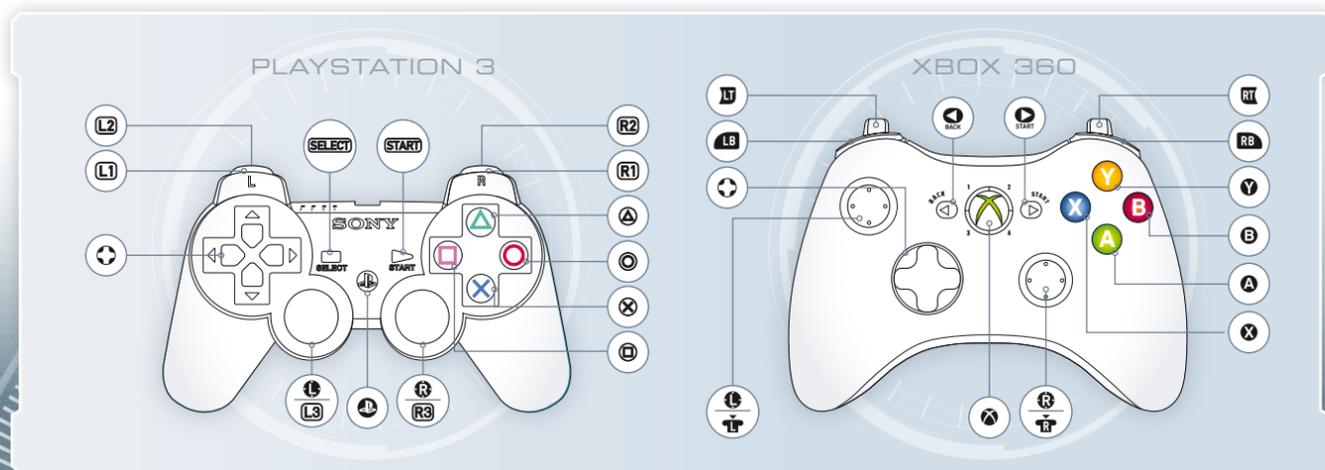


STEUERUNG



TASTENFUNKTIONEN

PS3	XBOX 360	ERKUNDUNG	KAMPF
		Bewegung	Menüpunkt auswählen; letzte Fertigkeitenauswahl wiederholen (bei markiertem Fertigkeiten-Menüpunkt)
		Kamera bewegen	Kamera bewegen
		Menüpunkt auswählen	Menüpunkt auswählen; letzte Fertigkeitenauswahl wiederholen (bei markiertem Fertigkeiten-Menüpunkt)
		Interagieren	Menüfunktion auswählen/Untermenü öffnen
		Springen	Ins vorige Menü zurückkehren/Auswahl abbrechen
		Hauptmenü öffnen	Aktionen ausführen, bevor ATB-Balken komplett gefüllt ist
		Übersichtskarte aufrufen/schließen	Empathie-Aktion ausführen*
		Bommel-Jagd; Mogry-Weitwurf: Mogry werfen, wenn / gedrückt wird*	Gegnerinformationen aufrufen
		-	-
		Mogry-Weitwurf: Mogry greifen*	Paradigmen-Wechsel
		-	-
		-	-
		Kamera zentrieren	-
		Pause	Pause
		Navi-Karte aus-/einblenden; im Pausenmenü Filmsequenzen abbrechen	-

* Funktion steht zu Beginn des Spiels noch nicht zur Verfügung.

BILDSCHIRMANZEIGEN

ERKUNDUNG



1 INTERAGIEREN
Objekte oder Personen, mit denen Sie in der Spielwelt interagieren können, sind durch einen rotierenden Kreis gekennzeichnet. Dazu kommt eine kurze Textbeschreibung wie zum Beispiel „Untersuchen“ bei Objekten.

2 NAVI-KARTE
Zeigt einen Grundriss der unmittelbaren Umgebung und die Position nennenswerter Objekte, Zielorte oder NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere). In der Grundeinstellung ist die Navi-Karte immer nach Norden ausgerichtet. Bei Bedarf können Sie das im Einstellungs-menü ändern. Der Pfeil, der den von Ihnen gesteuerten Anführer repräsentiert, zeigt stets in die aktuelle Blickrichtung.

NAVI-KARTE: LEGENDE

	Anführer
	Punkte markieren Ihren zuletzt zurückgelegten Weg. Das unterstützt die Orientierung in unbekanntem Gelände
	Gefährte
	Mogry
	Aktiver Gegner
	Der Ort Ihres letzten Kampfes in der Region
	Zielort
	Zielmarkierung für Nebenaufgabe
	Chocobo
	Geöffneter Schatzbehälter
	Chocolinas Laden
	Portal

KAMPF



1 KAMPFMENÜ
Bietet Ihnen Zugriff auf die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten. Während der Ausführung der gewählten Aktionen wird das Menü vorübergehend ausgeblendet.

2 ATB-BALKEN
Sobald die Active-Time-Battle-Anzeige gefüllt ist und Sie Aktionen ausgewählt und bestätigt haben, werden die über dem Balken angezeigten Fertigkeiten von Ihrem Charakter nacheinander ausgeführt.

3 INFOTEXT
Liefert Informationen zur markierten Menüoption.

4 TP-LEISTEN DER GRUPPE & ROLLEN
Diese Balken verdeutlichen die aktuelle Gesundheit (Trefferpunkte, kurz TP) der Gruppenmitglieder. Die aktuelle Rolle wird über dem jeweiligen Balken angezeigt.

5 TP-LEISTE DES GEGNERS
Dieser Balken symbolisiert die aktuelle Gesundheit des Gegners.

6 SERIENBALKEN
Die Anzeige wird durch Trefferserien gefüllt. Am höchsten Punkt wird der Gegner in den Schockzustand versetzt, in dem er wesentlich mehr Schaden kassiert und sogar neue Schwächen oder Verhaltensmuster auftreten können. Die rote Markierung zeigt den eigentlichen Füllstand an, der orangefarbene Balken ist eine Art Countdown. Wenn die orangefarbene Anzeige bis zum linken Rand des Serienbalkens absinkt, bevor Sie oder ein Gefährte einen weiteren Treffer landen, wird der Serienbonus zurückgesetzt.

7 SERIENBONUS
Ein Multiplikator für den Schaden, den der Gegner kassiert. 100% ist der Ausgangswert. Er steigt an, wenn der Serienbalken durch Angriffsserien aufgeladen wird.

8 SCHOCKWERT
Erreicht der Serienbonus diesen Wert, wird der Gegner in den Schockzustand versetzt.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

STEUERUNG

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

UMGEBUNG

ERKUNDEN

KAMPFSYSTEM

ROLLEN & PARADIGMEN

ANGRIFFSSERIEN

ZUSTANDS-VERÄNDERUNGEN

ELEMENTE

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

INVENTAR & GIL

WAS BISHER GESCHAH

KAPITEL 1

Eine Welt ohne Cocoon

NEO BODHUM (JS 003)

Reiseführer: siehe Seite 84

1 Nach der Eröffnungsszene haben Sie Gelegenheit, in einem Tutorium die Grundlagen des Kampfsystems kennenzulernen, während Lightning zwei Kämpfe gegen Bahamut Chaos austrägt. Diese Auseinandersetzungen erfordern keine besondere taktische Finesse; Sie können sich voll und ganz auf die automatische Attacke-Funktion verlassen und die Show genießen.

Danach geht es weiter mit Serah im NORA-Haus. Vorerst gibt es hier nichts zu entdecken; also öffnen Sie einfach die Tür und springen Sie auf dem Weg zur Zielmarkierung mit **○/△** über die Hindernisse (**○ 01**). Nach einer weiteren Szene erwartet Sie ein kurzer Kampf, den Sie erneut mit der automatischen Attacke bestreiten können. Die nächste Aufgabe lautet, alle Monster in der Umgebung in vier separaten Gefechten zu beseitigen. Berühren Sie dazu einfach die Nektonen und Meibenthos, die den Bewohnern Neo Bodhums gegenüberstehen. Beim Meibenthos links von Serah bekommen Sie eine Einführung zum Thema Paradigmen-Wechsel. Falls Sie *Final Fantasy XIII* nicht kennen, sollten Sie diese Gelegenheit auf jeden Fall wahrnehmen. Allerdings können Sie sich auch in unserem Grundlagen-Kapitel auf Seite 17 über das Konzept der Paradigmen und die damit verbundenen Charakter-Rollen informieren.

Siegreiche Kämpfe auf dem Siedlungsplatz sind ein Leichtes, wenn Sie immer gleich zu Anfang **L1/LB** drücken und auf das Paradigma Extermination umschalten. Danach erledigt die Attacke-Funktion den Rest.



01

2 Als Nächstes steht die Untersuchung der Absturzstelle ganz im Norden der Karte auf dem Programm. Optional können Sie mit allen Einwohnern Neo Bodhums reden, die eine Sprechblase über dem Kopf tragen. Brechen Sie in nördlicher Richtung auf und sprechen Sie im Abschnitt „Strand“ mit Noel. Nach der Unterhaltung lernen Sie das Mognometer kennen. Weitere Informationen über dieses wesentliche Element des Kampfsystems von *Final Fantasy XIII-2* bietet unser Grundlagen-Kapitel auf Seite 11.

Ist der Kampf vorüber, gehen Sie die Holzbrücke hinauf und folgen dahinter dem steinigen Weg (**○ 02**). Immer wenn Sie einen kleinen, blauen Kreis am Boden sehen, können Serah und Noel per Knopfdruck mit einer besonderen Sprungeinlage höhere oder tiefere Ebenen erreichen. Ab jetzt werden Ihnen auf dem Weg zur Zielmarkierung regelmäßig Monster begegnen. Bei Gruppen aus Nektonen und Wasabi-Kröten halten Sie sich am besten an das Paradigma Kerberos. Bei anderen Gegnerarten, besonders bei Automaten, wechseln Sie zu Extermination. Wenn sich der Weg gabelt, wenden Sie sich nach links und öffnen den Schatzbehälter mit der Karte von Neo Bodhum – weitere Informationen dazu bekommen Sie auf der nächsten Seite unter der Überschrift „Karten“. Anschließend können Sie einfach Noel bis zum Ziel folgen. Bekämpfen Sie alle Feinde, die sich unterwegs blicken lassen, bis es am Zielpunkt zum ersten Bosskampf kommt.



02

3 Sobald die Auseinandersetzung mit **Gogmagog** (**○ 03**) beginnt, wechseln Sie zum Paradigma Extermination, um den Serienbalken des Monsters in die Höhe zu treiben und so größtmöglichen Schaden zu verursachen. Sie können den Schaden, den Serah und Noel einstecken, minimieren, indem Sie jedes Mal sofort auf das defensive Paradigma Doppelwall umschalten, sobald eine Einblendung verkündet, dass Gogmagog zu seiner verheerenden Zerfleischen-Attacke ansetzt. Da Sie mittlerweile aber schon ein paar Heiltränke im Inventar haben dürften, wäre es theoretisch auch möglich, bei einem offensiveren Paradigma zu bleiben und Ihre Gruppe über das Gegenständemenü zu heilen, sobald die TP unter die 50-Prozent-Grenze fallen.

Für den erfolgreichen Abschluss erhalten Sie die Gogmagog-Essenz Alpha – Ihr erstes Fragment (mehr dazu unter „Fragmente“ auf dieser Seite). Gehen Sie nun zu dem Objekt im Zentrum des Kraters und drücken Sie **○/△**, um es zu untersuchen.



03

FRAGMENTE

Die Anzahl gesammelter Fragmente zeigt, wie viel Sie bei *Final Fantasy XIII-2* schon erreicht haben. Insgesamt gibt es 160 Stück. Ausführliche Informationen darüber enthält das Reiseführer-Kapitel. Im Lösungsweg weisen wir in der Regel nur auf Fragmente hin, wenn sie unterwegs am Wegesrand liegen oder im Rahmen der

Haupthandlung als Belohnung für bestimmte Leistungen zugeteilt werden.

- Sie bekommen Fragmente im Verlauf der Handlung, als Belohnung für Nebenaufgaben und gelegentlich auch als meist versteckte Fundsache an bestimmten Orten. Sobald Sie eine Nebenaufgabe annehmen oder einen Punkt der Handlung erreichen, in denen es um die Beschaffung eines Fragmentes geht, erscheint ein neuer Eintrag im Fragmentemenü. Dieser enthält neben einer kurzen Beschreibung der Aufgabe eine kleine Abbildung, die üblicherweise den Fundort des Fragmentes oder einen für den Fund entscheidenden Ort zeigt.

- Zusammen mit einem Fragment erhalten Sie auch einige Kristallpunkte. Viele Fragmente können Sie erst bekommen, nachdem Sie einen bestimmten Punkt der Handlung erreicht haben, eine zusätzliche Fähigkeit erworben haben oder die Gruppe stark genug ist, um eine mit dem Fragment verbundene Herausforderung zu bestehen. Einige bekommen Sie sogar erst nach der Beendigung der Hauptgeschichte. Nutzen Sie die Kapitel „Komplettierungszeitachse“ und „Reiseführer“, um Ihre Sammlung zu 100 % zu vervollständigen.

DIALOG-TRIGGER

Dialog-Trigger sind besondere Ereignisse im Rahmen von Gesprächen oder auch Zwischensequenzen, bei denen Sie die Möglichkeit haben, sich für eine von bis zu vier verschiedenen Antworten zu entscheiden. Meistens beeinflusst Ihre Wahl die nachfolgende Aussage. Gelegentlich gibt es auch Dialog-Trigger-Belohnungen; dann erhalten Sie je nach Ihrer Entscheidung einen Gegenstand. Dieser kann in einem würfelförmigen Schatzbehälter stecken, der an einem bestimmten Punkt auftaucht, oder Sie bekommen ihn automatisch beim Verlassen des Gebietes.

Sie können manche Dialog-Trigger verpassen, wenn Sie zum jeweiligen Zeitpunkt nicht mit einer bestimmten Person reden oder wenn Sie die Szene vorzeitig mit der entsprechenden Option im Pausenmenü abbrechen. Eine Liste aller Trigger-Gelegenheiten und der möglichen Belohnungen finden Sie auf Seite 299.

KARTEN

In praktisch jedem Gebiet von *FFXIII-2* können Sie eine vollständige Karte erhalten, indem Sie einen Schatzbehälter öffnen, mit einem NSC reden oder einen Handlungsabschnitt bewältigen. Aber es ist nicht möglich, alle Gebiete auf Anhieb zu 100 % zu erkunden. Einige Abschnitte erreichen Sie erst nach dem Erlernen zusätzlicher Fähigkeiten oder dem Lösen bestimmter Aufgaben. Neo Bodhum zum Beispiel offenbart seine letzten Geheimnisse erst gegen Ende der Hauptgeschichte.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

KAPITEL 1

KAPITEL 2

KAPITEL 3-A

KAPITEL 3-B

KAPITEL 4

KAPITEL 5

LETZTES KAPITEL

4 Nach der Filmsequenz geht es im NORA-Haus weiter. Nun können Sie Ihre eigenen Paradigmen erstellen, aber die Standardvarianten Kerberos und Extermination sind bis zum Verlassen von Neo Bodhum die beste Wahl. Allerdings sollten Sie sofort das Kristarium aufsuchen und Serah und Noel weiterentwickeln. Tipps dazu finden Sie auf der rechten Seite.

