

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. BITTE BEACHTEN SIE: Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie **www.pegi.info** für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie **www.pegionline.eu** für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation⊛3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3⁺¹⁰-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem "PEGI"-Einstufungssystem bewertet. Die "PEGI"-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, und denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem "PEGI"-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Jugendfreigabe	Frei ab 16 Jahre	Frei ab 12 Jahre	Frei ab 6 Jahre	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-01305

NIR ZLM PRIVATEN GEBRAUCH: Dises Software ist rur zum Spielen an autorisierten PaySatione3-Systemen Izenziert. Jeder unberenchtigte Zugriff, und legiche unberechtigte Nutzung oder Weitragabe des Providates oder der Ihur zu Grunde liegenoein Unberersche und Warenzichen Ei unterstagt. Frai autoristagt. Erzi autoristag

* Lo*, "PlayStation", "PS3", * $\Delta O \times \Box^*$, "SIXAXIS" and * * are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. * ?? \Box^* is a trademark of the same company. *Bu-ray Disc* and *B0* are trademarks. Agarest: Generations of War Zero C2011 COMPILE HEART / RED. Published by Ghostlight IDD. Developed by Idea Factory. Ghostlight is a trademark of the same served.

E Manual.indd 1

BEVORESLOSGENT

Richten Sie Ihr PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein.

Zu Beginn leuchtet die power-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet.

Drücken Sie die power-Taste, worauf die power-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die "Agarest"-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub.

Wählen Sie im HOME-Menü das Ç-Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt.

Drücken Sie die \otimes -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen,

nach dem Einschalte

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf köhnen jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

Danke, dass du Agarest: Generation of War Xero gekauft hast. Lies bitte dieses Handbuch vor dem Spielen und bewahre es an einem sicheren Ort auf, damit es nicht beschädigt wird oder verloren geht.

> Für volles Handbuch gehen Sie bitte: http://agarestzero.ghostlight.uk.com/downloads

> > 2

 (\bullet)

۲

CONTENTS Geschichte 04 Charakterprofile 05 80 Steverung 09 Erste Schritte Spielablauf 10 Charaktererstellung 11 Weltkarte/Länderkarte 13 24 Einrichtungen in der Stadt Freier Tag 31 32 Kampf Boninach Spielende/Trophäen 41 Fertigkeitenliste 42 3

۲

۲

۲

GISCHICHTI

Das Licht und die Finsternis.

Ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft zwischen zwei grundverschiedenen Göttern teilte die Welt "Agarest" und bedrohte die Existenz aller Lebewesen.

Da die Götter fürchteten, durch ihren Streit die Welt, die Sie begehrten, zu zerstören, gingen sie einen Kompromiss ein: Sterbliche sollten an ihrer statt als Repräsentanten des Konflikts handeln, damit den Lauf der Welt nicht durch die Macht der Götter verändert würde.

Nach dieser Vereinbarung schien für die umkämpfte Welt Agarest endlich ein Zeitalter des Friedens zu beginnen. Doch die Armeen der Finsternis gewannen langsam an Macht und griffen schließlich die Mächte des Lichts an ...

In den "Vernarbten Bergen", der von den Göttern geschaffenen Grenze, um die beiden Seiten voneinander zu trennen, beginnt unsere Geschichte.

Hier trifft Sieghart auf seiner Mission für die Truppen des Lichts ein junges Mädchen, das von Kreaturen der Finsternis umzingelt ist. Während er die Angreifer zurückschlägt, wird er tödlich verwundet, jedoch von dem geheimnisvollen Mädchen gerettet. Sie kann seinen Tod abwenden, allerdings werden dabei ihre Kräfte auf ihn übertragen.

Nach dieser unerwarteten Wendung nimmt Sieghart seine neue Rolle im Konflikt an und stürzt sich in den Kampf ...

4

 $(\mathbf{1})$

۲

Charakterprofile Sieghart

Sieghart ist ein junger Kommandant im Dienste der Armee des Lichts. Er nimmt seine Sache ernst, ist konzentriert und hat einen Ruf als mitunter sturer Kämpfer für seine Sache. Obwohl es manchmal schwierig ist, mit ihm auszukommen, respektieren ihn alle Männer unter seinem Befehl. Trotz seines jungen Alters gilt er bei den anderen Offizieren als begabter Kommandant und hat eine glänzende Zukunft vor sich. In einem Dorf in der Nähe der Vernarbten Berge wird Sieghart schwer verwundet, als er ein junges Mädchen namens Mimel vor den Schergen der Finsternis beschützt. Das Mädchen kann sein Leben retten, allerdings werden dabei ihre gesamten Kräfte auf ihn übertragen.

Mimel

Mimel ist ein geheimnisvolles junges Mädchen, das von Mitgliedern der Mächte des Lichts vor der Verbannung in die Finsternis gerettet wurde, da sie ihre überragenden magischen Kräfte und ihre Fähigkeit zur "Kraft der Befreiung" erkannten. Um Sieghart zu retten, geht sie bis an die Grenze ihrer Fähigkeiten und stirbt dabei fast. Als sie ihn den Klauen des Todes entreißt, überträgt sie irrtümlicherweise ihre Kraft der Befreiung auf ihn, wodurch sich der Lauf der Geschichte und ihrer beiden Schicksale ändern. Nun ist Mimel an Sieghart gebunden und begleitet ihn, um ihre Kräfte zurückzuerlangen und die ihr übertragene Aufgabe zu erfüllen.

5

۲

Alice

Eine Hochelfe, die Sieghart auf seinen Reisen begleitet, nachdem ihr Vater Eleazal, der Oberkommandant der Mächte des Lichts, es ihr empfohlen hat. Ursprünglich war es ihr aufgrund des Kriegs untersagt, den hohen Norden des Kontinents zu bereisen, doch sie schloss sich dem Kampf an, da sie alles tun wollte, was in ihrer Macht steht. Nach langer Überlegung ließ ihr Vater sie als Heilerin hinter den Linien arbeiten. Viele verletzte Soldaten ließ schon ihr sanftes Lächeln die schweren Verwundungen vergessen. Sie kennt Sieghart, da sie seine Truppen bereits auf einem früheren Feldzug begleitet hat.

