

VORWORT

„Final Fantasy sollte vom alten Champion wieder zu einem ehrgeizigen Herausforderer werden, ein Rollenspiel, das Triple-A-Maßstäbe setzt.“

Dieses Ziel haben wir uns zu Beginn des FFXV-Projekts gesetzt.

Wenn ich mich daran erinnere, wie ich selbst *Final Fantasy* gespielt habe, bevor ich daran gearbeitet habe, dann war die Serie immer bahnbrechend und innovativ, eben ein Herausforderer. Also habe ich darüber nachgedacht, was FFXV tun muss, um wieder zum Herausforderer zu werden.

Zuerst habe ich die „Reise mit den besten Freunden“ zum zentralen Thema der Spielerfahrung gemacht. Das konnte nur mithilfe der neuesten Technologie verwirklicht werden. Ich habe mich außerdem für eine Open-World-Struktur und ein actionbasiertes Kampfsystem entschieden, um dem Spieler ein Gefühl von Freiheit und Abenteuer zu geben. Außerdem habe ich beschlossen, alle klassischen *Final Fantasy*-Elemente mit der aktuellsten Technik neu zu erschaffen. Und schließlich wollte ich dieses vollkommen neue *Final Fantasy* allen Spielern weltweit gleichzeitig zur Verfügung stellen.

Während ich jetzt diese Zeilen schreibe, kann ich sagen: Meine vielen Kollegen und ich haben alle Herausforderungen auf unserer eigenen gemeinsamen Reise erfolgreich gemeistert. Wir mussten unterwegs einige Hindernisse überwinden, aber wir haben dazugelernt und uns weiterentwickelt, bis wir dort angekommen sind, wo wir heute stehen. Im Grunde war alles an diesem Projekt eine große Herausforderung, und ich glaube, dass alle Beteiligten daran gewachsen sind. In diesem Sinne kann man sagen, dass FFXV wirklich ein neuer Schritt für die Serie ist. Denn es wurde von denselben Leuten entwickelt, die die vorherigen Teile zu dem gemacht haben, was sie sind – aber inzwischen sind diese Leute zu reiferen und erfahreneren Entwicklern geworden. Daher ist es mir eine große Freude, dass wir diesen Titel nun den Fans in aller Welt gleichzeitig präsentieren können.

Lassen Sie mich auch noch etwas über dieses Buch sagen oder, genauer, darüber, wie das Team von Piggyback arbeitet. Es hat in der Endphase unserer Entwicklung mit seiner Arbeit begonnen – und dabei ein sehr instabiles Spiel durchleuchtet, das noch diverse Mängel hatte. Die Arbeiten am Balancing waren zu diesem Zeitpunkt noch in vollem Gange; das Spiel war längst nicht in vollem Umfang spielbar. So sind die Piggyback-Mitarbeiter mehrere Wochen in Tokio geblieben und haben hier vor Ort neben unserem Entwicklerteam unermüdlich und ohne einen Tag Pause an der Vollendung des Projekts gearbeitet. Ich habe sehr große Hochachtung vor ihrer Arbeit und halte dieses Buch für ein Ausnahmeprodukt, den perfekten Begleiter für alle Abenteurer.

Und schließlich möchte ich mich bei unseren Fans bedanken, die so lange auf dieses Spiel gewartet haben: Vielen Dank, dass Sie uns die ganze Zeit unterstützt haben. Wir haben bei FFXV wirklich alles gegeben – aus dem einfachen Wunsch heraus, jeden da draußen glücklich zu machen. Deshalb würde mich nichts mehr freuen, als zu wissen, dass Sie Spaß mit unserem Spiel haben.

FINAL FANTASY XV Director, **Hajime Tabata**



FFを王者から挑戦者に戻し、AAAと呼ばれるRPGを目指す。

FFXVプロジェクトはこの目標を掲げてスタートさせました。

自分がユーザーとしてFFを見ていた頃、FFは時代を切り開く挑戦者でした。

FFXVがそういう存在になるために何をすべきか考えました。

まず、最新技術でしか実現できない“仲間との旅”を体験の軸に据えました。

そして自由な冒険のためにオープンワールドとアクションバトルを実現することにしました。

FFの伝統要素は、最新技術の上で再現することにしました。この新世代のフルスペックFFを、世界中のユーザーに、同じタイミングで届けることにしました。

コメントを書いている現在、多くの仲間と取り組んだこの挑戦は、成功しつつあります。

何度も壁にぶつかり、そのたびに成長して乗り越え、ようやく現在に至りました。

苦勞しなかった事はなく、このプロジェクトを通じて関係者全員が本当に成長できました。

その意味でFFXVは、これまでのFFシリーズを担っていたメンバーが、更に大きく成長して作った最新作です。

この作品を、世界中のファンに同時に届けられることを、心の底から嬉しく思います。

そしてこの本について、いやPiggybackチームの仕事ぶりについて一言。

開発の最終局面、不具合が多く超不安定な状態のゲームを紐解くことから、彼らの仕事は始まりました。

この時期のゲームは、バランスも未調整で、とても遊べないものです。

彼らは東京に何週間も滞在し、開発チームのすぐ横で、1日も休まず、不安定なゲームを粘り強くプレイしていました。

私は彼らの仕事を心から尊敬しました。この攻略本が、彼らが生み出す偉大な作品であることを理解しました。

そんなバックボーンを持つこの本は、冒険者たちの最良のパートナーになると思います。

最後に、このタイトルを長い間、待っていてくれたファンの皆さん。これまで支えてくれて本当にありがとう。

皆さんに喜んで欲しくて、我々ができることを本当にすべて詰め込みました。楽しんでもらえたら幸いです。

FINAL FANTASY XV ディレクター 田畑 端



Das erste Kapitel enthält eine Übersicht der wichtigsten Spielfunktionen, die Ihnen den Einstieg in das Abenteuer erleichtern. So finden Sie sich auf Anhieb in der Spielwelt von *Final Fantasy XV* zurecht.



Der Leitfaden durch das komplette Spiel mit zahlreichen Abbildungen und Karten weist auf alle verfügbaren Aktivitäten hin, von Haupthandlungsmissionen bis zu optionalen Herausforderungen. Auf diese Weise können Sie Ihren ganz eigenen Weg durch das Spiel wählen und zugleich sicher sein, dass Ihnen unterwegs nichts entgeht.



Dieses Kapitel bietet Ihnen ein umfassendes Verzeichnis sämtlicher Nebenaufgaben des Spiels, mit allen Details, die Sie für den erfolgreichen Abschluss der Missionen benötigen.

SCHNELLSTART

6

GRUNDLAGEN

8

Spielverlauf	10
Steuerung	11
Bildschirmanzeigen	12
Die Welt entdecken	13
Kampf	16
Charakterentwicklung	26

LÖSUNGSWEG

28

Einleitung	30
Gegneranalyse	30
Legende	30
Auf die Schnelle	31
Kapitel 01	34
Kapitel 02	42
Kapitel 03	50
Kapitel 04	58
Kapitel 05	62
Kapitel 06	68
Kapitel 07	72
Kapitel 08	78
Kapitel 09	82
Kapitel 10	88
Kapitel 11	92
Kapitel 12	94
Kapitel 13	96
Kapitel 14	106

NEBENAUFGABEN

112

Rettungen	114
Autopannen	120
Geheimnisvolle Karten	126
Fotoshootings	132
Jagdaufträge	135
Streifzüge	144
Dave	146
Cid	148
Takka	150
Dino	152
Cindy	154
Sania	156
Navyth	158
Vyv	160
Lestallum-Händler	162
Holly	164
Chocobos	166
Wiz	168
Freunde & Sonstiges	170
Königsgräber	176
Dungeons	176
Schatten	192
Randolph	198

INVENTAR

Waffen	202
Accessoires	208
Essen & Kochen	210
Kleidung	214
Verbrauchsgüter	215
Wertgegenstände	216
Autozubehör	218
Campingzubehör	220
Wichtige Gegenstände	222
Geschäfte	223

GEGNER

Gegner-Verzeichnis	230
Aufbau der Gegnerdatenbank	232
Wildtiere	234
Siecher	250
Imperiale Soldaten	261
Endgegner	264

STRATEGIE & ANALYSE

Fragen & Antworten	268
Statuswerte	269
Bewaffnung	272
Magie	274
Zustandsveränderungen	282
Aktionen im Kampf	283
Schadensberechnung	292
Charakterentwicklung	294
Fertigkeiten	296
Rollenverteilung	300
Talente	303
Mini-Games	309

EXTRAS

Trophäen & Erfolge	314
Geheimnisse	315
Charaktere & Beziehungen	317
Die Geschichte von Eos	318

SCHNELLSTART

Die nächste Doppelseite zeigt Ihnen eine Übersicht aller enthaltenen Informationen. Sie hilft Ihnen, dieses Buch optimal zu nutzen.

UPDATE-HINWEIS

Wir haben sehr sorgfältig darauf geachtet, dass sämtliche in diesem Buch enthaltenen Informationen zum Zeitpunkt der Drucklegung dem Inhalt des Spiels entsprechen. Bei Updates von *Final Fantasy XV* könnten allerdings nach der Veröffentlichung Änderungen an Details der Spielbalance oder sogar der Auswahl an Features vorgenommen werden, die zu diesem Zeitpunkt nicht absehbar sind. Sollten wir von Square Enix über signifikante Änderungen in Kenntnis gesetzt werden, werden wir entsprechende Inhalts-Updates online zur Verfügung stellen. In diesem Fall finden Sie weitere Informationen auf www.piggyback.com/en/ffxv.



Eine detaillierte Aufstellung aller (Ausrüstungs-)Gegenstände mit ihren Eigenschaften und der Verfügbarkeit – in diesem Kapitel finden Sie alles, was Sie im Spiel in die Finger bekommen können.



Die informative Datenbank enthält Einträge für sämtliche Gegner mit ihren Statuswerten und Angaben über Schwächen im Kampf, den Lebensraum, mögliche Beute und mehr.



Dieses Kapitel gewährt Ihnen einen tiefen Einblick in die verschiedenen Features und die zugrunde liegende Spielmechanik von *Final Fantasy XV* – unverzichtbar, wenn Sie Ihr Wissen über das Spiel vertiefen wollen.



Hier finden Sie eine Zusammenstellung verschiedener weiterer Informationen, zum Beispiel Angaben zum Freischalten sämtlicher Trophäen und Erfolge.

SCHNELLSTART

Final Fantasy XV ist ein Spiel, das Ihnen ein hohes Maß an Freiheiten bietet. Es gibt zwar zu jedem Zeitpunkt eine Aufgabe, mit der Sie die Haupthandlung weiterverfolgen können – aber es steht Ihnen frei, sie zu ignorieren, solange Sie möchten, und sich nach Lust und Laune auf die Suche nach Nebenaufgaben, Schätzen oder anderen Abenteuern zu begeben.

Bei einem so umfangreichen Spiel mit Hunderten von Aktionsmöglichkeiten und Herausforderungen hat jeder Spieler seine eigenen Vorstellungen, wie er diese Möglichkeiten nutzen möchte. Einer wird sich lieber auf die Handlung konzentrieren, um zu erfahren, wie die Geschichte weitergeht. Ein anderer wird lieber die Welt bis in den entlegensten Winkel erforschen. Oder vielleicht möchten Sie ja Ihre Charaktere so schnell wie möglich weiterentwickeln, um die schwierigsten optionalen Herausforderungen in Angriff nehmen zu können.

Je nach Ihrer bevorzugten Spielweise können Sie dieses Buch auf unterschiedliche Weise nutzen.

Das Buch ist in erster Linie darauf ausgelegt, Ihnen genau die Informationen zu liefern, die Sie benötigen. Je nachdem, wie Sie spielen und wie viel Unterstützung Sie dabei in Anspruch nehmen möchten, bietet es die Flexibilität, Ihren ganz eigenen Ansprüchen gerecht zu werden.

1 Einstiegshilfe

Grundlagen-Kapitel



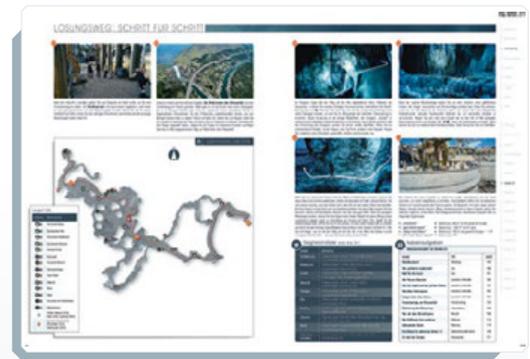
Seite 8 startet mit den **Grundlagen**. In diesem kurzen Kapitel stellen wir Ihnen, wie der Name schon sagt, die grundlegenden Funktionen und Spielelemente vor. Falls dies Ihr erstes *Final Fantasy*-Spiel ist, sollten Sie auf jeden Fall hier beginnen. Aber selbst für langjährige Fans wird dieses Kapitel von Nutzen sein, da *Final Fantasy XV* zwar einige bekannte Elemente enthält, aber auch viele Dinge ganz anders macht als die Vorgänger.

Für den Fall, dass Sie es gar nicht abwarten können und sich sofort ins Abenteuer stürzen wollen, haben wir einige wertvolle Informationen in kompakter Form für Sie aufbereitet. Am Anfang des Lösungsweg-Kapitels auf Seite 31 finden Sie eine Auswahl nützlicher Hinweise „auf die Schnelle“.



2 Zuverlässiger Spielbegleiter

Lösungsweg-Kapitel



Unser **Lösungsweg** ab Seite 28 ist darauf ausgelegt, Sie ganz nach Ihren eigenen Interessen durch das Spiel zu begleiten.

- ◇ Jede Region, die Sie im Zuge der Handlung besuchen, wird mit einer großen Übersichtskarte vorgestellt, auf der Fundsachen und andere Orte von Interesse eingezeichnet sind. Außerdem erfahren Sie, wo Nebenaufgaben verfügbar sind. Hier zeigen wir Ihnen im Wesentlichen, was Sie tun **können**, ohne ausführlich auf Details einzugehen.
- ◇ Danach folgt ein traditioneller Lösungsweg, der Ihnen Schritt für Schritt den Weg durch den jeweiligen Abschnitt des Abenteuers erläutert.

Im gesamten Handlungsverlauf haben Sie dank dieser dualen Struktur bequem und übersichtlich alles parat, was Sie brauchen: Karten, Fundsachen, Checklisten, Gegnerdaten, aufwendig gekennzeichnete Screenshots, Infos und Hinweise und vieles mehr. Mit dieser Fülle an Informationen erschaffen Sie sich Ihr individuelles, maßgeschneidertes Spielerlebnis, ganz nach Ihren eigenen Vorlieben und Vorstellungen.

3

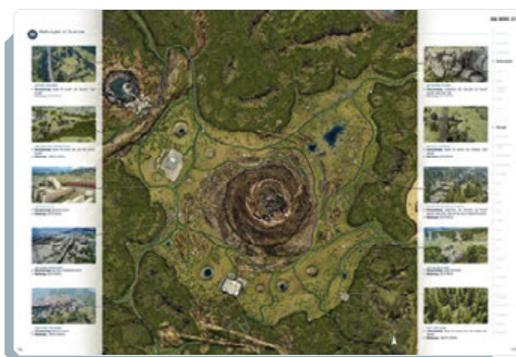
Konkrete Detailfragen

Referenz-Kapitel

Immer wenn Sie eine Frage zu einem spezifischen Thema haben, zum Beispiel zu einer Spielfunktion, einem Gegenstand, einer Mission oder einem Gegner, dann stehen Ihnen verschiedene informative Referenz-Kapitel zur Verfügung, die übersichtlich strukturiert sind und die Informationssuche zu einer unkomplizierten Angelegenheit machen.

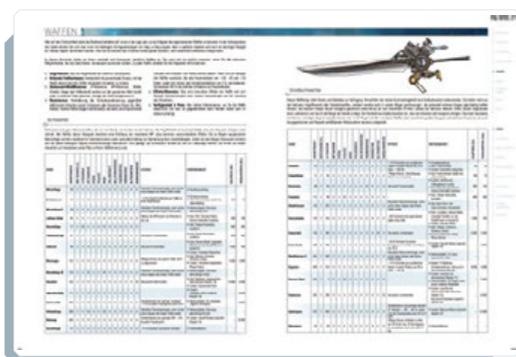
Am Ende dieses Buches finden Sie darüber hinaus einen umfangreichen Index, der Ihnen zu zahlreichen Stichworten die passende Seitenzahl liefert, damit Sie sofort und auf direktem Weg zu Ihrer Antwort kommen.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index



Fragen zu Nebenaufgaben

Unser **Nebenaufgaben-Kapitel** (Seite 112) bietet Ihnen ein umfassendes Verzeichnis aller optionalen Missionen des Spiels mit sämtlichen relevanten Details, geordnet nach Kategorien. Die meisten Aufgaben sind mit Karteninformationen verknüpft und anschaulich bebildert, denn schließlich heißt es nicht von ungefähr: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte.



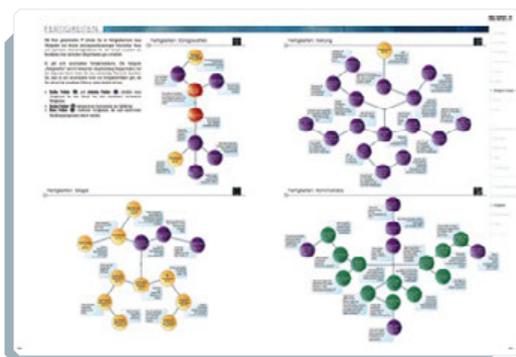
Fragen zu Gegenständen

Im **Inventar-Kapitel** (Seite 200) sind alle Gegenstände des Spiels aufgeführt, inklusive der Informationen, wo und wie Sie sie bekommen. Wenn Sie Ihre Ausrüstung verbessern wollen oder sich fragen, welchen praktischen Nutzen ein seltsames Accessoire hat, wenn Sie Lust auf ein neues Kochrezept verspüren, das die Leistungsfähigkeit Ihrer Charaktere spürbar verbessert, dann können Sie sicher sein: Hier werden Sie fündig.



Fragen zu Feinden

Das **Gegner-Kapitel** (Seite 228) dieses Buches enthält detaillierte Informationen zu sämtlichen Widersachern, die Ihnen im Verlauf Ihres Abenteuers begegnen können. Jedes Wesen wird mit einem eigenen Datenblatt vorgestellt, in dem Lebensraum, Beute, Schwächen und andere wichtige Eigenschaften aufgedeckt werden. Mit diesem Wissen bewaffnet können Sie auch dem härtesten Gegner mit einer effizienten Strategie zu Leibe rücken und sicher sein, dass Ihnen keine wertvolle Beute entgeht.



Fragen zur Spielmechanik

Im **Strategie-&Analyse-Kapitel** (Seite 266) gehen wir sämtlichen Spielfunktionen auf den Grund. Für wissbegierige Spieler und alle, die das Kampfsystem optimal beherrschen wollen, ist dieses Kapitel eine wahre Goldgrube. Von der Kampfzubereitung über Aktionsmöglichkeiten und die Charakterentwicklung bis hin zu den Mini-Spielen erhalten Sie hier einen fundierten Einblick in die verschiedensten Mechanismen, die *FFXV* zugrunde liegen.



Grundlagen

GRUNDLAGEN

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen alle wichtigen Spielelemente und Funktionen vor. Sie können es im Vorfeld oder auch parallel zur Anfangsphase des Spiels lesen und sind damit bestens vorbereitet auf die Herausforderungen, die Sie bei Ihren Abenteuern in der semi-offenen Spielwelt von *Final Fantasy XV* erwarten.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index



DER SPIELVERLAUF

Final Fantasy XV spielt auf einem riesigen Kontinent, der im Verlauf der Haupthandlung nach und nach zugänglich wird. Solange Sie nicht direkt mit einer Hauptaufgabe beschäftigt sind, können Sie die Welt in der Regel frei erforschen oder Nebenaufgaben nachgehen.

Dabei liegt es ganz bei Ihnen, wie Sie die Sache angehen wollen. Einige werden sich auf den Fortschritt der Handlung konzentrieren, andere werden sich lieber um die lückenlose Erkundung von Eos kümmern.

Im Prinzip gibt es bei *Final Fantasy XV* drei verschiedene Arten von Aktivitäten:

◇ **Hauptaufgaben** (❗): Im Rahmen dieser Missionen wird die Handlung des Spiels erzählt. Sie werden automatisch als aktive Aufgabe ausgewählt, und die entsprechenden Wegmarkierungen und Zielführungssymbole werden auf der Karte und der Navikarte bevorzugt angezeigt. Einige Hauptaufgaben spielen an separaten Orten, die Sie vor Beendigung der Aufgabe nicht verlassen können. Sie werden vom Spiel rechtzeitig auf solche Situationen hingewiesen und haben die Möglichkeit, die entsprechende Aufgabe aufzuschieben, damit Sie sich bei Bedarf erst noch um andere Angelegenheiten in der Gegend kümmern können.

◇ **Nebenaufgaben & optionale Herausforderungen** (❗): Diese Aufträge sind in der Regel kürzer und weniger komplex als Hauptaufgaben und beinhalten zum Beispiel die Suche nach einem bestimmten Gegenstand oder die Jagd auf eine besondere Kreatur. Wählen Sie eine Nebenaufgabe, die Sie abschließen wollen, im Aufgabenmenü als aktive Aufgabe aus, damit die Zielführung aktiviert wird. Der entsprechende Zielort wird dann auf der Karte, der Navikarte und dem Hauptbildschirm gekennzeichnet. Jede Aufgabe hat eine „empfohlene Stufe“. Diese Angabe ist sehr nützlich, wenn Sie das Für und Wider einer optionalen Mission abwägen wollen. Denn während Hauptaufgaben selten überzogene Anforderungen stellen, werden Sie immer wieder auf Nebenaufgaben stoßen, die Sie lieber zurückstellen sollten, solange Sie die genannte Mindeststufe noch nicht erreicht haben. Unser Lösungsweg-Kapitel versorgt Sie mit umfassenden Empfehlungen, welche optionalen Aufgaben zu einem bestimmten Zeitpunkt der Haupthandlung angemessen sind. Grundsätzlich möchten wir Ihnen empfehlen, so viele Nebenaufgaben wie möglich abzuschließen. Auf diese Weise sorgen Sie dafür, dass Sie mit dem Anstieg des Schwierigkeitsgrades im Spielverlauf mithalten können.

Hilfreiche Optionen

Falls Ihnen die temporeichen Kämpfe von *Final Fantasy XV* Probleme bereiten, finden Sie im Pausenmenü (OPTIONS / ⏸) drei hilfreiche Optionen, die Abhilfe schaffen können:

- ◆ Wenn Sie unter „Kampfmodus“ die Option „Warten“ auswählen, stoppt die Auseinandersetzung, solange Sie keine Befehle geben. Dann haben Sie Zeit, um Ihre nächste Aktion sorgfältig zu planen.
- ◆ Sie haben jederzeit die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu verändern. Auf „Einfach“ sind die Kämpfe weniger fordernd. Diese Option ist auch für all jene zu empfehlen, die in erster Linie an der Handlung und weniger am Meistern des Kampfsystems interessiert sind.
- ◆ Wann immer Sie möchten, können Sie über das Pausenmenü den Trainingssaal aufsuchen, um mithilfe von Bildschirm-anweisungen die Grundlagen des Spiels zu erlernen.

