

Charaktere

So spielen Sie

Kostüm Sphäroiden

Lösungsweg

Gegenstände

Mixer

Geheimnisse



YUNA

Alter: 19**Größe:** 162 cm**Kostüm:** Schütze

Yuna gehört zusammen mit ihren Partnerinnen Riku und Paine zum Mövenpack, einer Gruppe von Sphäro-Huntern. An Bord des Flugschiffs Celsius bereisen sie ihre Welt Spira, immer auf der Suche nach den wertvollen Sphäroiden, die zur Aufzeichnung von Bild, Ton und anderen Daten dienen. Yuna war nicht immer Sphäro-Hunter: Bis vor zwei Jahren war sie ein Hohes Medium. Damals gelang ihr, was weder ihr Vater Braska noch ein anderes Hohes Medium jemals vermochte und viele das Leben gekostet hatte: Spira vor der Bedrohung durch das mächtige Wesen Sin zu retten.

Begleitet wurde sie bei ihrer Reise von ihrer Garde: Wakka, Lulu, Kimahri, Auron, Rikku und „ihm“... Tidus. Und Tidus verschwand auf ebenso unerklärliche Weise, wie er gekommen war. Das brach Yuna das Herz, selbst wenn er nur eine Illusion gewesen sein sollte, ein Traum der Asthra, den mystischen Wesen Spiras. Es fällt ihr schwer, so locker und unbeschwert durch den Tag zu tanzen wie Rikku. Auch heute noch begegnen viele Bewohner Spiras ihrer Retterin „Lady Yuna“ mit tiefem Respekt.

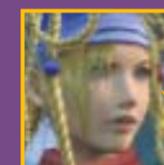
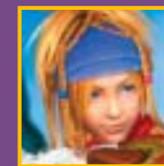


RIKKU

Alter: 17**Größe:** 159 cm**Kostüm:** Dieb

Vor zwei Jahren war das quirlige Mädchen vom Stamm der Al Bhed noch Yunas Gardistin. Als solche war sie bereit, ihr Leben für sie zu opfern – auch wenn man ihr das wegen ihrer unbeschwertem Art auf den ersten Blick kaum glauben mag. Vor der endgültigen Vernichtung von Sin waren die Al Bhed so etwas wie Ausgestoßene auf Spira. Die religiösen Lehren von Yevon verboten offiziell den Einsatz von „Apparaten“. Die Al Bhed wollten allerdings nicht akzeptieren, dass an dem Gebrauch ihrer ausgeklügelten mechanischen Geräte etwas falsch sein könnte.

Vor einiger Zeit gründete Rikku mit Brüderchen die Sphäro-Hunter-Organisation Mövenpack. Dank des Anlass' der Reise mit den Aufnahmen ihres alten Kameraden Tidus kann sie Yuna aus ihrer Lethargie reißen und sie dazu bringen, Besaid zu verlassen. Mit ihrer unbeschwertem Art sorgt die energiegeladene Rikku stets für gute Laune – und bringt die Gruppe auch das eine oder andere Mal in Schwierigkeiten. Ihr Optimismus ist grenzenlos.



WARTEN UND VORBEREITEN

Der **ATB-Balken** zeigt zwei verschiedene Informationen an. Eine grüne Leiste misst die Wartezeit an, die vergeht, bis ein Charakter ein Kommando entgegennehmen kann. Eine violette Leiste misst die Vorbereitungs-Zeit, bevor ein gegebenes Kommando ausgeführt wird. Der Charakter agiert, sobald die Leiste gefüllt ist. Sobald der ATB-Balken lila wird, kann der Befehl nicht zurückgenommen werden. Ist die grüne Leiste bei mehreren Charakteren gefüllt, können Sie mit  zwischen ihnen wechseln.

Die Vorbereitungs- und Warte-Zeiten fallen unterschiedlich aus. Je nach dem Geschick eines Charakters, und abhängig vom gewählten Kommando. Nicht alle Abilitys erfordern eine Wartezeit. Außerdem können die Zeiten beeinflusst werden durch Statusveränderungen wie Gemach

oder Hast. (Dann verändert sich die Farbe der Leiste.) Durch Treffer wird das Füllen der Leiste für einen kurzen Moment gestoppt. Das System gilt auch für die Gegner, auch wenn deren Leiste nicht angezeigt wird.

Einige Kämpfe beginnen unter veränderten Verhältnissen, indem Sie vom Gegner überrumpelt werden – oder umgekehrt. Die Wahrscheinlichkeit dafür hängt vom Geschick-Wert Ihres Teams und dem der Monster ab. Mit der Auto-Ability Präventivschlag erhalten Sie bei Zufallskämpfen immer die Initiative.



ZIEL BESTIMMEN

Wurde eine Aktion bestätigt, wird das Befehls-Menü durch eine Liste der möglichen Ziele ersetzt. Neben dem Namen des Gegners werden wirksame Zustandsveränderungen durch Symbole angezeigt. Mit oben/unten wählen Sie ein Ziel aus. Mit links machen Sie, falls möglich, alle Gegner zum Ziel. Mit rechts wechseln Sie zu einem eigenen Charakter und danach, falls möglich, zum gesamten eigenen Team. Ein Anvisieren von Gruppen



hat aber nicht nur Vorteile, denn die Wirkung der Ability wird dadurch halbiert. Es gibt auch Aktionen, die nur auf den aktiven Charakter gerichtet werden können, zum Beispiel Türmen. Klauen hingegen geht nur beim Gegner.

Ein Heilmittel ist zum Beispiel immer auf einen eigenen Charakter gerichtet, bei einer Granate hingegen steht der Cursor gleich auf einem Gegner. Sie können allerdings mit links/rechts auch wechseln und eine Potion auf einen Gegner werfen, oder eine Granate auf die eigene Gruppe. Das klingt jetzt natürlich nicht sehr sinnvoll, kann unter bestimmten Bedingungen aber durchaus nützlich sein.

TREFFER

Die Trefferwahrscheinlichkeit eines physischen Angriffs hängt vom Statuswert Treffer des Angreifers ab – und vom Reflex-Wert des Ziels. (Beispiel: Leidet der Angreifer unter Blind, ist sein Treffer-Wert dramatisch

reduziert). Beim Stop- oder Schlaf-Zustand trifft ein Angriff immer. Wenn ein Angriff danebengeht, wird Daneben eingeblendet.

