

PLAYZONE SPECIAL 03/04

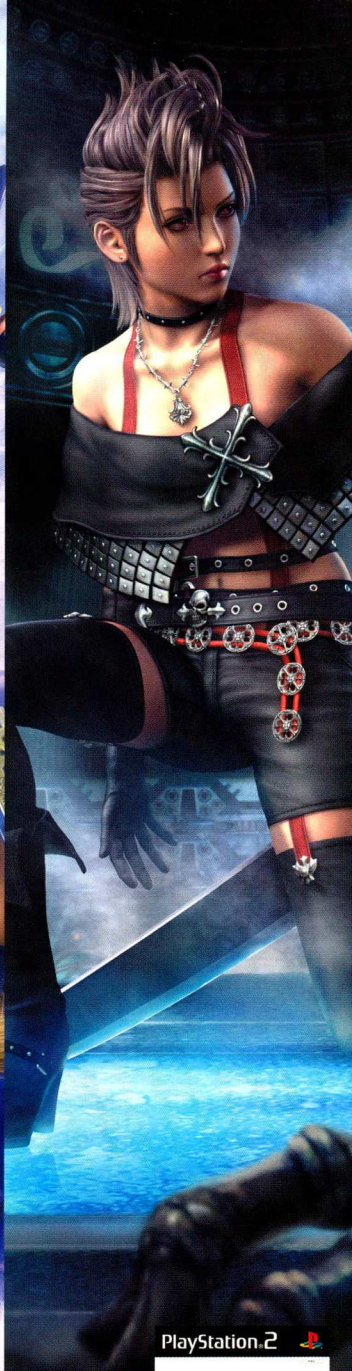
PLAYZONE



FINAL FANTASY X-2

IMAGE ILLUSTRATION: ©2002 YOSHITAKA AMANO

RÜCKKEHR NACH SPIRA: ALLES WISSENSWERTE ZUM NEUEN FINAL FANTASY-ABENTEUER
Hintergrundinformationen zu allen Charakteren, Kostümen, Story und der Final Fantasy-Reihe.



**BEGIB DICH IN
IHRE EINMALIGE WELT
FEBRUAR 2004**

SQUARE ENIX™ PlayStation 2

PlayStation 2



SQUARE END

Final Fantasy X-2

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der große Testbericht
- 10 Die Charaktere
- 12 Das Kampfsystem
- 18 Die Kostüm-Sphäroiden
- 22 Übersichtskarte von Spira

HINTERGRUND-INFOS

- 24 Final-Fantasy-History

SPECIAL

Poster

An kaum einem Spiel scheiden sich derzeit die Geister der deutschen Videospieler so sehr wie an *Final Fantasy X-2*. Während sich viele Spieler auf einen weiteren Teil der erfolgreichen Rollenspielerreihe freuen, fühlt sich so manch anderer wegen der neuen Elemente und des ungewöhnlichen Settings abgeschreckt. Aufklärungsarbeit ist also gefragt, wenn man auch die Zweifler von den Qualitäten dieses Rollenspiel-Highlights überzeugen will. Denn dank ebendieser neuen Elemente und des witzigen Settings ist *Final Fantasy X-2* zwar zugegebenermaßen einfach anders – aber auch einfach gut. Und es wäre nun wirklich schade, wenn Sie sich dieses fantastische Rollenspiel entgehen lassen würden. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen.

Ihr Christian Schönlein
Redaktion

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzzone@compu-tec.de,
Internet: www.play-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Tippich
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Pruchnicki (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Christian Schönlein
Bildredaktion:
Albrecht Kraus
Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Bries
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout:
Fabian Hübner

Mit freundlicher Unterstützung von play-
back interactive, dem Herausgeber
des offiziellen Lösungsbuches zu *Final
Fantasy X-2*.

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-
Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf
der vorherigen schriftlichen Genehmigung
des Verlages.



Der große Testbericht



Das Warten hat sich gelohnt.
Final Fantasy X-2 ist ein echtes
Rollenspiel-Highlight.

Unkraut vergeht nie. Es gibt aber auch so manch andere schöne Dinge, die nie vergehen – zum Beispiel die *Final Fantasy*-Serie. Oder die Liebe der Rollenspieler zu dieser. Obwohl diese Liebe mit *Final Fantasy X-2*, dem ersten

echten Nachfolger zu einem *Final Fantasy*, auf die Probe gestellt wird. Das Setting ist fröhlicher und die Geschichte wird viel humorvoller erzählt als die bisher für die Serie typisch düsteren und ernsthaften Storylines. Dazu passend sind die Spielfiguren durchge-



SEXY HEXY Als schicke Hexe fügt Rikku den Gegnern großen Schaden zu ...

ZAUBERHAFT ... während Yuna als Weißmagierin die Gruppe heilt.

hend weiblich, sehr freizügig und sorgen mit witzigen Unterhaltungen und Situationskomik für so manchen Lacher. Ausgerüstet werden die Damen übrigens nicht mit Waffen und Rüstungen, sondern mit bis zu 15 verschiedenen Kleidern, in die sie jederzeit schlüpfen können. Ebenfalls ungewohnt ist die Musikantermalung, die diesmal weniger orchestral geraten ist und dafür mit sehr vielen Jazz- und Pop-Elementen versehen wurde. Dennoch hat uns der Titel restlos begeistert, weswegen es für die Import-Versionen eine sagenhafte 90er-Wertung gab. Auch in den Most-Wanted-Charts der PLAYZONE war der Titel ein steter Gast und stand mehr als nur einmal auf Platz 1. Die Liebe eines Fans vergeht – so wie Unkraut – eben doch nie.

NICHT NUR EINE LIEBESGESCHICHTE

Auch die Gefühle von Beschwörerin Yuna sind für die Ewigkeit. Selbst nachdem die Bestia-Beschwörerin unsanft von ihrem Liebsten Tidus

– einem Blitzballspieler, mit dem sie im zehnten *Final Fantasy* die Welt Spira vor Sin rettete – getrennt wurde, gibt sie die Hoffnung auf ein Zusammensein mit ihm nicht auf. Deshalb auch die jähe Rückkehr nach Spira. Sin, Blitzball, Bestia, Spira – das hört sich zugegebenermaßen so kompliziert an, dass man meinen sollte, ohne Kenntnisse des Vorgängers sei man vollkommen aufgeschmissen. Ganz so schlimm ist es dann aber doch nicht. Denn obwohl vieles in *Final Fantasy X-2* auf Geschehnissen in *Final Fantasy X* aufgebaut ist, ist die Storyline doch eigenständig. Nachdem Sin vernichtet war, gab es für Bestia-Beschwörer wie Yuna keinen Nutzen mehr. Deshalb entschied sie sich für eine Karriere als Sphäroidenjägerin. Den Anstoß dafür gab eine Videobotschaft in einem solchen Sphäroiden. In dieser glaubte Yuna, ihren Verfloresenen wiedererkannt zu haben. Hilfe auf der Suche nach weiteren Sphäroiden und natürlich nach Tidus erhält Yuna von ihren beiden Kolleginnen

Rikku und Paine. Die freche Diebin Rikku ist bereits aus dem Vorgänger bekannt, die kaltblütige und unnahbare Paine hingegen ist ein Neuzugang. Man weiß nur wenig über sie, doch auch für Paine bedeutet die Sphäroidenjagd, dass sie (und mit ihr der Spie-

ler) so einiges über ihre Vergangenheit erfahren wird. Erschwert wird diese Jagd des „Möwenpacks“, so der deutsche Teamname von Yuna, Rikku und Paine, durch LeBlanc, eine blonde Schurkin, die es ebenfalls auf Sphäroiden abgesehen hat. Sie ist sogar so gewis-

INFO FF VII: ADVENT CHILDREN

Noch eine Fortsetzung

Final Fantasy X-2 ist zwar die erste echte Fortsetzung eines Final Fantasy-Titels, aber nicht die einzige.



Unter Fans und Kritikern gilt *Final Fantasy VII* bis heute als einer der besten und beliebtesten Teile der Serie. Verständlich, dass sich viele Spieler da einen Nachfolger wünschen, ähnlich wie *Final Fantasy X-2*. Tatsächlich schwirrten schon lange Gerüchte im Internet herum, bis Square Enix tatsächlich einen Nachfolger ankündigte. Allerdings ist *Final Fantasy: Advent Children* kein Spiel, sondern der zweite abendfüllende, am Computer erstellte *Final Fantasy*-Spielfilm. Da die Story aber auf dem siebten Teil der Spielserie basiert (sie spielt zwei Jahre nach den Geschehnissen des Spiels), dürfte eine Enttäuschung wegen einer schwachen Storyline – wie bei *The Spirits Within* – ausbleiben. Ein erster Trailer macht Fans den Mund bereits mit Szenen wässrig, die viele bekannte Elemente aus dem Spiel zeigen: Clouds Verfolgungsjagd auf einem Motorrad, aufregende Schwertkämpfe und natürlich Bösewicht Sephiroth, der durch eine Feuerwand schreit. Der Film soll im Sommer 2004 in die Kinos kommen – hoffen wir, dass Square den Streifen bis dahin tatsächlich fertig gestellt hat.



KONFLIKT Die großen Politiker Spiras liegen anscheinend im Zwist.



INFO YOSHITAKA AMANO UND TETSUYA NOMURA

Illustratoren von Traumwelten

Jeder *Final Fantasy*-Fan kennt Komponist Nobuo Uematsu. Aber wie vielen sind Tetsuya Nomura und Yoshitaka Amano ein Begriff?



Yoshitaka Amano

Tetsuya Nomura

Klar, die Charaktere aus *Final Fantasy X-2* stammen aus der gleichen Feder wie die aus *Final Fantasy X*. Aber wussten Sie auch, dass Tetsuya Nomura, der Charakterdesigner für die beiden PS2-Titel, auch für die Figuren aus dem siebten und achten Teil verantwortlich zeichnet? Mit dem Sprung auf die Next-Generation-Konsolen und somit in die dritte Dimension entfernte sich *Final Fantasy* etwas von der knuddeligen Optik. Nomuras Stil zeichnet sich durch die realistischen Figuren aus, für die er auch gerne den typisch japanischen Stil mit westlichen Elementen vermischt. Dadurch prägte er die Serie fast so sehr wie Yoshitaka Amano. Amano, der in Japan durch seinen außergewöhnlichen Stil schnell großen Ruhm erlangte, designte die ersten sechs sowie den neunten Teil der Serie. Was Nobuo Uematsu für den Soundtrack darstellt, ist Amano sozusagen für die optische Gestaltung. Abseits von *Final Fantasy* ist Amano übrigens eine gestandene Größe in der Anime- und Manga-Szene und hat sich auch in der westlichen Welt durch seine Zusammenarbeit mit Comic-Autor Neil Gaiman an *Sandman* einen Namen gemacht.



TRAUMHAFT Obwohl Amano mit dem Design von *Final Fantasy X* und *X-2* wenig zu tun hatte, ließ er es sich wieder nicht nehmen, für „seine“ Serie traumhafte Illustrationen zu schaffen.

senlos, dass sie einen solchen Sphäroiden vom Flugschiff des Möwenpacks stiehlt! Und zwar ausgerechnet den, in dem Yuna Tidus gesehen zu haben glaubt. LeBlanc hatte aber einen guten Grund für den dreisten Klau. Ebenfalls in diesem Sphäroiden zu sehen ist nämlich die Vegnagun, eine gigantische Kanone,

die ganz Spira vernichten könnte. Yuna und LeBlanc verbünden sich letztendlich, um Spira vor dieser Bedrohung zu retten. Ganz so einfach, wie sich das anhört, wird's dann aber doch nicht. Die Vegnagun besitzt nämlich ein Eigenleben und reagiert sehr „nervös“ darauf, wenn man versucht, sie zu



LERNFÄHIG Während der Kämpfe erlernen die Mädels neue Fähigkeiten.



