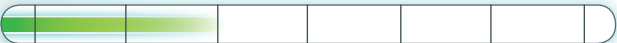




LÖSUNGSWEG

Dieses umfangreiche Kapitel ist das Kernstück des Buches. Es bietet Ihnen nicht nur eine Schritt-für-Schritt-Lösung, sondern auch detaillierte Ratschläge und Analysen. Falls Sie Ihren ersten Spieldurchgang weitestgehend auf eigene Faust absolvieren möchten, dann können Sie das Kapitel natürlich auch sporadisch nutzen, um sich Tipps für schwierige Bosskämpfe, Hinweise für die Charakterentwicklung oder wertvolle Erklärungen neuer Spielfunktionen geben zu lassen, wann immer diese im Spiel auftauchen. Und natürlich eignet sich das Kapitel auch ideal dafür, die optimale Route durch dieses gewaltige Abenteuer zu planen.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



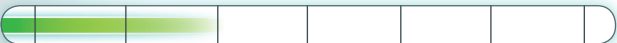
STRATEGIE & ANALYSE

In erster Linie wurde das Kapitel im Hinblick auf wiederholte Spieldurchgänge gestaltet, aber natürlich ist es auch bestens für alle geeignet, die schon beim ersten Durchgang so perfekt wie möglich spielen wollen. Von praktischen Hinweisen (wie Kampftaktiken und Ratschlägen zur Charakterentwicklung für Fortgeschrittene) bis zu interessanten Informationen enthält dieses Kapitel eine Kombination aus Expertentipps und Einblicken in die zugrunde liegenden Spielmechaniken von *Final Fantasy XIII*. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie nicht gerade gezielt den Seitenverweisen aus dem Lösungsweg folgen, dann erfahren Sie in diesem Kapitel vielleicht mehr über das Spiel, als Sie beim ersten Durchgang schon wissen möchten.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



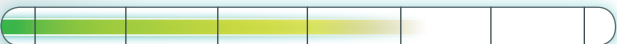
STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



INVENTAR

Dieses Kapitel bietet Ihnen nicht weniger als einen vollständigen Überblick über sämtliche Gegenstände, die *Final Fantasy XIII* zu bieten hat. Dazu gehört auch eine komplette Liste aller Waren, die Sie in den verschiedenen Geschäftsportalen erwerben können. Und nicht zuletzt finden Sie hier eine Erklärung, wie die Modifizierung von Waffen und Accessoires wirklich funktioniert.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



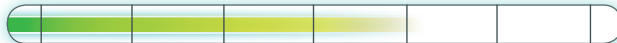
STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



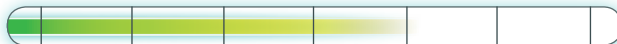
GEGNER

Von Standardgegnern bis zu den gewaltigsten Bossen, von alltäglichen bis zu extrem seltenen Monstern enthält das Gegner-Kapitel eine außerordentlich detaillierte Übersicht aller Widersacher, die Ihnen in *Final Fantasy XIII* begegnen können. Wollen Sie den primären Schwachpunkt eines Kontrahenten herausfinden oder die Wahrscheinlichkeit erfahren, mit der ein Feind einen bestimmten Gegenstand hinterlässt? Solche Informationen, und noch viele weitere, finden Sie in diesem maßgeblichen Nachschlagewerk.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



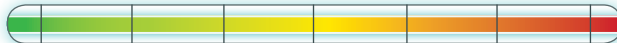
STORY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



EXTRAS

Das Extras-Kapitel enthält alle besonderen Informationen, die von den anderen Kapiteln nicht abgedeckt werden, wie zum Beispiel eine Übersicht sämtlicher Nebenaufgaben, eine Liste aller Erfolge und Trophäen und weitere Geheimnisse. Wir möchten Ihnen daher raten, dieses Kapitel zu meiden, solange Sie Ihren ersten Spieldurchgang noch nicht beendet haben.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



STORY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



REGISTERLEISTE

Die Registerleiste am rechten Rand einer jeden Doppelseite ist eine Navigationshilfe, mit der Sie sich innerhalb des Buches zurechtfinden. Die obere Liste enthält die einzelnen Kapitel des Buches, im unteren Teil sind die verschiedenen Abschnitte des aktuellen Kapitels aufgeführt.

INDEX

Wenn Sie gezielt nach einer ganz bestimmten Information suchen, hilft Ihnen unser alphabetischer Index weiter. Schauen Sie einfach in der Liste nach einem Stichwort und schlagen Sie dann die genannte Seite auf.

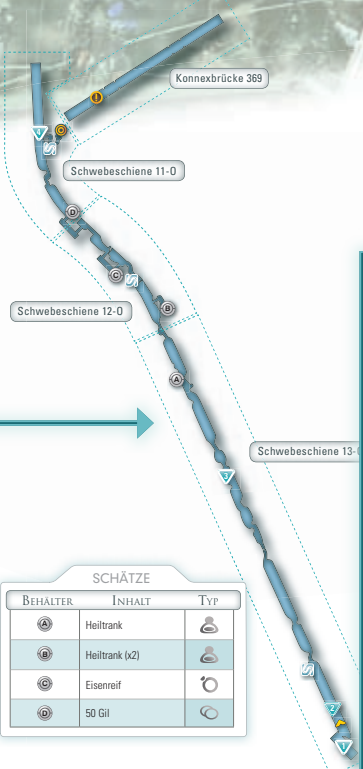
Als Erstes sollten Sie sich kurz die Zeit nehmen, um sich mit der Struktur dieses Kapitels vertraut zu machen. Auf den hier abgebildeten Beispielseiten sehen Sie alle nützlichen Informationsquellen, die Ihnen im Lösungsweg-Kapitel zur Verfügung stehen

1 Karten: Jede Doppelseite beginnt mit einer Karte, die das Gebiet zeigt, zu dem die Tipps und Hinweise der Seiten gehören. Die Karte hilft Ihnen nicht nur dabei, sich zurechtzufinden, sondern führt auch noch die Fundorte aller Schätze (markiert durch Buchstaben) und anderer Dinge, die von Interesse sind, an.

2 Schatzbehältnis: Zu jeder Karte gehört eine Tabelle mit sämtlichen Schatzbehältern und deren Inhalt. Die Art des Schatzes wird durch ein Symbol gekennzeichnet. Das Buchstabensymbol auf der Karte zeigt Ihnen, wo genau Sie den Schatz finden.

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Gegenstand
	Waffe
	Accessoire
	Komponente
	Gil

KAPITEL 01 BRÜCKLAND



NAME	INFO	SEITE
Manasvin Mechatron	In seiner zweiten Form wesentlich gefährlicher.	233
PSIKOM-Pionier	Benötigt nur zwei bis drei Treffer.	228
PSIKOM-Streiter	Relativ robuster Gegner für diesen Bereich.	228
Pantheon	Hohes TP-Wert, aber leicht auszuschalten.	232
PSIKOM-Luftaufklärer	Relativ robuster Gegner für diesen Bereich.	229
PSIKOM-Marodeur	Fungiert als eine Art Zwischenboss; kann leicht geschockt und besiegt werden.	229

1 Der gewaltige Manasvin Mechatron sieht zwar Furcht einflößend aus, aber keine Sorge: Dieser Eröffnungskampf soll Sie vor allem mit den Grundfunktionen des Kampfsystems von *Final Fantasy XIII* vertraut machen. Schauen Sie sich in Ruhe das ATB-Tutorium an und gehen Sie danach mit der praktischen Attacke-Funktion gegen die Kampfmaschine vor. Nach einer kurzen Zwischensequenz folgt die zweite Runde der Auseinandersetzung, wobei der Mechatron nun erneut volle Energie und auch wirkungsvollere Angriffe auf Lager hat. Greifen Sie immer wieder zügig mit der Attacke-Funktion an, sobald sie zur Verfügung steht (Bild 1), dann werden Sie die feindliche TP-Leiste auf null bringen, bevor es mit Lightning zu Ende geht.



20

3 Gegner: Eine Tabelle verdeutlicht Ihnen, welche Gegnerarten in dem jeweiligen Kartengebiet vorkommen. Kompakte Beschreibungen informieren Sie über die wichtigsten Stärken und Schwächen der verschiedenen Kreaturen. Ein Seitenverweis führt Sie zu weiteren, umfassenden Informationen im Gegner-Kapitel.

4 Lösungswegbeschreibung: Der Text leitet Sie durch die Hauptgeschichte des Spiels und bietet Ihnen die entscheidenden Informationen, die Sie benötigen, um alle wichtigen Konfrontationen zu meistern. Auf Nacherzählungen oder gar Ausblicke auf die Handlung wurde dabei so weit wie möglich verzichtet. Zur besseren Übersicht ist der Lösungsweg in verschiedene Abschnitte unterteilt, die mit einer Nummer beginnen. Diese Nummer erscheint auch auf der dazugehörigen Karte. Mithilfe dieser übersichtlichen Wegpunkte können Sie leicht herausfinden, was Sie in den entsprechenden Gebieten erwartet.

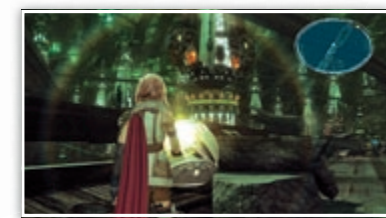
2 Laufen Sie zum Speicherterminal und wählen Sie die Speichern-Funktion, um einen Spielstand anzulegen und den Fortschritt zu speichern. Gehen Sie dann entlang der Schwebeschiene immer auf die Zielmarkierung zu, die auf der Navi-Karte angezeigt wird. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf zwei Soldaten. Wenn Sie die Gegner berühren oder von einem alarmierten Gegner berührt werden, kommt es zum Kampf. Die PSIKOM-Pioniere sind sehr schwach und fallen bereits nach wenigen schnellen Attacken. Ein paar Schritte weiter versperrt ein scheinbar unüberwindliches Hindernis den Weg (Bild 2), aber die blaue Markierung am Boden zeigt Ihnen, wo Lightning und Sazh hinüberspringen können. Laufen Sie einfach in den leuchtenden Kreis, um den Weg fortzusetzen.



Steigen Sie nach dem Kampf die Treppe hoch und springen Sie auf die benachbarte Plattform, wo Sie das Schaltpult aktivieren. Als Nächstes treffen Sie auf einen PSIKOM-Marodeur und seine Begleiter. Hier erfahren Sie in einem nützlichen Tutorial, was es mit dem Serienbonus und dem Schockzustand der Gegner auf sich hat. Wir werden dieses System später noch einmal im Detail betrachten, wenn alle in diesem Zusammenhang relevanten Funktionen zur Verfügung stehen. Zum jetzigen Zeitpunkt ist lediglich wichtig, dass ein steter Strom von Angriffserien und das damit verbundene Auslösen des Schockzustandes (Bild 4) bei den meisten Gegnern der Schlüssel zum Sieg sind.



3 Bekämpfen Sie die nächste Gegnergruppe, zu der nun auch stärkere PSIKOM-Streiter gehören, und folgen Sie dem Weg bis zu einer schwebenden Metallkugel. Dies ist ein Schatzbehältnis (Bild 3). Drücken Sie davor (B) (A) um den Inhalt herauszunehmen. Auf den Karten in diesem Lösungsweg sind die Fundorte sämtlicher Schatzbehältnisse verzeichnet, sodass wir im Text nicht extra darauf hinweisen werden, es sei denn, es gibt besondere Situationen (wie zum Beispiel einen feindlichen Hinterhalt) oder außergewöhnliche Schätze.



Accessoires
Das dritte Schatzbehältnis, an dem Sie vorbeikommen, enthält einen Eisenreif. Dies ist das erste Accessoire, das Sie im Spiel erhalten. Accessoires sind Ausrüstungsgegenstände, die dem Träger einen Bonus bescherten. Es gibt die unterschiedlichsten Effekte: zusätzliche TP, verbesserte Angriffsfähigkeiten, verstärkte Widerstandskraft. Der Eisenreif erhöht die maximalen TP um 50 Punkte – ein Bonus, den Sie Ihrer Anführerin Lightning sogleich zugute kommen lassen sollten. Öffnen Sie das Ausrüstungsmenü und legen Sie den Eisenreif im Accessoire-Feld an.