Öffnen Sie den Schatzwürfel mit der Dialog-Trigger-Belohnung, bevor Sie sich zur Zielmarkierung begeben. Sobald es draußen weitergeht, können Sie mit allen Bewohnern von Neo Bodhum reden, die durch eine Sprechblase über dem Kopf markiert sind. Zwei der möglichen Gespräche sind von größerem Interesse: Lebreau vor dem NORA-Haus erzählt Ihnen, was seit dem Ende von *Final Fantasy XIII* passiert ist. Und bei Nell im Nordosten des Siedlungsplatzes können Sie die Herzprisma-Nebenaufgabe beginnen (☑ 04). Im Reiseführer-Kapitel finden Sie umfassende Informationen über alle Nebenaufgaben des Spiels.



04

5 Untersuchen Sie die Steine im Norden des Siedlungsplatzes, die durch eine Zielmarkierung gekennzeichnet sind, und Sie finden Lightnings Messer – ein Objekt aus der Inventar-Kategorie „wichtige Gegenstände“. Gehen Sie anschließend nach Süden und untersuchen Sie die Katze, auf die Mog reagiert. Sobald die Jagd beginnt, folgen Sie Mog, bis die Katze hinter die Hütten rennt (☑ 05). Drücken Sie ⊗/A, um mit dem Tier zu interagieren, wenn es vorbeiläuft.

Nachdem Sie die Katze gefangen haben, gehen Sie zu der Gruppe von Kindern, die südöstlich vom NORA-Haus steht, und sprechen mit dem Jungen, der eine Sprechblase über dem Kopf hat. Nach dem Ende der Szene verfolgen Sie ihn durch den benachbarten Strand-Bereich, bis Sie ihn schließlich in der Küstenpassage zu fassen bekommen. Beginnen Sie mit ⊗/A ein Gespräch, sobald der Junge in Reichweite ist.

Nun fängt eine Dialog-Trigger-Unterhaltung an, bei der Sie so lange verschiedene Antworten auswählen können, bis Sie die richtige finden. Am Ende erhalten Sie Snows Anhänger, ebenfalls ein wichtiger Gegenstand. Östlich von Ihnen markiert ein blauer Kreis am Boden eine Abkürzung in Richtung Siedlungsplatz. Unterwegs können Sie Noel für eine optionale Unterhaltung mit Dialog-Trigger ansprechen.



05

6 Betreten Sie Serahs Schlafzimmer im NORA-Haus und untersuchen Sie den Spiegel. Nach der Zwischensequenz erhalten Sie das Gigantenartefakt – Sie benötigen es, um das Portal an der Meteoriten-Einschlagstelle zu aktivieren. Außerdem erscheint ein Schatzwürfel mit einer Belohnung für die vorigen Dialog-Trigger-Entscheidungen. Verlassen Sie nun das Gebäude und gehen Sie zum Zielpunkt an der Meteoriten-Einschlagstelle. Sie können jetzt auch den Pfad am östlichen Rand der Karte (den Bereich „Gezeitenstade“) benutzen und die dortigen Schatzbehälter öffnen (☑ 06). Der erste enthält einen Eisenreif – ein Accessoire, das den TP-Wert um 10 % erhöht. Sie sollten ihn Serah anlegen.

Verwenden Sie im Kristarium Ihre Kristallpunkte, bevor Sie die Meteoriten-Einschlagstelle erreichen, denn **Gogmagog** wird dort wieder angreifen. Diesmal kann das Monster eine Nexus-Barriere errichten und ist dadurch wesentlich widerstandsfähiger gegen magischen und physischen Schaden. Benutzen Sie das Paradigma Extermination, um den Serienbalken hochzutreiben. Im Schockzustand verschwindet der Schutzschild und Sie können das Kräfteressen schnell für sich entscheiden. Haben Sie bis dato schon viele Kämpfe absolviert, sollten Sie die Sache noch während des ersten Schockzustandes über die Bühne bringen. Setzen Sie bei Bedarf Heiltränke ein, wenn Sie die Auseinandersetzung nicht durch Verteidiger-basierende Strategien in die Länge ziehen möchten. Als Siegprämie winkt die Gogmagog-Essenz Beta. Interagieren Sie mit dem Portal in der Mitte des Kraters, um erstmals in die Chronosphäre vorzustoßen.



06

DAS KRISTARIUM

Nach dem ersten Sieg über Gogmagog erhalten Sie die Fähigkeit, das Kristarium zu öffnen und dort Kristallpunkte (kurz KP) einzusetzen, die Sie für erfolgreiche Kämpfe oder den Abschluss von Aufgaben erhalten haben. Umfassende Informationen über dieses System zur Charakterentwicklung bekommen Sie auf Seite 208 im Kapitel „Strategie & Analyse“. Wir empfehlen Ihnen, schon jetzt einen Blick darauf zu werfen, denn dort erfahren Sie unter anderem:

- wie man das Potenzial der Charakterentwicklung optimal ausschöpfen kann. Wenn Sie bei der Entwicklung von Serah und Noel so effizient wie möglich vorgehen möchten, dann sollten Sie den Abschnitt lesen, bevor Sie Ihre ersten KP ausgeben.
- wie Sie sich beim Erreichen weiterer Kristariumsabschnitte in der optimalen Reihenfolge für Vergünstigungen, etwa neue Rollen, Rollenboni und ATB-Balkenabschnitte, entscheiden.
- anhand übersichtlicher Diagramme, wie die Entwicklung von Serah und Noel in allen sechs Rollen bewerkstelligt wird.

Als ganz allgemeine Faustregel empfehlen wir Ihnen, Serah und Noel an jedem neuen Ort der Hauptgeschichte um rund eine Kristariumsebene weiterzuentwickeln. Dadurch sollten sie immer stark genug sein, um die Kämpfe mit Standardgegnern siegreich zu beenden und Bossgegner ohne allzu komplizierte, zeitaufwendige Strategien in die Knie zu zwingen.

GEGENSTÄNDE & SCHÄTZE

Nach Kämpfen hinterlassen besiegte Gegner häufig **Gegenstände**, die im Anschluss an die Kampfbilanz angezeigt werden und dann automatisch im Inventar Ihrer Gruppe landen. Dabei unterscheidet man zwischen zwei Kategorien: *gewöhnlichen Schätzen* und *seltene Schätzen*. Sie können die Fundwahrscheinlichkeiten erhöhen, indem Sie die Kämpfe mit perfekten 5-Sterne-Wertungen abschließen (mehr dazu auf Seite 16). Dabei ist es in der Regel erforderlich, dass Sie offensive Paradigmen verwenden, mit denen Sie hart und

entschlossen zuschlagen können. Natürlich muss die relative Schlagkraft Ihrer Gruppe stimmen. Wenn Sie allgemein Probleme haben, bei Standardgegnern vier oder fünf Sterne zu ergattern, dann ist das normalerweise ein Zeichen dafür, dass Sie mit der Entwicklung der Gruppe etwas hinterherhinken.

Wie im Grundlagen-Kapitel bereits erwähnt, finden Sie Gegenstände auch in runden oder würfelförmigen **Schatzbehältern** (siehe Seite 12). Der Inhalt ist meist nützlich, aber selten etwas ganz Besonderes. Doch auf lange Sicht zahlt sich das konsequente Ausplündern aller Behälter absolut aus. Das Reiseführer-Kapitel zeigt Ihnen nicht nur, wo Sie diese wertvollen Schatzbehälter entdecken, sondern verrät Ihnen zusätzlich auch noch, welche interessanten Belohnungen Sie beim Kampf mit den örtlichen Monstern ernten können.



CHOCOBOS

Nach dem zweiten Gogmagog-Kampf erhalten Sie eine Einführung zum Thema Chocobo. Diese gefiederten Reittiere bringen Sie schnell durchs Gelände, ohne dass sich dabei irgendwelche Monster blicken lassen. Zum Aufsteigen benötigen Sie allerdings einen Gegenstand namens Gizar-Kraut.

- Ihr Vorrat an Gizar-Kräutern wird eingeblendet, sobald Sie sich einem Chocobo nähern. Es gibt Exemplare in Schatzbehältern (einer befindet sich im Bereich der Meteoriten-Einschlagstelle); später werden sie auch in Geschäften zum Kauf angeboten.
- Sobald die Chocobos freigeschaltet sind, tauchen sie an festgelegten Punkten der Karte auf, markiert durch ein Federsymbol (☞). Üblicherweise geschieht das, nachdem Sie in dem Gebiet eine wichtige Aufgabe bewältigt haben. Wenn Sie auf einem Chocobo geritten sind, wird er Ihnen folgen, bis Sie das Gebiet verlassen.
- Vom Rücken eines Chocobos aus ist es möglich, Schatzbehälter zu öffnen, mit NSCs zu sprechen oder mit Objekten zu interagieren. Mog kann weiterhin mögliche Fundorte von Schätzen entdecken; aufgrund der erhöhten Reisegeschwindigkeit ist die Wahrscheinlichkeit dafür jedoch gering.
- Wie viele NPCs werden freilaufende Chocobos, von denen Sie abgestiegen sind, auftauchende Monster angreifen. Die Bewegungsfreiheit der Monster kann dadurch eingeschränkt werden, sodass es leichter fällt, sie vor dem Ablauf des Mogronometers aus dem Wirkungskreis hinauszubekommen.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

KAPITEL 1

KAPITEL 2

KAPITEL 3-A

KAPITEL 3-B

KAPITEL 4

KAPITEL 5

LETZTES KAPITEL

KAPITEL 2

Unsichtbarer Eindringling



BRESHA-RUINEN (JS 005)

Reiseführer: siehe Seite 86

1 Nach der Eröffnungssequenz landen Sie direkt im Kampf mit **Paradox Alpha**. Benutzen Sie Extermination, um maximalen Schaden anzurichten. Unterbrochen wird der Bosskampf durch zwei „Aktionsmodus“-Sequenzen (01). Bei der ersten gibt es nur eine Eingabe (L), bei der zweiten drei (L, R, A). Dabei wird der kolossale Boss automatisch geschockt. Wechseln Sie jetzt zum Kerberos-Paradigma, um die Sache schneller zu beenden. Legen Sie bei der Abschlusszene nicht den Controller aus der Hand, denn es folgt noch ein weiterer Aktionsmodus. Drücken Sie dabei schnell hintereinander (A, Y), bis der Kreis gefüllt ist.



01

2 Nach dem Bosskampf begleiten Sie die Ordnungshüter bis zu dem Hauptmann mit der Sprechblase über dem Kopf. Reden Sie mit ihm, um die Handlung fortzuführen (02). In der Zelle sprechen Sie mit Noel und der Wache draußen. Nach dem Auftauchen von Alyssa wenden Sie sich erneut an die Wache, damit Sie freigelassen werden. Folgen Sie Alyssa und reden Sie mit ihr, bis sie den Akademie-Kommunikator und die Karte der Bresha-Ruinen aushändigt.

An diesem Punkt erhalten Sie eine Einführung in die Option, den Anführer der Gruppe zu wechseln. Serah und Noel sind die einzigen Kandidaten für diesen Posten. Welchen Charakter Sie auswählen, hängt vorwiegend von Ihren persönlichen Vorlieben ab. Gelegentlich kann es jedoch nützlich sein, den Anführer zu wechseln, um ein bestimmtes Paradigma optimal auszunutzen. So wird es zum Beispiel in manchen Situationen nötig sein, dass Sie selbst die Rolle des Heilers übernehmen, damit die Heilfähigkeiten optimal eingesetzt werden. Der Anführer wechselt automatisch, wenn der aktuelle Anführer im Kampf das Zeitliche segnet. Nachdem Sie die betroffene Person wiederbelebt haben, können Sie mit der Anführer-wechseln-Option aus dem Kampfmenü die alte Ordnung wiederherstellen.



02

3 Besuchen Sie Chocolina's Laden (siehe unten) im Abschnitt „Ausgrabungsstätte“. Kaufen Sie die Waffen Meteoritenkracher und Seelenheuler und legen Sie sie Serah und Noel an, um die Kampfkraft in einem geringen, aber zum jetzigen Zeitpunkt doch entscheidenden Ausmaß zu erhöhen. Falls Sie knapp bei Kasse sind, finden Sie einige Schatzbehälter in diesem Gebiet, die Ihnen die nötigen Geldmittel liefern.

Gehen Sie die Treppe im Nordosten der Ausgrabungsstätte hinauf. Sie erreichen die größte Zone der Bresha-Ruinen, die Ruinen vergangener Tage. Hier tauchen auch wieder Gegner aus dem Nichts auf, denen Sie sich nach Möglichkeit stellen sollten. Nach kurzer Zeit kommt es zu einer unvermeidbaren Begegnung mit einem Cait Sith und einem Taxobot (03). Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zuerst mit Extermination auf den Cait Sith, um den Einsatz seiner Heilfähigkeit zu unterbinden. Nach dem Kampf informiert Sie das Spiel über Monsterkristalle, den Monster-Verband und Monsterzucht. Sie erhalten die Möglichkeit, ein Tutorium über den Monster-Verband zu absolvieren, an das sich ein weiteres über die Empathie-Fertigkeit anschließt. Tipps zu diesen Themen finden Sie unter der Überschrift „Monsterkristalle & Monster-Verband“.



03

BLUTSCHADEN

Nach der dramatischen Eröffnungsszene führt der erste Angriff von Paradox Alpha zu einem Tutorium über Blutschaden-Attacken. Diese senken den maximalen TP-Wert des Opfers. Das erkennt man am TP-Balken des betroffenen Charakters: Der rote Balken, der die verlorenen TP symbolisiert, ist verkürzt. Der leere Teil rechts davon symbolisiert die vom Blutschaden herabgesetzte Obergrenze.

Blutschaden lässt sich nicht durch normale Heiltränke oder Heilzauber beseitigen. Die einzige Möglichkeit, die verlorenen TP vor dem Ende des Kampfes wiederherzustellen, besteht in der Anwendung eines Bluttranks oder eines kostbaren Elixiers. Bluttränke können Sie später für jeweils 300 Gil kaufen.

CHOCOLINA

In den meisten Gebieten, die Sie im Rahmen der Handlung aufsuchen, werden Sie dieser überkandidelten Ladenbesitzerin begegnen.

