

# Inhalt

	SEITE
<b>So spielen Sie</b>	<b>4</b>
Die Steuerung	4
Hauptmenü und Untermenüs	6
HP, MP und sonstige Parameter	8
Untersuchen der näheren Umgebung	8
Die Hilfe-Funktion	9
Ansprechen von Personen	9
Mogrys und das Sichern des Spielstandes	9
ATE - Active Time Events	10
Elementare Eigenschaften	10
Waffen und Kleidung	10
Abilities	11
Das Kampfsystem	18
Statusveränderungen	21
Beispielkampf	23
Abenteuer abseits des Weges	24
Das Kartenspiel „Tetra Master“	24
Wieder mit dabei: Chocobos	24
PlayOnline	24
So nutzen Sie den Lösungsweg	25
<b>Charaktere</b>	<b>26</b>
<b>Lösungsweg</b>	<b>34</b>
Lösungsweg für CD 1	34
Lösungsweg für CD 2	58
Lösungsweg für CD 3	84
Lösungsweg für CD 4	108
<b>Gegenstände</b>	<b>114</b>
Waffen und Wurfgeschosse	114
Hüte und Helme	116
Armreife und Handschuhe	118
Rüstung, Roben und Kleidung	119
Accessoires und Edelsteine	120
Items	122
Schmieden	123
<b>Monster</b>	<b>124</b>
<b>Kartenspiel</b>	<b>158</b>
Glücksspiel oder Wissenschaft	158
Allgemeines zu den Spielkarten	158
Die Regeln von „Tetra Master“	160
Tipps und Tricks	161
Bin ich ein guter „Tetra Master“-Spieler?	161
<b>Geheimnisse</b>	<b>162</b>
Pssst: Geheim!	162
Chocobos und Schatzsuche	167
Die Mini-Spiele	171
Der geheime Endgegner	175
<b>Index</b>	<b>176</b>
<b>Impressum</b>	<b>179</b>

SO SPIELEN SIE

CHARAKTERE

LÖSUNGSWEG

GEGENSTÄNDE

MONSTER

KARTENSPIEL

GHEHEIMNISSE

# Das Kampfsystem



## Allgemeines

Im Kampf Mann gegen Monster kommt es nicht in erster Linie auf Muskelschmalz oder eine scharf geschliffene Klinge an. Das Kampfsystem ist so aufgebaut, dass Sie ein Gefecht auch als offensichtlich unterlegene Partei gewinnen können. Hierzu ist es notwendig, sich mit den Feinheiten des Systems vertraut zu machen, denn nur so können Sie Gegner geschickt austricksen und feindliche Schwachstellen für sich nutzen. In „Final Fantasy IX“ kommt das sogenannte Active Time Battle-System, kurz ATB, zum Einsatz. Jeder Charakter (und

auch jedes Monster) besitzt eine ATB-Leiste, die sich während eines Kampfes stetig auflädt. Erst wenn diese Leiste komplett gefüllt ist, kann die Figur agieren. Diese Regelung verhindert, dass ein Wesen pausenlos angreift; nach einer Attacke muss es sich erst wieder sammeln. Die Aktionen, die dann ausgeführt werden, sind von Figur zu Figur verschieden. Zudem hängt es vom jeweiligen Gegner ab, welche Art der Attacke besonders effektiv ist. Was sich vielleicht etwas kompliziert anhört, ist eigentlich recht einfach ...

### Der Kampfmodus



**Fingerzeiger:** Zeigt an, welcher Charakter als nächstes agieren kann. Der Name dieser Figur ist am unteren Bildrand gelb unterlegt.

**Kommandos:** Angriff und Item sind Kommandos, die jeder Charakter ausführen kann. Zwei weitere individuelle Kommandos kommen für jede Figur hinzu.

Eine typische Kampfsituation: Einer Ihrer Charaktere ist am Zug und Sie planen die nächste Aktion, indem Sie sich für ein Kommando entscheiden.

**HP und MP:** Charaktere, deren HP auf 0 sinken, werden bewegungsunfähig und können nicht mehr am Kampf teilnehmen. MP sind nötig, um Abilities einzusetzen. Nahezu alle Abilities benötigen MP.

**ATB-Leiste:** Füllt sich mit der Zeit auf. Sie können ein Kommando ausführen, sobald die Anzeige komplett gefüllt ist.

**Trance-Leiste:** Die Trance-Leiste einer Figur erhöht sich, wenn diese Schaden durch gegnerische Attacken erleidet. Ist die Anzeige komplett gefüllt, geht der Charakter in den Trance-Zustand über. Die Trance-Leiste erscheint erst nach einem bestimmten Ereignis auf CD 1 ...

## Bevor Sie zuschlagen

**Charakterwechsel:** Während die ATB-Leiste sich auflädt, können Sie eigentlich nur Däumchen drehen und die nächste Aktion planen. Damit Sie diese Zeit so sinnvoll wie möglich nutzen, sollten Sie die ATB-Leisten Ihrer Charaktere miteinander vergleichen: Ist ein schwacher Charakter als nächstes an der Reihe, nennen wir ihn einfach A, und ist die ATB-Leiste einer stärkeren Figur B in wenigen Sekunden gefüllt, sollten Sie kurz warten. Sobald die Leiste von Figur B voll ist, drücken Sie die  $\Delta$ -Taste, um von A zu B zu wechseln. Der Vorteil dieser Taktik ist, dass Sie durch die Aktion des schwachen Charakters A keine unnötige Zeit verlieren, in der das Monster selbst einen Angriff ausführen kann.



Sind die ATB-Leisten mehrerer Charaktere gefüllt, wechseln Sie mit der  $\Delta$ -Taste von einem zum anderen.

**Flucht statt Kampf:** Ist Ihnen der Gegner nicht geheuer oder haben Sie schlichtweg keine Lust auf die Auseinandersetzung, können Sie auch fliehen und so den Kampf beenden. Drücken Sie einfach die Tasten  $\square$  und  $\circ$  gleichzeitig, bis die Flucht geglückt ist. Es kann sein, dass Ihre Helden nicht sofort die Flucht antreten und zunächst noch Treffer einstecken müssen – und zwar mit 50% mehr Schaden als üblich, da sie Feinden den Rücken zuwenden. Das ist der Preis, den Sie leider zahlen müssen. Vor einigen wenigen Gegnern können Sie übrigens nicht davonlaufen.



Ist Ihnen der Gegner zu mächtig, können Sie Ihr Heil in der Flucht suchen, indem Sie gleichzeitig die Tasten  $\square$  und  $\circ$  drücken und gedrückt halten.



Das Zielfenster rufen Sie mit der  $\square$ -Taste auf. So können Sie schneller Ihr Ziel auswählen.

**Schneller das Ziel auswählen:** Sofern Ihnen das Auswählen einer Zielperson mit der Richtungstaste des Controllers Schwierigkeiten bereitet (etwa wenn Sie gezielt eine Figur heilen wollen), drücken Sie einfach die Taste  $\square$ . So öffnet sich das Zielfenster, und Sie können die Zielperson mit wenigen Klicks bestimmen.

## Hinterhalt: Eine überraschende Attacke

Vor beinahe jedem Gefecht besteht die Möglichkeit, Ihren Gegner überraschend von hinten anzugreifen. Dummerweise können auch Sie in die Verlegenheit kommen, dass ein Gegner im Rücken Ihrer Truppe auftaucht. Egal, wer der Dumme auch ist, er nimmt 50% mehr Schaden hin, als wenn ihn die Attacke wie üblich von vorn erwischte hätte. Ein Umdrehen und damit Aufheben der unangenehmen Lage ist nicht vor dem ersten Kommando möglich, also erst, wenn die ATB-Leiste aufgeladen ist. Gerät Ihre Truppe in einen Hinterhalt, kehren sich die Positionen der Charaktere um. Figuren in der geschützten, hinteren Reihe kämpfen nun an vorderster Front.

