

Charaktere

Damit Sie wissen, mit wem Sie ins Abenteuer aufbrechen, stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten alle Charaktere vor, in deren Haut Sie in SaGa Frontier™ 2 schlüpfen dürfen.

Gustav *1220 †1269

Gustav XIII. ist der Sohn von Gustav XII., dem König von Finnex, und dessen Gemahlin Sophie.

Als sich in Gustavs siebtem Lebensjahr herausstellt, dass er sich Anima nicht zunutze machen und somit auch keine Sprüche einsetzen kann, wird er zusammen mit seiner Mutter vom Hofe verbannt. Auch wenn er die Güte seiner Mutter und die Stärke seines Vaters besitzt, wird er fortan von Minderwertigkeitskomplexen geplagt.

Da er nicht mit Sprüchen umgehen kann, konzentriert er sich mehr auf die Waffen, die aus Stahl hergestellt werden. Letztlich gelingt es ihm, im erwachsenen Alter eine starke Armee aufzustellen und die Ländereien zu erobern, über die einst sein Vater herrschte.

ROLLE: „DERWISCH“ (MIT 15), „1. OFFIZIER“ (MIT 28), ANSONSTEN „FREIDENKER“

Jahr	Szenario	Alter	HP	LP	WP	WP GENESUNG	SP	SP GENESUNG
1233	Gustav & der Schmied	13	195	14	60	4	0	0
1235	Gustav mit 15 Jahren	15	210	15	64	4	0	0
1239	Mutters Krankenbett	19	242	15	71	4	0	0
1240	Die Übernahme Wides	20	251	15	72	4	0	0
1242	Gustav & die Piraten	22	267	15	75	4	0	0
1248	Buckethill-Schlacht	28	313	16	79	-	0	0
1257	Will vs. das E.G.G.	37	356	16	81	3	0	0
1260	Attentäter Johann	40	361	17	80	3	0	0

Waffe:

- Dolch (im Alter von 15 bis 22)
- Gustavs Schwert (Stärke 29, im Alter von 28)
- Gustavs Schwert (Stärke 53, im Alter von 37 bis 40)

Rüstung:

- Eisenharnisch, Holzschuhe

William „Will“ Knights *1220 †1321

Geboren in der Digger-Familie Knights macht sich Will, wie er von seinen Freunden genannt wird, mit 15 Jahren auf den Weg, ein wahrhaftiger Digger zu werden. Als er im Alter von 27 Jahren seine Mission in Weissland erfolgreich meistert, erhält er aufgrund dieser enormen Leistung den Namen „Tycoon Will“.

In den heutigen Geschichtsbüchern wird über William Knights lediglich gesagt, dass das Weissland-Abenteuer der größte Erfolg seines Lebens gewesen sei. Allerdings treibt ihn Zeit seines Lebens eine andere Aufgabe: Die Jagd nach einem unbekanntem Quell, dem E.G.G. Will erfährt in jungen Jahren, welche Macht das E.G.G. besitzt, und versucht sein ganzes Leben lang, dieses Quell zu vernichten – bis es ihm mit 86 Jahren endlich gelingt.

Waffe:

- Sprösslingsstab

Rüstung:

- Rundschild, Hut, Ledergambeson, Fellschuhe

ROLLE: SPÄHER

Jahr	Szenario	Alter	HP	LP	WP	WP GENESUNG	SP	SP GENESUNG
1235	Wills Aufbruch	15	209	18	32	2	40	2
1236	Wüsten-Megalith	16	217	18	34	2	41	2
1238	In Alexeys Bande	18	233	18	37	2	43	2
1239	Kampf mit Alexej!	19	241	18	39	2	44	2
1244	Im Bergwerk	24	282	18	45	2	48	2
1246	Hinter d. Gr. Valley	26	298	19	46	2	49	2
1247	Tycoon Will	27	305	19	47	1	50	2
1251	Im Bergwerk	31	331	19	48	1	52	2
1256	Anima-Sektengerücht	36	353	19	50	1	54	2
1257	Will vs. das E.G.G.	37	355	19	49	1	54	2
1305	Dem E.G.G. hinterher	85	172	17	36	1	59	2
	In Gustavs Feldlager	85	172	17	36	1	59	2
	S.-Moundtop-Schlacht	85	172	17	36	1	59	2
1306	Im Nördl. Hinterland	86	171	17	35	1	59	2
	Der letzte Megalith	86	171	17	35	1	59	2

SO SPIELEN SIE

CHARAKTERE

LÖSUNGSWEGE

KAMPFSYSTEM

MAGIESYSTEM

GEGENSTÄNDE

MONSTER

GEHEIMNISSE

4. SZENARIO

Kampf mit Alexej!