- Immer wenn Sie Chocolina an neuen Orten treffen, sollten Sie einen Blick auf das jeweilige Angebot werfen, denn die Warenpalette wird häufig erweitert. Das wirkt sich dann auf sämtliche Läden aus; nur die Objekte der Raritäten-Rubrik sind oft je nach Region unterschiedlich.
- Chocolina kauft Ihnen nicht benötigte Waren ab. Sie zahlt dafür den halben Verkaufspreis. Wir empfehlen Ihnen, dieses Angebot vorerst nicht wahrzunehmen und alles zu horten, bis Sie zu einem späteren Zeitpunkt eine besondere Fähigkeit erwerben, durch die Sie bessere Preise erzielen.
- Viele Objekte, die Chocolina feilbietet, können Sie auch in Schatzbehältern finden oder nach Kämpfen bekommen. Halten Sie also nach Möglichkeit Ihre Gil zusammen und beschränken Sie sich auf wichtige Einkäufe. Wir weisen im Lösungsweg und im Reiseführer auf lohnenswerte Angebote hin, sobald sie verfügbar sind.

AKTIONSMODUS-SEQUENZEN

Gelegentlich gibt es bei Kämpfen oder darauffolgenden Szenen sogenannte Aktionsmodus-Sequenzen, bei denen Sie im richtigen Moment Tasten oder Richtungen drücken müssen. Sie erhalten einen kleinen Bonus, wenn Sie alle geforderten Kommandos richtig ausführen. Dies wird durch eine eingblendete Mitteilung und ein Aktionsbonus-Objekt im folgenden Gegenstände-Bildschirm verkündet.

MONSTERKRISTALLE & MONSTER-VERBAND

Fast jedes Monster, das Ihnen in *Final Fantasy XIII-2* begegnet, ist zählbar und kann so zum Mitglied Ihres Monster-Verbandes werden. Möchten Sie ein Wesen rekrutieren, müssen Sie es zuerst besiegen – und dann erhalten Sie vielleicht als Gegenstand nach dem Kampf einen Monsterkristall. Das Kapitel „Strategie & Analyse“ bietet auf Seite 220 einen umfassenden Überblick über diesen ebenso komplexen wie faszinierenden Teil des Kampfsystems.

- Drücken Sie während eines Kampfes (R1) / (RB) (oder konsultieren Sie das Gegner-Kapitel) und schauen Sie unter der Überschrift „Info“, ob ein Monster unzählbar oder zählbar ist und welche Rolle es in der Gruppe spielt.
- Haben Sie ein Monster ergattert, können Sie es einem der drei Felder des Monster-Verbandes zuweisen. Diese drei Monster stehen Ihnen während des Kampfes zur Seite, wenn Sie Ihren Paradigmen-Index entsprechend anpassen. Jede Kreatur übernimmt eine festgelegte Rolle; also müssen Sie bei der Zusammenstellung des Verbandes strategisch vorgehen und Monster auswählen, die zu Ihren bevorzugten Paradigmen passen.

- Die TP aller Monster im Verband hängen im Kampf zusammen. Wenn eines 50% seiner TP verliert, dann hat auch jedes andere Monster, das Sie per Paradigmen-Wechsel ins Spiel bringen, nur noch 50% seiner maximalen TP – selbst wenn die individuellen Höchstwerte vollkommen unterschiedlich sind.

- Monster können keine Anführer sein. Erwischt es Serah und Noel, bekommen Sie unweigerlich den Game-Over-Bildschirm zu sehen.
- Im Kristarium haben Sie die Möglichkeit, Ihre Monster durch den Einsatz von Monster-Komponenten weiterzuentwickeln. Durch eine Transfusion können Sie auch die Fähigkeiten anderer Monsterkristalle auf Ihr bevorzugtes Wesen übertragen.
- Sie erhöhen Ihre Chancen auf den Erhalt einer bestimmten Variante, indem Sie das Monster mit einer Empathie-Spezialfähigkeit besiegen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

KAPITEL 1

KAPITEL 2

KAPITEL 3-A

KAPITEL 3-B

KAPITEL 4

KAPITEL 5

LETZTES KAPITEL

4 Sprechen Sie in der Nähe des Portals mit dem Soldaten (☑ 04), dann wird die Bommel-Jagd freigeschaltet. Drücken Sie nach der Einleitung (R1/RB), damit Mog mit dieser Fähigkeit ein verborgenes Urartefakt aufstöbert, das daraufhin eingesammelt werden kann. Es ist auch möglich, mit anderen Leuten in der Umgebung zu reden und die Nebenaufgaben „Unio Mystica“ und „Schreck-Essenz“ anzunehmen. Die Untersuchung des Portals führt zu einer kurzen Unterhaltung samt Dialog-Trigger.



04

5 Den Tunnel im Westen der Ruinen vergessener Tage müssen Sie nicht unbedingt betreten, aber Sie werden dort einige Fundsachen und andere Gegner finden. Wir empfehlen Ihnen sogar, den Bereich zu erkunden, bis Sie einen Janitoiden gefangen haben (☑ 05). Das Monster spielt die Verteidiger-Rolle und kann mithilfe von Monster-Komponenten leicht bis auf seine Maximalstufe 20 gebracht werden. Verwenden Sie bevorzugt Duroplastgewinde und Vitalgewinde, um seinen TP-Wert zu maximieren. Ein voll entwickelter Janitoid kann über 2.000 TP und wichtige Verteidiger-Fähigkeiten verfügen. Damit sollte er mindestens für die erste Hälfte des Spiels zu einem wesentlichen Bestandteil Ihres Monster-Verbandes werden, sodass sich Noel vorerst auf die Entwicklung als Brecher und Verheerer konzentrieren kann.



05

6 Wenn Sie einen anderen Tunnelleingang im Nordwesten des Gebietes erreichen (☑ 06), beginnt eine Zwischensequenz, bei der die Möglichkeit präsentiert wird, Atlas vor dem Kampf empfindlich zu schwächen. In der Tat ist dies die einzig realistische Chance, den gigantischen Gegner zum jetzigen Zeitpunkt zu bezwingen. Betreten Sie deshalb das Tunnelsystem und gehen Sie zum neuen Zielpunkt.



06

Im Raum mit der „Lässt sich Atlas kontrollieren?“-Zielmarkierung wird die Gruppe in einen Zeitspalt gesogen. Dort müssen Sie drei Rätsel vom Typ „Zeitspalt des schwindenden Bodens“ lösen, um zu entkommen. Die jeweilige Aufgabe lautet, auf dem Weg zum Ausgang alle Kristalle einzusammeln. Allerdings dürfen Sie jede Bodenplatte nur einmal betreten; daher müssen Sie Ihre Schritte mit Bedacht setzen. Dies ist die einfachste Variante der Zeitspalt-Rätsel und sollte noch keine unüberwindlichen Probleme bereiten. Falls Sie mehr über die Rätsel erfahren möchten oder eine konkrete Lösung benötigen, werden Sie auf Seite 244 fündig.

Sobald die Anomalie behoben ist, bekommen Sie das Flauschkristall-Fragment und 200 KP. Benutzen Sie das Kontrollgerät, um Atlas zu schwächen. Nun können Sie die Tunnel wieder verlassen und Atlas gegenüberreten. Verbrauchen Sie vorher alle verfügbaren Kristallpunkte und überprüfen Sie Ihre Paradigmen-Liste, damit Sie für das Kräftemessen mit der gigantischen Kriegsmaschine gewappnet sind.



07

DIE BOMMEL-JAGD

Sie werden nun häufig auf Schatzbehälter und ähnliche Objekte stoßen, die in einer Raum-Zeit-Verzerrung stecken und deshalb nur schemenhaft zu erkennen sind (☑ 07). Mog ist imstande, dafür zu sorgen, dass sie sichtbar werden und geborgen werden können. Drücken Sie dazu (R1/RB), wenn Ihr kleiner Begleiter in der Nähe ist. Diese Funktion lässt sich nicht nutzen, wenn Sie auf einem Chocobo sitzen oder das Mognometer aktiv ist.

Mog wird normalerweise auf phasenverschobene Fundsachen in seiner Nähe reagieren und Sie hinführen. Aber Sie können nicht davon ausgehen, dass dies immer passiert, und sollten deshalb neue Umgebungen stets aufmerksam unter die Lupe nehmen. Das Reiseführer-Kapitel verrät Ihnen sämtliche Fundorte.

PARADIGMEN-INDEX

Da Ihre Gruppe nun dank Monsterunterstützung aus drei Kämpfern besteht, ist eine Anpassung der Paradigmen-Liste angebracht. Eine vollständige Übersicht aller Paradigmen und ihrer strategischen Bedeutung können Sie auf Seite 202 im Kapitel „Strategie & Analyse“ konsultieren.

Wie bereits bei Punkt 5 des Lösungsweges erwähnt, sollte ein Janitoid als Verteidiger zu Ihrem Monster-Verband gehören. Außerdem können Sie in absehbarer Zeit einen potenteren Verheerer als den Taxobot rekrutieren – siehe „Empfohlene Aktivitäten“ auf der übernächsten Seite. Vorerst sollten die in der Tabelle vorgestellten Paradigmen bei der Bewältigung der bevorstehenden Aufgaben helfen.

EMPFEHLENSWERTE PARADIGMEN

PARADIGMA	SERAH	NOEL	MONSTER	HINWEIS
Blitzschlag	VRH	BRE	VRH	Legen Sie dies als Start-Paradigma fest, da es bei den meisten Kämpfen zum Einsatz kommt. Während zwei VRH den Serienwert hochtreiben, kann Noel das Absinken des Serienbalkens aufhalten und mit seiner großen Stärke maximalen Schaden anrichten.
Delta-Offensive	VRH	BRE	VRT	Sobald der Janitoid zu Ihrem Monster-Verband gehört, ist dieses Paradigma der Standard bei Gegnern, die gewaltig austreten können.
Trisaster	VRH	VRH	VRH	Ist der Serienbalken des Gegners bereits teilweise gefüllt, können Sie den Serienwert mit diesem Paradigma schnellstmöglich hochtreiben und den Schockzustand erreichen.
Grüne Front	VRH	BRE	HLR	Wenn Sie Blitzschlag oder Delta-Offensive nutzen und Heilung erforderlich ist, tauscht dieses Paradigma einen VRH oder VRT gegen einen Heiler aus, der sich darum kümmern kann.
Blitzwall	VRH	VRH	VRT	Wenn Sie Delta-Offensive verwenden, können Sie den Serienbalkenanstieg bei einem starken Gegner kurz vor dem Schockwert massiv beschleunigen.
Grüne Feste	VRT	VRT	HLR	Eine lebenswichtige Strategie bei stärkeren Bossgegnern lautet, sich umgehend einzugeln, sobald der Hinweis auf eine gefährliche Attacke erscheint. Diese Variante enthält einen HLR für die sofortige Heilung, aber Sie könnten auch das besonders defensive Tresor-Paradigma (VRT-VRT-VRT) benutzen.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

KAPITEL 1

KAPITEL 2

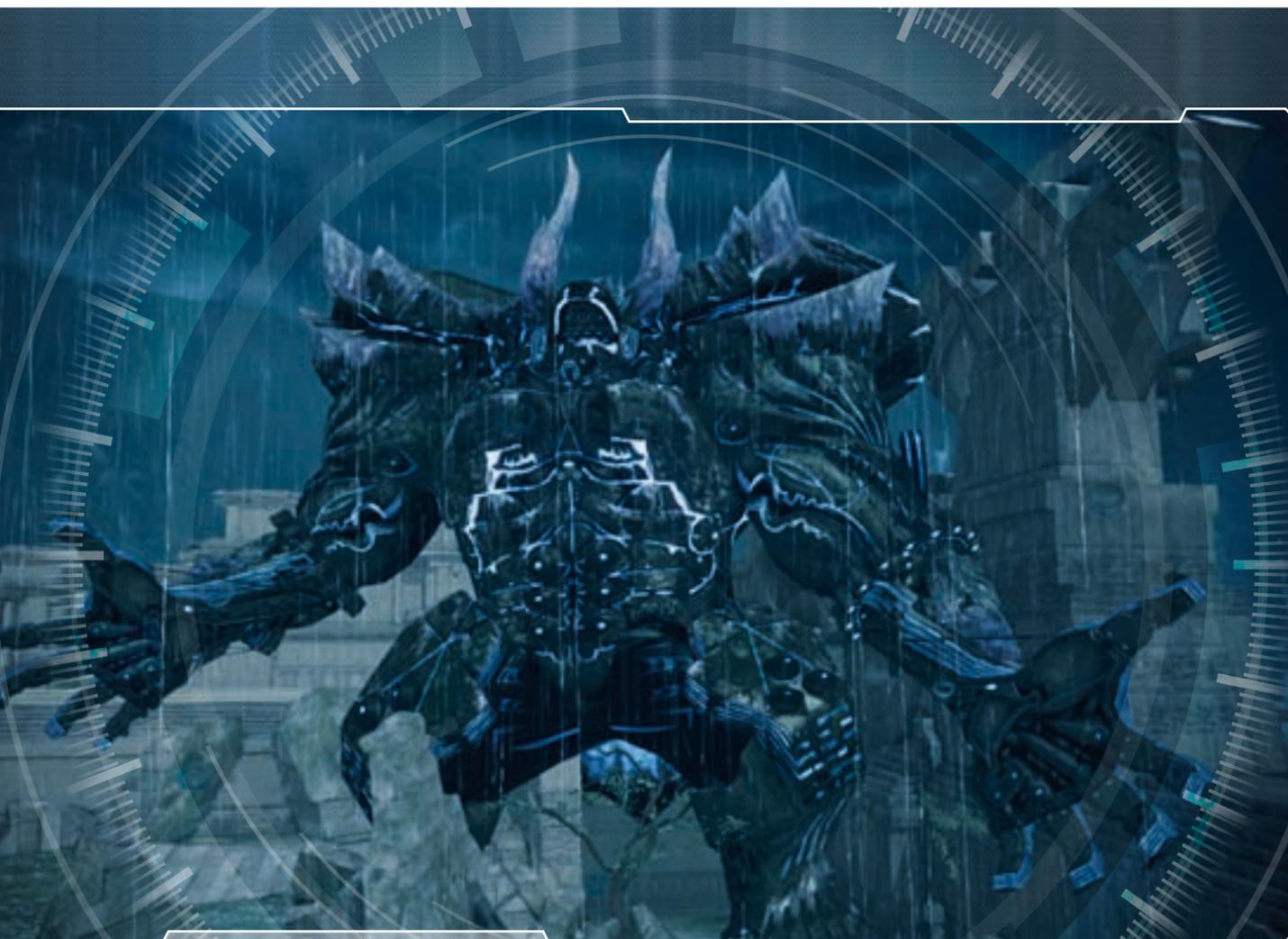
KAPITEL 3-A

KAPITEL 3-B

KAPITEL 4

KAPITEL 5

LETZTES KAPITEL



08

7 Treten Sie **Atlas** entgegen. Dass Ihre Gruppe nicht sofort dem Erdboden gleichgemacht wird, verdanken Sie der Tatsache, dass Sie den Kampfkoloss im Vorfeld entscheidend geschwächt haben. Falls Sie unserem Rat gefolgt sind und einen Janitoiden gefangen sowie zum primären Verteidiger der Gruppe gemacht haben, können Sie das Paradigma Delta-Offensive benutzen und einfach ein paar Heiltränke einwerfen, wenn die TP von Noel und Serah unter 40 % fallen. Ein maximal aufgestufter Janitoid wird dabei kaum einen Kratzer abbekommen. Sobald Atlas geschockt ist, geben Sie ihm mit Blitzschlag den Rest. Unmittelbar nach dem Kampf erwartet Sie noch eine Aktionsmodus-Sequenz – halten Sie sich daher für die eingeblendeten Kommandos bereit (L, C/B, L, X/A, L, X/A, L, X/A). Der Sieg wird mit dem Fragment Atlas-Essenz und 2.500 KP honoriert.