## Nun sind Sie am Zug: die Kommandos

Ist die ATB-Leiste eines Charakters komplett gefüllt, dürfen Sie sich für eins der vier Kommandos oder für Abwehr entscheiden. Neben der naheliegenden Möglichkeit „Angriff“ oder dem Einsetzen eines Gegenstandes unter „Item“ besitzt jede Figur zwei individuelle Kommandos. So kann Zidane mit „Klauen“ nützliche Gegenstände entwenden oder Vivi mit „Schwarzer Magie“ einen seiner mächtigen Zaubersprüche einsetzen.

Anfangs mag Sie die Entscheidungsvielfalt vielleicht ein wenig überfordern, daher sollten Sie im Untermenü „Optionen“ unter Punkt „ATB“ die Option „Verzögert“ wählen. Die Zeit wird dann angehalten, damit Sie während des Kampfes in aller Ruhe Ihre Wahl treffen können. Allerdings nicht die Grundentscheidung, welches der vier Kommandos Sie anwenden wollen. Haben Sie eine Wahl getroffen, beispielsweise für Vivi's Schwarze Magie, können Sie ganz gelassen in der Liste seiner Zaubersprüche blättern, ohne dass Ihr Gegner auch nur einen Finger krümmt. Fairerweise (oder leider) laden sich während dieser Zeit die ATB-Leisten der anderen Charaktere nicht weiter auf.

Bei gefüllter ATB-Leiste kann Ihr Charakter eines von vier Kommandos ausführen.



Schalten Sie im Untermenü „Optionen“ die Option ATB auf „Verzögert“: Sie haben in den Kämpfen fortan unbegrenzt Zeit beim Auswählen von Zaubersprüchen oder Gegenständen.

## Die Schadensanzeige

Verpassen Sie Ihrem Gegner einen Hieb, oder ist es gar einer Ihrer Charaktere, der getroffen wurde, wird auf dem Bildschirm kurz die Anzahl der Schadenspunkte eingeblendet. Bestimmte Attacken wirken sich auch auf die MP aus. Um diese Veränderungen im Kampfgetümmel übersichtlich anzuzeigen, bedient sich „Final Fantasy IX“ eines einfachen Systems.

Bei Änderung des HP-Wertes:

9999 HP Weiße Schrift bedeutet Schaden.  
9999 HP Grüne Schrift bedeutet Heilung.

Bei Änderung des MP-Wertes:

9999 MP Weiße Schrift bedeutet Schaden.  
9999 MP Grüne Schrift bedeutet Heilung.

Im Kampf geben vier Schadenssymbole weitere Hinweise:

**VERFEHLT** Bei fehlgeschlagenem Angriff.  
**KRITISCH** Bei kritischem Schaden.  
**TOT** Bei sofortiger Kampfunfähigkeit.  
**SCHUTZ** Bei Aufhebung von Statusveränderungen oder Elementaren Angriffen.



Bei einem Treffer wird die Summe der Schadenspunkte, die von den HP abgezogen werden, in Weiß dargestellt. Beim Heilen wäre diese Angabe in grüner Schrift.



Vier Schadenssymbole weisen auf Besonderheiten im Kampf hin – z.B. auf einen kritischen Treffer.

SO SPIELEN SIE

CHARAKTERE

LÖSUNGSWEG

GEGENSTÄNDE

MONSTER

KARTENSPIEL

GEHEIMNISSE

# Charaktere

Auf den folgenden Seiten lernen Sie alle acht Charaktere kennen, deren Geschicke Sie in „Final Fantasy IX“ lenken. Hierbei sollten Sie den Ability-Tabellen besondere Beachtung schenken, denn darin sind Fähigkeiten aufgeführt, die die Figuren im Laufe des Abenteuers erlernen können. Sie können die Fortschritte der Charaktere dokumentieren, indem Sie die Kästchen vor den Abilities ankreuzen.

## Zidane Tribal

Für den 16-jährigen Dieb Zidane, Hauptfigur in „Final Fantasy IX“, geht es nicht einfach nur um Gut oder Böse. Er folgt stets seinen Gefühlen und greift denjenigen unter die Arme, die Hilfe bedürfen. Sein sicherer Instinkt, der ihn schon vor manch brenzlicher Situation bewahrte, schützt ihn nur vor einem nicht: sich in die nächste schöne Frau zu verlieben ...



### Action-Ability

ABILITY	BENÖTIGTE AP
<input type="checkbox"/> 777	85
<input type="checkbox"/> Abrasion	-
<input type="checkbox"/> Ah Puch	-
<input type="checkbox"/> Augen auf !	40
<input type="checkbox"/> Energiestoß	-
<input type="checkbox"/> Gezeitenflamme	-
<input type="checkbox"/> Mörteltwister	-
<input type="checkbox"/> Nervensäge	50
<input type="checkbox"/> Plan 9	-
<input type="checkbox"/> Räuberauge	40
<input type="checkbox"/> Räuberseele	100
<input type="checkbox"/> Schwertseele	35
<input type="checkbox"/> Seelwanderung	55
<input type="checkbox"/> Shiftbreak	-
<input type="checkbox"/> Stolaszirkel 5	-
<input type="checkbox"/> Und Tschuß...	40

### Hilfs-Ability

ABILITY	BENÖTIGTE AP
<input type="checkbox"/> Ability Up	95
<input type="checkbox"/> Adrenalin	30
<input type="checkbox"/> Arsène Lupin	40
<input type="checkbox"/> Auge um Auge	60
<input type="checkbox"/> Auto-Potion	30
<input type="checkbox"/> Bestientöter	30
<input type="checkbox"/> Dösen	30
<input type="checkbox"/> Es werde Licht	35
<input type="checkbox"/> Exorzismus	25
<input type="checkbox"/> Felsenfest	25
<input type="checkbox"/> Geld und Leben	45
<input type="checkbox"/> Gift und Galle	20
<input type="checkbox"/> Götterspeise	35
<input type="checkbox"/> Hau' den Lukas	35
<input type="checkbox"/> Herz aus Stein	30
<input type="checkbox"/> Holzauge	40
<input type="checkbox"/> HP+20%	40
<input type="checkbox"/> Immer Hast	55
<input type="checkbox"/> Immer Levitas	20
<input type="checkbox"/> Immer Reflek	95
<input type="checkbox"/> Immer Regena	25
<input type="checkbox"/> Insomnia	30
<input type="checkbox"/> Kannibale	25
<input type="checkbox"/> Kavalier	35
<input type="checkbox"/> Konter	70
<input type="checkbox"/> Lehre der Ninja	170
<input type="checkbox"/> Level Up	75
<input type="checkbox"/> Penizillin	85
<input type="checkbox"/> Pestizid	35
<input type="checkbox"/> Pokerherz	20
<input type="checkbox"/> Scharfsinn	50
<input type="checkbox"/> Segen	130
<input type="checkbox"/> Stärkebonus	45
<input type="checkbox"/> Thermometer	25
<input type="checkbox"/> Tontauben	20
<input type="checkbox"/> Überfallen	65
<input type="checkbox"/> Vollmond	35
<input type="checkbox"/> Weihrauch	45
<input type="checkbox"/> Wensschon...	40
<input type="checkbox"/> Wilhelm Tell	30

Eine Auflistung aller Abilities inklusive ausführlicher Erklärungen finden Sie auf Seite 14-17.



