

„CROWN UPDATE“-ÄNDERUNGEN

Nachdem die Arbeiten an *Final Fantasy XV* und dem Buch abgeschlossen waren, hat Square Enix die Entwicklung fortgesetzt und Version 1.02 geschaffen, das sogenannte Crown Update. Es enthält verschiedene Optimierungen, Neuerungen und Filmsequenzen sowie einige Anpassungen der Spielmechanik. Das Buch war bereits gedruckt, als Version 1.02 finalisiert wurde, daher präsentieren wir Ihnen die Crown-Update-Ergänzungen in Form dieses Anhangs zum Download. Es informiert Sie umfassend über alle Änderungen und Updates, die in Version 1.02 enthalten sind.

Waffen (vgl. Buch Seite 202–207)

Diverse Waffen-Attribute wurden angepasst. Die veränderten Werte sind in der folgenden Tabelle grün markiert.

Waffen im Überblick

KATEGORIE	NAME	ANGRIFFSKRAFT	KRIT. CHANGE (%)	LP-MAXIMUM	MP-MAXIMUM	STÄRKE	VITALITÄT	MAGIE	WILLENSKRAFT	BALLISTIKRESISTENZ	FEUERRESISTENZ	EISRESISTENZ	BLITZRESISTENZ	DUNKELRESISTENZ
Schwerter	Motorklinge	28	3	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Breitschwert	42	3	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Motorklinge II	40	3	0	15	0	0	12	0	0	0	0	0	0
	Lufttanz-Säbel	83	3	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Runenklinge	103	3	48	8	0	8	12	9	0	0	0	0	0
	Flammenzunge	117	3	0	7	0	0	0	0	0	28	0	0	0
	Eisbrand	137	3	0	10	0	0	0	0	0	0	31	0	0
	Blutsauger	198	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Motorklinge III	207	3	0	25	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Durandal	232	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	33
	Augmentationsklinge	276	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Seelensäbel	343	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ultimaklinge	364	3	0	40	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	Balmung	446	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sturm Klinge*	71	3	0	9	0	18	0	0	0	0	0	0	0	
Großschwerter	Bihänder	48	2	53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Kriegsklinge	78	2	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Brennaere	131	2	82	0	0	0	0	0	0	27	0	0	0
	Claymore	156	2	98	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0
	Machtfresser	210	2	202	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Hartschneide	244	2	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Donnerkeil	345	2	246	0	0	0	0	0	0	0	0	29	0
	Code Duello	370	2	468	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Machtfresser II	463	2	308	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Hyperion	496	2	310	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Eiserner Fürst	581	2	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dominator	583	2	298	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32
	Apokalypse	597	2	403	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Masamune*	88	2	49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lanzen	Jagdspeer	18	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Drainierlanze	33	4	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Drainierlanze II	48	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mithrillanze	55	4	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	Stichpike	68	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dreizack	113	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Eisspeer	133	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Drachenlanze	161	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Drainierlanze III	195	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schimmerlanze	205	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

*Downloadable Content (DLC)

Waffen im Überblick (Fortsetzung)

KATEGORIE	NAME	ANGRIFFSKRAFT	KRIT. CHANCE (%)	LP-MAXIMUM	MP-MAXIMUM	STÄRKE	VITALITÄT	MAGIE	WILLENSKRAFT	BALLISTIKRESISTENZ	FEUERRESISTENZ	EISRESISTENZ	BLITZRESISTENZ	DUNKELRESISTENZ
Lanzen	Dragoonlanze	246	4	0	0	0	0	0	0	0	15	14	16	0
	Präzisionslanze	266	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Hoten-Gageki	337	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gae Bolg*	75	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dolche	Dolche	20	8	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Rächer	43	8	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Entermesser	58	8	0	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Mithrilmesser	62	8	0	6	0	0	50	0	0	0	0	0	0
	Plünderer	111	8	0	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Assassinendolche	126	8	0	7	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Delta-Dolche	153	8	0	6	0	0	15	0	0	0	0	0	0
	Plünderer II	183	8	0	15	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	Mains Gauches	192	8	0	7	0	0	21	0	0	0	0	0	0
	Orihalcons	223	8	0	9	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	Ulrics Dolche	234	13	282	24	8	15	48	20	21	5	7	4	19
	Organix	248	8	0	10	0	25	23	32	0	10	10	10	10
	Vigilantes	290	8	0	8	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	Zorlin-Dolche	345	8	0	5	0	0	25	0	0	0	0	0	0
Silenquedeas*	66	8	0	13	0	0	32	0	0	0	0	0	0	
Schusswaffen	Handfeuerwaffe	32	2	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0
	Kokytus	45	2	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0
	Verhängnis	53	2	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0
	Mithripistole	96	2	0	0	0	0	42	11	0	0	0	0	0
	Valiant	147	2	0	11	0	0	0	12	0	0	0	0	0
	Rebellion	167	2	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0
	Valiant II	200	2	0	14	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	Flammenwerfer	210	2	0	0	0	0	0	16	0	0	0	0	0
	Quicksilver	222	2	0	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0
	Vollstrecker	243	2	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0
	Scharfrichter	363	2	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0	0
	Hyper-Magnum	388	2	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	Todesstrafe	424	2	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0
Kerberos	156	2	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	
Schilde	Drachenschild	52	1	0	0	0	15	0	0	8	0	0	0	0
	Absorber-Schild	83	1	0	10	0	30	0	0	12	0	0	0	0
	Eisschild	93	1	0	0	0	18	0	0	10	0	22	0	0
	Donnerschild	111	1	0	0	0	21	0	0	12	0	0	24	0
	Flammenschild	126	1	0	0	0	22	0	0	9	21	0	0	0
	Heldenschild	144	1	0	0	0	25	0	0	22	0	0	0	0
	Absorber-Schild II	167	1	0	15	0	38	0	0	12	0	0	0	0
	Schwarzer Prinz	175	1	0	0	0	32	0	0	13	0	0	0	22
	Kraftschild	176	1	0	0	0	6	0	0	11	0	0	0	0
	Zaubererschild	225	1	0	0	0	34	99	0	12	0	0	0	0
	Aegis-Schild	292	1	0	0	0	55	0	0	11	0	0	0	0
	Seydlitz	327	1	0	0	0	50	0	0	14	0	0	0	0

*Downloadable Content (DLC)

Waffen im Überblick (Fortsetzung)

KATEGORIE	NAME	ANGRIFFSKRAFT	KRIT. CHANCE (%)	LP-MAXIMUM	MP-MAXIMUM	STÄRKE	VITALITÄT	MAGIE	WILLENSKRAFT	BALLISTIKRESISTENZ	FEUERRESISTENZ	EISRESISTENZ	BLITZRESISTENZ	DUNKELRESISTENZ
Maschinerie	Auto-Armbrust	61	2	12	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0
	Bio-Blaster	74	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wirbelsäge	90	2	0	0	0	9	0	0	7	0	0	0	0
	Gravitationspulsator	108	2	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0
	Kakophon	153	2	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0
	Perforator	181	2	7	0	0	5	0	0	8	0	0	0	0
	Auto-Armbrust Plus	323	2	18	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0
	Bio-Blaster Plus	339	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wirbelsäge Plus	356	2	0	0	0	21	0	0	12	0	0	0	0
	Gravitationspulsator Plus	374	2	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Kakophon Plus	397	2	0	0	0	0	0	23	0	0	0	0	0
	Perforator Plus	432	2	12	0	0	13	0	0	13	0	0	0	0
Königswaffen	Schwert des Weisen	194	3	100	0	0	30	30	30	0	0	0	0	0
	Klinge des Eroberers	483	2	0	0	60	-80	0	0	0	0	0	0	0
	Armbrust des Gewieften	203	7	0	0	0	0	80	0	50	0	0	0	0
	Schwerter des Wandernden	153	4	0	0	0	50	0	50	0	0	0	0	0
	Schwert des Mystikers	396	6	150	0	0	30	0	0	0	0	0	0	20
	Stern des Unbarmherzigen	177	2	0	0	0	0	0	0	0	20	20	20	0
	Schwert des Gewaltigen	518	2	200	0	0	0	0	-30	0	-40	-40	-40	-40
	Schild der Gerechten	251	1	1.000	-50	-100	200	0	0	10	10	10	10	10
	Streitkolben des Wilden	334	2	300	0	0	0	0	0	-50	0	0	0	0
	Stab des Frommen	237	3	0	0	0	0	150	0	0	0	0	0	50
	Dreizack der Kannagi	388	5	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Katana des Kriegers	361	3	0	0	0	0	0	100	0	25	25	25	-50
	Schwert des Vaters	141	6	0	0	100	0	100	0	0	0	0	0	0

Accessoires (vgl. Buch Seite 208–209)

Die Eigenschaften einiger Accessoires wurden ebenfalls angepasst. Die veränderten Werte sind in der Tabelle grün markiert.

Betroffene Accessoires

NAME	EFFEKT
Soldaten-Knöchelband	Vitalität +40
Krieger-Knöchelband	Vitalität +50
Fechter-Knöchelband	Vitalität +60
Ritter-Knöchelband	Vitalität +70
Paladin-Knöchelband	Vitalität +80
Heros-Knöchelband	Vitalität +100
Imperator-Knöchelband	Vitalität +120
Knöchelband der Götter	Vitalität +150
Potpourri	Willenskraft +40
Weißer Salbei	Willenskraft +50
Kraftstein	Willenskraft +60
Orakel-Karte	Willenskraft +70
Pendel	Willenskraft +80
Lavendelöl	Willenskraft +100
Ablutionssalz	Willenskraft +120
Tarotkarte	Willenskraft +150
Samatha-Seele	Nur für Noctis; MP-Maximum +50
Fürstenmantel	Nur für Noctis; MP-Regenerationsrate +5 %

Zutaten (vgl. Buch Seite 211–212)

Die folgenden Zutaten wurden mit dem Update hinzugefügt.

