Artefakte sammeln-

Immer wenn Sie in einem Verlies (Dungeon) das Boss-Monster besiegen, bekommt Ihr Charakter ein Artefakt. Um die Attribute zu verbessern, müssen Sie also möglichst viele Verliese durchqueren – und das möglichst oft. Eingesammelte Artefakte entfalten sofort ihre Wirkung. Aber sobald Sie den Dungeon verlassen, verschwinden die Artefakte. Nur wenn Sie das Boss-Monster bezwingen, dürfen Sie eines für immer behalten. Dieses wird dann im Menü "Artefakte" eingelagert.



Fin Artefakt kann verschiedene positive Auswirkungen haben:

Steigerung von Stärke, Abwehr oder Magie: Ein Attribut wird um

mindestens einen Punkt gesteigert. Die Verbesserung können Sie anhand der Attribute im Hauptmenü sofort ablesen. Dieser Typ von Artefakten kommt am häufigsten vor.

Zusätzliche Felder in der Kommandoliste: Dieser Bonus ist besonders wichtig, da alle Charaktere zu Beginn nur über vier Felder verfügen, von denen Sie nur zwei frei belegen können. Im Einspieler-Modus sind dann schon durch einen simplen Kombo-Zauber alle Möglichkeiten ausgeschöpft. Je mehr Felder Sie haben, desto mehr Gegenstände können Sie einlagern. Im Mehrspieler-Modus können Sie dann mehr Nahrung und Phönixfedern für Notfälle bereithalten. Wenn es Ihnen gelingt. die vier Artefakte zu finden, die Ihnen zusätzliche Kommandofelder verschaffen, dann haben Sie insgesamt sechs zur freien Verfügung.

Zusätzliche HP-Herzen: Neben den Kommando-Feldern genießen diese Artefakte oberste Priorität, vor allem in der Anfangsphase Ihrer Reise. Denn mit iedem zusätzlichen Herz steigen Ihre Überlebenschancen. Versuchen Sie möglichst frühzeitig, gezielt die vier Artefakte in die Finger zu bekommen, die zusätzliche HP verschaffen. Mit acht Herzen in der Energieleiste haben Sie die besten Erfolgsaussichten.

Magische Gegenstände: Der Nutzwert dieser besonderen Gegenstände liegt auf der Hand. Sie besitzen dieselben Eigenschaften wie herkömmliche Zaubersteine, ohne iemals von selbst aus dem Inventar zu verschwinden. Sie können also nach dem Betreten eines Verlieses sofort zaubern, ohne erst auf Zaubersteine hoffen zu müssen. Gleichzeitig verbessern sich Ihre Chancen, die mächtigen Zauber-Kombos einsetzen zu können. Es gibt fünf magische Gegenstände: Feuer-Ring, Eis-Ring, Blitz-Ring, Vita-Ring und Engel-Ring.

Angesichts der zahlreichen Vorteile, die Ihnen die Artefakte bieten, versteht es sich von selbst, dass möglichst viele davon in den Besitz Ihres Charakters übergehen sollten. Allerdings reicht es nicht, einfach nur wahllos irgendwelche Verliese zu durchqueren. Sie müssen dabei folgende Faktoren berücksichtigen:

Erstens ist es unabdingbar, die Verliese vollständig zu untersuchen. Das bedeutet, Sie müssen in alle Schatztruhen hineinschauen und möglichst alle Monster erledigen. Jeweils vier Artefakte finden Sie innerhalb der Verliese, vier weitere kommen nach dem Sieg über das Boss-Monster hinzu.

Falls Sie im Mehrspieler-Modus spielen, sollten Sie dabei die Bonusregel im Auge behalten. Am unteren Rand des GBA-Bildschirms wird die Bedingung eingeblendet, die speziell für Ihren Charakter gilt. Je aufmerksamer Sie sich an diese Vorgabe halten, desto mehr Bonuspunkte bekommen Sie bei der Endabrechnung nach dem Sieg über das Boss-Monster. Von dieser Punktzahl hängt die Reihenfolge ab, in der sich die Spieler ein Artefakt aussuchen dürfen. Der Charakter mit den meisten Punkten hat also ein Anrecht auf das wertvollste Artefakt. Der Letzte bekommt, was übrig bleibt.

Gegenstände Geheimnisse

Grundlagen

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES.