Friedelinde

Friedelinde ist eine Heldin der ersten Generation, Leutnant unter Siegharts direktem Befehl und de facto stellvertretende Kommandantin, Friedelinde oder Linda, wie sie ihre Freunde auch nennen, hegt starke Gefühle für Sieghart, die sie auf ihre ganz eigene Art versucht auszudrücken, doch seine Unfähigkeit, selbst grundlegendste Emotionen zu erkennen, deprimiert sie. Sie ist von Natur aus ziemlich schüchtern und bekommt in Siegharts Gegenwart überhaupt kein Wort mehr heraus. Sie glaubt, diese überwältigender Gefühle verbergen zu müssen, da sich so etwas sich für eine Offizierin ihrer Meinung nach nicht gehört, doch ihr Kampf ist jeden außer Sieghart schmerzhaft bewusst.

6

()

۲

Routier

Routier ist eine Heldin der ersten Generation und zieht mit einem jungen Mann durchs Land, den sie als Bruder ansieht. Da sie ständig unterwegs ist, konnte sie nie wirkliche Freunde gewinnen, was zu einer extremen Schüchternheit geführt hat. Wenn sie sich in einer ungewohnten Situation oder unter Fremden befindet, besteht ihre erste Reaktion darin, sich hinter ihrem Bruder zu verstecken. Routier hat von ihrer Mutter, die als große Hellseherin galt, die Gabe geerbt, in die Zukunft zu blicken, und Siegharts Erscheinen vorausgesagt.

Sayane

Sayane ist eine der Heldinnen der ersten Generation und halbe Harpuia. Sie wird selten wütend und trägt als absolute Optimistin eigentlich immer ein Lächeln auf den Lippen, kann jedoch auch unglaublich stur und hartnäckig sein. Obwohl Harpuia bekannt sind für ihren Orientierungssinn, hat Sayane davon nicht viel mitbekommen und Begriffe wie "links" oder "rechts" verwirren sie. Nachdem sie sich verlaufen hat, ist sie Sieghart und seinen Begleitern zum ersten Mal begegnet. Sayane ist in einem Menschendorf in den Vernarbten Bergen aufgewachsen und konnte dort ihre kämpferischen Fähigkeiten aufgrund unzähliger Monsterangriffe trainieren.



Kartensteuerung

Steuerung	Weltkarte	Länderkarte
Richtungstasten	Zielnation auswählen	Charakter bewegen
O -Taste	Abbrechen	Nicht belegt
⊗ -Taste	Bestätigen	Bestätigen
Image: Contract of the second seco	Nicht belegt	Zwischen Ländern wechseln
() -Taste	Nicht belegt	Menü öffnen
L1 -Taste	Seiten scrollen	Nicht belegt
R1 -Taste	Seiten scrollen	Nicht belegt
Linker Stick	Zielnation auswählen	Cursor bewegen

8

Steuerung bei Ereignissen und im Kampf

۲

Steuerung	Ereignis	Kampf
Richtungstasten	Cursor zu Optionen bewegen	Cursor bewegen/Menüeinträge auswählen
©-Taste	Fenster schließen, Überspringen- und Auto-Modus beenden	Befehle abbrechen/Freier-Cursor-Modus
⊗-Taste	Text überspringen/Auswahl bestätigen	Auswahl bestätigen
©-Taste	Überspringen-Modus	Nicht belegt
-Taste	Überspringen- und Auto-Modus beenden	Status anzeigen
L1 -Taste	Nicht belegt	Charaktere wechseln
R1 -Taste	Nicht belegt	Charaktere wechseln
Linker Stick	Nicht belegt	Cursor bewegen
Rechter Stick	Nicht belegt	Kamera steuern
START	Auto-Modus	Fertigkeiten einsetzen
-Taste	Nicht belegt	Zu automatischem Kampf wechseln

Irste Schritte

Nach dem Eröffnungsvideo erscheint der Titelbildschirm.

Drücke die START-Taste, um das Eröffnungsvideo zu überspringen.

9

۲

۲

Hauptmenü

CONTINUE (Fortsetzen):

Mit dieser Option kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen. Wähle dazu die gewünschten Speicherdaten in der angezeigten Liste aus.

(

- Hierzu werden mindestens 1389 KB freier Speicherplatz benötigt.
- Du kannst bis zu 999 Spielstände speichern.

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit einem Eröffnungsereignis und einer Reihe von Tutorialkämpfen. Danach legst du die Attribute deines Charakters fest und wechselst zur Länderkarte. Während des Spiels betrittst du Städte und triffst auf Ereignis- sowie Kampfpunkte.

10

 (\bullet)



Stadt



Event Punkte





Hier kannst du Objekte kaufen und verkaufen. Du hast außerdem die Möglichkeit, die Dienste der Schmiede- und Abenteurergilden in Anspruch zu nehmen (siehe S. 24).

Hier finden verschiedene Ereignisse der Haupt- und Nebengeschichten statt. Nach Betreten eines Kampfpunkts gelangst du manchmal zu einer anderen Karte.

۲

Battle Punkte



Wenn du diesen Punkt zum ersten Mal durchquerst, musst du kämpfen. Nachdem du ihn bewältigt hast, kannst du entscheiden, ob du kämpfen oder den Punkt passieren möchtest (siehe S. 32).

Die nächste Generation ...



Der Protagonist der ersten Generation bereist eine Nation, kämpft gegen das Unrecht und sucht sich eine Heldin aus. Nach dieser Auswahl überspringt das Spiel mehrere Jahre und konzentriert sich auf den Helden der zweiten Generation, der eine andere Nation durchquert.

Charaktererstellung

Nach Abschluss der Ereignisse zu Beginn des Spiels kannst du die Attribute des Helden der ersten Generation anpassen.

11

1) Grundklasse auswählen

- Warrior Type (Krieger)
- Magic Warrior Type (Magischer Krieger)
- Sorcerer Type (Magier)
 Du kannst nur eine der drei Klassen auswählen.