NAME	VERFÜGBARKEIT	VERFÜGBARKEIT: DETAILS
Pökelfleisch	Kauf	Regalia-Shop, Mini-Markt (Hammerhead), JM-Markt (Raststätte Langwithe), Aldares Allerlei (Galdin-Kai), JM-Markt (Jägersiedlung), Kiosk (Wiz' Chocobo-Ranch), Metro (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum)
Kweh-Kweh-Bohne	Fundsache	Leide und Duscae
	Kauf	Mini-Markt (Hammerhead), JM-Markt (Raststätte Langwithe), Aldares Allerlei (Galdin-Kai), JM-Markt (Jägersiedlung), Furloch-Marktstand (Lestallum)
Paprika	Fundsache	Leide
	Kauf	Regalia-Shop, Mini-Markt (Hammerhead), JM-Markt (Raststätte Langwithe), Aldares Allerlei (Galdin-Kai), JM-Markt (Jägersiedlung), Kiosk (Wiz' Chocobo-Ranch), Furloch-Marktstand (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum), Parvinath-Gemischtwaren (Meldacio-Jägerzentrale), Obst- und Gemüse Gobunant (Altissia)
Baretaurus-Fleisch	Beute	Baretaurus (50 %), x2
	Kauf	Regalia-Shop (ab Kapitel 3), Kiosk (Wiz' Chocobo-Ranch), Metro (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum), Parvinath-Gemischtwaren (Meldacio-Jägerzentrale)
Karpfenkröten-Fleisch	Beute	Karpfenkröte (75 %), x2
	Kauf	Regalia-Shop (ab Kapitel 5), Prissock-Gemischtwaren (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum), Parvinath-Gemischtwaren (Meldacio-Jägerzentrale)
Alpha-Garula-Filet	Kauf	Prissock-Gemischtwaren (Lestallum), Parvinath-Gemischtwaren (Meldacio-Jägerzentrale)
Schildscherenfleisch	Beute	Schildschere (50 %), x2 bis x3
	Kauf	Regalia-Shop (Kapitel 15), Prissock-Gemischtwaren (Lestallum), JM-Markt (Kap Caem)
Cygillenkrabbe	Kauf	Regalia-Shop (Kapitel 15), Prissock-Gemischtwaren (Lestallum), Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Teufelsbeete	Fundsache	Duscae
	Kauf	Furloch-Marktstand (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum)
Knoblauch	Fundsache	Duscae, Cleigne
	Kauf	Regalia-Shop (ab Kapitel 3), Kiosk (Wiz' Chocobo-Ranch), Furloch-Marktstand (Lestallum), JM-Markt (Alt-Lestallum), Parvinath-Gemischtwaren (Meldacio-Jägerzentrale), Obst- und Gemüse Gobunant (Altissia)
Karlabos-Fleisch	Beute	Karlabos (50 %), x2
	Kauf	JM-Markt (Kap Caem)
Alluro-Seebarschfilet	Angeln	Alluro-Seebarsch, Gefleckter Alluro-Seebarsch, Kupferner Alluro-Seebarsch
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Zacken-Barramundifilet	Angeln	Zacken-Barramundi
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Karpfenfilet	Angeln	Lucis-Karpfen, Karmesin-Karpfen, Zwielficht-Karpfen, Tannen-Karpfen
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Admirals-Barramundifilet	Angeln	Admirals-Barramundi
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Schilf-Barramundifilet	Angeln	Schilf-Barramundi
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)
Wennas-Lachsfilet	Angeln	Wennas-Lachs
	Kauf	Meeresfrüchte Dal Gamberetto (Altissia)

Rezepte (vgl. Buch Seite 212–213)

Eine ganze Reihe neuer Rezepte wurde ebenfalls hinzugefügt.

Neue Rezepte

NAME	ZUTATEN	EFFEKTE	VERFÜGBARKEIT
Fleisch-Musubi	Pökelfleisch	Stärke +50, LP +100	Pökelfleisch erhalten
Feuriger Bohneneintopf	Kweh-Kweh-Bohne, Lucis-Tomate, Paprika	Stärke +40, LP +300	Chili con Carne in Takkas Boxenstopp (Hammerhead) essen
Fitnessbrot	Schwertschweif-Lendenstück, Gighee-Schinken, Aegir-Wurzel	LP +100, EP +20 %	Aegir-Wurzel an einer Erntestelle in Leide erhalten
Tomaten-Ei-Pfanne	Aepyornis-Ei, Lucis-Tomate	Stärke +100, LP-Regenerationsrate x1,5	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt G“ lesen (ein paar Schritte südlich vom Motel an der Raststätte Langwithe)
Knusperfritten	Leidener Kartoffel	LP +300	Kennys Fritten in einem Krähenest-Restaurant essen
Makrele vom Grill	Makrelenfilet, Leidener Pfeffer	Stärke +70, LP +100	Makrelenfilet erhalten
Selchertoast	Gighee-Luxusschinken	Stärke +80, LP +200	Gighee-Luxusschinken erhalten
Pionierspieß	Baretaurus-Fleisch, Grobes Cleigne-Mehl	LP +500, kritische Trefferrate +30 %	Baretaurus-Fleisch von einem Baretaurus erbeuten
Klare Schleppsuppe	Schwertschweif-Lendenstück, Doppelhorn-Steak, Wildzwiebel	Stärke +100, LP-Regenerationsrate x1,75	Wildzwiebel erhalten
Rührei mit Krebsfleisch	Schildscherenfleisch, Aepyornis-Ei, Eos-Erbse	Stärke +100, Magie +100, LP +400	Schildscherenfleisch erhalten
Lestallhummer-Eierreis	Schildscherenfleisch, Aepyornis-Ei, Saxham-Reis	Stärke +100, Magie +100, LP +600	»Gaumenfreuden«, Band 1 beim JM-Markt in Alt-Lestallum kaufen
Barramundi im Backteig	Barramundi-Filet, Leidener Kartoffel	Stärke +100, LP +500	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt F“ lesen (ein paar Schritte südlich vom Waffenhändler am Galdin-Kai)
Mondschein-Dimsum	Baretaurus-Fleisch, Grobes Cleigne-Mehl, Leidener Pfeffer	Stärke +100, Magie +100, LP +300	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt B“ lesen (an der Wand im Westleidener Tunnel)
Schnitzel mit Bratkartoffeln	Baretaurus-Fleisch, Leidener Kartoffel, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke +120, LP +400	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt C“ lesen (an der Tür einer Hütte gegenüber von der Coernix-Tankstelle Cauthess)
Jägerbrot	Pökelfleisch, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke +100, LP +300	Beobachten, wie eine Frau dieses Gericht in der Jägersiedlung isst (neben der Dartscheibe und dem Radio; ab Kapitel 3)
Gemüsecurry	Leidener Kartoffel, Schier-Kurkuma, Saxham-Reis	Stärke +80, LP +500, Feuerresistenz +50	Schier-Kurkuma an einer Erntestelle erhalten
3-Sterne-Pilzeintopf	Fongo Ongo, Schlammkappe, Saxham-Reis	LP +400, LP-Regenerationsrate x1,75, schützt vor Gift	Schlammkappe an einer Erntestelle erhalten
Rote Suppe mit Klößen	Baretaurus-Fleisch, Teufelsbeete, Leidener Kartoffel	Stärke +100, LP +500, schützt vor Gift	Oric Gambells Jagdtagebuch 3 in der Jägersiedlung lesen (auf einer Kiste hinter dem Waffenhändler)
Cleigner Geflügelreis	Basiliken-Fleisch, Saxham-Reis	Stärke +100, LP +500, LP-Regenerationsrate x1,25	Basiliken-Fleisch von einem Basilisk erbeuten
Knuspriger Jägerreis	Aepyornis-Ei, Saxham-Reis, Paprika	Stärke +100, LP +400, schützt vor Gift	Oric Gambells Jagdtagebuch 2 in Lestallum lesen (auf einem rotweißen Schachbrettisch gegenüber vom Cup-Noodles-Wagen)
Krötenkotelettes	Karpfenkröten-Fleisch, Leidener Pfeffer	Stärke +120, Magie +100, LP +500	Karpfenkröten-Fleisch von einer Karpfenkröte erbeuten
Reisbällchen mit Lachs	Nebellachsfilet	Stärke +120, LP +700	Oric Gambells Jagdtagebuch 7 am Telghey-Refugium lesen
Ragout von der Freilandkröte	Karpfenkröten-Fleisch, Aegir-Wurzel, Fongo Ongo	Stärke +150, LP +600, schützt vor Negativzustand Kröte	Oric Gambells Jagdtagebuch 1 in Lestallum lesen (an einer Bank auf der Furloch-Farm)
Tomatenkuchen	Mördertomate, Feines Cleigne-Mehl	Vitalität +200, Willenskraft +300, LP +1.000	Mördertomate erhalten
Knuspriger Fischburger	Zacken-Barramundifilet, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke +160, LP +800	Zacken-Barramundifilet erhalten
Pikante Krötenspieße	Karpfenkröten-Fleisch, Knoblauch, Aegir-Wurzel	Ausgleichende Gerechtigkeit, Schützt vor Negativzustand Kröte	Knoblauch erhalten

Neue Rezepte (Fortsetzung)