So spielen Sie

Lösungsweg

Steueruna

Charaktere

Entwicklung der Kampfschule

Strategie

Hrategie

Nachdem Sie in den ersten zwei Abschnitten dieses Kapitels erfahren haben, welche Möglichkeiten Sie in Final Fantasy Crystal Chronicles grundsätzlich haben, geht es jetzt ans Eingemachte. Nun erfahren Sie, wie Sie Ihr gesammeltes Wissen am besten Gewinn bringend einsetzen können.

Achten Sie dabei auch besonders auf die Infokästen, die auf den Seiten verteilt sind: Sie enthalten kleine Tipps und Kniffe, die Ihnen das (Über-) Leben im Spiel leichter machen.

INTWICKLUNG DER CHARAKTERE

Die Attribute-

Charakterentwicklung bedeutet vor allem, dass Sie sich um die Verbesserung der Attribute kümmern müssen. Es gibt zwei Methoden: das Sammeln von Artefakten und das Anlegen besserer Ausrüstung.

Stärke: Von der Stärke Ihres Charakters hängt es ab, wie effektiv Ihre Angriffe mit Waffen sind. Je höher der Wert, desto mehr Schaden verursachen die physischen Attacken.

Abwehr: Die Abwehr des Charakters bestimmt seine Widerstandsfähigkeit gegen feindliche Angriffe. Das gilt sowohl für physische als auch für magische Attacken.

Magie: Vom Magiewert hängt die Stärke Ihrer Zaubersprüche ab. Je höher der Wert, desto effektiver sind die Zauber Ihres Charakters.

Erinnerungen: Jedes Ereignis, das Ihr Charakter erlebt, wird zu einer Notiz im Tagebuch – einer Erinnerung. Der Zahlenwert verrät Ihnen, wie viele Erinnerungen Sie haben.

HP: Die Hitpoints (Trefferpunkte) des Charakters bezeichnen seine Lebensenergie und werden durch eine Reihe von Herzen dargestellt. Anfangs hat jeder Charakter vier Herzen, doch im Laufe der Abenteuer können Sie die Anzahl verdoppeln. Bei jedem Treffer verliert der Charakter mindestens ein halbes Herz (die genaue Menge hängt vom Abwehr-Attribut ab). Heilung bringt der Verzehr von Nahrung (die Wirkung hängt vom bevorzugten Geschmack ab) oder der Vita-Zauber. Wenn die HP auf gefährlich niedrige Werte sinken, ertönt ein Warnton, der auf die Gefahr aufmerksam macht.

Beim Verlust sämtlicher Herzen wird der Charakter kampfunfähig. Im Mehrspieler-Modus können Sie den Charakter noch bewegen und darauf warten, dass er von einem Mitspieler mit dem Engel-Zauber wiederbelebt wird. Im Einspieler-Modus hingegen werden Sie nur wiederbelebt, wenn Sie eine Phönixfeder in der Kommandoliste tragen. Ansonsten haben Sie nur die Option. "Weiterspielen" zu wählen, um am Eingang des zuletzt betretenen Kartenabschnitts weiterzuspielen. Ein Boss-Kampf wird sofort von vorn begonnen. Ansonsten können Sie noch ins Titelbild zurückkehren und dort einen alten Spielstand laden.

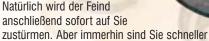
Schneller Angreifen

Durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten rufen Sie immer das Kommando "Angreifen" auf – ganz egal, welches Kommando zur Zeit gerade angewählt ist.

Strategie Nr. 3: Die Initiative ergreifen

Es ist immer von Vorteil, sich im Kampf die Initiative zu sichern. Das bedeutet. Sie sollten:

- · zuerst den eigenen Charakter mit Hast beschleunigen (oder das Team mit Hastga) – besonders, wenn gefährliche Gegner auf Sie warten.
- · wenn möglich den Feind mit einer Attacke überraschen. Nähern Sie sich von hinten oder bleiben Sie weit genug weg, damit er Sie nicht bemerkt. Dann schlagen Sie per Fernattacke oder Zauber zu.





als Ihr Gegner und haben schon einen Treffer platziert – eine gute Basis für den weiteren Kampfverlauf.

2m

Strategie Nr. 4: Langsam vorrücken

Egal in welchem Verlies Sie sind: Sie sollten immer langsam vorrücken. Schritt für Schritt. Es ist wesentlich sicherer, nur ieweils einen Gegner zu bekämpfen, als sich mit einer ganzen Horde herumzuschlagen. So behalten Sie leichter den Überblick und können planvoller agieren und aufmerksamer reagieren. Bei einem unübersichtlichen Getümmel wird es Ihnen schwer fallen, Übersicht und Oberhand zu behalten. Natürlich bleibt Ihnen immer noch die Flucht, aber dabei müssen Sie berücksichtigen, dass die Gegner Sie oft eine ganze Weile verfolgen – und währenddessen könnten Sie weiteren Feinden in die Fänge laufen. Daher ist es ratsam, sich ständig langsam vorwärts zu bewegen und das Gebiet systematisch von Feinden zu räumen.