Im späteren Verlauf dieses Kapitels gehen wir noch ausführlich auf diese Optionen ein (siehe Seite 23).

Ein wichtiger Faktor, den Sie hinsichtlich der Schwierigkeit des Spiels bedenken müssen, ist der Tag-Nacht-Zyklus. Während die meisten Gegner tagsüber ungefähr im selben Stufenbereich wie Ihre Charaktere sind, treiben nachts ungleich gefährlichere Monster ihr Unwesen. Diese sogenannten „Siecher“ sind sehr mächtig und können in der Anfangsphase des Abenteuers im Handumdrehen Ihre gesamte Gruppe ausradieren. Daher ist es ratsam, in der Anfangsphase nur bei Tageslicht Aufgaben nachzugehen und bei Einbruch der Dunkelheit in einer Unterkunft oder einem Refugium zu rasten. Dieser einfache Tipp wird Ihnen das Leben während der ersten Kapitel erheblich erleichtern.

Speichern

Bei *Final Fantasy XV* werden Ihre Fortschritte automatisch gespeichert, wenn Sie bestimmte Stellen der Handlung erreichen oder Ihre Gruppe rastet. Die oberen beiden Speicherstände im Menü sind für automatische Spielstände vorgesehen.

Sie können über das Pausenmenü aber auch manuell speichern und unterhalb der beiden Auto-Spielstände zusätzliche Spielstände anlegen. Wir empfehlen Ihnen, regelmäßig von dieser Option Gebrauch zu machen. Das Speichern geht einfach und schnell und hilft zu verhindern, dass Sie sich nach einem Fehler oder einem plötzlichen Stellen Anstieg des Schwierigkeitsgrades in einer misslichen Lage wiederfinden.

In der Nähe von Angreifern (und dementsprechend auch im Kampf) steht die manuelle Speicherfunktion nicht zur Verfügung. Auch an bestimmten Orten wie zum Beispiel in Dungeons oder während Haupthandlungsereignissen kann es Einschränkungen geben. In solchen Situationen ist die Speicheroption ausgegraut.

Final Fantasy XV bietet Ihnen immer wieder die Gelegenheit, vom direkten Weg abzuweichen. Es kommt Ihren Charakteren zugute, wenn Sie Ihrem Forscherdrang nachgeben, weil Sie nützliche Gegenstände finden oder bei Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln. Daher ist es grundsätzlich zu empfehlen, die Karte auf eigene Faust zu erforschen. Natürlich können Sie im Vorfeld nicht wissen, was Sie dabei erwartet. Aber durch regelmäßiges Speichern sorgen Sie dafür, dass unliebsame Überraschungen keine negativen Konsequenzen nach sich ziehen.

01



◇ **Erkundung**: Selbst wenn Sie nicht mit einer Aufgabe beschäftigt sind, gibt es in *FFXV* eine Menge zu tun. Sie können die spektakulären Orte von Eos erkunden, Mini-Games spielen oder bei Kämpfen mit örtlichen Gegnern Ihre Kampftechniken und Taktiken optimieren, was Ihnen später bei kritischeren Auseinandersetzungen von Nutzen sein wird. Abgesehen davon, dass Sie bei Ihren Erkundungstouren zwischen den eigentlichen Missionen Belohnungen und Ressourcen sammeln, werden Sie ein ums andere Mal überrascht sein von der atemberaubenden Kulisse, die *Final Fantasy XV* zu bieten hat (01).

STEUERUNG

Die folgende Tabelle enthält eine praktische Übersicht der Controller-Funktionen.

Die Standardfunktionen im Überblick

PS4	XBOX ONE	FUNKTION
		Grundlegende Steuerung.
		Bewegung der Kamera.
		Waffenauswahl. Dient in Menüs auch zur Auswahl von Optionen und im Regalia zum An- und Ausschalten oder Ändern der Musik.
		Springen. Dient auch zur Interaktion mit der Umgebung und in Menüs zur Bestätigung einer Auswahl. Im Regalia gedrückt halten, um anzuhalten.
		Beim Gehen gedrückt halten, um zu rennen. Im Kampf drücken für eine Attacke oder halten für automatische Angriffsserien. Dient in Menüs zum Abbrechen einer Auswahl.
		Warp-Angriff im Kampf. Drücken, um nach vorne zu warpen, oder halten für einen Punkt-Warp an eine blau markierte Position. Bei anvisiertem Gegner halten, um mit einem Warp-Sprung direkt anzugreifen.
		Rollen. Im Kampf drücken für Ausweichrolle und halten zur Verteidigung oder um besiegt Gefährten in der Nähe zu helfen. Neben größeren Objekten halten, um in Deckung zu gehen. Im Regalia: wenden. Auf einen Chocobo: galoppieren.
		Halten, um den aktuell markierten Gegner anzuvisieren. Anschließend kann das Ziel mit  gewechselt werden. Dient im Regalia zum Umschalten der Kameraperspektive.
		Gegenständemenü öffnen. Dient im Regalia zum Beschleunigen. Auf einem Chocobo: traben.
		Im Kampf halten, um das Menü der Gefährtenkommandos aufzurufen. Die Auswahl erfolgt (bei einem ausreichenden Füllstand der Anzeige) mit  . Dient im Regalia zum Wechseln der Kameraperspektive.
		Dient im Regalia zum Bremsen bzw. Rückwärtsfahren. Auf einem Chocobo: halten, um anzuhalten oder antippen, um zu rutschen.
		Beim Gehen drücken, um zu rennen.
		Öffnet die Übersichtskarte. Drücken Sie die Taste, während Sie einen Gegner mit  /  anvisieren, um dieses Ziel zu arretieren.
		Pausiert das Spiel und öffnet das Pausenmenü.
		Öffnet das Hauptmenü.

-  Schnellstart
-  Grundlagen
-  Lösungsweg
-  Nebenaufgaben
-  Inventar
-  Gegner
-  Strategie & Analyse
-  Extras
-  Index
-  Spielverlauf
-  Steuerung
-  Bildschirmanzeigen
-  Erkundung
-  Kampf
-  Charakterentwicklung

BILDSCHIRMANZEIGEN

A Tageszeit

Hier wird die aktuelle Tageszeit angezeigt – tagsüber mit einem Sonnensymbol und nachts mit einem Mond. Die Tageszeit spielt eine wichtige Rolle im Spiel. Viele Wesen trifft man nur innerhalb bestimmter Zeitfenster an. Das gilt auch für Ziele der Jagd-Nebenaufgaben. Im Allgemeinen sind nachtaktive Monster viel gefährlicher als solche, die Ihnen bei Tageslicht über den Weg laufen.

B Navikarte

Veranschaulicht die unmittelbare Umgebung inklusive wichtiger Informationen wie Zielmarkierungen, Fundsachen und Interaktionsmöglichkeiten. Mehr darüber auf Seite 14.

C Informationen

Hier wird der Name der aktuellen Aufgabe zusammen mit der dazugehörigen Zielvorgabe angezeigt. Gelegentlich werden auch situationsabhängige Infos eingeblendet.

D Status

Unten rechts im Bild zeigen die LP-Balken (Lebenspunkte) der Gruppenmitglieder den jeweiligen Gesundheitszustand an. Bei einem leeren Balken steht der Charakter an der Schwelle des Todes (mehr über diesen „kritischen Zustand“ auf Seite 24). Noctis, der von Ihnen kontrollierte Charakter, hat darüber hinaus eine MP-Anzeige (Magiepunkte). Bestimmte Fähigkeiten, die Noctis einsetzen kann (wie Verteidigen/Ausweichen oder Warp-Angriffe), senken diesen Balken, der sich dann nach und nach wieder füllt. Fallen die MP jedoch ganz auf null, tritt bei Noctis der Zustand „MP-Stase“ auf, in dem seine Spezialfähigkeiten vorübergehend nicht zur Verfügung stehen.

E Interaktion

Objekte oder Personen, mit denen Sie per \otimes /A interagieren können, werden durch Einblendungen wie „Aufheben“ oder „Reden“ gekennzeichnet, sobald sie in Reichweite sind.

F Ausdauer

Eine Balkenanzeige verdeutlicht, wie viel Kraft für anstrengende Aktivitäten wie Rennen oder an Warp-Punkten hängen zur Verfügung steht. Nach Beendigung der Aktion füllt sich die Anzeige schnell wieder. Wenn Sie den Balken jedoch komplett leeren, färbt er sich rot. Nun ist Noctis einige Sekunden lang nicht in der Lage, zu sprinten oder zu warpen, bis sich die Anzeige wieder grün färbt. (Der Ausdauerbalken kann über die Einstellungen im Pausenmenü ausgeblendet werden.)

G Hauptwaffen & Königswaffen

Sie können Noctis mit bis zu vier Hauptwaffen ausrüsten, die per \odot ausgewählt werden. Drücken Sie \odot einfach in die entsprechende Richtung, um die Waffe Ihrer Wahl zu zücken. Selbst mitten im Kampfgetümmel sind Waffenwechsel möglich. An einem bestimmten Punkt der Handlung wird rund um die Hauptwaffenanzeige eine Kreisanzeige eingeblendet, die sich beim Kampf mit Gegnern füllt. Sobald dieser sogenannte Limitbalken voll ist, kann Noctis seine spezielle Königswaffen-Fähigkeit entfesseln (siehe Seite 287).

H Kommandobalken

Über das Ausrüstungsmenü können Sie Noctis' Gefährten jeweils eine Spezialfähigkeit (ein sogenanntes „Kommando“) zuweisen. Durch Angriffe auf Gegner und bei der Abwehr feindlicher Attacken füllt sich dieser Balken. Sobald genügend Balkenabschnitte gefüllt sind (je nach Kommando ein Abschnitt bis hin zum kompletten Balken), können Sie ein Kommando erteilen, indem Sie \square / \square halten und \odot in die entsprechende Richtung drücken.

I Zustandsveränderungen

Zustandsveränderungen sind zeitlich begrenzte positive oder negative Effekte. Speiseneffekte werden durch blaue Symbole unten in der Bildmitte angezeigt. Im Kampf verursachte Zustände werden neben dem LP-Balken des entsprechenden Kämpfers angezeigt (Positivzustände grün und Negativzustände rot).



DIE WELT ENTDECKEN

Erkunden gehört zu den wichtigsten Aktivitäten in *Final Fantasy XV*. In der riesigen Spielwelt gibt es unzählige Orte von Interesse, Charaktere, mit denen Sie reden können, Fundsachen zum Aufstöbern und Aufgaben, die es zu erledigen gilt. Es geht eine enorme Faszination davon aus, jeden Quadratzentimeter von Eos zu erforschen, um Neues und Nützliches zu entdecken, und Sie werden überrascht sein, wie oft Ihr Forscherdrang belohnt wird.



Fortbewegung

- ◇ Mit **⬅** bewegen Sie Noctis umher, während Sie mit **➤** die Blickrichtung der Kamera verändern können. Beachten Sie dabei, dass Sie im Pausenmenü unter „Einstellungen“ die horizontale und vertikale Kamerasteuerung invertieren können.
- ◇ Halten Sie beim Gehen **○/B** oder drücken Sie **Ⓛ3/Ⓣ**, um zu rennen. Dadurch kommen Sie schneller voran, gleichzeitig leert sich aber der Ausdauerbalken. Nach dem Sprint füllt sich der Balken wieder. Wenn Sie den Balken jedoch komplett leeren, gerät Noctis außer Atem und kann vorübergehend nicht mehr rennen.
- ◇ Es gibt einen sehr nützlichen Trick, mit dem Sie die Ausdauer augenblicklich auffüllen können. Die genaue Funktionsweise hängt davon ab, welche Sprintmethode Sie verwenden. Wenn Sie **Ⓛ3/Ⓣ** benutzen, drücken Sie den Stick erneut, und zwar einen Sekundenbruchteil bevor der Ausdauerbalken auf null sinkt. Wenn Sie durch das Halten von **○/B** sprinten, lassen Sie die Taste in ebenjenem Moment kurz los. Falls das Timing stimmt, wird Noctis einen Satz nach vorn machen **(01)**, und der Balken ist wieder voll. Diese Technik lässt sich nicht durch wildes Herumdrehen auf der Taste auslösen. Es erfordert ein wenig Übung, aber wenn Sie das Timing erst einmal gemeistert haben, können Sie praktisch endlos sprinten – was in Anbetracht der großen Entfernungen bei *FFXV* nicht unpraktisch ist.
- ◇ Mit **ⓧ/A** können Sie springen, um über Hindernisse hinwegzusetzen **(02)** oder Felsen und natürliche Stufen im Gelände zu erklimmen **(03)**. Beachten Sie, dass ein Fall aus großer Höhe Schaden verursacht. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie schwierige Sprünge wagen, und denken Sie über mögliche Verletzungen nach, bevor Sie sich in die Tiefe stürzen, um den Weg abzukürzen.



Regalia & Direktreisen

Nach ein paar kurzen Aufgaben zu Beginn des Spiels erhalten Sie Zugriff auf den Regalia. Fortan wird dieser Wagen Ihr primäres Transportmittel zur Überbrückung größerer Entfernungen sein **(04)**. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Methoden:

- ◇ Beim **automatischen Fahren** überlassen Sie Ignis das Steuer. Diese Option steht nur bei Tageslicht zur Verfügung. Wählen Sie einfach ein Ziel aus den Listen bekannter Parkplätze oder aktueller Aufgaben oder bestimmen Sie manuell einen Punkt auf der Karte. Nun können Sie die Fahrt genießen, aber bei Bedarf auch jederzeit in die Steuerung des Fahrzeuges eingreifen. Mit **ⓧ/A** können Sie Ignis jederzeit anhalten lassen, falls Sie etwas Interessantes erblickt haben, das Sie genauer in Augenschein nehmen möchten. Bei Zielorten, zu denen Sie zuvor bereits gefahren sind (im Zielmenü gekennzeichnet durch dieses Symbol: **▶▶**), haben Sie die Option **„direkt zum Ziel reisen“**. Für einen geringen Preis können Sie die Fahrzeit damit auf wenige Sekunden verkürzen. Dies ist eine überaus nützliche Option, da Sie im späteren Verlauf Ihres Abenteuers bei Nebenaufgaben immer wieder kreuz und quer durch ganz Lucis reisen werden.
- ◇ Bei der Option **manuelles Fahren** setzt sich Noctis ans Lenkrad, das heißt, Sie haben die volle Kontrolle über den Wagen. Sie lenken mit **⬅**, beschleunigen mit **Ⓡ2/Ⓡ1**, bremsen (oder fahren rückwärts) mit **Ⓛ2/Ⓛ1**, wenden mit **○/X** oder halten **ⓧ/A**, um auszusteigen.

Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Tankanzeige unten links im Bild. Am besten füllen Sie den Tank jedes Mal auf, wenn Sie an einer Zapfsäule vorbeikommen, damit Ihnen auf langen Reisen nicht das Benzin ausgeht. Sollte das passieren, müssen Sie den Regalia entweder zur nächsten Tankstelle schieben (wie in der Eröffnungsszene von Kapitel 01), oder Sie benutzen die „Abschleppen lassen“-Option im Kartenmenü, damit der Wagen kostenpflichtig nach Hammerhead gebracht wird.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung

Karte & Navikarte



Übersichtskarte: Während des aktiven Spielgeschehens können Sie die Karte (05) jederzeit im Hauptmenü (□/Ⓜ) oder mit R3/R aufzurufen. Ein Kreis und ein Pfeil markieren die Position und Blickrichtung von Noctis (▲). Sie können den Kartenausschnitt mit L verschieben und mit R zoomen. Mit O/X setzen Sie eigene „Wegmarken“ (▼). In erforschten Bereichen der Karte werden Orte von Interesse wie zum Beispiel Refugien markiert. Falls Sie die Orientierung verloren haben oder in der tiefsten Wildnis gelandet sind, bietet das Menü der Übersichtskarte praktische Hilfen: Sie können unmittelbar zum Ort Ihrer letzten Übernachtung oder zum Standort des Regalia springen (was nach Erkundungstouren viel Zeit spart), das Fahrzeug zur nächstgelegenen Straße beordern oder es von Cidney nach Hammerhead abschleppen lassen oder in Dungeons zum Eingang zurückkehren.

Navikarte: Die Mini-Karte (06) zeigt Ihre Umgebung als kleinen Ausschnitt der Übersichtskarte. Das N am Rand weist immer nach Norden. Der weiße Kreis im Zentrum repräsentiert Ihren Charakter Noctis und der weiße Pfeil seine aktuelle Blickrichtung. Verschiedene Symbole kennzeichnen Orte von Interesse, Interaktionsmöglichkeiten und aktuelle Zielmarkierungen. Die Zielmarkierung der ausgewählten Aufgabe sowie manuelle Marker und der Standort des Regalia werden jederzeit angezeigt, auch wenn sich die Orte außerhalb der Navikarte befinden. Dann weisen die Symbole am Rand der Navikarte auf die Richtung hin.

Höhenmarkierungen: Befindet sich ein Ort oder ein Monster nicht auf einer Ebene mit Noctis, ist das Symbol auf der Übersichtskarte und der Navikarte unten rechts mit einem kleinen Pfeil versehen, der anzeigt, dass sich das Ziel oberhalb (↗) oder unterhalb (↘) Ihrer aktuellen Position befindet.

Fundsachen & Interaktionspunkte



Auf Ihren Erkundungstouren werden Sie ab und an auf Gegenstände stoßen. Sie erscheinen als kleine, schimmernde Objekte (07) und können in unmittelbarer Nähe mit X/A eingesammelt werden. Solche Fundstücke können alles Mögliche sein, zum Beispiel Zutaten für eine stärkende Mahlzeit, die beim Zelten in Refugien einen Bonus für den Kampf gewährt. Oder Wertgegenstände, die man beim Händler verkaufen kann. Oder Aufgabenobjekte, die Sie bei einer bestimmten Person abliefern sollen.

07



Auf den Karten in diesem Buch sind die Fundorte nennenswerter Fundsachen verzeichnet. Falls Sie auf diese Hilfestellung verzichten und sich erst einmal ganz allein auf die Suche machen möchten, dürften sich die folgenden Tipps bei der Schatzsuche als nützlich erweisen:

- ◇ Halten Sie in neuen und auch bekannten Umgebungen stets die Augen offen. Wenn Sie auf eine Sackgasse oder alternative Route stoßen, dann nehmen Sie diese unter die Lupe. Ihre Neugier könnte durch ein Fundstück belohnt werden. Das gilt besonders für einmalige Gebiete, die Sie nur im Rahmen einer Hauptaufgabe aufsuchen

05



06



Kartenlegende

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Hauptaufgabe		Fundstelle
	Nebenaufgabe		Erntestelle/ Mineralliensammelstelle
	Neue Nebenaufgabe		Feuerquelle
	Gegner		Eisquelle
	Aktuelles Ziel		Blitzquelle
	Jagdauftrag		Straßensperre
	Schwieriger Jagdauftrag		Dungeon
	Regalia		Imperiale Basis
	Refugium		Königsgrab
	Restaurant/Informant		Autowerkstatt
	Unterkunft		Parkplatz
	Geschäft		Tankstelle
	Waffenhändler		Angelstelle
	Lebensmittelhändler		Chocobo-Verleih
	Cup Noodles-Wagen		Chocobo-Salon

Ausrüstung & Gil

- ◇ Sammelstellen und Elementarquellen gibt es überall in Eos. Dort erhalten Sie verschiedene Dinge wie zum Beispiel Elemente, die für Zauber benötigt werden, Wertgegenstände mit hohem Wiederverkaufswert oder Kochzutaten. Diese sollten Sie grundsätzlich immer einsammeln, wenn sich die Gelegenheit bietet.
- ◇ Falls Sie auf der Suche nach einem Aufgabenobjekt sind, sollten Sie nicht vergessen, die entsprechende Aufgabe im Menü auszuwählen, damit der Zielort durch eine Markierung hervorgehoben wird.

Neben den Fundsachen werden Sie auch auf zahlreiche andere Objekte stoßen, mit denen Sie interagieren können. Dazu zählen Apparate, die im Rahmen der Handlung bedient werden müssen, oder Personen, mit denen Sie reden können. Drücken Sie zur Interaktion / .

Durch die Interaktion mit bestimmten Personen oder Fundsachen werden Nebenaufgaben gestartet. Sie können beliebig viele Nebenaufgaben akzeptieren, und es besteht keinerlei Verpflichtung, sich unbedingt darum zu kümmern. Wenn Sie bereit sind, sich auf eine Aufgabe zu stürzen, wählen Sie diese einfach aus der Liste des entsprechenden Menüs aus.

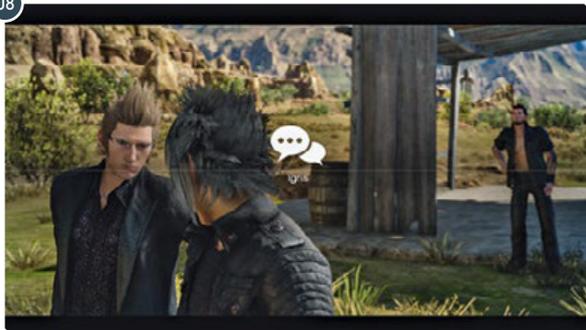
Interaktive Gespräche

Gelegentlich kommt es zu „interaktiven Gesprächen“, die durch ein Sprechblasensymbol angekündigt werden () und bei denen Sie sich zwischen zwei bis vier Antwortmöglichkeiten entscheiden müssen.

Die Handlung des Spiels beeinflussen Sie damit nicht, es gibt keine abweichende Entwicklung der Geschichte. Beliebig ist diese Auswahl dennoch nicht, denn es winken unterschiedliche Belohnungen. In den meisten Situationen können Sie EP (Erfahrungspunkte) oder FP (Fertigkeitenpunkte) erhalten, die zur Weiterentwicklung Ihrer Statuswerte beziehungsweise Fertigkeiten dienen (mehr darüber auf Seite 26).

Im Lösungsweg weisen wir auf alle interaktiven Gespräche hin, die solche praktischen Konsequenzen haben (was nicht bei allen Gesprächen der Fall ist), und nennen die jeweils möglichen Belohnungen. Im Allgemeinen würden wir Antworten empfehlen, die zu einer FP-Belohnung führen, da man EP auch anderweitig bequem sammeln kann.

08



Filmsequenzen abbrechen

Kaum ein Spieler möchte sich wahrscheinlich die Entwicklung der Handlung entgehen lassen, aber es gibt auch Situationen, in denen man die Szenen bereits kennt (zum Beispiel vor einem schwierigen Bosskampf oder bei einem wiederholten Spieldurchgang). Wenn Sie eine Sequenz abbrechen wollen, drücken Sie **OPTIONS** / und dann / . Bei kürzeren Szenen steht diese Funktion gelegentlich nicht zur Verfügung.