MEHR SCHADEN!

Es gibt verschiedene Methoden, um durch Angriffe mehr Schaden zu verursachen.

- Sie fallen dem Gegner in den Rücken. Wirkung: doppelter Schaden.
- Vernichtender Treffer: Einige Angriffe verursachen einen vernichtenden Treffer. Die Wahrscheinlichkeit hängt unter anderem von den Glücks-Werten des Angreifers und des Ziels ab. Wirkung: doppelter Schaden.
- Sie können durch bestimmte Abilitys den Angriff der eigenen physischen Attacken erhöhen, oder durch andere die Abwehr des Gegners reduzieren. Wirkung: je nach Veränderung.

- Das geschickte Ausnutzen elementarer Eigenschaften. Wirkung: 200 % Schaden (durch Kombination mehrerer Schwächen theoretisch bis 3200 %).

Die Obergrenze für Schaden beträgt 9999 Punkte. Davon sind Sie zu Beginn des Spiels natürlich meilenweit entfernt. Aber durch die Auto-Ability Hit-Expander können Sie die Schallmauer auf 99.999 Punkte erhöhen. Sie können einen Gegner auch mit einem Schlag besiegen, zum Beispiel durch erfolgreiche Zustandsveränderung wie Stein oder Spezialeffekte wie Tod oder Wegfegen. Die HP-Menge spielt dabei keine Rolle.

KOMBO

Wenn ein Gegner oder Charakter mehrere Treffer in kurzer Abfolge kassiert, kommt es zu einer Kombo. Der nächste Treffer muss erfolgen, solange das Ziel nach einem Angriff „taumelt“. (Daher ist keine Kombo möglich, wenn das Ziel im Stop-Zustand und damit absolut regungslos ist.) Bei einer erfolgreichen Kombo erscheint das



Wort „Kombo“ über dem attackierten Gegner. Dahinter wird die Anzahl der Attacken gemessen (x1, x2, ... bis max. x99).

Kombo-Angriffe werden zunehmend stärker. Das beginnt bei einem Bonus von 45 % bei einer einfachen Kombo. Maximal steigert sich der Schaden auf über 600 %. Es spielt keine Rolle, ob die Treffer von einem Angreifer oder von mehreren stammen. Daher lassen sich durch geschicktes Timing bei der Kombination mehrerer Attacken sehr effektive Wirkungen erzielen.

ELEMENTARE EIGENSCHAFTEN

Manche Abilitys und Monster haben elementare Affinitäten. Es gibt vier primäre Elemente:

Element	Wirkung von:
Hitze	Feuer, Feura,...
Kälte	Eis, Eisra,...
Strom	Blitz, Blitzra,...
Nässe	Wasser, Wassra,...

Jeweils zwei Elemente sind immer gegensätzlich. Die eine ungleiche Paarung besteht aus Hitze und Kälte, die andere aus Strom und Nässe. Das macht die Sache

natürlich besonders interessant. Wenn die Elementeeigenschaften einer Waffe und eines Monsters aufeinander treffen, können vier verschiedene Wirkungen entstehen:

Schwach: Der Elementarschaden wird verdoppelt.
Halb: Halber elementarer Schaden
Immun: Der Gegner erleidet keinen Schaden.
Absorbiert: Der Schaden wird in HP verwandelt, der Gegner durch den Angriff geheilt.

Wie Sie sehen, können die Elemente nicht nur von Vorteil sein. Spätestens wenn Ihr Kälte-Zauber plötzlich grüne Zahlen über Ihrem Gegner namens Weißpudding erzeugt, sollten Sie misstrauisch werden... Sie können die elementare Eigenschaft eines Monsters oft schon an seiner Farbe und an der Art seiner Attacken erkennen. Gewissheit bringt Ihnen die Ability Durchblick vom Zauberschützen, und natürlich das Monster-Kapitel ab Seite 119.

OVERSOUL

Gelegentlich verwandeln sich Feinde spontan in eine stärkere Form. Dies wird angezeigt durch die Einblendung „ist im Oversoul!“ über dem Kopf des Gegners. In dieser Form ist ein Gegner deutlich stärker als normal. Selbst das unscheinbarste Monster kann zu einer echten Herausforderung werden. Es sollte aber auch positiv vermerkt werden, dass anspruchsvoller Kampf entsprechend belohnt wird. Eine solche Verwandlung findet statt, wenn eine gewisse Anzahl von Gegnern derselben Spezies besiegt wurde.

GEFAHR!

Hat eine Spielfigur mehr als 2/3 ihrer HP verloren, wird der Name und der HP-Wert gelb angezeigt, und sie kniet sich hin. In einer solchen Gefahrensituation werden einige Auto-Abilitys wie z. B. SOS Booster ausgelöst. Ein weiterer schöner Nebeneffekt ist, dass der Charakter für das Aufstehen bei einer Aktion geringfügig mehr Zeit benötigt.



ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Zustandsveränderungen können positiver und negativer Natur sein. Besonders gefährlich können natürlich solche negativer Natur sein, die durch feindliche Angriffe verursacht werden.

NEGATIVE ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Eine negative Zustandsveränderung können Sie an der äußeren Erscheinung des Charakters erkennen oder wenn Sie ein Item mit zustandsverändernder Wirkung auf den Charakter richten... Wenn Sie sichergehen wollen, wählen Sie während des Kampfes im Items-Menü ein Heilmittel für Zustandsveränderungen (wie Antidot oder Allheilmittel). Im Parameter-Fenster erscheint dann anstelle des ATB-Balkens eine Leiste mit Symbolen. Damit Sie diese Informationen stets griffbereit haben, finden Sie sie auch auf dem Aufklapper des Buches.

Einige Effekte bleiben auch nach dem Kampf bestehen. Das können Sie im Hauptmenü prüfen: Die Symbole blinken dann unter dem Charakterportrait abwechselnd mit der Kostüm-Sphäroid-Info. Die klassische Medizin ist Allheilmittel. Die Weißmagie-Ability Medica erfüllt denselben Zweck, ebenso die Z-Munition-Ability Himmelswind eines Zauberschützen.