8 Gehen Sie nach Osten zum Zielpunkt im Abschnitt „Vergessene Ruhestätte“ und untersuchen Sie den Grabstein. Nach der Zwischensequenz stehen auch auf dieser Karte Chocobos zur Verfügung. Nehmen Sie beim Schatzwürfel Ihre Dialog-Trigger-Belohnung in Empfang und verwenden Sie die Bommel-Jagd-Fähigkeit, um in der Nähe bei der Zielmarkierung das Eklipsenartefakt zum Vorschein zu bringen. Nun gehen Sie zur nächsten Zielmarkierung am Westrand der Ruinen vergessener Tage, direkt südlich des Tunnelleingangs. Mit der Bommel-Jagd machen Sie bei den Gitterstäben das Wiedersehensartefakt sichtbar (L 08).

Jetzt besitzen Sie die Artefakte, mit denen sich beide Portale in diesem Gebiet

aktivieren lassen. Das Portal im Südosten der Ruinen vergessener Tage führt zum Yašchas-Massiv (JS 010), das Portal in den Tunneln im Westen in den Sunleth-Auenwald (JS 300). Zwar steht als Nächstes der Besuch des Yašchas-Massivs auf dem Programm, aber zuvor könnten Sie noch einen kurzen Abstecher in den Sunleth-Auenwald machen und dort eine besondere Fähigkeit erlangen – siehe „Empfohlene Aktivitäten“ auf der nächsten Seite.

Wenn Sie bereit sind, der Handlung weiter zu folgen, kehren Sie durch das Portal nördlich von Chocolina im Abschnitt „Ruinen vergessener Tage“ zur Chronosphäre zurück. Dort wählen Sie als Ziel das Yašchas-Massiv (JS 010).

EMPATHIE-FERTIGKEITEN

Jedes zählbare Monster, das an der Seite von Serah und Noel kämpfen kann, beherrscht eine besondere Empathie-Fertigkeit.

- Unter dem TP-Balken Ihres Monsters unten rechts im Bild sehen Sie den Empathie-Balken (L 09). Im Gegensatz zu den TP-Balken des Monster-Verbandes sind die Empathie-Balken voneinander unabhängig.



09

- Während des Kampfverlaufs füllen sich nach und nach die Empathie-Balken aller Kreaturen im Monster-Verband. Am schnellsten geht es, wenn Sie lange Serienangriffe gegen die Feinde erzielen.
- Ist der Empathie-Balken gefüllt, können Sie die Fertigkeit mit C/X ausführen. Bei den meisten, aber nicht allen Monstern ist die Ausführung mit der Eingabe bestimmter Tastenkommandos oder Stickbewegungen verbunden. Befolgen Sie schnell die eingeblendeten Kommandos.
- Der Einsatz einer Empathie-Fertigkeit hat noch zwei Nebenwirkungen. Bezwingen Sie ein zählbares Monster mit der Fertigkeit, steigert dies die Wahrscheinlichkeit, dass es gefangen wird. Außerdem kann eine Empathie-Fertigkeit manchmal Aktionen eines Gegners unterbrechen – was besonders bei starken Feinden ein nützlicher Trick ist.



10

EMPFOHLENE AKTIVITÄTEN

Die folgenden Aktivitäten sind zwar nicht erforderlich, werden für Ihre Gruppe aber von Vorteil sein.

- Sobald Sie das Kontrollgerät aktiviert und Atlas bezwungen haben, sollten Sie als Nächstes zum Yašchas-Massiv reisen und dort die Episode „Hoffnungsvolle Prophezeiung“ absolvieren. Vorher rentiert sich aber ein kurzer Abstecher in den Sunleth-Auenwald (durch das Portal im Tunnelsystem südwestlich von Atlas). Haben Sie einen voll aufgestuften Janitoiden als Verteidiger in der Gruppe, ist der harte Eröffnungskampf gegen den Kaiserpudding durchaus machbar. Anschließend folgen Sie dann dem Lösungsweg auf Seite 46, bis Sie die Mogry-Weitwurf-Fähigkeit erhalten. Das dauert nur wenige Minuten. Anschließend können Sie das Gebiet sofort mittels der Pausenoption „Zurück zur Chronosphäre“ verlassen. Ihr Fortschritt inklusive der genauen Position wird gespeichert und beim nächsten Besuch berücksichtigt.
- Mit der Mogry-Weitwurf-Fähigkeit und einem Janitoiden im Monster-Verband kehren Sie in die Bresha-Ruinen (JS 005) zurück und lesen auf Seite 86 im Reiseführer-Kapitel, wie Sie den abgeschlossenen, „geheimen“ Bereich im Südwesten der Karte erreichen. Dort finden Sie einen Schatzbehälter mit dem Schmetterlingbogen für Serah. Diese Waffe ist wesentlich besser als alle anderen, die Sie zu diesem Zeitpunkt bekommen können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, einen Silberzahn zu fangen. Dieser Gegner erscheint meist paarweise in der Nähe des südwestlichen Portals oder auch in Außenbereichen (L 10). Er ist als Verheerer eine wertvolle Ergänzung für Ihren Monster-Verband.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

KAPITEL 1

KAPITEL 2

KAPITEL 3-A

KAPITEL 3-B

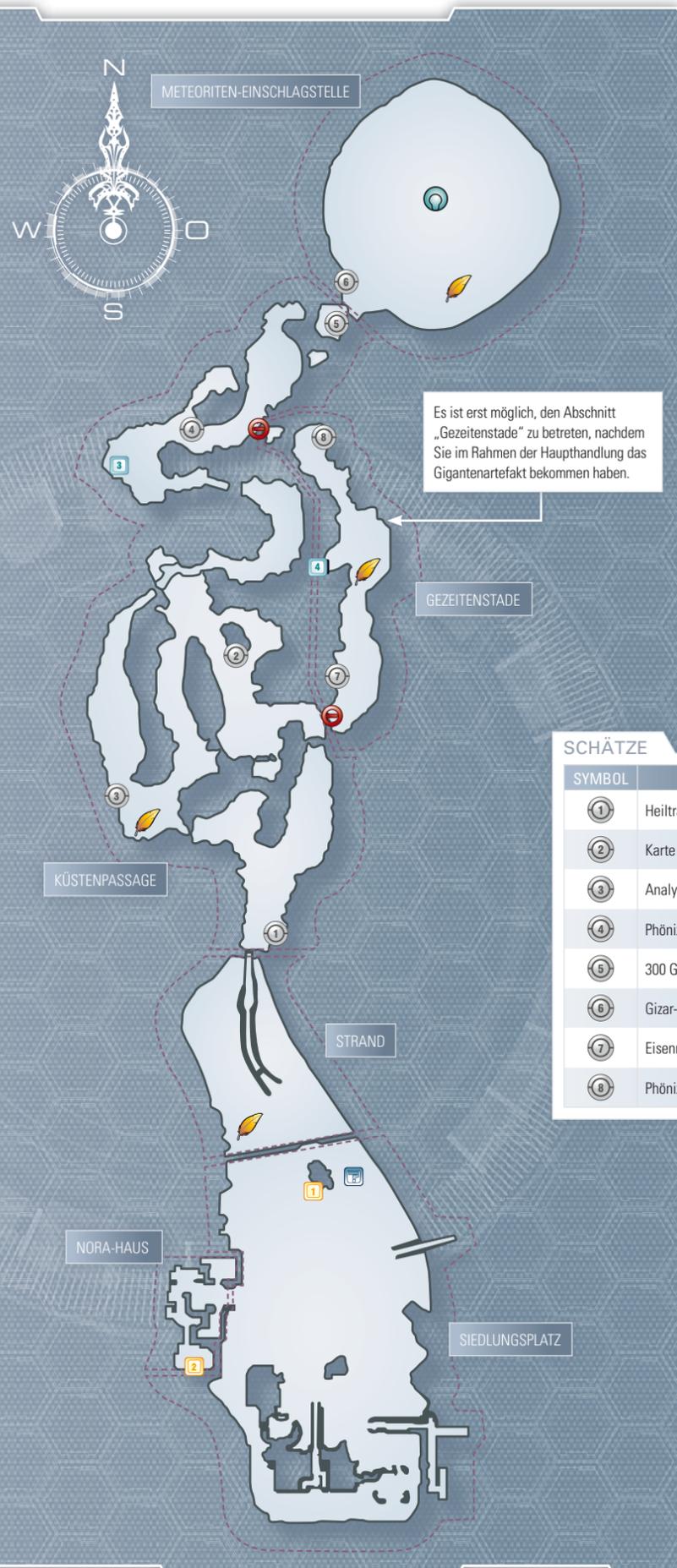
KAPITEL 4

KAPITEL 5

LETZTES KAPITEL

NEO BODHUM (JS 003)

Gegen Ende des Besuchs im Rahmen der Haupthandlung können Sie schon das gesamte Gebiet von Neo Bodhum erkunden und mit einer Ausnahme alle Fundsachen ergattern.



Es ist erst möglich, den Abschnitt „Gezeitenstade“ zu betreten, nachdem Sie im Rahmen der Haupthandlung das Gigantenartefakt bekommen haben.

SYMBOL	INHALT
①	Heiltrank (x3)
②	Karte von Neo Bodhum
③	Analysator
④	Phönixfeder
⑤	300 Gil
⑥	Gizar-Kraut (x2)
⑦	Eisenreif
⑧	Phönixfeder



SYMBOL	NAME	HINWEIS
①	Lightnings Messer	Wird im Verlauf der Handlung erworben.
②	Gigantenartefakt	Wird im Verlauf der Handlung erworben.
③	NORA-Medi-Kit	Gegenstand für die Herzprisma-Nebenaufgabe.
④	Gravitonkern Alpha	Erfordert die Bommel-Jagd-Fähigkeit. Gegenstand für die Gravitonkern-Suche.

NAME	HINWEIS
Gogmagog-Essenz Alpha	Wird im Verlauf der Handlung erworben.
Gogmagog-Essenz Beta	
Herzprisma	Siehe die entsprechenden Einträge.
Gravitonkern Alpha	

EINHEIMISCHE MONSTER

NAME	GEGENSTAND (NORMAL/SELTEN)	HINWEIS
Antensan (HLR – 10 %)	Speckstreifen/ Astralzipfel	Dieser extrem seltene Gegner kann in den Abschnitten „Gezeitenstade“ und „Strand“ auftauchen, aber erst, nachdem Sie aus der Chronosphäre nach Neo Bodhum zurückgekehrt sind.
Leo Archais (BRE – 15 %)	Heiltrank/Kraftreif	Die Paradigmen Doppelkampf oder Extermination dürften bei den ersten Auseinandersetzungen ihren Zweck erfüllen.
Meiobenthos (BRE – 15 %)	Heiltrank/ Phönixfeder	Diese Kreaturen lassen sich nach dem ersten Kampf gegen Gogmagog nicht mehr blicken.
Nekton (VRH – 15 %)	Heiltrank/ Phönixfeder	
Xenoroid (VRT – 15 %)	Heiltrank/Eisenreif	Dieser Gegner hat bis zum Schockzustand Resistenzen gegen physische und magische Attacken; daher sollten Sie schnellstmöglich den Serienbalken füllen.
Nacktkiemer (BRE – 20 %)	Phönixfeder/ Phönixfeder	Taucht nur im Bereich „Gezeitenstade“ auf.
Wasabi-Kröte (VRH – 20 %)	Heiltrank/Heiltrank	Der häufigste Gegner in Neo Bodhum. Sorgen Sie mit Doppelkampf für schnelle Entscheidungen.
Chililurch (VRH – 15 %)	Heiltrank/ Phönixfeder	Relativ selten; lässt sich erst nach Ihrer Rückkehr nach Neo Bodhum blicken.

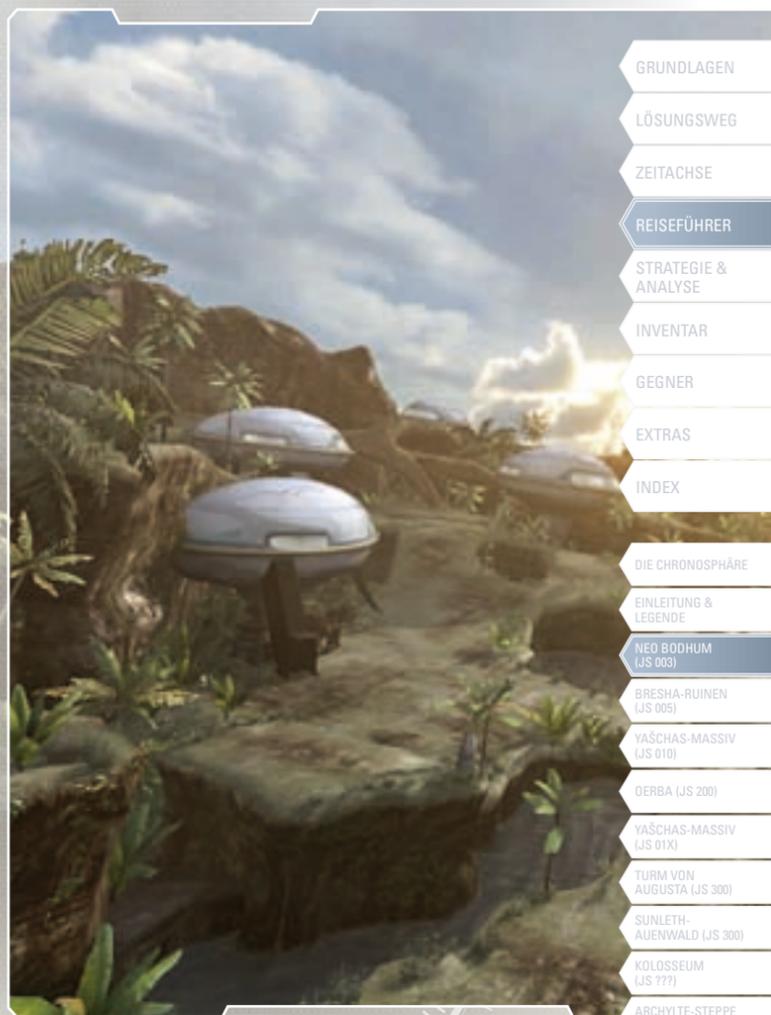
HAUPTHANDLUNGSÜBERBLICK

- Entfernen Sie alle Angreifer am Strand; reisen Sie in den Norden der Küstenpassage und besiegen Sie Gogmagog; betreten Sie die Meteoriten-Einschlagstelle und untersuchen Sie das Objekt am Zielpunkt.
- Machen Sie sich auf die Suche nach den drei möglichen Artefakten im Stadtbezirk; nach der Befragung des Jungen kehren Sie ins NORA-Haus zurück und untersuchen den Spiegel.
- Kehren Sie zur Meteoriten-Einschlagstelle zurück und bekämpfen Sie erneut Gogmagog; dann reisen Sie durch das Portal ab.
- Den vollständigen Lösungsweg finden Sie auf Seite 30.