Jeder Gegenstand, den Sie einsammeln oder als Belohnung erhalten, wird automatisch ins Inventar übertragen. Eine vollständige Liste sämtlicher Gegenstände mit allen relevanten Details und Angaben über die Verfügbarkeit finden Sie im Inventar-Kapitel dieses Buches (siehe Seite 200).

- ◇ Waffen, Zauber und Accessoires sind kampfbegleitende Objekte, die im Ausrüstungsmenü angelegt werden können.
- ◇ Zauber werden im Magiemenü hergestellt. Dafür benötigen Sie Elementarenergie, die Sie an entsprechenden Quellen absorbieren können. Elementarquellen findet man häufig in der Umgebung von Refugien; außerdem kann sie von besiegten Gegnern absorbiert werden, wenn Sie bestimmte Waffen benutzen, so wie zum Beispiel Noctis' anfängliches Schwert.
- ◇ Wertgegenstände werden von besiegten Gegnern hinterlassen oder an Fundstellen eingesammelt. Sie können an Händler verkauft werden (was sie zu einer verlässlichen Einkommensquelle macht) oder bei der Herstellung von Zaubern als Katalysator dienen (siehe Seite 20). Manche werden für den Abschluss von Nebenaufgaben benötigt.
- ◇ Zutaten werden von Ignis beim Zelten in Refugien zu Mahlzeiten verarbeitet, die eine vorübergehende Steigerung von Statuswerten bewirken.
- ◇ Campingzubehör sind Gegenstände, die mit Mini-Games zu tun haben.
- ◇ Autozubehör dient zur Gestaltung oder Verbesserung des Regalia.
- ◇ Wichtige Gegenstände sind einmalige, handlungsbezogene Objekte.
- ◇ Gil sind das traditionelle Zahlungsmittel der *Final Fantasy*-Serie, das für Einkäufe benötigt wird. Sie erhalten Gil, wenn Sie Aufgaben erfüllen oder Gegenstände (insbesondere Wertgegenstände) verkaufen.

Geschäfte

Es gibt verschiedene Arten von Händlern im Spiel, die alle unterschiedliche Waren oder Dienstleistungen anbieten. Beachten Sie, dass sich die angebotenen Ausrüstungsgegenstände von Händler zu Händler unterscheiden und dass die Angebotspalette mit fortschreitender Handlung erweitert wird.

Händlerübersicht

SYMBOL	ART	FUNKTION
	Restaurant/Informant	Übertragung von Ortsinfos und der Position von Sammelstellen auf die Karte und Verkauf von Speisen (die zeitweilig einen stärkenden Effekt bewirken). Darüber hinaus werden Jagdaufträge angeboten.
	Unterkunft	Vermietung von Zimmern oder Wohnwagen, um Ihre LP wiederherzustellen und die gesammelten EP zu verbuchen.
	Geschäft	Verkauf verschiedenster Gegenstände wie Heiltränke, Kochzutaten und Autozubehör.
	Waffenhändler	Verkauf von Ausrüstung für den Kampf wie Waffen und Accessoires.
	Werkstatt	Wartung und Tuning des Regalia.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung

KAMPF

Heimlichkeit & Initiative



Warnbalken: In der Nähe von Gegnern erscheint oben im Bild eine rote Warnanzeige, die darauf hinweist, dass der fragliche Feind im Begriff ist, Sie zu entdecken – und anzugreifen. Monster reagieren unterschiedlich schnell, aber im Allgemeinen können Sie in der Anfangsphase des Spiels mit relativ behäbigen Reaktionen rechnen. Das heißt, Sie haben genügend Zeit, um die Initiative zu ergreifen. Später gehen die Feinde zügiger zum Angriff über. Solange die potenziellen Angreifer Sie noch nicht bemerkt haben – in den meisten Fällen, weil sie in eine andere Richtung schauen –, können Sie sich heimlich nähern und im geeigneten Moment zuschlagen.



Warp-Ausschalten: Wenn Sie bei bestimmten Missionen unbemerkt an einen menschlichen Gegner herankommen, können Sie ihn vor dem offiziellen Beginn der Kampfhandlungen außer Gefecht setzen. Drücken Sie **△/▽**, wenn die Taste eingeblendet wird, um zu dem Ziel zu teleportieren und es unabhängig von LP-Menge und Resistenzen mit einem Hieb zu töten. Falls Sie nach dem Warp-Ausschalten immer noch inkognito sind, können Sie das Manöver erneut einsetzen.



Warp-Angriff: Wenn kein Warp-Ausschalten möglich ist, zum Beispiel, weil der Gegner in Ihre Richtung schaut, ist der herkömmliche Warp-Angriff eine gute Methode, um einen Kampf zu eröffnen. Dabei teleportieren Sie geradewegs zum Gegner und fügen ihm erheblichen Schaden zu. Der Nachteil ist, dass Sie anschließend möglicherweise ein paar Sekunden lang von den Gefährten getrennt sind und somit die ungeteilte Aufmerksamkeit aller Feinde in der Nähe genießen. Die Aktion bietet also einen hohen Nutzen verbunden mit einem gewissen Risiko, wobei die Vorteile in der Regel überwiegen.

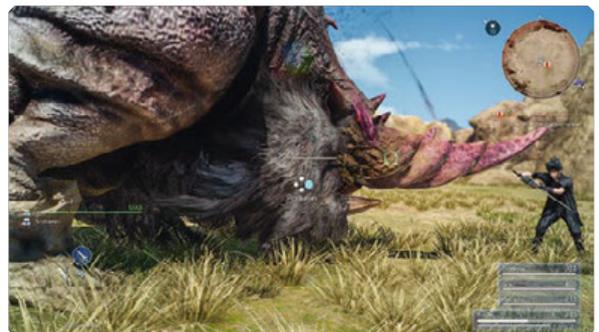
Defensive Manöver



Ausweichrolle: Eine sehr effektive Methode, um feindlichen Attacken zu entgehen. Sie wird mit **Ⓞ/ⓧ** ausgeführt. Außerdem hilft die Ausweichrolle bei der schnellen Umpositionierung von Noctis, um zum Beispiel eine vorteilhafte Position hinter dem Gegner einzunehmen. Wenn Sie das genaue Timing oder die Reichweite einer bevorstehenden feindlichen Attacke nicht richtig einschätzen können, sind präventive Ausweichrollen oft die beste Methode, um Schaden zu vermeiden.



Verteidigung/Ausweichen: Das Verteidigungskommando ist ihr zweites grundlegendes Defensivmanöver. Halten Sie einfach **Ⓞ/ⓧ** gedrückt, damit Noctis Attacken des Gegners automatisch ausweicht. Sie können Noctis dadurch ganz leicht vor Schaden bewahren, wenn Sie erkennen, dass eine feindliche Attacke bevorsteht. Die Sache ist allerdings mit zwei Einschränkungen verbunden. Erstens kostet das automatische Ausweichen MP, also müssen Sie den MP-Balken im Auge behalten, damit Sie in einer kritischen Situation nicht plötzlich schutzlos dastehen. Zweitens gibt es starke Angriffe, denen man mit dem Verteidigungskommando nicht automatisch ausweichen kann. Solchen Angriffen müssen Sie entweder per Ausweichrolle entgehen oder sie parieren.



Parieren: Bei bestimmten gegnerischen Attacken erscheint eine Einblendung, die Sie ermuntert, mit **Ⓞ/ⓧ** zu blocken. Auf den ersten Blick scheint dies ein gewöhnliches Verteidigungskommando zu sein. Allerdings folgt kurz darauf eine zweite Einblendung, die ein Parieren mit **Ⓞ/ⓑ** ermöglicht. Wenn Sie diese Taste rechtzeitig drücken, wird die Attacke abgewehrt. Wenn nicht, kassieren Sie einen Treffer, obwohl Sie die Verteidigungstaste halten. Sie müssen immer sehr schnell auf die Paradeeinblendung reagieren und innerhalb kürzester Zeit **Ⓞ/ⓑ** drücken. Ihre Fähigkeit, dieses Manöver auszuführen, wird praktisch bei allen anspruchsvollen Auseinandersetzungen auf die Probe gestellt. Daher ist es von ganz entscheidender Bedeutung, dass Sie diese Technik beherrschen.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung



Konter: Nach einer erfolgreichen Parade bietet sich manchmal eine Konterchance. In der Praxis heißt das, Sie drücken **○/○** kurz nach dem Parieren noch ein zweites Mal. Genau wie bei der eigentlichen Parade ist das Zeitfenster auch bei dieser Aktion sehr schmal; daher erfordert der Konter Übung. Eine nicht ganz elegante, aber durchaus Erfolg versprechende Methode besteht darin, die Taste nach der erfolgreichen Parade einfach schnell mehrfach hintereinander zu drücken.



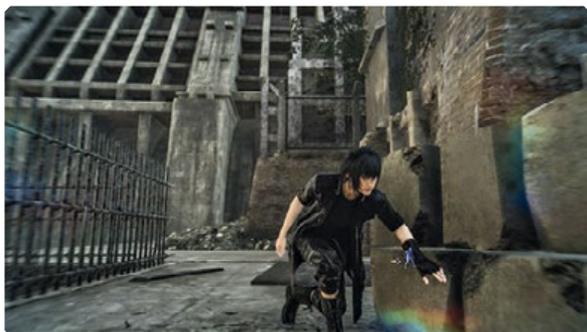
Wanken: Wenn es Ihnen gelingt, eine feindliche Attacke mit der Verteidigungsfunktion zu blocken, während Sie eine Waffe vom Typ „Schild“ führen, könnte der Angreifer kurzzeitig aus dem Gleichgewicht geraten. Bei der Auseinandersetzung mit besonders gigantischen Kreaturen tritt dieser Effekt möglicherweise nur nach einer perfekten Abwehr auf – mit anderen Worten, wenn Sie das Verteidigungskommando im allerletzten Moment vor dem eigentlichen Treffer einsetzen.



Massenkontrolle: Eine erfolgreiche Defensive fußt nicht nur auf dem Ausweichen und Parieren von Attacken, sondern auch auf Ihrer Fähigkeit, stets die Übersicht zu bewahren. Im Kampf mit großen Gruppen können Attacken praktisch aus allen Richtungen kommen. Nutzen Sie **○**, um die Gegner in der Umgebung im Auge zu behalten, und achten Sie dabei besonders auf flinke und bewegliche Ziele. Bei Kämpfen mit mehr als drei Feinden ist es meist sinnvoll, sich zum Rand der Gruppe zu bewegen, damit Sie nicht plötzlich in die Zange genommen werden. Darüber hinaus sollten Sie Ihre Angriffe immer auf ein Ziel konzentrieren (nach Möglichkeit auf eines, das bereits von den Gefährten geschwächt wurde) und gezielt einen Angreifer nach dem anderen eliminieren. Auf diese Weise sind Sie in der Lage, das Schadenspotenzial angreifender Horden effektiver zu senken.



Warp: Sie können Warps (**○/○**) als defensives Manöver einsetzen, um einer Attacke schnell zu entgehen. Wenn Sie nur kurz auf die Taste tippen, teleportiert Noctis vorwärts. Dabei ist er vorübergehend unverwundbar. Wenn Sie die Taste drücken, während Sie eine blaue Markierung in der Umgebung anvisieren, macht Noctis stattdessen einen Punkt-Warp dorthin. Dabei werden Noctis' MP sofort aufgefüllt.



Deckung: In Deckung gehen ist eine situationsabhängige Aktion, die ein paar interessante Vorteile bietet. Dazu halten Sie einfach **○/○**, wenn die entsprechende Einblendung an einer geeigneten Stelle erscheint. In Deckung regenerieren LP und MP schneller.



Flucht: In Notsituationen können Sie ein Gefecht ganz einfach abbrechen, indem Sie aus dem Kampfgebiet herausrennen, das auf der Navikarte durch eine rote Linie markiert ist. Der Kampf endet, sobald Sie diese Grenzlinie überschreiten. Kampfunfähige Gefährten kommen dann automatisch wieder auf die Beine. Anschließend könnten Sie sich heilen und einen erneuten Versuch starten oder versuchen, die Feinde zu umgehen. Es spricht auch nichts dagegen, auf diese Weise Kämpfe gegen schwächere Feinde abzubrechen, bei denen am Ende ohnehin keine nennenswerte Belohnung herauspringen würde.

Offensivaktionen

Es gibt eine Vielzahl von Techniken, die Sie einsetzen können, um Ihre Feinde zu besiegen. Wer im Kampf stets die Oberhand behalten will, muss sie aber nicht nur alle beherrschen, sondern auch intuitiv erkennen, in welcher Situation eine bestimmte Aktion besonders zweckmäßig ist.



Attacken: Diese werden mit **○/□** ausgeführt. Jeder Tastendruck bewirkt eine einzelne Attacke, die in schneller Abfolge zu Angriffsserien verknüpft werden können.



Finale: Wenn Sie irgendwann während einer Angriffsserie Ihre Angriffe vorzeitig einstellen, gibt es ein kleines Zeitfenster, in dem Sie eine sogenannte „Finale“-Attacke ausführen können, die besondere Eigenschaften hat. Das ist zum Beispiel schon gleich nach der ersten Attacke möglich: Lassen Sie **○/□** einfach los und dann drücken Sie die Taste während des Finale-Zeitfensters erneut. Bei den meisten Waffen ist der richtige Moment deutlich zu erkennen – wenn Noctis nach der Attacke einen Schritt zurück macht. Bei einhändigen Schwertern hingegen müssen Sie die Taste in dem Moment drücken, wo Noctis seinen rechten Arm nach außen streckt und das Schwert ausgeblendet wird.



Angriffsserien: Halten Sie **○/□** gedrückt. Dies führt zu einer automatischen Angriffsserie, die gegen das aktuell ausgewählte Ziel gerichtet ist und mit einem mächtigen Hieb endet. Beachten Sie, dass Sie nach dem ersten Treffer einer Serie Richtungsattacken ausführen können, indem Sie **△** in eine Richtung neigen, während Sie die Angriffstaste drücken oder gedrückt halten. Jede Waffenkategorie hat andere Richtungsattacken. Mit Großschwertern können Sie zum Beispiel eine verheerende aufgeladene Attacke entfesseln, wenn Sie die Angriffstaste gedrückt halten (und irgendwann natürlich auch wieder loslassen), während Sie den Stick in die Richtung vom Gegner weg neigen.



Zertrümmern: Gewisse Attacken haben das Potenzial, den Körper oder Körperteile des Gegners zu „zertrümmern“. Wenn ein Gegner verschiedene Körperteile besitzt, können diese gezielt attackiert werden. Bei einem anvisierten Gegner können Sie mit **○** zwischen den verschiedenen Teilen umschalten. Das Zertrümmern kann je nach Gegner unterschiedliche positive Auswirkungen haben. Eine genaue Erklärung, wie dieses komplexe System funktioniert, erhalten Sie auf Seite 284.



Anvisieren: Sie können ein hervorgehobenes Ziel ins Visier nehmen, indem Sie **R1/R2** gedrückt halten. Sobald Sie auf diese Weise ein Ziel erfasst haben, können Sie mit **○** auch auf andere Körperteile (falls vorhanden) und Gegner in Reichweite umschalten. Durch das Anvisieren können Sie beim Kampf gegen Gruppen all Ihre Aktionen bequem auf einen einzigen Feind konzentrieren und so die feindlichen Reihen effektiver lichten.



Waffe wechseln: Sie können jederzeit im Kampf die Waffe wechseln, indem Sie **○** in die entsprechende Richtung drücken. Das ist außerordentlich nützlich, wenn Sie die Schwächen unterschiedlicher Gegner ausnutzen wollen, da viele auf ganz bestimmte Waffenarten empfindlich reagieren. Sollten verschiedene Spezies innerhalb einer Angreifergruppe unterschiedliche Schwächen besitzen, kommt die Möglichkeit zum sofortigen Waffenwechsel sehr gelegen.



Kritische Treffer: Kritische Treffer treten bei der Ausführung von Standardattacken oder Serien zufällig auf. Bei jeder Attacke besteht eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass es zu einem kritischen Ereignis kommt, das erheblich größeren Schaden verursacht. Bestimmte waffenbasierende Boosts können die Wahrscheinlichkeit erhöhen.



Warp-Angriffe: Ein Warp-Angriff wird ausgeführt, indem Sie ein Ziel anvisieren und dann **△**/**Y** drücken. Bei dieser Aktion, die MP kostet, teleportiert Noctis geradewegs zum Ziel und attackiert es mit einem mächtigen Hieb. Je größer die zurückgelegte Entfernung ist, desto mehr Schaden verursacht dieser Angriff. Sie können auch mit gehaltener Taste einen Punkt-Warp an hoch gelegene, blau markierte Übersichtspunkte ausführen, sofern diese vor Ort vorhanden sind. Dadurch können Sie sich von den Gegnern entfernen und kurz durchatmen (und die MP komplett regenerieren), bevor Sie sich im richtigen Moment mit einem Warp-Angriff zurückmelden. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Warp-Angriffe in Folge ausführen. Aber Vorsicht, Ihr MP-Vorrat wird dabei sehr schnell zur Neige gehen.



Luftangriffsserien: Wenn Sie eine Angriffsserie ausführen, während Noctis in der Luft ist, kehrt er erst am Ende der Angriffsserie auf den Boden zurück. Das ist oft nützlich bei fliegenden Feinden oder Angriffen auf bestimmte Körperteile gigantisch großer Gegner. In der Regel lässt sich eine derartige Luftangriffsserie am besten starten, indem Sie ein hohes Ziel anvisieren und dann einen Warp-Angriff einsetzen. Sobald Noctis bestimmte Fähigkeiten freigeschaltet hat, lassen sich solche Serien verlängern, indem Sie **Ⓛ** in eine Richtung neigen.



Überraschungsangriffe: Dies sind spezielle, situationsabhängige Aktionen, die Noctis automatisch ausführt, wenn er hinter einem Gegner steht. Die Ausführung ist zwar langsamer als bei normalen Attacken, dafür richten sie aber viel mehr Schaden an. Beim Kampf gegen große und behäbige Kreaturen kann es sehr nützlich sein, sich mithilfe von Ausweichrollen in deren Rücken zu halten. So bleiben Sie außerhalb der Reichweite der normalen feindlichen Attacken und können mit einer beständigen Abfolge normaler Attacken und Überraschungsangriffen sehr hohen Schaden verursachen.



Kombo-Angriffe: Kombos sind spezielle, situationsabhängige Aktionen, bei denen Noctis dicht bei einem anderen Gruppenmitglied steht und beide zum Angriff ansetzen. Befinden sich beide Charaktere hinter einem Monster, könnten Sie beispielsweise eine Überraschungskombo einsetzen (zwei Überraschungsangriffe kombiniert zu einer einzigen Aktion). Derartige kombinierte Aktionen sind wirkungsvoller als gewöhnliche Attacken. Der Schadensmultiplikator wird bei der Ausführung im Bild eingeblendet.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung

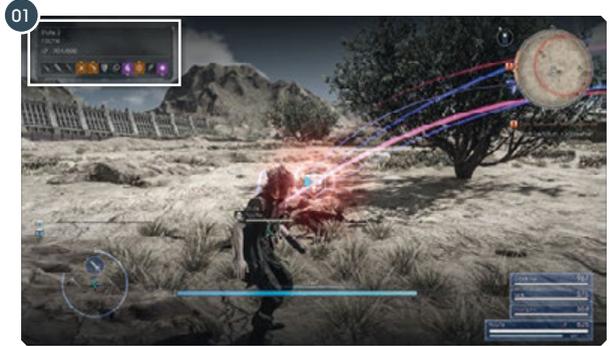
Analyse

Sowohl Noctis als auch Ignis verfügen über Analysefertigkeiten, mit denen sie Gegner scannen und deren Schwächen aufdecken können (01).

Anfangs sind die Analyseinformationen aller Gegner verborgen. Um sie aufzudecken, müssen Sie ein Ziel im Wartemodus anvisieren. Da diese Funktion sehr nützlich ist, möchten wir Ihnen empfehlen, den Wartemodus gleich zu Beginn des Spiels zu aktivieren (Pausenmenü → Einstellungen → Kampfmodus).

Die Analyse benötigt etwas Zeit. Wenn Sie ein Ziel im Wartemodus anvisieren, sehen Sie eine runde Anzeige, die den Gegner umgibt und die sich allmählich füllt. Sobald diese Anzeige voll ist, wird die Analyseinformation oben links im Bild angezeigt. Die Verfügbarkeit der Analyseinformation wird durch ein Symbol (🔍) neben dem Namen des Gegners verdeutlicht und beim Anvisieren eingeblendet.

Damit Ignis Analyseinformationen aufdecken kann, muss im Team-Fertigkeitenmenü seine Fähigkeit „Spähen“ freigeschaltet werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit im Kampf wird in einem kleinen Fenster angezeigt, das kurzzeitig rechts über der LP-Anzeige der Gruppe eingeblendet wird. Anschließend sind die Informationen auch ohne die übliche Wartezeit abrufbar. Diese Fähigkeit richtet sich gegen Einzelziele. Sie muss auf jeden Gegner, mit dem Sie es zu tun bekommen, einzeln angewendet werden.



Die Analyse selbst ist kein Offensivmanöver, aber die Möglichkeit, die Stärken und Schwächen eines Feindes aufzudecken, ist ganz entscheidend für Ihre Taktik. Sobald Sie herausgefunden haben, für welches Element oder welche Waffenart Ihr Widersacher besonders anfällig ist, können Sie Waffen oder Zauber mit der entsprechenden Elementareigenschaft einsetzen oder Accessoires anlegen, die eine verbesserte Resistenz gegenüber dem stärksten Element des Gegners gewähren.

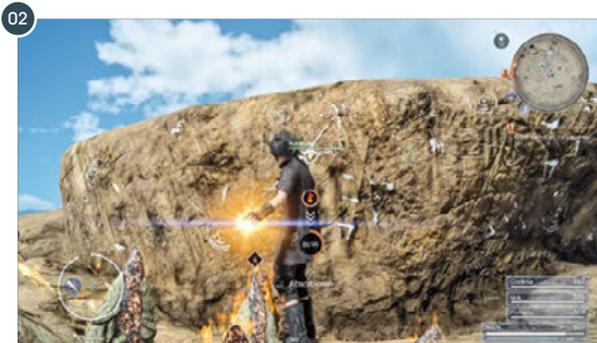


Magie

Anders als bei den vorangegangenen Teilen der Serie gelten Zauber bei *Final Fantasy XV* als Gegenstände.

Wenn Sie einen Zauber einsetzen wollen, müssen Sie zuerst Elementarenergie einsammeln. Elementarquellen finden Sie am ehesten in der Nähe von Refugien: 🔥, ❄️ und ⚡. Halten Sie X/A gedrückt, um die Energie zu absorbieren (02). Sie benötigen dazu einen Magieflakon – einen Behälter, in dem der Zauber aufbewahrt wird.