LIGHTNINGS RUNDUMSCHLAG

Der Rundumschlag ist ein physischer Angriff, der allen Gegnern innerhalb eines kleinen Bereichs Schaden zufügt. Er benötigt zwei Abschnitte des ATB-Balkens. Bei einem der ersten Kämpfe gegen zwei Pantheons und einen PSIKOM-Pionier können Sie den Effekt gut erkennen. Die Feinde stehen zu Beginn des Kampfes dicht beieinander, daher kann Lightning mit einem Schlag alle drei verletzen. Das verursacht insgesamt mehr Schaden als zwei normale Angriffe auf einen Gegner. Ein Rundumschlag gegen einen einzelnen Widersacher hingegen wäre Verschwendung, denn er ist zwar etwas stärker als die Fertigkeit „Angriff“, aber definitiv schwächer als zwei Angriffe. Normalerweise ist die automatische Attacke-Funktion beim Erkennen geeigneter Situationen für den Rundumschlag sehr effizient.



4 Kämpfen Sie sich bis zum Ende der Schwebeschiene 11-0 durch, wo Sie nach einer Zwischensequenz auf drei Pantheons und einen PSIKOM-Pionier treffen. Dies ist wahrscheinlich der erste Kampf, bei dem für Lightning ernsthaft die Gefahr besteht, das Zeitliche zu segnen, wenn alle Gegner ihre Angriffe auf sie konzentrieren. Sobald Lightnings TP in den unteren gelben (oder gar in den roten) Bereich sinken, sollten Sie schnell das Gegenstandsmenü auswählen und einen Heiltrank benutzen. Bedenken Sie: Wenn es den aktuellen Anführer Ihrer Gruppe erwischt, bedeutet das Game Over. Andererseits können Sie dann unmittelbar vor dem Kampf neu beginnen, sodass Sie dadurch höchstens etwas Zeit verlieren.

21

5 Analyse, Taktik und Tipps: Zusätzlich erhalten Sie Informationen über Strategien, Gelegenheiten zum Aufleveln der Charaktere, Wissenswertes und neue Spielfunktionen.

6 Geheimnisse und Nebenaufgaben: Die optionalen Herausforderungen von *Final Fantasy XIII* werden ebenfalls vorgestellt, sobald sie im Spiel auftauchen. Alle Nebenaufgaben, die für das Weiterspielen nicht unbedingt erforderlich, aber zu empfehlen sind, beschreiben wir in Kästen auf den entsprechenden Seiten. Alles, was Sie sich besser bis zur Schlussphase des Spiels aufheben, wird in einem speziellen Nebenaufgaben-Abschnitt am Ende des Lösungsweges ausführlich besprochen.

LEGENDE

Die meisten Symbole auf unseren Karten werden Sie wahrscheinlich auf den ersten Blick erkennen, denn sie erscheinen auch auf den Karten im Spiel. Hier ein Überblick über alle Symbole und ihre Bedeutung.

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Startpunkt
	Zielort
	Lösungsweg-Abschnitt
	Gebietsgrenze
	Kartenübergang
	Treppe
	Speicherterminal
	Schatzbehältnis
	Objekt/Vorrichtung
	Zeitweiliges Hindernis
	Cie'th-Statue
	Teleport-Statue

BRESHA-SEE



Nach Harsche Wogen

SCHÄTZE		
BEHÄLTER	INHALT	TYP
A	Perlenflügel	Waffe
B	Reißzahn (x7)	Waffe
C	200 Gil	Geld

GEGNER		
NAME	INFO	SEITE
Schreck	Zum jetzigen Zeitpunkt sind beide wenig mehr als Kanonenfutter.	244
Ghul		243
Alb	Geringe TP, weicht aber häufig Angriffen aus.	244

1 Schauen Sie sich das Paradigmen-Tutorium aufmerksam an und bleiben Sie für den restlichen Kampf bei der Blitzschlag-Einstellung, um die Schrecks im Handumdrehen auszuschalten. Nur ein paar Schritte weiter erwartet Sie kurz darauf bereits das nächste Tutorium, diesmal zum Thema Kristarium. Halten Sie sich bei der Abzweigung links (Bild 1) und bekämpfen Sie die vier Ghuls sowie einen Schreck, die den Weg zu einem Schatzbehälter versperren. Es enthält den Perlenflügel, eine neue Waffe für Vanille, die den Magiewert geringfügig steigert. Zwar sinkt der Angriffswert gewaltig, aber der ist bei ihr zurzeit auch nicht entscheidend. Zurück auf dem Hauptweg erwartet Sie ein weiteres Tutorium.



1

PARADIGMEN & ROLLEN

Durch die Vorstellung des Paradigmen-Systems und die unterschiedlichen Charakter-Rollen im Kampf kommt zu Beginn von Kapitel 03 eine neue taktische Komponente ins Spiel. Zwar stehen Ihnen noch nicht alle möglichen Optionen zur Verfügung, aber zumindest erhalten Sie bereits einen Eindruck davon, wie das Kampfsystem wirklich funktioniert.



ROLLEN

Ab jetzt übernimmt jeder Charakter im Kampf eine von insgesamt sechs verschiedenen Rollen – wobei vorerst nur vier davon zum Einsatz kommen. Die beiden anderen werden im Laufe von Kapitel 04 relevant. Beachten Sie, dass der Name der automatischen Fertigkeitenauswahl im Kampfmenü (also die oberste Option) immer an die Rolle angepasst wird.

◆ **Brecher** sind spezialisiert auf physische Angriffe, von denen einige spezielle Eigenschaften besitzen können. Im Allgemeinen verursachen sie größeren Schaden als Verheerer. Ihre Angriffe stoppen den orangefarbenen „Countdown“-Balken der Schadensbonus-Anzeige, was beim Schocken eines Gegners außerordentlich wichtig ist.

◆ **Verheerer** setzen magische Attacks ein, die meist elementare Eigenschaften besitzen, wie zum Beispiel Feuer, Eis oder Wind. Nachdem Sie die elementaren Stärken und Schwächen eines Feindes aufgedeckt haben (siehe dazu auch „Gegnerdatenbank und Analyse“ auf Seite 33), werden Gefährten in der Verheerer-Rolle und auch der Anführer bei der automatischen Fertigkeitenauswahl nach Möglichkeit diese Schwächen ausnutzen, wenn ihnen die entsprechenden Elemente zur Verfügung stehen. Die Rolle eines Verheerers besteht bei stärkeren Widersachern hauptsächlich darin, den Serienbalken und den Bonuswert in die Höhe zu treiben, um den Schockzustand auszulösen und den Schaden, der mit jedem Treffer erzielt wird, zu steigern.

◆ **Heiler** nutzen ihre magischen Fähigkeiten, um TP zu regenerieren, und später auch, um negative Zustandsveränderungen zu beseitigen und um Gefährten wiederzubeleben. Heiler beherrschen keinerlei Angriffe.

◆ **Verteidiger** verwenden ihre besonderen defensiven Fähigkeiten, um die Aufmerksamkeit des Feindes und seine Angriffe auf sich zu lenken. Sie können Attacks wegstecken, die für andere Gruppenmitglieder fatale Folgen hätten.

PARADIGMEN

Nach den Ereignissen am Ende von Kapitel 02 kann nun jeder Charakter eine oder meist sogar mehrere Rollen spielen. Die unterschiedlichen Zusammenstellungen verschiedener Rollen werden als Paradigmen bezeichnet. Jedes Paradigma hat eine andere taktische Ausrichtung, von bedingungsloser Offensive bis hin zu massiver Defensive. Alle Paradigmen tragen unterschiedliche Namen, durch die man sie auf den ersten Blick unterscheiden kann.

Ganz entscheidend beim Paradigmen-System ist, dass Charaktere nur die Möglichkeit haben, die besonderen Fähigkeiten einzusetzen, die zur aktuell gewählten Rolle gehören. Das bedeutet zum Beispiel, dass Vanille ihren Heilzauber Vita nicht verwenden kann, wenn sie als Verheerer agiert, während ihr als Heiler der offensive Aero-Zauber nicht zur Verfügung steht. Wollen Sie im Kampf die Rollenverteilung ändern, dann drücken Sie einfach **[L1]/[LB]**, um den Paradigmen-Index zu öffnen. Wählen Sie dann eine der angebotenen Möglichkeiten mit **[X]/[A]**, um einen Paradigmen-Wechsel durchzuführen. Sämtliche Gruppenmitglieder, inklusive des Anführers, werden daraufhin sofort ihre Strategie den neuen Rollen anpassen.

In diesem Kapitel brauchen Sie in erster Linie zwei Paradigmen: Blitzschlag für den Angriff sowie eins mit einem Heiler. In der Grundeinstellung sieht das Paradigma neben einem Heiler Snow in der Rolle des Verteidigers vor. Damit ist Ihre Gruppe für die Standardsituationen aber viel zu defensiv ausgerichtet. Daher bietet es sich an, das Paradigmenmenü aufzurufen und die Konfiguration manuell zu ändern bzw. ein zusätzliches Paradigma zu erstellen. Wählen Sie ein freies Feld im Paradigmen-Index und bestimmen Sie eine Zusammenstellung mit Lightning als Brecher, Snow als Verheerer und Vanille als Heiler. Dies nennt sich „Grüne Front“ und ist ein Standardparadigma, das eine ordentliche Offensive bei gleichzeitiger Heilung ermöglicht. Sie können in diesem Menü auch die erstellten Paradigmen neu sortieren und ein anderes aktives Paradigma (das zu Beginn eines Kampfes aktiviert ist) bestimmen.

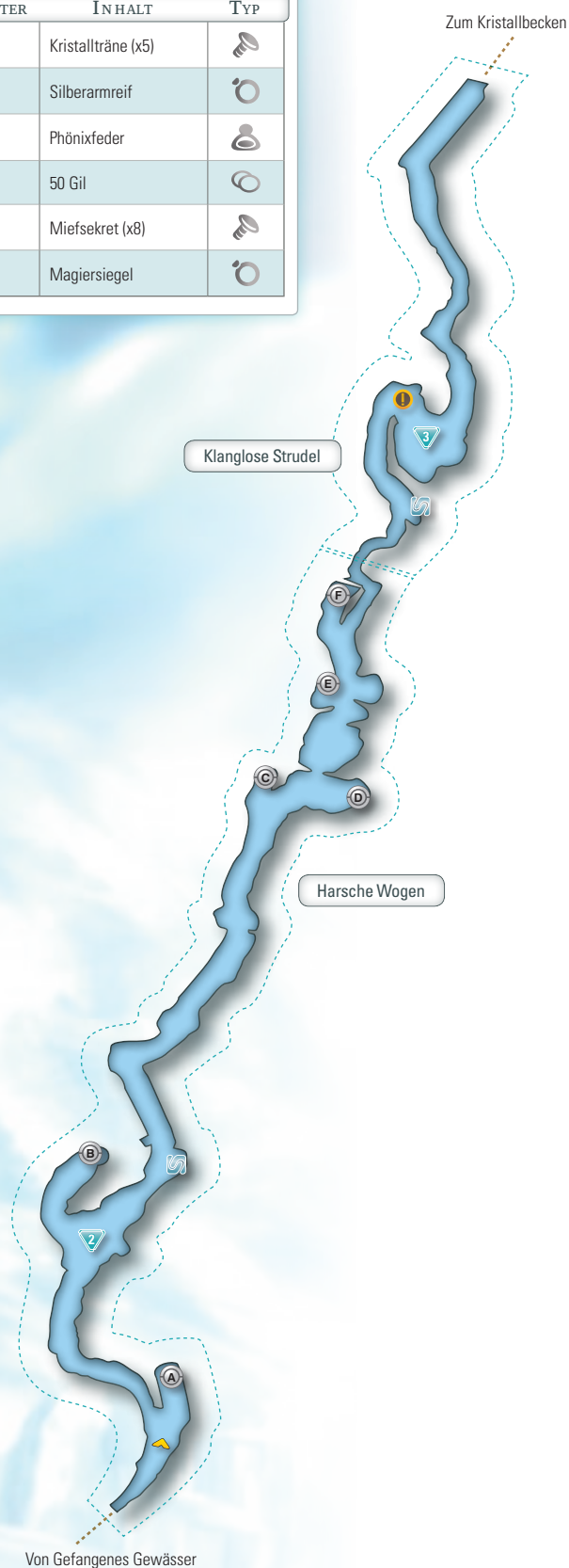
Sobald sich die Zusammenstellung Ihrer Gruppe ändert, sollten Sie einen Blick in den Paradigmen-Index werfen und bei Bedarf neue Varianten erschaffen. Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit den Optionen herum. Wir untersuchen im Verlauf des Lösungsweges verschiedene Paradigmen-Taktiken und weisen darauf hin, wenn in einer Situation eine spezielle Rollenverteilung besonders nützlich ist.