Charaktere

So spielen Sie

Kostüm-Sphäroiden

Lösungsweg

Gegenstände

Minster

Geheimnisse

Schnelstart

Generelle Tipps

Steuerung und Aktionen

Hauptmenü

Statuswerte

Abilitys und Kostüm-Sphäroiden

Das Kampfsystem

Zustandsveränderungen

Die normalen Kostüm-Sphäroiden können von Yuna, Rikku und Paine gemeinsam und auch gleichzeitig benutzt werden. Für jede Spielfigur gibt es aber auch ein Spezial-Kostüm, das nur ihr zur Verfügung steht. Im Kapitel So spielen Sie haben wir auf Seite 17 bereits erklärt, wie die Aktivierung funktioniert. Bei einem Spezial-Kostüm gelten besondere Bedingungen:

- Die anderen Charaktere verlassen den Kampfplatz.
- Stattdessen sorgen zwei spezielle Einheiten für die nötige Unterstützung.
- Die Auto-Ability Schleife schützt jeweils vor allen Zustandsveränderungen.
- Zusatzeffekte durch die Schalter auf der Kostümpalette verlieren ihre Wirkung, solange das Spezial-Kostüm ausgerüstet ist.
- Das Kommando Items steht nicht zur Verfügung.
- Türmen ist nicht möglich, nur die Rückverwandlung zum letzten benutzten Kostüm-Sphäroiden mit **[L]**.
- Nach dem Sieg verwandelt sich der Charakter automatisch zurück.
- Bei Kampfunfähigkeit aller drei Einheiten nehmen die anderen vom Möwenpack den Kampf wieder auf.

Statuswerte

Die Statuswerte des Charakters im Spezialdress werden durch die Anzahl der Felder (Mulden) auf der Kostümpalette beeinflusst. Die Tabelle zeigt als Beispiel Yunas Floral-Flural auf Level 30. Sie sehen also: Mit der Kostümpalette Unbeirrbarkeit mit nur zwei Mulden können Sie das Spezial-Kostüm zwar sehr schnell aktivieren, aber dafür bekommen Sie auch nicht die stärkste Variante.

HP und MP sind natürlich Maximalwerte. Ansonsten gilt wie bei jedem Kostümwechsel: Wenn der Charakter vor dem Umziehen nur noch die Hälfte seiner HP hatte, dann sind es danach ebenfalls nur 50 % vom (neuen) Maximalwert.

Statuswerte	Anzahl der Mulden					Statuswerte	Anzahl der Mulden				
	2	3	4	5	6		2	3	4	5	6
HP	2452	2543	2634	2725	2816	MP	254	264	273	283	292
Angriff	90	94	97	100	104	Magie	106	110	114	118	122
Abwehr	56	58	60	62	64	Z-Abwehr	109	113	117	121	125
Geschick	43	43	43	43	43	Treffer	118	118	118	118	118
Reflex	5	5	5	5	5	Glück	11	11	11	11	11



FLORAL-FLURAL

Spezial-Kostüm mit Flower-Power!

Floral-Flural ist Yunas Spezialdress. Das blütenartige Kostüm verleiht ihr enorme magische Kräfte. Aber auch der Angriff der ganz und gar nicht zarten Pflanze kann sich sehen lassen. Weitere Unterstützung bringen Knospe R und Knospe L. Wo dieses Trio hinlangt, da wächst kein Gras mehr.

Fundort: Djose-Straße. Das Spezial-Kostüm fällt Ihnen in Kapitel 2 bei der Uniformsuche (Mission: Finde die Kampfuniform!) zwangsläufig in die Hände (vgl. Seite 73).

Statuswerte											
HP	█	█	█	█	█	MP	█	█	█	█	█
Angriff	█	█	█	█	█	Magie	█	█	█	█	█
Abwehr	█	█	█	█	█	Z-Abwehr	█	█	█	█	█
Geschick	█	█	█	█	█	Treffer	█	█	█	█	█
Reflex	█	█	█	█	█	Glück	█	█	█	█	█

AP zum Erlernen aller Abilitys: 192

Info: Floral-Flural kann seine MP im Kampf nicht regenerieren – im Gegensatz zu den anderen Spezial-Kostümen. Daher sollte sich Yuna vor allem auf Angriff verlassen und die elementaren Abilitys für Gegner aufheben, die eine bekannte Schwäche haben. Angriffe wie Flamenco oder Finalakt sind zwar stark, weil sie Kombos bilden. Aber das Ziel wird ständig zufällig neu ausgewählt, also sind diese Abilitys vor allem dann effektiv, wenn nur ein Gegner da ist.

Tipp: Nur wenige AP sind nötig, um die enorm praktischen Auto-Abilitys Doppel-HP und Tripel-HP zu lernen. Ihre Feinde werden staunen...

Geheim: HP-Expander und Hit-Expander stehen erst dann zur Verfügung, wenn Sie in Kapitel 5 die Wichtigen Items Morgentau und Abendtau bekommen haben (vgl. Seite 60 und 164). Das betrifft auch dieselben Abilitys von Knospe L und Knospe R.

Wichtig: Finalakt, Super-Engel, Tripel-HP, Flamenco

ANGRIFF	4	-	-
Kategorie	Befehl	Stärke	100
	Kritisch	✓	Treffer-%
			%
Fügt einem Gegner physischen Schaden zu.			
FLAMENCO	4	-	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	50 x 3
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt dreimal Feuer-Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
TEKKNO	4	-	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	50 x 3
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt dreimal Strom-Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
BARRIERE	20	36	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Erzeugt Magisch Immun (kompletter Schutz vor magischen Attacken).			
FLARE-TANZ	24	64	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	113 x 3
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt dreimal magischen Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
SUPER-ENGEL	8	70	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Wiederbelebung aller Knospen im Kampfunfähigkeits-Zustand, dabei werden ihre HP vollständig geheilt.			
DOPPEL-HP	20	-	-
Kategorie	Auto-Ability	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			-
Verdoppelt das eigene HP-Maximum.			
HP-EXPANDER	20	-	-
Kategorie	Auto-Ability	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			-
Das eigene HP-Maximum kann die Grenze von 9999 überschreiten.			