NAME	ZUTATEN	EFFEKTE	VERFÜGBARKEIT
Muscheln in Weinsauce	Dunkle Cleigne-Muschel, Knoblauch	Stärke + 100, Kommando-Boost	Dunkle Cleigne-Muschel erhalten
Geflügelpaella	Kükatrice-Keule, Saxham-Reis	Stärke + 150, LP + 500	Oric Gambells Jagdtagebuch 6 am Vesperspiegel lesen (bei Ruinen östlich von der Steyliff-Ruine)
Krabben-Dimsum	Schildscherefleisch, Feines Cleigne-Mehl	Stärke + 100, Magie + 200, LP + 300	Oric Gambells Jagdtagebuch 5 in Alt-Lestallum lesen (auf einer Bank westlich vom Krähenest)
Kweh-Kweh-Kroketten	Kweh-Kweh-Bohne, Grobes Cleigne-Mehl, Schier-Kurkuma	LP + 500, schützt vor den meisten Negativzuständen	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt D“ lesen (an einem Poster bei der Furloch-Farm)
Galette mit Spiegelei	Aepyornis-Ei, Gighee-Luxusschinken, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke + 120, LP + 400	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt E“ lesen (an einem Wegweiser am Kap Caem, an dem Weg von der Straße zum Leuchtturm)
Cygillenpfanne	Cygillenkrabbe, Paprika	Stärke + 100, LP + 200, Feuerresistenz + 70	Cygillenkrabbe erhalten
Lachsteller à la Kenny	Nebellachsfilet, Knoblauch	Stärke + 150, Vitalität + 200	Kennys Lachs in einem Krähenest-Restaurant essen
Zarte Garula-Lende	Alpha-Garula-Filet, Knoblauch	Unbegrenzte Ausdauer, LP + 500	»Gaumenfreuden«, Band 2 am Kiosk auf Wiz' Chocobo-Ranch kaufen
Steak-Sandwich	Alpha-Garula-Filet, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke + 120, LP + 600	Grobes Cleigne-Mehl erhalten
Wilde Fleischpastete	Alpha-Garula-Filet, Doppelhorn-Steak, Grobes Cleigne-Mehl	Stärke + 160, Magie + 160, LP + 600	Beobachten, wie eine Frau dieses Gericht in der Meldacio-Jägerzentrale isst (vor Parvinath-Gemischtwaren)
Hummercremesuppe	Karlabos-Fleisch, Wildzwiebel, Leidener Pfeffer	Stärke + 160, LP-Regenerationsrate x2,0	Karlabos-Fleisch von einem Karlabos erbeuten
Grünes Curry	Kükatrice-Keule, Allural-Schalotte, Paprika	Stärke + 160, LP + 800, Feuerresistenz + 70	Allural-Schalotte an einer Erntestelle erhalten
Feiner Orangenkuchen	Duscische Orange, Feines Cleigne-Mehl	Vitalität + 250, Willenskraft + 400, LP + 1.000	Duscische Orange an einer Erntestelle in Duscae erhalten
Höllenschmaus	Sahagin-Leber, Kettier-Ingwer, Paprika	Magie + 300, LP-Regenerationsrate x1,5	Kettier-Ingwer an einer Erntestelle in Cleigne erhalten
Sashimi-Platte	Karpfenfilet, Kettier-Ingwer	Stärke + 100, LP + 1.500, schützt vor Gift	Karpfenfilet beim Angeln eines Lucis-Karpfens erhalten
Admiralsschmaus	Admirals-Barramundifilet, Kettier-Ingwer	Schützt vor Feuer-, Eis- und Blitzschaden sowie den meisten Negativzuständen	Admirals-Barramundifilet beim Angeln eines Admirals-Barramundi erhalten
Fisch mit Süß-Sauer-Soße	Schilf-Barramundifilet, Kettier-Ingwer, Paprika	Stärke + 200, Magie + 200, LP + 600	„Meldacio-Orientierungslauf Kontrollpunkt A“ lesen (an der Tür der Hütte westlich der Coernix-Tankstelle Alstor)
Knusprige Krabbenkroketten	Karlabos-Fleisch, Grobes Cleigne-Mehl, Aegir-Wurzel	Stärke + 200, LP + 1.000, LP-Regenerationsrate x1,5	»Gaumenfreuden«, Band 4 beim JM Market am Kap Caem kaufen
Luftige Taelpar-Galette	Duscische Orange, Feines Cleigne-Mehl, Schafsmilch	Magie + 120, Willenskraft + 400, LP + 1.000	»Gaumenfreuden«, Band 3 bei Burbosts Allerlei kaufen
Mildes Krabben-Curry	Schildscherefleisch, Cygillenkrabbe, Paprika	Stärke + 120, LP + 800, Feuerresistenz + 50	»Gaumenfreuden«, Band 6 beim Verinas-Markt Ravatogha kaufen
Goldkugelreis	Basiliken-Fleisch, Aepyornis-Ei, Saxham-Reis	LP + 1.000, EP x1,4, Fundrate für Beute nach Kampf + 100 %	Noch einmal die Stelle am Aussichtspunkt von Lestallum aufsuchen, wo Sie das Rezept für Reis mit Geflügel und Ei gelernt haben
Frittierte Fischspieße	Seebarschfilet, Grobes Cleigne-Mehl	LP + 1.000, kritische Trefferrate + 50 %	Oric Gambells Jagdtagebuch 4 am Galdin-Kai lesen (auf einer Bank nördlich vom Waffenhändler)
Alluro-Seebarsch in Ölsoße	Alluro-Seebarschfilet, Wildzwiebel	Stärke + 200, LP + 1.000, Magie + 150	Alluro-Seebarschfilet beim Angeln eines Alluro-Seebarschs erhalten
Edle Bernsteinsuppe	Korallenteufelflosse, Kettier-Ingwer, Leidener Pfeffer	Stärke + 200, LP-Regenerationsrate x2,25	Korallenteufelflosse beim Angeln eines Korallenteufels erhalten
Raffinierter Pilzeintopf	Kujata-Knochenmark, Spiegelpilz, Malmignon	100 % kritische Trefferrate	»Gaumenfreuden«, Band 5 bei Obst- und Gemüse Gobunant in Altissia kaufen
Brutzelbarsch	Gezeitenbarschfilet, Knoblauch	Stärke + 500	Gezeitenbarschfilet beim Angeln eines Gezeitenbarschs erhalten
Ravatogha-Geflügelreis	Montisaurus-Brustfilet, Saxham-Reis	Stärke + 300, LP + 1.500	»Gaumenfreuden«, Band 7 bei Parvinath-Gemischtwaren in der Meldacio-Jägerzentrale kaufen

Neue Rezepte (Fortsetzung)

NAME	ZUTATEN	EFFEKTE	VERFÜGBARKEIT
Forellenspieße	Herzogsforellenfilet, Leidener Pfeffer	Stärke +300, LP +1500, schützt vor den meisten Negativzuständen	Herzogsforellenfilet beim Angeln einer Herzogsforelle erhalten
Spezial-Lachsteller à la Kenny	Wennas-Lachsfilet, Knoblauch	Stärke +400, Magie +300, Vitalität +300	Kennys Lachs Spezial im Krähenest-Restaurant in Alt-Lestallum essen
Geräucherter Teufelshecht	Teufelshechtfilet, Tenebrae-Eiche	LP +2.000, schützt vor Feuer-, Eis- und Blitzschaden	Teufelshechtfilet beim Angeln eines Gepunkteten Teufelshechts erhalten
Fleischberg »Langwithe«	Adaman-Taimai-Fleisch, Kettier-Ingwer	Stärke +600, LP +4.000, LP-Regenerationsrate x3,0	Oric Gambells Jagdtagebuch 8 lesen (auf einem Fass in der Hütte westlich vom Drillingsklamm-Parkplatz)

Wertgegenstände (vgl. Buch Seite 216–217 & 279–281)

Beim Angeln sind diverse neue Gegenstände erhältlich, bei anderen wurden die Katalysator-Parameter angepasst.

Zusätzliche Wertgegenstände

NAME	ZUSATZEFFEKT	KRAFTWERT	EFFEKT-STUFE	DUPLIKATWERT
Barramundi-Innereien	Fluch	24	99	2,08
Barschauge	Keiner	14	–	3,13
Barschzahn	Keiner	5	–	3,13
Brassensekret	Keiner	1	–	1,92
Bunte Schlangenkopfschuppe	Ars Duae	1	3	5,56
Dornige Makrelenschuppe	Keiner	10	–	3,03
Dunkle Forellenschuppe	Ars Tertiae	8	30	3,03
Forellenschuppe	Ars Duae	1	8	3,03
Giftige Welsflosse	Ars Quartae	1	20	4
Große Arapaimaschuppe	Gratis	2	2	–
Harte Hechtflosse	Ars Quintae	1	1	8,33
Haselschuppe	Keiner	1	–	1,92
Karpfenschuppen	EP	3	8	8,33
Karpfen-Spiegelschuppe	EP	3	12	8,33
Lachsflosse	Ars Tertiae	6	15	3,03
Makrelenflosse	Keiner	5	–	2,78
Scharfe Barramundi-Flosse	Fluch	3	21	5,56
Wels-Sekret	Ars Duae	1	5	6,67
Zackenbarschflosse	Ars Tertiae	10	10	2,78
Zackenbarschgräte	Ars Duae	3	1	5,56
Zackenbarschhaut	Ars Duae	5	5	4,55

Veränderte Katalysator-Parameter

NAME	ZUSATZEFFEKT	KRAFTWERT	EFFEKT-STUFE	DUPLIKATWERT
Adamantit	Limitaustausch	99	–	0,1
Alraunen-Blume	Ars Quintae	0	1	12,5
Alstorbarschgräte	Keiner	1	–	2,08
Arapaima-Schuppe	Gratis	2	2	–
Blaukiemlingsflosse	Keiner	4	–	2,78
Blaukiemlingsschuppe	Keiner	1	–	3,03
Brassenschuppe	Keiner	1	–	3,03
Phönixbarsch-Schwimmlase	Keiner	3	–	3,13
Schlangenkopfschuppe	Keiner	2	–	3,03
Teufelshechtschuppe	Limitaustausch	34	99	4,17
Welsbartel	Ars Duae	1	1	6,67
Welsherz	Ars Quartae	12	15	2,08
Zackenbarsch-Auge	Stopp	12	25	2,27