Nun können Sie in der Magie-Rubrik des Hauptmenüs einen Zauber des entsprechenden Elements per „Synthese“ herstellen. Je mehr Energieeinheiten Sie verwenden, desto mächtiger wird der Zauber – ein 30-Einheiten-„Feuer“ ist also deutlich stärker als ein 10-Einheiten-„Feuer“. Sie können auch verschiedene Elemente mischen und Kombinationen erschaffen. Grundsätzlich können Sie aber immer nur so viele Zauber herstellen, wie Sie Magieflakons besitzen. Beim Einsatz eines Zaubers werden nur seine Bestandteile verbraucht. Der Magieflakon selbst verbleibt in Ihrem Inventar.



Darüber hinaus können Sie besondere Zauber erschaffen, indem Sie bei der Herstellung Elementarenergie mit einem Katalysator kombinieren. Jeder Katalysator bewirkt einen individuellen Zusatzeffekt. Wenn Sie zum Beispiel zehn Einheiten Feuerelement mit einem Heiltrank kombinieren, erhalten Sie einen Feuer-Zauber, der Sie heilt, während er die Gegner schädigt.

Eine vollständige Übersicht dieses vielseitigen und komplexen Systems finden Sie in unserem Kapitel Strategie & Analyse (siehe Seite 274). Für den Einstieg genügt es zu wissen, dass es bei Zaubern drei „Stufen“ gibt, wie die folgende Tabelle zeigt. Je höher die Stufe eines Zaubers, desto mächtiger ist er (sowohl hinsichtlich der Höhe des Schadens als auch des Wirkungsbereichs).

Zauber-Stufen

STUFE	ELEMENT	KRAFT	NAME DES ZAUBERS
1	🔥 Feuer	1 bis 99	Feuer
	❄️ Eis	1 bis 99	Eis
	⚡ Blitz	1 bis 99	Blitz
2 ("-ra")	🔥 Feuer	100 bis 199	Feura
	❄️ Eis	100 bis 199	Eisra
	⚡ Blitz	100 bis 199	Blitzra
3 ("-ga")	🔥 Feuer	200+	Feuga
	❄️ Eis	200+	Eisga
	⚡ Blitz	200+	Blitzga

Wenn Sie einen Zauber einsetzen wollen, müssen Sie ihn im Ausrüstungsmenü anlegen – entweder als Nebenwaffe Ihrer Gefährten oder als Hauptwaffe (im Kampf per auswählbar) für Noctis. Halten Sie beim Einsatz die Angriffstaste und zielen Sie mit . Lassen Sie die Taste los, um den Zauber zu schleudern. Anschließend steht der Zauber kurzzeitig nicht zur Verfügung. Wenn Sie sämtliche Einheiten des Zaubers verbraucht haben, verschwindet das Symbol.

Zauber sind bei *FFXV* sehr mächtig. Betrachten Sie sie als eine Art Special Move, den Sie nur dann gezielt einsetzen, wenn es in taktischer Hinsicht einen Vorteil verspricht. Die relativ aufwendige Herstellung von Zaubern spielt dabei natürlich auch eine Rolle.

Eine praktische Anwendungsmöglichkeit von Zaubern besteht darin, mit ihnen Kämpfe gegen starke Feinde zu eröffnen, die anfällig gegen ein Element sind, oder einen Überraschungsangriff gegen dicht beieinanderstehende Gruppen zu starten (). Immer wenn Sie bei einem schwierigen Kampf den Kürzeren gezogen haben, sollten Sie diese Taktik in Erwägung ziehen, bevor Sie einen erneuten Versuch wagen. Eine besonders wirkungsvolle Eröffnung kann den Ausgang eines Kampfes durchaus zu Ihren Gunsten beeinflussen.

Spezialfähigkeiten

Königswaffen

Schon relativ früh im Spielverlauf (nachdem Sie in Kapitel 03 die Schwerter des Wandernden gefunden haben) erhält Noctis eine Spezialfähigkeit namens Königswaffen. Ihre Verfügbarkeit wird durch eine kreisförmige Anzeige verdeutlicht, die die Hauptwaffenanzeige unten links im Bild umgibt (). Dieser sogenannte Limitbalken füllt sich nach und nach durch eigene Treffer und erfolgreiches Verteidigen.

Sobald die Anzeige voll ist, können Sie Noctis' Königswaffen-Spezialfähigkeit einsetzen, indem Sie gleichzeitig **L1** + **R1** / **LB** + **RB** drücken. Dadurch wird Noctis in einen Zustand versetzt, in dem seine Statuswerte erhöht sind (). Der Limitbalken leert sich zügig, solange dieser Modus aktiv ist. Sobald sie komplett leer ist, kehrt Noctis in den Normalzustand zurück.



- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung



Kommandos

Die Gefährten von Noctis verfügen über spezielle Fertigkeiten, die sogenannten Gefährtenkommandos bzw. Teamkommandos. Sie erteilen ein solches Kommando, indem Sie **L1/LB** halten und **+** drücken. Jedem Gefährten ist eine bestimmte Richtung zugewiesen: **↖** für Ignis, **↗** für Prompto, **↘** für Gladiolus und **↙** für gelegentliche Gäste.

Jeder Gefährte beherrscht von Anfang an ein Kommando, weitere stehen in den jeweiligen Ästen des Fertigkeitenmenüs zur Verfügung. Die Aktivierung erfordert allerdings zum Teil erhebliche Mengen an Fertigkeitenpunkten. Auf dieses System gehen wir im Verlauf dieses Kapitels noch ausführlich ein (siehe Seite 26). Grundsätzlich erhalten Sie für Ihre Erfolge im Spiel regelmäßig FP, die zum Freischalten von Fertigkeiten dienen.

Im Prinzip sind Kommandos sehr mächtige Fähigkeiten mit individuellen Eigenschaften. Manche treffen zum Beispiel alle Gegner innerhalb eines bestimmten Wirkungsbereiches, während andere Einzelgegner schwächen. Sie können erst eingesetzt werden, wenn der Kommandobalken links im Bild ausreichend gefüllt ist (06). Die einfachsten Kommandos verbrauchen nur einen einzigen Balkenabschnitt, andere benötigen volle drei Balkenabschnitte. Der Balken füllt sich nach und nach im Kampf, wobei die Füllrate durch erfolgreiche Attacken oder Blocks leicht erhöht wird.

In der Regel können Sie Kommandos nur selten erteilen, weil sich der Balken nur sehr behäbig füllt. Das bedeutet, verfügbare Fertigkeiten sollten wohlüberlegt eingesetzt werden. Gladiolus' Sturm ist zum Beispiel eine Attacke mit großer Flächenwirkung, die perfekt geeignet ist für Gegnergruppen (07). Promptos Durchschuss hingegen ist auf widerstandsfähige Einzelgegner ausgelegt, da er die Abwehr senkt und so den Schaden erhöht, den alle Gruppenmitglieder anrichten. Eine umfassende Vorstellung dieses Systems finden Sie auf Seite 288.

06



07



08



Gegenstände im Kampf

Wenn Sie im Kampf **R2/R1** drücken, stoppt das Geschehen, und das Gegenstandsменю wird eingeblendet (08). Nun können Sie Verbrauchsgüter aus Ihrem Inventar einsetzen, um beispielsweise einen Charakter mit einem Heiltrank zu heilen, Zustandsveränderungen wie Gift zu kurieren oder kampfunfähige Gefährten wiederzubeleben.



Ablauf der Kämpfe

Im Prinzip ist das Kampfsystem von *Final Fantasy XV* geradlinig und intuitiv. Es gibt zwei grundlegende Aktionsmöglichkeiten, man könnte auch sagen, zwei Kampfhaltungen: Offensive und Defensive. Beide sind jeweils einer Taste zugeordnet: Mit **○/B** greifen Sie an, und mit **□/X** wird verteidigt.

Das klingt recht simpel, aber keine Sorge: Das System ist tiefgründiger, als es auf den ersten Blick scheint. In der Praxis hängt vieles von Ihrer Fähigkeit ab, sich dem individuellen Timing der feindlichen Attacken anzupassen. Sobald Sie sehen, dass ein Gegner zum Angriff ansetzt, müssen Sie zur Verteidigung mit **□/X** bereit sein. Sie erkennen dies zum Beispiel an einer charakteristischen Bewegung, die einer bestimmten Attacke vorausgeht. Zugleich aber dürfen Sie keineswegs die eigene Offensive vernachlässigen, wenn Sie den Kampf irgendwann einmal siegreich beenden wollen. Die eigenen Attacken beeinträchtigen dabei natürlich Ihre Fähigkeit zur präzisen Verteidigung. Dieses Hin und Her ähnelt fast einem Tanz mit den Kontrahenten, bei dem Sie den (oft unregelmäßigen) Takt, den die Aktionen der Gegner vorgeben, durch den Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung mitgehen. Die Präzision Ihrer Reaktionen und die Fähigkeit, sich dem Tempowechsel feindlicher Attacken anzupassen, entscheiden dabei über Erfolg und Misserfolg.

Im Spielverlauf wird dieses System durch zusätzliche Funktionen immer vielschichtiger. Vor allem wenn Sie die besonders schwierigen optionalen Herausforderungen meistern wollen, müssen Sie eine Vielzahl von Faktoren berücksichtigen und stets die richtigen Entscheidungen treffen, wie zum Beispiel:

- ◇ Gegner mit der Waffenart angreifen, die eine Schwäche ausnutzt;

- ◇ feindliche Attacken mit präzisiertem Timing blocken und parieren;
- ◇ Warp-Angriffe effektiv einsetzen, auch unter Einbeziehung verfügbarer Warp-Punkte auf dem Schlachtfeld;
- ◇ den Überblick über alle Gegner behalten, inklusive jener hinter Ihnen;
- ◇ Noctis stets neu positionieren, um Attacken aus seinem toten Winkel zu verhindern, die Chance auf den Einsatz von speziellen Techniken wie Überraschungsangriffen zu erhöhen sowie verfügbare Deckungen auszunutzen;
- ◇ die Waffen bei Bedarf blitzschnell wechseln, um den eigenen Schadensausstoß zu optimieren;
- ◇ Kommandos, Zauber oder Königswaffen einsetzen, wenn Sie eine lohnenswerte Gelegenheit erkennen;
- ◇ Gegenstände verwenden, wenn es notwendig ist, um die Gesundheit der Gruppe zu bewahren.

Sie sehen also, das Prinzip ist wesentlich anspruchsvoller, als es anfangs den Anschein hat. Ständig die verfügbaren Kommandos, MP, Zauber und Gegenstände zu berücksichtigen, während Sie sämtliche aktiven Gegner im Auge behalten, auf feindliche Attacken angemessen reagieren und unablässig Ihre eigenen Strategien und Handlungen an die aktuelle Situation anpassen – *und das alles zur selben Zeit* –, das ist alles andere als simpel.



Wartemodus & Schwierigkeitsgrad

Das Kampfsystem von *Final Fantasy XV* ist actionorientierter als das der meisten Vorgänger. In den rasanten Echtzeit-Auseinandersetzungen sind Sie gefordert, diverse Faktoren gleichzeitig zu beachten und unter einen Hut zu bringen: Angriff, Verteidigung, die Positionierung von Noctis, das Verhalten der Gefährten, die Bewegungen der Feinde, die Ausrichtung der Kamera und so weiter.

Wenn Sie sich einmal von den temporeichen Gefechten überfordert fühlen, sollten Sie einen Blick in das Pausenmenü werfen und den Wartemodus aktivieren. Wählen Sie dazu „Einstellungen“ und ändern Sie unter „Kampfmodus“ die Einstellung von Echtzeit zu Warten.

Der Wartemodus beeinflusst den Zeitverlauf im Kampf. Das Prinzip ist ganz einfach: Solange Sie keine Eingaben machen, steht die Zeit still. Nur wenn Sie den Controller bedienen (**L** neigen oder Tasten drücken), verläuft die Zeit normal. Während die Action eingefroren ist, können Sie sich einen Überblick über die Situation verschaffen und mit **○** die Ziele wechseln. Schauen Sie, wo Freund und Feind positioniert sind und wer gerade zu einer Attacke ansetzt, und planen Sie in aller Ruhe Ihre nächste Aktion. Falls Sie zum Beispiel eine Monsteransammlung in der Nähe bemerken, ist es im Wartemodus wesentlich einfacher, einen Zauber oder ein Kommando mit Flächenwirkung einzusetzen, bevor sich die Gruppe wieder verteilt. Oder Sie suchen die Umgebung nach einem Zielpunkt für einen Punkt-Warp ab, damit Sie sich etwas Luft verschaffen können. Oder Sie machen den lästigen Scharfschützen ausfindig, der Ihrer Gruppe zusetzt, um anschließend mit einem Warp-Angriff zu ihm zu teleportieren und ihn außer Gefecht zu setzen.

Die Zeit, die Sie pro Kampf im Wartemodus verbringen können, ist begrenzt. Genaueres verrät Ihnen eine Zeitanzeige unten im Bild, die sich nach und nach

leert. Am Ende kehren Sie automatisch in den Echtzeitmodus zurück. Sie beginnen jeden Kampf mit einer vollen Zeitanzeige. Der Wartemodus ist mit einigen Vorteilen verbunden:

- ◇ Im Wartemodus kann Noctis die Analyseinformationen der Gegner abrufen (**R1/RB**) und damit deren Schwächen und Resistenzen aufdecken.
- ◇ Im Wartemodus sehen Sie farbige Linien, die jeden Kampfteilnehmer mit seinem aktuellen Ziel verbinden: Die Linien der Charaktere sind blau, die der Gegner rot. So können Sie feststellen, welcher Feind sich gerade auf einen Gefährten konzentriert, und den Aggressor unbemerkt von hinten attackieren.
- ◇ Im Wartemodus werden Gegner automatisch anvisiert.
- ◇ Wenn Sie im Wartemodus eine Attacke gegen ein entferntes Ziel richten, läuft Noctis schneller als üblich.

Oft ist der Schlüssel zum Erfolg Ihre Fähigkeit, die gesamte Situation richtig zu erfassen und taktisch entsprechend zu (re)agieren. Der Sinn und Zweck des Wartemodus besteht darin, diesem Vorgang die Hektik zu nehmen. Er verschafft Ihnen Zeit, um zu beobachten und zu planen. Sollten Sie trotz Wartemodus generell mit den Kämpfen hadern, dann senken Sie einfach den kompletten Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dafür öffnen Sie das Pausenmenü, wählen den Eintrag „Schwierigkeitsgrad“ und schalten auf „Einfach“ um. Bei dieser Option werden die Statuswerte aller Gegner gesenkt und die Zeit für den Wartemodus verzehnfacht – was für weniger erfahrene Spieler sicherlich eine willkommene Alternative ist.

LP, kritischer Zustand & Tod

Die vier Mitglieder Ihrer Gruppe haben einen Statuswert namens **LP-Maximum**. Er gibt die Menge der Lebenspunkte bei voller Gesundheit an. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, sinken seine **aktuellen LP**. Das LP-Maximum bleibt dabei normalerweise unverändert. Sie können einen verwundeten Charakter heilen, zum Beispiel mit einem Heiltrank (der dabei verbraucht wird), oder warten, bis der aktuelle LP-Wert durch die natürliche Regeneration wieder bis zum Maximalwert ansteigt.

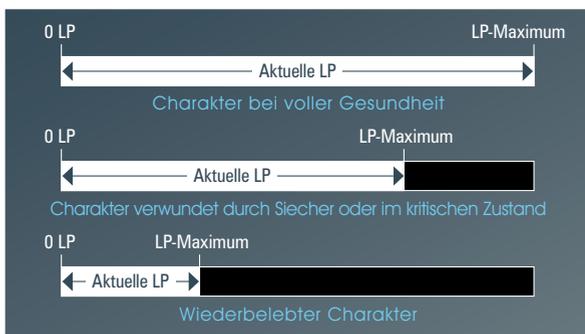
Es gibt jedoch zwei Situationen, in denen sich auch das LP-Maximum verringert:

- ◇ Wenn der LP-Balken durch eine feindliche Attacke vollständig geleert wurde, befindet sich Ihr Charakter im **kritischen Zustand**. Seine Aktionsmöglichkeiten sind nun stark eingeschränkt. Sie können ihn nur noch mit sehr geringer Geschwindigkeit bewegen (wobei sich das Tempo mit **Ⓢ** geringfügig steigern lässt) oder das Gegenstände-Menü öffnen, um ein Heilmittel zu verwenden. Erschwerend kommt hinzu, dass das LP-Maximum beständig sinkt und durch feindliche Treffer weiter reduziert wird, was schließlich zum Tod führt. Wenn Sie den Zustand beenden wollen, müssen Sie ein Heilmittel verwenden, von einem anderen Gruppenmitglied geheilt werden oder so lange unbeschadet durchhalten, bis sich Ihr Charakter schließlich von selbst erholt.
- ◇ Eine bestimmte Gegnerart namens **Siecher** verursacht Schäden, die aktuelle und maximale LP gleichzeitig senken, was sie besonders gefährlich macht. Siecher sind üblicherweise nachts unterwegs, aber auch an finsternen Orten wie in Tunneln und Dungeons.

Bei einem reduzierten LP-Maximum können Sie den aktuellen LP-Wert nur bis zu dem verminderten Höchstwert heilen. Dadurch sind Sie bei weiteren Feindbegegnungen besonders gefährdet (**09**). Wenn Sie diesen Nachteil loswerden und das normale Maximum wiederherstellen wollen, müssen Sie entweder in einem Lager oder einer Unterkunft rasten oder besonders wirksame Heilgegenstände verwenden, die ebenso selten wie teuer sind.



Sinkt der LP-Maximalwert auf 0, stirbt der betroffene Charakter. Falls das Noctis widerfährt, haben Sie nur wenige Sekunden Zeit, um schnell ein Heilmittel wie zum Beispiel eine Phönixfeder zu verwenden, bevor Sie den Game-Over-Bildschirm zu Gesicht bekommen. Besiegte Gefährten können ebenfalls mit Verbrauchsgütern wie Phönixfedern wiederbelebt werden. Beachten Sie, dass sich der maximale LP-Wert eines wiedererweckten Charakters auf einem sehr niedrigen Niveau befindet.



Magiepunkte (MP)

Noctis verfügt als einziger Charakter über MP (kurz für Magiepunkte). Der Wert spiegelt seinen Vorrat an magischer Kraft wider. Immer wenn Sie im Kampf eine Technik einsetzen (wie zum Beispiel automatisches Ausweichen oder einen Warp-Angriff), werden die MP-Kosten dieser Aktion von Noctis' MP-Balken abgezogen. Es gibt vier Methoden, um den Balken wieder zu füllen:

- ◇ MP regenerieren sich im Laufe der Zeit automatisch. Sie können diesen langsamen Vorgang beschleunigen, indem Sie hinter großen Objekten in Deckung gehen.
- ◇ Bei einem Punkt-Warp zu einer blauen Markierung in der Umgebung werden die MP sofort komplett aufgefüllt.
- ◇ Alle Attacken, die ihr Ziel treffen, bewirken einen Boost für die Füllrate des Balkens. Das bedeutet, aggressives Verhalten wird belohnt.
- ◇ Verbrauchsgüter wie zum Beispiel Äther füllen den Balken augenblicklich, wobei die Füllmenge von der jeweiligen Wirksamkeit des Gegenstandes abhängt.

Wenn die MP ganz auf null sinken, fällt Noctis in eine MP-Stase – ein Zustand, bei dem alle MP-basierten Aktionen vorübergehend gesperrt sind. Wenn Sie nun versuchen, Aktionen mit MP-Verbrauch auszuführen, bricht Noctis kurz zusammen. Zudem wird die MP-Regeneration für einige Sekunden ausgesetzt. Es bietet sich also an, diesen Zustand zu vermeiden. Behalten Sie den MP-Balken stets im Auge und verwenden Sie nach Möglichkeit nicht mehrere MP-intensive Techniken kurz hintereinander (besonders Warps schlagen mit hohen MP-Kosten zu Buche). Die eine zusätzliche Attacke oder Aktion ist es selten wert, die Nachteile der Stase in Kauf zu nehmen.

Statuswerte

Statuswerte haben einen wesentlichen Einfluss auf die Kampfkraft Ihrer Charaktere. Sie werden im Hauptmenü angezeigt, und konkretere Details sieht man im Ausrüstungsmenü (**10**). Steigern lassen sich Statuswerte mittels Ausrüstung, durch den Verzehr von Speisen in Restaurants oder beim Zelten.

- ◇ Ausrüstung ist relativ schwer zu bekommen oder sehr kostspielig, aber ihre positive Auswirkung bleibt bestehen, solange sie angelegt ist.
- ◇ Die Boosts durch Speiseneffekte sind zwar zeitlich befristet, aber das Zelten in einem Refugium ist kostenlos, und es werden nur Zutaten verbraucht, die Sie ohne große Mühe sammeln können.

Statusverbesserungen sind ein wesentlicher Faktor, den Sie bei den Kampfzubereitungen nicht außer Acht lassen sollten. Wenn Sie zum Beispiel gegen einen Feind antreten wollen, der Feuerattacken verwendet, dann macht es sich bezahlt, wenn Sie ein Accessoire anlegen, das Ihre Resistenz gegenüber diesem Element steigert. Oder falls Sie vorhaben, einen Widersacher mit Zaubern zu bekämpfen, dann werden Sie mit einem gesteigerten Magie-Statuswert mehr Eindruck schinden. Ganz allgemein können Sie Ihre Erfolgsaussichten bei einem schwierigen Kampf (zum Beispiel gegen ein gefährliches Jagdauftragsziel) spürbar verbessern, wenn sich Ihre Gruppe vorher hinsetzt und eine passende Mahlzeit zu sich nimmt.



Statuswerte im Überblick

SYMBOL	STATUSWERT	BESCHREIBUNG
	LP	Ihr LP-Maximum (bei voller LP-Anzeige).
	Angriffskraft	Grundwert des Schadens, den Ihre physischen Attacken beim Gegner verursachen.
	Verteidigung	Grundwert für die Ermittlung des erlittenen Schadens durch feindliche physische Attacken.
	Stärke	Beeinflusst den Schaden, den Ihre physischen Attacken verursachen.
	Vitalität	Beeinflusst Ihre Resistenz gegenüber physischem Schaden.
	Willenskraft	Beeinflusst Ihre Resistenz gegenüber magischem Schaden.
	Magie	Beeinflusst den Schaden, den Ihre Zauber verursachen.
	Feuerresistenz	Reduziert den erlittenen Feuerschaden.
	Eisresistenz	Reduziert den erlittenen Eisschaden.
	Blitzresistenz	Reduziert den erlittenen Blitzschaden.
	Dunkelresistenz	Reduziert den erlittenen Dunkelschaden.
	Ballistikresistenz	Reduziert den erlittenen ballistischen Schaden.