Der Steinbruch ist nicht nur von Hängebrücken und Monstern durchzogen, auch einige Beutel mit nützlichen Utensilien und kleineren Reichtümern sind auszumachen. Auf Ihrer Suche nach dem Steinbruch lohnt sich fast jeder Abstecher zu diesen Säcken, doch seien Sie besonders vor den mit rund 22.000 HP gesegneten Flugmonstern auf der Hut.

Betreten Sie nicht den ersten Mineneingang (außer, Sie möchten noch ein paar Schätzen nachspüren), sondern klettern Sie das Tauwerk rechts vom Eingang zum nächsten Absatz hoch (Bild 1). Von dort geht es über die rechte Tauleiter zum Schacht, wo Alexej Sie bereits zum Showdown erwartet (Bild 2).

Das E.G.G. ist leider ein mächtiger Verbündeter im folgenden Kampf gegen Sie. Zunächst treten Sie jedoch gegen zwei Höllenflügler an. Diese beiden Drachenwesen drohen allerdings, Ihre Party innerhalb weniger Kampfunden dem Höhlenboden gleichzumachen, bis schließlich Ihre Tante Nina zu einer ungewöhnlichen Maßnahme greift...

Im folgenden, alles entscheidenden Gefecht gegen Alexej sollten Sie sich zunächst um die beiden Hofritter kümmern, um sich dann nur noch auf den Zergen-Bruder zu konzentrieren. Nach gewonnener Schlacht kehren Sie in das Haus Ihres Onkels zurück, um Tante Nina gesund zu pflegen. Doch wo ist das E.G.G. geblieben?

Will verfolgt Alexej. Im Steinbruch gelingt es ihm, ihn zu stellen.



Bild 1

Bild 2

- 1 Schallbogen
- 2 Discostiefel
- 3 Streitaxt
- 4 Steinschild
- 5 500 Kronen
- 6 Silberstab

Alexej

HP 3468 LP 14 WP 40 SP 30 SKILL LEVEL 20

Elementeigenschaft

RESISTENT GEGEN -/-

VERRINGERT SCHADEN VON Schlag

SCHWACHPUNKT -/-

Hebt diesen abnormalen Status auf: Jeden

5. SZENARIO

Im Bergwerk

Will nimmt eine Arbeit in der Svelddorf-Mine an. Kann er neue Gesteinsadern finden, oder...

Da Ihre geschäftsorientierten Auftraggeber nicht auf Ihren Rat hören mögen, verlassen Sie sie und erforschen stattdessen das Bergwerk. Viel zu entdecken gibt es zwar nicht, doch es erleichtert Ihnen bei späteren Besuchen die Orientierung. Begeben Sie sich dann wieder nach Westia in die Bar und tauschen Sie Neuigkeiten mit Ihren Freunden aus.

Als Sie von Narziss die Nachricht hören, dass die Svelddorf-Mine voller Monster ist, bestätigt sich Ihre Vorahnung. Sprechen Sie die Freunde an, mit denen Sie in die Minen zurückkehren wollen, und suchen Sie gegebenenfalls noch mal den Händler auf.

Vor dem Eingang des Bergwerks erfahren Sie, dass einige Arbeiter vermisst werden. Daher gilt es zunächst, die verschollenen Männer zu suchen und vor den Monstern in Sicherheit zu bringen. Insgesamt sind fünf Bergarbeiter zu retten, die allesamt leicht zu finden sind (Bild 1-4). Einer hat sich jedoch etwas besser versteckt. Er befindet sich hinter den Holzbalken an der Stelle, wo die beiden Wege wieder zusammenführen und drei Gremlins herumlungern (Bild 5). Außerdem lohnt es sich, in alle leuchtenden Eimer und Kisten zu schauen, um so unbenutzte Instrumente zu finden.

In dem Höhlenabschnitt, in dem Sie sich zu Beginn des Szenarios mit Ihren Auftraggebern unterhielten,

ist ein Stück der Felswand herausgebrochen. Aus dem Monsternest dahinter strömen immer neue Wesen. Kämpfen Sie sich daher zum Schlupfloch voran und verschließen Sie es. Hierfür sollten Sie sich beim Auswählen der

nächsten Gefechtsaktion für die Option „Stürmen“ entscheiden. Es genügt, wenn ein Charakter das Loch erreicht, daher kann der Rest der Party ruhig mit offensiven Aufgaben betraut werden. Derjenige, der das Schlupfloch versiegelt, steht anschließend einem Gremlin im Duell gegenüber. Verlassen Sie danach das Bergwerk.