GEGNER

NAME	INFO	SEITE
Schreck	Zum jetzigen Zeitpunkt sind beide wenig mehr als Kanonenfutter.	244
Ghul		243
Alb	Hohe Ausweichfähigkeit, aber bei Treffern geht es mit ihm schnell zu Ende.	244
PSIKOM-Pionier	Sehr geringe TP, ein Treffer könnte bereits ausreichen.	228
Bresha-Karpfen	In großen Gruppen gefährlich; hoher TP-Wert; schwach gegen die Elemente Feuer und Blitz, aber Wasserschaden wird halbiert.	235
Panteron	Eine geringfügige Unannehmlichkeit.	232
PSIKOM-Streiter	Kann fast schon durch energische Blicke beseitigt werden.	228
Manasvin Mechatron	Folgt einem bestimmten Kampfablauf mit zwei sehr effektiven Attacken, die gegen die gesamte Gruppe gerichtet sind; schwach gegen die Elemente Blitz und Wasser.	233

SCHÄTZE

BEHÄLTER	INHALT	TYP
(A)	Kristallträne (x5)	🔑
(B)	Silberarmreif	🔑
(C)	Phönixfeder	🔑
(D)	50 Gil	🔑
(E)	Miefsekret (x8)	🔑
(F)	Magiersiegel	🔑



2

Bresha-Karpfen sehen nach nichts aus (Bild 2), aber sie sind sehr widerstandsfähig und können ordentlich zuschlagen. Nutzen Sie Blitzschlag als Standardparadigma. Sobald jedoch die TP eines oder gar mehrerer Charaktere unter 50 % fallen, sollten Sie vorübergehend zur neu erstellten Grünen Front (siehe Seite 29) wechseln, damit Vanille die Gruppe heilen kann. Wenn die TP-Balken wieder im grünen Bereich sind, kehren Sie zum Blitzschlag zurück, um größtmöglichen Schaden anzurichten.

In der Sackgasse, die nach links abzweigt, bewachen vier weitere Bresha-Karpfen ein Schatzbehältnis mit einem Silberarmreif. Legen Sie ihn Lightning an, um ihre TP zu steigern. Danach ist der Weg bis zur Zielmarkierung erfreulich unkompliziert. Sammeln Sie unterwegs das Magiersiegel ein, denn dieses Accessoire ist bestens für Vanille geeignet.



2

3

Bosskampf – Manasvin Mechatron: Investieren Sie alle verfügbaren Kristallpunkte (KP) in die Charakterentwicklung (siehe „Das Kristarium“), speichern Sie Ihr Spiel am Speicherterminal und gehen Sie dann zum Zielpunkt, wo Sie einem Manasvin Mechatron begegnen. Im Gegensatz zu dem schwächlichen Modell, mit dem Sie sich zu Beginn des Spieles herumgeschlagen haben, hat dieser allerdings nicht nur 32.400 TP, sondern auch noch zwei spezielle (und schlagkräftige) Bereichsangriffe auf Lager, die Ihre komplette Gruppe in Mitleidenschaft ziehen. Nutzen Sie das Blitzschlag-Paradigma, bis der gewaltige Ionenstrahl zum Einsatz kommt (Bild 3). Wechseln Sie dann zur Grünen Front (oder, falls Sie das auf Seite 29 empfohlene Paradigma nicht erstellt haben, zum nicht so effektiven Grünen Trilith). Lassen Sie Vanille ihr Werk als Heiler verrichten, bis auch die nachfolgende Kristalltrümmer-Attacke überstanden ist. Ohne diesen Paradigmen-Wechsel wird die Auseinandersetzung ein abruptes Ende nehmen.

Anschließend ist der Mechatron für eine Weile damit beschäftigt, Plasmasalven auf einzelne Gruppenmitglieder abzufeuern. Sobald sämtliche



3

Charaktere wieder auf dem Damm sind, können Sie zur Blitzschlag-Taktik zurückkehren, um die Sache zu beschleunigen. Wechseln Sie erneut zu einem defensiven Paradigma, wenn die TP eines Charakters unter 60 % fallen, oder wenn Sie sehen, dass Ihr Gegner wieder seinen Ionenstrahl einsetzen will, der wiederum von Kristalltrümmern gefolgt wird. Bei dieser Taktik sollten Sie den Kampf in unter zwei Minuten gewinnen und den Feind dabei zwei Mal schocken.

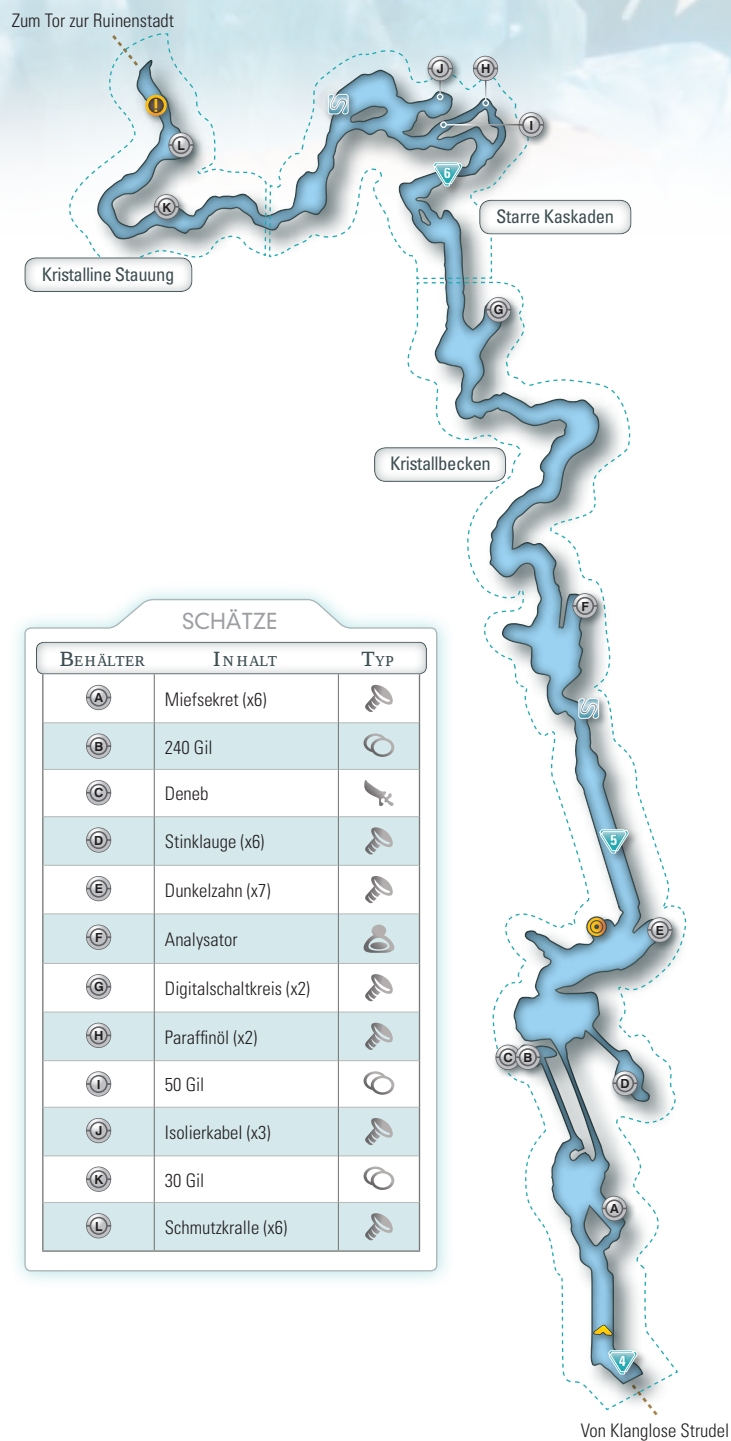
DAS KRISTARIUM

In den ersten beiden Kapiteln des Spiels mussten Sie auf eine Entwicklung der Charaktere verzichten, doch das ändert sich nun mit dem Kristarium. Ein siegreicher Kampf wird jetzt in der Regel mit Kristallpunkten (KP) belohnt – und das gilt nicht nur für die aktiven Gruppenmitglieder, sondern für sämtliche Charaktere, selbst wenn sie vorübergehend nicht anwesend sind. Die Menge hängt vom KP-Wert des Widersachers ab (nachzuschlagen im Gegner-Kapitel dieses Buches) und wird im Kampf Bilanz-Bildschirm angezeigt. Die KP können Sie dann im Kristarium verbrauchen, wie Ihnen im entsprechenden Tutorium gezeigt wird.

Die Kristarien der Charaktere sind zurzeit noch relativ linear aufgebaut und Sie müssen sich anfangs kaum Gedanken darüber machen, in welche Rolle eines Charakters Sie investieren wollen. Es empfiehlt sich, in Kapitel 03 immer wieder ins Kristarium zu gehen, sobald Sie 200 bis 300 KP gesammelt haben – wobei sich natürlich auch schon frühere Besuche lohnen, wenn wertvolle Statusverbesserungen oder neue Fähigkeiten in Reichweite sind.

Das Kristarium wird an genau festgelegten Punkten der Handlung um zusätzliche Stufen erweitert. Wenn Sie es also darauf anlegen, Ihre Charaktere aufzuleveln, werden Sie unweigerlich an die Grenzen stoßen. Natürlich gibt es auch Situationen, bei denen bewusstes KP-Sammeln (durch Zurückgehen und das Bekämpfen wieder aufgetauchter Gegner) von Vorteil sein kann. Aber momentan ist das nicht der Fall. Bis zum Ende des Kapitels werden genügend Feinde Ihren Weg kreuzen, um die nötige Charakterentwicklung zu gewährleisten. Bedenken Sie auch, dass die KP-Belohnungen von Kapitel zu Kapitel ansteigen (und auch die KP-Kosten auf höheren Kristarium-Stufen). Es rentiert sich also auf lange Sicht kaum, längere Zeit in einem Bereich zu kämpfen.