FRAGMENT: HERZPRISMA



Zum Starten der Herzprisma-Nebenaufgabe sprechen Sie nach dem ersten Gogmagog-Kampf im Nordosten des Siedlungsplatzes mit Nell. Sie können diese Aufgabe erst beenden, nachdem Sie im Handlungsverlauf das Gigantenartefakt erhalten haben. Dann finden Sie das gesuchte NORA-Medi-Kit in einem Schatzwürfel im Nordwesten der Küstenpassage, ein Stückchen hangaufwärts von einer Schatzkugel (01). Liefern Sie es bei Nell ab, und Sie erhalten das Herzprisma-Fragment sowie 50 KP.



FRAGMENT: GRAVITONKERN ALPHA

Dieses Fragment schwebt über einer etwas erhöhten Metallplatte im Abschnitt „Gezeitenstade“ (siehe auch Seite 57). Sie können es (zusammen mit einem KP-Bonus von 500 Punkten) einsammeln, sobald Sie es mithilfe der Bommel-Jagd-Fähigkeit aus den Bresha-Ruinen (JS 005) sichtbar gemacht haben.

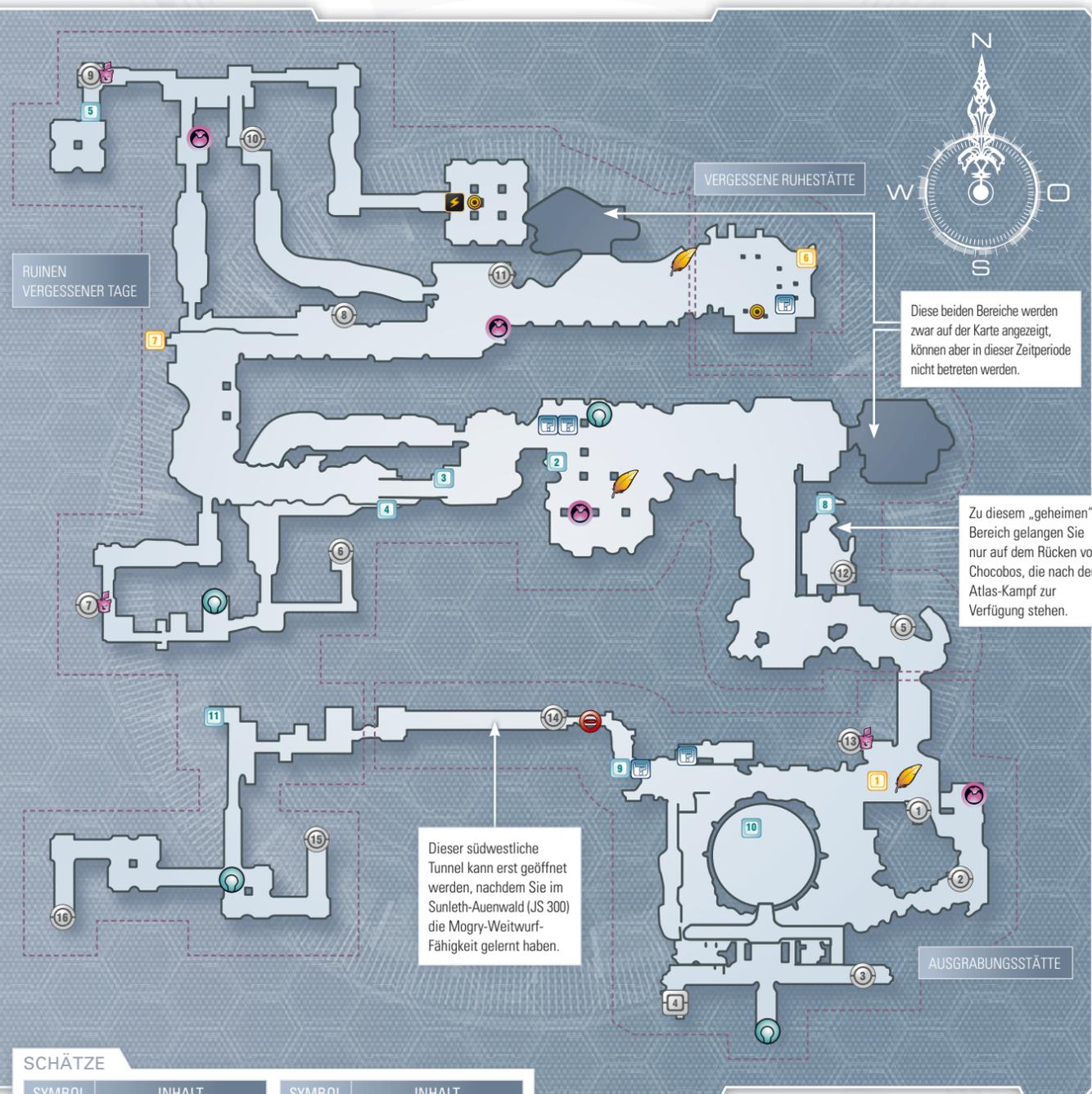
WISSENSWERTES

- Bei der ersten Rückkehr aus der Chronosphäre wird Serah in einer kurzen Szene von Gadot begrüßt.
- Neo Bodhum ist ein ausgezeichnete Ort für die Jagd auf Heiltränke und in geringerem Maße auch auf Phönixfedern. Wir empfehlen die Gezeitenstade als Jagdrevier, denn dort gibt es die höchste Konzentration an Wasabi-Kröten (die erstaunlich viele Heiltränke hinterlassen), während die selteneren Nacktkiemer sowohl als normalen wie auch als seltenen Gegenstand eine Phönixfeder hinterlassen.
- Die Gezeitenstade hat noch einen weiteren Vorteil, denn dort lässt sich manchmal der höchst seltene Gegner Antensan blicken. Sie können seinen Monsterkristall bekommen, nachdem dieses System in den Bresha-Ruinen (JS 005) vorgestellt wurde. Antensan ist ein annehmbarer und relativ kostengünstig zu entwickelnder Heiler. Angesichts der Seltenheit ist das aber definitiv nur ein Bonus für den entschlossenen Sammler, denn Sie können ein Dutzend Kämpfe bestreiten, ohne ihn einmal zu sehen – und ohne Garantie, dass sie hinterher überhaupt den Kristall bekommen.

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- ZEITACHSE
- REISEFÜHRER
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS
- INDEX
- DIE CHRONOSPHERE
- EINLEITUNG & LEGENDE
- NEO BODHUM (JS 003)
- BRESHA-RUINEN (JS 005)
- YASCHAS-MASSIV (JS 010)
- DERBA (JS 200)
- YASCHAS-MASSIV (JS 01X)
- TURM VON AUGUSTA (JS 300)
- SUNLETH-AUENWALD (JS 300)
- KOLDSSEUM (JS ???)
- ARCHYLTE-STEPPE (JS ???)
- SERENDIPITY (JS ???)
- BRESHA-RUINEN (JS 300)
- YASCHAS-MASSIV (JS 110)
- AKADEMIA (JS 400)
- YASCHAS-MASSIV (JS 100)
- SUNLETH-AUENWALD (JS 400)
- TURM VON AUGUSTA (JS 200)
- AKADEMIA (JS 400)
- PIZ VILE (JS 200)
- PIZ VILE (JS 010)
- DERBA (JS 300)
- DERBA (JS 400)
- SPHÄRE DES JENSEITS (JS ???)
- STERBENDE WELT (JS 700)
- NEO BODHUM (JS 700)
- BRESHA-RUINEN (JS 100)
- AKADEMIA (JS 500)
- WALHALLA (JS ???)

BRESHA-RUINEN (JS 005)

Mit mehreren Nebenaufgaben und einigen interessanten Gelegenheiten zur Monsterjagd haben die Bresha-Ruinen (JS 005) auch abseits der Hauptgeschichte noch so einiges zu bieten. Wenn Sie hier ein wenig Zeit mit optionalen Aktivitäten verbringen, wird Ihre Gruppe für Kapitel 3 bestens gewappnet sein.



SCHÄTZE

SYMBOL	INHALT	SYMBOL	INHALT
①	Schwarzgurt	⑨	Sternenhänger
②	350 Gil	⑩	Freizeitmütze (orange)
③	400 Gil	⑪	Phönixfeder
④	Kontra-Artefakt: Aufbruch	⑫	Speckstreifen (x8)
⑤	Heiltrank (x2)	⑬	Analysator
⑥	Astralzipfel (x8)	⑭	Antriebschip (x10)
⑦	Runenreif	⑮	Schmetterlingsbogen
⑧	Gizar-Kraut (x2)	⑯	Einhorn-Horn

FRAGMENTÜBERSICHT

NAME	HINWEIS
Flauschkristall	Lösen Sie das Zeitspalt-Rätsel vor dem Atlas-Kontrollgerät.
Atlas-Essenz	Besiegen Sie den geschwächten Atlas im Verlauf der Handlung.
Unio Mystica	Siehe die entsprechenden Einträge.
Schreck-Essenz	
Gravitonkern Beta	
Ars Symphonica	
Vita Lyrica	
Anima Miseria	

WICHTIGE OBJEKTE

SYMBOL	NAME	HINWEIS
①	Karte der Bresha-Ruinen	Wird von Alyssa ausgehändigt, während Sie der Haupthandlung folgen.
②	Urartefakt	Erscheint beim ersten Einsatz der Bommel-Jagd-Fähigkeit in der Nähe des Portals im Süden der Ruinen vergessener Tage.
③	Nervenmedizin	Gegenstände für die Unio-Mystica-Nebenaufgabe; zu finden in Schatzkugeln in den Ruinen vergessener Tage.
④	Nervenmedizin	Gegenstände für die Unio-Mystica-Nebenaufgabe; zu finden in Schatzkugeln in den Ruinen vergessener Tage.
⑤	Schreck (Cie'th)	Gegner der Nebenaufgabe „Schreck-Essenz“.
⑥	Eklipsenartefakt	Nach dem Kampf gegen Atlas erhältlich; aktiviert das Portal im Süden der Ruinen vergessener Tage, an dem Sie das Yašchas-Massiv (JS 010) freischalten.
⑦	Wiedersehensartefakt	Nach dem Kampf gegen Atlas erhältlich; aktiviert das Portal in den westlichen Tunneln, an dem Sie den Sunleth-Auenwald (JS 300) freischalten.
⑧	Gravitonkern Beta	Gegenstand für die Gravitonkern-Suche. Erfordert die Bommel-Jagd-Fähigkeit.
⑨	Cordelias Akte	Gegenstand für die Nebenaufgabe „Ars Symphonica“; in einem Schatzwürfel, der per Bommel-Fähigkeit sichtbar gemacht wird.
⑩	Zellenschlüssel	In einer Schatzkugel, die nur mit der Mogry-Weitwurf-Fähigkeit aus dem Sunleth-Auenwald erreicht werden kann; siehe auch „Südwestliche Tunnel“.
⑪	Militärkommunikator	Gegenstand für die Nebenaufgabe „Vita Lyrica“; in einer phasenverschobenen Schatzkugel.

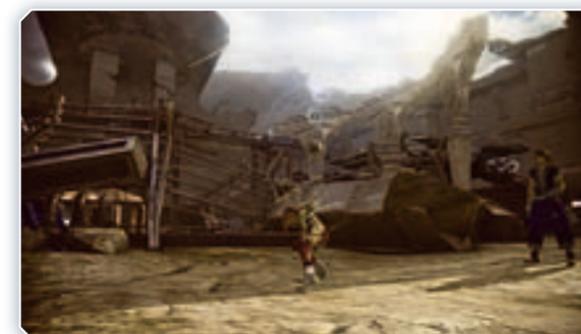
EINHEIMISCHE MONSTER

NAME	GEGENSTAND (NORMAL/SELTEN)	HINWEIS
Silberzahn (VRH – 15 %)	Phönixfeder/ Lebensplitter	Diese seltenen Monster tauchen erst auf, nachdem Sie in diesem Gebiet alle Haupthandlungsaufgaben beendet haben. Es gibt sie in den Ruinen vergessener Tage, vornehmlich in den südwestlichen Tunneln. Für niederstufige Gruppen sind sie nicht ungefährlich; nutzen Sie Delta-Offensive.
Svarog (BRE – 10 %)	Schaudertropfen/ Sternenhänger	Kann sich und seine Begleiter heilen, ist aber keine große Gefahr.
Amanojaku (AUG – 10 %)	Schaudersplitter/ Wildleder	Für schwächere Gruppen moderat gefährlich. Schocken Sie ihn schnell mit Blitzschlag.
Nozgo (VRH – 10 %)	Schaudersplitter/ Wildleder	Erscheinen in den Außenbereichen der Ruinen vergessener Tage.
Caït Sith (HLR – 30 %)	Schaudertropfen/ Umnescherbe	Erscheint nur in den Tunneln der Ruinen vergessener Tage.
Nymphrose (MNP – 10 %)	Gegengift/ Umnescherbe	Tauchen in den westlichen und nordwestlichen Tunneln auf; nur bis zum Abschluss der Haupthandlungsaufgaben.
Garkimasera (VRH – 30 %)	Schaudertropfen/ –	Taucht nur in Tunneln auf. Füllen Sie den Serienbalken schnell mit Blitzschlag, gefolgt von Triaster, bevor Sie für ein schnelles Ende zurückwechseln.
Gremlin (VRH – 30 %)	Schaudertropfen/ –	Erscheint bevorzugt in den Außenbereichen der Ruinen vergessener Tage, aber auch in den südwestlichen Tunneln.
Hoplit (BRE – 15 %)	Duroplastgewinde/ Radiallager	
Meiobenthos (BRE – 15 %)	Heiltrank/ Phönixfeder	
Nekton (VRH – 15 %)	Heiltrank / Phoenix Down	
Janitoid (VRT – 15 %)	Duroplastgewinde/ Radiallager	
Urdishm (BRE – 15 %)	Allheilmittel/ Schaudertropfen	

HAUPTHANDLUNGSÜBERBLICK

- Nach dem Eröffnungskampf gegen Paradox Alpha sprechen Sie im Nordosten der Ausgrabungsstätte mit Alyssa. Dann marschieren Sie zum Kontrollgerät im Norden der Ruinen vergessener Tage.
- Beenden Sie das Zeitspalt-Rätsel, bedienen Sie das Kontrollgerät und besiegen Sie Atlas in den Ruinen vergessener Tage. Danach sprechen Sie noch einmal mit Alyssa.
- Sammeln Sie das Eklipsenartefakt und das Wiedersehensartefakt ein und aktivieren Sie damit beide Portale, um auf einem der beiden möglichen Wege die Haupthandlung fortzusetzen.
- Den vollständigen Lösungsweg finden Sie auf Seite 34.