Und wenn Sie doch fliehen müssen, dann auf keinen Fall in unbekanntes Gebiet!









Strategie Nr. 5: Feinde paralysieren

Es gibt drei Zauber, mit denen Sie Ihre Gegner paralysieren (also bewegungsunfähig machen) können: Eis. Blitz und Stopp. Wenn Sie ein Monster bekämpfen, das gegen die Effekte nicht immun ist, dann werden Sie ohne Schwierigkeiten als Sieger vom Platz gehen. Nutzen Sie einfach konsequent den jeweiligen Zauber: Ihr Gegner kann sich nicht mehr bewegen, und Sie können ihn bequem attackieren und/oder wieder paralysieren. Falls Sie zum Beispiel mehrmals Blitzga gegen eine Kreatur einsetzen, die empfindlich auf dieses Element reagiert, dann wird das Ungeheuer niemals zum Zuge kommen.





Strategie Nr. 6: Die Umgebung ausnutzen

Manchmal können Sie sich im Kampf einen entscheidenden Vorteil verschaffen, wenn Sie die Besonderheiten der Umgebung konsequent ausnutzen. Hier ein paar Beispiele:

Greifen Sie sich eine der Urnen, die in machen Dungeons herumstehen, und werfen Sie sie zu Boden. Locken Sie ein Monster an und richten Sie im richtigen Moment den passenden

Zauber auf die Flüssigkeit aus der Urne: Feuer, wenn es sich um Öl handelt und Eis oder Blitz, wenn es eine Wasserurne war. Ihr Widersacher wird dann durch den Effekt der Flüssigkeit zusätzlich in Mitleidenschaft gezogen.

Bestimmte Hindernisse können für Ihren Gegner tödlich sein, falls es ihm nicht möglich ist, sie zu umgehen. Wenn Sie eine solche Stelle erkennen und ausnutzen, können Sie aus der Ferne mit Zaubern angreifen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

Nicht nur sperrige Hindernisse können für Ihre Feinde zur tödlichen Falle werden, sondern auch besonders schmale Durchgänge. Nehmen Sie zum Beispiel die Stege in den Sümpfen von Conall Curach: Große Kreaturen sind nicht im Stande, Ihnen dort zu folgen und müssen guasi draußen warten. Dadurch wird selbst das gefährlichste Ungeheuer zum harmlosen Schoßtier – solange Sie darauf achten, außerhalb der Reichweite der feindlichen Angriffe zu bleiben. Wenn Ihnen ein Untier auf den Fersen ist, kann es auch vorkommen, dass es an einer Ecke des Terrains hängen bleibt. Auch dann können Sie sicher aus der Ferne angreifen.

> Schmale Pfade haben außerdem den Vorteil, dass Sie immer nur frontal von einem Gegner attackiert werden können (wenn die Monster keine Fernattacken beherrschen). Im Einspieler-Modus sollten Sie dann Mogu mit dem Kelch als zusätzliches Hindernis zwischen dem Feind und Ihrem Charakter platzieren. Im Mehrspieler-Modus stellen Sie in solchen Situationen am besten den stärksten Charakter an die Spitze und unterstützen ihn von hinten mit Heilzaubern und Fernangriffen. Halten Sie stets Ausschau nach solchen Gelegenheiten!







Grundlagen



Entwicklung der Charaktere

Steueruna

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES,

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Kampfschule



Strategie Nr. 7: Die effektivsten Angriffe wählen

Der Schaden, den ein Angriff verursacht, beruht auf mehreren Faktoren, zum Beispiel der Stärke (STR) oder Magie (MAG) des Angreifers und der Abwehr (ABW) des Opfers. Die folgende Tabelle verrät Ihnen, wie sich der Schaden im Prinzip berechnet. Die Tabelle ist nur ein Anhaltspunkt für die Berechnung, da einige der Werte nicht auf dem Bildschirm abzulesen sind. Wenn Sie das grundlegende Prinzip verstanden haben, die Attribute der Charaktere berücksichtigen und auf die Abwehrkraft des Monsters achten, können Sie leicht die nützlichste Technik wählen.