SCHÄTZE		
BEHÄLTER	INHALT	TYP
A	Miefsekret (x6)	🔑
B	240 Gil	🔑
C	Deneb	🔑
D	Stinklauge (x6)	🔑
E	Dunkelzahn (x7)	🔑
F	Analysator	🔑
G	Digitalschaltkreis (x2)	🔑
H	Paraffinöl (x2)	🔑
I	50 Gil	🔑
J	Isolierkabel (x3)	🔑
K	30 Gil	🔑
L	Schmutzkralle (x6)	🔑

GEGNER		
NAME	INFO	SEITE
Bresha-Karpfen	Nach Verbesserungen im Kristarium nicht mehr ganz so gefährlich wie zuvor.	235
Panteron	Von ihm geht keine Gefahr mehr aus.	232
Blutbarsch	Sehr wenige TP; sollten in gemischten Gruppen mit Karpfen zuerst beseitigt werden.	235
Alpha-Behemoth	Stark, aber sehr langsam; leicht zu schocken.	233
PSIKOM-Aufklärer	Relativ viele TP, aber keine echte Gefahr.	228
Wachdrohne	Extrem schnell; in gemischten Gegnergruppen sollten sie möglichst zuerst ausgeschaltet werden; schwach gegen Blitz und Wasser.	230
PSIKOM-Feldjäger	Ein schwacher Gegner; beseitigen Sie ihn, bevor er seine Verbündeten mit Protes oder Vallum schützen kann.	228
KG Storch	Halbiert physischen und magischen Schaden; bei aufgeladener Energie sinkt der Wert auf 10%; verliert die Widerstandskraft im Schockzustand.	231

4 Sazh ersetzt Snow als aktives Gruppenmitglied. Vergessen Sie daher nicht, im Kristarium Verbesserungen für ihn freizuschalten. Kämpfen Sie sich bis zu der Stelle durch, an der Sie die Wahl zwischen zwei schmalen Brücken haben (Bild 4). Gehen sie zuerst über die linke, denn auf der anderen Seite schweben zwei Schätze. Die Deneb-Waffe steigert Sazhs Magiewert auf Kosten eines geringen Angriffskraftverlustes – ein Tausch, der sich durchaus bezahlt macht. Gehen Sie dann zurück und über die zweite Brücke. Auf der anderen Seite stoßen Sie auf eine Gegnergruppe, die besonders gefährlich aussieht. Aber bei fünfen der Monster handelt es sich um Blutbarsche (unschwer zu erkennen an den roten Beinen), die wesentlich harmloser sind als die ähnlichen Bresha-Karpfen. Untersuchen Sie neben der nächsten, großen Brücke das Fahrzeug, damit Sie den Weg fortsetzen können.



4

5 Unterschätzen Sie die riesige Ansammlung von Karpfen und Blutbarschen auf der Brücke nicht (Bild 5). Konzentrieren Sie sich zuerst auf Letztere und schalten Sie auf die Grüne Front um, wenn Heilung benötigt wird. Hinter dem nächsten Speicherpunkt werden Sie von einem Alpha-Behemoth erwartet – zusammen mit einem Tutorium, das den Einsatz der Analyse-Meta-Fertigkeit erklärt. Am besten nutzen Sie die Blitzschlag-Technik, um schnell den Schockzustand zu erreichen. Wenn sich der Kampf zu lange hinzieht, wird der Alpha-Behemoth genügend Energie aufgeladen haben und seinen Exterminationsmodus aktivieren. Dann verursacht jeder seiner Angriffe rund 300 TP Schaden.



5

6 Beim Anstieg an den Starren Kaskaden verzweigt sich der Weg (Bild 6). Auf der rechten Route finden Sie zwei Schätze. An der Spitze werden Sie einer Wachdrohne und einem mächtigen KG Storch begegnen. Schalten Sie zuerst die Drohne aus, denn der KG Storch besitzt einen sehr hohen TP-Wert. Lassen Sie sich nicht von dem minimalen Schaden, den Ihre Attacks anrichten, entmutigen. Wenn dieser Gegner erst einmal geschockt ist, verliert er seine hohe Widerstandskraft.



6

META-FERTIGKEITEN

Meta-Fertigkeiten sind spezielle Techniken, die nur eingesetzt werden können, wenn genügend Meta-Punkte (MTP) vorhanden sind. Die Menge der nötigen MTP wird neben dem Namen der Fertigkeit im Kampfmenü angezeigt. Zurzeit ist Analyse Ihre einzige Meta-Fertigkeit.



Die Anzahl der verfügbaren Meta-Punkte ist stark begrenzt. Sie stehen der gesamten Gruppe gemeinsam zur Verfügung – ähnlich wie Gil oder auch Gegenstände. Das bedeutet, Charakter- oder Ortswechsel beeinflussen die vorhandene MTP-Menge nicht. Verbrauchte MTP werden nur langsam wieder aufgefüllt, wenn Sie im Kampf hohe Angriffsserien erreichen, oder wenn Sie nach einem Kampf hohe Ränge erzielen – wobei sich nach unbedeutenden Auseinandersetzungen meist noch kein Anstieg bemerkbar macht.

Sie werden später noch feststellen, dass es wichtig ist, zu erkennen, bei welcher Gelegenheit der Verbrauch von MTP angebracht ist. Momentan sollten Sie jedoch Analyse zwanglos immer dann einsetzen, wenn Sie mehr über einen unbekannten Gegner erfahren wollen.

GEGNERDATENBANK UND ANALYSE

Wie Sie ja bereits wissen, können Sie jederzeit im Kampf mit **R1**/**RB** Informationen über den Kontrahenten einblenden. Beim ersten Aufeinandertreffen wird zwar nur der Gegnername angezeigt, aber im Laufe des Kampfes kommen nach und nach weitere Daten hinzu. Normalerweise dauert es nicht länger als drei Gefechte, um die Stärken, Schwächen und speziellen Attribute eines bestimmten Gegners aufzudecken.

Zu den wichtigsten Informationen gehört es, wie der Widersacher auf die verschiedenen Elemente (Feuer, Eis usw.) sowie auf die Zustandsveränderungen (die schon bald eine Rolle spielen werden) reagiert. Das ist besonders wichtig, weil viele der offensiven Fertigkeiten eine elementare Ausrichtung haben.

Warum das so ist? Nun, die Aktionen der selbsttätig handelnden Gefährten wie auch die automatische Fertigkeitenauswahl des Anführers werden an die Informationen angepasst, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wenn Sie zum Beispiel noch nicht wissen, dass der Feind eine hohe Widerstandskraft gegenüber dem Wind-Element hat (oder dieses vielleicht sogar absorbiert), werden alle Gruppenmitglieder dieses Element bedenkenlos einsetzen. Oder nehmen wir mal an, Sie haben im Gegner-Kapitel gelesen, dass ein Monster schwach gegenüber Wasser-Attacken ist. Ihre Gefährten und auch die automatische Fertigkeitenauswahl wissen das allerdings nicht, solange es nicht im Spiel enthüllt wird. Bei *Final Fantasy XIII* kann man also wirklich sagen: Wissen ist Macht.

Aus diesem Grund sind die Meta-Fertigkeit **Analyse** und auch der Gegenstand **Analysator** besonders wertvoll – damit Sie schon zu Beginn eines Kampfes die wichtigsten Attribute des Gegners erkennen. Bei der Analyse-Meta-Fertigkeit können allerdings mehrere Versuche erforderlich sein, um auch noch die letzten Geheimnisse zu enthüllen. Das ist besonders nützlich bei starken Kontrahenten, vor allem Bossgegnern, die eine echte Gefahr für Ihre Gruppe darstellen. Beachten Sie, dass Analyse nur die Informationen eines Gegners enthüllt, während Ihnen ein Analysator die Attribute sämtlicher Widersacher zeigt.



SCHNELLSTART

LÖSUNGSWEG

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

EINLEITUNG

KAPITEL 01

KAPITEL 02

KAPITEL 03

KAPITEL 04

KAPITEL 05

KAPITEL 06

KAPITEL 07

KAPITEL 08

KAPITEL 09

KAPITEL 10

KAPITEL 11

KAPITEL 12

KAPITEL 13

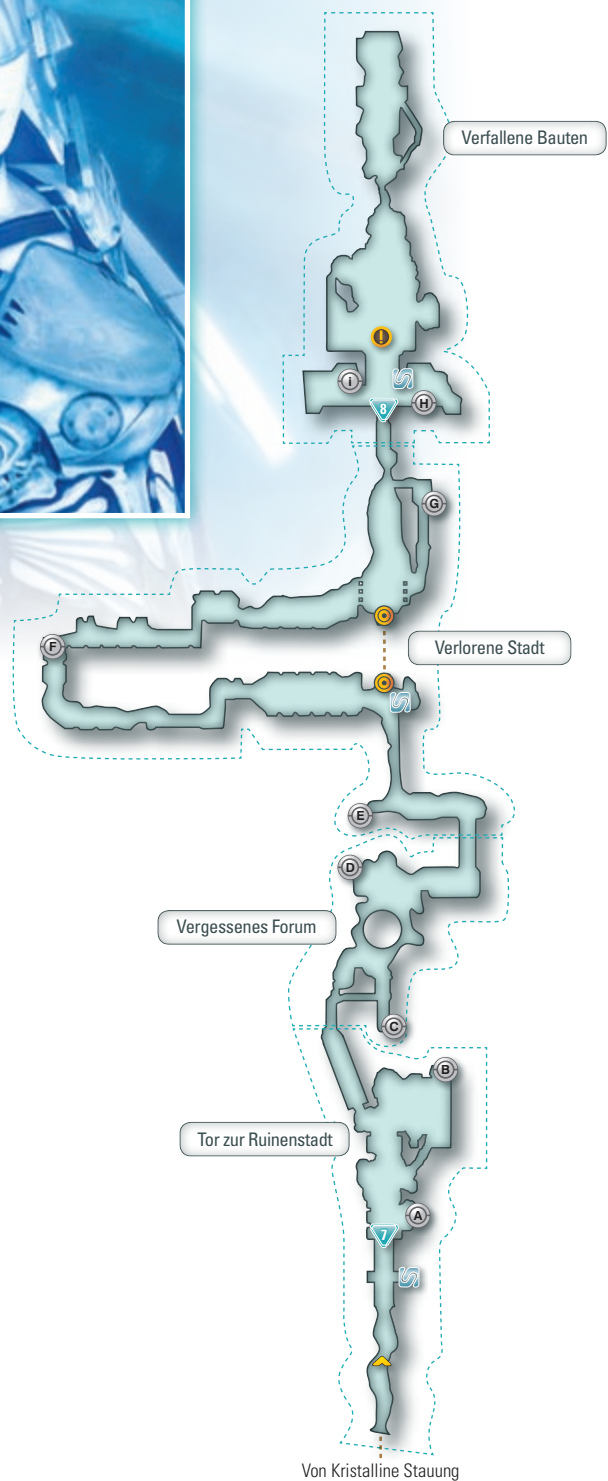
NEBENAUFGABEN



GEGNER		
NAME	INFO	SEITE
PSIKOM-Aufklärer	Kann zum Problem werden, wenn er von einem Feldjäger mit Protes oder Vallum geschützt wurde.	228
PSIKOM-Feldjäger	Ein schwacher Gegner; schalten Sie ihn aus, bevor er seine Verbündeten mit Protes oder Vallum schützen kann.	228
Wachdrohne	Nutzt im Zusammenspiel mit Verbündeten tödliche Combos – seien Sie bereit, zu heilen oder wiederzubeleben.	230
Alpha-Behemoth	Hohe TP und Angriffskraft, aber sehr langsam; ein Präventivschlag ist enorm hilfreich.	233
Kampfdrohne	Kassiert durch physische Attacken nur halben Schaden; versuchen Sie, den Kampf per Präventivschlag zu beginnen.	231
Panteron	Unwesentlich bedrohlicher als ein Schmusekätzchen.	232
PSIKOM-Heerführer	Schnell und agil; kassiert bei sämtlichen Angriffen halben Schaden.	229
Garuda Syntagma	Erleidet bei aktivierter Barriere nur 10% des üblichen Schadens; reagiert empfindlich auf Wind-Magie.	233

SCHÄTZE		
BEHÄLTER	INHALT	TYP
Ⓐ	600 Gil	🪙
Ⓑ	Digitalschaltkreis (x2)	🔑
Ⓒ	Schmutzkralle (x7)	🔑
Ⓓ	Blitzring	🔑
Ⓔ	Heiltrank (x3)	🧪
Ⓕ	Millerit	🔑
Ⓖ	Dielektrikum	🔑
Ⓗ	Phönixfeder	🧪
Ⓘ	Analysator (x2)	🧪

7 Den Alpha-Behemoth, der den Bereich Tor zur Ruinenstadt unsicher macht, sollten Sie von hinten mit einem Präventivschlag überraschen. Bei gemischten Gruppen innerhalb der Ruinen ist es ratsam, dass Sie Ihre Aufmerksamkeit zuerst auf die PSIKOM-Feldjäger richten. Sie sind leicht zu bezwingen, können aber zum Problem werden, wenn sie am Leben bleiben und stärkere Kameraden mit Protes und Vallum schützen. Gefährlich sind vor allem die beiden Kampfdrohnen. Sie können leicht geschockt werden, verfügen aber über unheilvolle Attacken, besonders wenn sie ohne Unterbrechung gegen einen Charakter gerichtet werden. Auch bei diesen Gefechten machen Präventivschläge einen gewaltigen Unterschied. Blender-Subsidien sollten Sie deshalb aber nicht gleich einsetzen.