Zutaten (vgl. Buch Seite 280)

Veränderte Katalysator-Parameter

NAME	ZUSATZ-EFFEKT	KRAFT-WERT	EFFEKT-STUFE	DUPLIKATWERT*
Aegir-Wurzel	Vita	1	10	20,00
Aepyornis-Ei	Keiner	1	–	9,09
Alabasterhorn-Filet	Keiner	24	–	3,23
Allural-Schalotte	Ars Quartae	1	3	12,50
Anakh-Fleisch	Keiner	3	–	11,11
Barramundi-Filet	Keiner	3	–	7,14
Behemoth-Filet	Keiner	33	–	4,17
Caem-Garnele	Ars Duae	1	3	5,56
Catblepus-Brustfilet	Keiner	26	–	3,45
Celluna-Rogen	EP	99	30	9,09
Cleigne-Muschel	Ars Duae	2	1	5,88
Cup Noodles	Vita	0	99	12,50
Doppelhorn-Steak	Keiner	2	–	8,33
Dunkle Cleigne-Muschel	Ars Duae	1	4	5,56
Eos-Erbse	Keiner	2	–	16,67
Feines Cleigne-Mehl	Vita	0	50	3,03
Feuerholz	Ars Tertiae	1	1	25,00
Fongo Ongo	Gift	0	10	14,29
Forellenfilet	Keiner	2	–	7,14
Garula-Filet	Keiner	4	–	10,00
Gezeitenbarschfilet	Keiner	5	–	6,25
Gighee-Luxusschinken	Keiner	8	–	7,14
Gighee-Schinken	Keiner	2	–	12,50
Greifen-Flanke	Keiner	33	–	2,94
Grobes Cleigne-Mehl	Vita	0	25	9,09
Hulldagh-Muskat	Ars Quartae	1	5	20,00

NAME	ZUSATZ-EFFEKT	KRAFT-WERT	EFFEKT-STUFE	DUPLIKATWERT*
Jabberwock-Lendenstück	Keiner	31	–	–
Kettier-Ingwer	Ars Quartae	1	2	12,50
Knochenhechtfilet	Keiner	10	–	6,25
Kujata-Knochenmark	Ars Tertiae	8	15	3,45
Kükatrice-Keule	Keiner	5	–	8,33
Leidener Kartoffel	Vita	0	10	16,67
Leidener Pfeffer	Fluch	1	15	12,50
Leidener Süßkartoffel	Vita	1	20	16,67
Lucis-Tomate	Vita	1	30	7,14
Makrelenfilet	Keiner	1	–	7,14
Malmignon	Tod	0	5	3,85
Midgardsormr-Steak	Keiner	34	–	4,76
Montisaurus-Brustfilet	Keiner	52	–	2,50
Mördertomate	Vita	2	50	7,14
Myrler Platinforellenfilet	Keiner	8	–	6,25
Nebellachsfilet	Keiner	3	–	7,14
Sahagin-Leber	Ars Tertiae	6	10	7,14
Saxham-Reis	Vita	0	25	7,14
Schafsmilch	Ars Duae	1	1	25,00
Schier-Kurkuma	Ars Tertiae	1	1	25,00
Schlammkappe	Fluch	0	15	9,09
Schwertschweif-Lendenstück	Keiner	1	–	12,50
Seebarschfilet	Keiner	4	–	6,25
Spiegelpilz	Stopp	0	15	8,33
Tenebrae-Eiche	Ars Quartae	1	1	14,29
Ulmaat-Beeren	Vita	8	99	0,75
Wildzwiebel	Vita	0	10	12,50



Der Weg zur FP-Maximierung (vgl. Buch Seite 302)

Wenn Sie sämtliche Fertigkeiten freischalten wollen, finden Sie auf dieser Seite einen nützlichen Ablaufplan, der Ihnen bereits in der Anfangsphase des Spiels dabei hilft, dieses hehre Ziel zu erreichen. Dabei sollten Sie zwei grundlegende Prinzipien beachten:

1. Schalten Sie unter der Kategorie Erkundung möglichst frühzeitig die Fertigkeiten im Zusammenhang mit Zelten an Refugien, Talenten und dem Regalia frei, um die damit verbundenen Bonus-FP einzuheimsen.
2. Schalten Sie die Fertigkeiten der Kategorie Magie frei, um eine mächtige Schwarzmagier-Konfiguration zu entwickeln, die in der ersten Hälfte des Spiels fast allen Feinden zeigen wird, wo der Hammer hängt.

Wenn Sie bei Cidney in Hammerhead die Hauptaufgabe gestartet haben, erhalten Sie 10 FP. Anschließend gehen Sie so vor:

- ◇ Kümmern Sie sich nicht um die Hauptaufgabe, sondern laufen Sie nach Norden zum Cotisse-Refugium. Absorbieren Sie die Energie der drei Elementarquellen und zelten Sie für 1 FP. Wählen Sie für Ignis ein Rezept, das keine Zutaten benötigt. Sie werden von Ignis zur Streifzug-Aufgabe „Gerührt, nicht geschüttelt“ eingeladen, für deren Abschluss Sie 20 FP erhalten.
- ◇ Kehren Sie nach Hammerhead zurück. Betreten Sie das Restaurant und kaufen Sie Takka **74** Flaschen Schafsmilch ab. Das kostet Sie **740** Ihres Startkapitals von 1.000 Gil. Eine Schafsmilch haben Sie zu Beginn bereits im Inventar; also besitzen Sie jetzt **75** Einheiten.
- ◇ Kümmern Sie sich nun um die Hauptaufgabe und achten Sie darauf, die ersten vier Missionsvorgaben (für insgesamt 12 FP) zu erfüllen. Außerdem sollten Sie versuchen, mindestens drei Gegner mit einem Warp-Angriff, einem Überraschungsangriff und durch Parieren (für weitere 3 FP) zu besiegen. Beim Gespräch mit Dave wählen Sie die Option „Gegen Bezahlung helfen“, das bringt weitere 2 FP.
- ◇ Gehen Sie zum nahe gelegenen Merrioth-Refugium und absorbieren Sie die Elementarenergie. Nun schalten Sie Ihre erste Fertigkeit frei: Herr der Heringe. Dann rasten Sie (die Wahl des Rezeptes ist unerheblich). Ihre Gruppe sollte nun Stufe 3 erreichen, wodurch Sie wieder 26 FP haben. Am Morgen können Sie dann Herr der Heringe II freischalten.
- ◇ Gehen Sie nach Süden und kämpfen Sie gegen das Doppelhorn in der Nähe, um die Einführung in Überraschungsangriffe für weitere 3 FP zu erhalten. Sie können die drei Feuerzauber aus dem Magieflakon verwenden, den Sie von Dave bekommen haben, um das Biest zu besiegen.
- ◇ Ziehen Sie weiter zum Criclawe-Refugium im Südosten. Absorbieren Sie die dortige Elementarenergie. Inzwischen sollten Sie Ihre Vorräte aller drei Elemente maximal aufgestockt haben. Am Refugium starten Sie das Training gegen Gladiolus und besiegen ihn für 5 FP. Anschließend zelten Sie für 3 FP. Laufen Sie zurück zum Merrioth-Refugium, wo Sie wieder für 3 FP übernachten.
- ◇ Nun sollten Sie genügend FP haben, um die Fertigkeit Synthese-Effizienz (Kategorie Magie) freizuschalten. Falls Ihnen noch Punkte fehlen, laufen Sie zurück zum Criclawe-Refugium und übernachten erneut. (Tatsächlich dauert es nur rund vier Minuten, um zwischen Merrioth und Criclawe hin- und

herzulaufen und dabei insgesamt 6 FP zu sammeln. Das ist eine zwar furchtbar öde, aber auch problemlose Methode, um bei Bedarf in der Anfangsphase des Spiels FP zu sammeln.)

- ◇ Nun können Sie Ihren ersten mächtigen Zauber herstellen. Füllen Sie Ihre gesamte Feuerenergie samt Schafsmilch in einen Flakon. Dafür erhalten Sie **6** „Ars Duae: Feuga“-Zauber mit einer Kraft von **204** – genug, um das Bluthorn am Zielpunkt Ihrer aktuellen Hauptaufgabe auf einen Schlag auszulöschen.
- ◇ Wenn Sie nun der Handlung weiter folgen, sollten Sie bei Ihrem ersten Besuch des Galdin-Kais auf jeden Fall am Lachyrte-Refugium den Streifzug „Morgenstund hat Sand im Schuh“ abschließen. Das sind leichtverdiente 20 FP. Richten Sie Ihr Augenmerk beim Freischalten weiterer Fertigkeiten auf: FP-Fernfahrer, FP-Kescher, Sattmacher, Gaumenfreude, FP-Zauberei und Elementare Empfänglichkeit (nicht zwingend in dieser Reihenfolge). Später steht dann noch FP-Cowboy auf dem Pflichtprogramm. Diese relativ günstigen Fertigkeiten werden einen wesentlichen Beitrag zur FP-Maximierung leisten, wenn Sie im Regalia fahren, an Refugien zelten und Nebenaufgaben nachgehen.
- ◇ FP-Fernfahrer bietet Ihnen sogar die Möglichkeit, ohne großes Zutun FP „einzufahren“, da Sie rund alle zwei gefahrenen Kilometer FP erhalten. Starten Sie einfach tagsüber lange Fahrten im automatischen Fahrmodus, und dann campen Sie bei Einbruch der Dunkelheit in einem Refugium.
- ◇ Zudem können Sie die Fertigkeit Gaumenfreude benutzen, um einen Gefährten beim Zelten mit Leibgerichten zu stärken, während Sie jeweils einen zusätzlichen Fertigkeitenpunkt sammeln. Das Rezept für Wilde Jägerspieße, das schon auf Kochstufe 2 freigeschaltet wird, ist beispielsweise ein Leibgericht von Gladiolus. Es erfordert Anakh-Fleisch und Leidener Pfeffer, zwei sehr günstige Zutaten. Wenn Sie das regelmäßig zubereiten, können Sie für einen sehr schnellen Stufenaufstieg von Gladios Kommando-Fertigkeiten sorgen.