BESTIAS In *Final Fantasy X* war Bahamut noch auf Yunas Seite.

zerstören. Deshalb verschwindet sie auch schon mal ganz einfach auf eigene Faust. Ursache für das Verschwinden der Vegnagun sind ein paar Politiker, die sich um die mächtige Waffe streiten. Yuna muss sich in diesem Konflikt zwischen den extremen Gruppen Neu Yevon und der Jungen Liga für eine Seite entscheiden. Doch auch hier verwischen die Grenzen zwischen Gut und Böse schnell und der politische Nebenplot nimmt ungeahnte Ausmaße an. Auch der vermeintliche Tidus, den Yuna in einer der Sphäroiden gesehen hat, spielt eine große Rolle und entpuppt sich vielleicht sogar als ein anderer, als Yuna zunächst angenommen hat – nicht zuletzt, weil er nach einem geheimnisvollen Mädchen namens Lenne zu suchen scheint.

BRÄUCHE ICH VORKENNTNISSE?

Wer *Final Fantasy X* kennt, ist klar im Vorteil, nicht zuletzt wegen der vielen alten Bekannten aus dem Vorgänger, auf die Sie treffen werden. Außerdem

werden endlich ein paar Geheimnisse des Vorgängers aufgelöst. Vorkenntnisse helfen auch dabei, die Spannungen zwischen Neu Yevon und der Jungen Liga zu verstehen. Andererseits hat sich Spira auch so sehr verändert, dass es für „Wiederkehrende“ genügend Abwechslung und praktisch ein völlig neues Spiel bietet. Dadurch wird wiederum der Einstieg für solche, die absolut keine Vorkenntnisse über Spira haben, nicht allzu verwirrend.

IN GEHEIMER MISSION

Bereist wird Spira neuerdings mit einem so genannten Flugschiff. Auf der Oberlandkarte können Sie sich dank der „Celcius“, so der Name des Flugschiffes, zu (fast) jedem Zeitpunkt des Spiels selbst aussuchen, wo die Reise als Nächstes hingehen soll. Wenn Sie dann in den einzelnen Örtlichkeiten zu Fuß unterwegs sind, können Sie diesmal an bestimmten Stellen sogar springen oder Felsvorsprünge hinaufklettern. So erreichen Sie auch die einzelnen Missionen, in die das Spiel unterteilt ist. Erstmals folgt ein



BLUMIG In ihrem Spezial-Kostüm versprüht Yuna Flower-Power.



AUF GROSSER MISSION Final Fantasy X-2 ist in Missionen unterteilt.

Final Fantasy nämlich nicht mehr einem linearen Storyverlauf. Natürlich müssen die einzelnen Missionen dennoch irgendwie verknüpft sein. Deshalb gibt es stets mindestens eine „aktive Verbindung“ auf dieser Oberlandkarte. Diese zeigen an, wo die eigentliche Storyline weiter erzählt wird. Wer das Spiel also nur mal eben durchzocken will, kann dies tun, indem er nur solche aktiven Verbindungen anfliegt. Dann ist Final Fantasy X-2 nach

etwa 15 bis 20 Stunden beendet. Wer Spira aber etwas genauer unter die Lupe nimmt, wird nicht nur mit einer höheren Spielzeit belohnt, sondern auch mit zusätzlichen Gegenständen, Minigames und Nebenplots, die man beim einfachen Durchspielen vielleicht verpassen könnte. Ein weiterer sehr angenehmer Nebeneffekt ist, dass die Charaktere ganz nebenbei gehörig aufgelevelt werden – ein für Final Fantasy schon immer sehr wichtiges Element.



TRAUMPAAR Ob der gut aussehende junge Mann hier wirklich Tidus ist?

INFO MINIGAMES

Spiel mit mir

Kein Final Fantasy ohne Minigames. Und in Final Fantasy X-2 gibt's davon mehr als je zuvor!



Sphäro-Break

Das Zahlenspiel Sphäro-Break erfordert viel Geschick und vor allem Köpfchen. Ein Zeit- und Zuglimit erschwert die Aufgabe, in der Sie durch das Addieren von Zahlen das Vielfache einer vorgegebenen Ziffer erreichen müssen. Mathematisches Können und ein Gespür für Punkteboni sind also vonnöten, wenn Sie dieses ständig machende Knobelspiel beherrschen wollen.

Revolverheldin

In diesem Minispiel geht Yuna als Revolverheldin auf Monsterjagd. Dabei müssen Sie nicht nur schnell reagieren, sondern auch mit Ihrer Munition haushalten. Glücklicherweise hinterlassen Monster oft Spezialmunition, was die Jagd etwas vereinfacht. Wegen eines knallharten Zeitlimits ist es aber trotzdem alles andere als einfach, den Highscore zu knacken.



Massage für LeBlanc

Wenn Yuna in einer hautengen Uniform auf der blonden LeBlanc sitzt, um sie zu massieren, jauchzt das Männerherz. Noch schöner ist, dass Sie selbst Hand anlegen dürfen, indem Sie herausfinden, wo LeBlanc gerne angefasst wird. Auf einem Spielfeld bestimmen Sie, wo Sie LeBlanc massieren wollen – und Ihr Stöhnen verrät, wie gut Sie dabei sind.

Suche der Kaktoren

Wussten Sie, dass auch Kakteen das Fernweh plagt? Bei dieser Aufgabe geben Ihnen große Kakteen Hinweise auf den Verbleib ihres Nachwuchses. Haben Sie die in ganz Spira versteckten Kaktorkinder gefunden, steht ein Geschicklichkeitsspiel an, bei dem Sie sie abschießen und gleichzeitig deren Stacheln ausweichen müssen.



Echsennenrennen

Hier rennt das Reptil. Auf einem Spielfeld bewegen sich Monster hin und her, denen Sie entweichen müssen. Schlüpfen Sie geschickt zwischen den Gegnern hindurch und sammeln Sie dabei Punkteboni ein. Aber Achtung – die Monster werden zahlreicher und schneller. Dies ist ein richtig forderndes Geschicklichkeitsspiel!

Kalibrierte die Blitzableiter

Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem schnelle Reaktionen gefragt sind. Auf dem Bildschirm werden verschiedene Tasten eingeblendet, die Sie rechtzeitig betätigen müssen. Damit das nicht so einfach wird, wie es sich anhört, fliegen die Tastenkombinationen immer schneller über den Monitor. Und das alles nur, um ein paar Blitzableiter zu kalibrieren.

Das sind natürlich bei weitem nicht alle Spiele. Ob Sie auf Chocobo-Jagd gehen, ein Blitzball-Team managen oder Spielbuden erkunden wollen, in Spira gibt es immer was zu tun. Eine komplette Liste der Minigames würde den zur Verfügung stehenden Platz sprengen. Machen Sie sich also selbst auf Erkundungstour und entdecken Sie die verspielten Seiten von Spira.

INFO GEWINNSPIEL

Fantastische Preise

Yuna, Rikku und Paine lassen Männerherzen höher schlagen. Zu dumm, dass die drei nicht real sind. Um trotzdem die Nähe der hübschen Protagonistinnen von *Final Fantasy X-2* zu spüren, stellt uns Electronic Arts einige sehr ansehnliche Preise zur Verfügung, die wir unter den zahlreichen *Final Fantasy*-Fans verlosen wollen. Falls Sie sich also an einem Posterset oder sogar an einem edlen *Final Fantasy X-2*-Pappaufsteller satt sehen oder gleich mit den Actionfiguren spielen möchten, beantworten Sie uns folgende Frage:

Wie lautet der deutsche Teamname von Yuna, Rikku und Paine?

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

- 5 *Final Fantasy X-2*-Standees
- 3x 3 Actionfiguren von Yuna, Rikku und Paine
- 10x 3 A2-Poster von Yuna, Rikku und Paine



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 12“ und dem Lösungswort (z. B. PZ 12 Die Drei Lustigen Zwerge) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTE MEDIA AG,
Kennwort: PZ 12,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Compute AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 7. April 2004.



Diesmal ist die Charakterentwicklung aber nicht so angelegt, dass Sie das eigentliche Ziel des Spiels zeitweise aus den Augen verlieren müssen, um auf weiter Flur nach Monstern zu jagen, nur um für den näch-

sten Bosskampf stark genug zu sein. Das liegt zum Großteil daran, dass Sie das ganze Spiel über nur die drei Hauptcharaktere Yuna, Rikku und Paine steuern dürfen und sich so nicht stets um mehrere ver-

schiedene Figuren kümmern müssen. Die Möglichkeiten, Ihre drei Mädels aufzuleveln, sind dabei aber so zahlreich wie in jedem anderen Teil der Serie – wenn auch auf andere Art und Weise: Das Kampfsystem funk-

tioniert diesmal wieder über das ATB und die neuartigen Kostüm-Sphäroiden, die etwas dem Jobsystem aus *Final Fantasy V* ähneln, ermöglichen es, die Charaktere in unterschiedlichster Art und Weise einzu-



GUTE LAUNE Dank Situationskomik gibt es oft herzlich was zu lachen.

CHARTERFLUG Mit dem Luftschiff geht's auf große Reise quer durch Spira.



KLEIDERSCHRANK Während der Kämpfe kann man Fähigkeiten wechseln.

COMBO Wer Angriffe geschickt timt, fügt Gegnern mehr Schaden zu.

setzen und zu entwickeln (lesen Sie zu dem Kampfsystem und den Kostüm-Sphäroiden auch die Seiten 12 bis 21).

PUMMELIGE YUNA?

Viele Rollenspieler fragen sich natürlich, ob sich das Warten auf die deutsche Version dieser Perle überhaupt gelohnt hat? Wer sich an *Final Fantasy X* zurückerinnert, schaudert noch immer wegen der dicken PAL-Balken, der deswegen unteretzten Figuren und der etwas steifen englischen Sprecher. Man sollte meinen, Square hätte durch diese Erfahrung dazugelernt, aber statt PAL-Balken-freier Optik gibt es lediglich einen Filter, der die Proportionen der Figuren richtig erhält. Mit Balken und einem geringen Geschwindigkeitsverlust müssen sich deutsche Zocker aber auch diesmal abfinden. Dafür ist die englische Sprachausgabe besser gelungen als im Vorgänger. Schöner wären sicherlich die Originalsprecher der japanischen Fassung gewesen, die englischen Sprecher, die teilweise schon für *Final Fantasy VII* vor dem Mikro standen, haben aber immerhin ordentlich dazugelernt. Die Synchro ist nicht mehr so unfreiwillig komisch und Yuna, Rikku und Paine klingen eigentlich immer so, wie man es von ihnen erwartet. Etwas holpriger ist da teilweise die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte. Man merkt zwar, dass sich Square bei der Übersetzung der Begriffe Gedanken gemacht hat, manche Worte wurden aber nicht unbedingt glücklich gewählt. Während man Figuren wie „Brother und Buddy“ nicht einfach nur halberzig übersetzt, sondern „Brüderchen und Kumpelchen“ getauft hat, leistete man sich mit Ausdrücken wie „Kostüm-Sphäroid“ statt „Dressphere“ den einen oder anderen Ausrutscher. Das ist aber verschmerzbarer als die erneut enttäuschende PAL-Anpassung, deretwegen wir ein paar Prozentpunkte bei der Grafik- und Endwertung abziehen. *Final Fantasy X-2* bleibt aber trotzdem einer der gelungensten Teile der Serie. Wer sich dieses Rollenspiel wegen Vorurteilen gegenüber dem ungewohnten Stil entgehen lässt, ist selbst schuld!

DETAIL-CHECK FINAL FANTASY X-2

Der Nachfolger gegen den Vorgänger

In *Final Fantasy X* bereiten Spieler erstmals Spira. Inwiefern sich die Rückkehr in die Fantasiewelt in *X-2* von *FFX* unterscheidet und ob es sie wert ist, erfahren Sie hier.