## Garnet Till Alexandros 17.

Die 16-jährige Prinzessin lebt in einer behüteten und scheinbar heilen Welt. Dennoch hegt sie Zweifel und fragt sich, ob all dies, besonders das Verhalten ihrer Mutter, Königin Brane, richtig und gut ist. Mit ihrer Entführung aus Alexandria beginnt Garnets größtes Abenteuer: die Suche nach ihrem wirklichen Ich.



### Action-Ability

ABILITY	BENÖTIGTE AP
<input type="checkbox"/> Analyse	25
<input type="checkbox"/> Antidot	15
<input type="checkbox"/> Arche	100
<input type="checkbox"/> Athmos	30
<input type="checkbox"/> Bahamut	80
<input type="checkbox"/> Blende	40
<input type="checkbox"/> Engel	30
<input type="checkbox"/> Ifrit	35
<input type="checkbox"/> Konfus	35
<input type="checkbox"/> Leviathan	40
<input type="checkbox"/> Levitas	20
<input type="checkbox"/> Odin	30
<input type="checkbox"/> Perseus	25
<input type="checkbox"/> Protes	30
<input type="checkbox"/> Ramuh	30
<input type="checkbox"/> Reflek	20
<input type="checkbox"/> Shell	35
<input type="checkbox"/> Shiva	20
<input type="checkbox"/> Silentium	30
<input type="checkbox"/> Tobsucht	30
<input type="checkbox"/> Vigra	155
<input type="checkbox"/> Vita	30
<input type="checkbox"/> Vitra	50
<input type="checkbox"/> Wicht	40

### Hilfs-Ability

ABILITY	BENÖTIGTE AP
<input type="checkbox"/> Ability Up	60
<input type="checkbox"/> Adrenalin	30
<input type="checkbox"/> Anfeuern	190
<input type="checkbox"/> Anti-Reflek	45
<input type="checkbox"/> Apotheker	15
<input type="checkbox"/> Auto-Potion	20
<input type="checkbox"/> Felsenfest	25
<input type="checkbox"/> Gift und Galle	15
<input type="checkbox"/> Götterspeise	40
<input type="checkbox"/> Immer Hast	55
<input type="checkbox"/> Immer Levitas	20
<input type="checkbox"/> Immer Reflek	75
<input type="checkbox"/> Immer Regena	35
<input type="checkbox"/> Insomnia	25
<input type="checkbox"/> Konzentrieren	80
<input type="checkbox"/> Level Up	50
<input type="checkbox"/> Lindern	30
<input type="checkbox"/> MP 50%	125
<input type="checkbox"/> MP+20%	45
<input type="checkbox"/> Segen	105
<input type="checkbox"/> Thermometer	25
<input type="checkbox"/> Urschrei	20
<input type="checkbox"/> Vollmond	30
<input type="checkbox"/> Walküre	50

Eine Auflistung aller Abilities inklusive ausführlicher Erklärungen finden Sie auf Seite 14-17.



# Gegenstände

Ist das Monster zu mächtig oder die Wunde zu groß? Keine Panik, denn Abhilfe schafft in jedem Fall der passende Gegenstand, sei es eine scharf geschliffene Waffe oder ein wohltuender Heiltrank. Welches Utensil für welchen Zweck das geeignetste ist, welche Rüstung im Kampf Vorteile verschafft und welche Abilities ein Charakter lernen kann, entnehmen Sie den folgenden Tabellen. Am Ende des Kapitels finden Sie zudem eine Übersicht der Schmieden in der Welt von „Final Fantasy IX“, um neue, mächtige Gegenstände herzustellen.

## Waffen und Wurfgeschosse



**Kaufpreis:** Soviel Gil müssen Sie in einem Geschäft für diese Waffe bezahlen. Ist der Preis blau gefärbt, können Sie die Waffe nur in einer Schmiede herstellen. Fehlt hingegen eine Preisangabe, lässt sich die Waffe weder kaufen noch herstellen – sie muss im Spiel gefunden werden.

**Verkaufspreis:** Veräußern Sie die Waffe in einem Geschäft, erhalten Sie diese Summe Gil.

**Abilities:** Rüsten Sie einen Charakter mit dieser Waffe aus, können die genannten Abilities erlernt werden. Beachten Sie jedoch, dass nicht jede Ability von allen Charakteren erlernt werden kann.

**Waffenstärke (Angriff):** Die Stärke dieser Waffe; je höher der Wert, desto mehr Schaden richtet sie beim Gegner an.

**Fügt folgende Statusveränderung zu:** Treffen Sie mit dieser Waffe einen Gegner, verfällt er vielleicht in den angegebenen Status – wenn er nicht immun gegen diesen Effekt ist. Beachten Sie, dass hierfür die Ability „Hau’ den Lukas“ aktiviert sein muss.

**Bemerkung:** Weitere Infos zur Waffe entnehmen Sie dieser Spalte.

WAFFEN VON	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT FOLGENDE STATUS-VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
<b>WAFFEN VON ZIDANE</b>						
<b>Aurora</b>	300	650	Augen auf!, Kavalier	21	Schweigen	-
<b>Detonator</b>	1.000	1.400	777, Seelwanderung	31	Konfus	-
<b>Dolch</b>	320	160	Und Tschüß...	12	-	-
<b>Engelsschwinge</b>	9.000	3.500	Räuberseele	44	Konfus	-
<b>Gladius</b>	2.300	1.150	777, Nervensäge	30	Gemach	-
<b>Linkhanddolch</b>	6.000	3.000	Und Tschüß...	42	-	-
<b>Masamune</b>	16.000	6.500	Seelwanderung	62	Todesurteil	Gibt den Bonus: Zauber +2
<b>Mithrildolch</b>	950	475	Arsène Lupin	18	-	-
<b>Organik</b>	700	850	Schwertseele	24	Blind	-
<b>Orihalcon</b>	17.000	8.500	Räuberauge	71	-	Gibt den Bonus: Gewandtheit +2
<b>Richtschwert</b>	-	15.000	777, Räuberseele	86	Wicht	-
<b>Runenklinge</b>	2.000	1.900	777	37	Gift	-
<b>Sargatanas</b>	12.000	4.750	Nervensäge	53	Stein	-
<b>Silenquedeä</b>	500	250	Räuberauge, Und Tschüß...	14	Schweigen	-
<b>Ultimawaffe</b>	-	20.000	Und Tschüß...	100	Schlaf	-
<b>WAFFEN VON VIVI</b>						
<b>Achtkant</b>	4.500	2.250	Blitzga, Eisga, Feuga	29	Neurose	Absorbiert Wasser und Wind-Attacken. Die eigenen Wasser-Angriffe werden verstärkt.
<b>Donnerstock</b>	1.200	600	Blitzra, Gift	16	-	Angriffs-Element: Donner
<b>Feuerstock</b>	1.100	550	Feura, Schlaf	16	-	Angriffs-Element: Hitze
<b>Gletscherstock</b>	980	490	Eisra, Gemach	16	-	Angriffs-Element: Kälte
<b>Kronostock</b>	-	5.000	Todestribunal	35	Wicht	-
<b>Magierstock</b>	6.000	3.000	Esprit, Meteo	32	Schweigen	-
<b>Ogerstock</b>	2.400	1.200	Bio, Saugen, Stop	23	Gemach	-
<b>Zauberstock</b>	320	160	Feuer	12	-	-
<b>Zypressstock</b>	3.200	1.600	Gravitas, Komet, Stonehenge	27	Konfus	-