Technik	Berechnung des Schadens
Normaler Angriff (1 Treffer)	(STR des Spielers : 5) – ABW des Monsters
Spezialattacke	[(Stärke der Spezialattacke + STR des Spielers) : 5] – ABW des Monsters
Zauber	[(MAG des Spielers + Stärke des Zaubers) : 5] – ABW des Monsters
Kombo-Zauber	{[(Stärke des Zaubers + MAG des ersten Spielers) : 5] – ABW des Monsters} x Faktor Anm.: Der Faktor hängt von der Art des Kombo-Zaubers ab (z. B.: 2 für Feura +1, 3 für Feura +2).
Zauber-Hieb	(Schaden der Spezialattacke) x 1, 2 oder 3 Anm.: Der Multiplikator hängt von der Anzahl der am Kombo-Zauber beteiligten Charaktere ab, der mit der Spezialattacke kombiniert wurde.

Mogu, Ihr Freund und Helfer!

Im Einspieler-Modus können Sie sich von Mogu unterstützen lassen. Er kann einen einfachen Zauber sprechen, wenn er den Kelch nicht trägt. Er signalisiert seine Bereitschaft mit den Worten "Du schaffst es, kupo!". Wenn Sie ihm dann mit dem ⊗-Knopf auftragen, den Kelch abzustellen, ist er bereit. Ähnlich wie im Mehrspieler-

Modus vereinigen Sie dann Ihren Zielkreis mit seinem, und lassen im richtigen Moment den **(A)**-Knopf los. Mogu beherrscht Feuer, Eis und Blitz. Wenn Sie beeinflussen wollen, welchen Zauber er spricht, dann müssen Sie Ihren Begleiter in einem Mogry-Nest rot, blau oder grün anmalen.

To nutzen Tie den Lösungswege

euer 🕒 🌰 Eis 💮 🔴 🕳 Blitz 🕒 🚭 🤄 mach Stopp Gravitas ictus 🗪

Auf dieser Doppelseite möchten wir Ihnen kurz die verschiedenen Elemente vorstellen, die Sie im Kapitel "Lösungsweg" erwarten. Damit Sie sich immer auf den ersten Blick zurechtfinden und noch mehr Spaß mit diesem Lösungsbuch haben.

1 Karten

Mit Hilfe der Karten finden Sie sich an jedem Ort sofort zurecht. Falls Sie die Orientierung verloren haben, führt Sie die Karte auf den rechten Weg zurück. Zu jeder Karte gibt es eine leicht verständliche Legende. Und natürlich erfahren Sie auch, wo Sie alle Schatztruhen und die versteckten Mogry-Nester finden. Wenn Sie sich bereits im Vorfeld über den besten Weg durch einen Dungeon informieren möchten, kein Problem! Die eingezeichneten Pfade auf den kleinen Karten zeigen die kürzeste Route zum Boss-Monster.

Besondere Orte sind mit Zahlen markiert, mit deren Hilfe Sie die entsprechenden Informationen im begleitenden Lösungsweg-Text schnell und beguem finden.

2 Artefakte

Zu jedem Dungeon gibt es eine vollständige Liste aller Artefakte. die Sie dort zu verschiedenen Zeitpunkten (Evolutionsstufen, siehe Seite 43) finden können. Nutzen Sie diese Liste, wenn Sie auf der Suche nach einem der wertvollen Artefakte sind.

(3) Monster

Passend zu jedem Dungeon gibt es eine Aufstellung mit allen Kreaturen, die dort hausen. So können Sie problemlos die Daten zu den örtlichen Monstern abrufen – auch wenn Sie den Namen Ihres jeweiligen Gegners nicht kennen – und sich schnell und gezielt über deren Stärken und Schwächen informieren.

4 Informationen

Zu jeder Zahl auf einer Karte gibt es einen erklärenden Text. Dort wird der entsprechende Sachverhalt eingehend durchleuchtet: Sie erfahren, wie ein Rätsel zu lösen ist, was es mit einem Schalter auf sich hat, oder wo Ihnen eine gefährliche Monsterhorde auflauert. Screenshots dokumentieren die jeweilige Situation und vereinfachen die Orientierung.

(5) Tipp-Kasten

Solche Kästen liefern Ihnen nützliche Zusatzinformationen, hilfreiche Tipps oder Erklärungen zur Entwicklung der Dungeons. So entgeht Ihnen an den jeweiligen Orten wirklich kein Detail.