۲





۲

③ Fertigkeitenslot auswählen Nach Festlegung des Waffentyps desProtagonisten wählst du vier beliebige Fertigkeitenslots aus, die du verwenden möchtest.



1~2 sind nicht veränderbar. Du legst Slot 3 bis 6 fest.



Kombiniere die Attribute, um einen Charakter zu erstellen, der deinem Spielstil entspricht.

12

۲

۲

Weltkarte

Auf der Weltkarte kannst du eine Nation oder einen Ort auswählen und deinen Charakter dorthin bewegen. Im Verlauf der Geschichte werden neue Orte verfügbar.

Name des Landes

Name des Landes: Der Name des momentan ausgewählten Landes. Name des Orts: Der Name eines erreichbaren Orts im ausgewählten Land.

Länderkarte



 (\mathbf{b})

۲

Menü

Drücke die 🙆 –Taste auf der Länderkarte, um auf verschiedene Menüoptionen zuzugreifen.

۲

Menüoptionen



Menüoptionen

Organize (Anordnen):	Wähle deine Gruppenmitglieder aus und lege ihre Kampfpositionen fest (siehe S. 15).
Status:	Sieh dir ausführliche Werte aller Gruppenmitglieder an (siehe S. 17).
Equipment (Ausrüstung):	Ändere Ausrüstung und Fertigkeiten (siehe S. 20).
Item (Gegenstände):	Verwende Gegenstände aus deinem Inventar (siehe S. 22).
Picture Book (Album):	Sieh dir Profile, Galerien und weitere Spielinformationen an (siehe S. 23).
Battle Diary (Kampfaufzeichnung):	Speichere dein aktuelles Spiel oder lade zuvor gesicherte Daten (siehe S. 23).

Grundwerte

Hier siehst du die Grundwerte deiner Gruppenmitglieder. Die links neben den Charakterprofilen angezeigten Zahlen geben die Startpositionen auf dem Schlachtfeld wieder.

14

۲

۲

Punkte:

- G: Die in der Welt Agarest verwendete offizielle Währung. Du erhältst G durch das Besiegen von Monstern oder den Verkauf nicht benötigter Gegenstände. Verwende G, um Gegenstände und Ausrüstung zu kaufen, gefallene Gruppenmitglieder wiederzubeleben und weitere Aktionen auszuführen.
- EP: Durch das Besiegen von Monstern erhältst du Enhancement Points (Verbesserungspunkte), mit denen du Ausrüstung verbessern und Fertigkeiten aktivieren kannst.
- **TP:** Technikpunkte kannst du gegen Fertigkeiten und Gegenstände eintauschen. Die Menge der erhaltenen Technikpunkte wird bestimmt durch die Anzahl aufeinander folgender Treffer im Kampf.
- PP: Party Points (Gruppenpunkte), die sich alle Gruppenmitglieder teilen, erhältst du als Bonus nach erfolgreich absolvierten Kämpfen. Benutze sie, um die Werte von Charakteren zu verändern.

Organize (Anordnen)

In diesem Bildschirm wählst du aus, welches Enchanted Field (Magisches Feld) du verwenden möchtest, welche Charaktere in deiner Kampfgruppe sein sollen und wo sich die Mitglieder auf dem Schlachtfeld befinden. Deine Gruppe kann aus bis zu sechs Mitgliedern bestehen.

Enchanted Field (Magisches Feld)

Über Magische Felder kannst du zu Beginn eines Kampfes die Positionen deiner Gruppenmitglieder festlegen. Auf einigen Feldern gibt es Bereiche mit Statuseffekten, die sich auf eigene und gegnerische Einheiten beziehen. Im Verlauf des Spiels werden weitere Magische Felder verfügbar.



Force Field

۲

۲

Field (Feld)

Mit dieser Menüoption wählst du Magische Felder aus einer Liste aus. Einige Kampfereignisse finden auf speziellen Feldern statt, die nicht geändert werden können. In diesen Fällen wird dein ausgewähltes durch das vom Spiel festgelegte Feld ersetzt.

Change characters

(Charaktere wechseln)

Wähle aus, auf welcher Zahl dein Charakter stehen soll, und lege danach fest, welcher Charakter aus der rechts angezeigten Liste am Kampf teilnehmen soll.

 Wenn sich ein besiegter Charakter in deiner Gruppe befindet, erscheint er nicht, wenn du einen Kampf startest. Belebe also gefallene Charaktere wieder oder wechsle sie gegen andere Charaktere aus.

Remove (Entfernen)

Mit dieser Option kannst du Charaktere aus deiner Kampfgruppe entfernen.



Status

Wähle einen Charakter auf der Liste aus, um dir einen detaillierten Überblick über seinen Status zu verschaffen. Drücke die Richtungstasten nach unten/ oben, um Charaktere zu wechseln, und nach links/rechts, um verschiedene Seiten aufzurufen.

16

()

۲









Statusentwicklung

Charaktere erhalten Bonuspunkte, wenn sie eine neueStufe erreichen. Benutze diese Punkte, um verschiedene Werte der Charaktere zu verbessern und sie für den Kampf zu verstärken.



Die Menge der zum Verbessern der Werte benötigten Bonuspunkte ist je nach Charakter unterschiedlich.

Untermenü

Drücke im Statusmenü die 🙆 -Taste, um das Untermenü zu öffnen.

PP verwenden

Du kannst nach dem Kampf erhaltene "Party Points" (Gruppenpunkte) unter deinen Gruppenmitgliedern verteilen, um (wie bei Bonuspunkten) Statuswerte zu erhöhen. Darüber hinaus hast du die Möglichkeit, Gruppen- und Bonuspunkte kombiniert zu verwenden.



Charakter auswählen



19



Wert mit Gruppen- und Bonuspunkten erhöhen

۲

Charaktere anordnen

Mit folgenden Methoden kannst du deine Charaktere anordnen.

By Party Number

(Nach Zahl):

Sortiere die Charaktere in der Reihenfolge ihrer Auswahl als Mitglieder der Kampfgruppe.

By Level (Nach Stufe):

Sortiere Charaktere in absteigender Reihenfolge.