WAFFEN VON	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT FOLGENDE STATUS-VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
<b>WAFFEN VON STEINER</b>						
<b>Dussack</b>	-	950	Dämonenklinge	24	-	Eigene HP werden um den zugefügten Schadenswert geheilt
<b>Exkalibur</b>	-	9.500	Atomisator	77	-	Angriffs-Element: Himmel
<b>Exkalibur II</b>	-	19.500	Atomisator, Exekutionsschlag, Kraftklinge	108	-	Angriffs-Element: Himmel
<b>Falchion</b>	660	330	Kraftklinge	16	-	-
<b>Fegefeuer</b>	5.190	2.595	Miragen	46	Glut	Angriffs-Element: Hitze
<b>Genesis</b>	14.000	7.000	Exekutionsschlag	74	Schlaf	-
<b>Karbonados</b>	4.700	2.350	Schockbolzen	42	-	-
<b>Korallschwert</b>	4.000	2.000	Sturmangriff	38	-	Angriffs-Element: Donner
<b>Malchus</b>	330	165	Bestientöter	12	-	-
<b>Mithrilschwert</b>	1.300	650	Trisaster	20	-	-
<b>Mystica</b>	9.340	4.670	Donnerklinge	65	-	Halbiert den Schaden von Kälte- und Donner-Attacken. Gibt den Bonus: Wille +1
<b>Polaris</b>	3.780	1.890	Mentalpha	35	Frost	Angriffs-Element: Kälte
<b>Ragnarok</b>	-	14.500	Donnerklinge, Schocker	87	Gemach	-
<b>Runenschwert</b>	8.900	4.450	Todesklinge	57	Blind	-
<b>WAFFEN VON GARNET/LILI</b>						
<b>Asurarute</b>	3.180	1.590	Konfus, Silentium, Wicht	27	-	Angriffs-Element: Himmel
<b>Druidenstab</b>	400	200	Analyse, Antidot	13	-	Angriffs-Element: Wind
<b>Magierute</b>	3.990	1.995	Protes, Shell, Vigra	31	-	-
<b>Meeresrute</b>	-	5.140	Engel, Vigra	36	-	-
<b>Mithrilrute</b>	560	280	Engel, Shell, Silentium	14	-	-
<b>Mithrilstab</b>	2.250	1.125	Protes, Reflek, Shell	23	-	Angriffs-Element: Wind Gibt den Bonus: Zauber +1
<b>Multistab</b>	750	375	Blende, Perseus, Shell	17	-	Angriffs-Element: Wind
<b>Priesterstab</b>	11.000	4.000	Silentium, Stärke	35	-	Angriffs-Element: Wind
<b>Rute</b>	260	130	Antidot, Protes, Vita	11	-	-
<b>Sternenrute</b>	760	380	Ability Up, Levitas, Reflek	14	-	Halbiert den Schaden von Schatten-Angriffen. Gibt den Bonus: Wille +2
<b>Weisenstab</b>	-	2.900	Anti-Z	45	-	Angriffs-Element: Wind
<b>Wünschelrute</b>	1.770	885	Engel, Lindern, Vita	23	-	HP-Heilung des Ziels.
<b>Zauberstab</b>	1.350	675	Tobsucht, Vita, Wicht	27	-	Angriffs-Element: Wind, verstärkt die eigenen Himmel-Angriffe
<b>WAFFEN VON QUINA</b>						
<b>Bistrogabel</b>	10.300	5.150	Vollmond	68	Schlaf	-
<b>Gabel</b>	1.100	550	Vollmond	21	-	-
<b>Gastrogabel</b>	-	6.650	Vollmond	77	Stop	-
<b>Mistgabel</b>	3.100	1.550	Vollmond	34	Stein	-
<b>Mithrilgabel</b>	4.700	2.350	Vollmond	42	-	-
<b>Silbergabel</b>	7.400	3.700	Vollmond	53	Gemach	-
<b>WAFFEN VON FREIA</b>						
<b>Drachentöter</b>	-	11.750	Plasmadrache	77	-	-
<b>Dreizack</b>	3.580	1.790	Lunas Zorn	37	Blind	-
<b>Heiligenpike</b>	11.000	5.500	Drakogramm, Fafnirs Wind	62	-	Angriffs-Element: Himmel
<b>Jagdspieß</b>	-	880	Drachentöter	18	-	-
<b>Jagdspiess</b>	4.700	2.350	Drachenviper	42	Stop	-
<b>Kainslanze</b>	-	7.500	Drachenglorie, Drakogramm, Schneedrache	71	Konfus	-
<b>Mithrilspeer</b>	1.100	550	Fafnirs Wind	20	-	-
<b>Obelisklanze</b>	6.000	3.000	Angriffsvorteil, Drachenglorie	52	Stein	-
<b>Partisane</b>	1.600	800	Drachenmegäre, Vollmond	25	-	-
<b>Polarlanze</b>	2.430	1.215	Schneedrache	31	Frost	Angriffs-Element: Kälte



SO SPIELN SIE  
CHARAKTERE  
LÖSUNGSWEG  
GEGENSTÄNDE  
MUSTER  
KARTENSPIEL  
GEHEIMNISSE

# Monster

Rund 150 unterschiedliche Wesen stellen sich Ihnen in „Final Fantasy IX“ in den Weg. Die Informationen auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, im Kampfgetümmel nicht den Kürzeren zu ziehen. Die Tabellen verraten

Ihnen auf einen Blick, wie stark Ihre Widersacher sind und wo ihre Schwachpunkte liegen. Nützliche Strategien und erprobte Kampftipps möchten wir Ihnen ebenfalls nicht vorenthalten!

**NAME** Der Name des Wesens. Da einige Monster mehrmals und mit verschiedenen Parametern im Spiel auftauchen, sind einige Tabellen etwas umfangreicher. Begegnen Sie einem dieser Monster, schauen Sie in der Tabelle einfach unter „Beispielvorkommen“ nach. Vergleichen Sie die Angaben mit Ihrem Standort, dann sollte klar sein, mit welchem Gegnertyp Sie es zu tun haben.



**NAME:** Behemoth

**SCHWACHPUNKTE:** Kälte, Bestientöter

<b>EXP:</b>	<b>AP:</b>	<b>Gil:</b>
53.166	4	2.764

**GEGENSTÄNDE:** Phönixfeder, Lapislazuli, Echokraut

**KARTE:** Jausepriester

**SCHWACHPUNKTE** Beinahe jedes Monster besitzt eine Achillesferse, die Sie im Kampf ausnutzen sollten. In dieser Spalte sind die Kategorien von Elementar-Angriffen aufgelistet, gegen die das Wesen empfindlich ist. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „So spielen Sie“ auf Seite 10.

**GEGENSTÄNDE** Einige Wesen scheinen geradewegs aus einem Laden gekommen zu sein: Bis zu vier Gegenstände tragen manche Ihrer Widersacher mit sich herum. Die Aussicht auf ein paar nützliche Utensilien sollte Sie im Kampf zusätzlich motivieren.

**KARTEN** Um neue Karten für das Spiel Tetra Master zu erhalten, müssen Sie nicht nur beim Kartenspiel gewinnen – auch einige Monster in „Final Fantasy IX“ tragen Karten mit sich herum. Sind Sie also auf der Suche nach einem bestimmten Motiv, schauen Sie einfach nach, welches Wesen eine solche Karte besitzt.

**EXP** Für beinahe jedes besiegte Monster erhalten Sie EXP: Erfahrungspunkte. Diese EXP benötigen Sie, um in höhere Levels aufzusteigen und so einige Werte Ihrer Charaktere, beispielsweise HP und MP, zu verbessern.