Bild 1

Bild 2

Bild 3

Bild 4

Bild 5

6. SZENARIO

Hinter dem Grand Valley

Will bricht gen Süden auf. Weissland vor Augen. Er erreicht die Steinbrücke am Grand Valley.

Im Gasthof von Westia werden Pläne für neue Abenteuer geschmiedet. Narziss schlägt vor, nach Weissland zu reisen, dem Land, wo einst die Magie entstanden ist. Allerdings will er dann die Gruppe verlassen, da er für Unternehmungen dieser Art langsam zu alt sei. Doch wer soll die Lücke von Narziss füllen, da Nina immer noch nicht genesen ist?

Zwar fördern Gespräche mit den Stadtbewohnern einige interessante Informationen über die Brücke von Grand Valley zu Tage, doch ein neues Partymitglied ist in Westia nicht zu finden.

Daher brechen Sie zum Grand Valley auf. Doch die Passagegebühr ist enorm hoch, nämlich 1.000.000 Kronen. Dies wird Ihnen auch von jedem Passanten auf der Brücke bestätigt, daher sollten Sie den Vorschlag von Lavelle annehmen, die auf einer Aussichtsplattform auf mutige Abenteurer wartet. Sie kennt einen Weg durchs Tal hindurch, der zwar mit vielen Gefahren, jedoch mit keinerlei Kosten verbunden ist. Auf dem Weg ins Tal treffen Sie wieder auf Narziss, der sich Ihnen doch noch ein weiteres Mal anschließen möchte.

Schon nach wenigen Metern erschweren Nebel und zahlreiche, plötzlich auftauchende Monster den Weg. Halten Sie sich immer am nördlichen Bildrand und laufen Sie nach Westen (Bild 1). Nachdem Sie die vier Landschaftsbilder einige Male durchquert haben, erblicken Sie ein Licht (Bild 2). Bei näherer Untersuchung entdecken Sie einen Speer. Wenn Sie ihn herausziehen, ruft er prompt den Endgegner dieses Szenarios herbei.



Bild 1

Bild 2

SO SPIELEN SIE
CHARAKTERE
LÖSUNGSWEG
KAMPFSYSTEM
MAGIESYSTEM
GEGENSTÄNDE
MONSTER
GEHEIMNISSE

Duell – der Kampf Mann gegen Monster

Um ein Duell starten zu können, muss in erster Linie Ihr Gegner duellfähig sein. In den Monstertabellen ist dies jeweils mit dem Buchstaben „D“ hinter dem Namen des Monsters vermerkt. Es gibt also rund 40 Monster, gegen die Sie im Duell antreten können.

Lesen Sie in den Monsterbeschreibungen nur den Buchstaben „G“, sind lediglich Gruppenkämpfe möglich. Zunächst möchten wir Ihnen die generellen Vor- und Nachteile eines Duells auflisten:

VORTEILE EINES DUELLS

- Man kämpft nur gegen ein einziges Monster.
- Nach einem Duell werden auch die HP der anderen Partymitglieder geheilt.
- Durch die Kampfkommandos „Vorbereiten“ und „Sammeln“ lässt sich die Wirkung von Techniken und Sprüchen verbessern, ohne dass dies zusätzliche WP oder SP kostet.

- Sie können neue Techniken und Sprüche wesentlich einfacher erlernen als im Gruppenkampf. Denn die meisten Techniken oder Sprüche bestehen aus den einfachen Kommandos des Duell-Modus. Manche Kampfkommandos können allerdings nicht erlernt werden, wenn die Skill Level des Gegners zu niedrig sind.
- Sie können neue Techniken und Sprüche erfinden, die Ihnen im Gruppenkampf nicht zugänglich wären. Diese neuen Techniken werden auch als Custom Arts bezeichnet und besitzen in der Regel eine hohe Schlagkraft.

NACHTEILE EINES DUELLS

- Der Kampf kann unter Umständen schnell verloren gehen. Wird Ihre Figur beispielsweise versteinert oder exekutiert, ist nicht nur der Kampf verloren, sondern auch das Spiel beendet.
- Nur der duellierende Charakter verbessert seine HP, WP und SP.

- Da Sie vier Kampfkommandos pro Runde ausführen können, reduziert sich die Haltbarkeit der eingesetzten Instrumente besonders schnell. So kann sich im Zweifelsfall die Haltbarkeit um volle vier Punkte verringern, daher sollten Sie besonders umsichtig mit Sprüchen hantieren, die sich auf Instrumente stützen.