Wähle diese Option erneut aus, um die Charaktere in aufsteigender Reihenfolge anzuordnen.

By Name:

Sortiere Charaktere in alphabetischer Reihenfolge. Wähle diese Option erneut aus, um die Charaktere in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge anzuordnen.

Affection (Zuneigung)

Hier siehst du die Zuneigung jeder Heldin.

Klassenaufstieg

Wenn ein Charakter mindestens Stufe 45 erreicht hat und du den Gegenstand "Proof of Valor" (Tapferkeitsbeweis) besitzt, kannst du seine Klasse wechseln.



Equipment (Ausrüstung)

Wähle die Option "Equipment" aus, um mit dem Cursor zur Charakterliste zu springen. Danach kannst du einen Charakter auswählen, dessen Ausrüstung du ändern möchtest. Nach Auswahl des Charakters erscheint das Statusfenster und der Cursor springt zum Ausrüstungsfenster. Drücke die -Taste, um Einzelheit zum Gegenstand oder zur Fertigkeit anzeigen zu lassen.

20

()

Equipment (Ausrüstung):Waffen, Rüstung und Zubehör ausrüsten.Skill (Fertigkeit):Fertigkeiten zur Verwendung im Kampf festlegenActive (Aktiv):Aktive Fertigkeiten festlegen.

 (\bullet)

Wähle einen Ausrüstungsgegenstand aus, den du ändern möchtest, und drücke die X-Taste, um eine Liste mit verwendbaren Gegenständen zu öffnen. Drücke die X-Taste erneut, um Ausrüstung zu tauschen. Grüne Zahlen zeigen eine Erhöhung eines Werts an, blaue Zahlen eine Verringerung.

Skill (Fertigkeit)

Wähle einen Slot aus, um die Liste der Fertigkeiten anzuzeigen. Wähle eine gewünschte Fertigkeit aus und drücke die \otimes -Taste, um sie auszurüsten.

Active (Aktiv)

Wähle einen Slot aus, um die Liste der verfügbaren aktiven Fertigkeiten anzuzeigen. Wähle eine gewünschte Fertigkeit aus und drücke die ⊗ -Taste, um die Fertigkeit festzulegen.



21

 (\mathbf{b})

(

Achtung: Wenn du Ausrüstung wechselst, werden die aktiven Fertigkeiten der Gegenstände automatisch entfernt.

۲

Item (Gegenstände)

Wähle "Item" (Gegenstände) aus, um das folgende Menü zu öffnen:

Current Items (Aktuelle Gegenstände):

Sieh dir Waffen, Rüstung und Gegenstände in deinem Inventar an.

- No. on clock proc Num.	- 1 forma i dante

Use (Verwenden):

Zeigt die Liste der verwendbaren Gegenstände an. Wähle einen Gegenstand und danach einen Charakter aus, auf den du ihn anwenden möchtest.

Organize (Anordnen):

Ordne Gegenstände nach ihrer Kategorie an. Durch erneutes Auswählen dieser Option kehrst du die Sortierreihenfolge um.

Organize Manually (Manuell anordnen):

Sortiere deine Gegenstände manuell. Du hast die Möglichkeit, einen Gegenstand und danach einen anderen auszuwählen, um sie auszutauschen.

Discard (Ablegen):

Entfernt den ausgewählten Gegenstand aus deinem Inventar. Hast du mehr als einen Gegenstand ausgewählt, werden alle entfernt.

 (\bullet)

۲

Picture Book (Album)

Hier kannst du dir die verschiedenen im Spiel erhaltenen Informationen ansehen.

Anzahl und Arten der Einträge nehmen zu, wenn du bestimmte Gegenstände erhältst und Entscheidungen im Spiel fällst.

Item Picture Book

(Objektbuch):	Eine Liste der im Spiel erhaltenen Gegenstände
194 40 33	anzeigen.

Esoterica

Geheimbuch):	Die Liste der für Künste und besondere Künste
and the second	erforderlichen Fertigkeiten anzeigen (siehe S.38-39).

Smithing Book

(Schmiedebuch): Die Liste der herstellbaren Gegenstände und benötigten Materialien anzeigen.

- Profile (Profil): Die Profile aller Charaktere anzeigen, denen du im Spiel begegnet bist.
- Gallery (Galerie): Die im Spiel erhaltenen Bilder ansehen.

Character Gallery

(Charaktergalerie): Die im Spiel erhaltenen Charakterzeichnungen ansehen.

Movie Gallery

(Videogalerie): Die bisherigen Videos des Spiel ansehen.

Event Gallery

(Ereignisgalerie): Ereignisse aus dem Spiel wiederholen.

Battle Diary (Kampfaufzeichnung)

Mit dieser Option kannst du deinen Spielfortschritt speichern und laden. Du hast außerdem die Möglichkeit, Einstellungen wie z. B. die Lautstärke zu ändern.

23

 $(\mathbf{1})$

	Save	Speicherr):
--	------	-----------	----

Load (Laden):

Deinen aktuellen Spielfortschritt speichern. Zuvor gespeicherte Spieldaten laden.

Settings (Einstellungen):

Verschiedene Einstellungen ändern.

۲

Einrichtungen in den Städten

Wenn du eine Stadt betrittst, hast du Zugang zu den folgenden Einrichtungen. Im Lauf des Spiels werden weitere Einrichtungen verfügbar.



Findet ein Ereignis statt, kannst du die Einrichtungen erst nach seinem Ende wieder benutzen.

Item Shop (Laden)

Hier kannst du Waffen, Ausrüstung und Gegenstände kaufen und verkaufen. Die Auswahl steigt, wenn du in der Schmiedegilde Gegenstände schmiedest.

 $(\bullet$

Gegenstände kaufen



Wähle einen Gegenstandstyp mit der L1 - oder R1 -Taste aus drücke danach die Richtungstasten oben/unten, um den Gegenstand festzulegen, den du kaufen möchtest.





Nach Auswahl der Menge erscheint eine Bestätigungsmeldung

Achtung: Die Anzahl der mitführbaren Gegenstände und der Gegenstände in deinem Inventar ist begrenzt. Hast du sie erreicht, kannst du keine weiteren Gegenstände kaufen.