**AP** AP erhalten Sie ebenso wie EXP erst nach einem siegreichen Kampf. Diese Punkte sind nötig, damit Ihre Charaktere Abilities vollständig erlernen können. Die Angabe bezieht sich stets auf die AP eines (!) Monsters. Wenn Sie in einem Kampf zwei Monster der gleichen Rasse bezwingen, erhöht sich die Anzahl der AP, jedoch verdoppelt sie sich nicht. Bringt Ihnen ein Wesen 3 AP ein, erhalten Sie nach einem Kampf gegen zwei dieser Wesen nicht 6, sondern z.B. nur 4 AP. Die AP-Angabe ist also eher ein Indikator dafür, mit wie vielen AP Sie nach einem Sieg mindestens rechnen können. Näheres zu Abilities im Allgemeinen und Besonderheiten finden Sie im Kapitel „So spielen Sie“.

**GIL** Nahezu jedes Monster hat auch ein bisschen Kleingeld in der Tasche. Wenn Sie einen Sieg davontragen, überlässt Ihnen das Wesen auch seine Barschaft. Sind Sie also einmal knapp bei Kasse, hilft ein Ausflug in die Wildnis, um Ihre Börse zu füllen.

**BEISPIELVORKOMMEN** Wo treibt sich das Biest in der Regel herum? Die Liste umfasst die Regionen, in denen das Monster am häufigsten anzutreffen ist. Bestimmte Gegner kommen ausschließlich an dem aufgeführten Ort vor.

**MP** Um Magie einzusetzen, benötigen auch Monster MP. Anhand dieses Wertes können Sie abschätzen, ob und wie stark Sie Ihr Gegner mit Zaubersprüchen angreifen wird. Ein Wesen mit wenigen MP dürfte Sie auf magischem Wege kaum ernsthaft in Bedrängnis bringen.

**HP** Wie viele Hiebe ein Wesen vertragen kann, können Sie anhand der HP, der Lebenspunkte des Monsters, abschätzen. Genau wie Ihre Charaktere sind auch Ihre Gegner mit HP ausgestattet. Sind diese erst einmal auf 0 reduziert, macht Ihnen ein Monster keinen Ärger mehr.

**LV** Je höher der Level-Wert, desto erfahrener ist das Wesen. Ähnlich wie bei Ihren Charakteren sind Monster auf höheren Levels zäher und stärker in ihren Attacks. Aber die Kämpfe lohnen sich, denn meist erhalten Sie nach einem Sieg wertvolle Gegenstände und reichlich EXP (Erfahrungspunkte).

<b>BEISPIELVORKOMMEN:</b> Treno, Ort der Erinnerung	<b>HP:</b>	<b>MP:</b>	<b>LV:</b>
	24.123	3.338	71

<b>GEGENSTÄNDE KLAUEN:</b> Phönixdaune, Phönixdaune, Phönixdaune, Phönixdaune	<b>QUINA LERNT DURCH FRESSEN:</b> Engelspeise
---	---

**BEMERKUNG:** Wenn das Monster physisch attackiert wird, kontert es mit einer Wahrscheinlichkeit von 25 % mit der Meteo-Technik. Der Behemoth in Treno hinterlässt nach dem Kampf keinen Gegenstand.

**GEGENSTÄNDE KLAUEN** Zwei Ihrer Charaktere, darunter Zidane, besitzen die Fähigkeit, während des Kampfes Utensilien der Gegner zu stehlen. Hierbei sind „schnöde“ Gegenstände wie beispielsweise Potions leicht und mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zu entwenden. Wertvollere Dinge sind schwieriger zu erbeuten, so dass Sie wahrscheinlich ein paar Versuche starten müssen. Sollte es also einmal mit dem Diebstahl nicht klappen, helfen nur Geduld und natürlich Heiltränke, um den Kampf für weitere Versuche hinauszuzögern.

**BEMERKUNG** Unter diesem Punkt finden Sie nützliche Informationen über Ihre Widersacher und über Kampfstrategien. Sie erfahren, gegen welche Attacks die Wesen resistent sind („hebt den Schaden auf“) bzw. unempfindlich sind („halbiert den Schaden“). Die HP einiger Monster regenerieren sich („absorbiert den Schaden“), wenn sie auf bestimmte Weise angegriffen werden; es empfiehlt sich, diese Art der Attacke nicht einzusetzen. Ein paar Monster sind auch gar nicht auf eine Auseinandersetzung erpicht. Sie erwarten stattdessen Geschenke oder stellen Ihnen einfach nur dumme Fragen ...

**QUINA LERNT DURCH FRESSEN** Der etwas seltsame Haudegen Quina lehrt seine Feinde auf besondere Weise das Fürchten: Er verspeist sie, sobald sie geschwächt sind und nur noch 25 % ihrer ursprünglichen HP besitzen (im Trance-Zustand sogar 50 %). Wenn er bestimmte Wesen zum ersten Mal kostet, erlernt Quina eine neue Blau-Magie-Technik. Welche das ist, entnehmen Sie dieser Spalte.



<b>NAME:</b> Abadon	<b>BEISPIELVORKOMMEN:</b> Pandämonium	<b>HP:</b>	<b>MP:</b>	<b>LV:</b>
		10.926	9.383	54

<b>SCHWACHPUNKTE:</b> Wind, Pestizid, Tontauben	<b>GEGENSTÄNDE KLAUEN:</b> Vakzin, Äther	<b>QUINA LERNT DURCH FRESSEN:</b> -
---	--	-------------------------------------

<b>EXP:</b> 26.376	<b>AP:</b> 4	<b>Gil:</b> 2.348	<b>BEMERKUNG:</b> Nach zwei Angriffen des Abadon erscheint Zidane. Der dem Monster bisher beigebrachte Schaden wird nicht gewertet. Bei ca. 11.000 zugefügten Schadenspunkten ist dann das Monster besiegt. Das Wesen hebt im Übrigen den Schaden von Erde-Angriffen auf.
--------------------	--------------	-------------------	---

**GEGENSTÄNDE:** Äther

<b>KARTE:</b> Abadon	<b>NAME:</b> Abadon	<b>BEISPIELVORKOMMEN:</b> Terra	<b>HP:</b>	<b>MP:</b>	<b>LV:</b>
			12.658	2.479	58

<b>SCHWACHPUNKTE:</b> Wind, Pestizid, Tontauben	<b>GEGENSTÄNDE KLAUEN:</b> Garnet, Vakzin, Phönixdaune, Phönixdaune	<b>QUINA LERNT DURCH FRESSEN:</b> Tornado
---	---	---

<b>EXP:</b> 32.073	<b>AP:</b> 4	<b>Gil:</b> 2.604	<b>BEMERKUNG:</b> Das Monster hebt den Schaden von Erde-Angriffen auf.
--------------------	--------------	-------------------	--

**GEGENSTÄNDE:** Garnet, Vakzin

**KARTE:** Abadon



# Das Kartenspiel

## Mehr als nur ein Zeitvertreib

Zwischen actiongeladenen Kämpfen und weiten Reisen über die verschiedenen Kontinente bietet Ihnen das Kartenspiel Tetra Master eine kleine Verschnaufpause. Statt Schwert oder Zauberspruch entscheiden hier die Wahl und die Platzierung von Spielkarten über Sieg oder Niederlage.

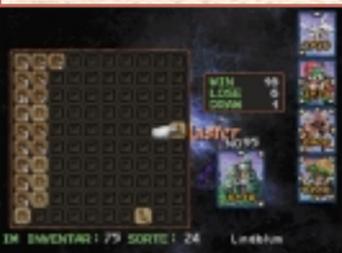
## Glücksspiel oder Wissenschaft?