Nach der zweiten Kampfdrohne kann Ihnen auf dem Weg zu den Verfallenen Bauten nicht mehr viel passieren. Die PSIKOM-Heerführer sind eine harte Nuss, aber nur, bis sie geschockt werden. Holen Sie sich auf jeden Fall noch die beiden Schätze neben dem letzten Speicherterminal, bevor Sie die Treppe betreten (Bild 7).



7

8 Legen Sie den Blitzring an und gehen Sie beim letzten Speicherpunkt ins Kristarium, um dort die letzten KP zu verbrauchen. Spätestens jetzt sollten Sie für Sazh die Verheerer-Magie Aero freischalten, das erleichtert den bevorstehenden Kampf ein wenig.

Bosskampf – Garuda Syntagma: Die Auseinandersetzung besteht aus zwei Phasen – einer kurzen Aufwärmrunde und einem anspruchsvollen Wiederholungskampf direkt im Anschluss. Setzen Sie zu Beginn Analyse ein, um die Schwäche des Flugungeheuers aufzudecken, und greifen Sie dann mit der Blitzschlag-Taktik an, bis eine Zwischensequenz beginnt. Die TP der Gruppe werden dabei erneuert, es besteht also kein zwingender Grund zur Heilung.

In der zweiten Phase ist Garuda Syntagma wesentlich gefährlicher, da die Wirkung aller physischen und magischen Angriffe durch seinen Barriere-Zustand auf 10% reduziert ist. Aber machen Sie sich deshalb keine Sorgen: Sobald das Monster erst einmal geschockt ist, wird seine TP-Leiste durch seine Schwäche gegenüber Aero-Magie (Bild 8) rapide sinken, während der Serienbonus nach oben schießt. Nach dem langsamen Anfang (und nach gelegentlicher Heilung) werden Sie die Sache letztendlich schnell erfolgreich zu Ende bringen.

Anschließend erhalten Sie eine Reihe von Belohnungen: einen Silberarmreif und an den Speicherterminals Zugriff auf das Geschäft Ballisto-Basar. Sazh und Vanille können die neuen Rollen Augmentor bzw. Manipulator übernehmen (dazu in Kürze mehr) und alle Charaktere dürfen sich über eine Erweiterung des Kristariums freuen.



8

9 Esper-Kampf – Shiva: Nun erfahren Sie, wie es Snow in der Zwischenzeit ergangen ist. Nach der Filmsequenz landen Sie sofort mitten in einem Kampf. Anschließend wird Snow allerdings, was die Kämpfe angeht, für eine Weile keine große Rolle spielen. Falls Sie ihm zuvor ein wertvolles Accessoire angelegt haben, möchten Sie das nun vielleicht lieber einem anderen Charakter zur Verfügung stellen. Drücken Sie dazu **(START)** und wählen Sie „Kampf verlassen“. Das scheint eine ungewöhnliche Maßnahme zu sein, aber Sie machen dabei automatisch einen Abstecher ins Menü und haben die Gelegenheit, Änderungen vorzunehmen.

Bevor es richtig losgeht, müssen Sie erst einen Trupp PSIKOM-Soldaten bekämpfen. Verwenden Sie dazu Snows automatische Sturmattacke und greifen Sie an, sobald zwei ATB-Balkenabschnitte gefüllt sind, indem Sie **(△/▽)** drücken. Für die Verstärkung, die kurz danach dazustößt, reichen zwei Schläge allerdings nicht mehr aus. Nutzen Sie dann den kompletten ATB-Balken und verwenden Sie die Wartezeiten, um Snows Gesundheit mit Heiltränken zu verbessern.

Bei der anschließenden Konfrontation mit den Shiva-Schwestern sollten Sie Snow mit einem Paradigmen-Wechsel sofort in die Verteidiger-Rolle versetzen. Während die eine Schwester (Nix) angreift, wird Snow von der anderen (Stiria) in regelmäßigen Intervallen geheilt. Wählen Sie die Beschützen-Funktion (so heißt die automatische Fertigkeitenauswahl beim Verteidiger). Anfangs wird Snow die Provozieren-Technik gegen Nix richten. Dagegen ist sie zwar genau genommen immun, aber anschließend wird Snow nur noch seine andere Beschützer-Fertigkeit anwenden: die Schutzsphäre. Diese grundlegende Fähigkeit erlaubt es dem Verteidiger, Angriffe bei minimalem TP-Verlust zu kassieren.

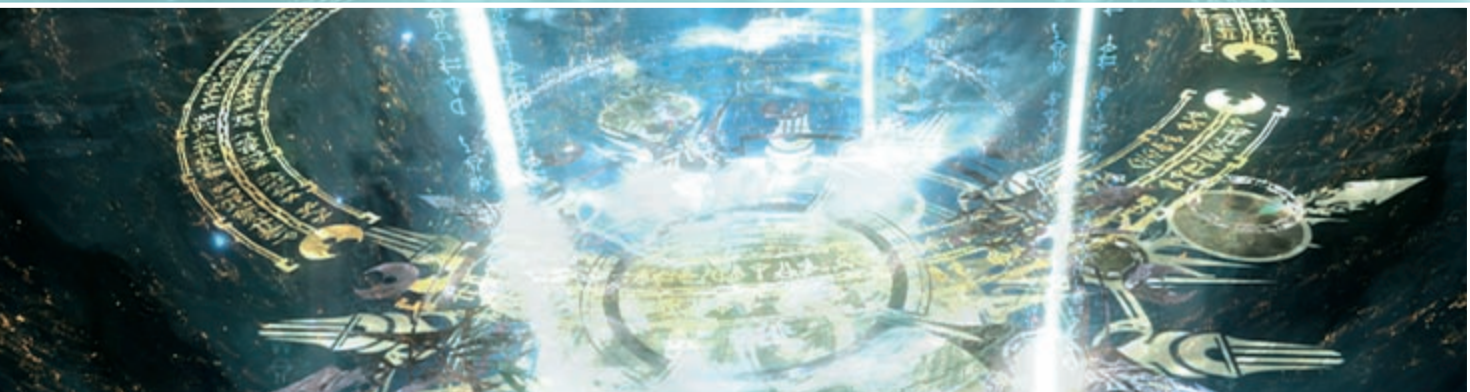
Das ist im Grunde alles, was Sie bei diesem Kampf tun müssen: die Schutzsphäre einsetzen, bevor Nix angreift. Wenn sie aktiv ist, während eine Attacke erfolgt, füllt sich die Metamorph-Anzeige. Damit es dabei keine Probleme gibt, sollten Sie **(△/▽)** und **(○/ⓑ)** nutzen, um den Schutz immer im richtigen Moment zu aktivieren. Das ist besonders dann erforderlich, wenn Nix ihre Fähigkeit ATB-Lader eingesetzt hat. Beenden Sie den Kampf mit **(ⓐ/ⓧ)**, sobald die Metamorph-Leiste gefüllt ist und die entsprechende Einblendung erscheint.



9

ESPER-KÄMPFE

Bei der Auseinandersetzung mit Shiva lernen Sie ein neues Spielelement kennen: die Esper-Kämpfe. Wie ihnen das Tutorium vor dem Kampf erklärt, können Sie die Hilfe dieser mächtigen Wesen in Anspruch nehmen, nachdem Sie sie besiegt haben. Das geht allerdings nicht wie bei normalen Bosskämpfen, indem Sie einfach die TP des Gegners auf null bringen. Stattdessen sollten Sie mit der Analyse-Fähigkeit herausfinden, was diese Wesen wirklich von Ihnen erwarten. Dann müssen Sie diese spezifischen Aktionen durchführen, um die Metamorph-Anzeige zu füllen, bevor der unaufhaltsame Todesurteil-Countdown abläuft.



SPEZIALISIERUNG

Bei den meisten traditionellen Rollenspielen erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte und steigen bei bestimmten Werten automatisch im Level auf, wodurch sich die Attribute verbessern und neue Fertigkeiten gelernt werden. Bei *Final Fantasy XIII* hingegen ist Ihre eigene Initiative gefragt. Sie investieren die gesammelten Kristarium-Punkte (oder KP, im Prinzip nichts anderes als Erfahrungspunkte) nach eigenem Ermessen in die Verbesserung der Attribute und den Ausbau der Fähigkeiten im Kristarium.

Es gibt zwar grundsätzlich kein Richtig oder Falsch beim KP-Ausgeben im Kristarium, aber Sie werden definitiv davon profitieren, wenn Sie bei der Entwicklung der sechs Charaktere eine langfristige Strategie im Hinterkopf haben. In diesem Teil des Buches untersuchen wir zuerst einmal das Kristarium-System als Ganzes, bevor wir im Detail auf die einzelnen Charaktere und ihre optimalen Entwicklungsmöglichkeiten eingehen.

ERWEITERUNGEN

Zu Beginn von Kapitel 03 lernen Sie erstmals das Kristarium kennen. Es hat insgesamt zehn Stufen und ist anfangs noch auf Stufe 1 beschränkt. Der Zugriff auf höhere Ebenen wird an bestimmten Punkten der Handlung freigeschaltet. Zuerst kann jeder Charakter drei verschiedene Rollen entwickeln, in Kapitel 10 werden sämtlichen Charakteren drei zusätzliche, sekundäre Rollen zur Verfügung gestellt. Aufgrund der enormen KP-Kosten sollten Sie sich aber bis zur Epilog-Phase des Spiels auf die speziellen Disziplinen konzentrieren.

KRISTARIUM-ERWEITERUNGEN	
KAPITEL / EREIGNIS	KRISTARIUM-STUFE
Brückland	–
Pulse-Residuum	–
Bresha-See: Verwandlung in L'Cie	Stufe 1
Piz Vile	Stufe 2
Lichterwald von Gapra	Stufe 3
Auenwald von Sunleth	Stufe 4
Palumpolum	Stufe 5
Nautilus-Park/Palmekia	Stufe 6
Fünfte Arche	Stufe 7
Grand Pulse	Stufe 8
Kapitol Eden	Stufe 9
Endgegner besiegt	Stufe 10

Jeder Charakter hat anfangs drei primäre Rollen, in deren Entwicklung Sie KP investieren können. Grundsätzlich stellt sich bei der effektiven Charakterentwicklung nicht so sehr die Frage, welche Kristalle Sie erschließen, sondern in welcher Reihenfolge Sie diese nach einer Kristarium-Erweiterung angehen. Bei Spezialisierung sprechen wir also von der Maßnahme, sich auf eine bestimmte Rolle oder Kristallarten zu konzentrieren, bevor Sie in andere Rollen oder Attribute investieren.

Im Prinzip erhalten Sie genügend KP, um eine ausgewogene Gruppe zu entwickeln, wenn Sie sich bewusst auf alle Kämpfe einlassen, die Sie voraussichtlich gewinnen können. Durch gezieltes Aufleveln haben Sie jedoch die Möglichkeit, dem Schwierigkeitsgrad ein wenig vorauszuweichen und sich die Sache in bestimmten Abschnitten des Spiels leichter zu machen. Hinweise zu lukrativen KP-Sammelstellen bekommen Sie immer wieder im Lösungsweg-Kapitel, spezielle Tipps finden Sie auf Seite 144.