(6) Boss-Monster

Die Boss-Monster der Dungeons werden standesgemäß in einem gesonderten Abschnitt behandelt. Hier erfahren Sie alles, was Sie über die massiven Monster wissen müssen – natürlich inklusive einer Beschreibung der besten Strategie für den Kampf. Neben den verschiedenen Entwicklungsstufen der Monster werden auch ihre kleinen Helfer vorgestellt.

(7) Register

Die Registerleiste am rechten Rand einer jeden Doppelseite dient zur optimalen Orientierung innerhalb des Lösungsweges. Auf einen Blick können Sie so auf andere Orte und andere Jahre zugreifen – und auf die drei anderen Kapitel des Buches.

Zu jedem Monster gibt es folgende Informationen:

(a) Aussehen

В Name

(c) HP (Hitpoints/Trefferpunkte)

(9) Resistenz (Widerstandskraft) gegen die verschiedenen Zauber: Je weiter eine Leiste mit grünen Kugeln gefüllt So nutzen Sie ist, desto höher ist die Resistenz des Monsters. Je kleiner die Füllmenge, desto geringer ist also die Widerstandskraft ausgeprägt – das bedeutet, umso wirkungsvoller ist Ihr jeweiliger Zauberspruch. Achten Sie also auf die Anzeigen und wählen Sie Ihren Angriffszauber dementsprechend aus. Wenn Sie alles über die Resistenz von Monstern gegen Zauber und Zustandsveränderungen erfahren wollen, werden Sie

Entwicklungsstufe/Evolutionsstufe des Dungeons das Monster vorkommt. Bei einem roten Kreis begegnet Ihnen das Monster immer in diesem Dungeon, Zwei rote Kreise bedeuten: Das Monster taucht erstmalig in der zweiten Stufe auf. Drei rote Kreise weisen darauf hin, dass es nur in der höchsten Entwicklungsstufe anzutreffen ist.

Verwundbarkeit durch Kombos: Je höher die Prozentzahl, desto mehr Schaden können Sie beim



FINAL FANTASY. CRYSTAL CHRONICLES.

So spielen Sie

Gegenstände

Geheimnisse

den Lösungsweg

Einleitung

1. Jahr

2. Jahr

3. Jahr

4. Jahr

5. Jahr

Mag Mell

Vellenge-Berg

Der Kristallzyklus

Lösungsweg

d Stärke (STR)

Magie (MAG)

(f) Abwehr (ABW)

auf den Seiten 33-35 fündig.

(h) Die Level-Angabe informiert Sie darüber, in welcher

Monster mit einer Kombo-Attacke verursachen.

DUSS BELLE



Artefakte, die am Fluss Belle erhältlich sind

	Evolutionsstufe 1		Evolutionsstufe 2		Evolutionsstufe 3
ଫ	Baskenmütze	ପ	Baskenmütze		Buckler
⊙	Buckler	\text{\ti}\text{\texi{\text{\ti}}\\ \tittt{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texi}\text{\texitt{\texi}\tittt{\text{\texit{\text{\texi}\tittt{\texi}\text{\texititt{\texit{\texi{\texi{\texi{\texi}	Buckler	(4)	Drachenjäger
ପ୍ରଚ୍ଚ	Drachenjäger	ପ	Erd-Emblem	ପ	Erd-Emblem
⊙⊟	Goldbrille	ପ୍ରପ୍ର	Feuerzunge	99	Feuerzunge
ପ୍ରଚ୍ଚ	Katzenglocke	⊙ ⊠	Goldbrille	(2)	Goldbrille
ଫ	Kinnhaken	\text{\ti}\text{\texi{\text{\ti}}\tittt{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\ti}}\tittt{\tex{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\tittt{\text{\text{\texit{\texi}\tittt{\texi}\tittt{\text{\texi}\text{\text{\texi}\ti	Katana	ପ୍ରଚ୍ଚ	Katana
ପ୍ରଚ୍ଚ	Krummjuwel	ପ	Katzenglocke	Ø	Kris
ପ୍ରଚ୍ଚ	Mog-Tasche	ପ୍ରଚ୍ଚ	Kinnhaken	((1)	Krummjuwel
	Schneestern	ପ୍ରଚ୍ଚ	Kris	ପ	Mog-Tasche
ପ୍ରଚ୍ଚ	Shuriken	ପ	Mog-Tasche	Ø	Runenglocke
ପ୍ରଚ୍ଚ	Silberreif	ପ୍ରଚ୍ଚ	Schneestern	Ø	Schneestern
ପ୍ରଚ୍ଚ	Streithammel	ପ୍ରଚ୍ଚ	Silberreif	(4)	Shuriken
	-	⊙ ₩	Stoffmütze	⊙ ⊠	Stoffmütze
	-	ପ	Weisenstab	(E)	Streithammel
	-		Wunderreif	Ø	Weisenstab
	-	\text{\ti}\text{\texi{\text{\ti}}\tittt{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\tex{\ti}}}\tittt{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\tint{\text{\text{\texi}\	Zauberstab	⊙ ©	Wunderreif
	-	\text{\ti}\text{\texi{\text{\ti}}\\ \tittt{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texitt{\text{\text{\texi}\tint{\texit{\texit{\text{\texi}\tittt{\texi}\text{\texitit}\\ \tittt{\texititt{\text{\texi}	Zockerwürfel	ପ୍ରଚ୍ଚ	Zauberstab
	-		-	99	Zockerwürfel



FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES...

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

So nutzen Sie den Lösungsweg

Einleitung

1. Jahr

2. Jahr

3. Jahr

4. Jahr

5. Jahr

Der Kristallzyklus

Mag Mell

Vellenge-Berg

na

Tipa-Hafen

Fluss Belle

Miasma-Strom

Pilzwald

Marl

Cathuriges-Minen

ME

49



Die beiden Teile der Zugbrücke sind zunächst hochgezogen. Um sie zu senken, müssen die Schalter davor gleichzeitig betätigt werden. Im Mehrspieler-Modus stellen sich zwei Spieler auf jeweils einen der Schalter. Im Einspieler-Modus besteht der Trick darin, den Kristallkelch auf einem Schalter abzustellen. Danach steigen Sie mit dem Charakter auf den zweiten Schalter. Passieren können Sie die Brücke aber erst, wenn Sie den Fluss weiter nördlich überqueren und auf der anderen Seite auch die Schalter drücken. (Vergessen Sie im Einspieler-Modus nicht, den ⊗-Knopf zu drücken, damit Mogu den abgestellten Kelch trägt.)





Eine Barriere versperrt den Weg. Um sie zu öffnen, müssen Sie den Sockel zu Ihrer Linken mit Hilfe eines Schlüssels aktivieren. Der Schlüssel ist eine runde Steinplatte, die das Monster in der Nähe bei sich trägt. Besiegen Sie es, heben Sie den Schlüssel hoch und setzen Sie ihn auf dem Sockel ab.





Hier erwartet Sie eine ähnliche Situation wie an Punkt 2: Besiegen Sie das Monster vor der Absperrung. Nehmen Sie den Schlüsselstein, der dabei erscheint, und legen Sie ihn auf den Sockel. Setzen Sie Ihren Weg danach vorsichtig fort: Auf der anderen Seite lauern zahlreiche Feinde in einem Hinterhalt.





Wenn Sie einen kleinen Umweg nicht scheuen, dann können Sie am Ende der Sackgasse ein Mogry-Nest besuchen und dort einen weiteren Mog-Stempel bekommen. Untersuchen Sie hierfür den Felsen am nördlichen Ende des Plateaus.





Der Weg führt über die scheinbar zerstörte Brücke... Zögern Sie nicht, sie zu überqueren (im "Gänsemarsch", wenn Sie mit mehreren spielen). Holen Sie sich auf der anderen Seite als erstes die Schatztruhe, die etwas nördlich am Ufer steht. Danach geht es dann am Ufer in südlicher Richtung weiter.





Eine ganze Reihe von Kämpfen erwartet Sie auf der kleinen Ebene, die mit Punkt 6 gekennzeichnet ist. Benutzen Sie die bewährte Strategie: Gehen Sie langsam vor und konzentrieren Sie Ihre Attacken immer auf einen Gegner, um ihn schnell zu besiegen. Sie sollten mittlerweile im Besitz von mehreren Zaubersteinen sein: Eine gute Gelegenheit, um die vielen Vorteile der Kombo-Zauber zu nutzen (siehe Seite 20 bis 22). Überqueren Sie nach der Schlacht die Brücke und bereiten Sie sich auf das Boss-Monster vor. Die Monsterkrabbe erwartet Sie.



Die Nutzung der Kristallbrunnen ist kinderleicht: Sie müssen nur den Kristallkelch nehmen und darauf abstellen, damit er das Element des Brunnens annimmt.