ANALYSE	4	-	-
Kategorie	Befehl	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Analyse eines Gegners oder des eigenen Charakters. Entspricht Durchblick Lv.3 des Zauberschützen.			
EISTANZ	4	-	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	50 x 3
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt dreimal Kälte-Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
SYNCHRON	4	-	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	50 x 3
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt dreimal Wasser-Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
SCHILD	20	36	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Erzeugt Physisch Immun (kompletter Schutz vor physischen Attacken).			
FINALAKT	30	-	-
Kategorie	Floral-Zauber	Stärke	50 x 12
	Kritisch	-	Treffer-%
			*
Fügt zwölfmal magischen Schaden zu. Das Ziel wird bei jedem Angriff zufällig ausgesucht.			
SCHLEIFE	-	-	-
Kategorie	Auto-Ability	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			-
Schutz vor allen Zustandsveränderungen			
TRIPEL-HP	30	-	-
Kategorie	Auto-Ability	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			-
Verdreifacht das eigene HP-Maximum.			
HIT-EXPANDER	20	-	-
Kategorie	Auto-Ability	Stärke	-
	Kritisch	-	Treffer-%
			-
Die Grenze von 9999 Schadenspunkten für eigene Attacken wird auf 99.999 erhöht.			

Charaktere

So spielen Sie

Kostüm-Sphäroiden

Lösungsweg

Gegenstände

Minster

Geheimnisse

...

Krieger

Dieb

Divas

Schütze

Schwarzmagier

Weißmagier

Zauberschütze

Item-Schütze

Dunkler Ritter

Berserker

Glücksspieler

Samurai

Dompteur

Maskottchen

Spezial-Kostime

KAPITEL 1

DREI ENGEL FÜR... SIE!

Nach dem Eröffnungskonzert übernehmen Sie die Kontrolle von Rikku und Paine und bestreiten Ihr erstes Gefecht. Mit dem Befehl Angriff setzen Sie Ihren drei Gegnern zu, mit Rikkus Klauen lassen sich Gegenstände entwenden. Paines Schwert-Tech lässt Sie den mächtigen und zeitlich verzögerten Angriff **Kraftbrecher** ausführen (Bild 1), der den Angriff des Getroffenen reduziert und vier MP kostet. Beachten Sie, dass der Kampf weiterläuft, während Sie ein Kommando auswählen – daher handeln Sie schnell! Sollten die HP Ihrer Damen sinken, setzen Sie mit dem Befehl Items eine heilende Potion ein. Sie sollten zunächst alle Angriffe auf einen Gegner richten und diesen ausschalten und sich dann den nächsten vornehmen. Alles weitere über die Steuerung Ihrer Heldinnen und die durchschlagenden Kombos lesen Sie im Kapitel So spielen Sie auf den Seiten 10 und 18.

Nachdem die drei Gegner besiegt sind, erwartet Sie nach ein paar Schritten das nächste Gefecht. Hiernach steuern Sie Rikku stellvertretend für das Duo und sehen am linken oberen Bildrand eine Übersichtskarte. Es handelt sich hierbei um die

Karte 1-1. Auf Ihrem Weg zu Pier 3 (Karte 1-3) werden Sie bei Feindkontakt in weitere Gefechte verwickelt, die Sie aber problemlos gewinnen sollten.



01

WIEDERBELEBEN EINES CHARAKTERS

Sollten sich die HP eines Teammitgliedes während eines Kampfes auf 0 reduzieren, können Sie es mit dem Item Phönixfeder wiederbeleben. Sobald alle Mitglieder keine HP mehr haben, ist das Spiel vorbei. Mehr über die Benutzung der Items lesen Sie im Kapitel Gegenstände auf Seite 111.



DAMALS, IN FINAL FANTASY X...

Als Tidus, der Held aus Final Fantasy X, einst nach Luca kam, war er Mitglied des Blitzball-Teams Besaid Aurochs, dem auch Wakka angehörte. Eigentlich war Tidus auf der Suche nach Auron, der ihn einst in die Welt Spira gebracht hatte, doch seine Sorge galt vor allem Yuna. Die beiden vereinbarten, dass Tidus sofort herbeieilen würde, falls Yuna auf den Fingern pfeifen sollte.

Dies war nahezu Vorhersehung, denn Yuna wurde kurz darauf von den AI Bhed entführt. Bei der erfolgreichen Rettungsaktion verpasste Tidus beinahe seinen Einsatz beim Blitzball-Finale. Nach dem Match wurde das Stadion angegriffen. Zuletzt traf Tidus auf Auron und erfuhr die Wahrheit über das böse Wesen Sin. Den von dieser Kunde schockierten Helden munterte Yuna auf...

DER UMWEG LOHNT

Sofern Sie an Pier 2 (Karte 1-2) einen Abstecker nach links zwischen die Kistenstapel machen, können Sie sich von einem dort kauernenden Wesen kostenlos heilen lassen – einfach nah herangehen und **X** drücken (Bild 2). Dieser Vorgang wird im späteren Verlauf des Spiels mit einer zusätzlichen Sequenz und einem höheren Spielverlaufs-Wert belohnt – siehe Seite 156.



02

NEUES OUTFIT, NEUE FÄHIGKEITEN

Beim Erreichen von Pier 3 (Karte 1-3) erwartet Sie das Duo Logos und Ormi, dem Sie noch einige Male entgegentreten werden. Zudem tritt Yuna Ihrer Truppe bei, womit Ihr Heldinnen-Trio komplett wäre (Bild 3). Es folgt ein abermaliges Gefecht, diesmal gegen Leblanc – quasi ein Endgegnerkampf in zwei Etappen.

Nach dem Sieg erhalten Ihre Heldinnen aus den bisherigen Kämpfen EXP, Gil und Gegenstände. Anschließend finden Sie sich auf dem Luftschiff Celsius wieder.