SÜDWESTLICHE TUNNEL



01

Die Tunnel im Südwesten der Bresha-Ruinen sind beim ersten Besuch noch verschlossen. Wenn Sie jedoch nach dem Erlangen der Mogry-Weitwurf-Fähigkeit im Sunleth-Auenwald zurückkehren, können Sie den Schatzbehälter in dem runden Schacht in der Ausgrabungsstätte erreichen (01). Er enthält den Zellenschlüssel, der es Ihnen ermöglicht, das Gitter in dem Raum, in dem Serah und Noel zu Beginn eingesperrt waren, aufzuschließen.

Nur so erreichen Sie auch das letzte Portal in diesem Gebiet. Es kann mit einem Urartefakt aktiviert werden und gewährt Zutritt zu den Bresha-Ruinen (JS 300). Außerdem finden Sie in den Tunneln das Zielobjekt der Vita-Lyrica-Nebenaufgabe sowie den Schmetterlingsbogen, der – frühzeitig eingesammelt – eine sehr gute Waffe für Serah darstellt. Und nicht zuletzt ist dies auch ein ergiebiges Jagdgebiet, wenn Sie auf der Jagd nach seltenen Monstern sind.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

DIE CHRONOSPHERE

EINLEITUNG & LEGENDE

NEO BODHUM (JS 003)

BRESHA-RUINEN (JS 005)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 010)

DERBA (JS 200)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 01X)

TURM VON AUGUSTA (JS 300)

SUNLETH-AUENWALD (JS 300)

KOLLOSSEUM (JS ???)

ARCHYLTE-STEPPE (JS ???)

SERENDIPITY (JS ???)

BRESHA-RUINEN (JS 300)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 110)

AKADEMIA (JS 400)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 100)

SUNLETH-AUENWALD (JS 400)

TURM VON AUGUSTA (JS 200)

AKADEMIA (JS 40X)

PIZ VILE (JS 200)

PIZ VILE (JS 010)

DERBA (JS 300)

DERBA (JS 400)

SPHÄRE DES JENSEITS (JS ???)

STERBENDE WELT (JS 700)

NEO BODHUM (JS 700)

BRESHA-RUINEN (JS 100)

AKADEMIA (JS 500)

WALHALLA (JS ???)

FRAGMENT: UNIO MYSTICA

Zum Starten der Unio-Mystica-Nebenaufgabe sprechen Sie in den Ruinen vergessener Tage – in der Gegend mit Chocolina und einem Portal – mit dem Hauptmann. Er bittet Sie, zwei Nervenmedizin-Kapseln ausfindig zu machen. Beide sind nicht weit entfernt. Die erste steckt ein Stück weiter westlich in einer phasenverschobenen Schatzkugel, links neben dem ersten Tunnelleingang. Betreten Sie dann diesen Tunnel und biegen Sie bei der ersten Abzweigung nach links ab. Die Schatzkugel in der Sackgasse am Fuße riesiger „Stufen“ enthält die zweite Nervenmedizin (☑ 02). Kehren Sie mit beiden zum Hauptmann zurück, und Sie erhalten das Unio-Mystica-Fragment und 100 KP.



02

FRAGMENT:
SCHRECK-ESSENZ

Zum Starten der Schreck-Essenz-Nebenaufgabe sprechen Sie in den Ruinen vergessener Tage – in der Gegend mit Chocolina und einem Portal – mit Chester. Das gesuchte Monster finden Sie in den Tunneln ganz im Nordwesten der Karte, bei dem Schatzbehälter mit dem Sternenanhänger (☑ 03). Die physischen Attacken von Schreck sind nicht sehr besorgniserregend, aber mit Feura kann er schwächere Gruppenmitglieder direkt in einen kritischen Zustand versetzen. Nutzen Sie die Delta-Offensive, damit ein Verteidiger möglichst viel Schaden aufsaugt, und knausern Sie nicht mit Heilrängen. Wenn Sie den Kampf nicht gleich bei erster Gelegenheit angehen, kann eine weiterentwickelte Gruppe auch mit Blitzschlag durchkommen. Für die Beseitigung des Ungeheuers erhalten Sie die Schreck-Essenz und 600 KP.

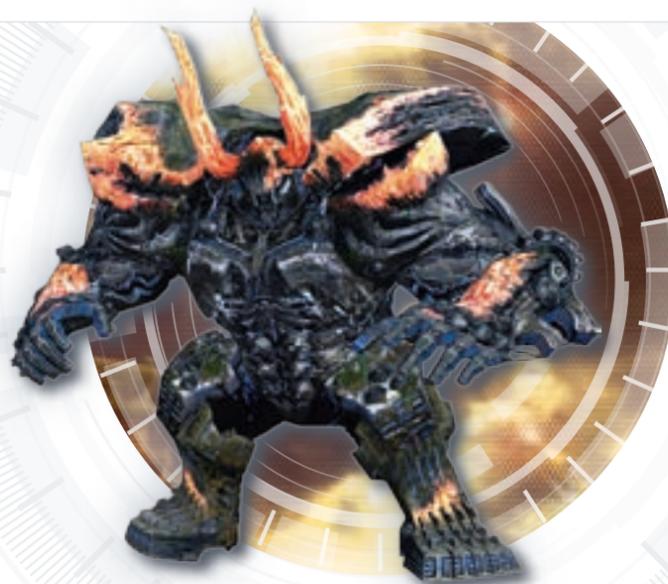


03

FRAGMENT:
ARS SYMPHONICA

Voraussetzung: Bezwingen Sie Atlas; beenden Sie die Nebenaufgaben „Unio Mystica“ und „Schreck-Essenz“.

Sprechen Sie an der Ausgrabungsstätte mit Cordelia (sie befindet sich üblicherweise in der Nähe des Schachtes), um die Ars-Symphonica-Quest zu beginnen. Die Aufgabe lässt sich innerhalb weniger Sekunden erledigen. Gehen Sie hinüber zum Kommandostand vor der Zelle, in der Serah und Noel anfangs eingesperrt waren, und bringen Sie mit der Bommel-Fähigkeit den Schatzwürfel mit Cordelias Akte zum Vorschein. Diese tragen Sie zu ihrer Besitzerin und erhalten dafür das Fragment und 100 KP.



FRAGMENT: VITA LYRICA

Voraussetzung: Lernen Sie die Mogry-Weitwurf-Fähigkeit im Sunleth-Auenwald (JS 300).

Mit dem Zellenschlüssel verschaffen Sie sich Zugang zu den südwestlichen Tunneln (siehe vorige Seite). Sprechen Sie vor der Zelle mit einem Soldaten namens Morris. In den Tunneln weiter westlich machen Sie mit der Bommel-Fähigkeit eine Schatzkugel sichtbar. Sie enthält den Militärkommunikator, für den Sie von Morris das Vita-Lyrice-Fragment und 200 KP bekommen.

FRAGMENT: ANIMA MISERIA

Voraussetzung: Besiegen Sie Atlas; beenden Sie die Nebenaufgaben „Unio Mystica“, „Ars Symphonica“ und „Schreck-Essenz“.

Sprechen Sie im Abschnitt „Vergessene Ruhestätte“ mit Jed. Beenden können Sie seine Nebenaufgabe allerdings noch nicht. Dazu müssen Sie erst die Bresha-Ruinen (JS 300) freischalten. Dort finden Sie dann am östlichen Rand der Vergessenen Ruhestätte die gesuchte Blume (Silberpetal). Kehren Sie zu Jed hier in den Bresha-Ruinen (JS 005) zurück, und er wird seine Dankbarkeit mit dem Anima-Miseria-Fragment und 200 KP ausdrücken.

FRAGMENT: GRAVITONKERN BETA

Dieses Fragment versteckt sich in dem „geheimen“ Bereich im Südosten der Ruinen vergessener Tage. Nach dem Sieg gegen Atlas schnappen Sie sich einen Chocobo und reiten damit zur Treppe westlich dieses Bereiches. Dann springen Sie und halten ☉/☽ gedrückt, um über die Mauer zu flattern (☑ 04). In der nördlichen Ecke bringen Sie anschließend das phasenverschobene Fragment per Bommel-Fähigkeit zum Vorschein. Nehmen Sie es an sich und vergessen Sie die Schatzkugel in der Nähe nicht, bevor Sie durch eine der Öffnungen im Süden nach draußen springen.



04

NENNENSWERTE MONSTER

- Sehr empfehlenswert ist die Bekämpfung von Janitoiden, um den Monsterkristall zu bekommen. Dieser VRT ist vom Typ „frühreif“, der auf seiner maximalen Stufe von 20 über einen sehenswerten TP-Wert verfügt. Das Paradigma Triaster kann sich bei der Jagd als nützlich erweisen. Bringen Sie nach der Eröffnung mit Blitzschlag drei VRH ins Spiel, um ihn schnell zu schocken. Sowohl Janitoid als auch Hoplit hinterlassen Duroplastgewinde, eine Monster-Komponente der Qualität 1, mit dem Sie den Janitoiden entwickeln können. Für die Maximalstufe sind 28 Stück erforderlich – und diese Menge bekommen Sie wahrscheinlich schon zusammen, während Sie noch nach dem Monster jagen.
- Der seltene Silberzahn ist in den Außenbereichen der Ruinen vergessener Tage und – etwas häufiger – in den südwestlichen Tunneln unterwegs, nachdem Sie die Handlungsabschnitte der Bresha-Ruinen (JS 005) absolviert haben. Dieser Verheerer hat zum jetzigen Stand der Handlung wesentlich höhere Attribute als seine Kollegen und er kann ein sehr mächtiger Begleiter werden, wenn Sie die Monster-Komponenten für seine Entwicklung finden und investieren: Seine Werte für TP, Angriffskraft und Magie steigen dadurch erheblich.

END-PARADOXON:
SCHLACHT DER GIGANTEN

Beim ersten Besuch dieser Region sind Sie nicht in der Lage, Atlas zu bezwingen, bevor Sie ihn mit dem Kontrollgerät empfindlich geschwächt haben. Aber zu einem späteren Zeitpunkt können Sie sich auch auf ein faires Kräftemessen mit dem Giganten einlassen. Angesichts seiner beeindruckenden Attribute sollten Sie damit aber möglichst warten, bis Serah und Noel etwas in der Größenordnung von 3.000 bzw. 3.800 TP besitzen. Idealerweise noch mehr, wenn die Auseinandersetzung nicht besonders lange währen soll. Zudem ist es ratsam, ein Rigidon (auf etwa Stufe 30) und einen maximal entwickelten PD Dragoner im Monster-Verband zu haben. Ein fähiger Monster-Heiler ist nützlich, aber nicht entscheidend.

Sobald Sie für diese Herausforderung gewappnet sind, verschließen Sie in der Chronosphäre das Portal der Bresha-Ruinen (JS 005). Dafür benötigen Sie das Kontra-Artefakt: Narben aus dem Yašchas-Massiv (JS 010); siehe nächste Seite. Nach dem Eröffnungskampf können Sie alle Zwischenszenen abbrechen und sich direkt auf den Weg zu Atlas machen.

Wie bei den Auseinandersetzungen im Rahmen der Handlung verwendet Atlas eine begrenzte Anzahl langsamer Attacken. Mit dem Wechsel zum Paradigma Tresor können Sie den Schaden in Grenzen halten. Zeit dafür sollten Sie genügend haben, denn die Absichten von Atlas sind immer deutlich zu erkennen. Zur Heilung der Gruppe benutzen Sie die Lebenskampagne, während Ihr PD Dragoner den Serienbalken stabilisiert. Mit einer reinen Heilergruppe (Paradigma Feuervogel) könnten Sie die Rekonvaleszenzzeit radikal verkürzen, bevor Sie wieder in die Offensive gehen. Die Erfolgsaussichten auf Negativzustände bei Atlas sind gering; dabei müssen Sie keinen MNP aufstellen. Beachten Sie auch, dass sein Händeklatschen Positivzustände entfernt. Aus diesem Grund macht sich ein Augmentor ebenfalls kaum bezahlt.

Solange Sie nicht gerade auf seine Attacken reagieren, greifen Sie mit Blitzschlag an. Atlas erfreut sich einer hohen Serienresistenz, aber der steigende Serienwert allein macht im Kampfverlauf schon viel aus. Durch den Sieg schalten Sie das End-Paradoxon Schlacht der Giganten frei, Sie erhalten das Manuskript: Schlacht der Giganten und 11.000 KP. Als hinterlassene Gegenstände kann es Steuerungssysteme und den seltenen Goldarmreif geben, aber die Wahrscheinlichkeit für Letzteren liegt nur bei mageren 5%.

WISSENSWERTES

• Beim ersten Handlungsdurchlauf kann es in bestimmten Gebieten zu zwei optionalen „Live“-Unterhaltungen kommen – zu erkennen an der entsprechenden Einblendung oben links im Bild. Die erste erfolgt in der Sackgasse am südöstlichen Ende der westlichen Tunnel, bei dem Behälter mit den acht Astralzipfeln. Die zweite erleben Sie ganz im Nordwesten der Karte, im Tunnel bei dem Schatzbehälter mit dem Sternenanhänger.

• Die nordwestlichen Tunnel sind ein geeigneter Ort, um mechanische Monster-Komponenten der Qualität 1 zu sammeln – eher bei Hoplit als bei Janitoiden. In den Außenbereichen der Ruinen vergessener Tage sind Garkimasera und Gremlins sehr häufig anzutreffen. Beide hinterlassen als Standardgegenstand Schaudertropfen.

• Der erhöhte Laufsteg im Süden bietet etwas Ungewöhnliches: einen gelben Kreis am Boden vor einer Lücke in der Barriere. Dies ist ein Abสปрungpunkt für Chocobos. Allerdings hat er keinen besonderen Nutzen, außer dass er eine direkte (und ungewöhnliche) Rückkehr nach unten ermöglicht.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

DIE CHRONOSPHERE

EINLEITUNG & LEGENDE

NEO BODHUM (JS 003)

BRESHA-RUINEN (JS 005)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 010)

DERBA (JS 200)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 010)

TURM VON AUGUSTA (JS 300)

SUNLETH-AUENWALD (JS 300)

KÖLLOSSEUM (JS ???)

ARCHYLTE-STEPPE (JS ???)

SERENDIPITY (JS ???)

BRESHA-RUINEN (JS 300)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 110)

AKADEMIA (JS 400)

YAŠCHAS-MASSIV (JS 100)

SUNLETH-AUENWALD (JS 400)

TURM VON AUGUSTA (JS 200)

AKADEMIA (JS 400)

PIZ VILE (JS 200)

PIZ VILE (JS 010)

DERBA (JS 300)

DERBA (JS 400)

SPHÄRE DES JENSEITS (JS ???)