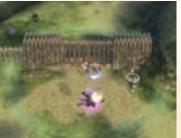
Beachten Sie, dass ein Kristallbrunnen auch noch einem weiteren Zweck dient: Er kann Ihre Karawane direkt auf die Weltkarte teleportieren ("beamen"). Diese Funktion ist nicht nur im Notfall hilfreich. Falls Sie einen Dungeon nur für ein bestimmtes Ziel aufgesucht haben (zum Beispiel, um einen bestimmten Gegenstand zu finden) und ihn gleich danach wieder verlassen möchten.



Sammeln Sie so viele Skizzen und Materialien wie möglich. Sie benötigen diese, um neue Ausrüstungsgegenstände herstellen zu lassen. Wenn Sie im Mehrspieler-Modus eine Skizze oder einen Zauberstein doppelt aufgehoben haben, dann zögern Sie nicht, diese an einen Mitspieler weiterzugeben. Greifen Sie hierfür mit Select auf den GBA zu. Öffnen Sie dort das Gegenstände-Menü. (Mit der Lo- oder Ranate können Sie zwischen den verschiedenen Menüs umschalten.) Wählen Sie den gewünschten Gegenstand per Aknopf aus und nutzen Sie dann den Befehl "Wegwerfen". Nun kann sich ein Mitspieler Ihr Geschenk schnappen.













Boss: Monsterkrabbe-

Die Monsterkrabbe ist eine imposante Erscheinung. Laufen Sie unbedingt vor ihren "Seifenblasen" weg. Diese verursachen die Zustandsveränderung Gemach. Falls Sie dennoch getroffen werden, bleiben Sie permanent in Bewegung. Mit dem Zauber Sanitas können Sie den Geschwindigkeitsverlust sofort aufheben.

Ihr Gegner braucht ziemlich lange, um seine Attacken vorzubereiten: Sobald er seinen violetten Blitz auflädt, gehen Sie aus der nach vorn gerichteten Schusslinie und greifen den Boss seitlich mit einer Kombo an – oder mit einer Spezialattacke, die Sie rechtzeitig vorbereitet haben. Wenn das Monster hoch in die Luft springt, bleiben Sie dem Landepunkt fern. Wenn die Monsterkrabbe auf Sie zukommt, weichen Sie dem Schlag der Zange aus. Kontern Sie mit seitlichen Angriffen.

Im Einspieler-Modus sollte Mogu den Kristallkelch tragen: So genießen Sie den nötigen Bewegungsfreiraum. Im Mehrspieler-Modus stellen Sie den Kelch am besten im Zentrum der Kampfarena ab: Die von der Kristallaura beschützte Zone ist so für alle Spieler klar definiert.

Die Monsterkrabbe ist immun gegen Blitz und die Zustandsveränderungen Gemach und Stopp. Effektiv sind Sanctus und Feuer. Im Allgemeinen sollten Sie den Gegner massiv angreifen, wenn er sich zurückzieht. Oder Sie nutzen kurze, schnelle Attacken in seine Flanke.

Der rote Querbalken über dem Boss-Monster repräsentiert seine HP. Sobald Sie die stark reduziert haben, nutzt die Monsterkrabbe auch den Zauber Blitzra, der die lähmende Zustandsveränderung Schock verursacht. Falls Sie

Nach dem Kampf erhalten Sie einen Tropfen Myrrhetau. Zum Abschluss bringt Ihnen ein Mogry-Postbote einen Brief von daheim (vgl. Seite 14). Danach erscheint der Auswahl-Bildschirm für die Artefakte. Dort können Sie ein Artefakt auswählen, das Sie auf Dauer behalten möchten (vgl. Seite 25). Es kann auch vorkommen, dass ein Gegenstand aus der Kategorie "Material" zur Auswahl steht, der vom Boss hinterlassen wurde. Entscheiden Sie selbst, was für Sie nützlicher ist.

Evolutionsstufe 2

Wenn sich der Dungeon bereits in der zweiten Entwicklungsstufe befindet, dann setzt die Monsterkrabbe gegen Ende des Kampfes statt Blitzra den großflächigen Zauber Blitzga ein. Meiden Sie unbedingt diese Angriffe, da sie ernsthafte Schäden mit sich bringen und zudem "schocken". Wenn Sie kein Opfer wiederholter Lähmung werden wollen, sollten Sie die Widerstandskraft Ihres Charakters gegen Blitz mit der passenden Ausrüstung erhöhen.

getroffen werden, dann bewegen Sie den Control Stick schnellstmöglich in alle Richtungen, damit der Schock schneller abklingt.