Für die Bewohner der „Final Fantasy IX“-Welt ist es mehr als bloßer Zeitvertreib: Das Kartenspiel namens Tetra Master. Gemütlich zu zweit oder als Turnier im großen Stil – man trifft sich, um sein persönliches Glück im Spiel herauszufordern. Tetra Master ist kein Kartenspiel, wie Sie es vielleicht kennen! Die „Final Fantasy“-Karten sind mit verschiedenen Motiven sowie Buchstaben- und Zahlenwerten ausgestattet und verändern sich außerdem während des Spiels. Es ist also nicht nur wichtig, dass Sie die Spielregeln kennen und auch umzusetzen wissen. Ein guter Kartenspieler ist

zudem immer bestrebt, seine Spielkarten zu verbessern, neue Karten zu finden und hierfür Spieler auf dem gesamten Globus herauszufordern. Das Kartenspiel wird auf einem Spielfeld von 4x4 Feldern ausgetragen. Meistens sind einige Felder zufällig gesperrt: Dort können keine Karten abgelegt werden. Dies ist eine der wichtigsten taktischen Gegebenheiten, die jedes Kartenspiel zu einem einzigartigen und spannenden Match machen.

## Allgemeines zu den Spielkarten

Jede Spielkarte weist ein Motiv auf; insgesamt gibt es 100 verschiedene Kartenmotive. Hierbei kann es sich um ein Wesen bzw. Monster handeln, aber auch z.B. Städte und Waffen können eine Karte zieren. Jede Spielkarte besitzt einen oder mehrere Dreiecks-Pfeile am Kartenrand, es gibt aber auch Karten, die keine Pfeile besitzen. Die Pfeile stellen die Angriffsrichtungen einer Spielkarte dar. Als Spieler können Sie nämlich nur gegnerische Karten angreifen, die sich direkt neben Ihrer Spielkarte befinden und auf die ein Pfeil Ihrer Karte deutet. Allerdings haben die Pfeile auch eine defensive Aufgabe: Wird eine Spielkarte von einer Seite angegriffen, auf der sie keinen Pfeil besitzt, kann sich die Karte nicht verteidigen. Das bedeutet, dass der angreifende Spieler diese Karte ohne Gegenwehr übernehmen kann.



Vor jedem Match wählen Sie aus Ihrem Repertoire fünf Spielkarten aus. Beachten Sie hierbei Kartenstärken sowie Pfeilrichtungen und -anzahl.



Blau hat gerade die linke Karte abgelegt. Er kann die gegnerische Karte ohne Gegenwehr übernehmen, da diese keinen Pfeil auf der linken Seite hat.

## Die vier Parameter einer Spielkarte

Jede Spielkarte trägt eine vierstellige Zahlen-Buchstaben-Kombination. Diese Parameter verraten Ihnen die defensiven und offensiven Eigenschaften einer Karte, also ihre Stärken und Schwächen.

- Der erste Wert sind die Attack Points, kurz AP, die Angriffsstärke einer Spielkarte.
- Der zweite Wert ist der Typ, kurz T. Es gibt vier verschiedene Typen.
- Der dritte Wert bezeichnet die Physical Defence, kurz PD, den Verteidigungswert gegen physische Angriffe.
- Der vierte und letzte Wert ist die Magic Defence, kurz MD, der Verteidigungswert gegen magische Angriffe.

Die Parameter werden durch die Zahlen von 0 bis 9 ausgedrückt. Aber auch die Buchstaben von A bis F kommen zum Einsatz. Dies erinnert Sie vielleicht an das Hexadezimal-Zahlensystem. Die genaue Reihenfolge lautet:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F,

wobei 0 den schwächsten und F den stärksten Wert darstellt. Nicht jede Karte kann ihre Parameter auf das Maximum F erhöhen. Abhängig vom Kartenmotiv kann schon vorher Schluss sein.



Übersicht aller Karten (kleine Zahl: Anzahl der Karten eines Motivs)

Anzahl der verschiedenen Kartenmotive

Anzahl bisher erworbener Karten

Im Karten-Menü verschaffen Sie sich einen Überblick über Ihre Spielkarten.

- Aktueller Punktestand
- Rang
- Anzahl gewonnener Partien
- Anzahl verloreener Partien
- Anzahl unentschiedener Partien
- Abbild der Karte
- Pfeile
- Magic Defence
- Physical Defence
- Typ
- Attack Points
- Name der ausgewählten Karte

## Die Typen der Spielkarten

Die vier Typen werden durch Buchstaben gekennzeichnet.

- P = Physical Attack Typ:** Dieser Typ führt physische Angriffe wie Hiebe oder Bisse aus. Der Gegner setzt seinen PD-Wert zur Verteidigung ein.
- M = Magical Attack Typ:** Bei diesem Typ ist Zauberei im Spiel, die Angriffe sind magischer Natur. Der Gegner verteidigt sich mittels seines MD-Wertes.
- X = Injury Attack Typ:** Eine Karte dieses Typs greift stets den niedrigsten Verteidigungswert an – also entweder PD oder MD.
- A = Bully Typ:** Eine Karte dieses Typs greift stets den niedrigsten Wert einer gegnerischen Karte an – also AP, PD oder MD. Hierbei wird der höchste der eigenen Parameter als Angriffswert genutzt – AP, PD oder MD.



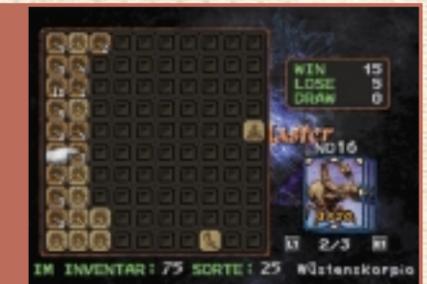
Die Montisaurus-Karte besitzt 2 Attack Points (AP) und einen Physical Attack Typ (P). Die Physical Defence (PD) beträgt 0, die Magic Defence (MD) immerhin 1.

## Wie stark ist meine Spielkarte?

In der Regel bestimmen die ersten beiden Werte – AP und Typ – die Angriffsstärke einer Spielkarte (Ausnahme A-Typ-Karten: Hier entscheidet, ob der AP, PD- oder der MD-Wert am höchsten ist). Die zwei letzten Parameter stellen die Verteidigungsfähigkeit einer Spielkarte dar. Zudem besitzt jede Karte einen Wert, den Sie nicht einsehen, sondern nur abschätzen können: die HP – die Hit Points. Diese Art Lebenspunkte einer Karte richten sich nach der Höhe der Attack Points. Je höher der AP-Wert, desto mehr HP besitzt eine Karte. Wie viele HP eine Spielkarte besitzen kann, zeigt die folgende Tabelle.



ATTACK POINTS	HP
0	2 – 15
1	16 – 31
2	32 – 47
3	48 – 63
4	64 – 79
5	80 – 95
6	96 – 111
7	112 – 127
8	128 – 143
9	144 – 159
A	160 – 175
B	176 – 191
C	192 – 207
D	208 – 223
E	224 – 239
F	240 – 255



Die Wüstenskorpio-Karte hat den AP-Wert „1“. Daher wird diese Karte zwischen 16 und 31 HP (Hit Points) besitzen.



# Index



Damit Sie Ihre Zeit mit dem Spielen von „Final Fantasy IX“ verbringen können statt mit der zeitraubendem Suche nach gewünschten Informationen, soll Ihnen dieser ausführliche Index helfen. In verschiedenen Stichwortverzeichnissen finden Sie rund 460 Seitenverweise zu beispielsweise den allgemeinen Spiel-Informationen und -Erklärungen, den Fundorten aller Ausrüstungsgegenstände und Tetra Master-Spielkarten sowie zu den „letzten Geheimnissen“.