FINAL FANTASY X-2

UMFANG

Story: Yuna glaubt Tidus in einem Videosphären wiederzusehen und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.

Vorkenntnisse: Kenntnisse von *FFX* sind sinnvoll und hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

Spielbare Figuren: Nur drei feste Spielfiguren.

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 20 Stunden.

Spielzeit für 100 Prozent: ca. 80 Stunden +.

Minigames: Noch mehr Minigames als bei *FFX*. Sowohl anwählbare als auch in Missionen integrierte Minigames.

Nebenquests: Haupt- und Nebenquests sind streng getrennt. Dadurch kann der Spieler stets selbst bestimmen, wie und in welchem Umfang er spielt.

SPIELSYSTEM

Kampfsystem: Active Time Battle

Waffen: Keine Waffen und Gegenstände, nur Kostüm-Sphäroiden und deren erlernbare Eigenschaften.

Auswechseln: Lediglich die Eigenschaften der Charaktere können durch Einsatz der Kostüm-Sphäroiden gewechselt werden.

Entwicklung: Eigenschaften der Sphäroiden

Fortbewegung: Direkter Anflug auf

Ortlichkeiten und zu Fuß.

Besonderheiten: Dresspheres und Missionsaufbau sind neue Elemente. Erste „echte“ Fortsetzung eines *Final Fantasy*.

Neuartiges Setting.

TECHNIK

Grafik: Aufgrund vieler Details, etwa die verfeinerte Mimik der Charaktere, noch einen Tick hübscher als *Final Fantasy X*.

Zwischensequenzen: Nur noch eine Hand voll gerenderter Filmszenen. Story wird meist in Spielgrafik erzählt.

Sound: Musik von Noriko Matsueda und Takahito Eguchi. Ungewohnter Soundtrack mit vielen Popelmenten, der aber gut passt.

Sprecher: Die englischen Sprecher haben einiges dazugelernt und klingen nicht mehr so unfreiwillig komisch. Kommen dem japanischen Original inzwischen recht nahe.

PAL-Anpassung: PAL-Balken, aber dank Filter keine gepresst wirkenden Figuren.

Geringer Geschwindigkeitsverlust. Deutsche Texte bis auf einige holprige Formulierungen gut. Keine deutsche Sprachausgabe.

Besonderheiten: Dolby Digital Pro Logic II

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FINAL FANTASY X

UMFANG

Story: Blitzballspieler Tidus wird auf unerklärliche Weise durch die Zeit geschleudert. Er trifft auf Bestia-Beschwörerin Yuna, mit der er Spira vor Sin retten muss.

Vorkenntnisse: Als eigenständiger Teil der Serie benötigt man keine Vorkenntnisse über andere *FF*-Spiele.

Spielbare Figuren: Sieben Figuren, davon drei in der Gruppe.

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 50 Stunden.

Spielzeit für 100 Prozent: ca. 200 Stunden +.

Minigames: *Blitzball* ist das „Haupt“-Minigame. Daneben gibt es viele in Missionen integrierte Minigames.

Nebenquests: Nebenquests sind in das Spiel eingebunden, keine klare Trennung. Dadurch ist der Spielverlauf fließender. Haupt- und optionale Quests dennoch unterscheidbar.

SPIELSYSTEM

Kampfsystem: Rundenbasiert

Waffen: Viele verschiedene Waffen und Gegenstände, die die Werte der Figuren beeinflussen.

Auswechseln: Charaktere und deren Ausrüstung können im Kampf gewechselt werden.

Entwicklung: Sphärobreit

Fortbewegung: Manuelle Fortbewegung

quer durch Spira.

Besonderheiten: Spieler können – ähnlich wie in *Final Fantasy VIII* – Bestias beschwören. Rundenbasiertes Kampfsystem.

Neuartiges Levelsystem mit Sphärobreit.

TECHNIK

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und wunderschöne Umgebungen waren seinerzeit weitgehend für Next-Generation-Rollenspiele.

Zwischensequenzen: Gerenderte Filmszenen sind selten geworden. Zwischensequenzen meist in Spielgrafik.

Sound: Gewohnt aufwendige Kompositionen von Nobuo Uematsu. „Standard“ für *Final Fantasy* und wenig außergewöhnlich.

Sprecher: Erstes *Final Fantasy* mit Sprachausgabe. Englische Sprecher teils etwas unbeholfen und nicht so gut wie japanisches Original.

PAL-Anpassung: Dicke PAL-Balken und dadurch gepresst wirkende Figuren und Geschwindigkeitsverlust. Deutsche Texte bis auf einige holprige Formulierungen gut. Keine deutsche Sprachausgabe.

Besonderheiten: Bonus-DVD

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

reist gerne in weiblicher Begleitung.

Natürlich ist gerade das Setting eines Spiels Geschmackssache. Warum viele Spieler dem Humor von *Final Fantasy X-2* so abweisend gegenüberstehen, kann ich aber einfach nicht verstehen. Ich kann es nur immer wieder sagen: *Final Fantasy X-2* ist zwar anders, das ändert aber nichts daran, dass man es hier mit einem hervorragenden Rollenspiel zu tun hat. Besonders weil der Titel spielerisch durch gewohnte *Final Fantasy*-Qualität überzeugt und mit interessanten Neuerungen wie dem Missionsdesign und den Kostüm-Sphäroiden aufwarten kann. Zugegeben, die Story ist dafür etwas schwächer als bei anderen Teilen der Serie. Kenner des zehnten Teils werden aber ein Wiedersehen mit alten Bekannten feiern und das eine oder andere ungelöste Geheimnis von *Final Fantasy X* aufdecken. Etwas enttäuscht bin ich allerdings von der erneut schwachen PAL-Anpassung. Dennoch werde ich noch einige Male nach Spira zurückkehren – dieses Spiel ist einfach zu schön, um es sich entgehen zu lassen. *Final Fantasy X-2* hat sich in kürzester Zeit zu einem meiner Lieblingsstile der Reihe gemauert!

TEST FINAL FANTASY X-2

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital Pro Logic II
Umfang:	20 Stunden +

Internet: www.square-enix.com

Spieler 1	Termin 20. Februar
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Erfrischend anderes *Final Fantasy*
- Kampfsystem mit Dresspheres
- Gelungenes Missionsdesign
- Wieder schwache PAL-Anpassung

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	87%	87%	89%
--------	-------	-------	-----	-----	-----

„Brillantes *Final Fantasy* mit humorvollem Erzählstil. Leider wieder eine etwas schwache PAL-Anpassung.“

Die Charaktere

Yuna

Die lebensfrohe Yuna war im zehnten Teil von *Final Fantasy* noch eine Bestia-Beschwörerin. Jetzt hat sie sich voll und ganz der Suche nach Sphäroiden gewidmet. Den Anstoß dafür gab ein Videosphäroid, in der Yuna ihre verloren geglaubte Liebe Tidus sah. Durch die Suche deckt sie eine Tragödie auf, die das Ende für Spira bedeuten könnte.

Treffen Sie alte Bekannte und **neue Gesichter.**

Paine

Die kühle Powerfrau ist der einzige Neuzugang in der Heldengruppe. Paine spricht sehr wenig und scheint viele Geheimnisse zu bergen. Rikku vermutet sogar eine Liebesbeziehung mit dem politischen Führer der Jungen Liga – und bringt Paine mit solchen Vermutungen regelmäßig auf die Palme. Wenn Paine nicht gerade stilvoll Gegner metzelt, sorgen die dadurch entstehenden witzigen Streitgespräche oft für eine komödiantische Auflockerung des Geschehens. Das ändert aber nichts an Paines abweisender Art und der Tatsache, dass sie tatsächlich einige Geheimnisse mit sich herumträgt.

Rikku

Rikkus Markenzeichen ist – neben ihren kringelförmigen Pupillen – ihre stets gute Laune. Der aufgeweckte Sonnenschein sorgt immer für gute Unterhaltung, besonders dann, wenn sie den Spieler zum Lachen bringt, indem sie mal wieder Paine auf die Nerven geht. Rikku ist aber nicht nur fröhlich, sondern erweist sich besonders im Kampf auch als starke Verbündete. Ihre Al-Bhed-Freunde sind zudem ein wichtiger Teil des Mäwenpack-Teams.



Ormi & Logos

Die Handlanger von LeBlanc sehen auf den ersten Blick aus wie ein modernes Dick & Doof-Pärchen. Leider sind die beiden nicht immer zum Lachen, sondern machen Yuna, Rikku und Paine ernsthaft Ärger. Immer wieder muss gegen die beiden gekämpft werden, bis sich Yuna und LeBlanc zusammenschließen. Als hilfreiche Kampfgenossen erweisen sich Ormi & Logos dann aber leider auch nicht: Treue zeigen sie nur LeBlanc gegenüber. In der japanischen Originalfassung hießen die beiden übrigens „Uno“ und „Sano“.

LeBlanc

Die „kühle Blonde“ ist die Anführerin der LeBlanc-Bande und sucht wie Yuna nach Sphäroiden. Allerdings ist LeBlanc so eiskalt, dass sie auch vor Betrug und Diebstahl nicht zurückschreckt. In einem sind sich LeBlanc und Yuna aber sehr ähnlich: Beide sind schwer verliebt ...



???

Er sieht aus wie Tidus, aber ist er es? Was es mit diesem jungen Herren und Lenne auf sich hat, bildet den Dreh- und Angelpunkt der Storyline.

Lenne

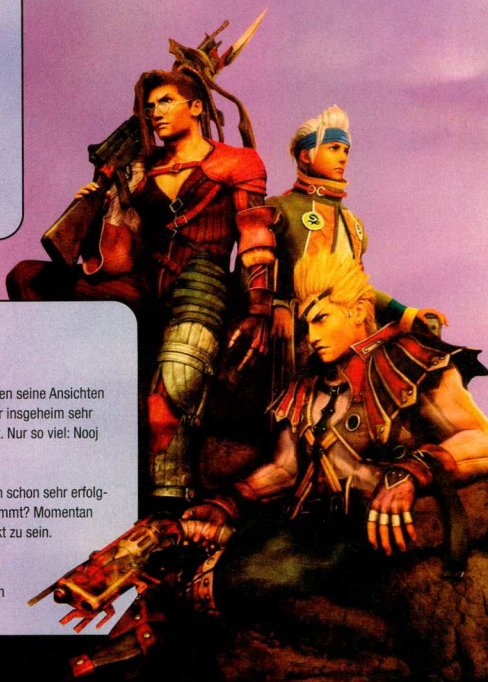
Ein mysteriöses Mädchen, nach dem der vermeintliche Tidus zu suchen scheint. Lenne sieht Yuna ein wenig ähnlich, nicht zuletzt wegen dem identischen Diven-Kostüm. Yuna entwickelt eine gesunde Portion Eifersucht auf Lenne, ohne sie zu kennen – aber gerade das gibt ihr noch mehr Ansporn, herauszufinden, was mit Tidus passiert ist und wer diese Lenne ist.

Die drei Politiker

Nooj: Der Führer der Jungen Liga war und ist mit Neu Yevon auf Kriegsfuß. Viele seiner „Jünger“ teilen seine Ansichten und verursachen des Öfteren Ärger. Nooj selbst ist ein eher ruhiger und vernünftiger Mensch, ist aber insgeheim sehr verbittert. Was in seiner Vergangenheit passiert ist, verraten wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht. Nur so viel: Nooj verlor dabei einen Arm und ein Bein.

Baralai: Baralai ist mit zwanzig Jahren für den Führer einer politischen Partei sehr jung, aber dennoch schon sehr erfolgreich. Vielleicht weil er strikt nach dem Motto „eins nach dem anderen“ vorgeht und sich nicht übernimmt? Momentan steht ihm der Sinn nach Sphäroidenklaue. Aber dies scheint nur ein Deckmantel für ein größeres Projekt zu sein.

