

## AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen diese Aktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage“ zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

### Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem Symbol hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.



Sie können die System-Software Ihres PSP™-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.
- Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP™-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP™Game.
- Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP™-System beschädigt werden kann.

### Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

Wählen Sie „Einstellungen“ aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen“-Option. Wählen Sie „System-Information“. Wenn die „System-Software“-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP™-Systems finden Sie auf der folgenden Website: [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com)

## ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP™-System einstellen, um das Abspielen eines PSP™Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die „PEGI“-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18	Keine Jugendfreigabe
7	16	Frei ab 16 Jahre
5	12	Frei ab 12 Jahre
3	7	Frei ab 6 Jahre
2	3	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 PSP™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

### ULES-01556

NUR ZUR PERSÖNLICHEN NUTZUNG: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PSP™ (PlayStation®Portable)-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). DER WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORISIERT. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

„B“, „PlayStation“ and „PSP“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

The Legend of Heroes: Trails in the Sky ©2004-2011 Nihon Falcom Corporation. Licensed to and published by Ghostlight LTD. Developed by Nihon Falcom Corporation. Made in Austria. All rights reserved.

The Legend of Heroes

# Trails in the Sky

## Inhalt

Erste Schritte . . . . .	1
Steuerungsgrundlagen. . . . .	2
Spielbildschirm . . . . .	3
Lagermenü. . . . .	5
Notizbücher im Spiel. . . . .	12
Kampf. . . . .	15
Läden und Einrichtungen. . . . .	24
Quarze und Künste. . . . .	26
Mitwirkende. . . . .	30



## BEVOR ES LOSGEHT

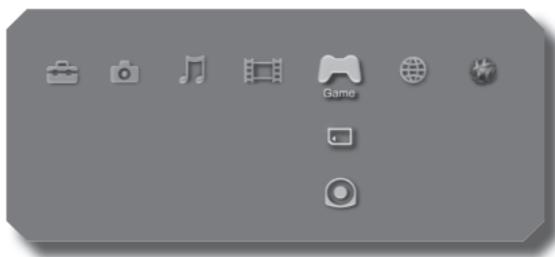
Richten Sie Ihr PSP™ System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den "The Legend of Heroes: Trails in the Sky"-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems und schließen Sie anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

### MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.



XMB™ Menu



### Richtungstasten/Analog-Pad:

- Gruppe bewegen oder Menüoption markieren
- Halt die **×**-Taste gedrückt, um dich langsamer zu bewegen.

### L-/R-Taste

- Kamera drehen

### ×-Taste

- Menüoption auswählen, mit einem Charakter sprechen oder ein Objekt untersuchen

### ○-Taste

- Abbrechen oder schließen

### △-Taste + Richtungstaste:

- +Links: Bracer-Notizbuch öffnen
- +Oben: Rezeptbuch öffnen
- +Rechts: Monsterleitfaden öffnen
- +Unten: Karte des Königreichs Liberl öffnen
- Im Kampf S-Unterbrechung für den Charakter aktivieren, der der gedrückten Richtungstaste entspricht

### □-Taste

- Halten, um Kartenbeschreibungen anzuzeigen/Im Kampf halten, um den Status der Gruppe und der Feinde anzuzeigen

### START-Taste

- Lagermenü öffnen/Zwischensequenz überspringen

### SELECT-Taste

- Minikarte vergrößern oder verkleinern/Während des Kampfes drücken, um Kampfstimmen ein- oder auszuschalten.



## Spielbildschirm

### Anzeige während des Spiels

Im normalen Spiel ähnelt dein Bildschirm dem unten abgebildeten. Im Verlauf des Abenteuers führst du deine Charaktere durch viele vergleichbare Bildschirme.