Zustandsveränderungen (Statuseffekte)

Positivzustände sind vorteilhafte Zustandsveränderungen, die das offensive oder defensive Potenzial verstärken, indem einer oder mehrere Statuswerte gesteigert werden. Dies geschieht meist durch das Anlegen bestimmter Ausrüstungsgegenstände (insbesondere Accessoires) oder durch den Verzehr von Speisen. Positivzustände werden durch quadratische blaue oder grüne Symbole angezeigt.

Negativzustände sind nachteilige Zustandsveränderungen, die einen oder mehrere Statuswerte senken oder eine anderweitig hinderliche Wirkung haben. Sie werden durch rote quadratische Symbole angezeigt. Im Allgemeinen sollten Sie zügig reagieren, wenn Sie unter einem Negativzustand leiden. Heilung bringen in der Regel Verbrauchsgüter. Es gibt eine Reihe von Accessoires, die ganz oder teilweise vor bestimmten Negativzuständen schützen.

Es gibt in *Final Fantasy XV* eine Vielzahl von Zustandsveränderungen; daher wird dieses Thema ausführlich im Kapitel Strategie & Analyse behandelt (siehe Seite 282).

Schadensarten & Elemente

Alle Attacken im Spiel sind entweder physischer oder magischer Natur. Der Schaden eigener physischer Attacken wird vom Statuswert Stärke beeinflusst (der sich auf Waffen bezieht), bei magischen Attacken ist es der Statuswert Magie (der für Zauber gilt).

Physische Attacken können entweder nicht elementar (elementneutral) oder elementar sein, wobei es Elementschäden in fünf verschiedenen Varianten gibt. Zauber sind grundsätzlich immer einem Element zugeordnet. Darüber hinaus verursacht jede Waffenkategorie eine spezifische Schadensart.

Elemente

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Feuer
	Eis
	Blitz
	Licht
	Dunkel

Schadensarten

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Schwerter
	Großschwerter
	Lanzen
	Schusswaffen
	Dolche
	Schilde
	Maschinerie

Jeder Gegner besitzt unterschiedliche Resistenzen, die beeinflussen, wie viel Schaden eine Attacke bei ihm anrichtet. Die Farbe der im Bild eingeblendeten Schadenswerte verraten Ihnen das Verhältnis zwischen Schadensart und Ziel: Weiß bedeutet Standardschaden, orange kennzeichnet erhöhten Schaden (das heißt, Sie nutzen eine Schwäche des Gegners aus) und violett steht für reduzierten Schaden (mit anderen Worten, der Gegner ist resistent). Sobald Sie die Schwächen eines Gegners ausgemacht haben, können Sie sich dieses Wissen zunutze machen und Ihre Ausrüstung entsprechend anpassen. Ist ein Monster beispielsweise schwach gegenüber Schwertern und dem Element Feuer, dann erzielen Sie optimale Ergebnisse mit einem Schwert, das feuelementare Eigenschaften hat (wie zum Beispiel Flammenzunge).

Dieses Schadensarten-Prinzip ist einer der Grundpfeiler des Kampfsystems von *Final Fantasy XV*. Im Inventar-Kapitel werden die diesbezüglichen Eigenschaften sämtlicher Ausrüstungsgegenstände vorgestellt. Zu Beginn des Spiels ist es noch nicht notwendig, sich in das Kapitel zu vertiefen, aber im späteren Verlauf werden Sie mit Sicherheit auf diese nützlichen Informationen zurückkommen.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung

CHARAKTERENTWICKLUNG

Im Spielverlauf werden Ihre Charaktere in vielfacher Hinsicht stärker und widerstandsfähiger. Es ist wichtig, dass Sie diese Entwicklung bewusst gestalten, damit Sie stets mit dem allmählichen Anstieg des Schwierigkeitsgrades Schritt halten (oder ihm sogar einen Schritt voraus sind).

In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen die verschiedenen Aspekte der Charakterentwicklung vor. Eine tiefer gehende Betrachtung enthält das Kapitel Strategie & Analyse (siehe Seite 294), aber es bietet sich an, erst einmal ein paar Erfahrungen im Spiel zu sammeln, bevor Sie tiefer in diese Thematik eintauchen.

Erfahrung

Ein Weg zur dauerhaften Steigerung der Statuswerte führt über das Sammeln von Erfahrungspunkten (EP). Dies geschieht sowohl durch das Besiegen von Gegnern im Kampf als auch durch den Abschluss von Aufgaben. In der Regel liefern imposante Feinde und anspruchsvolle Aufgaben erheblich höhere EP-Belohnungen als gewöhnliche Wald- und Wiesenmonster und simple Sammelaufträge. Interaktive Gespräche sind eine zusätzliche (wenn auch spärliche) EP-Quelle.

Beachten Sie, dass Sie die Vorteile gewonnener EP nicht sofort genießen. Erst wenn Sie in einer Unterkunft übernachten oder im Refugium zelten, werden den Charakteren alle seit der letzten Übernachtung gesammelten EP gutgeschrieben (01).

Immer wenn die EP eines Charakters einen gewissen Wert erreichen, steigt er eine Stufe auf. Das bringt verschiedene Vorteile mit sich, vor allem eine Erhöhung von Statuswerten. Das geschieht beim Stufenaufstieg automatisch; es ist nicht möglich oder nötig, Punkte manuell zuzuweisen. Besonders in der Anfangsphase des Spiels werden Sie die Vorteile unmittelbar zu spüren bekommen: Beim Kampf gegen bekannte Gegnerarten werden Sie bemerken, dass Sie nach einem Stufenaufstieg größeren Schaden austeilen und gleichzeitig weniger Schaden kassieren.

Im Aufgabenmenü ist für alle Missionen eine empfohlene Stufe angegeben. Im Allgemeinen ist es ratsam, Aufgaben bevorzugt zu behandeln, bei denen Sie diese Stufe erreichen oder gar überschreiten. Aufgaben, die zwei oder mehr Punkte über Ihrer aktuellen Stufe liegen, sollten Sie hingegen lieber zurückstellen.

Fertigkeiten

Durch die Verwendung von Fertigkeitenpunkten (kurz: FP) leisten Sie ebenfalls einen wertvollen Beitrag zur dauerhaften Steigerung Ihrer Schlagkraft. In dem entsprechenden Menü gibt es verschiedene Fertigkeitenbäume (02), die nach verschiedenen Themen geordnet sind (Magie, Heilung, Kommandos usw.). Mit **L1** & **RT**/**LB** & **RB** können Sie zwischen ihnen umschalten. Jeder Baum besteht aus einer Reihe miteinander verbundener Fertigkeitenfelder, die freigeschaltet werden können. Dadurch wird dem betreffenden Charakter eine neue Fähigkeit oder ein bestimmter Bonus gewährt.

Zum Freischalten müssen Sie eine bestimmte FP-Menge investieren. Anfangs werden nur wenige FP benötigt, später sind es deutlich mehr. FP erhalten Sie hauptsächlich beim Stufenaufstieg, für den Abschluss von Aufgaben, bei einigen interaktiven Gesprächen, wenn Sie Gegner mit bestimmten Aktionen bezwingen (wie zum Beispiel Warp-Angriffen) oder für das Befolgen optionaler „Missionen“, die zu Beginn mancher Kämpfe eingeblendet werden. Bei einem der ersten Gefechte im Spiel werden Sie zum Beispiel aufgefordert, fünf Treffer zu landen. Für das Erreichen dieses Nebenziels werden Sie mit FP belohnt. Spätere Missionen sind etwas komplexer und erfordern es zum Beispiel, mehrfach feindliche Attacken abzuwehren oder Kombos auszuführen.

Sofern Sie die nötigen FP haben, können Sie verfügbare Fertigkeiten in einer beliebigen Reihenfolge freischalten. Wenn Sie dabei wertvolle Upgrades auslassen, kann sich das auf lange Sicht nachteilig auswirken. So sind Sie zum Beispiel schon frühzeitig in der Lage, für Ignis das Kommando „Elementaraura“ freizuschalten. Mit diesem

unverzichtbaren Kommando können Sie die Waffe von Noctis mit dem Element versehen, das die größte Schwäche seines aktuellen Ziels ausnutzt. Dadurch haben Sie die Gelegenheit, sich in der Anfangsphase des Spiels schon einen erheblichen Vorteil zu verschaffen. Es kann sich auch auszahlen, wenn Sie frühzeitig Fertigkeiten freischalten, die für einen FP-Bonus sorgen.

Je weiter sich die Fertigkeitenbäume verzweigen, desto vielfältiger werden Ihre Möglichkeiten. Daher ist es wichtig, dass Sie sich beim Freischalten auf Fähigkeiten und Boni konzentrieren, die zu Ihrer Spielweise passen. Nehmen Sie sich die Zeit, sich die Beschreibungen genau anzuschauen (und berücksichtigen Sie unseren Rat), bevor Sie Ihre FP investieren.

01



02



Ausrüstung

Eine sehr effektive Methode zur Stärkung Ihrer Charaktere bieten Ausrüstungsgegenstände mit Statusverbesserungen. Diese entfalten ihre Wirkung, solange sie im Ausrüstungsmenü angelegt sind – also normalerweise, bis Sie sie durch bessere (oder für eine spezielle Aufgabe besser geeignete) Gegenstände ersetzen.

Für gewöhnlich bekommen Sie Ausrüstung in Geschäften. Wenn Sie der Handlung des Spiels folgen und die Welt erforschen, werden Sie immer wieder neue Geschäfte und Händler entdecken, wobei die Qualität der angebotenen Waren allmählich steigt. Bezahlt wird mit Gil. Sie erhalten dieses Zahlungsmittel beim Verkauf Ihrer Kampfausbeute oder beim Abschluss von Aufgaben. Wenn Sie nicht genügend Gil für den Kauf eines lebenswichtigen Gegenstandes auf der hohen Kante haben, ist es vielleicht eine Überlegung wert, lukrative Nebenaufgaben (wie Jagdaufträge) anzugehen oder gegen örtliche Monster zu kämpfen, bis Sie genügend Gil verdient haben.

Ähnlich wie beim Fertigkeitenmenü werden Sie sich nicht alles leisten können, was Sie gerne hätten. Gute Ausrüstungsgegenstände sind kostspielig; deshalb werden Sie eine Auswahl treffen müssen. Kaufen Sie nur Dinge, die sich besonders positiv auf die Leistungsfähigkeit Ihrer Gruppe auswirken. Wenn Sie sich zum Beispiel in einen Dungeon wagen wollen, dessen Monster schwach gegenüber Feuer sind, kann ein neues Schwert mit Feuerschaden eine Menge



ausmachen. Ein defensives Accessoire derselben Preisklasse würde hingegen einen weniger spürbaren Vorteil bringen.

Das Inventar-Kapitel (siehe Seite 200) enthält eine umfassende Analyse sämtlicher Ausrüstungsgegenstände inklusive Preisen, den jeweiligen Statusverbesserungen und Angaben zur Verfügbarkeit.

Talente



Ihre vier Charaktere besitzen jeweils ein besonderes Talent. Die Weiterentwicklung dieser Talente können Sie bei Übernachtungen im Stufenaufstiegsbildschirm begutachten. Wir stellen Ihnen die Thematik an dieser Stelle kurz vor; eine genaue Übersicht (inklusive dazugehöriger Gegenstände, Parameter und Empfehlungen) bietet unser Kapitel Strategie & Analyse auf Seite 303.



Angeln

Bei der Erforschung der Welt werden Sie gelegentlich auf Angelstellen stoßen, an denen Noctis sein Talent unter Beweis stellen kann. Die erste Gelegenheit bietet sich im Eröffnungskapitel des Spiels nach dem Erreichen des Galdin-Kais.

Das Angel-Mini-Game ist recht unkompliziert; alle verfügbaren Kommandos werden im Bild angezeigt. Sie brauchen nur eine Angelschnur und einen Köder, und schon können Sie loslegen. Für jeden gefangenen Fisch bekommt Noctis eine gewisse Menge an Talentpunkten, je nach Größe und Seltenheit. Mit steigender Angelstufe verbessert sich Noctis' Geschick beim Fischen und er erhält verschiedene Vergünstigungen.



Überleben

Gladiolus ist der „Überlebensexperte“ der Gruppe. Sein Talent verbessert sich praktisch nebenbei, denn mit jedem Schritt, den Sie zurücklegen, sammelt er Talentpunkte. Wenn Sie viel unterwegs sind, um Gebiete zu erkunden, entwickelt sich Gladiolus' Talent schnell weiter.

Sein Talent beeinflusst die Qualität von Gegenständen, die Sie am Ende von Kämpfen erhalten. Dabei geht es nicht um die Beute der besiegten Gegner, sondern um zusätzliche Objekte, die Ihr Gefährte „findet“. Auf niedrigen Überlebensstufen sind das nur ganz einfache Dinge (wie zum Beispiel Heiltränke), auf höheren Stufen gibt es auch Wertvolles wie mächtige Elixiere oder Edelmetallbarren mit enormem Verkaufswert.



Kochen

Ignis ist der designierte Koch der Gruppe. Immer wenn Sie in einem Refugium das Lager aufschlagen, bietet er an, eine Mahlzeit zuzubereiten, die eine vorübergehende Stärkung aller Gefährten bewirkt. Die Auswahl an Gerichten hängt davon ab, welche Rezepte er bislang gelernt hat und welche Zutaten Sie besitzen.

◇ Zutaten können von besiegten Gegnern hinterlassen, in Läden gekauft oder in der Natur eingesammelt werden. Die Fundorte sind über die ganze Welt verstreut und auf der Karte im Spiel durch Symbole gekennzeichnet (📍 & 📦).

◇ Auch Rezepte bekommt man auf unterschiedliche Art und Weise, zum Beispiel beim Essen neuer Gerichte in Restaurants oder durch das Besiegen bestimmter Gegnertypen.

Ignis sammelt Talentpunkte beim Kochen, wobei aufwendige Gerichte mehr Punkte bringen. Auf höheren Kochstufen werden neue Rezepte freigeschaltet.



Fotografieren

Promptos Talent ist das Fotografieren. Für jedes Foto, das er macht, bekommt er Talentpunkte. Ein normales Bild bringt nur wenige Punkte, wohingegen aufgabenbezogene Fotos, wie bei den „Fotoshootings“ oder „Streifzug“-Nebenaufgaben, wesentlich mehr wert sind.

Auf höheren Fotografiestufen werden verschiedene Filter und Techniken freigeschaltet, zum Beispiel die Fähigkeit, Selfies zu machen. Bei der Übernachtung in Refugium oder Unterkunft können Sie die Fotos begutachten.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Spielverlauf
- Steuerung
- Bildschirmanzeigen
- Erkundung
- Kampf
- Charakterentwicklung



LÖSUNGSWEG

Dieses Kapitel begleitet Sie durch das gesamte Abenteuer von *Final Fantasy XV*. Es deckt sowohl die Hauptaufgaben als auch optionale Aufträge ab. Wie Sie es nutzen möchten, liegt ganz bei Ihnen: Sie können es zurate ziehen, um sich bei Bedarf gezielt über bestimmte Situationen zu informieren, oder sich von dem Kapitel Schritt für Schritt durch das komplette Spiel führen lassen.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index



EINLEITUNG

Final Fantasy XV spielt auf einem riesigen Kontinent, den Sie im Verlauf der Handlung (also durch den Abschluss von Hauptaufgaben) Region für Region zugänglich machen. An den meisten Schauplätzen warten zahlreiche Nebenaufgaben und manch anderer optionaler Zeitvertreib auf Sie. In diesem Lösungsweg werden die verschiedensten verfügbaren Aktivitäten aufgeführt, von entscheidenden Missionen bis hinunter zu einfachen Interaktionen, sodass Sie entsprechend Ihren persönlichen Vorlieben Ihren ganz eigenen Weg durch das Abenteuer bestimmen können.

Jede neue Region wird in diesem Kapitel auf einer Doppelseite vorgestellt. Die Übersichtskarte liefert Ihnen eine Reihe von Informationen:

- ◇ Fundsachen und Orte von Interesse,
- ◇ den Weg, den Sie im Zuge der Hauptaufgaben zurücklegen,
- ◇ Nebenaufgaben und sonstige Aktionen, die in Anbetracht der aktuellen Charakterstufe realistische Erfolgsaussichten bieten, mit Infos zu den Voraussetzungen und wertvollen Tipps.

Im Anschluss an die Karten folgt jeweils ein traditioneller Lösungsweg für den in dieser Region spielenden Teil der Haupthandlung. Die erforderlichen Handlungen werden Schritt für Schritt beschrieben und durch Screenshots anschaulich bebildert. Als zusätzliche Orientierungshilfe ist jeder Eintrag mit einem Nummernsymbol gekennzeichnet, das die jeweilige Position auf der Karte markiert.

Falls Sie das Abenteuer gern mit einem Minimum an Informationen spielen möchten, erhalten Sie auf den Kartenseiten eine praktische Übersicht der verfügbaren Aktivitäten und Fundsachen. Erfahrene Spieler können anhand dieser Informationen ihren eigenen Weg durch das Abenteuer planen, ohne befürchten zu müssen, irgendwelche Belohnungen zu verpassen.



Gegneranalyse

Zu jedem Abschnitt des Lösungsweges gehört eine tabellarische Übersicht verschiedener Gegnerarten, die in dieser Region vorkommen, zusammen mit einer praktischen Übersicht der jeweiligen Schwächen und Resistenzen. So können Sie auf einen Blick sehen, mit welchen Waffenarten und Elementen sich die besten Ergebnisse erzielen lassen – und welche Sie lieber meiden sollten. Und wenn Sie noch mehr Details über einen bestimmten Gegnertyp erfahren möchten, nutzen Sie den Seitenverweis zum Gegner-Verzeichnis im ausführlichen Gegner-Kapitel.

LEGENDE

Dies ist eine Liste aller Symbole, die im Lösungsweg-Kapitel verwendet werden. Unsere Karten sind genau wie die Hauptkarte im Spiel eingeordnet, sofern es nicht durch eine Windrose anderweitig angezeigt wird. Beachten Sie, dass Zufallsfundstücke ausschließlich auf dem Kartenposter verzeichnet sind, damit die Übersichtlichkeit der Karten im Lösungsweg gewahrt bleibt.

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Weg des Spielers		Accessoire
	Schritt des Lösungsweges		Autozubehör
	Refugium		Campingzubehör
	Restaurant/Informant		Wichtiger Gegenstand
	Unterkunft		Straßensperre
	Geschäft		Dungeon
	Waffenhändler		Imperiale Basis
	Lebensmittelhändler		Königsgrab
	Cup Noodles-Wagen		Autowerkstatt
	Feuerquelle		Parkplatz
	Eisquelle		Tankstelle
	Blitzquelle		Angelstelle
	Verbrauchsgegenstand		Chocobo-Verleih
	Wertgegenstand		Chocobo-Salon
	Waffe		Mineraliensammelstelle



AUF DIE SCHNELLE

Falls Sie unser Grundlagen-Kapitel (siehe Seite 8) übersprungen haben, dann wäre es zumindest ratsam, einen Blick auf diese kurze Zusammenfassung wichtiger Funktionen zu werfen, die in der Anfangsphase des Spiels vorkommen.



Aufgaben-Zielführung (I & L): Diese Markierungen auf der Übersichtskarte, der Navikarte und dem eigentlichen Bildschirm führen Sie zu Ihrem aktuellen Aufgabenziel. Wenn Sie die ausgewählte Mission ändern möchten, drücken Sie **□/△** und wählen im Aufgabenmenü eine andere aus. Es bietet sich an, die Zielführung immer auf diese Weise zu aktivieren, auch wenn Sie ziemlich genau wissen, wohin Sie müssen. Falls Sie einen bestimmten Ort erreichen wollen, ohne dort einer Aufgabe nachzugehen, können Sie eine eigene Markierung erzeugen, indem Sie auf der Hauptkarte **Ⓜ/×** drücken.



Bewegung & Ausdauer: Sie bewegen Ihren Charakter mit **⬄**, mit **⬆** können Sie die Kamera schwenken und mit **ⓧ/ⓐ** über Hindernisse springen. Zum Rennen halten Sie entweder **Ⓞ/ⓑ** gedrückt, oder Sie drücken kurz auf **Ⓛ/Ⓩ**. Wenn Sie dabei die Ausdauerleiste komplett leeren, kann Noctis vorübergehend nicht mehr rennen oder springen. Es gibt aber einen sehr nützlichen Trick, mit dem Sie die Ausdauer augenblicklich wieder auffüllen können. Die genaue Funktionsweise hängt davon ab, welche Sprintmethode Sie verwenden. Wenn Sie **Ⓛ/Ⓩ** benutzen, drücken Sie den Stick erneut, und zwar einen Sekundenbruchteil bevor der Ausdauerbalken auf null sinkt. Wenn Sie durch das Halten von **Ⓞ/ⓑ** rennen, lassen Sie die Taste in ebenjenem Moment kurz los. Sofern das Timing stimmt, macht Noctis einen Satz nach vorn, und die Leiste ist wieder voll.



Navikarte: Diese kleine Umgebungskarte zeigt Ihnen einen Ausschnitt der Hauptkarte. Das **N** am Rand weist immer nach Norden. Der weiße Kreis in der Mitte repräsentiert Ihren Charakter Noctis und der weiße Pfeil seine aktuelle Blickrichtung. Symbole kennzeichnen Orte von Interesse und Interaktionsmöglichkeiten, die Sie entdeckt haben. Wenn diese außerhalb des Kartenausschnitts liegen, verschwinden die Symbole. Die Zielmarkierung der ausgewählten Aufgabe sowie manuelle Marker und der Standort des Regalia werden jederzeit angezeigt, auch wenn sich die Orte außerhalb der Navikarte befinden. Dann weisen die Symbole am Rand der Navikarte auf die Richtung hin.



Gegner & Warnbalken: In der Nähe potenzieller Gegner erscheint oben im Bild eine rote Warnanzeige. Sie können die Gelegenheit nutzen und als Erster zuschlagen, bevor Ihr Gegner Sie bemerkt und angreift – oder sich aus dem Staub machen, falls Sie eine Auseinandersetzung vermeiden möchten. Das Kampfgebiet wird auf der Navikarte durch einen roten Ring markiert. Wenn Sie diesen Bereich verlassen, entkommt Ihre Gruppe.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Einleitung
- Gegneranalyse
- Legende
- Auf die Schnelle
- 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
- Kapitel 14





Kampf: Es gibt zwei grundlegende Aktionsmöglichkeiten. **○/△** dient zum Angreifen (drücken für Einzelattacken, halten für Angriffsserien) und **□/×** zur Verteidigung (drücken für Ausweichrolle und halten für Abwehrhaltung). In der Anfangsphase des Spiels sind diese beiden Tasten alles, was Sie brauchen, um Kämpfe siegreich zu beenden – indem Sie aggressiv gegen Ihre Feinde vorgehen und die Offensive gelegentlich kurz unterbrechen, um feindlichen Attacken auszuweichen. Im Laufe der Handlung kommen noch weitere Elemente hinzu, zum Beispiel Warp-Attacken, mit denen Sie direkt zum Kontrahenten teleportieren (**△/▽** halten), oder der strategische Waffenwechsel mit **+**.