Gippel: Nicht wirklich eine wichtige politische Figur, aber als Chef der Machina-Fabrik der AI Bhed in ganz Spira bekannt. Auch er scheint – neben Nooj und Baralai – in etwas Größeres verwickelt zu sein und Paine irgendwoher zu kennen.



Das Kampfsystem

Schwerter sind für Brutalos, Rüstungen unvorteilhaft für die Figur. **Ab heute wird mit Kleidern gekämpft!**

In Sachen Kampfsystem war *Final Fantasy X* anders als andere Titel der Serie. Das aus früheren Episoden von *Final Fantasy* bekannte ATB, kurz für „Active Time Battle“, war abgeschafft worden und Kämpfe fanden in einer klar geregelten Reihenfolge statt. *Final Fantasy X-2* führt hingegen das ATB wieder ein. Bei diesem hat jede Figur eine Zeitleiste, die sich auflädt. Ist diese Leiste voll, darf die jeweilige Figur eine Aktion ausführen. Für viele war dieses ATB-Kampfsystem bislang ein wichtiger Teil jedes *Final Fantasy*-Titels. Andere Rollenspieler hingegen fanden

das ATB schon immer mehr chaotisch als taktisch, da man nie wusste, wann welche Figur und welcher Gegner genau zuschlagen würden. Um die Rückkehr dieses ATB-Kampfsystems in *Final Fantasy X-2* bei Zweiflern zu rechtfertigen und sie sogar davon zu überzeugen, hat sich Square aber diesmal ein paar sinnvolle Neuerungen einfallen lassen.

KLEIDERSCHRÄNKE
Waffen und Rüstungsgegenstände fehlen jetzt gänzlich. Dafür haben die Heldinnen Kostümsphäroiden und Kostümpaletten. Diese sind vergleichbar mit Kleidern und transportablen Kleiderschränken, die im Kampf eingesetzt werden können. Was auf den ersten



Die Kostüm-Sphäroiden können Sie nach Belieben auf den Paletten verteilen, um sie im Kampf einzusetzen.

Bei diesem Kampf wird Yunas Lebensenergie knapp. Zeit, einen Weißmagier ins Spiel zu bringen.

Rikku öffnet ihre Kostümpalette. Neben einer Diebin und Berserkerin kann sie auch zur Magierin werden.

Jeder Kostüm-Sphäroid ermöglicht den Charakteren das Erlernen von speziellen Fähigkeiten, z. B. Heilmagie.



PlayStation 2



FINAL FANTASY X-2

SQUARE ENIX

PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO

PlayStation®2





FINAL FANTASY[®] X-2

SQUARE ENIX[™]

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

©2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO



FINAL FANTASY X-2

1. **Attack one enemy.**



2. **Damage one enemy according to the user's EXP level.**



1. **BESCHWÖRERIN** Sogar gegen die mächtigen Bestias, ihre einstigen Verbündeten, muss Yuna antreten.

2. **LERNFÄHIG** Die Fähigkeiten der einzelnen Dresspheres müssen im Kampf erlernt werden.

3. **HEIL MICH!** Ist kein Weißmagier zur Hand, wechselt Yuna das Gewand.

4. **NACKEDEI** Paine zog (sich) mit den anderen aus, um was zu lernen.



Blick wie kitschiges Mädchen getue aussieht, entpuppt sich schnell als umfangreicher und geschickt ausgearbeiteter Teil des Kampfsystems mit taktischem Tiefgang. Jede Kostümpalette, sprich jeder Kleiderschrank, hat eine bestimmte Anzahl an Platzhaltern und jeder dieser Plätze kann ein Kostüm-Sphäroid, also ein Kleidungsstück, aufnehmen. Haben Sie ein Kostümpalettekomplett mit Kleidungsstücken ausgestattet, können Sie es den Heldinnen zuweisen, die dann im Kampf jederzeit in die zur Verfügung stehenden Kleider schlüpfen dürfen. So kann aus einer schlagkräftigen Kriegerin jederzeit eine defensive Weißmagierin werden. Viele Kostümpaletten können den Figuren sogar bestimmte Status- oder Magieboni gutschreiben – wenn diese aktiviert werden. Die einzelnen Felder einer Kostümpalette

te sind nämlich durch Linien verbunden. Diese verändern sich farblich, wenn Sie einen „Weg“ von Kleidung A zu Kleidung B wählen. Liegt auf diesem Weg ein Bonus, wird er aktiviert.

ZIEH DICH AUS

Klar, am einfachsten wählt man also möglichst große Kostümpaletten mit vielen Bonusfeldern. Das ist aber nicht immer ratsam. Besonders nützliche Boni, wie zum Beispiel die Verdoppelung der Lebensenergie, finden sich nur auf kleineren Kostümpaletten. Zudem helfen kleine Paletten, sich auf bestimmte „Jobs“ zu spezialisieren. Jeder Kostüm-Sphäroid bringt nämlich bestimmte Fähigkeiten mit sich, die erst einmal erlernt werden müssen. Das geht aber nur, wenn ein Charakter auch das entsprechende Kostüm trägt.

Wer ständig die Klamotten wechselt, wird also nur ein paar unterdurchschnittlich entwickelte Figuren in der Gruppe haben. Stattdessen sollte man sich genau überlegen, wer welche Rolle spielen soll und wer im Notfall zum Beispiel die Gruppe als Magierin heilt. Und wenn alles nichts mehr hilft, kann man wieder mächtige Verbündete herbeirufen. Diesmal sind das aber keine Bestias, sondern wiederum spezielle Kostüm-Sphäroiden. Hat ein Charakter während eines Kampfes jedes Feld einer Kostümpalette aktiviert, können diese speziellen Kostüm-Sphäroiden, von denen jede Figur eine individuelle besitzt, aktiviert werden. Yuna verwandelt sich so in ein blumenartiges Geschöpf, Rikku ruft einen Machina-Panzer zu sich und Paine schlüpft in eine gigantische, schwebende Rüstung.

FREUND UND FEIND

Fans kennen die Gegner bereits aus *Final Fantasy X*. Das erscheint nur logisch, spielt X-2 ja ebenfalls in Spira. Dennoch sehen wir in diesem Gegnerrisikostand einen kleinen Kritikpunkt. Ein paar neue Monstertypen hätten wir uns schon gewünscht. Dafür haben sich die Entwickler eine kleine Gemeinheit einfallen lassen, die Kennern des zehnten Teils ein mehr oder minder freudiges Wiedersehen beschert: Auch die Bestias sind wieder mit von der Partie! Allerdings sind sie diesmal nicht auf Ihrer Seite. Wieso es zum Kampf gegen Ifrit & Co. kommt, verraten wir Ihnen an dieser Stelle aber natürlich nicht. Dazu müssen Sie sich schon selbst in Schale werfen und die vor Monstern nur so wimmelnden Regionen Spiras erforschen.



Legen Sie auf das Grid Transformationswege zurück (im Bild hellblau) und aktivieren Sie Statusboni.

Nachdem Rikku hier das grüne, rote und gelbe Feld aktiviert hat, verdoppelt sich sogar ihre Lebensenergie!



Noch besser – Rikku kann nun ihren speziellen Kostüm-Sphäroiden aktivieren: einen Machina-Panzer!



Unverwundbar ist Rikku deswegen aber nicht. Stirbt sie, wird der Kampf von Yuna und Paine fortgeführt.

Die Kostüm-Sphäroiden

Klamotten statt Waffen? In FF X-2 rüsten Sie die Charaktere auf etwas andere Art aus.

Schütze

Fähigkeiten:

Kugelhagel
Treffen Sie den Gegner so oft, wie Sie im Zeitlimit RT betätigen können.

Power-Schuss
Starker Angriff auf einen Gegner

Stahlschuss
Angriff, der auch Gegner mit hoher Verteidigung großen Schaden zufügt

Zauberschuss
Verursacht magischen Schaden bei einem Gegner

Mentalschuss
Verringert die Magiepunkte eines Gegners

Viertelschuss
Verringert die Magiepunkte eines Gegners um ein Viertel

Level-Schuss

Der verursachte Schaden hängt vom aktuellen Level des Charakters ab.

Anti-Schuss

Je höher die Abwehr des Gegners, desto höher der verursachte Schaden

Salve

Verursacht einen kritischen Treffer bei einem Gegner

Multi-Schuss/Multi-Salve

Verursacht Schaden/kritischen Schaden bei allen Gegnern

Blind-Schutz/Schlaf-Schutz

Immun gegen „Blind“/„Schlaf“

Kugelhagel Level 2 und 3

Erweitert die zur Verfügung stehende Zeit für die Trigger-Happy-Anzeige



Dieb

Fähigkeiten:

Klauben

Versuchen Sie, Items, Geld, Lebensenergie oder Magiepunkte von einem Gegner zu stehlen.

Super-Klau

Garantierter Klau von Items, Gil, Lebens- oder Magiepunkten

Raritäten-Klau

Klauben Sie seltene Items von Gegnern.

Zeit-Klau

Friert die ATB-Leiste eines Gegners ein

Herz-Klau

Verursacht Statusschwäche „Berserker“ bei einem Gegner.

Moral-Klau

Veranlasst einen Gegner, vom Kampffeld zu flüchten

Und tödlich ...

Lässt die ganze Heldengruppe flüchten

Item-Jäger

Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass besiegte Gegner Gegenstände fallen lassen

Präventivschlag

Lässt Sie vor den Gegnern agieren

Erstschlag

Erhöht die Wahrscheinlichkeit auf einen Erstschlag

Gemach-Schutz/Stop-Schutz
Immun gegen „Gemach“/„Stop“.



Krieger

Fähigkeiten:

Schutzwall
Abwehrhaltung, Verringert den Schaden, den Sie in der nächsten Runde nehmen

Schwert-Tech
Elementarangriffe (Feuer, Eis, Blitz, Wasser, Schwerkraft, Heilig)

Hexerei
Führt Gegnern Attribut- und Statusschwächen zu

Stürmen

Verursacht „Berserker“, „Shell“ und „Hast“ bei der Heldengruppe

SOS Protes

Charakter spricht automatisch einen Schutzzauber, sobald die Lebensenergie knapp wird



Weißmagier

Fähigkeiten:

Beten
Heilt die Gruppe nur minimal, kostet aber keine Magiepunkte

Gesundheit
Heilt etwas Lebensenergie des Anwenders

Vita/Vitru/Vitga
Heilt wenig/etwas/viel Lebensenergie

Regena
Lebensenergie regeneriert sich mit der Zeit selbst kontinuierlich

Medica
Heilt eine Figur von sämtlichen Statusschwächen

Anti-Z
Heilt eine Figur von sämtlichen Magie-Effekten

Engel
Wiederbelebung einer getöteten Figur

Erzengel
Wiederbelebung einer getöteten Figur und volle Lebensenergie

Shell
Verringert Schaden, der durch Magie verursacht wird

Protes
Verringert Schaden, der durch physische Angriffe verursacht wird

Reflex
Magieeffekten werden auf den ausführenden Gegner zurückgeworfen

Maxvita
Heilt eine Figur von sämtlichen Statusschwächen und stellt die volle Lebensenergie wieder her

Weißmagie Level 2 und 3
Verringert die benötigte Zeit, um einen Zauber zu wirken

Diva

Fähigkeiten:

Tanz
Führt Gegnern für die Dauer eines Tanzes Attribut- und Statusschwächen zu

Lied
Verbessert Attribute der Heldengruppe

Matadorenlend
Erhöht die Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen

Schwarzmagier

Fähigkeiten:

Feuer/Eis/Blitz/Wasser
Verursacht Elementarschaden

Feura/Eisra/Blitzra/Wassra
Verursacht erhöhten Elementarschaden

Feuga/Eisga/Blitzga/Wassga
Verursacht höchstmöglichen Elementarschaden

Sammeln
Erhöht die Magiewerte des Anwenders

MP Absorption
Absorbiert Magiepunkte von einem Gegner

Schwarzmagie Level 2 und 3
Verringert die benötigte Zeit, um einen Zauber zu wirken

Zauberschütze

Fähigkeiten:

Z-Munition
Verwenden Sie Spezialangriffe der Gegner.