DER ABLAUF EINES DUELLS

Wie beim Gruppenkampf ist auch ein Duell in Runden aufgeteilt, in denen Sie ähnliche Aktionen ausführen können. Sie werden sehen, dass im Grunde der Ablauf eines Duells dem des Gruppenkampfes sehr ähnlich ist. Hier eine kleine Übersicht über den Verlauf eines Duells:

1) HANDLUNG BESTIMMEN

- Kampfkommandos eingeben
- HP auf Kosten der LP regenerieren
- Waffe wechseln
- Waffenstillstandsverhandlungen führen

2) KAMPFKOMMANDOS EINGEBEN

- Sie können vier Kommandos eingeben, wobei diese Befehle von der gewählten Waffe und der aktuellen Umgebung abhängen. In der Regel werden die Kampfkommandos dann in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.

3) KAMPFKOMMANDOS AUSFÜHREN

- Ihre Figur und das Monster agieren abwechselnd. Hierbei kann sich die Anzahl der Angriffe ändern, wenn Sie z.B. Custom Arts eingegeben haben oder Sie bzw. Ihr Gegner in einen abnormalen Status versetzt werden.

Welche Kampfkommandos Sie während eines Duells ausführen können, welche Schlagkraft und Wirkung sie besitzen, können Sie den Tabellen auf der nächsten Seite entnehmen.



Befehle im Duellkampf

ALLGEMEINE BEFEHLE

NAME	VERBRAUCH	WIRKUNG
Konzentrieren	0 WP	Psycho Up (eigene Figur)
Parade	0 WP	Halbiert den Schaden, verdoppelt die Ausweichfähigkeit des Schildes
Sammeln	0 WP	Morale Up (eigene Figur)
Täuschen	0 WP	Morale Down (Gegner)
Vorbereiten	0 WP	Quick Up (eigene Figur)

KAMPFKOMMANDOS: SPRÜCHE

NAME	VERBRAUCH	SCHLAGKRAFT	WIRKUNG
Holz	2 SP	5	Fügt Schaden zu, Psycho Up (eigene Figur)
Stein	2 SP		Defence Down (Gegner)
Feuer	2 SP	15	Fügt Schaden zu
Wasser	2 SP	10 (Heilung)	Heilt eigene HP
Schall	2 SP	5	Fügt Schaden zu, Psycho Up (eigene Figur)
Biest	2 SP		Morale Up (eigene Figur)

Die allgemeinen Kampfkommandos bieten noch einen weiteren Vorteil, da sie ohne Verbrauch von WP oder SP die Wirkung des Angriffs verstärken.

BEISPIEL:

KAMPFKOMMANDOS: Feuer, Feuer, Feuer, Feuer = Schaden 513, SP-Verbrauch 8

KAMPFKOMMANDOS: Sammeln, Feuer, Feuer, Feuer = Schaden 1197, SP-Verbrauch 6

Sie sehen, der SP-Verbrauch mit dem Kommando „Sammeln“ ist geringer, dennoch ist der Schaden beim Gegner höher.

Auch das Kampfkommando „Parade“ sollten Sie nicht unbeachtet lassen. Binden Sie es nämlich in Ihre Kombination aus den vier Kommandos ein, wird die Abwehrstärke Ihrer Figur für die gesamte Runde erhöht. Und zwar unabhängig davon, wann die „Parade“ ausgeführt wird.

KAMPFKOMMANDOS: TECHNIKEN (ABHÄNGIG VON DER GEWÄHLTEN WAFFE)

WAFFE	NAME	VERBRAUCH	SCHLAGKRAFT	BEMERKUNG
Muay Thai	Hauen	1 WP	3	
	Treten	1 WP	7	
	Greifen	1 WP	2	Q
Schwert	Hieb	1 WP	9	
	Seitenhieb	1 WP	4	Q
	Spalten	1 WP	13	F
Axt	Hacken	1 WP	12	
	Seitenhieb	1 WP	6	Q
	Werfen	1 WP	9	
Pfeil	Schießen	1 WP	10	F
	Schnellfeuer	0 WP	6	F
Speer	Zustoßen	1 WP	14	
	Seitenhieb	1 WP	5	
Stab	Prügeln	1 WP	8	
	Ausholschlag	1 WP	2	

Q = Quick Down für Gegner
F = kann fehlschlagen

Auf den ersten Blick und auch in Anbetracht des schnellen Verbrauchs von Instrumenten mag es sinnvoll erscheinen, im Duell auf Sprüche zu verzichten. Doch der Schein trügt, denn es existieren eine ganze Reihe von Sprüchen, die sich während eines Duells als besonders nützlich erweisen. Probieren Sie es einmal aus!