Mit diesen freigeschalteten Fertigkeiten sind Sie nun bestens gerüstet für die Herausforderungen der ersten Hälfte des Spiels, indem Sie sich einfach auf diese buchstäbliche „Zauberformel“ verlassen: 99 Einheiten eines Elements plus **75** Flaschen Schafsmilch als Katalysator.

Wir empfehlen Ihnen, dass Sie zügig bis Kapitel 02 spielen, damit Sie Ihren dritten Magieflakon bekommen und somit drei verschiedene Elementarzauber parat haben können. Außerdem sollten Sie eine Handvoll Jagdaufträge abschließen, was bei der gewaltigen „Feuerkraft“, die Ihnen zur Verfügung steht, keinerlei Probleme darstellen sollte. Die Gil-Belohnung investieren Sie dann regelmäßig in Schafsmilch, die in vielen Läden erhältlich ist und die Versorgung mit neuen Zaubern aufrechterhält. Es würde sich auch lohnen, für Noctis den zweiten Accessoire-Slot freizuschalten und ihn mit Magiewert-steigender Ausrüstung auszustatten. Wenn Sie sich weitere FP gesichert haben, können Sie Nachschlag und Synthese-Effizienz II freischalten, um Ihre Magie noch effektiver einzusetzen.

Wenn Ihnen diese Spielweise gar nicht liegt, können Sie natürlich auch alle Empfehlungen ignorieren, die mit Magie zusammenhängen. Aber die Fertigkeiten der Kategorie Erkundung sind auf jeden Fall eine Überlegung wert. Je früher Sie diese freischalten, desto größer ist der langfristige Ertrag.

Köder (vgl. Buch Seite 221)

Köder

NAME	EFFEKTIVITÄT (TAGESZEIT)				EFFEKTIVITÄT (WETTER)			GEEIGNET FÜR:
	MORGEN	TAG	ABEND	NACHT	SONNIG	WOLKIG	REGEN	
Poppeck: Chocobo		✓	✓		✓			Dickkopf-Makrele
Poppeck: Weißer Chocobo	✓	✓					✓	Schlangenkopf
Poppeck: Roter Chocobo			✓	✓		✓		Granat-Schlangenkopf
Stinker: Morbol			✓		✓		✓	Spiegelhecht
Stinker: Morbol des Grauens	✓					✓		Spiegelhecht
Stinker: Morbol der Große		✓	✓	✓		✓	✓	Jade-Schlangenkopf, Saphir-Schlangenkopf
Wühler: Rasendrosa Sandwurm			✓				✓	Cleigne-Bachforelle
Wühler: Grüner Sandwurm	✓				✓			Callatein-Bachforelle
Wühler: Schlundwurm	✓			✓		✓		Cleigne-Bachforelle, Abyssum-Zackenbarsch
Schwabblor: Crema	✓		✓			✓		Fels-Barramundi
Schwabblor: Pudding			✓		✓			Galdin-Stachelmakrele
Schwabblor: Leche	✓			✓	✓			Leuchtbrasse
Tödliche Fluten: Sahagin			✓	✓			✓	Zacken-Barramundi
Tödliche Fluten: Korallenteufel	✓					✓		Dunkler Alluro-Seebarsch
Tödliche Fluten: Seeteufel			✓			✓		Maiden-Bachforelle
Sturmflut: Leviathan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Dickkopf-Makrele, Fels-Barramundi, Regenbogenforelle
Nadel 1000: Kaktor			✓				✓	Lucischer Leuchtswels
Nadel 1000: Stahlkaktor	✓			✓	✓			Lucischer Leuchtswels
Nadel 1000: Goldener Kaktor				✓			✓	Goldwels
Jumbonadel 10000: Kaktorius					✓			Jade-Schlangenkopf
Jumbonadel 10000: Stahlkaktorius	✓		✓			✓		Saphir-Schlangenkopf
Jumbonadel 10000: Goldener Kaktorius	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Jade-Schlangenkopf, Saphir-Schlangenkopf
Bomber: Bomber				✓	✓			Alstorbarsch
Bomber: Eisbomber		✓				✓	✓	Fels-Barramundi
Bomber: Donnerbomber	✓		✓		✓			Phönixbarsch, Schilf-Barramundi
Riesenhauer: Garula	✓			✓		✓		Granat-Schlangenkopf

Köder (Fortsetzung)

NAME	EFFEKTIVITÄT (TAGESZEIT)				EFFEKTIVITÄT (WETTER)			GEEIGNET FÜR:
	MORGEN	TAG	ABEND	NACHT	SONNIG	WOLKIG	REGEN	
Riesenhauer: Grüner Garula	✓	✓		✓	✓		✓	Jade-Schlangenkopf
Riesenhauer: Alpha-Garula			✓				✓	Alstorbarsch
Ferrobust: Eisengigant				✓			✓	Königswels
Rangkämpfer: Tomberry		✓	✓		✓	✓	✓	Fels-Barramundi, Gezeiten-Zackenbarsch, Spiegelhecht
Schnurrhaar: Mogry-Perle			✓	✓			✓	Regenbogenforelle, Alluro-Seebarsch
Schnurrhaar: Kristall		✓			✓			Kirschkamm-Forelle, Gefleckter Alluro-Seebarsch
Schnurrhaar: Schoko	✓					✓	✓	Callatein-Bachforelle, Kupferner Alluro-Seebarsch
Heißer Atem: Roter Drache				✓			✓	Gezeiten-Zackenbarsch, Wennas-Lachs
Heißer Atem: Grüner Drache	✓	✓				✓		Nebellachs, Herzogsforelle
Heißer Atem: Blauer Drache			✓		✓	✓	✓	Schillerforelle, Nebellachs
Schnitter: Tomberry			✓				✓	Nebellachs, Regenbogenforelle, Lucinia-Seebarsch
Riesiger Röster: Bahamut	✓	✓	✓		✓	✓	✓	Nebellachs, Gezeiten-Zackenbarsch, Dunkler Alluro-Seebarsch
Fatales Roulette: Ahriman		✓			✓	✓		Alstorbarsch, Lucis-Karpfen
Fatales Roulette: Schwebauge	✓			✓		✓		Leuchtbrasse
Fatales Roulette: Todesauge			✓				✓	Phönixbarsch
Stürmer: Focalor		✓		✓		✓		Cygilischer Seebarsch, Streifen-Barramundi
Stürmer: Purpurbauch-Focalor			✓				✓	Lucinia-Seebarsch, Streifen-Barramundi
Stürmer: Hornstein-Focalor		✓			✓			Cygilischer Seebarsch, Streifen-Barramundi
Großmeister: Typhon	✓		✓			✓	✓	Rosa Teufelshecht
Gemenglitzer: Fernkampf-Karfunkel		✓	✓	✓		✓	✓	Myrler Platinfolelle

Wichtige Gegenstände (vgl. Buch Seite 222)

Das Update enthält einen komplett neuen Gegenstand: die Lockpfeife, mit der Sie Gegner in der Umgebung anlocken können.

Geschäfte (vgl. Buch Seite 223–227)

Mehrere Läden mit Angelbedarf wurden hinzugefügt.

Saxham-Reservoir/Maidenstrom

GEGENSTAND	PREIS (GIL)
Spinnenseide	30
Superbarte	100
Schnurrhaar: Mogry-Perle	50
Schnurrhaar: Kristall	50
Schnurrhaar: Schoko	50
Fatales Roulette: Ahriman	50
Fatales Roulette: Schwebauge	50
Fatales Roulette: Todesauge	50
Wühler: Rasendrosa Sandwurm	200
Wühler: Grüner Sandwurm	200
Wühler: Schlundwurm	200

Vesperspiegel – Einsame Insel

GEGENSTAND	PREIS (GIL)
Spinnenseide	30
Superbarte	100
Drachenbart	500
Tödliche Fluten: Sahagin	200
Tödliche Fluten: Korallenteufel	200
Tödliche Fluten: Seeteufel	200
Heißer Atem: Roter Drache	50
Heißer Atem: Grüner Drache	50
Heißer Atem: Blauer Drache	50
Riesenhauer: Garula	200
Riesenhauer: Grüner Garul	200
Riesenhauer: Alpha-Garula	200

Die Träne des Riesen

GEGENSTAND	PREIS (GIL)
Spinnenseide	30
Superbarte	100
Drachenbart	500
Bomber: Bomber	50
Bomber: Eisbomber	50
Bomber: Donnerbomber	50
Nadel 1000: Kaktor	50
Nadel 1000: Stahlkaktor	50
Nadel 1000: Goldener Kaktor	200

Gegner-Kapitel

Einige Statuswerte wurden mit dem Update angepasst. Die veränderten Werte sind in der folgenden Tabelle grün markiert.