03



LUCA

1-1 Pier 1

1-2 Pier 2

1-3 Pier 3

MONSTER

Name	HP	EXP	Klauen
Sklave	13	1	Billig-Granate x1 / Phönixfeder x1
Sklavin	7	1	Billig-Granate x1 / Phönixfeder x1

Charaktere

So spielen Sie

Kostüm-Splärröiden

Lösungsweg

Gegenstände

Monster

Geheimnisse

So nutzen Sie den Lösungsweg

Kapitel 1

Kapitel 2

Kapitel 3

Kapitel 4

Kapitel 5

Luca

Celsius

Berg Gagazet

Celsius

Insel Besaid

Celsius

Zararkard-Ruinen

Insel Kilika

Im Kapitel So spielen Sie (ab Seite 13) können Sie alles nachlesen, was Sie über das Anlegen oder Benutzen von Gegenständen wissen müssen. Wenn Sie wissen wollen, welche Gegenstände es gibt und welche praktische Wirkung die Sachen haben, dann werden Sie auf den folgenden Seiten fündig. Die Sortierung der Objekte in den Tabellen entspricht der Reihenfolge in den Menüs des Spiels, wenn Sie die automatische Sortierfunktion benutzen. So können Sie am schnellsten erkennen, was Ihnen zur Zeit noch fehlt.



ACCESSOIRES

Für jede Situation die passende Ausrüstung: Im Accessoires-Menü werden all die Dinge verstaut, mit denen Sie die Fähigkeiten von Yuna und Co. permanent verbessern können. Jeder Charakter kann zwei Ausrüstungsgegenstände tragen, die im Ausrüstungs-Menü angelegt werden.

Ein Wechsel der Kostüm-Sphäroiden hat meist drastische Auswirkungen auf die Statuswerte der Charaktere.

Daher ist es besonders wichtig, durch die Wahl des richtigen Accessoires die Schwächen auszugleichen – oder die Stärken weiter auszubauen.

In der Spalte Beispielfundort sind beispielhaft Orte aufgeführt, an denen man den Gegenstand finden kann, sowie Monster, die den Gegenstand nach dem Kampf hinterlassen und Gegner, denen man das Accessoire klauen kann.

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Auto-Ability	Befehls-Ability	Wirkung (Status)	Beispielfundort
Eisenreif	500	125	-	-	max. HP +20 %	Mi'hen-Straße Kapitel 1, Laden in Zanarkand Kapitel 1, 2
Titan-Reif	3000	750	-	-	max. HP +40 %	Laden in Stille Ebene Kapitel 3, 5, Preis von Revolverheldin, Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 3, 5
Mithril-Reif	-	1500	-	-	max. HP +60 %	Hauptsitz der Jungen Liga Kapitel 2, Blitzball, Sandwurm
Kristallreif	-	2000	-	-	max. HP +100 %	Hauptsitz der Jungen Liga Kapitel 5, Blitzball
Silberreif	500	125	-	-	max. MP +40 %	Mi'hen-Straße Kapitel 2, Macalania-Wald Kapitel 2, Laden in Stille Ebene Kapitel 1, 2
Goldreif	4000	1000	-	-	max. MP +60 %	Macalania-Wald Kapitel 3, Blitzball, Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 3, 5
Runenreif	-	1500	-	-	max. MP +100 %	Macalania-Wald Kapitel 5, Blitzball, Ultima Weapon
Armband	1000	250	-	-	Angriff +10	Tempel Djose Kapitel 3, Laden in Stille Ebene Kapitel 1, 2, Typ Zero
Kräfteband	6000	1500	-	-	Angriff +20	Tempel Djose Kapitel 5, Donnersteppe Kapitel 5, Laden in Stille Ebene Kapitel 3, 5
Hyper-Band	-	2000	-	-	Angriff +30	Tempel Djose Kapitel 5, Donnersteppe Kapitel 5, Typ Zero (Oversoul)
Krafthandschuh	-	2500	-	-	Angriff +40	Donnersteppe Kapitel 5, Blitzball, Riesenschabe
Kaiserklaue	-	3000	-	-	Angriff +50	Guadosalam Kapitel 5, Gippel
Mithril-Band	1000	250	-	-	Abwehr +20	Laden im Dom Kapitel 1, Sandwurm, Klauen: Typ 99
Diamantenband	6000	1500	-	-	Abwehr +40	Blitzball, Laden im Dom Kapitel 3, Klauen: Typ Zero (Oversoul)
Kristallband	-	2000	-	-	Abwehr +60	Bevelle-Tempel Kapitel 5, Shiva, Thronschnecke
Amulett	1000	250	-	-	Magie +10	Laden in Stille Ebene Kapitel 1, 2, Schatzgardist, Klauen: Liga-Magierin
Tarot-Karte	6000	1500	-	-	Magie +20	Donnersteppe Kapitel 5, Laden in Stille Ebene Kapitel 3, 5, Klauen: Vertigo (Oversoul)
Talisman	-	2000	-	-	Magie +30	Donnersteppe Kapitel 5, Blitzball, Adi Dahhak
Zauberpuder	-	2500	-	-	Magie +40	Donnersteppe Kapitel 5, Blitzball, Schatzgardist (Oversoul)
Kristallkugel	-	3000	-	-	Magie +50	Guadosalam Kapitel 5, Chac, Baralai (Kapitel 5)
Schutzschleier	1000	250	-	-	Z-Abwehr +20	Laden im Dom Kapitel 1, 2, Ormi (in seinem Zimmer)
Wunderschleier	6000	1500	-	-	Z-Abwehr +40	Blitzball, Laden im Dom Kapitel 3, Dusterling (Oversoul)
Eidesschleier	-	2000	-	-	Z-Abwehr +60	Bevelle-Tempel Kapitel 3, unter Bevelle Kapitel 5, Klauen: Panzerapparat
Gauntlet	2500	625	-	-	Angriff/Abwehr +5	Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 1, 2, Klauen: Defender
Muskelgürtel	4000	1000	-	-	Angriff/Abwehr +10	Mi'hen-Straße Kapitel 2, Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 3, 5, Yaibal
Schwarzgürtel	-	2000	-	-	Angriff/Abwehr +20	Mi'hen-Straße Kapitel 5, Donnersteppe Kapitel 5, Adaman Taimai (Oversoul)
Champion-Gürtel	-	2500	-	-	Angriff/Abwehr +40	Donnersteppe Kapitel 5, Riesenschabe, Paine
Diadem	2500	625	-	-	Magie/Z-Abwehr +5	Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 1, 2, Klauen: Leblanc (Gagazet)
Kopfreif	4000	1000	-	-	Magie/Z-Abwehr +10	Mi'hen-Straße Kapitel 1, Laden an Mi'hen-Straße Kapitel 3, 5, Behemoth
Hypno-Krone	-	2000	-	-	Magie/Z-Abwehr +20	Mi'hen-Straße Kapitel 3, Donnersteppe Kapitel 5, Bestechen: Weißpudding
Königinnenkrone	-	2500	-	-	Magie/Z-Abwehr +40	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Shiva
Glücksbringer	-	10	-	-	Glück +100	Kaktorius