Durchblick
Zeigt sämtliche Informationen über einen Gegner (Energie, Stärken, Schwächen)

Durchblick Level 2 und 3
Ermöglicht es Figuren, während des Scans zu rotieren und Mitglieder der Heldengruppe zu scannen

Anti-Munition
Vermeint höheren Schaden gegen bestimmte Gegnergruppen (z. B. Drachen oder Machina)

Anti-Munition Level 2
Verringert die benötigte Zeit für Feind-Hunter-Angriffe

Berserker

Fähigkeiten:

Tobsucht

Erhöht die Stärke der Angriffe. Allerdings verlieren Sie kurzzeitig die Kontrolle über den Charakter.

Kleinholz

Halbiert die Lebensenergie eines Gegners

Stimmen

Sehr großer Schaden beim Gegner. Schlägt aber oft fehl.

Neutralisieren

Hebt die Wirkung von Shell, Protect und Reflect beim Gegner auf

Weglegen

Kann einen Gegner sofort töten

Einschlütern/Anmachen/In-

fizieren
Verursacht Schaden und führt diverse Statusschwächen beim Gegner herbei

Schmerz

Verursacht einen Schaden, der so hoch ist wie die Lebensenergie des Angreifers

Mumm

Verdoppelt die Lebensenergie des Anwenders

Umkleide-Schutz

Immun gegen „Jucken“

Konter/Zauberkonter

Führt automatisch eine Konter-attacke aus, nachdem der Charakter physisch/magisch angegriffen wurde

Ausweichkonter

Weichen Sie einem Angriff aus und führen Sie eine Konter-attacke aus.

Auto-Regena

Charakter spricht automatisch einen Regenerationszauber, sobald die Lebensenergie knapp wird



Glücksspieler

Fähigkeiten:

Bestechen

Bestechen Sie einen Gegner mit Geld, damit er den Kampf verlässt.

Zweiwürfel/Vierwürfel

Werfen Sie Würfel, um Schaden bei einem/allen Gegner(n) zu verursachen.

Lotto/Glücksrad

Verschiedene Glücksspiele, die physischen oder magischen Schaden bei Gegnern anrichten oder durch die Sie Items gewinnen können

Fortuna/Segnen

Erhöht das Glück des Anwenders/der Gruppe

Verführen
Verwirrt einen Gegner

Vernichtung
Verursacht immer kritische Treffer

Doppel-EXP/Doppel-Gil/Doppel-Item
Verdoppelt die Erfahrungspunkte/das Geld/die Items, die Sie nach dem Kampf erhalten

Not-MP 0

Kein Verbrauch von Magiepunkten, wenn die Lebensenergie gering ist

Dompteur

Fähigkeiten:

Kogoro (Yuna)/Ghiki (Rikku)/Flurry (Paine)
Verursacht Schaden und kann Statusschwächen beim Gegner herbeiführen

Lebens-Kogoro (Yuna)/Munter-Ghiki (Rikku)/Flurry-Heilung (Paine)
Heilt Lebensenergie

Medizin-Kogoro (Yuna)/Heilen der Ghiki (Rikku)/Flurry-Kur (Paine)
Heilt Statusschwächen

Fastt! (Yuna)/Kommt! (Rikku)/Zum Angriff! (Paine)
Ruft tierische Verbündete in den Kampf

MP 50% (Yuna/Rikku/Paine)
Verringert den Verbrauch von Magiepunkten

HP-Generator/MP-Generator (Yuna/Rikku/Paine)
Lebensenergie/Magiepunkte regenerieren sich, während Sie herumlaufen

Kogoro/Ghiki/Flurry Level 2 und 3
Verringert die benötigte Zeit, um Kogoro/Ghiki/Flurry-Aktionen auszuführen

Kogoro-Kanone (Yuna)/Flurry-Tot (Paine)
Kann einen Gegner sofort töten

Individuelle Fähigkeiten:

Doom-Urteil (Yuna)
Verursacht einen Countdown, nach dessen Ablauf ein Gegner stirbt

Hilfs-Ghiki (Rikku)
Erhöht Stärke und Abwehr

Flurry-Schutz/Flurry-Turbo (Paine)
Heilt Lebensenergie und verursacht „Schutz“/„Fast“.



Dunkler Ritter

Fähigkeiten:

Dunkle Macht
Opfern Sie Lebensenergie, um einem Gegner hohen Schaden zuzufügen.

Verwickeln

Opfern Sie Ihr Leben, um einem Gegner sehr hohen Schaden zuzufügen.

Dunkler Himmel
Verursacht zufällig Schaden bei mehreren Gegnern

Subvita

Absorbiert Lebensenergie vom Gegner

Gravitas
Verringert die Lebensenergie aller Gegner um ein Viertel

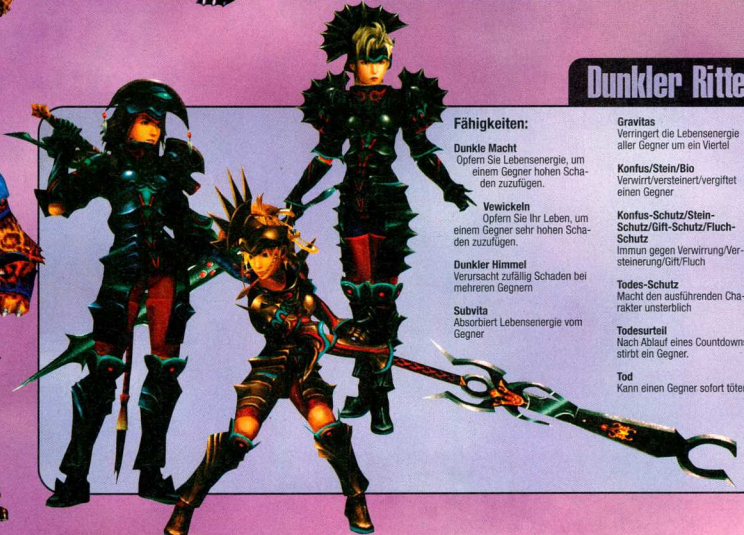
Konfus/Stein/Bio
Verwirrt/versteinert/vergiftet einen Gegner

Konfus/Schutz/Stein-Schutz/Gift-Schutz/Fluch-Schutz
Immun gegen Verwirrung/Versteinigung/Gift/Fluch

Todes-Schutz
Macht den ausführenden Charakter unsterblich

Todesurteil
Nach Ablauf eines Countdowns stirbt ein Gegner.

Tot
Kann einen Gegner sofort töten



Samurai

Fähigkeiten:

Almosen

Werfen Sie mit Gil um sich, um Gegnern Schaden zuzufügen.

Lichtspiegel

Je geringer die Lebensenergie, desto stärker die Attacke

Übung

Je mehr Gegner der Samurai tötet, desto höher wird der Schaden.

Magicus

Verringert die Magiepunkte eines Gegners

Immobilis

Stoppt die Attacke eines Gegners

Fieberwahn

Normalisiert veränderte Attribute eines Gegners

Leuchtkugel

Fügt einem Gegner physischen Schaden zu

Strahlenkugel

Fügt allen Gegnern physischen Schaden zu

Zantetsu

Kann einen Gegner sofort töten

Original

Erhöht die Stärke und Zielgenauigkeit des Anwenders

Stolz

Löst „Shell“ und „Schutz“ beim Anwender aus

Tornado

Löst „Hast“ beim Anwender aus und erhöht die Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen

Neubeginn

Heilt Lebensenergie und Statusschwächen

Not-Vernichtung

Charakter führt kritische Treffer aus, sobald die Lebensenergie knapp wird



Spezial

In den ersten beiden Kapiteln des Spiels können Sie spezielle Kostüm-Sphäroiden finden, die nur von je einem Charakter benutzt werden können. Jedes dieser Kostüme besteht aus drei Bestandteilen, die alle spezielle Fähigkeiten erlernen können.

Floral-Flural besteht aus:

Yuna

Fügt Gegnern (teilweise durch Elementarzauber) Schaden zu und kann zudem diverse Heilzauber wirken

Linke Knope

Fügt hohen Schaden und Statusschwächen zu

Rechte Knope

Heilt-Defensivzauber und Angriffszauber

Apparatrix besteht aus:

Rikku

Fügt Gegnern durch Geschosse hohen Schaden zu und kann bereits vernichtete Bestandteile der Dressphere wiederbeleben

Crusher

Kann Heil- und Defensivzauber wirken sowie hohen Schaden und Statusschwächen zufügen

Smasher

Kann Heil- und Defensivzauber wirken sowie hohen Schaden und Statusschwächen zufügen

Zan-Kloh besteht aus:

Paine

Fügt hohen Schaden (teilweise durch Elementarzauber) zu

Linker Flügel

Kann Heil- und Defensivzauber wirken sowie Statusschwächen zufügen

Rechter Flügel

Kann Heil- und Defensivzauber wirken sowie hohen Schaden und Statusschwächen zufügen



Maskottchen

Fähigkeiten:

Mog (Yuna)

Diverse Heilzauber, die Lebensenergie und Magiepunkte wiederherstellen, Statusschwächen heilen

Schwert-Tech (Yuna)/Hoxerei (Yuna)/Radau (Rikku)/Weißmagie (Rikku)/Bushido (Paine)/Black Magic (Paine)

Lässt die jeweilige Figur Fähigkeiten einer anderen Dressphere anwenden

Cait (Rikku)

Venursacht Schaden durch Elementarzauber und kann Statusschwächen beim Gegner herbeiführen

Löschter (Rikku)

Verringert Attribute der Gegner (Stärke, Verteidigung etc.)

Tonberry/Messer (Paine)

Venursacht physischen Schaden und kann Statusschwächen beim Gegner herbeiführen

Statusmesser (Paine)

Verringert die Stärke, Verteidigung, Magie und Magieresistenz eines Gegners

Auto-Shell/Auto-Protes (Yuna/Rikku/Paine)

Der Charakter führt automatisch „Shell“/„Schutz“ aus

Schleife (Yuna/Rikku/Paine)

Immun gegen Statusschwächen

Mog-Strahl (Yuna)/Kaktor-MG (Paine)

Angriff der hohen physischen Schaden zufügt

Erstkontakt (Rikku)/Todesmesser (Paine)

Kann einen Gegner sofort töten



Item-Schütze

Fähigkeiten:

Kombi-Kugel

Kombiniert zwei Items, um ein neues zu erstellen

Potion/Hi-Potion/Mega

Potion/X-Potion/Alchemittel/Zauberlöcher/Phönixfeder/Mega-Phönix/Äther/Elxier
Benutzen Sie eines der genannten Items, das nicht aus Ihrem eigenen Inventar stammt.

Item Level 2

Verringert die benötigte Zeit, um Items zu benutzen

Medizinkunde/Naturkunde/Neutralkunde

Verdoppelt die Wirkung verschiedener Items



Die Welt von Spira

Nur fliegen ist schöner. In *FFX-2* bereisen Sie ganz Spira.



In *Final Fantasy X-2* bereisen Sie Spira mit der Celsius, dem Flugschiff von Yuna und ihren Freunden. Spira selbst hat sich wenig verändert, Kenner des zehnten

Teils werden also die gleichen Örtlichkeiten wie schon in *Final Fantasy X* besuchen. Für Neulinge bietet sich aber ein kleiner Wegweiser an. Wer lieber umherwandert, kann die

meisten Orte in Spira übrigens auch per pedes erreichen. Bis auf die Inseln Besaid, Kilika und Bikanel, zu denen Sie nur mit dem Flugschiff gelangen, sind nämlich alle Orte miteinander verbunden.