Hilfsmonster: Fluss-Mu

Wenn Sie ein Hilfsmonster besiegen, hinterlässt es keinen Gegenstand, und nach einiger Zeit taucht ein neues Exemplar auf. Trotzdem sollten Sie das flinke Fluss-Mu immer schnell ausschalten, damit Sie sich voll und ganz auf die Monsterkrabbe konzentrieren können.







Aufbrechen!

Zwischen Ihnen und dem zweiten Dungeon liegt ein Miasma-Strom. Den können Sie nur durchqueren, wenn der Kristall Ihres Kelches dieselbe Elementareigenschaft hat. Im ersten Jahr ist das "Wasser". Drücken Sie auf der Weltkarte bei Fluss Belle einfach den @-Knopf. Nachdem Sie den Dungeon schon einmal durchgespielt haben, erhalten Sie die neue Option, die Elementareigenschaft Ihres Kristalls zu ändern. Wählen Sie "Wasser". Anschließend können Sie den Miasma-Strom passieren!



FINAL FANTASY⊗ CRYSTAL CHRONICLES.

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

So nutzen Sie den Lösungsweg

1. Jahr

_____. 2. Jahr

Einleitung

3. Jahr

4. Jahr

5. Jahr

Der Kristallzvklus

Mag Mell

Vellenge-Berg

n•

Tipa-Hafen

Fluss Belle

Miasma-Strom

Pilzwald

, the

Cathuriges-Minen

50



Die Waffe ist von entscheidender Bedeutung für Ihren Charakter. Sie beeinflusst zusammen mit dem Stärkewert die Kraft der physischen Attacken. Außerdem bestimmt die Waffe, welche Spezialattacke Ihr Charakter ausführen kann (vgl. Seite 26).

In den folgenden Tabellen sind alle Waffen des Spiels aufgelistet – getrennt nach den Völkern, die in der Lage sind, sie zu benutzen. Außerdem erfahren Sie, wie die Skizze zur Fertigung heißt, und welche Materialien zur Herstellung bei einem Schmied nötig sind. Waffen, für die keine Skizzen aufgeführt sind, können Sie per Post oder durch Begegnungen auf der Weltkarte erhalten (siehe z. B. Seite 154).





Drachenzahn x1; Orichalcum x2; Glutauge x1

Waffen der Liltys



Götterwaffe

Gemetze

Longinus

Longinus

Versteckte Gegenstände

In den Dörfern und Städten gibt es jeweils einen geheimen Ort, an dem ein Gegenstand versteckt ist. Wenn Ihr Charakter an der richtigen Stelle steht, erscheint das Kommando "Prüfen" auf dem Bildschirm, und Sie können das Objekt per Druck auf den &-Knopf hervorlocken. Das nächste Objekt aus der Liste erscheint dort, nachdem Sie einen Tropfen Myrrhetau gesammelt haben. Die versteckten Gegenstände tauchen in

einer festgelegten Reihenfolge auf. Nach Fundstück Nummer 25 beginnt der Turnus wieder von vorn. Die Seitenverweise in der Tabelle der Fundorte beziehen sich auf die entsprechenden Karten im Lösungsweg.

Ortschaft	Position der Verstecke	Seite
Tipa	Am Aussichtspunkt ganz im Nordwesten	44
Marl	Im Brunnen	56
Alfitaria	Unterhalb der Treppe im Westen der Stadt	68
Fum	Beim Baumstumpf in der Nähe der Brücke	92
Shella	Neben dem Haus im Nordosten der Siedlung	83
Luda	Links neben dem Zelt von Lu Tipa, unten am Hafen	116

	14 pt down line				
Reihenfolge, in der die versteckten Gegenstände erscheinen					
1	Weizenkorn				
2	Bronzesplitter				
3	Bronze				
4	Eisensplitter				
5	Obstkern (Streifenapfel)				
6	Edelstein				
7	Obstkern (Klingelkirsche)				
8	Eisen				
9	Obstkern (Bunttrauben)				
10	Shellas Pass				
11	Wasser				
12	Gemüsesamen (Sternenmöhre)				
13	Rubin				
14	Gemüsesamen (Kürbiskartoffel)				
15	Jade				
16	Gemüsesamen (Rundmais)				
17	Silber				
18	Gold				
19	Mithril				
20	Rosenblüte				
21	Heilmittel				
22	Bauernbrot				
23	Wasser				
24	Wasser				
25	Geheimarznei				



FINAL FANTASY. Crystal Chronicles...

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Mog-Stempel

Versteckte Gegenstände

Nebenaufgaben

Minispiele

Ereignisse auf der Weltkarte

Kristallchronik