24

()

۲

Gegenstände verkaufen



Wähle einen Gegenstandstyp mit der **L1** -Taste aus drücke danach die Richtungstasten oben/unten, um den Gegenstand festzulegen, den du verkaufen möchtest.



Nach Auswahl der Menge erscheint eine Bestätigungsmeldung.

Blacksmith's Guild (Schmiedegilde)

Enhance (Verbessern)

Du hast die Möglichkeit, in der Schmiedegilde die Wirksamkeit von Ausrüstung und aktiven Fertigkeiten zu verbessern. Verbesserte Ausrüstung verfügt über Werteboni wie z. B. erhöhte ATK oder DEF und verbesserte aktive Fertigkeiten sind effektiver. Die meisten Fertigkeiten und Gegenstände beginnen auf "Lv. 1" (Stufe 1) und können bis auf "Lv. 5" (Stufe 5) verbessert werden.

 Zum Verbessern von Gegenständen und aktiven Fertigkeiten benötigst du Enhancement Points (EP, Verbesserungspunkte). Diese erhältst du, indem du Monster im Kampf besiegst.



Wähle ein Objekt, das du verbessern möchtest, auf der Liste aus.



Gib die gewünschte Verbesserungsstufe an, drücke die ⊗-Taste und wähle "Yes" (Ja) aus.

25

 $(\mathbf{1})$



Die Verbesserung ist abgeschlossen!

۲

Convert (Umwandeln)

Mit "Convert" wandelst du einen beliebigen Gegenstand der Stufe 5 in eine aktive Fertigkeit oder einen anderen Gegenstand um. Der Ablauf ist dabei der gleiche wie beim Verbessern. Lege einen umwandelbaren Gegenstand fest und wähle danach die Option "Convert" aus.

- Nach dem Umwandeln wird der Gegenstand aus deinem Inventar entfernt.
- Aktive Fertigkeiten können nicht umgewandelt werden.

Smithing Book (Schmiedebuch)

Wenn du ein Schmiedebuch besitzt, kannst du Gegenstände in der Schmiedegilde herstellen. Einige davon sind danach im Laden erhältlich.

 Um einen Gegenstand herzustellen, benötigst du die benötigten Materialien und die erforderliche Menge an G.



Wähle aus, welchen Gegenstand du herstellen möchtest. Eine Bestätigung erscheint. Wähle "Yes" (Ja) aus, um fortzufahren



Der Schmiedevorgang ist abgeschlossen!

 Alle zum Schmieden verwendeten Gegenstände werden aus deinem Inventar entfernt.

Schmiedeunfall

In seltenen Fällen geht beim Schmieden etwas schief und du stellst einen nicht geplanten Gegenstand her.

()

۲

Adventurer's Guild (Abenteurergilde)

Skill Research (Fertigkeit erforschen)

Um Fertigkeiten zu erforschen, benötigst du ein "Essential Arts"-Buch. Nachdem du es erhalten hast, werden Namen und Beschreibungen von Fertigkeiten sowie die benötigten Materialien und das erforderliche G angezeigt. Nach dem Erforschen einer Fertigkeit ist sie im Laden verfügbar.



Titles (Titel)

Indem du Bedingungen erfüllst und z. B. bestimmte Monster besiegst oder Gegenstände sammelst, kannst du Titel erhalten. Einige Titelnamen werden schon zu Beginn aufgeführt, andere erscheinen als "???" und werden im Lauf der Geschichte enthüllt oder durch den Erwerb anderer Titel verfügbar.



Wähle einen gewünschten Titel aus oder sieh dir die Voraussetzungen für einen Titel an.



Erfüllte Bedingungen erscheinen in Grün.



Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kannst du den Titel, den Gegenstand und Punkte erhalten.

Hinweis zu Voraussetzungen

Einige Voraussetzungen bestehen im Besiegen bestimmter Monster. Die während eines Ereignisses besiegten Monster und erhaltenen Gegenstände werden jedoch nicht gezählt.

27

 (\mathbf{b})

۲

Exchange TP (TP tauschen)

Du hast die Möglichkeit, TP gegen Ausrüstung und Fertigkeiten einzutauschen.

Ranking Registration (Rang registrieren)

Du kannst die Werte deines Charakters, den maximal verursachten Schaden sowie die längste Kombo nach Verbinden mit dem PlayStation®Network hochladen.

۲

View Ranking (Rangliste anzeigen)

Hier kannst du dir die aktuelle Rangliste ansehen.

Monster Guild (Monstergilde)

Monster kombinieren

Zum Kombinieren musst du mindestens zwei Monster gefangen haben. Gefangene und neu erzeugte Monster können für dich in deiner Gruppe kämpfen.

Wähle die Monster aus, die du kombinieren möchtest.



Nach der Auswahl wird das Ergebnis der Kombination angezeigt.

28

()



Die ausgewählten Monster werden

kombiniert, um ein neues Monster zu erhalten.

Trade (Tauschen)

Du kannst gefangene Monster als Tauschobjekte für Gegenstände verwenden.

(



Wähle ein Monster zum Tauschen aus.



Die Einzelheiten des Gegenstands werden nach der Auswahl des Monsters angezeigt.



Wenn du den Tausch bestätigst, erhältst du für das Monster einen Gegenstand.

Das verwendete Monster verschwindet nach dem Tauschen.

Fertigkeit "Capture" (Fangen)

Um die Fertigkeit "Capture" (Fangen) auf Monster anzuwenden, müssen die HP des Zielmonsters weniger als 5 % seiner maximalen HP betragen. Je höher deine Wert STR, INT, LUK und die Fertigkeitenstufe der dunklen Magie sind, desto mehr Monster fängst du. Es ist schwieriger, starke Monster zu fangen.

29

 $(\mathbf{1})$

۲

Infirmary (Krankenstation)

Hier kannst du Charaktere im Tauschen gegen G wiederbeleben. Im Gegensatz zum Laden oder zur Schmiedegilde ist die Wiederbelebung auch möglich, wenn du nicht genügend G hast.