Warp-Zielpunkte: Immer wenn Sie eine blaue Markierung an einer erhöhten Position bemerken, können Sie sich mit einem Punkt-Warp dorthin teleportieren, indem Sie **△/▽** gedrückt halten. Von dort aus können Sie erneut warpen, um ein markiertes Ziel zu attackieren; zur Zielauswahl nutzen Sie **RT/LB** und **R1**. Je größer die Entfernung zum Gegner, desto höher ist der potenzielle Schaden, den Ihre Attacke anrichtet. Sie können Warp-Punkte auch nutzen, um sich bei hektischen Gefechten eine kurze Atempause zu verschaffen und, was noch wichtiger ist, die MP-Leiste augenblicklich wieder aufzufüllen.



Raststätten & Ortschaften: Die erste Raststätte, Hammerhead, erreichen Sie gleich zu Beginn des Abenteuers. Raststätten und Ortschaften bieten üblicherweise die folgenden Annehmlichkeiten:

- ◆ **Geschäft** (🛒), wo Sie Ausrüstung und Gegenstände kaufen können.
- ◆ **Restaurants** (🍴), wo Sie bei Informanten Update-Infos für die Karte erwerben, statuswertsteigernde Speisen essen und Jagdaufträge annehmen können.
- ◆ **Unterkünfte** (🛏️), wo Sie übernachten können, um Wunden zu heilen und, wenn Sie genügend Erfahrungspunkte (EP) gesammelt haben, die Stufe der Charaktere zu erhöhen. In einer Unterkunft ist das Zubereiten von Mahlzeiten nicht möglich und Sie müssen für die Unterbringung zahlen. Dafür bekommen Sie aber je nach Qualität der Unterkunft einen EP-Bonus.

Es gibt viele optionale Aufgaben, bei denen Sie Personen bestimmte Gegenstände besorgen sollen. Einige davon werden in Geschäften verkauft. Wenn Sie im Lösungsweg einen Blick auf die für Nebenaufgaben erforderlichen Objekte werfen, können Sie die benötigten Sachen bereits im Vorfeld kaufen und sich so viel Hin und Her sparen.



Refugium (🏠): Anders als bei den meisten anderen Rollenspielen wird die Stufe der Charaktere in *Final Fantasy XV* nicht automatisch erhöht. Sie müssen in einem Refugium oder einer Unterkunft übernachten, damit der Erfahrungsgewinn durch besiegte Gegner und abgeschlossene Aufträge verrechnet wird. Refugien erkennen Sie bei der Erkundung der Karte schon aus einiger Entfernung an einer schmalen Rauchsäule. Wenn Sie dort campen, können Sie die gesammelten Erfahrungspunkte (EP) verbuchen und statuswertsteigernde Mahlzeiten zubereiten. In der Umgebung von Refugien finden Sie in der Regel Elementarquellen (⚡, ❄️, 🔥). Mit diesen können Sie interagieren, um Elementarenergie zu absorbieren, die für die Herstellung von Zaubern im Magiemenu benötigt wird.

An einigen Refugien wird bei der ersten Übernachtung eine Sequenz mit Noctis und einem seiner Gefährten ausgelöst. Wenn sich eine solche Gelegenheit bietet, sollten Sie sie nutzen, denn Sie erhalten dabei nützliche Fertigkeitenpunkte (FP).



Sammelstellen (🍄, 📦, 🏹): Unterschiedliche Fundstellen sind über die gesamte Karte verstreut. An diesen Orten können Sie Ressourcen wie Kochzutaten, Wertgegenstände und Mineralien einsammeln. Sobald Sie einen Vorrat geplündert haben, wird sein Kartensymbol grau abschattiert. Nach einiger Zeit werden die Ressourcen erneuert.



Regalia (🚗): Ihr Wagen, der sogenannte Regalia, ist das primäre Transportmittel des Spiels. Es gibt die Optionen manuelles Fahren (Sie lenken selbst) oder automatisches Fahren (Ignis chauffiert Sie ans Ziel). Dabei wählen Sie einen Ort aus der Liste verfügbarer Ziele aus, zum Beispiel einen Parkplatz, ein Aufgabenziel oder eine manuelle Zielformierung. Wo ein Direktreisensymbol (▶️) angezeigt wird, können Sie den Zielpunkt für eine minimale Gebühr im Handumdrehen erreichen.



Parkplätze (P): Ein solches Symbol weist in der Regel darauf hin, dass sich in der Nähe etwas von Interesse befindet – wobei es sich allerdings auch um den Zielpunkt einer Aufgabe handeln kann, die Sie bislang noch nicht angenommen haben. Sie können aber nicht nur an diesen vorgesehenen Orten halten. Sobald Sie etwas sehen, was Ihr Interesse weckt, fahren Sie einfach rechts ran und parken am Straßenrand, indem Sie halten (egal ob Sie oder Ignis fahren).



Fertigkeitenpunkte: Beim Stufenaufstieg oder Aufgabenabschlüssen erhalten Sie FP, die Sie im Fertigkeitenmenü ausgeben können. Dadurch wird es Ihnen ermöglicht, für alle Gruppenmitglieder unter anderem neue offensive und defensive Fähigkeiten und spezielle Gefährtenkommandos freizuschalten.

Nebenaufgaben & optionale Herausforderungen: Auch wenn es immer eine neue Hauptaufgabe gibt, mit der Sie die Handlung weiterführen, möchten wir Ihnen doch eindringlich empfehlen, sich die Zeit für optionale Aktivitäten zu nehmen, besonders für Nebenaufgaben und Jagdaufträge. Auch wenn Sie einfach nur die Welt erforschen, um unbekannte Kreaturen und verborgene Orte zu entdecken, springt etwas für Sie dabei heraus. Denn alle zusätzlichen EP, FP oder Ausrüstungsgegenstände machen Ihre Gruppe stärker, und dies kommt Ihnen bei Hauptaufgaben oder optionalen High-End-Herausforderungen zugute. Mit Gegnern, deren Stufe über Ihrer liegt, sollten Sie sich aber besonders zu Beginn des Spiels nicht einlassen. Es ist ratsam, regelmäßig zu speichern, wenn Sie vom direkten Weg abweichen.



Chocobo-Verleih (🐥): Durch den Abschluss eines bestimmten Jagdauftrages (siehe Seite 51) wird die Option freigeschaltet, Chocobos zu mieten – ein schnelles und praktisches Transportmittel für die gesamte Gruppe. Aber vor Kapitel 03 müssen Sie sich darüber noch keine Gedanken machen.



Ausrüstung: Im Ausrüstungsmenü können Sie Waffen und Accessoires anlegen. Zauber (die Sie im Magiemenu herstellen) und Gefährtenkommandos (die Sie im Fertigkeitenmenü freischalten) werden ebenfalls in diesem Menü für den Einsatz bereitgestellt.



- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Einleitung
- Gegneranalyse
- Legende
- Auf die Schnelle
- 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
- Kapitel 14

KAPITEL 01

TEIL 1

LEIDE: REGION HAMMERHEAD

NEBENAUFGABE

„Suchen und retten“ (siehe Seite 115)

Nach dem Abschluss von **Auf die Hörner genommen** können Sie nordwestlich von Hammerhead, wo die unbefestigte Straße vom Highway abzweigt, diese Aufgabe starten. Der zu rettende Mann sitzt an einem großen Felsen gleich neben der Straße. Überreichen Sie ihm einen Heiltrank, um den Auftrag abzuschließen.

NEBENAUFGABE

„Die schwarzen Engel“ (siehe Seite 121)

Von Hammerhead aus folgen Sie der Straße nach Nordwesten. Dann stoßen Sie auf einen Mann, der zur Reparatur seines Wagens ein Pannenset benötigt. Dieses können Sie in Hammerheads Mini-Mart kaufen. Es bietet sich an, im Hinblick auf zukünftige Fahrzeugpannen gleich mehrere Exemplare zu erwerben. Geben Sie dem Mann ein Pannenset, um die Aufgabe abzuschließen.

NEBENAUFGABE

„Außer Puste“ (siehe Seite 114)

Westlich von der Stelle, an der Sie im Rahmen der Haupthandlung gegen das Bluthorn bekämpft haben, finden Sie versteckt zwischen Containern einen erschöpften Mann. Geben Sie ihm einen Heiltrank, um diese kurze Nebenaufgabe abzuschließen.

Siecher

Im Allgemeinen sollten Sie in den ersten Stunden des Spiels nur bei Tageslicht Aufträge abschließen oder auf Erkundungstour gehen. Nachts treten gefährliche Siecher an die Stelle üblicher Wildtiere. Nur gut entwickelte Gruppen haben überhaupt eine Chance gegen diese extrem gefährlichen Kreaturen. Vorerst sollten Sie deshalb zur Abenddämmerung ein Lager aufschlagen oder eine Unterkunft aufsuchen.

JAGDAUFTRAG

Hammerhead: „Tal ohne Wiederkehr“ (siehe Seite 136)

Der im Restaurant verfügbare Jagdauftrag kann schon zu Beginn mit Leichtigkeit abgeschlossen werden. Ihr Ziel besteht darin, ein kleines Stück südwestlich von Hammerhead eine Gruppe Mesmerizen (schwach gegen Großschwerer, Dolche und Feuer) auszuschalten. Beachten Sie, dass die Gegner nur tagsüber dort sind.

! Lösungsweg im Überblick

(Details auf der nächsten Doppelseite)

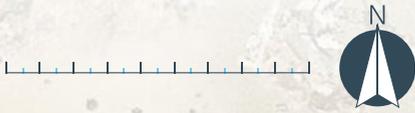
SCHRITT	AUFGABE	INHALT
<01>	-	Schieben Sie den Regalia nach Hammerhead.
<02> - <04>	Der mittellose Prinz	Sprechen Sie mit Cidney, betreten Sie einen Laden und kehren Sie dann zu Cidney zurück. Schalten Sie drei Gruppen Alacrane westlich von Hammerhead aus.
<05> - <07>	Vom Jäger zum Gejagten	Untersuchen Sie die Dokumente in der Hütte im Westen. Dann schalten Sie zwei Rudel Taoties aus, bevor Sie mit Dave reden.
<08> - <09>	Auf die Hörner genommen	Besiegen Sie im Norden das Bluthorn.
<10>	Der Prinzenversand	Sprechen Sie in Hammerhead mit Cidney und fahren Sie mit dem Regalia zur Raststätte Langwithe.

NEBENAUFGABE

„Vom Pech überholt“ (siehe Seite 120)

Wenn Sie in der Nähe der Hütte, bei der Sie während der Haupthandlung Dave gerettet haben, der unbefestigten Straße nach Süden folgen, treffen Sie an der hier markierten Position einen verzweifelten Fahrer. Bringen Sie ihm ein Pannenset (erhältlich in Hammerheads Mini-Mart), um die Aufgabe abzuschließen.

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Einleitung
- Gegneranalyse
- Legende
- Auf die Schnelle
- 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
- Kapitel 14



STREIFZUG

„Gerührt, nicht geschüttelt“ (siehe Seite 145)
 Wenn Sie im Cotisse-Refugium Ihr Lager aufschlagen, bittet Ignis um Hilfe bei der Zubereitung des Frühstücks. Nehmen Sie die Einladung an. Wenn die entsprechende Einblendung erscheint, drehen oder neigen Sie während des Gesprächs wiederholt , um die Aufgabe abzuschließen.

JAGDAUFTRAG

Hammerhead: „Tal ohne Wiederkehr“
 (siehe Seite 136)
 Hier bekommen Sie es mit einer großen Gruppe Taoties zu tun, die nur tagsüber im Nordosten von Hammerhead umherstreift. Praktisch sind hier Gefährtenkommandos wie Gladius' „Sturm“ oder aufgeladene Großschwert-Attacken von Noctis. Dolche, Schusswaffen und Eis sind gegen diese Wesen auch sehr effektiv.

Shopping

Hammerheads Waffenhändler hat ein paar wertvolle Waffen auf Lager. Einige werden sich in den ersten Stunden des Abenteuers als überaus nützlich erweisen. Auf jeden Fall sollten Sie jeweils mindestens ein Exemplar der folgenden Waffen kaufen: Kriegsklinge (ein Großschwert, hilfreich bei Gegnergruppen), ein Paar Rächer (Dolche, die nützlich sein können, um niedergeworfenen Gegnern den Rest zu geben) sowie eine Kokytus (Schusswaffe mit Eiselement-Schaden). Im Ausrüstungsmenü legen Sie Noctis diese Waffen an. Behalten Sie im Hinterkopf, dass Sie ausgerüstete Waffen jederzeit mit wechseln können. Das ist ein entscheidendes Feature, wenn Sie die Schwächen von Gegnern ausnutzen wollen. Denken Sie auch daran, dass Sie die Ausrüstung der Gefährten ebenfalls verwalten. Mit besseren Waffen können die Mitstreiter im Kampf mehr leisten, und auch sie können die Schwächen von Gegnern ausnutzen. Abschließend noch ein Hinweis: Es kann nicht schaden, im Mini-Mart ein paar Heiltränke, Pannensets und Gegengifte zu kaufen. Diese Gegenstände werden für den Abschluss von Nebenaufgaben benötigt, und es spart Zeit, wenn Sie die Sachen dabeihaben.

Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Qualitätsbaustein
	Verrostete Münze
	Pelziges Riesenhorn
	Krummzahn
	Metallsplitter
	Verrostetes Metallstück
	Kaputte Mundharmonika
	Krieger-Knöchelband
	Bronzereif
	Granat-Armband
	Final-Elixier
	Mega-Phönix
	Super-Elixier
	Gegengift
	Heiltrank
	Supertrank
	Phönixfeder
	Rächer
	Brennaere
	Eiserner Fürst*
	Gedenkmünze
	Weißstein-Splitter (17%) Schwarzstein-Splitter (17%) Rotstein-Splitter (17%) Blaustein-Splitter (17%) Grünstein-Splitter (16%) Gelbstein-Splitter (16%) Silberstaub (40%) Goldstaub (35%) Regenbogenstaub (25%)

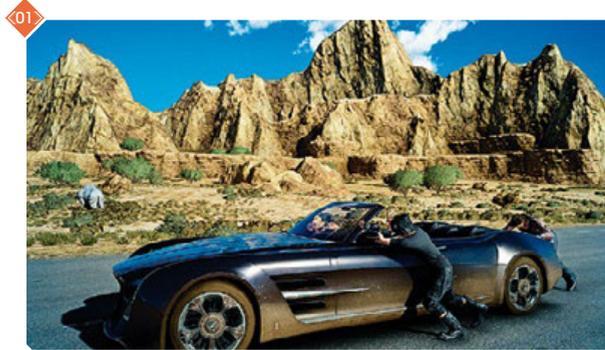
* Erst nach dem Abschluss des Spiels verfügbar.



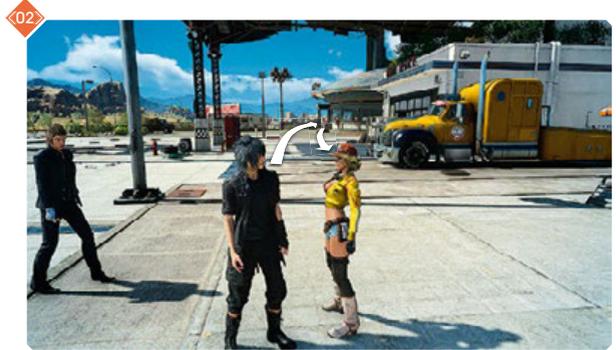
STREIFZUG

„Wallfahrt nach Hammerhead“
 (siehe Seite 145)
 Wenn Sie im Palmaugh-Refugium Ihr Lager aufschlagen, wird Prompt Sie darum bitten, ihn zu begleiten. Folgen Sie der Zielmarkierung zum Hügel mit Blick auf Hammerhead, um diese Episode abzuschließen.

LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



Nach der Eröffnungsszene besteht Ihre erste Aufgabe als Prinz Noctis darin, Ihr Auto, den Regalia, durch Halten von **Ⓒ2/Ⓒ4** zu schieben, bis eine Zwischensequenz einsetzt. Währenddessen können Sie sich schon einmal mit der Kamerabewegung (und der Landschaft) vertraut machen, indem Sie **Ⓐ** in verschiedene Richtungen neigen.

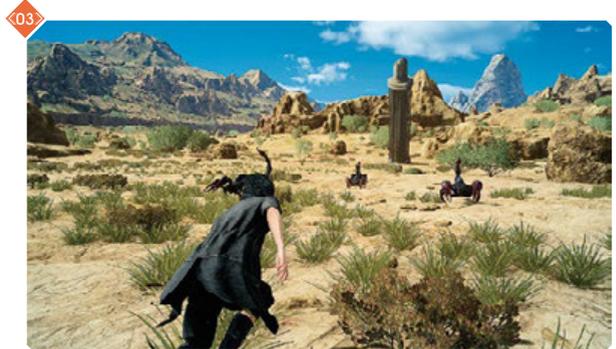


In Hammerhead angekommen, sprechen Sie mit Cidney, um eine Karte des Kontinents zu erhalten. Sie können den Laden oder das Restaurant betreten, um die Aufgabe **Der mittellose Prinz** zu starten. Auf Ignis' Vorschlag hin kehren Sie zu Cidney zurück und erklären ihr die Lage. Bei dem anschließenden interaktiven Gespräch haben Sie drei Auswahlmöglichkeiten:

- ◆ „Den Preis runterhandeln“ ➔ Belohnung: 10 FP
- ◆ „Geld leihen“ ➔ Belohnung: 10 FP
- ◆ „Gladio vorschicken“ ➔ Belohnung: 10 FP

Gegneranalyse (siehe Seite 231)

NAME	HINWEISE
Alacran	Schwach gegen Schwerter, Großschwerter und Blitz; resistent gegen Eis und Licht
Taotie	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen und Eis; resistent gegen Feuer und Licht
Bluthorn	Sehr schwach gegen Feuer; schwach gegen Lanzen und Schilde; resistent gegen Eis
Doppelhorn	Schwach gegen Lanzen, Schilde und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Mesmerize	Schwach gegen Großschwerter, Dolche und Feuer; resistent gegen Eis und Licht



Schauen Sie im Restaurant kurz beim Informanten vorbei, um Ortsinfos einzuholen, bevor Sie sich an die Beseitigung der Monstergruppen außerhalb von Hammerhead machen. Die ersten Feinde finden Sie bei dem abgeknickten Strommasten ein kleines Stück südwestlich der Tankstelle (siehe Abbildung). Sie können sich vom **!**-Symbol leiten lassen. Kümmern Sie sich auch um die optionale Herausforderung zu Beginn des Kampfes. Wenn Sie solche „Missionen“ in die Tat umsetzen, erhalten Sie zusätzliche FP, die Sie im entsprechenden Menü zum Freischalten neuer Fertigkeiten einsetzen können.

Nebenaufgaben

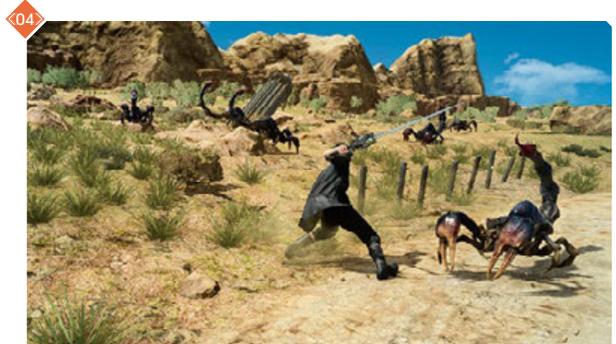
Es gibt mehr Nebenaufgaben, als Sie während der ersten Kapitel von *FFXIV* vielleicht vermuten. Möglicherweise sind Sie versucht, sich auf die Haupthandlung zu konzentrieren, um Ihre Gruppe voranzubringen. Tatsächlich aber tragen Sie mit dem Abschluss von Nebenaufgaben viel mehr zur Entwicklung der Charaktere bei. Dadurch sind Sie der allmählichen Steigerung des Schwierigkeitsgrades immer einen Schritt voraus und können sich den Kauf hochwertiger Ausrüstungsgegenstände leisten, die einen großen Unterschied ausmachen. Für den Abschluss optionaler Herausforderungen winken unter anderem wertvolle Belohnungen, Upgrades und Ressourcen (sowohl direkt als auch indirekt als Folge der Erkundungstouren).

Wir möchten Ihnen daher unbedingt empfehlen, regelmäßig vom direkten Weg abzuweichen, zumal Ihnen dieser Lösungsweg dabei hilft, sich nicht weiter als nötig zu entfernen. Für jeden Kartenabschnitt des Spiels finden Sie hier Hinweise auf den Ort und die Anforderungen aller Nebenaufgaben, die Sie in Angriff nehmen können.

In der Eröffnungsphase des Spiels in der Hammerhead-Region erleichtert jede Nebenaufgabe, die Sie vor Schritt **03** abschließen, den Kampf gegen das Bluthorn. Das gleiche Prinzip gilt für alle kritischen Herausforderungen der Handlung. Ein paar zusätzliche Aktivitäten im Vorfeld machen sich bezahlt, wenn Ihre Gruppe ernsthaft gefordert wird. Auf der vorangegangenen Seite finden Sie die Beschreibungen der momentan verfügbaren Nebenaufgaben.

NEBENAUFGABEN IM ÜBERBLICK

NAME	TYP	SEITE
Ungezieferbeseitigung	Jagdauftrag	136
Tal ohne Wiederkehr	Jagdauftrag	136
Wallfahrt nach Hammerhead	Streifzug	145
Gerührt, nicht geschüttelt	Streifzug	145
Die schwarzen Engel	Autopanne	121
Vom Pech überholt	Autopanne	120
Außer Puste	Rettung	114
Suchen und retten	Rettung	115



Die zweite Gruppe wartet bei einem anderen umgefallenen Strommasten ein kleines Stück weiter westlich. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um sich in der Kunst der Verteidigung zu üben: Halten Sie **Ⓒ/Ⓐ**, um feindliche Attacken abzuwehren, bevor Sie die Angreifer niederstrecken. Die dritte und letzte Gruppe treibt sich noch weiter westlich herum. Laufen Sie einfach an der Hauptstraße entlang, bis Sie den Alacranen begegnen. Befolgen Sie auch hier die Anweisungen, um FP zu erhalten. Die Aufgabe **Der mittellose Prinz** endet mit dem Ableben des letzten Gegners.

05



Die Mission **Vom Jäger zum Gejagten** beginnt nach dem Telefongespräch mit Cidney. Gehen Sie nach Westen zu der hier abgebildeten Hütte. Untersuchen Sie die Dokumente, die in der hinteren Ecke auf dem Tisch liegen, um einen Kampf gegen eine Taotie-Herde auszulösen. Eine aufgeladene Großschwert-Attacke bewirkt auf so engem Raum wahre Wunder. Allerdings kann auch der Einsatz der Kokytus-Schusswaffe viel bringen, da diese Wesen empfindlich auf Eis reagieren.