STERBENDE WELT (JS 700)

NEO BODHUM (JS 700)

BRESHA-RUINEN (JS 100)

AKADEMIA (JS 500)

WALHALLA (JS ???)

PARADIGMEN & ROLLEN

ROLLENANALYSE

Alle sechs Rollen besitzen ganz individuelle Fähigkeiten, und alle gewähren dem Charakter einen speziellen Vorteil, der Rollenbonus genannt wird. Zusätzlich dazu kommen auch die anderen Gruppenmitglieder in den Genuss gewisser, wenn auch nicht ganz so stark ausgeprägter Vorteile.

Wenn Sie bei einer Kristariumserweiterung die Verbesserung „Bonus +“ auswählen, wird die passive Rollen-Eigenschaft noch weiter verstärkt. Serah und Noel sind auch in der Lage, spezielle Accessoires zu benutzen, die zusätzliche Verbesserungen bewirken – allerdings erstreckt sich deren Wirkung nicht auf die Gefährten.

Bei den folgenden Tabellen können Sie davon ausgehen, dass der kumulative Effekt eines Paradigmas, bei dem zwei oder drei Gruppenmitglieder die gleiche Rolle spielen, additiv und nicht multiplikativ ist. Einzige Ausnahme dieser Regel ist der Verteidiger-Bonus. Ein Beispiel: Bei einem Paradigma mit zwei Brechern, beide mit BRE-Bonus+ und keinen Accessoires, berechnet sich der Gesamtbonus nach der Formel: $110\% \text{ (eigener BRE-Bonus+)} + 5\% \text{ (Bonus des anderen Brechers)} = 115\%$, was einem Schadensmultiplikator von 2,15 entspricht. Bei Verteidigern hingegen sind die aufgeführten Werte für die Schadensreduktion reine Multiplikatoren. Bei zwei Verteidigern ohne Bonus+ und Accessoires beträgt die Schadensreduktion für jeden Gefährten $44\% \text{ (} 0,60 \times 0,93 = 0,56 \text{)}$.

BRECHER

Der Brecher hat in erster Linie die Aufgabe, mit starken, elementneutralen Attacken massiven Schaden anzurichten. Zudem sind Brecher am besten in der Lage, den ständig sinkenden Serienbalken aufzuhalten, sodass die Gruppe besser auf den Schockwert hinarbeiten kann.

Der Bonus des Brechers erhöht den Schaden aller Angriffe und Zauber.

BRECHER-BONUS

ROLLENBONUS	SCHADENSWERT (SELBST)	SCHADENSWERT (GEFÄHRTEN)	SCHADENSWERT MIT BRECHER-RUBIN (SELBST)
Standard	100%	+5%	105%
Bonus+	110%	+5%	115%
Bonus++	120%	+8%	125%

VERHEERER

Die Stärke eines Verheerers liegt in der Steigerung des feindlichen Serienbonus, wodurch alle folgenden Angriffe höheren Schaden verursachen und der Gegner näher an den Schockzustand herangebracht wird. Dafür stehen dem Verheerer eine ganze Reihe elementarer Zauber und physischer Attacken zur Verfügung. Allerdings sind sie allein nicht in der Lage, den Serienbalken zu stabilisieren. Durch die Ausbeutung elementarer Schwächen können Verheerer auch nennenswerten Schaden verursachen. Besonders in Kombination mit dem Morbid-Zauber des Manipulators vermag das äußerst wirkungsvoll zu sein.

Der Bonus des Verheerers sorgt dafür, dass Angriffe und Zauber den Serienbonus deutlicher erhöhen.

VERHEERER-BONUS

ROLLENBONUS	SERIENBONUS (SELBST)	SERIENBONUS (GEFÄHRTEN)	SERIENBONUS MIT VERHEERER-SAPHIR (SELBST)
Standard	+1,0%	+0,1%	+1,5%
Bonus+	+2,0%	+0,1%	+2,5%
Bonus++	+3,0%	+0,2%	+3,5%

VERTEIDIGER

Der Verteidiger spielt den Beschützer seiner Kameraden. Er zieht die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich und verkraftet Attacken, die für andere Charakter-Rollen zum Verhängnis werden würden. Durch seine „Sphäre“-Fertigkeiten wird die hohe Schadensresistenz noch weiter gesteigert. Sie sollten aber immer daran denken: Sobald der Verteidiger seine Rolle wechselt, verflüchtigt sich der Provokieren-Effekt augenblicklich, wodurch es den Gegnern sofort wieder freisteht, andere Gruppenmitglieder anzugreifen.

Der Bonus des Verteidigers verbessert die Resistenz gegenüber physischem und magischem Schaden sowie Blutschaden.

VERTEIDIGER-BONUS

ROLLENBONUS	SCHADENSMENGE NORMAL/BLUTSCHADEN (SELBST)	SCHADENSMENGE NORMAL/BLUTSCHADEN (GEFÄHRTEN)	SCHADENSMENGE NORMAL/BLUTSCHADEN MIT VERTEIDIGER-OPAS (SELBST)
Standard	-40/-30%	-7/-5%	-43/-33%
Bonus+	-45/-33%	-7/-5%	-48/-36%
Bonus++	-50/-36%	-9/-7%	-53/-39%

HEILER

Der Heiler kümmert sich um die Gesundheit der Gruppe, indem er verlorene TP wiederherstellt, besiegte Verbündete wiederbelebt und Negativzustände entfernt. Da die Gruppe nach jedem Kampf automatisch vollständig geheilt wird, lässt man es öfters mal darauf ankommen und versucht, den Feind unter Verzicht auf Heilung mit aller Macht in die Knie zu zwingen – aber wenn die Erfolgsaussichten trübe sind, benötigen Sie die Dienste eines Heilers, der das Überleben der Gruppe sichert.

Der Bonus des Heilers steigert die Wirkung von Heilzaubern und auch der Vitalsphären-Fertigkeit von Verteidigern.

HEILER-BONUS

ROLLENBONUS	HEILWIRKUNG (SELBST)	HEILWIRKUNG (GEFÄHRTEN)	HEILWIRKUNG MIT HEILER-SMARAGD (SELBST)
Standard	+10%	+5%	+15%
Bonus+	+20%	+5%	+25%
Bonus++	+30%	+8%	+35%

AUGMENTOR

Der Augmentor verbessert mit seinem Zauber die Effektivität der Gruppe. Dabei kann es sich um eine Erhöhung des Schadensausstoßes, der Abwehrkräfte oder der Widerstandskraft gegenüber Unterbrechungen oder Negativzuständen handeln. Spezielle Fertigkeiten schützen Ihre Gruppe vor starken elementaren Attacken oder versehen elementneutrale Angriffe (wie zum Beispiel die physischen Schläge eines Brechers) mit einer Elementwirkung, sodass Schwächen des Gegners noch wirkungsvoller ausgenutzt werden können.

Augmentoren werden am besten gleich zu Beginn des Kampfes eingesetzt, damit die Gruppe möglichst viel von den Verbesserungen hat. Allerdings haben Positivzustände eine begrenzte Wirkungsdauer, sodass Sie regelmäßig auf die Dienste des Augmentors zurückgreifen müssen.

Der Bonus des Augmentors verlängert die Wirkungsdauer aller Positivzustände.

AUGMENTOR-BONUS

ROLLENBONUS	WIRKUNGSDAUER (SELBST)	WIRKUNGSDAUER (GEFÄHRTEN)	WIRKUNGSDAUER MIT AUGMENTOR-AMETHYST (SELBST)
Standard	+0%	+5%	+20%
Bonus+	+15%	+5%	+35%
Bonus++	+30%	+8%	+50%

MANIPULATOR

Ein Manipulator versucht, den Gegner durch Negativzustände (auch Debuffs genannt) zu schwächen. Er kann auch Positivzustände des Gegners entfernen, indem er die Bann-Fertigkeit oder den gegensätzlichen Negativzustand benutzt. So kann zum Beispiel durch Deprotes ein aktiver Protes-Zustand des Feindes aufgehoben werden. Wichtig ist, dass die Analyse eines Gegners vollständig abgeschlossen wird, um in Erfahrung zu bringen, welche Negativzustände bei diesem (keine) Aussicht auf Erfolg haben. Dies verbessert auch die Effektivität automatisch gesteuerter Manipulatoren.

Manipulatoren verstehen sich auch recht gut auf die Stabilisierung des Serienbalkens, ähnlich wie ein Brecher. Anders als der Brecher verursachen sie mit ihren Aktionen allerdings nicht besonders viel Schaden. Aber sie besitzen die besondere Fertigkeit, beim Gegner Blutschaden zu erzeugen. Das ist besonders wertvoll bei langen, zermürbenden Gefechten mit sehr widerstandsfähigen Feinden (besonders solchen, die sich selbst heilen können).

Eine besondere Eigenschaft der Debuffs ist, dass jede erfolgreiche Wirkung beim Serienbalken als zusätzlicher Treffer gilt, der den Serienbonus und die Seriedauer erhöht. Dieser Effekt ist nicht immer deutlich sichtbar, aber dennoch sehr wertvoll.

Der Bonus des Manipulators erhöht die Erfolgsaussichten beim Verursachen von Negativzuständen.

MANIPULATOR-BONUS

ROLLENBONUS	ERFOLGSCHANCE (SELBST)	ERFOLGSCHANCE (GEFÄHRTEN)	ERFOLGSCHANCE MIT MANIPULATOR-OPAL (SELBST)
Standard	+0%	+5%	+20%
Bonus+	+15%	+5%	+35%
Bonus++	+30%	+8%	+50%

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

TAKTIKEN

PARADIGMEN & ROLLEN

KRISTARIUM

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

GEZÄHMTE MONSTER

FERTIGKEITEN

ZEITSPALT-RÄTSEL

FERTIGKEITEN

Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Arten von Fertigkeiten:

- **Aktive Fertigkeiten** werden im Kristarium freigeschaltet und lassen sich im Fertigkeitenmenü manuell auswählen.
- **Auto-Fertigkeiten** werden ebenfalls im Kristarium freigeschaltet, kommen aber automatisch zum Einsatz, wenn es angemessen und zu Ihrem Vorteil ist – auch wenn Sie Aktionen selbst über das Fertigkeitenmenü auswählen. Ein Beispiel:

Falls ein Gegner geschockt wurde, wird die erste Attacke in der Kommandokette eines (entsprechend ausgebildeten) Brechers automatisch zu Nachsetzen.

- **Passiv-Fertigkeiten** sind permanente Eigenschaften, die durch Ausrüstungsgegenstände bewirkt werden oder im Fall von Monstern angeboren sind (und von denen viele durch Transfusion übertragen werden können; siehe Seite 224).

BRECHER-FERTIGKEITEN

AKTIVE FERTIGKEITEN

NAME	ATB-KOSTEN	TRANSFERIER-BAR	SCHADENS-MODIFIKATOR	SERIENBONUS	SCHNITT	HALT	HINWEIS
Angreifen	1	–	1,1	0,5	25	25	Die physische Standardattacke des Brechers. Die Schadensmenge hängt von der Angriffskraft ab.
Rundumschlag	2	–	1,8	0,5	25	25	Fügt allen Gegnern in Reichweite physischen Schaden zu. Wird am besten gegen ein Ziel in der Mitte einer dicht gedrängten Gruppe gerichtet.
Ruin	1	✓	1,1	0,5	15	15	Fügt einem Einzelziel elementneutralen magischen Schaden zu.
Ruiga	3	✓	2,2	0,5	15	15	Die stärkere Variante von Ruin mit Flächenwirkung.
Entzugsattacke	1	–	1,1	0,5	25	25	Eine physische Attacke, die proportional zur Schadensmenge TP des Ziels absorbiert.
Rundumfeger	3	–	2,3	0,5	25	40	Physische Attacke mit Flächenwirkung. Betroffene Gegner werden zurückgestoßen.
Meteo-Speer	Alle	–	0,8 x 4 (Schockzustand: 2,2 x 4)	0	40	90	Noels Spezialfähigkeit. Eine mächtige Attacke, die im Schockzustand noch höheren Schaden verursacht. Nach der Aktion wird die Serie zurückgesetzt; daher sollte Meteo-Speer möglichst als Todesstoß oder kurz vor dem Ablauf einer Schockphase eingesetzt werden. Je höher die ATB-Stufe, desto größer der Schaden.

AUTO-FERTIGKEITEN

NAME	TRANSFERIER-BAR	HINWEIS	NAME	TRANSFERIER-BAR	HINWEIS
Aggression	–	Erhöht das Ausmaß, in dem ein Angriff den Serienbonus eines geschockten Gegners steigert, um 1 %.	Kontra-Hast	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Hast-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Hast-Zustand beim Gegner und wirkt Hast auf sich selbst.
Anschlag	✓	Normale Attacken verursachen fast doppelten Schaden, wenn ein nichtgeschockter Gegner einen Gefährten anvisiert, der diese Fertigkeit nicht hat. Ein Verteidiger in der Gruppe erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Bonus zum Einsatz kommt.	Kontra-Protes	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Protes-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Protes-Zustand beim Gegner und wirkt Protes auf sich selbst.
Blutdurst	✓	Erhöht die Angriffskraft proportional zum feindlichen Blutschaden.	Kontra-Vallum	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Vallum-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Vallum-Zustand beim Gegner und wirkt Vallum auf sich selbst.
Blutschock	–	Angriffe auf geschockte Gegner verursachen Blutschaden.	Kontra-Vigilant	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Vigilant-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Vigilant-Zustand beim Gegner und wirkt Vigilant auf sich selbst.
Deprotes-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Deprotes-Zustand um rund 30 %.	Marterstoß	✓	Füllt 0,2 ATB-Balkenabschnitte pro Attacke gegen ein Ziel, das mit Negativzuständen belegt ist.
Devall-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Devall-Zustand.	Morbid-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Morbid-Zustand um rund 30 %.
Doppelattacke	–	Ein wichtiger Faktor bei der Serienbildung. Erlaubt es dem Verheerer, den Serienbalken hochzutreiben, und dem Brecher, das Absinken des Balkens zu verlangsamen.	Nachsetzen	–	Kommt automatisch zum Einsatz, wenn die Angreifen-Fertigkeit gegen einen geschockten Gegner benutzt wird. Der hochgeschleuderte Gegner kann durch nachfolgende Angriffsserien in der Luft gehalten werden.
Entzugschock	–	Absorbiert TP eines geschockten Gegners.	Nebel-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Nebel-Zustand um rund 30 %.
Fluch-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Fluch-Zustand um rund 30 %.	Panzerbrecher	–	Erhöht die Angriffskraft um rund 30 %, wenn die physische Resistenz des Gegners bei „widersteht“ oder „halbiert“ liegt.
Geistesbrecher	–	Erhöht den Magiewert, wenn die magische Resistenz des Gegners bei „widersteht“ oder „halbiert“ liegt, um rund 30 %.	Pein-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Pein-Zustand um rund 30 %.
Gemach-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Gemach-Zustand um rund 30 %.	Schockimpakt	–	Verstärkt den normalen Angriff des Brechers, wenn ein hochgeschleudertes Gegner im Begriff ist, sich vom Schock zu erholen.
Gift-Sensor	–	Erhöht physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Gift-Zustand um rund 30 %.	Schockzerberster	✓	Verstärkt den normalen Angriff des Brechers, wenn ein Gegner im Begriff ist, sich vom Schock zu erholen.
Kampfekstase	✓	Erhöht Angriffskraft und Magie um 20 %, solange der eigene TP-Wert über 70 % liegt. Die Wirkung kann durch Ausrüstung mit der Nexus-Fertigkeit TP+ = Schadensbonus verstärkt werden.	Seelenstoß	✓	Nach dem Besiegen eines Gegners wird jeweils ein ATB-Balkenabschnitt gefüllt.
Kontra-Courage	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Courage-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Courage-Zustand beim Gegner und wirkt Courage auf sich selbst.	Sturmstoß	✓	Ist der Serienbalken des Gegners beim Treffer des Brechers leer, wird der verursachte Schaden fast verdoppelt.
Kontra-Ener	–	Die physische Angriffskraft gegenüber Gegnern im Ener-Zustand wird fast verdreifacht; entfernt den Ener-Zustand beim Gegner und wirkt Ener auf sich selbst.	Todesstoß	✓	Ziele mit wenig TP werden von einem Angriff sofort besiegt.