Typ: Parameter

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Auto-Ability	Befehls-Ability	Wirkung (Status)	Beispielfundort
Flammenjuwel	3000	750	Hitze-Schlag	-	Angriff +8	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 1, 2, 3, 5
Hitzering	3000	750	Hitze 50 %	Feuer	Magie +4	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 1, 2, 3, 5
Feuerring	8000	2000	Hitze-Wall	Feura	Magie +6	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm
Flammenring	10.000	2500	Hitze-Sog	Feuga	Magie +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5, Blitzball
Kältejuwel	3000	750	Kälte-Schlag	-	Angriff +8	Donnersteppe Kapitel 5, Macalania-Wald Kapitel 2, Laden am Macalania-See Kapitel 2, 5
Kältering	3000	750	Kälte 50 %	Eis	Magie +4	Donnersteppe Kapitel 5, Macalania-Wald Kapitel 1, Stille Ebene Kapitel 3
Eisring	8000	2000	Kälte-Wall	Eisra	Magie +6	Temple Besaid Kapitel 3, Donnersteppe Kapitel 5, Stille Ebene Kapitel 5
Polarring	10.000	2500	Kälte-Sog	Eisga	Magie +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5
Stromjuwel	3000	750	Strom-Schlag	-	Angriff +8	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Donnersteppe Kapitel 1, 2, 3, 5
Stromring	3000	750	Strom 50 %	Blitz	Magie +4	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Donnersteppe Kapitel 1, 2, 3, 5
Blitzring	8000	2000	Strom-Wall	Blitzra	Magie +6	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Donnersteppe Kapitel 3, 5
Donnerring	10.000	2500	Strom-Sog	Blitzga	Magie +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Blitzball
Nässejuwel	3000	750	Nässe-Schlag	-	Angriff +8	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Dorf Besaid Kapitel 1, 2, 3, 5
Nässerring	3000	750	Nässe 50 %	Wasser	Magie +4	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Dorf Besaid Kapitel 1, 2, 3, 5
Wässerring	8000	2000	Nässe-Wall	Wassra	Magie +6	Donnersteppe Kapitel 5, Stille Ebene, Kapitel 5, Chocobo-Farm
Gezeitenring	10.000	2500	Nässe-Sog	Wassga	Magie +10	Donnersteppe Kapitel 5, Stille Ebene, Kapitel 5, Blitzball
Gravitas-Ring	-	2500	Gewicht-Wall	Gravitas	HP/MP +10 %	Donnersteppe Kapitel 4, 5, Steinschnecke, Todesbringer
Klimajuwel	-	10	Hitze-Schlag /Kälte-Schlag	-	Angriff +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Insektenkönigin (Oversoul)
Klimaring	-	10	Hitze-Sog/Kälte-Sog	-	Magie/Z-Abwehr +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Insektenkönigin (Oversoul)
Gewitterjuwel	-	10	Strom-Schlag /Nässe-Schlag	-	Angriff +10	Donnersteppe Kapitel 5, Stille Ebene Kapitel 5, Chocobo-Farm
Gewitterring	-	10	Strom-Sog/Nässe-Sog	-	Magie/Z-Abwehr +10	Donnersteppe Kapitel 5, Chocobo-Farm, Vario-Masse (Oversoul)
Gewaltenhand	-	10	Gewalten-Schlag	-	Angriff/Magie +12	Donnersteppe Kapitel 5, Schwarzling, Bestechen: Gochimara
Gewaltenring	-	10	Gewalten 50 %	-	Abwehr/Z-Abwehr +10	Donnersteppe Kapitel 5, , Anima, Bestechen: Proto-Chimara
Gewaltenschild	-	10	Gewalten-Wall	-	Abwehr/Z-Abwehr +15	Donnersteppe Kapitel 5, Schwarzling (Oversoul), Klauen: Hunbaba (Oversoul)
Gewaltenband	-	10	Gewalten-Sog	-	Abwehr/Z-Abwehr +20	Guadosalam Kapitel 5, Donnersteppe Kapitel 5, Bestechen: Kritischer Bug
Tod-Schocker	-	10	Todes-Schlag	Tod	Angriff -6/Magie +5	Chocobo-Farm, Klauen: Barong (Oversoul), Klauen: Quahl-Kaiserin (Oversoul)
Stein-Schocker	-	10	Stein-Schlag	Stein	Angriff -5/Magie +4	Chocobo-Farm, Bestechen: Kukulcan, Bestechen: Gucumatz
Schlaf-Schocker	15.000	3750	Schlaf-Schlag	Schlaf	Angriff -5/Magie +3	Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 3, 5, Aeshma
Stumm-Schocker	15.000	3750	Stumm-Schlag	Stumm	Angriff -5/Magie +3	Bikanel-Wüste Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 1, 2, 5
Blind-Schocker	15.000	3750	Blind-Schlag	Blind	Angriff -5/Magie +3	Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 5, Aka Mana
Gift-Schocker	15.000	3750	Gift-Schlag	Bio	Angriff -5/Magie +3	Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 1, 2, 3, 5, Taromati
Konfu-Schocker	15.000	3750	Konfus-Schlag	Konfus	Angriff -5/Magie +5	Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5
Wut-Schocker	15.000	3750	Tob-Schlag	Tobsucht	Angriff -5/Magie +5	Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5
Lahm-Schocker	15.000	3750	Gemach-Schlag	-	Angriff -5	Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5
Halt-Schocker	15.000	3750	Stop-Schlag	-	Angriff -10	Chocobo-Farm, Laden am Macalania-See Kapitel 5, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5
Engelsohrring	5000	1250	Todes-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +5	Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 1, 2, 5, Ifrit
Goldkette	5000	1250	Stein-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Chocobo-Farm, Laden in Guadosalam Kapitel 1, 2, 5, Gucumatz
Kopfband	3000	750	Schlaf-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Bikanel-Wüste Kapitel 5, Chocobo-Farm, Laden auf der Celsius Kapitel 1-5
Weißer Umhang	3000	750	Stumm-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Berg Gagazet Kapitel 2, 3, 5, Chocobo-Farm, Laden auf der Celsius Kapitel 1-5
Silberbrille	3000	750	Blind-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Chocobo-Farm, Laden auf der Celsius Kapitel 1-5, Klauen: Logos (Luca)
Sternenamulett	4000	1000	Gift-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Chocobo-Farm, Laden auf der Celsius Kapitel 1-5, Laden in Kilika Kapitel 1, 2, 3, 5
Nachtkragen	4000	1000	Konfus-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Donnersteppe Kapitel 1, Chocobo-Farm, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5
Friedensduft	4000	1000	Tob-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Chocobo-Farm, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5, Klauen: Gigas
Zauberformel	4000	1000	Fluch-Schutz	-	Abwehr/Z-Abwehr +4	Laden in Guadosalam Kapitel 3, Laden in Bikanel-Wüste Kapitel 3, 5, Bahamut
Muster	4000	1000	Umkleide-Schutz	-	Reflex/Glück +10	Tempel Besaid Kapitel 3, Fungus-Pass Kapitel 1, Laden in Guadosalam Kapitel 3, 5