۲

 Hast du nicht genügend G, wird alles G in deinem Besitz verwendet und der Restbetrag als negative Zahl angezeigt. Du musst mit deinem G wieder ins Plus kommen, um neue Gegenstände kaufen zu können.

Weitere Statusschäden

Außer dem Tod gibt es noch weitere Statusschäden.

S S	Cablef	
0.96.900.1	schial	Der Charakter schläft ein und kann sich nicht bewegen. Die Heilung ist mit einem Gegenstand oder Magie möglich. Der Charakter wacht nach einigen Zügen wieder auf.
G	Gift	Der Charakter verliert nach und nach HP. Die Heilung ist mit einem Gegenstand oder Magie möglich.
SSS L	ähmung.	Der Charakter wird gelähmt und kann sich nicht bewegen. Die Heilung ist mit einem Gegenstand oder Magie möglich. Der Charakter wird nach einigen Zügen geheilt.
B	3lind	Die Genauigkeit des Charakters nimmt ab. Die Heilung ist mit einem Gegenstand oder Magie möglich. Der Charakter wird nach einigen Zügen geheilt.
s	Steckt fest	Der Charakter kann sich eine bestimmte Zeit lang nicht bewegen, der Einsatz von Fertigkeiten und Gegenständen ist jedoch noch möglich.
B	3etäubt	Der Charakter kann keine Fertigkeiten und Gegenstände einsetzen, darf jedoch stehenbleiben oder sich bewegen.
T 🔦	īod	Der Charakter verliert sofort alle HP.

۲

۲

Alchemist's Guild (Alchemistengilde)

In der Alchemistengilde kannst du ein Mitglied, das deine Gruppe verlassen hat, als "Marionette" zurückholen. Dazu benötigst du das "Forbidden Tome" (das verbotene Buch)und G. Die Menge wird dabei durch die Stufe des Charakters beim Verlassen der Gruppe festgelegt.

 Ein Mitglied, das als Marionette zur
ückkehrt, nimmt nicht an der Hauptgeschichte teil.

Oracle (Orakel)

Gegen eine kleine Gebühr kannst du in die Zukunft blicken und die möglichen Fähigkeiten des Helden der nächsten Generation sehen. Dazu muss die Zuneigung jeder Heldin zu dir eine bestimmte Stufe erreicht haben.

Freier Tag

In bestimmten Städten kannst du dir einen freien Tag gönnen. Danach hast du Zugang zu verschiedenen Punkten wie z. B. Gasthäusern und öffentlichen Plätzen. Wenn du einen Punkt auswählst, an dem das Porträt eines Charakters erscheint, findet ein kurzes Ereignis statt. So kannst du beispielsweise die Zuneigung einer Heldin zu dir steigern, indem du ihr Mini-Ereignis startest. Du hast auch die Möglichkeit, Punkte ohne Porträts aufzusuchen und z. B. in den Laden oder zur Schmiede zu gehen, um eine kleine Zusatzleistung zu erhalten.

Verbleibende Züge Tageszeit

 $(\mathbf{1})$

۲

RVerbleibende Züge::

Wenn du dich bewegst, nimmt die Anzahl der "Move Points" (Bewegungspunkte) ab, und zwar unabhängig davon, ob ein Ereignis ausgelöst wird. Erkunde Städte also mit Bedacht.

Tageszeit:

In der Stadt ist die Zeit in zwei Abschnitte aufgeteilt: Tag und Nacht. Beim ersten Betreten ist es Tag und die Nacht bricht herein, wenn du alle Bewegungspunkte verbraucht hast. Die verfügbaren Züge werden während der Nacht aufgefüllt. Wenn du alle Züge am Abend verbraucht hast, endet der freie Tag und du kehrst zurück zur Länderkarte.

۲

Kampf



Aktueller Zug: Diese Zahl nimmt am Ehde jeder Aktionsphase um 1 zu. Restliche AP: Die restlichen AP des ausgewählten Charakters. Zugreihenfolge: Die Zugzahl jedes Charakters (siehe S. 35). Grundwerte: Die Grundwerte des ausgewählten Charakters.

32

()

۲

Organize (Anordnen)

In Ereigniskämpfen musst du deine Gruppe anordnen, bevor du aufs Schlachtfeld ziehst. Hier hast du unter anderem die Möglichkeit, die Ausrüstung eines Charakters zu wechseln.



Extended Turn Battle (Kampf mit erweiterten Zügen)

Im Kampf mit erweiterten Zügen finden die Phasen "Move" (Bewegen) und "Action" (Aktion) auf dem Gitterschlachtfeld statt.

Kampfablauf



Charaktere platzieren

Zu Beginn eines Kampfes werden alle Charaktere gemäß der zuvor festgelegten Formation auf dem Schlachtfeld aufgestellt. Deine Gruppe befindet sich im unteren, feindlichen Einheiten im oberen Bildschirmbereich. Gelegentlich gibt es jedoch einen "Überraschungskampf", bei dem deine und die feindlichen Charaktere zufällig verteilt werden.



CIEAR BONUS

RANK S

Move Phase (Bewegungsphase)

In dieser Phase kannst du deine Charaktere bewegen oder sie stehenbleiben lassen (siehe S. 34.

Action Phase (Aktionsphase)

Wenn sich alle Charaktere auf dem Schlachtfeld bewegt haben, können deine Charaktere Fertigkeiten oder Gegenstände einsetzen, um feindliche Einheiten anzugreifen oder sich zu heilen (siehe S. 35).

Clear Bonus (Abschlussbonus)

Wenn du deine Feinde im Kampf besiegt hast, kannst du verschiedene Boni erhalten und dir das Ergebnis anschauen (siehe S. 40).

33

0

۲

Bewegungsphase

In dieser Phase bewegst du deine Charaktere. Der Zug des Charakters erscheint im linken oberen Bereich des Bildschirms und du kannst die Charaktere beginnend mit dem links angezeigten bewegen.

Bewegungsreichweite

Blaue Felder geben deine Bewegungsreichweite an, rote Felder wurden bereits von anderen Charakteren belegt. Leuchtende Felder zeigen einen erweiterten Angriffsbereich an (siehe S. 36). Die Bewegungsreichweite ist abhängig vom MOV-Wert des Charakters.