## Allgemeine Informationen und Erklärungen

Suchen Sie Informationen zu einem bestimmten Stichwort oder möchten Sie wissen, auf welcher Seite beispielsweise alle Waffen aufgelistet sind? Quält Sie die Frage, wie die Regeln beim Kartenspiel Tetra Master lauten oder was es mit den Chocobos auf sich hat? Diesen und viele andere Verweise auf die entsprechende Seite dieses Buches finden Sie in der nachfolgenden Auflistung. So bleibt keine Frage unbeantwortet!

A = Bully type im Tetra Master (Erklärung)	159
Abilities (Auflistung)	14-17
Abilities (Tipps)	13
Abilities erhalten	12
Abilities erlernen	12
Abilities von Eiko	32
Abilities von Freia	30
Abilities von Garnet	27
Abilities von Mahagon	33
Abilities von Quina	31
Abilities von Steiner	28
Abilities von Vivi	29
Abilities von Zidane	26
Ability (Allgemeines & Erklärung)	11
Ability (das Untermenü)	6, 11
Ability Points (Parameter-Erklärung)	8
Ability Points von Monstern (Erklärung)	124
Abwehr (Parameter-Erklärung)	8
Accessoires (Auflistung)	121
Accessoires (Infos)	120
Action Abilities (Erklärung)	12
Active Time Battle (ATB) (Erklärung)	7
Active Time Event = ATE (Erklärung)	10
Adelbert Steiner (Infos & Abilities)	28
Angriff (Parameter-Erklärung)	8
Anlegen (das Untermenü)	6
Anlegen von Ausrüstungsgegenständen	10
Ansprechen von Personen	9
AP = Ability Points (Parameter-Erklärung)	8
AP = Ability Points von Monstern (Erklärung)	124
AP = Attack Points im Tetra Master (Erklärung)	158
Armreifen (Auflistung)	118
Armreifen (Infos)	118
ATB = Active Time Battle (Erklärung)	7
ATB-Leiste im Kampfmodus	18
ATE = Active Time Event (Erklärung)	10
Attack Points im Tetra Master (Erklärung)	158
Ausrüstungsgegenstände anlegen	10
Ausrüstungsgegenstände herstellen	11

Chocobo (Training)	168
Chocobos Wald	167
Choco-Karten (Infos)	169
Choco-Karten in Chocobos Wald	170
Choco-Karten in Chocobos Luftgarten	170
Choco-Karten in Chocobos Lagune	170
Controller (Erklärung)	7

### E

Edelsteine (Auflistung)	122
Edelsteine (Infos)	120
Eiko Carol (Infos & Abilities)	32
Elementare Eigenschaften (Infos & Auflistung)	10
EXP (Parameter-Erklärung)	8
EXP von Monstern (Erklärung)	124
Extrapunkte (im „Such, Chocobo Such!“)	168

### F

Fensterfarbe (Erklärung)	7
Fingerzeiger (Parameter-Erklärung)	7
Fingerzeiger im Kampfmodus	18
Flucht im Kampf	19
Fortbewegung (Erklärung)	7
Freia Crescent (Infos & Abilities)	30
Frost (Statusveränderung – Erklärung)	22

### G

Garnet Till Alexandros 17. (Infos & Abilities)	27
Gegenstände herstellen	11
Gegenstände von Monstern (Erklärung)	124
Gegenstände von Monstern klauen (Erklärung)	125
Gemach (Statusveränderung – Erklärung)	22
Gewandtheit (Parameter-Erklärung)	8
Gift (Statusveränderung – Erklärung)	22
Gil (Infos)	8
Gil von Monstern (Erklärung)	124
Gips (Statusveränderung – Erklärung)	22
Glut (Statusveränderung – Erklärung)	22

### H

Handschuhe (Auflistung)	118
Handschuhe (Infos)	118
Hast (Statusveränderung – Erklärung)	21
Hauptmenü, das	6
Helme (Auflistung)	117
Helme (Infos)	116
Herstellen neuer Ausrüstungsgegenstände	11
Hilfe-Funktion, die	9
Hilfs-Abilities (Erklärung)	13
Hinterhalt im Kampf	19

### I

Hit Points (Parameter-Erklärung)	8
Hit Points von Monstern (Erklärung)	125
HP = Hit Points (Parameter-Erklärung)	8
HP = Hit Points im Kampfmodus	18

HP = Hit Points von Monstern (Erklärung)	125
Hüte (Auflistung)	117
Hüte (Infos)	116

### I

Infektion (Statusveränderung – Erklärung)	22
Injury Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
Item (das Untermenü)	6
Items (Auflistung)	122
Items (Infos)	122

### K

Kamera (Erklärung)	7
Kampf: Charakterwechsel	18
Kampf: Flucht	19
Kampf: Hinterhalt	19
Kampf: Ziel anwählen	19
Kampfmodus (Steuerung)	5
Kampfmodus, der	18
Kampfsystem, das (Allgemeines)	18
Kampfsystem, das (Tipps)	18
Kampftempo (Erklärung)	7
Kampfunfähigkeit (Statusveränderung – Erklärung)	22
Kann-Texte im Lösungsweg (Erklärung)	25
Karten (das Untermenü)	7
Karten von Monstern (Erklärung)	124
Kartenspiel (siehe Tetra Master)	158
Kleidung (Auflistung)	120
Kleidung (Infos)	119
Kommandos (Erklärung)	18
Kommandos im Kampfmodus	19
Kommandos im Trance-Zustand	20
Konfus (Statusveränderung – Erklärung)	22

### L

Level (Parameter-Erklärung)	8
Level Up (Parameter-Erklärung)	8
Level von Monstern (Erklärung)	125
Levitas (Statusveränderung – Erklärung)	21
Lili (siehe auch Garnet)	27
Lösungsweg (Infos)	25
LV = Level (Parameter-Erklärung)	8
LV = Level von Monstern (Erklärung)	125

### M

M = Magical Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
Magic Defence im Tetra Master (Erklärung)	158
Magic Points (Parameter-Erklärung)	8
Magic Points von Monstern (Erklärung)	125
Magical Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
Magiesteine (Erklärung)	13
Mahagon Coral (Infos & Abilities)	33
MD = Magic Defence im Tetra Master (Erklärung)	158
Menü (Steuerung)	4
Mog-Net, das (Infos)	24
Mogrys	9
Monster (Auflistung)	125-157
Monster (Infos)	124
Monsterkasten im Lösungsweg (Erklärung)	25
MP = Magic Points (Parameter-Erklärung)	8
MP = Magic Points im Kampfmodus	18
MP = Magic Points von Monstern (Erklärung)	125
Muss-Texte im Lösungsweg (Erklärung)	25

### N

Neue Utensilien / Ausrüstungsgegenstände herstellen	11
Neurose (Statusveränderung – Erklärung)	22
Next LV (Parameter-Erklärung)	8
Normalmodus (Steuerung)	5

### O

Optionen (das Untermenü)	7
Ortsangabe im Lösungsweg (Erklärung)	25

### P

P = Physical Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
Parameter (Infos & Auflistung)	8
PD = Physical Defence im Tetra Master (Erklärung)	158
Personen ansprechen	9
Physical Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
Physical Defence im Tetra Master (Erklärung)	158
PlayOnline (Erklärung)	24
Position (das Untermenü)	7
Protes (Statusveränderung – Erklärung)	21

### Q

Quina lernt von Monstern durch Fressen (Erklärung)	125
Quina Quen (Infos & Abilities)	31

### R

Rang im Tetra Master (Erklärung)	161
Reflek (Statusveränderung – Erklärung)	21
Reflek (Parameter-Erklärung)	8
Regena (Statusveränderung – Erklärung)	21
Roben (Auflistung)	119
Roben (Infos)	119
Rüstung (Auflistung)	119
Rüstung (Infos)	119