NAME	LP	STÄRKE	VITALITÄT	WILLENSKRAFT
Coeurl (St. 34)	35.900	6.500	156	118
Coeurl (St. 34) (Jagdauftrag)	35.900	6.500	156	118
Coeurl (St. 71)	106.100	38.990	202	149
Graubart-Coeurl (St. 63)	87.100	30.330	194	145
Graubart-Coeurl (St. 63) (Jagdauftrag)	181.000	37.990	275	206
Graubart-Coeurl (St. 93)	177.600	67.010	218	160
Foras	45.000	8.930	184	178

Die Stufen bestimmter Kreaturen, die von anderen Wesen im Kampf beschworen werden, wurden verändert.

BESCHWÖRER	BESCHWORENE KREATUR	STUFE
Nekromant (St. 41)	Skelett	21
Psychomant (St. 82)	Skelett	62
Arachne (St. 12)	Tarantel	6
Ariadne (St. 41)	Tarantel	35
Uttu (St. 32)	Tarantel	26
Uttu (St. 97)	Tarantel	91
Granate (St. 31)	Bomber	15
Froster (St. 65)	Eisbomber	49
Schrapnell (St. 54)	Blitzbomber	38

Die elementare Schwäche fliegender Insektenmonster wurde von Feuer zu Eis geändert. Dies betrifft:

- ◇ Killerbiene
- ◇ Killerwespe
- ◇ Bienenkönigin
- ◇ Infernobiene
- ◇ Soldatenwespe

Außerdem besitzen die meisten Wesen in den Labyrinthen von Kapitel 15 nun eine erheblich höhere Resistenz gegenüber Tod und Altern.

LP-Regeneration (vgl. Buch Seite 269)

Die LP-Regenerationsrate von Noctis wurde deutlich gesenkt: von 0,4 % pro Sekunde auf 0,04 % im Kampf und 0,08 % außerhalb von Kämpfen. In Dungeons und im Zug regenerieren sich seine LP gar nicht.

Ring der Lucis (vgl. Buch Seite 273)

Bei jeder erfolgreichen Anwendung von Sanctus werden nun 10 % der MP von Noctis wiederhergestellt.

Zustandsveränderungen (vgl. Buch Seite 282)

„Phönix' Segen“ ist eine neue Zustandsveränderung, die im Kampf auftreten kann. Sie wird durch den Einsatz einer Phönixfeder oder eines vergleichbaren Gegenstandes ausgelöst und verdreifacht die LP- und MP-Regenerationsrate des Charakters.

Schwert des Gewaltigen (vgl. Buch Seite 286)

Die Attacken dieser Königswaffe verursachen nun weniger Treffer, dafür verursachen diese aber jeweils mehr Schaden. Gleiches gilt auch für die Nahkampfattacken bestimmter Maschinerie-Waffen (Wirbelsäge, Gravitationspulsator, Perforator).

Königswaffen-Spezialfähigkeit (vgl. Buch Seite 287)

Die Füllrate des Limitbalkens durch automatisches Ausweichen wurde halbiert. Dafür kommen Sie bei bestimmten Waffenarten nun in den Genuss eines Multiplikators:

- ◇ Schwerter: x1,5
- ◇ Großschwerter: x2,0
- ◇ Dolche: x1,5
- ◇ Schilde: x1,5

Kombos (vgl. Buch Seite 290)

Kombos können nun nicht nur auftreten, wenn Noctis pariert oder hinter einem Gegner steht.

Kampfbilanz (vgl. Buch Seite 294)

Der EP-Bonus, den Sie bei einer guten Kampfbilanz erhalten, hängt nun von den folgenden Kriterien ab:

- ◇ Zeit: Dauer des Kampfes – je kürzer die Dauer, desto höher der Multiplikator.
- ◇ Technik: Anzahl der im Kampf ausgeführten Überraschungsangriffe und Paraden.
- ◇ Offensive: unverändert (der Anteil besiegter Gegner während des Kampfes).

Statuswert-Anstieg (vgl. Buch Seite 294–295)

Die Werte aller vier Charaktere wurden angepasst, sodass es nun weniger wahrscheinlich ist, dass sie eine Obergrenze erreichen. Generell wurden die LP-Werte gesenkt und die defensiven Parameter erhöht.

Fertigkeiten (vgl. Buch Seite 296)

Eine spezielle Fertigkeitenauswahl für den Wartemodus wurde hinzugefügt. In diesem Menü haben Sie Zugriff auf die folgenden Fertigkeiten:

- ◇ Endlose Geduld: unbegrenzte Zeit im Wartemodus
- ◇ Warten zahlt sich aus: mit jedem besiegten Gegner wird Wartezeit regeneriert
- ◇ Flinker Analyst: die Analyse von Gegnern wird schneller durchgeführt
- ◇ Schmerzhaftes Fakten: erhöhter Schaden bei der Ausnutzung einer analysierten Elementschwäche
- ◇ Umfassende Analyse: erhöhter Schaden abhängig von der Anzahl analysierter Gegner
- ◇ Tückischer Warp: erhöhter Zertrümmerungsschaden durch Warp-Angriffe im Wartemodus auf Gegner, die sich auf andere Gruppenmitglieder konzentrieren
- ◇ Immer auf die Schwachen: erhöhter Schaden durch Warp-Angriffe im Wartemodus auf Gegner, die nur noch maximal 50 % ihrer LP haben

Fische (vgl. Buch Seite 304–305)

Mit dem Crown Update wurden diverse kleine Änderungen an den Parametern des Angel-Minispiels vorgenommen.

Fische im Überblick

NAME	TP	EP	BEUTE	AUSDAUER	STÄRKE
Abyssum-Zackenbarsch	35	600	Zackenbarsch-Auge	900.000	2,4
Admirals-Barramundi	34	550	Admirals-Barramundifilet	380.000	3,6
Alluro-Seebarsch	30	200	Alluro-Seebarschfilet	90.000	1,8
Alstorbarsch (groß)	24	45	Alstorbarschgräte	60.000	2,0
Alstorbarsch (klein)	14	10	Alstorbarschgräte	30.000	1,2
Argos-Lachs	28	80	Lachsflosse	120.000	2,8
Atoll-Makrele	28	120	Dornige Makrelenschuppe	120.000	2,1
Blass-Hasel	8	10	Haselschuppe	18.000	1,5
Callatein-Bachforelle	25	80	Forellenfilet	70.000	1,6
Cleigne-Bachforelle (groß)	24	35	Forellenfilet	80.000	1,9
Cleigne-Bachforelle (klein)	14	35	Forellenfilet	30.000	1,2
Coeurl-Hasel	8	10	Haselschuppe	32.000	1,3
Cybillischer Seebarsch (groß)	26	50	Seebarschfilet	80.000	1,7
Cybillischer Seebarsch (klein)	18	10	Seebarschfilet	40.000	1,2
Cybillischer Zackenbarsch	26	100	Zackenbarschhaut	160.000	2,1
Dämmer-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	850.000	2,0
Dickkopf-Makrele (groß)	24	60	Makrelenfilet	75.000	2,3
Dickkopf-Makrele (klein)	14	10	Makrelenfilet	45.000	1,0
Dunkler Alluro-Seebarsch	26	160	Seebarschfilet	120.000	1,8
Duscae-Hasel	8	10	Haselschuppe	10.000	1,1
Fächer-Blaukiemling	16	25	Blaukiemlingsflosse	40.000	1,3
Fährden-Zackenbarsch	32	650	Zackenbarschflosse	1.000.000	2,6
Falter-Blaukiemling	24	40	Blaukiemlingsflosse	50.000	1,3
Fels-Barramundi	22	30	Barramundi-Filet	50.000	1,6
Fels-Barramundi	26	80	Scharfe Barramundi-Flosse	70.000	2,0
Fleckenwels	30	70	Wels-Sekret	65.000	1,8
Fluss-Hasel	8	10	Haselschuppe	16.000	1,5
Fürsten-Arapaima	44	1.000	Arapaima-Schuppe	1.100.000	2,3
Galdin-Stachelmakrele	22	15	Makrelenfilet	60.000	1,1
Gefleckter Alluro-Seebarsch	24	75	Alluro-Seebarschfilet	230.000	3,2
Gehörnter Blaukiemling	5	10	Blaukiemlingsschuppe	10.000	1,0
Gemeiner Teufelshecht	38	650	Harte Hechtflosse	450.000	3,5
Gepunkteter Teufelshecht	38	650	Teufelshechtfilet	600.000	2,7
Gezeiten-Zackenbarsch	32	400	Gezeitenbarschfilet	180.000	2,7
Gold-Karpfen	48	1.000	Karpfen-Spiegelschuppe	720.000	1,8
Goldwels	30	120	Welsbartel	100.000	1,7
Götter-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	710.000	1,9
Granat-Schlangenkopf	20	40	Schlangenkopffzahn	60.000	1,7
Herzogsforelle	32	180	Herzogsforellenfilet	120.000	3,2
Höhlen-Hasel	8	10	Haselschuppe	25.000	1,3
Jade-Schlangenkopf	24	85	Schlangenkopfschuppe	70.000	1,9
Jagd wels	38	80	Giftige Welsflosse	200.000	2,8
Karmesin-Karpfen	34	450	Karpfenfilet	700.000	1,6
Katarakt-Hasel	8	10	Haselschuppe	25.000	1,2
Kirschamm-Forelle	18	15	Forellenfilet	40.000	1,2
Kolk-Barramundi	30	180	Barramundi-Innereien	140.000	2,0
Königs-Arapaima	48	900	Große Arapaimaschuppe	1.300.000	3,5
Königswels	35	500	Welsherz	450.000	2,5
Kronloser Blaukiemling	8	10	Blaukiemlingsschuppe	20.000	1,1
Krummhorn-Blaukiemling	12	15	Blaukiemlingsschuppe	14.000	1,3
Kupferner Alluro-Seebarsch	28	120	Alluro-Seebarschfilet	240.000	2,4