Typ: Element

Typ: Status

Charaktere

So spielen Sie

Kostüm-Sphäroiden

Lösungsweg

Gegenstände

Monster

Geheimnisse

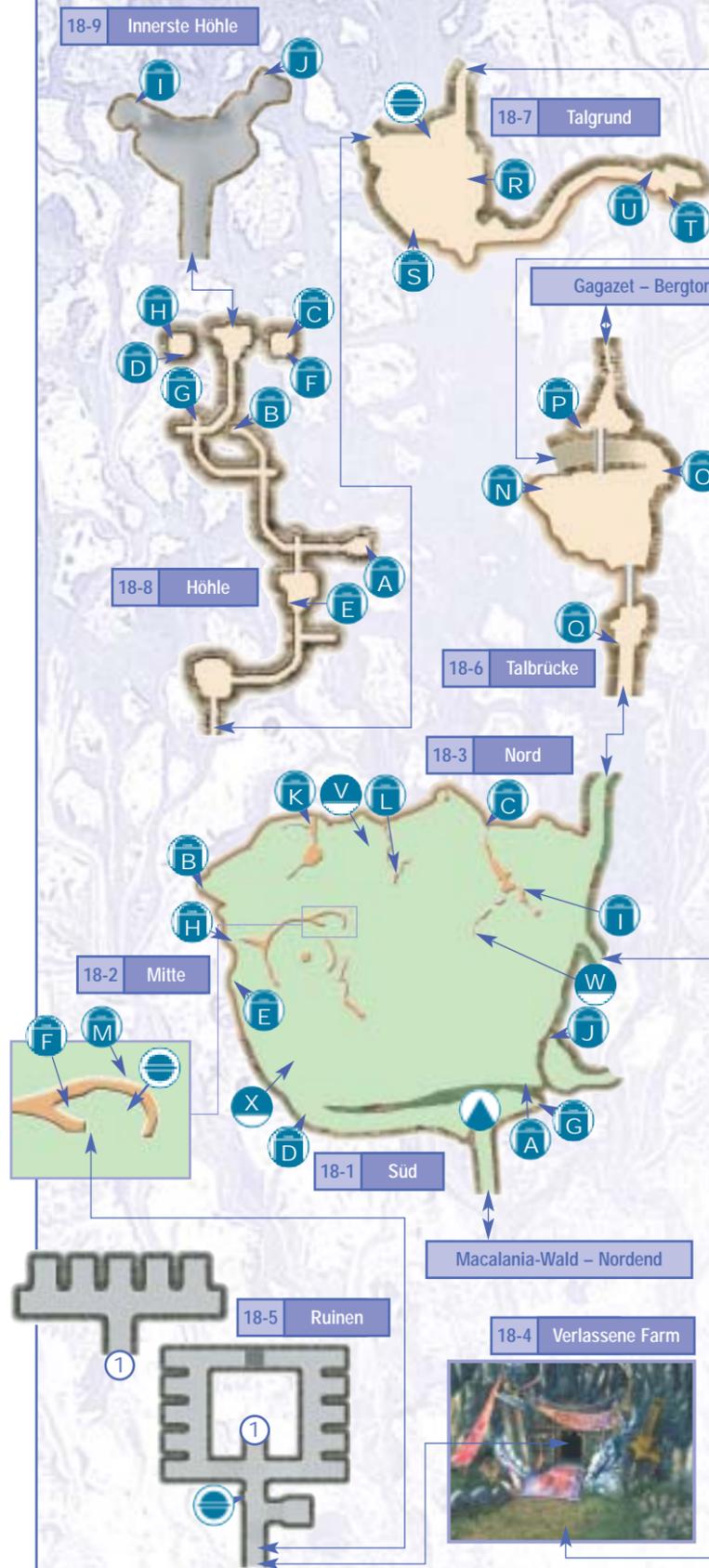
Accessoires

Items

Kostümpaletten

Abilities

STILLE EBENE



LEGENDE VON KARTE 18-1 BIS 18-7

Kapitel	Objekt	Menge
A	1 Äther	1
B	1 Chocobo-Feder	2
C	1 Phönixfeder	1
D	2 Äther	2
E	2 Chocobo-Feder	2
F	2 Phönixfeder	2
G	3 Äther	3
H	3 Sprinterschuhe	1
I	3 Mega-Phönix	1
J	5 Turbo-Äther	1
K	5 Gezeitenring	1
L	5 Mega-Phönix	2
M	5 Gil	50000
N	1 Potion	2
O	2 Phönixfeder	2
P	3 Hi-Potion	2
Q	5 X-Potion	1
R	1 Phönixfeder	1
S	2 Phönixfeder	1
T	3 Mega-Phönix	2
U	5 Mega-Phönix	2
V	1-5 Spiel: Flügeltombola	-
W	1-5 Spiel: Echsenrennen	-
X	1-5 Spiel: Wolfsrennen	-