#### Aktueller Status

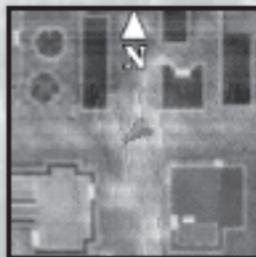
HP (Hit Points, [Trefferpunkte])  
EP (Energy Points, [Energiepunkte])  
CP (Craft Points, [Fertigkeitspunkte])  
Gelbgrün = 1-100,  
Grün = 101-200



## Kartenanzeige

### Minikarte

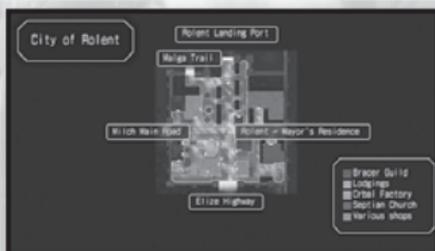
Zeigt deine direkte Umgebung an. Der rote Pfeil steht für deine aktuelle Gruppe, die Richtung entspricht der relativen Ausrichtung der Gruppe. Gelb schattierte Bereiche sind Ein-/Ausgänge zu anderen Karten. Gebäude werden je nach ihrer Funktion in der Spielwelt ebenfalls farblich hervorgehoben.



**BITTE BEACHTEN:** An bestimmten Orten wie zum Beispiel Dungeons wird die Minikarte NICHT angezeigt.

### Vergößern der Minikarte

Drücke die SELECT-Taste, um die Minikarte auf den gesamten Bildschirm zu vergrößern und Einzelheiten genauer anzeigen zu lassen. In diesem Modus kannst du die Karte mit den

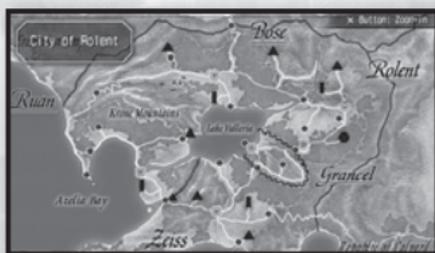


Richtungstasten scrollen und mit der  $\otimes$ -Taste heranzoomen.

Drücke die  $\otimes$ -Taste erneut, um wieder wegzuzoomen. Mit der  $\odot$ - oder SELECT-Taste kehrst du zurück zum Hauptspielbildschirm.

### Karte des Königreichs Liberl

Drücke gleichzeitig  $\triangle$  und die Richtungstaste nach unten, um eine Karte des Königreichs Liberl aufzurufen. In diesem Modus kannst du die Karte mit den Richtungstasten scrollen und mit der  $\otimes$ -Taste



heranzoomen. Halte, wenn du herangezoozt hast, die  $\blacksquare$ -Taste gedrückt, um die Namen wichtiger Straßen anzuzeigen. Zum Abschluss kannst du mit erneutem Druck der  $\otimes$ -Taste wegzoomen und/oder mit der  $\odot$ - oder  $\triangle$ -Taste zum Hauptspielbildschirm zurückkehren.

**BITTE BEACHTEN:** Die Straßennamen sind manchmal in der  $\blacksquare$ -Tasten-Anzeige nur sichtbar, nachdem Stadtbewohner darauf hingewiesen oder du die Orte selbst besucht hast.

In diesem Menü kannst du dir den genauen Status der Charaktere ansehen, Ausrüstung untersuchen oder wechseln, Orbmments manipulieren (Quarze einsetzen, Heilkünste nutzen etc.), Gegenstände benutzen, Spieloptionen ändern und Spielstände speichern oder laden.

## Status

In dieser Registerkarte wird der aktuelle Status eines ausgewählten Charakters angezeigt.

## Charakterauswahl

Auf dieser Liste kannst du den Charakter auswählen, dessen Status du dir ansehen möchtest.

## Geld und Spielzeit

Zeigt die Gesamtmenge an "Mira" (der Spielwelt-Währung) im Besitz deiner Gruppe sowie die bisherige Spielzeit an.

## Ausführliche Charakterinformationen

Mit den Richtungstasten links/rechts wechselst du zwischen der normalen Statusanzeige und der Fertigkeitsanzeige des Charakters.