NÜTZLICHE SPRÜCHE FÜR DUELLE

NAME	KAMPFKOMMANDO	WIRKUNG
Berserker	Biest + Biest + Biest	Morale Up und Berserkerstatus (eigene Figur)
Brandmal	Stein + Stein + Biest	Erstellt einen magischen Schild mit Ausweichfähigkeit von 30%
Felskorsett	Stein + Stein + Stein	Erhöht den Schutz der Rüstung
Lebenskraft +	Biest + Biest	Nach jeder Kampfunde HP-Heilung
Wiederbelebung	Biest + Biest + Feuer + Feuer	Automatische Wiederbelebung im K.o.-Zustand

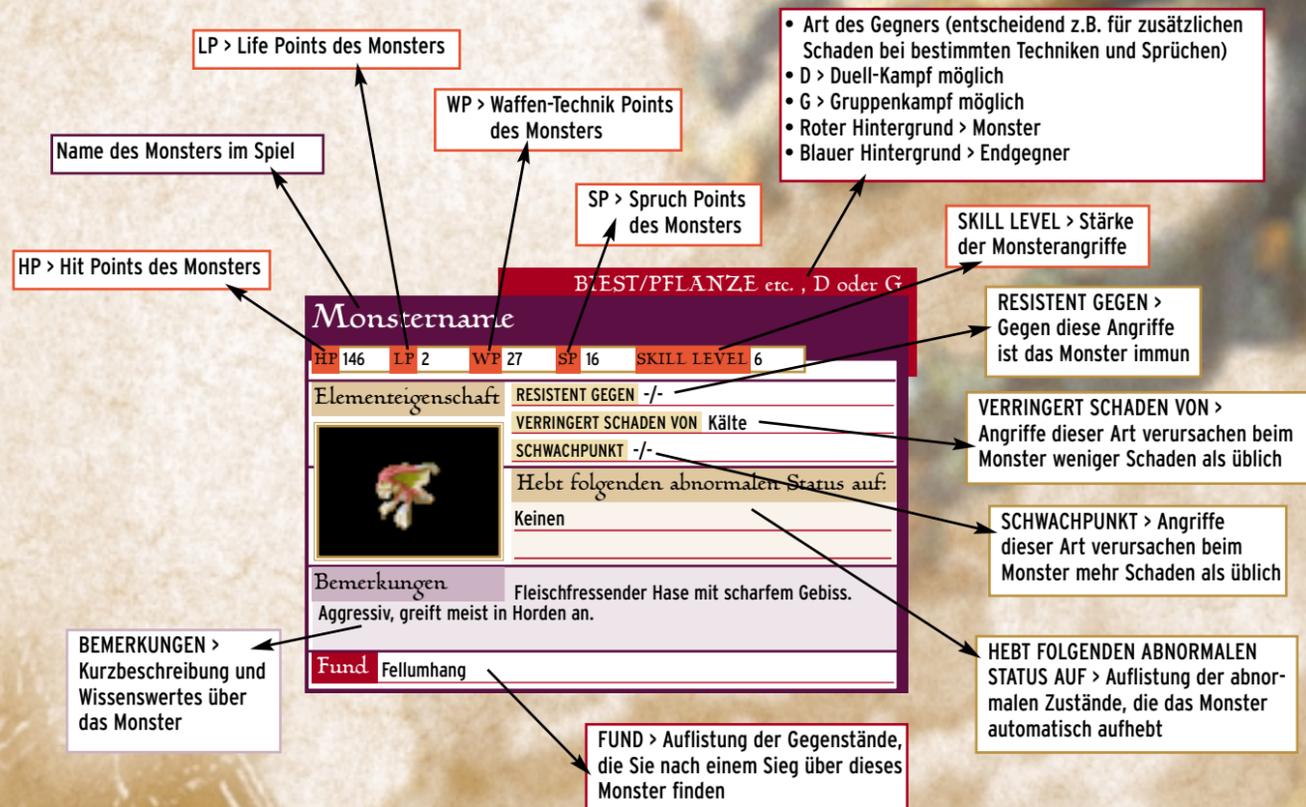
Rollenverteilung

Die Zuweisung von bestimmten Rollen innerhalb Ihrer Party bringt in den Szenarien entscheidende Vorteile mit sich. Um einem Charakter eine bestimmte Rolle zu geben, drücken Sie während des Spiels die -Taste, um den Menübildschirm aufzurufen. Wählen Sie hier „Kampfstil“ aus, und dann den Punkt „Rolle“. Nun öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem alle zur Verfügung stehenden Rollen aufgelistet sind. Ein Hilfe-Fenster gibt zudem nähere Auskünfte über die Auswirkungen und Eigenschaften der jeweiligen Rollen.