07



Sobald alle Monster erledigt sind, erscheint Dave bei der nahe gelegenen Hütte. Sprechen Sie mit ihm, um die Aufgabe **Vom Jäger zum Gejagten** zu beenden. Bei dem interaktiven Gespräch winkt wieder eine Belohnung:

- ◆ „**Uneigennützig helfen**“ → Belohnung: 30 EP für die ganze Gruppe
- ◆ „**Gegen Bezahlung helfen**“ → Belohnung: 2 FP
- ◆ „**Ignis entscheiden lassen**“ → Belohnung: 150 EP nur für Ignis

09



Nun ist es an der Zeit, Ihrem nächsten Gegner gegenüberzutreten. Das Bluthorn erwartet Sie im Norden, jenseits der im Bild gezeigten Pipeline. Wenn Sie Ihre Siegchancen erhöhen wollen, sollten Sie dafür sorgen, dass Ignis' Fertigkeit „Elementaraura“ freigeschaltet ist. Sie könnten auch noch einen kleinen Abstecher nach Westen machen und an einer Fundstelle (siehe Seite 34) das mächtige Großschwert Brennaere einsammeln, das Feuerschaden verursacht. Wenn alles erledigt ist, legen Sie einen manuellen Spielstand an. Konzentrieren Sie sich beim Kampf darauf, den feindlichen Attacken mit Ausweichrollen (C/PS drücken) oder durch automatisches Ausweichen (C/PS halten) zu entgehen, besonders wenn Sie in der Reichweite der Hörner sind. Am besten sollten Sie ohnehin versuchen, sich hinter der Bestie aufzuhalten, wo Sie eine höhere Chance auf **Kombo**-Angriffe haben – diese situationsabhängigen Attacken, bei denen Noctis in der Nähe eines Gefährten steht, verursachen zusätzlichen Schaden. Eine durch Ignis' Elementaraura mit Feuer gestärkte Lanze würde beide Schwächen des Gegners ausnutzen, aber das Großschwert Brennaere ist auch sehr wirkungsvoll. Mit dem Sieg über das Bluthorn endet die Aufgabe **Auf die Hörner genommen**.

© 2016 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

06



Begeben Sie sich weiter nach Westen zur nächsten Zielmarkierung, wo Sie auf eine weitere Monstergruppe stoßen. Um die optionale Missions-Bedingung zu erfüllen, schauen Sie zum Windrad hinauf und halten Sie (A/Y) wenn Sie die blaue Markierung erblicken. In hängender Position halten Sie dann (RB/RB) und drücken (A/Y), damit Noctis einen Warp-Angriff gegen das gewählte Ziel ausführt. Diese Technik werden Sie im Verlauf Ihres Abenteuers häufig benötigen. Daher ist es ratsam, sie stets zu trainieren, wenn sich eine Gelegenheit dazu bietet.

08



Ihre nächste Mission heißt **Auf die Hörner genommen**. Bevor Sie sich zum Zielpunkt begeben, sollten Sie einen Zwischenstopp beim nahe gelegenen Merrioth-Refugium einlegen, ein Stück südöstlich Ihrer aktuellen Position. Alle Refugien sind an einer aufsteigenden Rauchsäule schon von Weitem zu erkennen. Sammeln Sie Elementarergie an den Elementarquellen rund um das Refugium, bevor Sie Ihr Lager aufschlagen. Damit können Sie Zauber herstellen (mehr darüber auf Seite 20). Beim Rasten werden die bis dahin gesammelten Erfahrungspunkte (EP) automatisch verbucht. Dadurch wird die Stufe Ihrer Charaktere erhöht, und sie erhalten Statuswert-Verbesserungen. Diese werden sich bei dem bevorstehenden Kampf als sehr nützlich erweisen.

10



Nun können Sie nach Hammerhead zurückkehren und dann in ein neues Gebiet fahren – wobei dies ein günstiger Zeitpunkt wäre, um erst noch ein paar Nebenaufgaben zu erledigen. Sobald Sie zum Aufbruch bereit sind, sprechen Sie mit Cidney, um **Der Prinzenversand** zu starten (die Optionen des interaktiven Gesprächs sehen Sie unten) und zur Raststätte Langwitze zu fahren. Wenn Sie Noctis ans Steuer setzen (also den Wagen selbst zum nächsten Zielpunkt fahren), wird die Bedienung des Regalias im Bild angezeigt. Wichtig ist: Mit (R2/R1) geben Sie Gas, gelenkt wird mit (L) (was aber effektiv nur bei Abzweigungen erforderlich ist, da Noctis automatisch der Straße folgt), und am Ziel halten Sie gemäß der Einblendung (X/A), um zu parken. Die Auswahl beim interaktiven Gespräch mit Cidney führt zu folgenden Ergebnissen:

- ◆ „**Den Boten spielen**“ → Belohnung: 50 EP für die ganze Gruppe
- ◆ „**Ablehnen**“ → Belohnung: 2 FP
- ◆ „**Prompto entscheiden lassen**“ → Belohnung: 200 EP nur für Prompto

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Schnellstart

Grundlagen

Lösungsweg

Nebenaufgaben

Inventar

Gegner

Strategie & Analyse

Extras

Index

Einleitung

Gegneranalyse

Legende

Auf die Schnelle

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

Kapitel 14

NEBENAUFGABE

„Ein Rätsel in mehreren Akten 1“ (siehe Seite 126)

Bei Ihrem Stopp an der Raststätte Langwithe gehen Sie zum linken Ende der Veranda vor dem Hotel. Dort finden Sie neben einem Stuhl eine Karte und sammeln sie ein. Wählen Sie dies als aktive Aufgabe aus und folgen Sie der Zielmarkierung bis zum Suchgebiet. Ihr Ziel besteht darin, innerhalb des markierten Gebietes ein Sammelobjekt zu finden – und jetzt sollten Sie nicht weiterlesen, falls Sie das lieber ohne Tipps erledigen möchten. Ein Hinweis: Das Objekt liegt am Fuß eines Felsens, unweit der Mitte des Suchgebietes. Beachten Sie, dass es im Nebenaufgaben-Kapitel bei Suchaufträgen dieser Art Abbildungen aller Fundorte gibt. Auf Seite 126 sehen Sie die Lösung dieser Aufgabe.

JAGDAUFTRAG

Raststätte Langwithe: „Aufbäumen der Gejagten“ (siehe Seite 136)

Diese Wesen treiben sich nördlich der Raststätte Langwithe herum; allerdings nur tagsüber. Sie sind schwach gegen Großschwerter, Dolche und Eis.

NEBENAUFGABE

„In die ewigen Jagdgründe“ (siehe Seite 146)

Gleich nachdem Sie mit dem Motelbesitzer gesprochen haben, reden Sie mit dem Mann, der am Ende der Zwischenszene neben Noctis steht. Er bittet Sie, etwas bei Dave abzuliefern, der sich auf der anderen Straßenseite befindet, vor der kleinen Hütte neben dem Restaurant. Nachdem Sie Dave den Brief überreicht haben, sprechen Sie mit dem örtlichen Informanten – mit anderen Worten dem Mann hinter dem Tresen des Restaurants. Nun können Sie sich zum Zielort begeben, der hier auf unserer Karte markiert ist. Untersuchen Sie das Lagerfeuer, dann jagen und besiegen Sie die in der Nähe auftauchenden Taoties. Sobald Sie alle ausgeschaltet haben (Gladius' Sturm-Kommando ist dabei sehr hilfreich), bringen Sie die Erkennungsmarke auf und bringen sie zu Dave an der Raststätte Langwithe, um diese Mission abzuschließen.

NEBENAUFGABE

„Unterbrochene Fahrt“ (siehe Seite 121)

Nur ein kleines Stück südlich der Raststätte Langwithe finden Sie einen Fahrer, der neben der Straße bei seinem Wagen steht. Geben Sie ihm ein Pannenset (erhältlich im Mini-Mart von Hammerhead), um die Aufgabe abzuschließen.

JAGDAUFTRAG

Raststätte Langwithe: „Schatten aus den Schächten“ (siehe Seite 136)

Die gesuchten Goblins machen nachts den Hügel vor dem Eingang der Balouve-Minen unsicher. Sie sind schwach gegen feuerbasierte Attacken sowie Lanzen und Dolche. Um unerwünschte Begegnungen bei nächtlichen Fahrten zu vermeiden, parken Sie den Regalia im nahe gelegenen Langwithe und begeben sich zu Fuß zum Zielpunkt. Für eine schnelle Rückkehr nach dem Sieg über die Goblins öffnen Sie die Übersichtskarte und wählen die Option „Zurück zum Regalia“.

NEBENAUFGABE

„Das hungrige Kätzchen“ (siehe Seite 170)

Wenn Sie nach der Unterhaltung mit Dino zum Parkplatz zurückkehren, können Sie auf dem Steg mit einer Katze interagieren und diese Nebenaufgabe starten. Gehen Sie zu der Angelstelle auf dem kleinen Steg im Westen. Dort können Sie einen Fisch fangen und der Katze bringen – die, wie sich herausstellt, gar keinen rohen Fisch mag. Fragen Sie die Köchin des nahe gelegenen Restaurants um Rat. Das von ihr zubereitete Mahl bringen Sie der Katze, um die Mission abzuschließen. (Bevor Sie die Gegend verlassen, sollten Sie im Laden noch eine Lucis-Tomate kaufen. Die wird bald bei einer anderen Nebenaufgabe benötigt.)

TOUR

„Morgenstund hat Sand im Schuh“ (siehe Seite 145)

Schlagen Sie Ihr Lager im Lachryte-Refugium auf und nehmen Sie das Angebot von Gladius an. Folgen Sie ihm am Morgen zu einem kleinen Wettrennen. Mithilfe des kleinen Tricks zum augenblicklichen Auffüllen des Ausdauerbalkens, kurz bevor er komplett leer ist (siehe „Bewegung & Ausdauer“ auf Seite 31), können Sie durchgehend rennen. Gladius reagiert an der Ziellinie unterschiedlich, je nachdem, wie gut Sie sich geschlagen haben.

NEBENAUFGABE

„Ein Trank, ihn zu blenden“ (siehe Seite 115)

Nach dem Abschluss von **Ein Hilfeschrei** begeben Sie sich zu der großen Scheune in der Nähe der kleinen Hütte, wo Sie Dave kennengelernt haben. Überreichen Sie dem Mann im Inneren ein Gegengift, um die Mission abzuschließen.

NEBENAUFGABE

„Ein Hilfeschrei“ (siehe Seite 115)

Nach dem Besuch der Raststätte Langwithe finden Sie in einer Gebäuderuine im Nordwesten von Hammerhead einen Mann, der Hilfe benötigt. Heilen Sie ihn mit einem Heiltrank, um diese Mission zu beenden.



Balouve-Minen

Balouve-Minen

(siehe Seite 178)
Sie können diese Minen zwar betreten und erkunden, aber das letzte Tor lässt sich nur mit einem bestimmten Schlüssel öffnen. Gegen den Feind im Zentralsektor dieses Dungeons hat Ihre Gruppe ohnehin noch lange keine Chance. Es bietet sich daher an, den Besuch um einige Stunden aufzuschieben.

JAGDAUFTRAG

Galdin-Kai: „Schrecken der Sonnenanbeter“ (siehe Seite 136)

Ihr Ziel, eine Gruppe Blutscheren, befindet sich rund um die Uhr ein kurzes Stück nördlich des Strandes. Sie sind schwach gegen Eis, Großschwerter und Schilde.

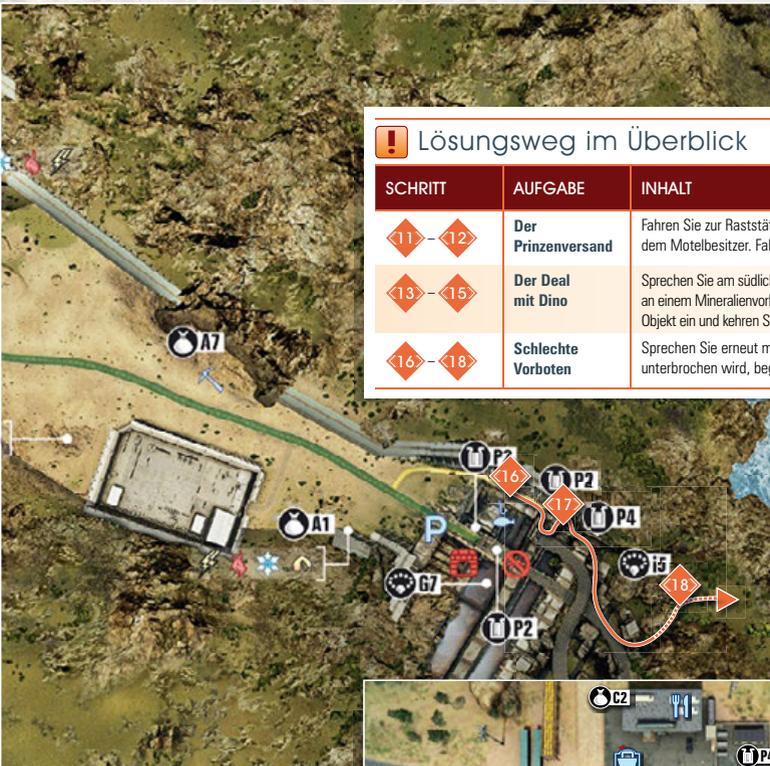
KAPITEL 01 TEIL 2



- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Einleitung
- Gegneranalyse
- Legende
- Auf die Schnelle
- 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
- Kapitel 14

! Lösungsweg im Überblick (Details auf der nächsten Doppelseite)

SCHRITT	AUFGABE	INHALT
◊11◊ - ◊12◊	Der Prinzenversand	Fahren Sie zur Raststätte Langwithe und sprechen Sie mit dem Motelbesitzer. Fahren Sie dann zum Galdin-Kai im Süden.
◊13◊ - ◊15◊	Der Deal mit Dino	Sprechen Sie am südlichen Steg mit Dino. Sammeln Sie danach an einem Mineralienvorkommen im Norden das gewünschte Objekt ein und kehren Sie zu Dino zurück.
◊16◊ - ◊18◊	Schlechte Vorboten	Sprechen Sie erneut mit Dino. Wenn die anschließende Reise unterbrochen wird, begeben Sie sich zur Spitze des Hügels.



Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Elektrolytkondensator
	Verrostete Münze
	Spitzknochen
	Pelziges Riesenhorn
	Krummzahn
	Drachenzahn
	Metallsplitter
	Verrostetes Metallstück
	Sternenmuschel
	Versteinerte Muschel
	Ammonit-Fossil
	Granat-Armband
	Kugelsichere Weste
	Sternenhänger
	Krieger-Knöchelband
	Bronzereif
	Fechter-Knöchelband
	Amulett
	Grünes Halsband
	Eisenreif
	Final-Elixier
	Mega-Phönix
	Allheilmittel
	Super-Elixier
	Super-Elixier**
	Gegengift
	Heiltrank
	Megatrank
	Rächer
	Brennaere
	Eiserner Fürst*
	Organix*
	Gedenkmünze
	Weißstein-Splitter (17%) Schwarzstein-Splitter (17%) Rotstein-Splitter (17%) Blaustein-Splitter (17%) Grünstein-Splitter (16%) Gelbstein-Splitter (16%)
	Silberstaub (40%) Goldstaub (35%) Regenbogenstaub (25%)

* Erst nach dem Abschluss des Spiels verfügbar.
** Ab Kapitel 09 verfügbar.

LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



Gegneranalyse (siehe Seite 231)

NAME	HINWEISE
Taotie	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen und Eis; resistent gegen Feuer und Licht
Alacran	Schwach gegen Schwerter, Großschwerter und Blitz; resistent gegen Eis und Licht
Doppelhorn	Schwach gegen Lanzen, Schilde und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Mesmerize	Schwach gegen Großschwerter, Dolche und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Imperialer Schütze	Schwach gegen Schusswaffen, Schilde und Feuer; resistent gegen Blitz
Magitek-Marodeur	Schwach gegen Lanzen, Dolche und Blitz; resistent gegen Eis

11



Wenn Sie die Raststätte Langwithe erreichen, parken Sie den Regalia auf dem Parkplatz vor dem Motel. Sprechen Sie mit dem Inhaber hinter dem Schalter, um die Lieferung abzuschließen. Wenn Sie nichts gegen etwas Ablenkung haben, wäre jetzt eine gute Zeit für örtliche Nebenaufgaben (siehe „Nebenaufgaben“).



Nebenaufgaben

In diesem Teil des Spiels gibt es zwei günstige Gelegenheiten, um Nebenaufgaben zu absolvieren:

- Die erste Gelegenheit bietet sich nach der Lieferung für den Motel-Besitzer an der Raststätte Langwithe (siehe Schritt 11). Nun könnten Sie sich um die folgenden Aufgaben kümmern: **In die ewigen Jagdgründe**, **Ein Rätsel in mehreren Akten 1**, **Unterbrochene Fahrt**, **Ein Hilfeschrei**, **Ein Trank, ihn zu blenden**, **Schatten aus den Schächten** und **Aufbäumen der Gejagten**.
- Die zweite bietet sich, bevor Sie bei Dino am Galdin-Kai den Roh-Granat abliefern (siehe Schritt 12). Hier sollten Sie **Morgenstund hat Sand im Schuh**, **Schrecken der Sonnenanbeter** und **Das hungrige Kätzchen** in Erwägung ziehen.

NEBENAUFGABEN IM ÜBERBLICK

NAME	TYP	SEITE
In die ewigen Jagdgründe	Dave	146
Ein Rätsel in mehreren Akten 1	Geheimnisvolle Karte	126
Unterbrochene Fahrt	Autopanne	121
Schatten aus den Schächten	Jagdauftrag	136
Aufbäumen der Gejagten	Jagdauftrag	136
Ein Hilfeschrei	Rettung	115
Ein Trank, ihn zu blenden	Rettung	115
Morgenstund hat Sand im Schuh	Streifzug	145
Schrecken der Sonnenanbeter	Jagdauftrag	136
Das hungrige Kätzchen	Sonstiges	170

12



Fahren Sie mit dem Regalia zum Galdin-Kai. Wenn Sie geparkt haben, gehen Sie durch das Hauptgebäude hindurch und weiter bis zum Anleger ganz im Süden der Karte. Beachten Sie, dass die Frau hinter dem runden Tresen im Restaurant „Zur Perle“ die hiesige Informantin ist. Gehen Sie nicht vorbei, ohne kurz Hallo zu sagen.



13



Nachdem Sie am Zielpunkt den Mangel an Fährverkehr zur Kenntnis genommen haben, sprechen Sie mit Dino. Damit endet **Der Prinzenversand** und die Aufgabe **Der Deal mit Dino** beginnt. Beim interaktiven Gespräch mit Dino haben Sie diese Auswahl:

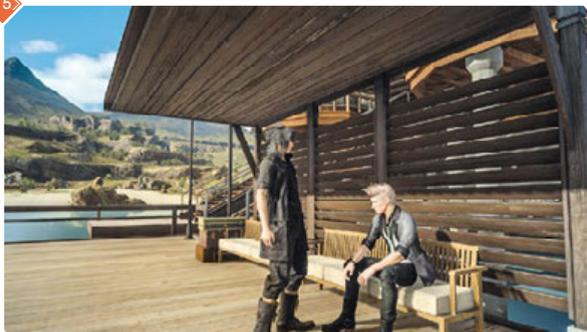
- ◆ „Dino zuhören“ → Belohnung: 80 EP für jedes Gruppenmitglied
- ◆ „Dino abservieren“ → Belohnung: 150 EP nur für Ignis

14



Nun können Sie den Regalia im Automatik-Modus verwenden, um mit der Option „Aufgabenziel“ zum Zielort zu fahren. Sobald der Regalia geparkt ist, erreichen Sie auf der hier abgebildeten Route den Pfad, der zum Zielobjekt führt. Gehen Sie um den Riesenvogel herum (keine Sorge, er fliegt einfach davon, wenn er Sie entdeckt) zur Mineraliensammelstelle und holen Sie sich einen Roh-Granat. Nun können Sie zu Dino am Galdin-Kai zurückkehren. Für die Lieferung bekommen Sie ein Granat-Armband – ein Accessoire, das die Ausrüstung eines Ihrer Gruppenmitglieder durchaus bereichern kann.

15



Wenn Sie mit der Handlung fortfahren möchten, sprechen Sie am Galdin-Kai noch einmal mit Dino, um die Aufgabe **Der Deal mit Dino** abzuschließen. Beachten Sie, dass Sie anschließend eine ganze Weile nicht mehr hierher zurückkehren werden. Daher sollten Sie vor dem nächsten Gespräch überlegen, ob Sie in der Gegend noch irgendetwas erledigen möchten.

16



Die Aufgabe **Schlechte Vorboten** startet, während Sie automatisch zur Stadt Insomnia fahren. Sobald der Wagen geparkt ist, folgen Sie dem im Bild eingezeichneten Weg bis zu einem ersten Trupp Soldaten. Attacken mit Flächenwirkung können bei kompakt aufgestellten Feinden Wunder wirken: Ein Zauber, Gladius' Sturm-Kommando oder ein aufgeladenes Großschwert sind allesamt ausgezeichnete Optionen. Falls Noctis unter schwerem Beschuss liegen sollte, nutzen Sie eine der Möglichkeiten zur Deckung: Halten Sie direkt daneben **Ⓢ** **ⓧ** gedrückt, wenn die entsprechende Einblendung erscheint. (Falls Sie die Fertigkeit „Geborgenheit“ freigeschaltet haben, profitieren Sie von einer beschleunigten Regeneration der Anzeigen.)

17



Im Bild sehen Sie den Weg, der Sie zu einem zweiten Gefecht führt. Nutzen Sie die gleiche Taktik, um Ihre Feinde zu bezwingen. Nach der Schlacht sollten Sie nicht vergessen, die angrenzenden Räume aufzusuchen, um Gegenstände einzusammeln.

18



Das dritte und letzte Gefecht dieses Kapitels erreichen Sie auf dem hier eingezeichneten Weg. Eröffnen Sie den Kampf möglichst mit einem Warp-Angriff gegen die Schützen auf dem Aussichtspunkt, damit diese Ihre Gruppe während der Auseinandersetzung mit den Feinden am Boden nicht mit Geschossen spicken. Sobald sich der Staub gelegt hat, laufen Sie zum letzten Zielpunkt, wo die Aufgabe **Schlechte Vorboten** und Kapitel 01 enden.