Fische im Überblick (Fortsetzung)

NAME	TP	EP	BEUTE	AUSDAUER	STÄRKE
Kurzhorn-Blaukiemling	12	15	Blaukiemlingsschuppe	12.000	1,2
Laminaforelle	20	15	Forellenschuppe	50.000	2,2
Leopardenforelle	22	15	Forellenschuppe	100.000	2,4
Leuchtbrasse	10	10	Brassenschuppe	35.000	1,1
Lotus-Blaukiemling	20	25	Blaukiemlingsschuppe	15.000	1,3
Lucinia-Seebarsch	26	95	Seebarschfilet	100.000	2,4
Lucischer Leuchtwels	16	20	Welsbartel	50.000	1,2
Lucis-Karpfen	34	450	Karpfenfilet	690.000	1,5
Maiden-Bachforelle	20	15	Forellenfilet	40.000	1,3
Morgenrot-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	720.000	1,8
Myrler Platinforelle	32	200	Platinforellenfilet	100.000	3,3
Nebellachs	26	55	Nebellachsfilet	80.000	2,2
Opal-Schlängenkopf	32	150	Bunte Schlängenkopfschuppe	300.000	3,2
Panthera-Barsch	22	40	Barschzahn	65.000	1,9
Phantom-Schlängenkopf	18	15	Schlängenkopfszahn	80.000	2,0
Phönixbarsch	20	70	Phönixbarsch-Schwimmbase	65.000	1,8
Platin-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	730.000	1,6
Prinzen-Hasel	8	10	Haselschuppe	440.000	2,0
Raubnebellachs	24	50	Nebellachsfilet	160.000	3,2
Rauchquarzforelle	26	75	Dunkle Forellenschuppe	90.000	2,6
Regenbogenforelle (groß)	22	10	Forellenfilet	50.000	1,8
Regenbogenforelle (klein)	16	10	Forellenfilet	30.000	1,0
Riesenwels	34	240	Welsherz	550.000	3,4
Risorath-Pfauenbarsch	22	70	Barschzahn	130.000	2,1
Rosa Teufelshecht	40	800	Teufelshechtschuppe	300.000	5,4
Rotaugenbarsch	28	100	Barschauge	50.000	1,7
Rotbrasse	18	15	Brassensekret	40.000	1,3
Saphir-Schlängenkopf	30	140	Schlängenkopfschuppe	90.000	2,1
Scharlach-Makrele	22	50	Makrelenflosse	280.000	3,0
Schilf-Barramundi	14	15	Schilf-Barramundifilet	57.500	1,2
Schillerforelle	30	100	Forellenfilet	80.000	1,8
Schiller-Hasel	8	10	Haselschuppe	15.000	1,3
Schimmer-Blaukiemling	10	15	Blaukiemlingsschuppe	30.000	1,2
Schlamm-Hasel	8	10	Haselschuppe	12.500	1,2
Schlängenkopf	18	15	Schlängenkopfszahn	50.000	1,3
Schlickwels	35	80	Giftige Welsflosse	150.000	2,0
Schwarzbrasse	16	15	Brassensekret	50.000	1,5
Scorpio-Zackenbarsch	32	380	Zackenbarschhaut	700.000	2,6
Seicht-Hasel	8	10	Haselschuppe	26.000	1,4
Sonnen-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	740.000	1,7
Spiegel-Barramundi	26	40	Scharfe Barramundi-Flosse	200.000	2,1
Spiegel-Hasel	8	10	Haselschuppe	21.000	1,3
Spiegelhecht	30	300	Knochenhechtfilet	180.000	3,5
Stachel-Alstorbarsch	20	15	Alstorbarschgräte	50.000	1,8
Streifen-Barramundi	30	180	Barramundi-Filet	100.000	2,0
Streifenwels	24	40	Wels-Sekret	60.000	1,4
Tannen-Karpfen	34	450	Karpfenfilet	740.000	2,2
Tauben-Zackenbarsch	22	75	Zackenbarschgräte	300.000	2,3
Trikolor-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	700.000	1,7
Tüpfel-Karpfen	38	600	Karpfenschuppen	750.000	1,6
Wennas-Hasel	8	10	Haselschuppe	28.000	1,5
Wennas-Lachs	32	220	Wennas-Lachsfilet	100.000	2,5
Zacken-Barramundi	26	75	Zacken-Barramundifilet	60.000	1,9
Zwielicht-Karpfen	34	450	Karpfenfilet	730.000	2,5

**Wennas-Küste**

Dickkopf-Makrele, Galdin-Stachelmakrele, Abyssum-Zackenbarsch, Leuchtbrasse, Atoll-Makrele, Fährden-Zackenbarsch

Galdin-Bootsableger (neue Angelstelle östlich vom Galdin-Kai)

Kupferner Alluro-Seebarsch, Alluro-Seebarsch, Scharlach-Makrele, Fels-Barramundi, Schwarzbrasse, Cygillischer Zackenbarsch

Crestholm-Reservoir

Gehörnter Blaukiemling, Lucischer Leuchtswels, Alstorbarsch, Goldwels, Duscae-Hasel, Lucis-Karpfen, Dämmer-Karpfen

Neeglyss-Tümpel – Stahlmast**(neue Angelstelle am Nordufer des Alstorsees)**

Gehörnter Blaukiemling, Kurzhorn-Blaukiemling, Alstorbarsch, Schilf-Barramundi, Fels-Barramundi, Lucischer Leuchtswels

Neeglyss-Tümpel

Gehörnter Blaukiemling, Kurzhorn-Blaukiemling, Lucischer Leuchtswels, Alstorbarsch, Fels-Barramundi, Königswels

Bauerntümpel

Gehörnter Blaukiemling, Kurzhorn-Blaukiemling, Lucischer Leuchtswels, Alstorbarsch (große Variante bei Nacht), Fels-Barramundi, Königswels

Malacchi-Teich

Alstorbarsch, Lucischer Leuchtswels, Gehörnter Blaukiemling, Kronloser Blaukiemling, Stachel-Alstorbarsch, Schlamm-Hasel

Vergessene Wasser

Kurzhorn-Blaukiemling, Kronloser Blaukiemling, Krummhorn-Blaukiemling, Schiller-Hasel, Regenbogenforelle, Laminaforelle, Fleckenwels

Saxham-Reservoir**(neue Angelstelle im Südwesten der Cauthess-Platte)**

Lucis-Karpfen, Karmesin-Karpfen, Gold-Karpfen, Platin-Karpfen, Sonnen-Karpfen, Tüpfel-Karpfen, Trikolour-Karpfen, Götter-Karpfen, Morgenrot-Karpfen, Tannen-Karpfen, Prinzen-Hasel, Duscae-Hasel, Schlangenkopf, Fleckenwels

Die Träne des Riesen**(neue Angelstelle südlich der Cauthess-Raststätte)**

Krummhorn-Blaukiemling, Alstorbarsch, Rotaugenbarsch (bei Regen), Schilf-Barramundi, Streifenwels (nachts bei Regen), Schlickwels

Daurell-Quell

Schlangekopf, Granat-Schlangekopf, Jade-Schlangekopf (bei Regen), Stachel-Alstorbarsch (Abenddämmerung), Alstorbarsch (große Variante bei Regen), Phönixbarsch, Rosa Teufelshecht, Rotaugenbarsch, Streifenwels

Daurell-Tiefensee (neue Angelstelle in den Daurell-Höhlen)

Höhlen-Hasel, Kolk-Barramundi, Jagdwels, Opal-Schlangekopf

Wennas

Kirschkamm-Forelle, Regenbogenforelle, Callatein-Bachforelle, Schillerforelle, Argos-Lachs, Seicht-Hasel

Rachsia-Brücke

Kronloser Blaukiemling, Zacken-Barramundi, Alstorbarsch (große Variante bei Regen), Nebellachs, Wennas-Lachs, Blass-Hasel, Wennas-Hasel

Maidenstrom

Regenbogenforelle, Cleigne-Bachforelle, Maiden-Bachforelle, Nebellachs, Raubnebellachs, Fluss-Hasel

Caem-Küste

Streifen-Barramundi, Gezeiten-Zackenbarsch, Dunkler Alluro-Seebarsch, Schwarzbrasse, Kupferner Alluro-Seebarsch, Cygillischer Zackenbarsch

Vesperspiegel – Ostufer

Schimmer-Blaukiemling, Lotus-Blaukiemling, Phönixbarsch, Fels-Barramundi, Goldwels, Saphir-Schlangekopf, Jade-Schlangekopf, Spiegelhecht, Fürsten-Arapaima

Vesperspiegel – Westufer

Schimmer-Blaukiemling, Fächer-Blaukiemling, Panthera-Barsch, Goldwels, Granat-Schlangekopf, Saphir-Schlangekopf, Spiegelhecht

Vesperspiegel – Nordufer**(neue Angelstelle nördlich vom Ostufer)**

Lotus-Blaukiemling, Falter-Blaukiemling, Fächer-Blaukiemling, Risorath-Pfauenbarsch, Spiegel-Hasel, Königs-Arapaima, Riesenwels

Vesperspiegel – Landzunge**(neue Angelstelle nordwestlich vom Westufer)**

Panthera-Barsch, Admirals-Barramundi, Spiegel-Hasel, Coeurl-Hasel, Gemeiner Teufelshecht, Riesenwels

Vesperspiegel – Einsame Insel**(neue Angelstelle nördlich vom Westufer)**

Herzogsforelle, Leopardenforelle, Gepunkteter Teufelshecht, Zwielf-Karpfen, Spiegel-Barramundi