Die Rollen wirken sich in erster Linie während der Gruppenkämpfe aus, es sei denn, Ihre Charaktere wurden in einen abnormalen Zustand versetzt. Neue Rollen erlangen Sie nur, indem Sie neue Charaktere in Ihre Party aufnehmen. Es gibt insgesamt 28 verschiedene Rollen (siehe auch Tabelle auf der folgenden Seite), von denen jede nur einmal vergeben werden kann. Eine Ausnahme bildet hier die Rolle „Freidenker“, die von beliebig vielen Figuren angenommen werden darf.

Monster

Die Welt von SaGa Frontier™ 2 steckt voller Gefahren, denn zähnefletschende Monster begegnen Ihnen nahezu auf Schritt und Tritt. Damit Sie in den Gefechten stets die Oberhand behalten, listen wir in diesem Kapitel die Stärken und Schwächen aller Ihrer Widersacher auf. Zudem erfahren Sie, welche Gegenstände Sie bei einem Sieg erhalten könnten... Schließlich soll sich der Kampf ja auch lohnen!



BIEST, G

Kampfhase

HP 146 LP 2 WP 27 SP 16 SKILL LEVEL 6

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON Kälte
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Fleischfressender Hase mit scharfem Gebiss. Aggressiv, greift meist in Horden an.

Fund: Fellumhang

BIEST, G

Picker

HP 361 LP 4 WP 32 SP 10 SKILL LEVEL 15

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON Kälte
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Ein Artgenosse des Pinguins, der meist in kälteren Regionen auftaucht. In späteren Szenarien kann er die Technik „Rammbock“ einsetzen.

Fund: Fellumhang

BIEST, G

Sand-Rhino

HP 549 LP 5 WP 40 SP 26 SKILL LEVEL 12

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON -/-
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Lähmung	

Bemerkungen: Ein Lebewesen mit harter Schale. Sand-Rhinos aus der Prarie verfügen über die Technik „Harte Schale“.

Fund: Protektor

BIEST, G

Kaiserpicker

HP 2561 LP 4 WP 72 SP 6 SKILL LEVEL 29

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON Kälte
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Weiblicher Picker, der die Fortpflanzungsfähigkeit besitzt. Ein äußerst seltenes Monster.

Fund: Pickerherz, Fellumhang

BIEST, G

Fels-Rhino

HP 1429 LP 5 WP 55 SP 66 SKILL LEVEL 20

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON -/-
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Lähmung	

Bemerkungen: Stärkere Form des „Sand-Rhino“. Im Kampf verstärkt es seine Abwehr durch „Harte Schale“.

Fund: Blaues Erz, Granitstab, Rhinoanhänger

BIEST, G

Cerberus

HP 2375 LP 4 WP 115 SP 74 SKILL LEVEL 27

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON Hitze (perfekte Abwehr)
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Ein Wachhund direkt aus der Hölle, der über Flammen herrscht. Er besitzt nur wenige Angriffsvarianten, verursacht allerdings einen hohen Schaden.

Fund: Lavabiesthaut

BIEST, G, D

Dreihorn-Büffel

HP 2405 LP 6 WP 90 SP 56 SKILL LEVEL 20

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON -/-
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Ein Büffel mit einem riesigen Horn. Er besitzt sehr viele HP und verfügt über viele Techniken. Dieses Monster können Sie mit „Exekution“ und „Versteinern“ jedoch sehr ärgern.

Fund: Protektor

BIEST, G

Königspicker

HP 2761 LP 4 WP 72 SP 40 SKILL LEVEL 19

Elementeigenschaft	RESISTENT GEGEN -/-
	VERRINGERT SCHADEN VON Kälte
	SCHWACHPUNKT -/-
Hebt folgenden abnormalen Status auf:	
Keinen	

Bemerkungen: Ein Picker mit besonders hoher Kampffähigkeit. Erscheint immer zusammen mit dem Kaiserpicker, um diesen zu beschützen.

Fund: Fellumhang, Valerias Herz

SO SPIELN SIE
 CHARAKTERE
 LÖSUNGSWEGE
 KAMPFSYSTEM
 MAGIESYSTEM
 GEGENSTÄNDE
 MONSTER
 GEHEIMNISSE

Geheimnisse

Sie glauben, Sie haben jeden Winkel von SaGa Frontier™ 2 erforscht und alles vom Spiel gesehen? Nun, diese Illusion müssen wir Ihnen rauben, denn es gibt noch ein paar kleine Geheimnisse. Neben einigen nützlichen Tipps stellen wir das Bonus-Szenario vor und erläutern zudem das Feature „PocketStation“.