HINWEISE

- Bei der Transfusion von Fertigkeiten auf ein viel beschäftigtes Brecher-Monster sollten Sie zuerst auf Kampfekstase, Anschlag und Schockzerberster (möglichst in dieser Reihenfolge) setzen. Diese schadenssteigernden Auto-Fertigkeiten sind sehr nützlich und kommen häufig zum Einsatz.
- Panzerbrecher und Geistesbrecher sind bei Feinden mit hoher Schadensresistenz von unschätzbarem Wert. Sehr häufig verwandeln sie Ihren Brecher in eine wahre Schadensmaschine. Geistesbrecher ist eine sehr seltene Fähigkeit, da es die meisten Brecher von Natur aus eher darauf angelegt haben, ihre physische Angriffskraft zu erhöhen.
- Die Sensor-Fertigkeiten machen sich besonders dann bezahlt, wenn sie im Zusammenspiel mit einem Manipulator zum Einsatz kommen, der die entsprechenden Negativzustände wirken kann. Die Kontra-Eigenschaften sind vor allem bei starken Feinden nützlich, die sich oft selbst stärken, besonders Bossgegnern. Allerdings lassen sich diese Fertigkeiten nicht kombinieren. Wenn mehrere aktiv sind, kommt nur die mit der höchsten Priorität zum Einsatz. Dabei gilt folgende Hierarchie: Kontra-Courage > Kontra-Ener > Kontra-Hast > Kontra-Protes > Kontra-Vallum > Kontra-Vigilant > Gemach-Sensor > Deprotes-Sensor > Devall-Sensor > Morbid-Sensor > Fluch-Sensor > Nebel-Sensor > Pein-Sensor > Gift-Sensor > Blutdurst > Panzerbrecher.

VERHEERER-FERTIGKEITEN

AKTIVE FERTIGKEITEN

NAME	ATB-KOSTEN	TRANSFERIER-BAR	SCHADENS-MODIFIKATOR	SERIENBONUS	SCHNITT	HALT	HINWEIS
Feuer	1	✓	1,0	10	15	15	Fügt dem Ziel Feuerschaden zu.
Eis	1	✓	1,0	10	15	15	Fügt dem Ziel Eisschaden zu.
Blitz	1	✓	1,0	10	15	15	Fügt dem Ziel Blitzschaden zu.
Aero	1	✓	1,0	10	15	15	Fügt dem Ziel Windschaden zu und macht es vorübergehend benommen.
Feura	2	✓	1,5	18	15	15	Fügt Zielen in Reichweite Feuerschaden zu. Geschockte Ziele kassieren mehr Schaden.
Eisra	2	✓	1,5	18	15	15	Fügt Zielen in Reichweite Eisschaden zu. Geschockte Ziele kassieren mehr Schaden.
Blitzra	2	✓	1,5	18	15	15	Fügt Zielen in Reichweite Blitzschaden zu. Geschockte Ziele kassieren mehr Schaden.
Aerora	2	✓	1,5	18	15	15	Fügt Zielen in Reichweite Windschaden zu, schleudert sie hoch und zieht sie zusammen.
Feuga	3	✓	2,2	26	15	15	Fügt Zielen in großem Bereich Feuerschaden zu.
Eisga	3	✓	2,2	26	15	15	Fügt Zielen in großem Bereich Eisschaden zu.
Blitzga	3	✓	2,2	26	15	15	Fügt Zielen in großem Bereich Blitzschaden zu.
Aeroga	3	✓	2,2	26	15	15	Fügt Zielen in großem Bereich Windschaden zu und schleudert sie in einem Tornado hoch.
Feuerschlag	1	–	1,05	10	25	25	Fügt dem Ziel feuelementaren physischen Schaden zu.
Frostschlag	1	–	1,05	10	25	25	Fügt dem Ziel eiselementaren physischen Schaden zu.
Elektro-Schlag	1	–	1,05	10	25	25	Fügt dem Ziel blitzelementaren physischen Schaden zu.
Sturmschneise	1	–	1,05	10	25	25	Fügt dem Ziel windelementaren physischen Schaden zu.
Glutwalze	2	–	1,5	10	25	25	Fügt Zielen in Reichweite feuelementaren physischen Schaden zu.
Frostwalze	2	–	1,5	10	25	25	Fügt Zielen in Reichweite eiselementaren physischen Schaden zu.
Elektrowalze	2	–	1,5	10	25	25	Fügt Zielen in Reichweite blitzelementaren physischen Schaden zu.
Aero-Walze	2	–	1,5	10	25	25	Fügt Zielen in Reichweite windelementaren physischen Schaden zu.
Artemispeil	Alle	–	0,4 x 7	0 x 7 (Schockzustand: 10 x 7)	40	90	Serahs Spezialfähigkeit. Eine Kombinationsattacke, die den Serienbonus eines geschockten Ziels in die Höhe treibt. Je höher die ATB-Stufe, desto größer der Schaden.

AUTO-FERTIGKEITEN

NAME	TRANSFERIER-BAR	HINWEIS	NAME	TRANSFERIER-BAR	HINWEIS
Terrorisieren	✓	Füllt 0,1 ATB-Balkenabschnitte pro Attacke gegen ein Ziel im Schockzustand.	Blitzgewitter	–	Blitzelementare Attacken verursachen 25 % mehr Schaden bei Gegnern mit einer Blitzschwäche.
Lauffeuer	–	Feuelementare Attacken verursachen 25 % mehr Schaden bei Gegnern mit einer Feuerschwäche.	Sturmangriff	✓	Steigert den Serienbonus-Anstieg für jeden Gefährten, der dasselbe Ziel anvisiert, um 1 %. Nutzen Sie Paradigmen mit mehreren Verheerern, um die maximale Wirkung zu erzielen; am besten Triaster mit drei Verheerern.
Frostpflock	–	Eiselementare Attacken verursachen 25 % mehr Schaden bei Gegnern mit einer Eisschwäche.	Kampflust	–	Steigert den Serienbonus-Anstieg von Attacken um 1 %, solange der eigene TP-Wert über 70 % liegt. Ähnlich wie die Auto-Fertigkeit Kampfekstase des Brechers, aber für einen Verheerer noch nützlicher.
Sturmwind	–	Windelementare Attacken verursachen 25 % mehr Schaden bei Gegnern mit einer Windschwäche.			

HINWEISE

- Alle physischen Attacken (Feuerschlag, Glutwalze, usw.) besitzen höhere Schnitt- und Haltewerte als ihre magischen Gegenstücke (die elementaren Zauber der ersten Stufe).
- Die einfachen Zauber (Feuer, Eis, Blitz, Aero) sind für die Serienbonus-Entwicklung eines Einzelgegners vor dem Schocken die effizienteste Lösung. Der Schaden durch Zauber der zweiten Stufe (Feura, Eisra, Blitzra, Aerora) wird in der Schockphase verstärkt. Die Zauber der dritten Stufe (Feuga, Eisga, Blitzga, Aeroga) haben den Vorteil eines großen Wirkungsbereiches; außerdem besteht die Möglichkeit, dass kleinere Gegner in die Luft geschleudert und dadurch ihre Aktionen unterbrochen werden.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

ZEITACHSE

REISEFÜHRER

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

TAKTIKEN

PARADIGMEN & ROLLEN

KRISTARIUM

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

GEZÄHMTE MONSTER

FERTIGKEITEN

ZEITSPALT-RÄTSEL

EINLEITUNG

AUFBAU DER GEGNERDATEN

Sämtliche Gegnerdaten in diesem Kapitel sind einheitlich strukturiert, sodass Sie alle wichtigen Informationen auf einen Blick erfassen können. Neben den Fakten aus der Gegnerdatenbank des Spiels gehören zahlreiche weitere Informationen dazu, die im Spiel nicht preisgegeben werden. Jedes Datenblatt enthält folgende Angaben:



CHOCOBO

1 Ort Archylte-Steppe (JS ???)

TP	Angriff	Magie	KP	Gil
10.000	75	75	90	100

2 **3** **4** **5** **6** **7** **8**

Halt	Nachsetzen	Analyse
66	200 %	15
Widersteht	30	

Notizen Ergreift manchmal die Flucht. Äußerst agil und hartnäckig. Führt windelementare Angriffe aus.

KLASSIFIZIERUNG DER GEGNER

Zur besseren Übersicht sind alle Wesen in unserem Gegnerkatalog genauso sortiert wie in der Gegnerdatenbank des Spiels. Falls Sie also im Rahmen der Monster-Professor-Nebenaufgabe nach bestimmten Widersachern suchen, können Sie auf diese Weise bequem Ihre fehlenden Kandidaten finden. Dabei wird folgende Einteilung benutzt:

ART	UNTERART	SEITE	ART	UNTERART	SEITE
Spaltbestien	Hohlwürmer	276	Waffensysteme	Gefechtsdrohnen	286
	Sphärlinge	276		Panzerdrohnen	286
	Kristallwesen	276		Militärraubkatzen	287
Wilde Monster	Bestien	277		Bot-Einheiten	287
	Amphibien	277		Wespid-Einheiten	287
	Böse Geister	278		Kricheinheiten	287
	Dämonen	279		Reptilieneinheiten	287
	Flugmahre	279		Pudding-Einheiten	287
	Panzerbestien	280		Behemoth-Einheiten	288
	Nacktschleimer	280		Eliminiereinheiten	288
	Flugdrachen	281	Giganten	288	
	Waldholme	281	Antike Maschinerie	Automatonen	288
	Schildpanzermonster	281	Kampf-Mechs	288	
	Puddinge	281	Eisenrosse	289	
	Behemoths	283	Bomber	289	
	Goblins	283	Schwergewichte	289	
Sahagins	284	Wandelnde Cie'th	290		
Küsschen	284	Flug-Cie'th	291		
Kaktormonster	284	Mutierte Cie'th	291		
Tomberry	285	Cie'Mar	291		
Urnen-Felidae	285	Überwesen	Wächter	292	
Chocobos	285	Fal'Cie	292		
Lindwürmer	286	Esper	293		
			Geflügelte Chaoswesen	293	

1 Ort: Das erste Gebiet, in dem Sie dem Wesen begegnen, und weitere mögliche Aufenthaltsorte.

2 Schaden: So reagiert der Gegner auf die unterschiedlichen Schadensarten, die Sie verursachen können. Hier sehen Sie die Bedeutung der Symbole:

Schadensarten



Schadensresistenzen: Es gibt sechs verschiedene Möglichkeiten, wie sich eine Schadensart auf den Gegner und damit auf die Berechnung der Schadensmenge anhand des Basisschadens auswirken kann.

REAKTION	BEDEUTUNG
x2	Der Feind hat eine Schwäche, der Schaden wird verdoppelt.
-	Normaler Schaden.
½	Der Schaden wird halbiert.
1/10	Der Gegner widersteht. Er kassiert nur ein Zehntel des Standardschadens.
IMM	Der Widersacher ist gegenüber dieser Schadensart immun.
ABS	Der Schaden wird absorbiert, der Gegner durch die Attacken geheilt (um bis zu 30% der normalen Schadensmenge).

3 Zustandsresistenz: Zeigt, wie resistent der Gegner gegenüber Negativzuständen ist. 0% steht für Schwäche, während IMM eine hundertprozentige Immunität repräsentiert. Die Symbole haben folgende Bedeutung:

Negativzustände



4 TP: Die Schadensmenge, die das Wesen verkraften kann, bevor es besiegt ist, in Trefferpunkten.

Angriff: Je höher die Angriffskraft, desto mehr Schaden richten die physischen Attacken des Gegners an.

Magie: Je höher der Magiewert, desto mehr Schaden richten die magischen Attacken des Widersachers an.

KP: Die Menge an Kristallpunkten, die jeder Charakter für das Besiegen dieses Feindes erhält.

Gil: Die Menge an Gil, die Ihre Gruppe für das Besiegen dieses Kontrahenten erhält.

5 Serienresistenz (📊): Je höher der Wert, desto länger dauert es, den Serienbalken dieses Wesens zu füllen.

Schockwert (📊): Erreicht der Serienbonus diesen Prozentwert, wird der Gegner in den Schockzustand versetzt.

Halt: Je höher der Haltewert, desto schwieriger ist es, die Aktionen dieses Angreifers zu unterbrechen.

Nachsetzen: Verrät Ihnen, ob ein Monster durch die Nachsetzen-Fertigkeit in die Luft geschleudert werden kann („Schwäche“), oder ob das nur im Schockzustand möglich ist („widersteht“).

Analyse: Je niedriger dieser Wert, desto häufiger müssen Sie den Gegner besiegen, damit all seine Informationen in der Gegnerdatenbank des Spiels verzeichnet werden (das erfordert einen Analysewert von 1.000). Bei seltenen oder gefährlichen Monstern, deren Wert unter 1.000 liegt, könnten Sie einen Analysator benutzen, damit nach dem ersten Sieg keine Fragen offenbleiben.

6 Schätze (📦): Der gewöhnliche Gegenstand, den der Gegner nach dem Kampf hinterlassen kann, und die Basiswahrscheinlichkeit in Prozent.

Seltene Schätze (📦): Der seltene Gegenstand, den der Gegner nach dem Kampf hinterlassen kann, und die Basiswahrscheinlichkeit in Prozent.

7 Zähmung (🐾): Die Basiswahrscheinlichkeit, dass sich ein besiegtes Monster in einen Kristall verwandelt und so gezähmt werden kann, sowie seine Rolle im Monster-Verband.

8 Notizen: Weist auf besondere Stärken und Schwächen des Wesens hin.