Schnellstart

Grundlagen

Lösungsweg

Nebenaufgaben

Inventar

Gegner

Strategie & Analyse

Extras

Index

Einleitung

Gegneranalyse

Legende

Auf die Schnelle

Kapitel 01

Kapitel 02

Kapitel 03

Kapitel 04

Kapitel 05

Kapitel 06

Kapitel 07

Kapitel 08

Kapitel 09

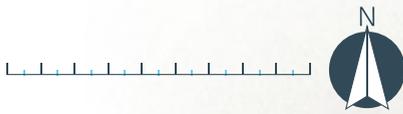
Kapitel 10

Kapitel 11

Kapitel 12

Kapitel 13

Kapitel 14



NEBENAUFGABE

„Ein Rätsel in mehreren Akten 2“ (siehe Seite 126)
Diese Aufgabe starten Sie, indem Sie mit einer Karte interagieren, die Sie in der Jägersiedlung finden, und zwar auf der untersten Ablage eines kleinen Rolltischs, auf der anderen Straßenseite gegenüber von Monica. Es bietet sich an, dies beim ersten Besuch der Siedlung zu tun, da Sie das Zielobjekt im Zuge der Hauptaufgabe **Die Kraft der Könige** erreichen. Es liegt auf einem ähnlichen Tisch in der nordöstlichen Ecke des Keycatrich-Schanzen-Schlachtfeldes.

NEBENAUFGABE

„Staub zu Staub“ (siehe Seite 146)
Wenn Sie in Langwithe die Aufgabe **In die ewigen Jagdgründe** beendet haben (siehe Seite 38), treffen Sie Dave in der Jägersiedlung, in der Nähe der Stelle, wo Sie Monica zuerst begegnen. Sprechen Sie mit ihm, um diese Aufgabe zu starten. Dann holen Sie die Erkennungsmarke aus einem verwaisten Wagen südlich der Jägersiedlung.

NEBENAUFGABE

„Fühlbarer Schmerz“ (siehe Seite 114)
Nach dem Abschluss von **Außer Puste** (siehe Seite 34) treffen Sie in diesem Gebäude südlich der Jägersiedlung eine Frau an. Helfen Sie ihr mit einem Heiltrank.

NEBENAUFGABE

„Ein Rätsel in mehreren Akten 3“ (siehe Seite 126)
Diese Karte liegt vor einer Bretterbude unweit der Straße südlich von der Jägersiedlung. Sie führt zu einem Zielort beim Drillingsklamm-Parkplatz westlich von Hammerhead, wo allerlei Schrott- und Trümmerteile verstreut liegen. Das zu sammelnde Objekt finden Sie an einer Felswand hinter ein paar großen Balken.

NEBENAUFGABE

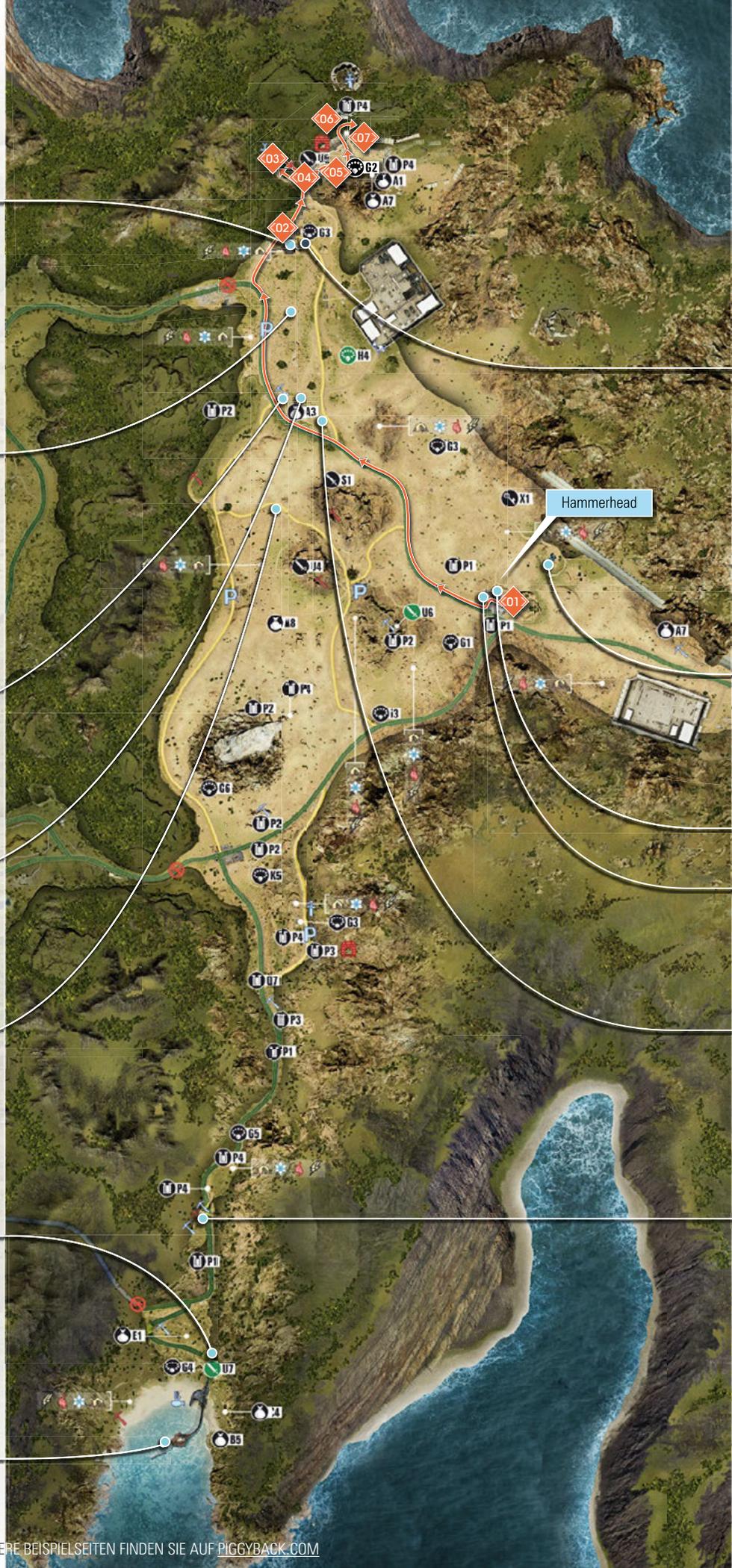
„Gestrandet am Straßenrand“ (siehe Seite 120)
Wenn Sie **Die schwarzen Engel** abgeschlossen haben, treffen Sie einen hilfebedürftigen Fahrer am Rande der unbefestigten Straße nordwestlich vom Drillingsklamm-Parkplatz. Geben Sie ihm ein Pannenset (erhältlich in Hammerheads Mini-Mart).

NEBENAUFGABE

„Einen Heiltrank vom Glück entfernt“ (siehe Seite 114)
Nach dem Abschluss von **Suchen und retten** (siehe Seite 34) untersuchen Sie die Ebene über dem Felstunnel, durch den Sie kurz vor dem Erreichen des Galdin-Kais hindurchgefahren sind. Schauen Sie hinter die Büsche und geben Sie dem Mann einen Heiltrank.

NEBENAUFGABE

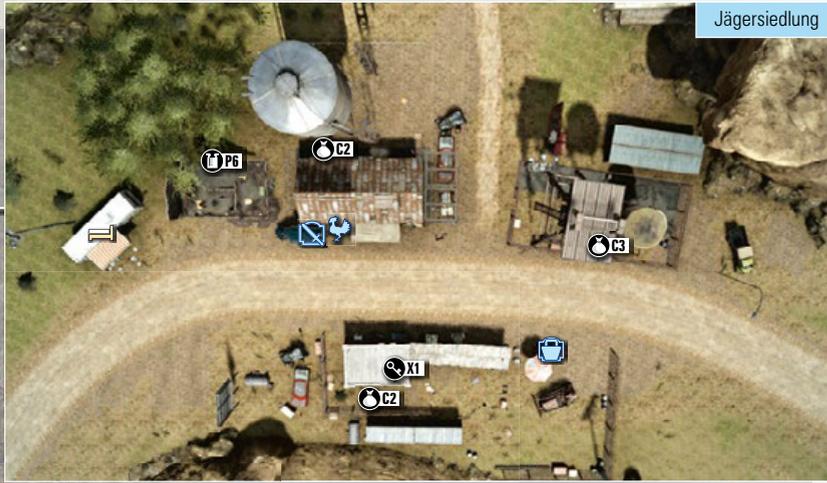
„Der aufstrebende Juwelier“ (siehe Seite 153)
Diese Aufgabe kann parallel zu **Malerische Liefertour** abgeschlossen werden. Sprechen Sie am Galdin-Kai mit Dino und besorgen Sie dann bei einem Mineralvorkommen gleich östlich vom Langwithe den gewünschten Roh-Amethyst. Nach dem Abliefern nehmen Sie gleich noch Dinos nächste Mission **Heliodore für den Hallodri** an. Das neue Zielobjekt befindet sich in Duscae, aber die jetzige Aktivierung erspart Ihnen später einen zusätzlichen Ausflug zum Galdin-Kai.



LEIDE: REGION JÄGERSIEDLUNG

KAPITEL 02
TEIL 1

- Schnellstart
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Inventar
- Gegner
- Strategie & Analyse
- Extras
- Index
- Einleitung
- Gegneranalyse
- Legende
- Auf die Schnelle
- 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
- Kapitel 14



Jägersiedlung

NEBENAUFGABE

„Jägerschnitzel wider Willen“ (siehe Seite 151)
Nach dem Abschluss von Takkas erster Aufgabe **Malerische Liefertour** bittet Takka darum, ein Schwertschweif-Lendenstück zu besorgen. Schwertschweife finden Sie ein Stück nordöstlich von Hammerhead. Nutzen Sie Warp-Angriffe, um die Wesen zu erreichen, und starten Sie sofort eine Angriffsserie, damit Sie in der Luft bleiben und Schaden verursachen. Bringen Sie Takka den Gegenstand, um die Aufgabe zu beenden.

NEBENAUFGABE

„Die Eillieferung“ (siehe Seite 151)
Nach dem Abschluss von **Jägerschnitzel wider Willen** hat Takka noch eine dritte Mission auf Lager. Er braucht dringend ein Garula-Filet. Garulas gibt es in der Duscae-Region (zugänglich ab Kapitel 03), gleich südlich der ersten Tankstelle.

NEBENAUFGABE

„Malerische Liefertour“ (siehe Seite 151)
Sprechen Sie zu Beginn des Kapitels in Hammerhead mit Restaurantbesitzer Takka, um diese Aufgabe zu starten. Er bittet Sie, eine Lucis-Tomate für ihn zu finden. Im Laden beim Parkplatz vom Galdin-Kai können Sie eine kaufen. Bringen Sie sie Takka, um den Auftrag zu beenden.

NEBENAUFGABE

„Pannenhilfe“ (siehe Seite 121)
Dieser Fahrer taucht an der Straße zwischen Hammerhead und der Jägersiedlung auf, nachdem Sie **Gestrandet am Straßenrand** beendet haben. Geben Sie ihm ein Pannenset, um diese Aufgabe abzuschließen.

NEBENAUFGABE

„Stress in der Steppe“ (siehe Seite 114)
Nach dem Abschluss von **Einen Heiltrank vom Glück entfernt** kehren Sie in das Gebiet zurück, wo Sie bei **Der Deal mit Dino** einem Riesenvogel begegnet sind. Folgen Sie nach dem Überqueren der Brücke linker Hand der Felswand, bis Sie eine Frau entdecken. Geben Sie ihr ein Gegengift, um diese Aufgabe abzuschließen.

! Lösungsweg im Überblick

(Details auf der nächsten Doppelseite)

SCHRITT	AUFGABE	INHALT
◊01◊ - ◊03◊	Vermächtnis	Sprechen Sie in Hammerheads Werkstatt mit Cid. Fahren Sie dann zur Jägersiedlung und sprechen Sie mit Monica und Cor.
◊04◊ - ◊07◊	Die Kraft der Könige	Erforschen Sie im Osten die Keycatrich-Schanze, um eine weitere Königswaffe zu erhalten.

Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Elektrolytkondensator
	Qualitätsbaustein
	Pelziges Riesenhorn
	Krummzahn
	Drachenzahn
	Metallsplitter
	Verrostetes Metallstück
	Sternenmuschel
	Ammonit-Fossil
	Krieger-Knöchelband
	Weißes Halsband
	Bronzereif
	Fechter-Knöchelband
	Amulett
	Grünes Halsband
	Silberreif*
	Granat-Armband
	Sternenanhänger
	Final-Elixier
	Mega-Phönix
	Allheilmittel
	Super-Elixier
	Heiltrank
	Megatrunk
	Rächer
	Brennaere
	Bio-Blaster
	Eiserner Fürst*
	Organix*
	Gedenkmünze
	Weißstein-Splitter (17%) Schwarzstein-Splitter (17%) Rotstein-Splitter (17%) Blaustein-Splitter (17%) Grünstein-Splitter (16%) Gelbstein-Splitter (16%)
	Silberstaub (40%) Goldstaub (35%) Regenbogenstaub (25%)

* Erst nach dem Abschluss des Spiels verfügbar.

LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



Gegneranalyse (siehe Seite 231)

NAME	HINWEISE
Schwertschweif	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen und Feuer; resistent gegen Blitz und Licht
Taotie	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen und Eis; resistent gegen Feuer und Licht
Alpha-Garula	Schwach gegen Großschwerter, Maschinerie und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Garula-Kälbchen	Schwach gegen Großschwerter, Schusswaffen und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Goblin	Schwach gegen Lanzen, Dolche, Feuer und Licht; resistent gegen Eis
Arachne	Schwach gegen Großschwerter, Maschinerie, Feuer und Licht; resistent gegen Blitz
Tarantel	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen, Feuer und Licht; resistent gegen Eis
Imperial Scharfschütze	Schwach gegen Schusswaffen, Schilde und Feuer; resistent gegen Blitz
Imperial Schütze	Schwach gegen Schusswaffen, Schilde und Feuer; resistent gegen Blitz
Magitek-Marodeur	Schwach gegen Lanzen, Dolche und Blitz; resistent gegen Eis
Miles-Mech	Schwach gegen Großschwerter, Dolche und Blitz; resistent gegen Feuer; immun gegen Licht



Nebenaufgaben

Bevor Sie Cor treffen und die Keycatrich-Schanze besuchen, könnten Sie noch eine Reihe von Nebenaufgaben abschließen. Wenn Sie ein oder zwei Stufen aufsteigen, bevor Sie sich den zahlreichen Gefahren des Dungeons stellen, macht das die Sache wesentlich einfacher.

NEBENAUFGABEN IM ÜBERBLICK

NAME	TYP	SEITE
Einen Heiltrank vom Glück entfernt	Rettung	114
Stress in der Steppe	Rettung	114
Fühlbarer Schmerz	Rettung	114
Gestrandet am Straßenrand	Autopanne	120
Pannenhilfe	Autopanne	121
Malerische Liefertour	Takka	151
Jägerschnitzel wider Willen	Takka	151
Die Eillieferung	Takka	151
Der aufstrebende Juwelier	Dino	153
Ein Rätsel in mehreren Akten 2	Geheimnisvolle Karte	126
Ein Rätsel in mehreren Akten 3	Geheimnisvolle Karte	126
Staub zu Staub	Dave	146

<01>



Die **Vermächtnis**-Aufgabe startet während der Fahrt nach Hammerhead. In der Werkstatt gehen Sie zu Cid. Nach der Zwischensequenz fahren Sie mit dem Regalia zum nächsten Zielpunkt, der Jägersiedlung.

<02>



In der Siedlung sprechen Sie mit Monica. Nutzen Sie nun die Gelegenheit, um vor dem bevorstehenden Kampf noch Ihren Spielstand zu speichern. Anschließend begeben Sie sich zu der Zielmarkierung im Norden.

<03>



Gehen Sie durch das Tempeltor am Ende des Weges. Sie begegnen Cor und erhalten das Schwert des Weisen. Dies ist Ihre erste Königs- und Königswaffe, eine besondere Waffenkategorie, die sehr mächtig ist, aber deren Attacken auch zulasten der eigenen LP gehen (mehr darüber auf Seite 286). Sprechen Sie mit Cor, um die **Vermächtnis**-Aufgabe abzuschließen und **Die Kraft der Könige** zu starten.

<04>



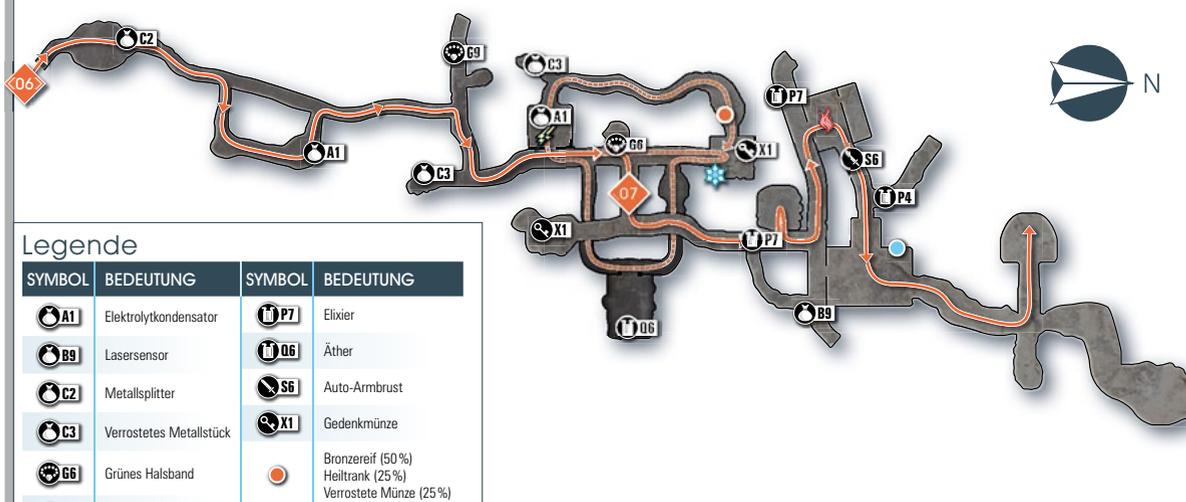
Ihr nächstes Ziel, die Keycatrich-Schanze, liegt östlich Ihrer derzeitigen Position. Kehren Sie zur Abzweigung zurück und folgen Sie dem Pfad nach Nordosten.

05



Wenn Sie das Schlachtfeld betreten, haben Sie zwei Möglichkeiten. Am einfachsten ist es, wenn Sie linker Hand entlang der Mauer vorbei an Alpha-Garula und Garula-Kälbchen direkt zum Höhleneingang rennen. Wir würden Ihnen jedoch die zweite Variante empfehlen: Folgen Sie dem Pfad und bekämpfen Sie erst eine große Soldatengruppe und dann zwei gefährliche Magitek-Mechs. Die Infanterie wird von einer Geschützstellung unterstützt. Diese sollten Sie sofort neutralisieren, da sie erheblichen Schaden anrichten kann. Sobald alle Soldaten aus dem Weg geräumt sind, kümmern Sie sich um die wandelnden Panzer, vorzugsweise einen nach dem anderen. Großschwerter sind dabei überaus effektiv (besonders gestärkt von Ignis), da ihre Schwinger mehrere Teile gleichzeitig treffen und dabei auch noch Raketen zerstören können, die kurz vor der Detonation stehen. Weiter östlich gibt es noch mehr Feinde (inklusive eines weiteren Mechs). Diese Schlacht fordert Ihnen natürlich wesentlich mehr ab als ein Sprint vorbei an den Garulas, aber der EP-Gewinn ist die Sache absolut wert. Und vergessen Sie nicht, den Bio-Blaster einzusammeln, der links vom Dungeon-Eingang oben auf den Felsen liegt, bevor Sie weiterziehen.

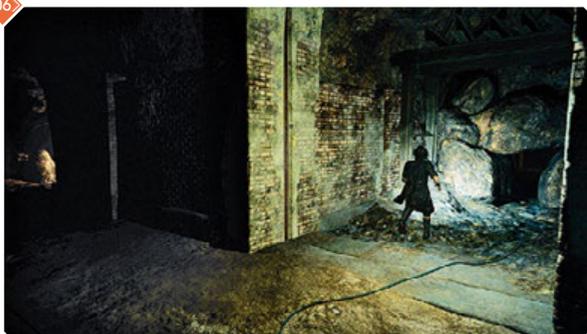
KEYCATRICH-SCHANZE



Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Elektrolytkondensator		Elixier
	Lasersensor		Äther
	Metallsplitter		Auto-Armbrust
	Verrostetes Metallstück		Gedenkmünze
	Grünes Halsband		Bronzereif (50%) Heiltrank (25%) Verrostete Münze (25%)
	Karbonreif		Elixier (50%) Final-Elixier (25%) Verrostete Münze (25%)
	Super-Elixier		

06



Im Dungeon schlagen Sie die oben auf der Karte gezeigte Route ein. Folgen Sie dem Tunnel und gehen Sie dann an der Abzweigung nach rechts. Die Kabel führen zu einem Generator, den Sie aktivieren, um das Licht einzuschalten. Folgen Sie anschließend weiter dem Haupttunnel, bis Sie rechter Hand einen verschütteten Gang mit einem kleinen Durchgang entdecken. Gehen Sie durch die im Bild gezeigte Öffnung. (Falls Sie die anderen, optionalen Tunnelabschnitte erforschen möchten, können Sie der gestrichelten Linie auf unserer Karte folgen. Achten Sie in der Kammer am Fuße der Treppe auf Felsbrocken, die von der Decke fallen.)

07



Der Weg durch den zweiten Teil des Dungeons verläuft relativ geradlinig: Gehen Sie am Ende des Korridors nach links und dann durch den schmalen Durchgang zwischen den Stahlplatten. Als Nächstes öffnen Sie die Stahltür zu Ihrer Linken und aktivieren einen weiteren Generator. Die übrigen Korridore führen in die Hauptkammer, wo Sie eine Arachne bekämpfen müssen (vergessen Sie nicht die Auto-Armbrust, die unterwegs mitten im Gang liegt). Nutzen Sie nach Möglichkeit Ihre Parade-Chancen und beuten Sie die Schwächen der Kreatur aus, indem Sie Großschwerter oder Maschinerie einsetzen, die Sie mit Feuer verstärkt haben. Dafür sorgt das Elementaraura-Kommando von Ignis (das Sie mittlerweile im Fertigkeitenmenü freigeschaltet haben sollten). Derartig verstärkt kann Noctis der Arachne mit einem Großschwert enormen Schaden zufügen, besonders mit aufgeladenen Attacken (auf Seite 18 erfahren Sie unter „Angriffsreihen“ mehr über diese Technik). Ignorieren Sie die auftauchenden Taranteln und konzentrieren Sie sich allein auf das Hauptziel, um es schnellstmöglich zu bezwingen. Dabei sollten Sie aber tunlichst darauf achten, die Blitzgewitterattacke zu parieren oder wegzurufen. Sobald die Arachne das Zeitliche gesegnet hat, gehen Sie durch das Loch in der Felswand in den letzten Raum, wo Sie die Klinge des Eroberers finden. Verlassen Sie die Höhle, um **Die Kraft der Könige** zu beenden.

Schnellstart

Grundlagen

Lösungsweg

Nebenaufgaben

Inventar

Gegner

Strategie & Analyse

Extras

Index

Einleitung

Gegneranalyse

Legende

Auf die Schnelle

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

Kapitel 14