TITUSSCHIENEN MIT UNBEGRENZTER HALTBARKEIT

Ein Blick in das Kapitel „Gegenstände“ verrät, dass Titusschienen den besten Schutz für geplagte Abenteurerfüße darstellen. Allerdings besitzen die Titusschienen gegenüber anderen Fußrüstungen den Nachteil der begrenzten Haltbarkeit. Es existiert jedoch eine einzige Möglichkeit, an Titusschienen mit unbegrenzter Haltbarkeit zu gelangen: Kämpfen Sie im Szenario „Zur Fossilienhöhle“

(14. Szenario Will) gegen den „Spondylomantis“. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:128 vermachet er Ihnen nach einem Sieg eine unzerstörbare Titusschiene. Zugegeben, die Wahrscheinlichkeit ist nicht allzu hoch, doch wenn Sie vor dem Kampf mit „Quick Save“ Ihren Spielstand sichern, können Sie, sobald Sie nach einem Sieg leer ausgehen, ein neues Gefecht starten. Führen Sie einfach einen „Soft Reset“ (L1 + R1 + START + SELECT) aus.



DÄUMCHEN DREHEN UND DABEI DIE PARTY TRAINIEREN

Das Leben als Abenteurer ist hart, denn ständig lauern einem gefährliche Monster auf. Um auch für die härtesten Gegner gewappnet zu sein, ist das Sammeln von Erfahrungen, sprich das Austragen von Gefechten, unumgänglich. Nur so verbessern Sie die Skill-, HP-, WP- und SP-Werte Ihrer Charaktere. Mit einem Trick können Sie Ihre Party ins Training schicken, ohne auch nur einen Finger krumm zu machen. Sie benötigen hierfür jedoch einen Controller mit Dauerfeuer-Funktion. Begeben Sie sich ins 20. Szenario von Will Knights („Ginnys Abenteuer“) und betreten Sie die Grotte. Nachdem die Monster die große Wurzel zernagt haben, laufen Sie am besten in den Höhlenabschnitt, wo sich die Schleimer in Windeseile vermehren. Statten Sie vor dem Betreten Ihre Charaktere so aus, dass sie im Idealfall jeweils über eine Waffe mit unbegrenzter Haltbarkeit verfügen und gut gegen feindliche Attacken geschützt sind. Wählen Sie dann im Gefecht die Gruppenkampf-Option an und lassen Sie Ihre Figuren mit der unbegrenzt haltbaren Waffe Kampfkommandos ausführen, die den WP- bzw. SP-Genesungswerten entsprechen. Das heißt: Greift ein Charakter beispielsweise mit dem Schwert an

und besitzt einen WP-Genesungswert von 3, teilen Sie ihm eine Schwerttechnik mit einem Verbrauch von maximal 3 WP zu. Entsprechend verhält es sich mit Sprüchen und SPs. Aktivieren Sie nach der ersten Kampfrunde die Dauerfeuer-Funktion Ihres Controllers, somit wiederholen Ihre Charaktere ab sofort die zugewiesenen Kampfkommandos. Im Idealfall gewinnt Ihre Party ohne nennenswerte Schwierigkeiten gegen die schwachen Schleimer und verbessert so nach jedem Kampf Skill-, HP-, WP- und SP-Werte. Gegebenenfalls müssen Sie zwischen- durch einmal eine Figur heilen oder die Waffen wechseln. Dieses Training macht Ihre Charaktere auf jeden Fall fit für das finale Szenario.



LEBENSAMEN BEHALTEN



In der Regel werden Ihnen die Lebenssamen, die Sie in Wills 13. Szenario „Insel des heiligen Baumes“ erbeuten, für je 400 Kronen abgekauft. Da diese Samen jedoch effektive Utensilien zur Regeneration Ihrer Party sind, sollten Sie folgenden Trick anwenden: Rüsten Sie sich mit vier der fünf Samen aus. Dadurch können Sie sie mit in die folgenden Szenarien nehmen.

NACH DEM ERSTEN SPIELSTART MIT WILLS SZENARIEN BEGINNEN

Sobald Sie das Spiel zum ersten Mal starten oder sich keine Memory Card in Ihrer PlayStation befindet, beginnt automatisch Gustavs 1. Szenario. Wenn Sie nun einen „Soft Reset“ (L1 + R1 +

START + SELECT) ausführen, brechen Sie den Spielabschnitt ab und wechseln zum Titelbild. Von hier aus haben Sie die Möglichkeit, über „New Game“ das 1. Szenario von Will Knights anzuwählen.