KRISTALLPUNKTE (KP)

Die Menge an Kristallpunkten, die nach dem Kampf in der Kampfbilanz angezeigt wird, bekommt jeder Charakter zur Verfügung gestellt, nicht nur die Charaktere in der aktiven Gruppe. Das bedeutet, auch ein Charakter, der selten oder nie zum Einsatz kommt, entwickelt sich genauso schnell wie Ihre bevorzugten Kämpfer.

Sie erhalten Kristallpunkte für alle im Kampf bezwungenen Gegner, von ein paar Ausnahmen abgesehen:

- ◆ Es gibt keine KP für zusätzliche Monster, die im Laufe eines Kampfes gerufen werden. Nur die ursprüngliche Gegnerformation wird bei der Kampfbilanz berücksichtigt.
- ◆ Es gibt keine KP für Monster, die geflohen sind.

- ◆ Bei Mehrparteienkämpfen bekommen Sie für alle beteiligten Gegner KP, auch für jene, die von anderen feindlichen Gruppen besiegt werden.

Die Menge der gesammelten KP ist auf 999.999 beschränkt. Wenn Sie ab Kapitel 11 nur noch mit einer bestimmten Gruppe kämpfen, kann die Ersatzmannschaft diese Obergrenze recht schnell erreichen. Zusätzlich gesammelte KP gehen verloren, daher ist es wichtig, rechtzeitig in passende Charakterentwicklungen zu investieren. Und das bringt uns zu dem Thema „Superspezialisten“.

SUPERSPEZIALISTEN

Im Lösungsweg haben wir bereits darauf hingewiesen, dass es verschiedene Vorteile hat, wenn man bei einer festen Gruppe – bestehend aus Lightning, Hope und Fang – bleibt, auch wenn man frei zwischen allen sechs Charakteren wählen kann. Der größte Vorteil ist die Tatsache, dass es sich hierbei um eine ausgewogene Gruppe handelt, die eine sehr gute Mischung aller Rollen und besonderer Fertigkeiten bietet. Aber eine feste Gruppe hat auch noch andere Vorzüge, zum Beispiel im Hinblick auf die effiziente Nutzung der verfügbaren Ressourcen für die Entwicklung der Waffen, oder auch die Möglichkeit, einen festen Paradigmen-Index zu benutzen. Dadurch verbringen Sie insgesamt viel weniger Zeit mit Einstellungen und Veränderungen in den Menüs.

Allerdings bietet diese Strategie auch noch einen weiteren Vorteil, der sich beim Weiterspielen nach dem Abspann bemerkbar macht. Sobald Sie den Endgegner bezwungen und die letzte Kristarium-Erweiterung freigeschaltet haben, werden Sie bemerken, dass der Weg zu den höchsten Rollenstufen-Kristallen unheimlich kostspielig ist. Bei Ihren drei Hauptcharakteren, die Sie zu ausgewogenen Allroundern (natürlich mit einer gewissen Spezialisierung) entwickelt haben, kann es etliche Stunden dauern, die letzten Rollenstufen und die damit verbundenen Vorteile zu erschließen. Aber die Charaktere auf der Ersatzbank sind mit ihren gesparten Kristallpunkten in der Lage, gleich die 700.000+ KP aufzubringen, um bei einer Rolle das Optimum zu erreichen. Das macht sie praktisch zu Superspezialisten, die Sie einsetzen können, um Gegner zu schlagen, die Ihrer Standardgruppe noch arge Probleme bereiten würden. Snow zum Beispiel kann als hoch entwickelter Verteidiger bei vielen Kämpfen zu einem nahezu unbezwingbaren Schadensschwamm werden.

Natürlich hat diese Strategie auch gewisse Nachteile. Die hoch spezialisierten Charaktere vollbringen nur in einer Rolle außergewöhnliche Leistungen, bis Sie schließlich genügend KP gesammelt haben, um sie auch in anderen Disziplinen zu entwickeln. Daher werden Sie beim Erstellen des Paradigmen-Index aufmerksam alle relativen Stärken und Schwächen berücksichtigen müssen. Die Waffenentwicklung ist ebenfalls ein Faktor, denn da Sie sich höchstwahrscheinlich auf die Hauptgruppe konzentriert haben, werden die anderen drei diesen Vorteil nicht genießen. Trotzdem wird in der Epilogphase nach dem Ende des Spiels das intensive Aufleveln, die Jagd auf Missionsziele und das Sammeln wertvoller Gegenstände viele Stunden lang leichter von der Hand gehen.

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPEZIALISIERUNG

CHARAKTER		SPEZIALGEBIET
Lightning	➡	Verheerer oder Brecher
Sazh	➡	Augmentor
Snow	➡	Verteidiger
Hope	➡	Heiler oder Verheerer
Vanille	➡	Manipulator oder Heiler
Fang	➡	Brecher

PRIORITÄTEN IM KRISTARIUM

Wenn Sie eine optimale Entwicklung im Sinn haben, sollten Sie bei der Erschließung neuer Kristalle bestimmte Prioritäten setzen. Einige Entwicklungen sind wesentlich wertvoller als andere, egal wie viele KP sie kosten.

- ◆ **ATB-Kristall:** Ein zusätzlicher ATB-Balkenabschnitt bedeutet eine Aktionsmöglichkeit mehr pro Runde. Damit ist dies eine der wichtigsten Erweiterungen.

- ◆ **Accessoire-Kristall:** Dieser Kristall ermöglicht es einem Charakter, ein zusätzliches Accessoire anzulegen. Damit bieten sich weitere Möglichkeiten für Schutz, Stärkung oder Nexus-Fertigkeiten (siehe Seite 194). Jeder Charakter kann bis zu vier Accessoires tragen.

- ◆ **Fertigkeiten-Kristall:** Es ist möglicherweise kampfscheidend, wenn Ihr Charakter so früh wie möglich mächtige Elementarattacken beherrscht oder nützliche Positiv- oder Negativzustände erzeugen kann.

- ◆ **Rollenstufen-Kristall:** Diese Kristalle sind wesentlich wichtiger, als es den Anschein hat, denn sie steigern das Können eines Charakters in der jeweiligen Rolle und in geringerem Maße sogar die Leistung der Begleiter. Auf Seite 146 erfahren Sie mehr über die (verborgenen) Auswirkungen der verschiedenen Rollenstufen.

Ebenso wichtig ist es natürlich zu erkennen, welche Kristalle Sie für später aufheben können. Meta-Fertigkeiten wie Beben, Mega-Vita und Bannga haben zum Beispiel keinen praktischen Nutzen bei Charakteren, die niemals die Rolle des Anführers spielen. Bei allen primären Rollen besitzt der Kristarium-Baum auch Äste, die Sie praktisch als optional betrachten können. Oftmals sind sie außerdem mit höheren KP-Kosten verbunden als die Kristalle auf den Hauptwegen. Daher kann es oft von Vorteil sein, diese nicht entscheidenden Verbesserungen auszulassen, bis sie zu einem späteren Zeitpunkt kosteneffektiver werden.

Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Tabellen unterhalb des Rollenauswahlmenüs im Kristarium, damit Sie sehen, ob Sie noch Verbesserungen in den unteren Ebenen offen haben.

SCHNELLSTART

LÖSUNGSWEG

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGER

EXTRAS

KAMPFTAKTIKEN

POWER-LEVELN

PARADIGMEN

KRISTARIUM

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

ROLLEN-FERTIGKEITEN

META-FERTIGKEITEN

NEXUS-FERTIGKEITEN

ESPER



VANILLE

- ◆ **Primäre Rollen:** Manipulator, Heiler, Verheerer
- ◆ **Sekundäre Rollen:** Augmentor, Brecher, Verteidiger

ENTWICKLUNGSWEGE

Vanille beginnt als großartiger Verheerer, aber leider lernt sie weder „-Schlag“-Fertigkeiten noch Flächenzauber wie Blitzga, Aquaga und Aeroga. Trotz dieser wesentlichen Mängel gibt sie bei Paradigmen mit zwei Verheerern immer noch einen exzellenten zweiten Verheerer ab.

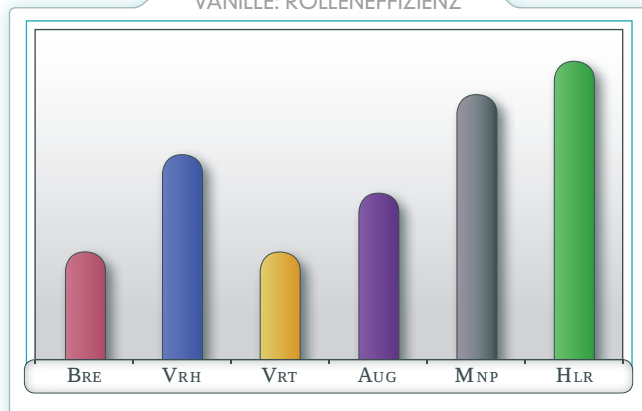
Als Manipulator beherrscht Vanille sämtliche wichtigen Basisfertigkeiten (Deprotes, Devall, Morbid und auch Gift – allesamt auch in der Variante mit Flächenwirkung), für die die Mehrheit der Gegner empfänglich ist. Ihr Hauptproblem besteht darin, dass sie keine fortschrittlicheren Fertigkeiten wie Gemach, Nebel und Pein lernt, die bei etlichen späteren Herausforderungen essenziell sind. Dafür hat sie aber den einzigartigen Tod-Zauber, mit dem sie einen einzelnen, anfälligen Gegner im Erfolgsfall auf der Stelle töten kann. Selbst wenn Tod scheitert, fügt er immer noch hohen Schaden zu. Die meisten Gegner sind zwar immun gegenüber der Hauptwirkung, aber wenn das nicht der Fall ist, bieten sich sehr interessante Möglichkeiten zum Aufheben. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 144.

Besonders überzeugend ist Vanille als Heiler. In dieser Rolle macht sie Hope Konkurrenz und hat aufgrund des höheren TP-Wertes auch noch bessere Überlebenschancen bei mächtigen Attacken. Wollen Sie Vanille als Superspezialisten entwickeln, kommen sowohl Heiler als auch Manipulator infrage.

SEKUNDÄRE ENTWICKLUNG

Vanille ist in der Lage, die meisten Positivzustände in den mächtigeren Formen zu lernen – nur leider ist sie der eine Augmentor, der Hast nicht beherrscht. Angesichts recht geringer Angriffskraft und HP können Sie natürlich nicht erwarten, dass sie als Brecher oder Verteidiger eine gute Figur macht.

VANILLE: ROLLEEFFIZIENZ



ÜBERBLICK

Vanille beginnt mit ausgezeichnetem magischen Potenzial und wird dann im Laufe des Spiels immer ausgewogener – wobei ihr abschließender Magiewert aber nach wie vor noch an zweiter Stelle hinter demjenigen von Hope steht. Hope ist in vielen Situationen wahrscheinlich die bessere Wahl, aber Vanilles überlegener TP-Wert und ihre spezielle Tod-Fertigkeit machen sie bei bestimmten harten Gefechten oder Auflevelphasen zu einem äußerst interessanten Charakter.

Ähnlich wie bei Sazh wird auch Vanilles Leistung stark von der Ausrüstung beeinflusst. Wenn Sie bei ihrer Charakterentwicklung eine spezielle Rolle im Sinn haben, suchen Sie ihr eine Waffe aus, die dazu passt. In der Frühphase ihrer Entwicklung kann sie sich als starker Angreifer erweisen, aber auf lange Sicht sollte Vanilles sehr hoher Magiewert im Vordergrund stehen.

SHIVA

NORMALER MODUS: NIX

- ◆ Snow bekommt Shiva in Kapitel 03.
- ◆ Genau genommen besteht Shiva aus zwei Schwestern, Shiva Stiria und Shiva Nix. Im normalen Modus kämpfen sie einzeln an Snows Seite, im Metamorph-Modus schließen sie sich jedoch zu einer Shiva zusammen.
- ◆ Shiva benutzt eiselementare Attacken, wobei allerdings eine besondere Bedingung gilt: Wenn das Ziel eine erhöhte Eisresistenz (wie halbiert, widersteht, immun oder absorbiert) hat, ist diese nicht wirksam. Stattdessen wird der Schaden wie bei der Resistenz „normal“ berechnet.
- ◆ Beide Schwestern erscheinen zwar separat im normalen Modus, aber sie teilen sich einen gemeinsamen ESP-Balken. Allerdings besitzt jede ihren eigenen ATB-Balken.
- ◆ Gegner werden Nix (die kleinere Schwester) angreifen; sie sind nicht imstande, Stiria direkt anzuvisieren. Attacken mit Flächenwirkung können Stiria allerdings verletzen und damit zur Reduzierung der ESP-Anzeige führen.