Location Besaid Island

- 1 Besaid Island
- 2 Kilika Island
- 3 Luca
- 4 Mi'ihen Highroad
- 5 Mushroom Rock Road
- 6 Djosé Temple
- 7 Moonflow
- 8 Guadosalam
- 9 Thunder Plains
- 10 Macalania Woods
- 11 Bikanel Desert
- 12 Bevelle
- 13 Calm Lands
- 14 Mt. Gagazet
- 15 Zanarkand Ruins

SPIRA



Willkommen in Spira!

Spira ist eine große und abwechslungsreiche Welt. Wenn Sie sich hier nicht verirren wollen, empfiehlt sich daher ein kleiner Wegweiser. Anhand der Nummerierung erfahren Sie auf der großen Landkarte links, was genau Sie wo finden.



1. Insel Besaid

Auf Besaid gibt es ein Wiedersehen mit Lulu und Wakka, die jetzt ein Paar sind und sogar ein Kind bekommen! Hier können Sie auch in einem Minigame auf Monsterjagd gehen.



2. Insel Kilika

Das Dorf auf der Insel Kilika wurde wiederaufgebaut. Ganz friedlich geht es aber noch immer nicht zu. Auch hier tobt der Konflikt zwischen der Jungen Liga und Neu Yevon.



3. Luca

In Luca werden Konzerte gegeben, die Sphäro-Break-Meisterschaft abgehalten und im Theater Filme und Musik präsentiert. Hier gibt es immer was zu entdecken.



4. Mi'hen Straße

Hier tummeln sich häufig Chocobos herum. Aber auch durchgedrehte Machina treiben ihr Unwesen. Wenn das zu gefährlich ist, der kann sich mit Fahrzeugen kutschieren lassen.



5. Fungus Pass

Auch hier können Sie sich auf Fahrzeugen transportieren lassen. Allerdings sollten Sie die verwinkelten Höhlen zu Fuß erkunden, um einige versteckte Bereiche zu finden.



6. Tempel Djose

Eine Machina-Fabrik und Stützpunkt von Gippel. Hier können Sie sich auch als Schatzsucher einschreiben lassen, um in der Wüste Bikanel nach versteckten Items zu suchen.



7. Illuminum

Ein beschaulicher Ort, in dem der kleine Tobli ein paar Shows auf die Beine stellen will. Allerdings sind diese wenig erfolgreich, weswegen Sie oft als „Promoter“ ausfallen müssen.



8. Guadosalam

Hier finden Sie den Stützpunkt der LeBlanc-Bande. Bevor Sie das erste Mal hineingelassen werden, müssen Sie sich ein paar Uniformen klauen, um unerkannt zu bleiben.



9. Donnersteppe

An diesem düsteren Ort sind die blitzableitenden Schutztürme beschädigt und müssen neu kalibriert werden – Ihre Chance, sich in Geschicklichkeitsprüfungen zu beweisen.



10. Macalania-Wald

Lassen Sie sich nicht von der schönen Umgebung und ruhigen Atmosphäre täuschen. In diesem Wald wimmelt es vor gefährlichen Monstern und es gibt einige Geheimnisse.



11. Wüste Bikanel

In dieser Wüste können Sie nach Schätzen graben oder Sie helfen den geheimnisvollen Kaktoren auf der Suche nach ihren verlorenen Kindern.



12. Bevelle

Das Hauptquartier von Neu Yevon. Wenn Sie sich der Jungen Liga anschließen, werden Sie hier Probleme bekommen. Außerdem soll sich hier die Vegnagun befinden.



13. Stille Ebene

Hier finden Sie Spielbuden, in denen Sie sich in Minigames beweisen können. Wenn Sie dabei helfen, diese Buden auszubauen, werden Sie sogar mit weiteren Minigames belohnt.



14. Berg Gagazet

Die Heimat der Ronso und deren Anführer Khimari. Mit der Möglichkeit zu springen und zu klettern können Sie sogar die Spitze des Berges erklimmen.



15. Zanarkand-Ruinen

Die Ruinen dieses für Yuna wichtigen Ortes sind inzwischen zu einer Touristen-Attraktion verkommen. Dabei ist Zanarkand wegen vieler Monster eigentlich recht unheimlich.



Final-Fantasy-History

Über ein Dutzend Spiele und noch kein Ende in Sicht. **Das ist Squares Erfolgsserie!**



Final Fantasy

System: NES

Japan 1987
USA 1990USA und Europa 2003
(in Final Fantasy Origins für PlayStation)

Der Anfang Schon mit dem ersten *Final Fantasy* setzte Square Standards für weitere Teile der Serie. Die Story über vier Helden, die Elementarkristalle wiederherstellen und eine Prinzessin retten müssen, wurde in späteren Teilen der Serie wiederverwendet. Auch der Prisma für das *Final Fantasy*-typische Kampfsystem wurde gelegt. Zwar gibt es in *Final Fantasy* noch kein ATB, aber auf dem Kampfbildschirm sind die Helden- und die Gegnergruppe bereits sichtbar unterteilt. Für den Kampf selbst stehen lediglich die Befehle „Angriff“, „Magie“ und „Item“ zur Verfügung. Ebenfalls eingeführt wurden Luftschiffe und Charakterklassen. Einmalig ist bis heute übrigens die Möglichkeit, sich zu Beginn des Spiels für Charaktere bestimmter Klassen zu entscheiden. Yoshitaka Amano und Nobuo Uematsu, zwei Künstler, die durch *Final Fantasy* großen Ruhm erlangten, waren schon damals für das Design beziehungsweise die Musik verantwortlich. Der erste Teil von Squares Erfolgsserie legte also in vielerlei Hinsicht Grundsteine, wegen des unausgewogenen Schwierigkeitsgrades, kleiner Fehler im Gameplay und der unpektakulären Erzählweise zählt er aber nicht zu den besten Teilen der Serie.



ORIGINAL ... So sahen Kämpfe ... UND REMAKE ... und so im Remake für die P.Sone.

Final Fantasy II

System: NES

Japan 1988
USA und Europa 2003 (in Final Fantasy Origins für PlayStation)

Der Tiefpunkt Square versuchte das in Japan extrem erfolgreiche *Final Fantasy* weiterzuentwickeln, scheiterte aber in vielen Punkten. Besonders auffällig: das neue Kampf- beziehungsweise Levelsystem. Durch den Gebrauch einer bestimmten Waffe wird man mit ebendieser begabter. Was interessant klingt (und in späteren Teilen in ähnlicher Form sogar erfolgreich wieder eingeführt wurde), entpuppt sich aber als kleine Katastrophe. Denn während Sie mit einer Waffe etwas dazulernen, verlieren Sie auch ein wenig den Gebrauch anderer. Durch das so erzwungene Balancing, also das ausgewogene Benutzen von Magie und verschiedenen Waffen, hat man letztendlich nur durchschnittliche Charaktere in der Gruppe oder verbringt eine halbe Ewigkeit mit dem „Aufleiven“. Allerdings machte Square mit der Erzählweise einen Schritt nach vorne, denn anders als im ersten Teil haben die Figuren eine eigene Persönlichkeit und sind nicht mehr nur leblose Avatare des Spielers.



PERSÖNLICH Die Charaktere kamen in Japan nicht gut an. PRÜGELEI Das Kampfsystem nimmt konkretere Formen an.

Final Fantasy III

System: NES

Japan 1990
Nicht in USA und Europa erschienen

Das, das in Japan blieb Für *Final Fantasy III*, der bislang einzige Titel der Serie, der nicht außerhalb Japans erschienen ist, orientierte sich Square am ersten Teil. Das Kampfsystem wurde daraus übernommen, grafisch aber etwas aufgepeppt. Die Charakterklassen wurden wieder eingeführt und um ein simples Jobsystem, das es erlaubt, die Charakterklasse der Figuren während des Spiels zu wechseln, erweitert. Auch die Story und die Erzählweise ähneln denen von *Final Fantasy I* (mal wieder geht es um Elementarkristalle) und der Spieler führt wieder anonyme Figuren ins Abenteuer. Ein billiger Abklatsch des ersten Teils ist *Final Fantasy III* aber dennoch nicht. Neue Elemente wie das Jobsystem, optionale Sidequests und die Möglichkeit, als Beschwörer erstmals mächtige Dämonen im Kampf zu rufen, brachten die Serie konsequent nach vorne.



ANONYM Die Helden waren wieder namenlos. Figuren.

Final Fantasy IV

System: SNES

Japan 1991
USA 1991 (als Final Fantasy II)

Das neue Kampfsystem Mit *Final Fantasy IV* revolutionierte Square das Rollenspiel-Genre. Die Story dreht sich wie schon in den ersten Teilen um einige Krieger und Elementarkristalle. Die Erzählweise setzte aber Standards. Die fortgeschrittene Technologie des Super Nintendo ermöglichte es, in Spielgrafik häufig minutenlang die Story weiterzuerzählen – ein Element, das bis heute noch in Rollenspielen verwendet wird. Die Charaktere sind diesmal übrigens keine namenlosen Figuren, sondern haben wieder eine Persönlichkeit. Obwohl das im zweiten Teil weniger gut beim japanischen Publikum ankam, erzeugt es in *Final Fantasy IV* eine Bindung des Spielers zu „seinen“ Helden. Nicht zuletzt, weil die Figuren für damalige Verhältnisse sehr außergewöhnlich waren – die Hauptfigur war beispielsweise ein fieser Bösewicht. Ebenfalls revolutionär: das Kampfsystem. Nicht nur das ATB wurde in *Final Fantasy IV* eingeführt, man konnte auch mit bis zu fünf Charakteren in den Kampf ziehen.



UNKONVENTIONELL Die Hauptfigur ist zu Beginn ein Bösewicht. alles um Elementarkristalle.

Der kleine Final-Fantasy-Duden

Wenn sich zwei Spieler über *Final Fantasy* unterhalten, kann das für Außenstehende unter Umständen ganz schön verwirrend klingen. Damit auch Sie mitreden können, haben wir eine kleine Liste gebräuchlicher Abkürzungen und Begriffe zusammengestellt.

Ability Fähigkeiten, die Charaktere (oft abhängig von Charakterklassen oder bestimmter Ausrüstung) erlernen und im Kampf einsetzen können.

ATB Active Time Battle. Das für *Final Fantasy* typische Kampfsystem, bei dem sich Zeitleisten für jede Figur auf-

füllen. Wenn die Leiste voll ist, darf die entsprechende Figur agieren.

Chocobo Große Vögel, die in der Welt von *Final Fantasy* als Reittiere benutzt werden. Der klassische Cho-



cobo ist gelb, es gibt aber auch andersfarbige Chocobos, deren Färbung besondere Fähigkeiten verrät.

Cid Eine Nebenfigur, die seit *Final Fantasy II* in jedem Teil der Serie auftritt.

Final Fantasy V

System: SNES

Japan 1993

USA 1999 (in Final Fantasy Anthology)

Europa 2003

(in Final Fantasy Anthology)

Das Jobsystem Auch im fünften Teil von *Final Fantasy* dreht sich mal wieder alles um Elementarkristalle. Nicht nur storytechnisch war Square in den frühen Neunzigern wenig einfallsreich. Auch wegen des Gameplays und der Technik hatten viele Spieler *Final Fantasy V* für einen der schwächsten Teile der Serie. Lediglich das Jobsystem, das aus dem dritten Teil übernommen und weiterentwickelt wurde, macht *Final Fantasy V* halbwegs interessant. Insgesamt 22 Jobklassen und die Möglichkeit, bereits erlernte Fähigkeiten bei einem Jobwechsel zu übernehmen, verleihen dem Titel etwas Tiefgang.



OLDSCHOOL Für das PSone-Remake wurde die Grafik überarbeitet.