DAS RÄTSEL DER STERNBILDER

In Gustavs 25. Szenario „Edelritter“ müssen Sie in der Höhle mit dem auf dem Boden aufgemalten Sternenhimmel drei Schalter betätigen, um fünf Sternbilder gleichzeitig aufleuchten zu lassen. Das System der drei Schalter ist nicht leicht zu durchschauen, doch die folgende Tabelle sollte Ihnen weiterhelfen. Beachten Sie, dass der linke und rechte Bodenschalter die Sternbilder an- und ausschalten, während der mittlere Schalter die aktuelle Konstellation

gegen den Uhrzeigersinn im Kreis dreht. Wenn Sie also keine der in der Tabelle aufgeführten Konstellationen vorfinden, drehen Sie die Anordnung vielleicht ein paar Mal. Letztlich sollte es Ihnen keine Mühe machen, eines der in der Tabelle beschriebenen Muster zu erreichen.



ANZAHL UND POSITION DER ERHELLTEN STERNBILDER	WELCHE SCHALTER SIND IN WELCHER REIHENFOLGE ZU BETÄTIGEN?
Kein Sternbild erhellt	rechts, Mitte, Mitte, rechts, links.
Ein Sternbild erhellt (unten Mitte)	rechts, Mitte, rechts
Zwei zusammenhängende Sternbilder erhellt (rechts oben und rechts unten)	links
Zwei nicht zusammenhängende Sternbilder erhellt (links unten und rechts unten)	rechts, Mitte, Mitte, rechts
Drei nicht zusammenhängende Sternbilder erhellt (oben links, unten Mitte, rechts unten)	rechts
Vier zusammenhängende Sternbilder erhellt (alle bis auf das links oben)	rechts, Mitte, links

WILLS „ZWEITES MAL“

Wenn Sie alle Szenarien von Will Knights erfolgreich beendet haben, gibt Ihnen das Spiel die Möglichkeit, einen neuen Spielstand auf Ihrer Memory Card abzulegen. Der Name dieses Spielstandes lautet „Spiel geschafft“, bzw., wenn Sie die Abenteuer zweimal gemeistert haben, „Spiel geschafft 2“. Starten Sie „SaGa Frontier 2“ nun von dieser Datei aus, beginnen Sie das Spiel noch einmal von vorn, allerdings mit einigen Modifikationen:

- Alle zuvor gespielten Szenarien sind direkt anwählbar.
- Sie können auf alle erlernten Sprüche und Techniken zurückgreifen.
- Auch bereits erlernte Custom Arts und Kombos werden berücksichtigt.
- Der Stand der Chips, die sich im Umlauf befinden, wird übernommen.
- Auf dem Titelbild ist nun Gustavs Schwert zu sehen.

Im Szenariobildschirm lässt sich jetzt ein Szenario namens „Das letzte Gefecht“ anwählen. Starten Sie dieses Abenteuer, beginnt auf der Stelle der finale Kampf gegen das E.G.G. Ihre Party setzt sich in diesem Fall aus Ginny Knights, Will Knights, Robert und Premiere zusammen.



„LAUBHOLZ“ – DAS VERSTECKTE SZENARIO

Das Szenario Laubholz gehört nicht direkt zur „SaGa Frontier 2“-Chronologie. Während alle anderen Abenteuer durchnummeriert sind und aufeinander aufbauen, ist Wills Szenario „Laubholz“ quasi ein Bonus-Abschnitt, in dem Sie vier äußerst wertvolle Utensilien erbeuten können. Allerdings ist dies nicht ganz einfach, denn es erwarten Sie einige harte Gefechte. Um „Laubholz“ vom Szenariobildschirm aus anwählen zu können, müssen Sie Wills Szenario „Tycoon Will“ bereits gemeistert haben. Ihre Party befindet sich nun in der Stadt Laubholz, und Sie können all die Dinge erledigen, die Sie auch sonst in Laubholz unternehmen können. Verlassen Sie jedoch die Stadt in Richtung Osten (Bild 1), gelangen Sie „zum Turm“. Dieser Turm beherbergt zahlreiche Ghule, daher wird er auch Ghulturm genannt. Sie können sich mit

jedem Ghul anlegen, um Ihre Party zu trainieren. Sind Sie jedoch nur hinter den Utensilien her, lassen sich die meisten Monster auch umlaufen. Welche vier Gegenstände Sie erhaschen können und wie Sie sie erreichen, verraten wir Ihnen auf den nächsten Seiten. Übrigens, Sie können den Ghulturm jederzeit wieder verlassen, egal wie viele Utensilien Sie eingesammelt haben.



Bild 1

SO SPIELN SIE
CHARAKTERE
LÖSUNGSWEG
KAMPFSYSTEM
MAGIESYSTEM
GEGENSTÄNDE
MONSTER
GEHEIMNISSE