LEGENDE VON KARTE 18-8 UND 18-9

Kapitel	Objekt	Menge
A	3 Kältering	1
B	3 Nässering	1
C	3 Stromjuwel	1
D	3 Mauerring	1
E	5 Eisring	1
F	5 Gewitterjuwel	1
G	5 Wasserring	1
H	5 Schutzring	1
I	3 Sternenring	1
J	5 Morgentau	1

DER LADEN IM MITTE (KARTE 18-1)

Gegenstand	Gil	Eigenschaften
Potion	50	Heilt 200 HP.
Phönixfeder	100	Hebt Kampfunfähigkeit auf.
Antidot	50	Hebt den Zustand Gift auf.
Augentropfen	50	Hebt den Zustand Blind auf.
Echokraut	50	Hebt den Zustand Stumm auf.
Goldnadel	50	Hebt den Zustand Stein auf.
Weihwasser	300	Hebt die Zustände Fluch, Umkleide und EXP-0 auf.
Eisenreif	500	Erhöht die Maximal-HP um 20 %.
Silberreif	500	Erhöht die Maximal-MP um 40 %.
Armband	1000	Angriff +10
Amulett	1000	Magie +10



DIE SPIELE DER STILLEN EBENE

In Kapitel 1, 2, 3 und 5 können Sie z. B. an verschiedenen Minispielen teilnehmen und noch andere Dinge erledigen.

An drei Punkten in der Stillen Ebene sehen Sie ein Luftmobil mit jeweils zwei Menschen davor stehen. Die Personen gehören jeweils der Blauling GmbH und Silberling GmbH an, zwei rivalisierenden Firmen. Bei diesen Bewohnern können Sie nicht nur verschiedene Minispiele bestreiten, sondern sich auch per Luftmobil über die Stille Ebene befördern lassen. Rikku und Paine haben 100 Punkte von jeder Firma, damit Sie die Stille-Ebene-Attraktionen nutzen können. Zudem können Sie ein wenig Öffentlichkeitsarbeit betreiben, natürlich nicht für beide Firmen gleichzeitig. Mehr über diese umfangreiche „PR-Duell“-Nebenmission lesen Sie auf Seite 200. Ansonsten lassen sich folgende Dinge erledigen:

- **Spiel:** Wählen Sie diesen Punkt, um eines der drei Minispiele Wolfsrennen, Echsenrennen bzw. Flügeltombola zu bestreiten. Ausführliche Informationen hierzu lesen Sie auf den nächsten Seiten.
- **Spielregeln:** Eine kurze Erklärung zum jeweiligen Minispiel rufen Sie unter dieser Option ab.

• **Punkte kaufen:** Zu Beginn geben Ihnen Rikku und Paine jeweils 100 Punkte pro Firma. Für jeweils 10 Gil können Sie einen Punkt kaufen. Punkte lassen sich allerdings nicht in Gil zurücktauschen.

• **Items einlösen:** Für Ihre Punkte lassen sich auch Utensilien erstellen, die teils zwar teurer als in einem normalen Laden, aber teils auch gar nicht käuflich zu erwerben sind. Die genauen Auflistungen finden Sie im „PR-Duell“-Abschnitt auf Seite 200.

• **Zum Luftmobil:** Nehmen Sie den Fahrdienst in Anspruch – siehe den übernächsten Absatz.

• **PR-Menü:** Alles über das PR-Duell von Blauling GmbH und Silberling GmbH und daraus resultierende Nebenmission lesen Sie auf Seite 201.

PR-DUELL

Vertreten Sie die Blauling GmbH oder Silberling GmbH und machen Sie in ganz Spira Werbung.

Person an, wählen „PR-Menü“ und danach „PR-Registrierung“. Fortan können Sie mit Personen in ganz Spira ansprechen und für die Attraktionen der von Ihnen gewählten Firma werben. Dies ist zwar zeitaufwändig, bringt aber auch einige Vorteile mit sich. Mehr über diese umfangreiche „PR-Duell“-Nebenmission lesen Sie auf Seite 200.

An jedem Minispiel-Austragungsort können Sie Mitglied bei der Blauling GmbH und Silberling GmbH werden. Hierzu sprechen Sie die jeweilige

ZUM LUFTMOBIL

Für das Minimum von 10 Punkten können Sie in der Stillen Ebene einen Fahrservice nutzen.

1. Wolfsrennen (Punkt „X“ auf der Karte – Bild 1)
2. Echsenrennen (Punkt „W“ auf der Karte – Bild 2)
3. Flügeltombola (Punkt „V“ auf der Karte – Bild 3)
4. Macalania (Übergang zur Region Macalania-Wald – Nordend)
5. Gagazet (Übergang zur Region Gagazet – Bergtor)
6. Reisebedarf, der Laden inmitten der Stillen Ebene

Die Blauling GmbH und Silberling GmbH bieten in der Stillen Ebene einen Fahrservice via Luftmobil an. Abreisen können Sie jeweils von den Orten, an denen die Minispiele präsentiert werden, also:

1. Wolfsrennen (Punkt „X“ auf der Karte – Bild 1),
2. Echsenrennen (Punkt „W“ auf der Karte – Bild 2) und
3. Flügeltombola (Punkt „V“ auf der Karte – Bild 3).

Übrigens: Sobald Sie den Fahrservice insgesamt zehnmals in Anspruch genommen haben, erhalten Sie die Monatskarte der Stille und der Fahrpreis reduziert sich auf 5 Punkte. Die Monatskarte der Stille gilt sowohl für Beförderungen mit Blauling GmbH als auch mit Silberling GmbH.

Sprechen Sie einfach einen der Herren der Blauling GmbH oder Silberling GmbH an, um zwischen folgenden Reisezielen zu wählen:



01



02



03

Charaktere

Sospielen Sie

Kostümspländern

Lösungsweg

Gegenstände

Möster

Geheimnisse

Kapitel 1

Kapitel 2

Kapitel 3

Kapitel 4

Kapitel 5

Aufgaben & Minispiele

Leitfäden

Insel Kilika

Lira

Mhen-SträÙe

Fungus-Pass

Tempel Djose

Illunium

Gradosalam

Donnersteppe

Macalania-Wald

Wüste Bikanel

Bevelle

Stille Ebene

Berg Gagazet

Celsius