Myrffälle

Cleigne-Bachforelle, Myrler Platinaforelle, Maiden-Bachforelle, Katarakt-Hasel, Schillerforelle, Laminaforelle, Rauchquarzforelle

Gondelsteg

Cygillischer Seebarsch, Lucinia-Seebarsch, Rotbrasse, Gezeiten-Zackenbarsch, Scorpio-Zackenbarsch (alle Arten bei Nacht verfügbar)

Canale Furgola**(neue Angelstelle nordöstlich der Regierungsviertel-Haltestelle)**

Gefleckter Alluro-Seebarsch, Cygillischer Seebarsch (alle Arten bei Nacht verfügbar)

Piazzetta Sonelio**(neue Angelstelle südöstlich der Hafeneingang-Haltestelle)**

Tauben-Zackenbarsch, Gefleckter Alluro-Seebarsch, Lucinia-Seebarsch

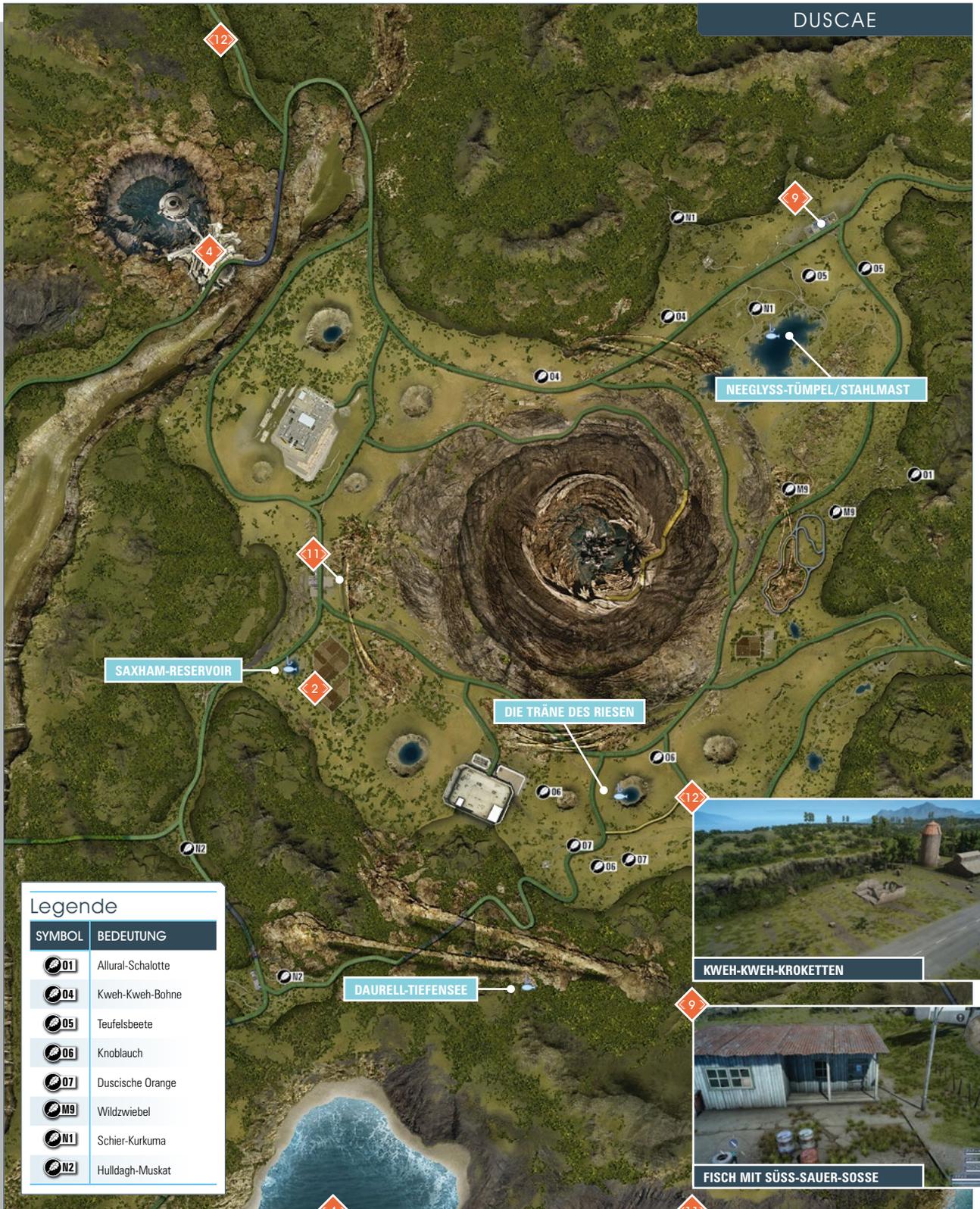
Erntestellen, Angelstellen und Rezepte

Die folgenden Karten zeigen Ihnen die neuen Erntestellen, Angelstellen und Rezepte, die mit dem Update hinzugefügt wurden.



* Erst nach dem Abschluss des Spiels verfügbar

DUSCAE



Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Allural-Schalotte
	Kweh-Kweh-Bohne
	Teufelsbeete
	Knoblauch
	Duscische Orange
	Wildzwiebel
	Schier-Kurkuma
	Hulldagh-Muskat



KWEH-KWEH-KROKETTEN



FISCH MIT SÜSS-SAUER-SOSSE



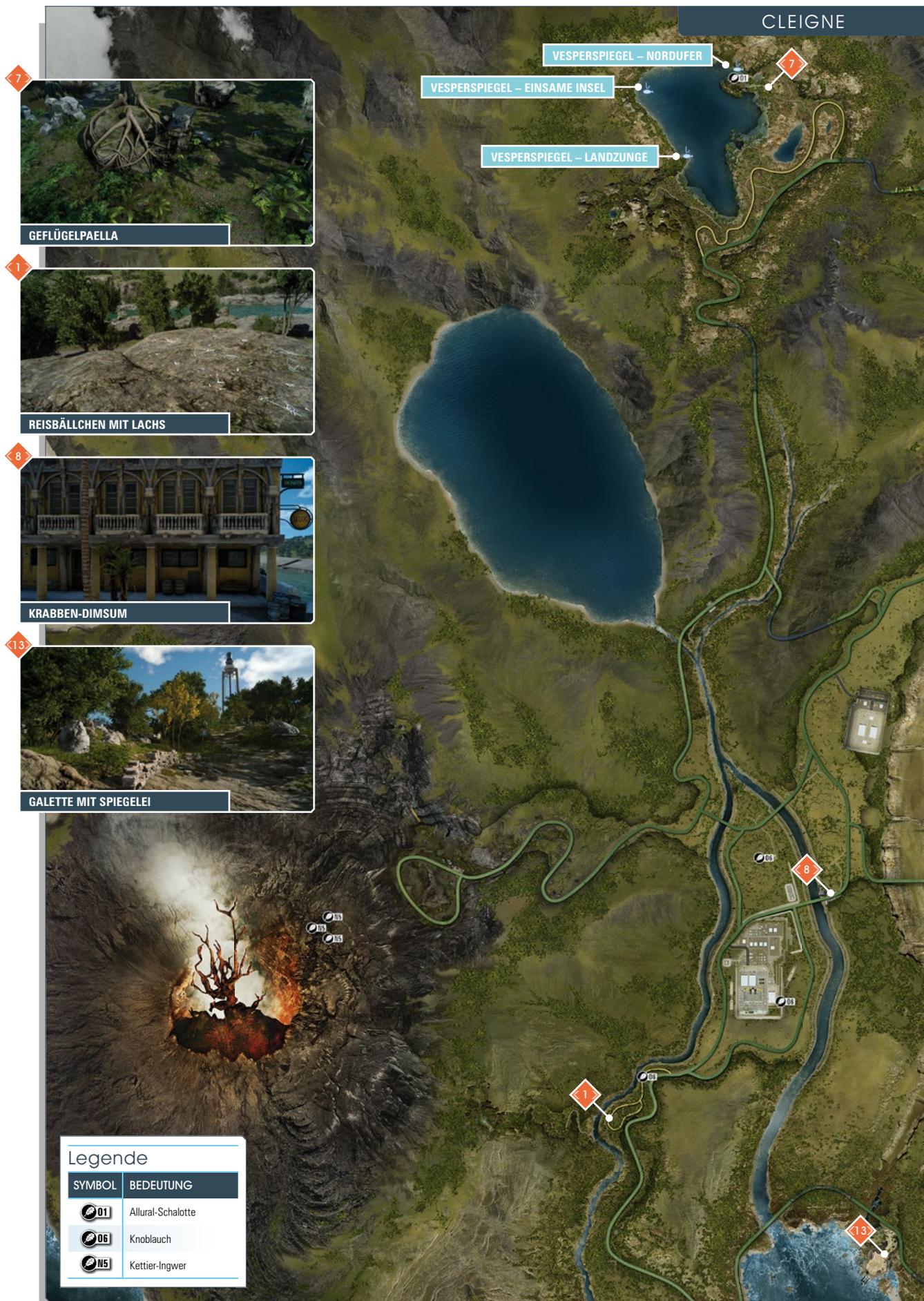
RAGOUT VON DER FREILANDKRÖTE



KNUSPRIGER JÄGERREIS



SCHNITZEL MIT BRATKARTOFFELN



CLEIGNE

VESPERSPIEGEL - NORDUFER

VESPERSPIEGEL - EINSAME INSEL

VESPERSPIEGEL - LANDZUNGE

GEFLÜGELPAELLA

REISBÄLLCHEN MIT LACHS

KRABBen-DIMSUm

GALETTE MIT SPIEGELE!

Legende

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Allural-Schalotte
	Knoblauch
	Kettier-Ingwer

ALTISSIA