Bewegen



Wähle das Ziel des Charakters aus.



۲

Lege die Richtung des Charakters fest. Danach wechselst du zur nächsten Einheit..

Nachdem du alles festgelegt hast, bewegen sich die Einheiten gleichzeitig zu ihren neuen Positionen.

Ein AP wird für jedes überquerte Feld verwendet und verbraucht, sobald du das Ziel des Charakters bestätigt hast. Daher werden beispielsweise selbst dann drei AP verbraucht, wenn du drei Felder ausgewählt hast, der Charakter sich aber nur über ein Feld bewegt.

34

()

۲

Luggeschwindigkeit

Die Zuggeschwindigkeit des Charakters wird durch den Wert AGI bestimmt. Je höher dieser Wert ist, desto eher ist der Charakter am Zug.



Feindlicher Charakter

Aktionsphase

Währen der Aktionsphase werden die Züge der Charaktere basierend auf den AGI-Werten und den restlichen AP berechnet. Je höher diese Werte sind, desto eher kann der Charakter ziehen



Skills (Fertigkeiten)

Wähle eine Fertigkeit aus dem Menü "Skills" aus. Die angezeigte Reichweite steht für die größtmöglich Angriffsdistanz. Wenn ein Charakter über genügend AP verfügt, kann er mehrere Fähigkeiten einsetzen.

- Fertigkeiten, die auf das festgelegte Ziel nicht angewendet werden können, sind nicht auswählbar.

Versuche deine Fertigkeiten vor dem Kampf im Ausrüstungsmenü festzulegen.

Items (Gegenstände)

In diesem Menü erscheint eine Liste der im Kampf verwendbaren Gegenstände. Für die Verwendung von Gegenständen werden AP benötigt. wobei die erforderliche AP-Anzahl für den Gebrauch für jeden Gegenstand unterschiedlich ist.

35

 $(\mathbf{1})$

۲

Esoteric Books (Geheimbücher)

Nach Auswahl dieser Option erscheint eine Liste mit Fertigkeiten, mit denen du durch Kombination Künste und besondere Künste anwenden kannst.

(

Settings (Einstellungen)

Hier kannst du verschiedene Kampfeinstellungen ändern.

Standby (Warten)

Beende die Befehlseingabe für den ausgewählten Charakter und wechsle zur nächsten Einheit. Verbleibende AP des Charakters werden mit in den nächsten Zug genommen.



 Die Menge der in den nächsten Zug übernommenen AP darf die doppelte Menge der maximalen AP des Charakters nicht überschreiten. Setze deine AP also mit Bedacht ein, da überschüssige Punkte verloren gehen.

Erweiterter Bereich

Der erweiterte Bereich besteht aus einer Reihe spezieller Felder, über die sich Charaktere mit anderen Gruppenmitgliedern verbinden können. Jeder Charakter, ob verbündet oder feindlich, verfügt über individuell verschiedene erweiterte Bereiche.





Charakter B befindet sich im erweiterten Bereich von Charakter A.



Charakter C befindet sich im erweiterten Bereich von Charakter B.

36

 $(\mathbf{1})$



Alle Charaktere können an einem erweiterten Angriff teilnehmen.

۲

۲

Erweiterter Angriff

Wähle zum Starten eines erweiterten Angriffs erst ein Ziel und danach die einzusetzende Fertigkeit aus. Daraufhin erscheint eine Liste der möglichen Charaktere und ihrer Fertigkeiten. Wie bei einem normalen Angriff kannst du mehrere Fertigkeiten nutzen, wenn du genügend AP hast.

Drücke die L1- oder R1-Taste, um zwischen Charakteren zu wechseln.

Die ausgewählten Fertigkeiten werden links unten in einer Baumdarstellung angezeigt.

Nach der Auswahl der Fähigkeiten für jeden Charakter bewegen sich alle beteiligten Charaktere zu Feldern, von denen aus sie den Zielbereich angreifen können.

Drücke die START-Taste, um einen erweiterten Angriff zu starten. Jeder Charakter verwendet Fertigkeiten in der ausgewählten Reihenfolge.

Je nach Kombination der Fertigkeiten können Künste und besondere Künste eingesetzt werden.

Hinweis zum erweiterten Angriff

Charaktere, die an einem erweiterten Angriff teilnehmen, können sich basierend auf den ausgewählten Fertigkeiten auf ein anderes Feld bewegen und die Richtung ändern. Bewegt sich ein Charakter zu einem nicht erweiterten Bereich, kann er am nächsten erweiterten Angriff nicht mehr teilnehmen.

37

0



Icicle Edge

Wind Ice Needl

wer Attac



Spezialfertigkeiten

Extra Skills (Zusatzfertigkeiten)

Jeder Charakter verfügt über individuelle Zusatzfertigkeiten, für deren Anwendung AP und SP benötigt werden. Der Verbrauch an Punkten ist zwar höher, dafür können sie aber wesentlich größeren Schaden verursachen.

۲

Jeder Charakter beginnt mit einer Zusatzfertigkeit. Beim Erreichen von Stufe 25 erhält er eine zweite und beim Wechseln der Klasse eine dritte.

Arts (Künste)

Künste sind mächtige Fertigkeiten, die du einsetzen kannst, indem du bestimmte Fertigkeiten in einer bestimmten Reihenfolge während eines erweiterten Angriffs kombinierst.

Erforderliche Bedingungen

Zum Einsetzen von Künsten musst du bestimmte Fertigkeiten der Reihe nach auswählen. Danach erscheint die verwendete Kunst in der Baumdarstellung links unten auf dem Bildschirm.





Künste

38

()



۲

Special Arts (Besondere Künste)

Durch Kombination bestimmter Zusatzfertigkeiten während eines erweiterten Angriffs kannst du eine leistungsstarke Fertigkeit namens "Besondere Künste" ausführen. Der Ablauf ist dabei im Grunde genommen der gleiche wie bei normalen Künsten. Künste können von einem Charakter ausgeführt werden, besondere Künste benötigen die Zusatzfertigkeiten mehrerer Charaktere. Besondere Künste verufsachen größeren Schaden und wirken sich im Vergleich zu Künsten stärker aus. Setze sie ein, um starke Endgegner zu besiegen.