Final Fantasy VI

System: SNES

Japan 1994

USA 1994 (als Final Fantasy III)

USA 1999 (Final Fantasy Anthology)

Europa 2003 (Final Fantasy Anthology)

Der Höhepunkt *Final Fantasy VI* gilt nicht nur als der erste gute und gleichzeitig beste Teil der *Final Fantasy*-Reihe, sondern auch als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Und das, obwohl die klassische Geschichte um einen verrückten, machthungrigen Tyrannen gar nicht so außergewöhnlich ist. Vielmehr sind es die Erzählweise und Charakterentwicklung, die *Final Fantasy VI* zu einem ganz besonderen Spiel machen. Die Figuren sind lebendig und es werden viele Probleme der damaligen Zeit angesprochen, die auch heute noch aktuell wirken. Technisch ist der Titel seiner Zeit voraus. Grafisch wird alles aus dem Super Nintendo herausgeholt und Komponist Nobuo Uematsu erreicht mit *Final Fantasy VI* endlich die musikalische Präsenz, für die er heute bekannt ist. Er komponiert kleine Meisterwerke für jeden wichtigen Charakter und Ort des Spiels. Schnell zugängliche Menüs, viele Nebenquests und ein Kampfsystem, das erstmals das Koppeln von Espers, den Vorgängern von Guardian Forces und Bestias, ermöglicht, machen das sechste *Final Fantasy* auch spielerisch zu einem durch und durch gelungenen Titel.



MÄRCHENHAFT Der Erzählstil ist besonders gelungen.



KINO Fürs PSone-Remake gab's neue Zwischensequenzen.

Final Fantasy VII

System: PlayStation

Japan 1997

USA 1997

Europa 1997

Die Revolution Neben *Final Fantasy VI* zählt *Final Fantasy VII* zu den besten Teilen der Reihe und ist zugleich das erste *Final Fantasy*, das auch in Europa verfilmt wurde und der Serie so zu internationalem Ruhm verhalf. Besonders in grafischer und storytechnischer Hinsicht hat Square die Serie mit diesem Spiel weiterentwickelt: Als erster Titel für eine Next-Generation-Konsole prätzt *Final Fantasy VII* mit dreidimensionaler Polygongrafik, bombastischen Effekten und aufwendigen Zwischensequenzen. Die Story ist erstmals kein Einheitsbrei und erzählt die facettenreiche Geschichte von Cloud und seinem Kampf gegen Shinra und seinen Erzfeind Sephiroth – bis heute der wohl coolste Bösewicht der *Final Fantasy*-Serie. Das Gameplay hingegen ist stark vom sechsten Teil geprägt, wurde aber in einigen Punkten erweitert. Neben den zahlreichen Sidequests gibt es nun viele Minispiele und neben GFs kann man auch sogenannte Substanzen an die Ausrüstung der Charaktere koppeln, um deren Attribute zu verbessern.



EFFEKTREICH Die PSone erlaubte erstmals bombastische Effekte.



TRAGISCH Die Story ist die Stärke von *Final Fantasy VII*.



Final Fantasy VIII

System: PlayStation

Japan 1999

USA 1999

Europa 1999

Das Grafikwunder Wenn man an *Final Fantasy VIII* denkt, fallen einem zwei Dinge ein: Zwischensequenzen und Triple Triad. Letzteres ist das wohl bekannteste Minigame der *Final Fantasy*-Geschichte. In dem eigentlich sehr simplen Kartenspiel legt man auf einem 3x3 Felder großen Spielbrett Karten aus, die an jeder Seite einen Wert tragen. Ist dieser Wert höher als der einer angrenzenden Karte, gewinnt man diese. Das an sich einfache Spielprinzip erzeugt echtes Suchtpotenzial und fesselt beinahe mehr vor die Konsole als das eigentliche Spiel. Dieses findet auf vier CDs Platz, bzw. Zungen behaupten aber, dass das Spiel selbst auf zwei CDs passen würde und lediglich die zahlreichen aufwendigen Zwischensequenzen so viel Platz verbrauchen. Überhaupt ist *Final Fantasy VIII* grafisch einer der bombastischsten PSone-Titel und hat nichts mehr mit dem Knuddel-Look typischer Japano-Rollenspiele gemein. Aber auch spielerisch ist der Titel einer der interessantesten *Final Fantasy*-s. So kann man zum Beispiel die Waffen erweitern, aber nicht auswechseln. Die Ausrüstung der Charaktere besteht daher zum Großteil aus Zaubersprüchen. Diese kann man aber nur erwerben, indem man sie gegen während eines Kampfes mit dem „Draw“-Befehl entzieht.



BOMBAST Die Zwischensequenzen sind ein Augenschmaus.



AUFWENDIG Die Grafik war damals wegweisend.

Weitere Final-Fantasy-Ableger

Final Fantasy Tactics

Zwei Strategie-Rollenspiele (*Tactics* für die PSone und *Tactics Advance* für den Game Boy Advance), bei denen der Schwerpunkt auf den taktischen, rundenbasierten Gefechten liegt.

Final Fantasy Legend (Game Boy)

Eigentlich gar keine echten *Final Fantasy*-s, sondern lediglich japanische Rollenspiele, die aus markttechnischen Gründen in Amerika umbenannt wurden.

Final Fantasy Mystic Quest (SNES)

Ebenfalls ein Titel, der recht wenig mit *Final Fantasy* gemein hat. In laichhaft einfachen Kämpfen (den letzten Endboss besiegt man, indem man ein paar Heilzauber auf ihn spricht) schlagen Sie sich durch einfach aufgebaute Dungeons und sammeln dabei Kristalle ein.

Final Fantasy Adventure (Game Boy)

Dieser Titel erschien in Deutschland als *Mystic Quest* auf dem Game Boy, hat aber nichts mit dem oben genannten *Mystic Quest* zu tun. Der zweite Teil von *Final Fantasy Adventure* erschien als *Secret of Mana* und ist eines der erfolgreichsten Rollenspiele für das Super Nintendo.



Final Fantasy Crystal Chronicles

(Game Cube)

Crystal Chronicles ist weniger ein Rollenspiel als vielmehr ein Action-Adventure und am besten als japanische Knuddelversion von *Eas Herr der Ringe*-Spiele zu beschreiben.

Final-Fantasy-Filme

Der *Final Fantasy*-Film *The Spirits Within* ist ein technisch beeindruckender, am Computer erstellter Animationsfilm. Allerdings floppte der Streifen wegen des reinen Science-Fiction-Settings und der schwachen Story. Der demnächst erscheinende zweite Film *Advent Children* hingegen basiert auf *Final Fantasy VII* und sollte besonders bei den Fans der Spiele gut ankommen.



EXP Experience. Zu Deutsch: Erfahrung. Nach einem Kampf werden die Charaktere mit Erfahrungspunkten belohnt, die eine Weiterentwicklung zu höheren Levels ermöglichen.

GF Guardian Force. In anderen *Final Fantasy*s als Espers oder Bestias

bekannt. Große Dämonen, die beschwört werden können, um am Kampf teilzunehmen.

HP Health Points. Zu Deutsch: Gesundheitspunkte oder Lebensenergie. Sinken die Health Points auf null, so stirbt ein Charakter.

Job In manchen Teilen der Serie können Charaktere bestimmte Jobs annehmen, um so neue Fähigkeiten zu erlernen.

Level Der Level eines Charakters zeigt an, wie erfahren er ist. Als „Auf-leveln“ bezeichnet man das Kämpfen

gegen Monster, um Erfahrungspunkte zu erlangen und so im Level aufzusteigen.

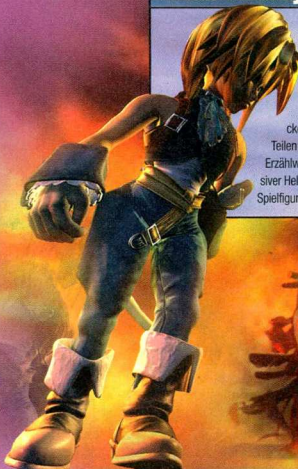
Limit Besonders starke Attacken, die Charaktere in manchen *Final Fantasy*-Titeln ausführen können, wenn ihre Lebensenergie knapp wird.

Final Fantasy IX

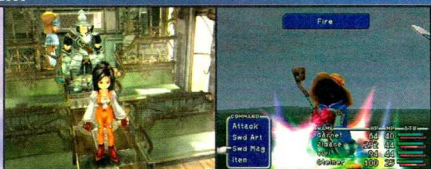
System: PlayStation

Japan 2000
USA 2000

Europa 2001



Die Rückkehr zu alten Tugenden Nachdem FF VII und VIII von Tetsuya Nomura designed wurden, zeichnet für den neunten Teil der Reihe wieder Yoshitaka Amano verantwortlich. Vielleicht ist dieser Titel auch deswegen so beliebt. Spielerisch bietet der Titel neben kombinierbaren Attacken nur wenig Neues und orientiert sich an den alten Teilen der Serie. Ein echtes Novum ist aber die witzige Erzählweise der Geschichte. Vorbei sind die Zeiten depressiver Helden und düsterer Geschichten. Vielmehr sind die Spielfiguren witzig und die Spielwelt freundlich gestaltet.



KLASSISCH Das Charakterdesign stammt von Yoshitaka Amano.

ALTER HUT? Das Spielsystem hat sich nur wenig weiterentwickelt.

Final Fantasy X-2

System: PS2

Japan 2003
USA 2003

Europa 2004

Die sexy Fantasy Wenn ein Final Fantasy aus der Reihe tanzt, dann wohl dieses. Statt einer düsteren Story gibt es eine gehörige Prise Sex und im Kampf schlüpfen die Protagonisten in verschiedene Kleider. In diesem Booklet finden Sie alles zu diesem Spiel, was Sie wissen müssen.



UNTYPISCH Final Fantasy X-2 ist der wohl außergewöhnlichste Teil der Reihe.

Final Fantasy X

System: PS2

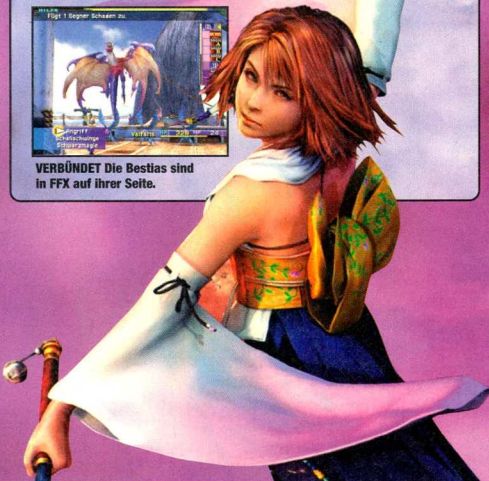
Japan 2001
USA 2001

Europa 2002

Der PS2-Titel Das erste PS2-Final Fantasy stellt trotz des Bruchs zu anderen Titeln der Serie einen der beliebtesten Teile dar. Geleitet wird nicht mehr durch Erfahrungspunkte, sondern auf dem Sphärotrett und das ATB-Kampfsystem wird durch rundenbasierte Kämpfe abgelöst. Der Verlust des ATB wird aber nur wenig betrauert, denn das neue Kampfsystem erlaubt aufgrund der Möglichkeit, Ausrüstung und Charaktere während des Kampfes auszuwechseln, mehr strategischen Tiefgang als je zuvor. Dafür ist die Story trotz des farbenfrohen Designs von Tetsuya Nomura wieder sehr düster und ernsthaft: Blitzballspieler Tidus muss mit Bestia-Beschwörern Yuna die Welt Spira vor Sin retten. Blitzball ist übrigens eine Art Basketball unter Wasser und das für Final Fantasy X kennzeichnende Minigame. Bestias sind, ähnlich wie GFs, beschwörbare Monster. Diese werden aber nicht gekoppelt, sondern können nur von Beschwörern Yuna herbeigerufen werden und nehmen dann aktiv am Kampf teil.



VERBÜNDET Die Bestias sind in FFX auf ihrer Seite.