### S

Sammler-Level im Tetra Master (Erklärung)	161
Schadensanzeige, die (Erklärung)	19
Schadenssymbole, die (Erklärung)	19
Schlaf (Statusveränderung – Erklärung)	22
Schmieden (Herstellen neuer Utensilien -Erklärung)	11
Schmieden von Gegenständen (Auflistung)	123
Schmieden von Gegenständen (Infos)	123
Schwachpunkte von Monstern (Erklärung)	124
Schweigen (Statusveränderung – Erklärung)	22
Shell (Statusveränderung – Erklärung)	21
Sichern des Spielstandes / Speichern der Spieldaten	9
Sound (Erklärung)	7
Spielstand sichern / speichern	9
Stärke (Parameter-Erklärung)	8
Status (das Untermenü)	6
Statusveränderungen (Allgemeines & Erklärung)	21
Statusveränderungen (Auflistung)	21-22
Stein (Statusveränderung – Erklärung)	22
Steiner (siehe auch Adelbert Steiner)	28
Steuerung (Erklärung)	7
Steuerung, die	4
Stop (Statusveränderung – Erklärung)	22
Such, Chocobo, Such!	168

### T

T = Type im Tetra Master (Erklärung)	158
Tetra Master (Allgemeines)	158
Tetra Master (Infos)	24
Tetra Master (Parameter der Spielkarten)	158
Tetra Master (Ranking)	161
Tetra Master (Spielregeln)	160
Tetra Master (Stärke der Spielkarten)	159
Tetra Master (Tipps)	161
Tetra Master (Types der Spielkarten)	159
Texttempo (Erklärung)	7
Tobsucht (Statusveränderung – Erklärung)	22
Todesurteil (Statusveränderung – Erklärung)	22
Toxitus (Statusveränderung – Erklärung)	22
Trance (Erklärung)	20
Trance Kraft (Erklärung)	20
Trance-Leiste (Erklärung)	20
Trance-Leiste im Kampfmodus	18
Trance-Zustand, der (Erklärung)	20
Type im Tetra Master (Erklärung)	158

### U

Übersichtskarten im Lösungsweg (Erklärung)	25
Umgebung untersuchen	8
Untermenü „Ability“, das	6
Untermenü „Anlegen“, das	6
Untermenü „Item“, das	6
Untermenü „Karten“, das	7
Untermenü „Optionen“, das	7
Untermenü „Position“, das	7
Untermenü „Status“, das	6
Untersuchen der Umgebung	8
Utensilien herstellen	11

### VV

Verschwinden (Statusveränderung – Erklärung)	21
Vibration (Erklärung)	7
Vivi Orunitia (Infos & Abilities)	29
Waffen (Auflistung)	114-116
Waffen (Infos)	114
Weltmodus (Steuerung)	5
Wicht (Statusveränderung – Erklärung)	22
Wiedergeburt (Statusveränderung – Erklärung)	21
Wille (Parameter-Erklärung)	8
Wurfgeschosse (Auflistung)	116
Wurfgeschosse (Infos)	114

### X

X = Injury Attack type im Tetra Master (Erklärung)	159
--	-----

### Z

Z-Abwehr (Parameter-Erklärung)	8
Zauber (Parameter-Erklärung)	8
Zeitbonus (im Such, Chocobo, Such!)	168
Zeitbonuspunkte (im Such, Chocobo, Such!)	168

Zidane Tribal (Infos & Abilities)	26
Ziel im Kampf anwählen	19
Zielfenster (Erklärung)	7
Zombie (Statusveränderung – Erklärung)	22
Z-Reflex (Parameter-Erklärung)	8

## Fundorte von Ausrüstungsgegenständen und Wertvollem

Damit Sie Ihre Gil für teure Schmiedearbeiten oder wertvolle Utensilien sparen können, listen wir nachfolgend die Fundorte aller Ausrüstungsgegenstände und wertvollen Gegenständen auf. Alle Gegenstände sind an entsprechender Stelle im Lösungsweg (siehe Seitenzahl) gratis zu erhalten. Meistens sind diese Utensilien in Schatzkisten verborgen, selten müssen Sie zuvor eine bestimmte Bedingung erfüllen oder gar einen der Endgegner erledigen. Auf die Auflistung von Items, also Gebrauchsgegenständen wie beispielsweise Potions und Phönixfeder, haben wir bewusst verzichtet, weil Sie derlei Utensilien „an jeder Straßenecke“ finden oder in einem der vielen Geschäfte für wenig Gil kaufen können.

Allzweckweste	75, 83
Amethyst	84, 90
Aquamarin	83
Aquarius	100
Aries	45
Armreif	41
Autogramm	51

### B

Barett	101
Berg-Juckzirpe	79
Birett	105
Blaue Steintafel	79
Blitzkappe	104
Toxitus (Statusveränderung – Erklärung)	22
Trance (Erklärung)	20
Trance Kraft (Erklärung)	20
Trance-Leiste (Erklärung)	20
Trance-Leiste im Kampfmodus	18
Trance-Zustand, der (Erklärung)	20
Type im Tetra Master (Erklärung)	158

### C

Cancer	56
Capricornus	99
Chimärenreif	85, 89
Choco-Karte	53

### D

Dämonharnisch	98
Dämonpanzer	103
Detonator	83
Diamant	76
Dolch	100
Donnerstock	57
Drachenreif	103
Druidenstab	101
Duft der Weisen	101
Dunkelschweif	98, 104

### E

Egoistenreif	88
Eisenhandschuh	96
Eisenhelm	46, 47
Waffen (Auflistung)	74, 95
Waffen (Infos)	67
Engelsflöte	110
Engelsohrring	103
Escutcheons	48, 50

### F

Federstiefel	94
Feuerstock	64
Filzhut	54
Fußkette	96

### G

Gabel	101
Gaiakittel	94, 98
Garnet	99
Gegengift von Blank	41

Gelbe Steintafel	79
Gemini	59
Geministiefel	56
Gizarmaluke-Glocke	54
Gletscherstock	64
Goldkappchen	98
Golemsflöte	101
Grüne Steintafel	79
Gurugstein	94

### H

Haarband	98
Halstuch	66
Hermestiefel	99
Herrliche Medizin	88
Hexenrobe	103
Hypnosemütze	103

### J

Jadestein	51, 66, 72, 75, 80
Jagdspaar	100

### K

Kains Armreif	96
Kainslanze	109
Kapuze	96
Karabiniere	106
Karbonados	94
Katyusha	86
Katzenkralle	100
Kontinent-Karte	42
Kraftgürtel	59
Kraftkittel	94
Kristallarmreif	51
Kronostock	111
Kuponuss	49, 58

### L

Lamiaflöte	82
Lamias Tiara	74
Lapislazuli	85, 88
Latexhelm	41
Lederarmreif	43, 46, 47, 49
Lederhut	41
Lederpanzer	50
Leo	85
Libra	80

### M

Madainschild	75
Malchus	100
Meisterschütze	52
Memoirenring	83
Messiasglocke	54
Mini-Burmezia	51
Mistgabel	64
Mithrilarmreif	71
Mithrildolch	44, 60, 61
Mithrilfaustling	54, 64
Mithrilspeer	56
Mithrilweste	64, 71
Mogry-Kostüm	51
Mogrys Flöte	42
Mondsplitter	79
Morgenschein	94
Multistab	55

### N

Nest-Café	86
-----------	----

### O

Odeur	101
Opal	84, 90
Organik	71

### P

Passierschein	55
Peridot	90
Pickel	75
Pisces	108
Plattenpanzer	62
Polaris	68
Prallmeier	53
Protegasglocke	56

### R

Rajjinfaustling	66
Richtschwert	109
Rote Steintafel	79
Rotkappchen	98
Rubin	81
Runenkralle	110
Rute	100