NORMALER MODUS: STIRIA

Stiria spielt die Unterstützerrolle, sie agiert als Heiler und Augmentor. Die Fertigkeitenpalette ist begrenzt, aber effektiv. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Snow zu kurieren und zu heilen. Dadurch kann Snow eine aggressive Rolle im Kampf übernehmen. Wenn Stiria keine anderen Aufgaben hat, wird sie auch mit Eiselement-Zaubern angreifen.

Aufgrund von Stirias Prioritäten ist die Serienbildung trotz der zwei Partner im normalen Modus eingeschränkt. Nur wenn Snow ihrer Aufmerksamkeit nicht bedarf, nutzt sie ihre Angriffsmagie, die sich auch gegen mehrere Gegner richtet.

FERTIGKEIT	ATB-KOSTEN	WIRKUNG
Eis	1	Fügt Ziel Eisschaden zu.
Eisra	2	Fügt Zielen in Reichweite Eisschaden zu.
Eisga	3	Fügt Zielen in großem Bereich Eisschaden zu.
Vitaga	1	Heilt einen großen Teil der TP des Ziels.
Medica	1	Entfernt den zuletzt erhaltenen Negativzustand des Ziels.
Erzengel	Auto	Wiederbelebung des Ziels mit allen TP ohne Negativzustände.
Resistenzbrecher	Auto	Umgeht die Resistenzen des Ziels gegenüber Feuer, Eis, Blitz, Wasser.

Nix spielt im normalen Modus die Brecher-Rolle. Sie teilt physischen Schaden mit Fertigkeiten aus, die wie Nachsetzen, Ruin und Rundumschlag wirken. Für gewöhnlich nähert sie sich dem Ziel, wartet, bis sich ihr ATB-Balken füllt, und greift dann an. Ihre spezielle ATB-Lader-Technik sorgt dafür, dass sich ihr ATB-Balken schneller füllt, während sie auf ihre Gelegenheit zur Attacke wartet.

Nix ist nützlicher als ihre Schwester, wenn es um die Steigerung feindlicher Serienbalken geht. Es kann von Vorteil sein, wenn Snow den Verheerer spielt, damit der Bonus rascher steigt.

FERTIGKEIT	ATB-KOSTEN	WIRKUNG
Überzieher	1	Fügt Ziel physischen Schaden zu.
Flip-Tritt	1	Fügt Ziel physischen Schaden zu, im Schockzustand wird es in die Luft geschleudert.
Felgenprescher	1	Fügt Ziel mehrfach physischen Schaden zu.
Felgenwurf	1	Fügt entferntem Ziel physischen Schaden zu.
Tornadostarter	2	Fügt Zielen in der Umgebung mehrfach physischen Schaden zu.
Eisra	2	Fügt Zielen in Reichweite Eisschaden zu.
ATB-Lader	Auto	Sammelt Kraft, um ATB-Balken zu beschleunigen.
Resistenzbrecher	Auto	Umgeht die Resistenzen des Ziels gegenüber Feuer, Eis, Blitz, Wasser.

METAMORPH-MODUS

Sämtliche Attacken werden mit dem Fahrzeug ausgeführt. Die Reichweite ist nicht begrenzt; sie können sich gegen jeden Gegner richten, der am Kampf teilnimmt.

FERTIGKEIT	KOSTEN	STEUERUNG	WIRKUNG
Hochstarter	3	⬇️⬆️ + ⓧ/Ⓐ	Rast zum Ziel und fügt nicht elementaren Schaden zu.
Kryospin	3	⬇️⬇️ + ⓧ/Ⓐ	Fügt Zielen in der Umgebung Eisschaden zu und schleudert geschockte Gegner in die Luft.
Stachelschliter	3	⬇️⬅️ oder ➡️ + ⓧ/Ⓐ	Schleudert in das Ziel und fügt nicht elementaren Schaden zu.
Eiswall	3	Ⓞ/Ⓑ	Springt von einer Rampe und fügt Eisschaden zu.
Diamantenstaub	Alle	Ⓐ/Ⓨ	Fügt allen Zielen mehrfach Eisschaden zu.



INFORMATIONSÜBERSICHT

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit sämtlichen im Spiel enthaltenen Gegenständen und bietet sowohl eine Analyse als auch die Information, wie die Sachen zu bekommen sind.

Waffen (Seite 207): Alle Waffen des Spiels werden vorgestellt und analysiert, die Attribute enthüllt, Angriffskraft und magisches Potenzial gegenübergestellt.

Accessoires (Seite 213): Eine vollständige Übersicht der Accessoires inklusive versteckter Details bezüglich der Funktionen und Kombinationsmöglichkeiten.

Komponenten (Seite 216): Der komplette Katalog der Komponenten mit interessanten Informationen über die beste Verwendung.

Modifikationen (Seite 218): Aus alt mach neu – wir erklären Ihnen das Geheimnis, wie Sie alte Items verbessern und neue, aufregende herstellen.

Zerlegen (Seite 220): Eine Aufstellung der Items, die beim Zerlegen entstehen, zeigt Ihnen, wie Sie ausrangierte Sachen gewinnbringend nutzen können.

Gegenstände (Seite 222): Hier werden alle Verbrauchsobjekte und Subsidien untersucht und sämtliche „wichtigen“ Gegenstände vorgestellt.

Geschäfte (Seite 223): Das umfassende Verzeichnis aller Geschäfte und der Waren, die an Speicherterminals zur Verfügung stehen. Hier erfahren Sie auch, wie Sie Zugriff auf die Geschäftsportale erhalten.



TABELLENSTRUKTUR

Die meisten Tabellen in diesem Kapitel besitzen die gleiche Grundstruktur. Welche Bedeutung die einzelnen Spalten haben, erläutert die folgende Aufstellung. Bitte beachten Sie, dass *Final Fantasy XIII* ein komplexes System zur Entwicklung von Waffen und Accessoires bietet. Und wenn Sie Ihre Ausrüstung entscheidend verbessern wollen, dann sollten Sie erst einmal herausfinden, nach welchem Prinzip die Modifikation funktioniert.

- ◆ **Rang:** Ein versteckter Faktor, der den Erfahrungspunkte-Wert (EP) der Komponenten bei der Modifizierung beeinflusst. Jede Waffe und jedes Accessoire hat einen Rang zwischen 1 und 11. Je höher der Rang, desto niedriger ist der EP-Wert, den die Komponenten geben.
- ◆ **Max. Stufe:** Die maximale Erfahrungsstufe, die eine Waffe oder ein Accessoire in ihrer Form erreichen kann. Auf der höchsten Stufe sind Ausrüstungsgegenstände im Spiel mit einem Stern (★) anstelle der Stufenangabe gekennzeichnet.
- ◆ **Spezieller Effekt:** Ein Positivzustand oder eine passive Fertigkeit, die dem Charakter übertragen wird, wenn er den Gegenstand angelegt hat.
- ◆ **Nexusgruppe:** Die Kategorie, mit der die Waffe/das Accessoire kombiniert werden sollte, damit ihre Nexus-Fertigkeit (siehe Seite 194) aktiviert wird.
- ◆ **Kaufpreis/Verkaufspreis:** Der Preis, zu dem Sie ein Objekt in einem Geschäft kaufen oder verkaufen können, in Gil.
- ◆ **Verfügbarkeit:** Benennt das Geschäft, in dem Sie das Objekt an einem Speicherterminal kaufen können, oder den Gegner, der es nach seinem Ableben hinterlässt.
- ◆ **Katalysator:** Die Fluxkatalysator-Komponente, die eine Waffe/ein Accessoire auf der max. Stufe verwandeln kann. Wenn in unseren Tabellen ein Pfeil von einem Objekt zu einem anderen zeigt, kennzeichnet das eine solche Transformation.
- ◆ **Attribut Min.:** Das entsprechende Attribut (Angriffskraft, Magie, TP-Bonus oder Prozentwert) des Gegenstandes auf Stufe 1.
- ◆ **Attribut Max.:** Das entsprechende Attribut auf der maximalen Stufe des Objektes.
- ◆ **Attribut Anstieg:** Um diesen Wert erhöht sich das Attribut bei jedem Stufenanstieg.

Für jeden Charakter gibt es acht Waffen aus unterschiedlichen Kategorien. Jede Waffe kommt in drei unterschiedlichen Varianten vor (ursprünglich, fortgeschritten, ultimativ). Daraus ergeben sich insgesamt 24 Waffen pro Charakter. Die acht ultimativen Waffen eines Charakters sind leicht zu erkennen, denn sie tragen den gleichen Namen (zum Beispiel Omega-Schwert bei Lightning).

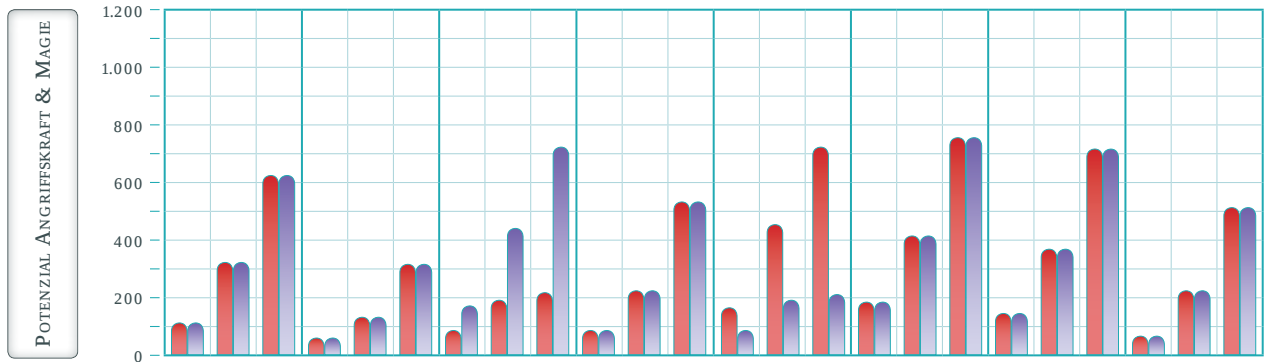
Im Allgemeinen gilt, dass Sie die meisten ursprünglichen und fortgeschrittenen Formen in Schatzbehältnissen oder Geschäften finden. Ultimative Waffen bekommen Sie jedoch grundsätzlich nur durch Modifikationen (weitere Details auf Seite 218). Das ist ein sehr kostspieliger Vorgang, aber das Ergebnis lohnt den Aufwand allemal, denn alle ultimativen Waffen verleihen dem Träger – unter anderem – einen sechsten ATB-Balkenabschnitt. Der einzige Nachteil der ultimativen Waffen besteht darin, dass sie ihre Nexus-Gruppenzugehörigkeit verlieren. Spezielle Effekte bleiben erhalten, aber Ihnen geht der Vorteil der Nexus-Fertigkeiten verloren.