Final Fantasy XI

System: PS2

Japan 2002
USA 2003

Europa Sommer 2004

Das Online-Rollenspiel Auch das elfte Final Fantasy ist ein außergewöhnlicher Titel in der Reihe. Das liegt aber weniger am Setting als vielmehr daran, dass es sich um ein Online-Rollenspiel handelt! Das bedeutet, dass das Kampfsystem abwärts verändert werden musste und es keine feste Story und somit statt NPCs nur noch eine Menge menschlicher Mitspieler gibt. In Japan und Amerika ist das Spiel bereits erhältlich, bei uns soll es im Sommer 2004 endlich so weit sein.



ONLINE Statt fester Storyline gibt's viele menschliche Mitspieler.

Final Fantasy XII

System: PS2

Japan Sommer 2004
USA und Europa Unbekannt

Der Erwartungsträger Über Final Fantasy XII ist wenig bekannt. Die Spielwelt ist die gleiche wie in Final Fantasy Tactics Advance für den Game Boy Advance, die Story ist aber eigenständig und erzählt die Geschichte von Vaan und Ashe, die in einem vom Krieg zermürbten Land nach Frieden und Freiheit streben. Angeblich sollen Zufallskämpfe dabei abgeschafft und ein neues Kampfsystem eingeführt werden. Zudem erlaubt die erstmals in Echtzeit erstellte Grafik die manuelle Steuerung der Kamera. Laut Yasumi Matsumoto, dem Produzenten von Final Fantasy XII, soll dieser Teil ein völlig neues Spielerlebnis innerhalb der Serie darstellen.



RÜCKKEHR Die Spielwelt ist die gleiche wie in Final Fantasy Tactics Advance.



The End? Was nach Final Fantasy XII kommt, wissen wir nicht. Ob sich Square Enix wieder verstärkt auf Nintendos Konsolen konzentriert oder Pläne für die ersten PS3-Rollenspiele bekannt gibt, ist ungewiss. An ein Ende der Final Fantasy-Serie glauben wir aber nicht.

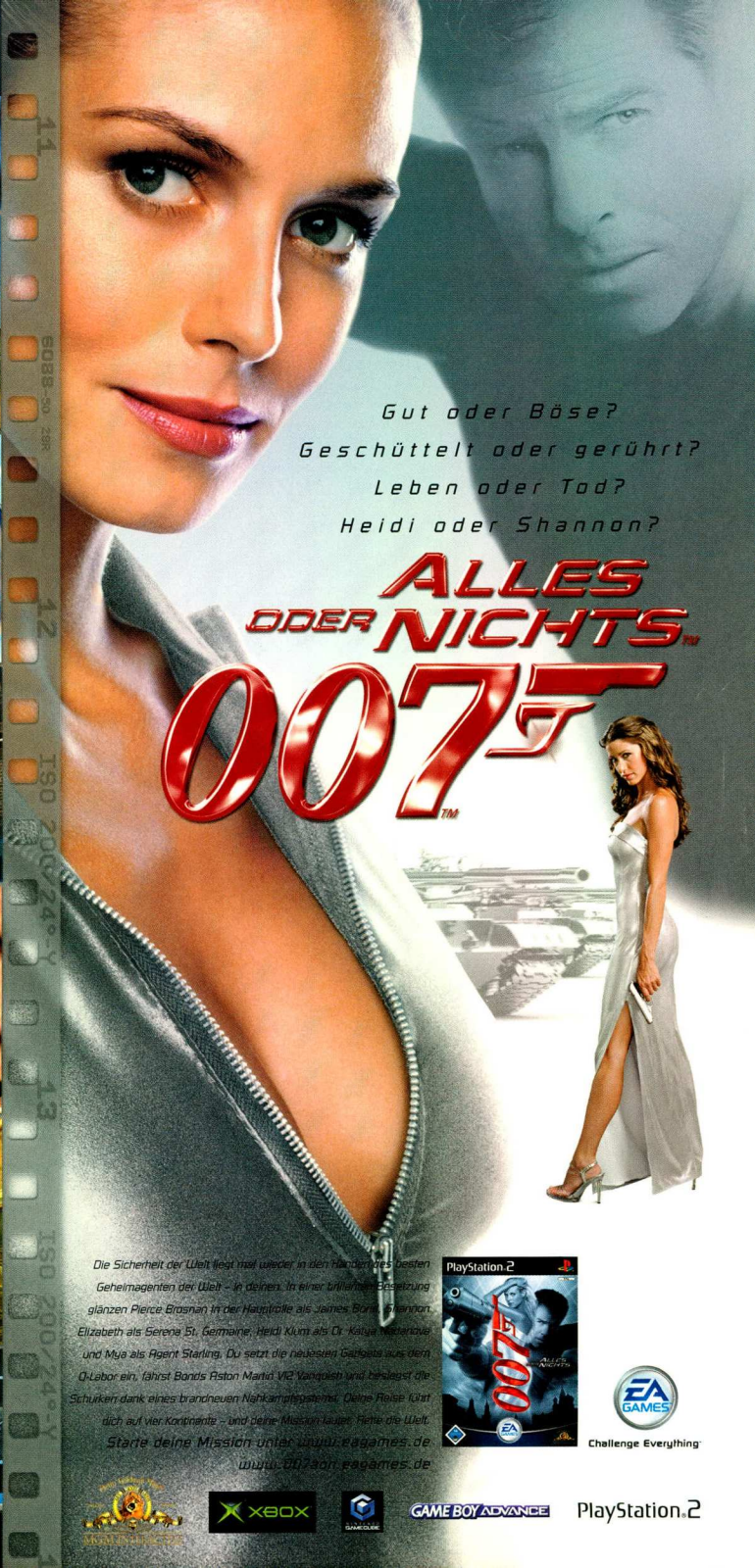
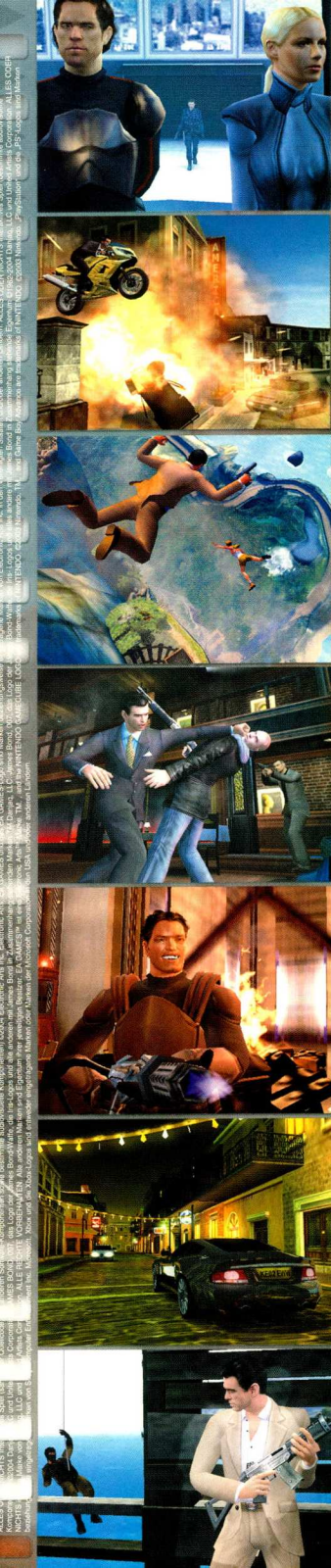
Mog/Moogle Ähnlich wie Chocobos eine Art „Maskottchen“ in der Welt von Final Fantasy. Die Mogs sind wegen ihrer putzigen Erscheinung eher unscheinbar. Tatsächlich sind sie aber in vielen Bereichen, wie Magie oder Schmiedekunst, sehr begabt.

MP Magic Points. Zu Deutsch: Magiepunkte. Spricht ein Charakter einen Zauber, so kostet das Magiepunkte. Je stärker der Zauber, desto mehr MP werden verbraucht. Sinken die MP auf null, können logischerweise keine Zauber mehr gesprochen werden.

NPC Non Player Character. Zu Deutsch: Nichtspielercharakter, also Charaktere, die nicht vom Spieler kontrolliert werden. Zu NPCs zählen Verkäufer, Figuren, die die Heldengruppe in ein Abenteuer schicken oder einfach nur Passanten, die auf der Straße angesprochen werden können.

Party Bezeichnung für die vom Spieler kontrollierte Heldengruppe.

Zufallskämpfe In FF sind Gegner nicht sichtbar. Kämpfe werden zufällig gestartet, während man sich umherbewegt. Für viele sind diese nervigen Kämpfe der größte Kritikpunkt an FF.



*Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?*

ALLES ODER NICHTS™ 007™

Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer criminalistischen Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Gwendoline Christie als Serene St. Germaine, Heidi Klum als O. J. Kallan, Christopher Moltisaris als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Roadster und handelst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Rolle führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt. Stehle deine Mission unter www.eagames.de



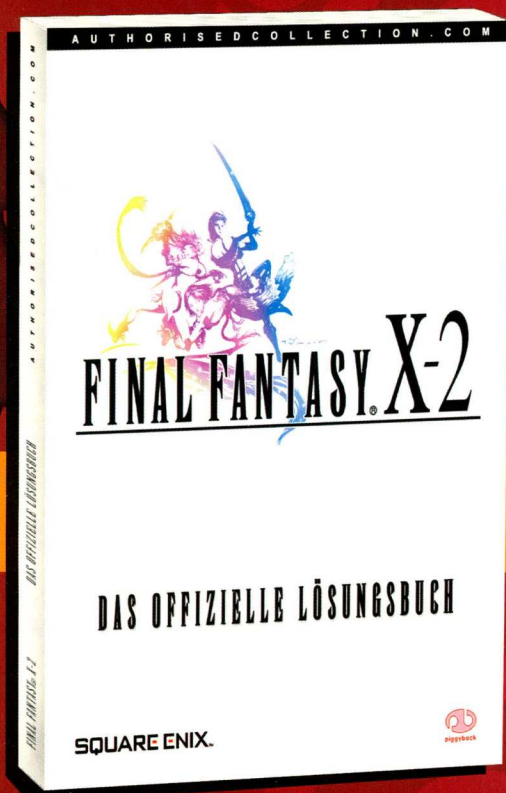
Challenge Everything™



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

WER VIELE FEINDE HAT, BRAUCHT EINEN GUTEN FREUND.



Testen Sie das Buch:
kostenlose Beispielseiten auf
www.authorisedcollection.com

- Der umfangreiche Lösungsweg zeigt Ihnen, wie Sie einen hundertprozentigen Spielverlaufswert erreichen.
- Sie verpassen keine Nebenmission, kein Minispiel und kein verstecktes Ende dank der ausführlichen Informationen im Kapitel Geheimnisse.
- Detaillierte Karten zeigen Ihnen sämtliche Fundgegenstände in allen fünf Kapiteln.
- Jeder der 17 Kostüm-Sphäroiden und die dazugehörigen 384 Befehle werden eingehend erläutert.
- Sie erfahren alles Wissenswerte über Items, Accessoires, Kostümpaletten und Abilities.
- Das umfassende Monsterkapitel klärt Sie über die Stärken und Schwächen Ihrer Gegner auf.
- **Brilliant Qualität:** Das Buch umfasst 238 Seiten inklusive sechseitigem Umschlag, gedruckt auf hochwertigem Papier, exzellent verarbeitet mit Fadensiegelung.

Ab sofort überall erhältlich, wo es Videospiele gibt.

SQUARE ENIX.



© piggyback interactive limited 2003. The Official FINAL FANTASY X-2 Strategy Guide is a licensed product of SQUARE ENIX CO., LTD.
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO
FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX logo is a trademark of Square Enix Co., Ltd.
Reproduction or transmission, in whole or in part is prohibited without the prior written permission of SQUARE ENIX LTD and piggyback interactive limited.