Break (Unterbrechung)

Alle Charaktere verfügen über einen Widerstandswert. Fällt dieser auf Null, tritt der Character in den Unterbrechungszustand ein und nimmt mehr Schaden als gewöhnlich.

Sowohl feindliche als auch eigene Charaktere können diesen Zustand erreichen.

Der Widerstandswert kann durch Einsatz von Fertigkeiten verringert werden, regeneriert sich allerdings, wenn das Ziel wieder an der Reihe ist.

39

Break Arts (Künste im Unterbrechungszustand)

Wenn du eine Kunst im Unterbrechungszustand ausführst, werden spezielle "Break Arts" aktiviert. Hierbei handelt es sich um eine stärkere Version der Künste mit mehr Treffern.



Künste im Unterbrechungszustand können nur durch Künste aktiviert werden.

 (\bullet)





Iverkill

Ein "Overkill" tritt auf, wenn der verursachte Schaden die Summe der aktuellen HP und maximalen HP des Ziels übersteigt. Betragen die HP des Ziels beispielsweise 200 und aktuell 150, musst du für einen Overkill einen Schaden von mindestens 350 erreichen. Durch Besiegen eines



Ziels durch einen Overkill kannst du ein Bonusobjekt erhalten. Versuche Overkills durch erweiterte Angriffe und Unterbrechungszustände zu erhalten.

Clear Bonus (Bewältigungsbonus)

Verschiedene Punkte

Nach einem Kampf erhältst du "EXP", "G", "EP" und "TP. Nach einem Ereigniskampf erhältst du "PP".

Kampfbewertung

Wenn du einen Kampf schnell beendest, erhältst du außer auf PP auf alle Punkte Boni. Der Bonus wird durch den Unterschied zwischen der Stufe deines und des feindlichen Charakters mit der höchsten Stufe bestimmt.

Benötigst du zu lang für einen Kampf oder trittst du gegen wesentlich schwächere Feinde an, erhältst du weniger Belohnungen.

CLEAR BONUS	RANK S
1. 1. S	33.042

CLEAR BONUS_	RANK S

۲

Boni nach dem Bewältigen des Spiels

Extra Mode (Extramodus)

Nach dem Bewältigen des Spiels kannst du den Extramodus freischalten, in dem alle Feinde wesentlich stärker sind und das Spiel schwieriger ist – perfekt für fortgeschrittene Spieler, die testen wollen, was sie wirklich draufhaben!

Wenn du dich zu einem bestimmten Ereignispunkt bewegst, erhältst du eine zusätzliche Länderkarte und könntest etwas sehen, das "nostalgische Gefühle" auslöst. Lass dir also diese einzigartige Gelegenheit nicht entgehen!



Trophäen

Je nach Spielfortschritt und basierend auf dem Erfüllen bestimmter Bedingungen erhältst du Trophäen. In diesen Fällen erscheint eine Meldung oben rechts auf dem Bildschirm und es erklingt ein Hinweiston. Es gibt vier verschiedene Arten von Trophäen (Bronze, Silber, Gold und Platin), die jeweils schwieriger als die vorherige zu erhalten sind. Im Trophäenmenü des XMB[™] -Menü kannst du dir alle bisher erhaltenen Trophäen ansehen.

41

۲

Datenliste

Willenskraft

0100/02/20	The state of the second of the second
SP	Erhöht Genauigkeit und Ausweichgeschwindigkeit.
SP	Erhöht Genauigkeit und Ausweichgeschwindigkeit.
SP	Erhöht Genauigkeit und Kritische-Treffer-Rate.
SP	Erhöht Kritische-Treffer- und Fang-Rate.
SP	Trifft ein Ziel unfehlbar.
SP	Erhöht die körperliche Angriffskraft.
SP	Erhöht die körperliche Abwehr.
SP	Erhöht den Magieschaden.
SP	Erhöht die Magieabwehr.
Kritischer Zustand	Erhöht körperlichen Angriff und körperliche Abweh
Kritischer Zustand	Erhöht körperlichen Schaden, körperliche Abwehr, Magieschaden und Magieabwehr stark.
Kritischer Zustand	Erhöht Magieschaden und Magieabwehr stark.
Automatisch	Erhöht den Widerstand gegen alle Statusschäden.
Kritischer Zustand	Weicht allen körperlichen Angriffen aus.
Kritischer Zustand	Weicht magischen Angriffen aus.
Automatisch	Erhöht den Erhalt von EXP und EP.
Automatisch	Mehr Objekte erscheinen. Die Geschwindigkeit des Stehlens nimmt zu.
Automatisch	Erhöht die Bonuspunkte beim Erreichen einer neue Stufe.
SP	Wird mit einer bestimmten Geschwindigkeit aktivie und hebt 10 % der Charakterstufe an Schaden auf
Automatisch	Erhöht den SP-Erhalt in jeder Runde.
	SP SP SP SP SP SP SP SP SP SP SP SP Kritischer Zustand Kritischer Zustand Kritischer Zustand Kritischer Zustand Kritischer Zustand Kritischer Zustand Kritischer Zustand Automatisch Automatisch SP

۲

۲

۲

Anticipation (Vorfreude)	Automatisch	Blockt Gegenangriffe.
Genius (Genie)	SP	Verringert die AP-Verwendung (außer beim Bewegen).
Float (Schweben)	Automatisch	Hebt einige Fertigkeiten, Explosionseffekte und Richtungseffekte auf.
Feat of Agility (Schnelle Tat)	Automatisch	Geschwindigkeit des Stehlens nimmt zu.

۲

• Bedingungen ... Automatisch: Wird immer aktiviert.

Wird aktiviert, wenn die SP einen bestimmten Wert übersteigen.

Kritischer Zustand: Wird aktiviert, wenn die HP eines Charakters unter einen bestimmten Wert fallen.

43

۲

SP:

۲