LIGHTNINGS WAFFEN

WAFFENLISTE

	NAME	RANG	MAX. STUFE	SPEZIELLER EFFEKT	NEXUSGRUPPE	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	VERFÜGBARKEIT (GESCHÄFT)	VERFÜGBARKEIT (SCHATZ)	KATALYSATOR	MIN.	MAX.	ANSTIEG	MIN.	MAX.	ANSTIEG
ANGRIFFSKRAFT	Fanal-Sturmklinge	3	5	11	5	9	11	3	5	11	5	8	11	4	6	11
	Magnum-Sturmklinge	26	61	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100
	Omega-Schwert				Attacke: ATB+	Attacke: ATB++	Attacke: ATB++									
	Auratus-Sturmklinge				Beschleunigung	Beschleunigung	Beschleunigung									
	Ignis-Sturmklinge				Beschleunigung	Beschleunigung	Beschleunigung									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Säbel-Karabiner				Magieabwehr	Magieabwehr	Magieabwehr									
	AMP-Karabiner				Magieabwehr	Magieabwehr	Magieabwehr									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Lebensretter				Engel: kl. TP-Bonus	Engel: TP-Bonus	Engel: TP-Bonus									
	Salvator				Engel: TP-Bonus	Engel: TP-Bonus	Engel: TP-Bonus									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Gladius				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Chaosschwert				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
MAGIE	Organix				ATB-Geschwindigkeit: ↑↓	ATB-Geschwindigkeit: ↓	ATB-Geschwindigkeit: ↓									
	Apokalypse				ATB-Geschwindigkeit: ↓	ATB-Geschwindigkeit: ↓	ATB-Geschwindigkeit: ↓									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Hauteclaire				Nicht zu schocken	Nicht zu schocken	Nicht zu schocken									
	Durandart				Nicht zu schocken	Nicht zu schocken	Nicht zu schocken									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Löwenherz				Blitzshocker	Blitzshocker	Blitzshocker									
	Ultima-Schwert				Blitzshocker	Blitzshocker	Blitzshocker									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Ballisto-Basar				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Magnum-Sturmklinge				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Gladius				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Chaosschwert				Physische Abwehr	Physische Abwehr	Physische Abwehr									
	Omega-Schwert				Unabhängig	Unabhängig	Unabhängig									
	Organix				Unverwundbar	Unverwundbar	Unverwundbar									



WAFFENANALYSE

- ◆ Die ursprüngliche Waffe bietet eine recht ausgewogene Verteilung von Angriffskraft und Magie. Die Fanal-Sturmklinge passt besonders gut zu Lightning, die als Allroundcharakter zwischen der Brecher- und Verheerer-Rolle wechselt und daher beides benötigt. Allerdings bietet die Waffe keine speziellen Effekte.
- ◆ Wenn Sie ein Attribut gezielt auf Kosten des anderen erhöhen wollen, können Sie mit Gladius und seinen Varianten auf Angriffskraft (und die Nexus-Fertigkeit „Phys. Schaden -“) setzen und mit Säbel-Karabiner und seinen Varianten auf Magie (und die Nexus-Fertigkeit „Magieschaden -“).
- ◆ Hauteclaire kann einen Gegner nicht in den Schockzustand versetzen, aber Teamwork ist dazu in der Lage. Wenn Sie dieses Manko durch entsprechende Paradigmen ausgleichen, können Sie sich an den überlegenen Werten dieser Waffe und ihrer Varianten erfreuen.
- ◆ Warum überragt Organix alle anderen Waffen sowohl bei Angriffskraft als auch bei Magie? Weil sie eine quälend langsame Angriffsrate hat, die Lightnings Schadensausstoß im Kampf effektiv verringert. Aber in Kombination mit den richtigen Accessoires kann sie beschleunigt werden oder sogar die TP-saugende Nexus-Fertigkeit „Entzugattacke“ erhalten.
- ◆ Die Auratus-Sturmklinge bietet zwar Ausgewogenheit, aber nur niedrige Statuswerte. Geschwindigkeit ist ihr herausragendes Merkmal, und das ist sogar von besonderem Wert: Wenn Sie den speziellen Effekt „Attacke: ATB+“ mit der Nexus-Fertigkeit „ATB-Geschw. +“ kombinieren, verwandeln Sie Lightning in eine tödliche Waffe.
- ◆ Löwenherz und seine Varianten gehören zur Nexusgruppe der Metamorph-Objekte, die potenziell die interessantesten Nexus-Fertigkeiten besitzen. Dazu kommen noch ordentliche Attribute und der sehr nützlichen Spezialeffekt Blitzshocker, womit sie zu den besten Waffen in Lightnings Repertoire gehören.



AUFBAU DER GEGNERDATEN

Sämtliche Gegnerdaten in diesem Kapitel sind einheitlich strukturiert, sodass Sie alle wichtigen Informationen auf den ersten Blick erkennen können. Enthalten sind neben den Ausführungen aus der Gegnerdatenbank im Spiel auch noch eine Reihe zusätzlicher Informationen, die über diese hinausgehen.

Die Gegnerkästen enthalten folgende Angaben:

Ort: Der Bereich des Spiels, in dem Ihnen das Wesen zum ersten Mal begegnet, sowie weitere mögliche Aufenthaltsorte.

Schaden: So reagiert der Gegner auf die unterschiedlichen Schadensarten, die Sie verursachen können.

SCHADENSARTEN							
Feuer-schaden	Eis-schaden	Blitz-schaden	Wasser-schaden	Wind-schaden	Erd-schaden	Physischer Schaden	Magischer Schaden

Es ist möglich, dass Gegner auf jede Schadensart individuell reagieren. Dabei gibt es sechs verschiedene Varianten, die den Schaden erhöhen oder verringern können.

SCHADENSRESISTENZEN	
REAKTION	BEDEUTUNG
x2	Der Gegner hat eine „Schwäche“; der Schaden wird verdoppelt.
-	„Normale“ Reaktion; kein Schadensmultiplikator.
½	Der Schaden wird „halbiert“.
1/10	Der Gegner „widersteht“; der Schaden beträgt nur ein Zehntel.
IMM	Der Gegner ist gegenüber der Schadensart „immun“.
ABS	Der Schaden wird „absorbiert“; der Gegner wird durch die Attacken geheilt (um bis zu 30 % der normalen Schadensmenge).

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

Magie: Der Magiewert des Monsters. Je höher die Zahl, desto mehr Schaden kann es mit seinen magischen Attacken verursachen.

Angriffskraft: Die Angriffskraft des Gegners. Je höher die Zahl, desto mehr Schaden kann er mit seinen physischen Attacken bewirken.

KP: Die Menge an Kristallpunkten, die Ihre Charaktere für das Besiegen des Feindes erhalten.

Zustands-Resistenzen: Zeigt in Prozentwerten, wie anfällig der Gegner für Negativzustände ist. Die Symbole haben folgende Bedeutung:

ZUSTÄNDE					
Deprotect	Devall	Morbid	Gift	Gemach	Pein
Nebel	Fluch	Exanima	Provozieren	Tod	Bann

Schätze: Der gewöhnliche Gegenstand, der vom besiegten Widersacher hinterlassen werden kann, sowie die Wahrscheinlichkeit in Prozent. Sie können die Chance erhöhen, indem Sie einem Charakter das Accessoire Sammlerseele anlegen.

Seltene Schätze: Der seltene Gegenstand, der vom besiegten Gegner hinterlassen werden kann, sowie die Wahrscheinlichkeit in Prozent. Es ist möglich, die Chance mit dem Accessoire Mäzenseele und einem hohen Rang in der Kampfbilanz zu erhöhen.

Schock: Der Schockwert des Ziels. Der Gegner geht in den Schockzustand über, sobald der Serienbonus diesen Wert erreicht.

Serienresistenz: Je höher dieser Wert, desto länger dauert es, den Serienbalken dieses Feindes zu füllen.

Merkmale: Weist auf Stärken und Schwächen des Wesens hin.

SOLDATEN

PSIKOM-STREITER



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

TP	171
Magie	0
Angriff	13
KP	3



Ort

Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

PSIKOM-AUFLÄRER

Merkmale -

Ort		Bresha-See, Kristallbecken Fiz Vile											
TP	1.296												
Magie	210												
Angriff	64												
KP	8												
70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	100 %	70 %	-
Schatz										Chance			
Heiltrank										10 %			
Seltener Schatz										Chance			
Phönixfeder										2 %			
										Schock			
										200 %			
										Serienres.			
										50			

PSIKOM-HÄSCHER



Ort

Die Handelsmetropole Palumpolum, Alter Marktplatz



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PSIKOM-INVASOR



Ort
Die Palmeikia, Luftschiffdock

										TP	20.592
										Magie	95
										Angriff	57
										KP	128

													
70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	-	-
													
Schutz										Chance			
Booster										25 %			
													
Seltener Schutz										Chance			
Dynaggregat										5 %			

Merkmale

Führt mächtige physische Attacken aus. Verhindert die Ausführung physischer Fertigkeiten (Pain-Effekt). Verhindert das Wirken von Zaubersprüchen (Nebel-Effekt). Verwandelt sich in einen Zustand, der vor Schaden schützt.

Schock
195 %

Serienres.
10

SANKTUM-TRIBUNÄR



Ort

Kapitol Eden, Arkadenpassage

TP	140.800
Magie	355
Angriff	355
KP	910

-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Schatz										Chance									
										25%									
Seltener Schatz										Chance									
Dynagregat										5%									

Schock										150%									
Serienres.										80									

Merkmale Verwandelt sich in einen Zustand, der vor Schaden schützt. Steigert die Angriffskraft (Courage-Effekt).

SIGNALDROHNE



Ort
Piz Vile, Endlagerverbindung

										<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>TP</td> <td>975</td> </tr> <tr> <td>Magie</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Angriff</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>KP</td> <td>0</td> </tr> </table>		TP	975	Magie	0	Angriff	0	KP	0
										TP	975								
Magie	0																		
Angriff	0																		
KP	0																		
																			
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM								
Schatz										Chance									
Seltener Schatz										Chance									
												Schock							
												Serienres.							
												100							

Merkmale

SIGNALDROHNE



Ort

Kapitel Eden

TP	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0
KP	0

Merkmale

-	-	x2	-	x2	-	-	-
IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM

	15.840
Magie	0
Angriff	0



Ort Brückland, Schwabeschiene 13-0 | Bresha-See

										<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">TP</td> <td style="width: 50%;">84</td> </tr> <tr> <td>Magie</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Angriff</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>KP</td> <td>3</td> </tr> </table>		TP	84	Magie	0	Angriff	17	KP	3				
										TP	84												
Magie	0																						
Angriff	17																						
KP	3																						
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">Schatz</td> <td>Chance</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Heiltrank</td> <td>10 %</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Seltener Schatz</td> <td>Chance</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Phönixfeder</td> <td>2 %</td> </tr> </table>										Schatz		Chance	Heiltrank		10 %	Seltener Schatz		Chance	Phönixfeder		2 %		
Schatz		Chance																					
Heiltrank		10 %																					
Seltener Schatz		Chance																					
Phönixfeder		2 %																					
											Schock												
											Serienres.												
											0												

Merkmale Besitzt einen niedrigen TP-Wert.

PSIKO M-FELDJÄGER



Ort
Bresha-See, Kristallbecken | Piz Vile

- - - - - - - - - -									
70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70%									
Schatz Heiltrank Chance 10%								Chance 10%	
Seltener Schatz Phönixeder Chance 2%								Chance 2%	

Merkmale

Stärkt die physische Resistenz (Protes-Effekt). Stärkt die magische Resistenz (Vallum-Effekt).

TP	324
Magie	0
Angriff	45
KP	7
	Schock 200%
	Serienres. 50



Ort Die Handelsmetropole Palumpolum, Stadtpromenade

      										TP 3.780	
      										Magie 75	
      										Angriff 92	
70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70% 70%										KP 51	
Schatz										Schock 140%	
Phönixfeder										Chance 10%	
Seltener Schatz										Serienres.	
Dynaggregat										70	
											

Merkmale Führt mächtige physische Attacken aus. Behindert die Ausführung bestimmter Aktionen (Fluch-Effekt).

PSIKO M-EXTRAKTOR



Ort

Die Palmeikia, Luftschiffdock

TP	9.504
Magie	210
Angriff	153
KP	128



-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%

SANKTUM-PRÄTORIANER	Ort	Kapitol Eden, Arkadenpassage																																																																																						
									TP	52.800																																																																														
									Magie	1.121																																																																														
									Angriff	1.121																																																																														
									KP	845																																																																														
																																																																																								
	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %	70 %