**Name:** Name des Charakters      **Crafts:** Beherrschte Fertigkeiten  
**Status:**                                      **S-Crafts:** Beherrschte S-Fertigkeiten

**Level:** Aktuelle EXP-Stufe

**HP:** "Gesundheitspunkte" – 0 = Tod

**EP:** "Energiepunkte" – für den Einsatz von Künsten (Magie)

**CP:** "Fertigkeitenpunkte" – für den Einsatz von Fertigkeiten (Spezialtechniken)

**EXP:** Aktuelle Erfahrungspunkte

**NEXT:** Zum Erreichen der nächsten Stufe benötigte EXP

### Parameter:

**STR:** Stärke: Bestimmt, wie viel Schaden du Feinden bei Angriffen zufügst.

**DEF:** Abwehr: Bestimmt, wie viel Schaden du durch feindliche Angriffe nimmst.

**ATS:** Kunststärke: Bestimmt, wie viel Schaden du Feinden durch den Einsatz von Künsten zufügst.

**ADF:** Kunstabwehr: Bestimmt, wie viel Schaden du durch feindlichen Einsatz von Künsten nimmst.

**SPD:** Tempo: Bestimmt die Dauer zwischen Aktionen im Kampf.

**DEX:** Geschicklichkeit: Bestimmt die Genauigkeit im Kampf.

**AGL:** Beweglichkeit: Bestimmt die Fähigkeit, feindlichen Angriffen auszuweichen.

**MOV:** Bewegung: Bestimmt das Beweglimit pro Kampfrunde.

**RNG:** Reichweite: Bestimmt die Angriffsreichweite im Kampf.

## Equip (Ausrüsten)

In dieser Registerkarte kannst du die aktuelle Ausrüstung deiner Charaktere ansehen und/oder wechseln.

## Charakterauswahl

In dieser Liste kannst du den Charakter auswählen, den du dir ansehen möchtest.



## Aktuelle Ausrüstung

Zeigt die aktuelle Ausrüstung des Charakters an, die aus einer Waffe, einer Rüstung, Schuhen und zwei Zubehörgegenständen besteht.



## Ausrüstbare Gegenstände

Zeigt eine Liste der Gegenstände an, die der Charakter im ausgewählten Slot ausrüsten kann.

## Status

Bei der Auswahl eines neuen Ausrüstungsgegenstands von der Liste werden hier Änderungen am Charakterstatus angezeigt, die sich nach dem Ausrüsten ergeben.

- Grün = Verbesserung, Red = Verschlechterung

## Beschreibung

Eine ausführliche Beschreibung des markierten Gegenstands.

## Ausrüstung wechseln

1. Wähle den Charakter, dessen Ausrüstung du wechseln möchtest. Eine Liste ausrüstbarer Gegenstände erscheint auf der rechten Bildschirmseite.
2. Wähle die Kategorie der zu wechselnden Ausrüstung. Die Liste der ausrüstbaren Gegenstände wird automatisch angepasst.
3. Wähle den Gegenstand, den du ausrüsten möchtest.

**BITTE BEACHTEN:** In den Ausrüstungsmenüs kannst du mit den Richtungstasten links/rechts schnell zwischen den Charakteranzeigen umschalten.

## Orbment

In dieser Registerkarte kannst du dir die von deinen Charakteren verwendeten Orbments ansehen. Du hast außerdem die Möglichkeit, die in den Orbments eingesetzten Quarze zu überprüfen oder zu wechseln, dir anzusehen, welche Orb-Künste für den Charakter verfügbar sind, und Heilkünste einsetzen. Für den Einsatz von Heilkünsten benötigst du eine ausreichende Menge an EP (Energiepunkten).

### Slots

Zeigt die in den verschiedenen Slots dieses Orbments eingesetzten Quarze an.

### Punkte

Zeigt die Gesamtzahl der für jede Linie festgelegten Elementarattribut-Punkte an. Siehe "Linien" weiter unten und "Elementarattribute" auf S. 8.

### Charakterauswahl

Auf dieser Liste kannst du den Charakter auswählen, dessen Orbment du dir ansehen möchtest.



### Orb-Künste

Eine Liste der Magie (Künste), die der ausgewählte Charakter momentan benutzen kann.

### Quarz-/Kunst-Beschreibung

Eine ausführliche Beschreibung des markierten Quarzes oder der markierten Kunst.

### Orbment

Zeigt die Slots und Linien des Orbments des ausgewählten Charakters an.



### Linien

Verbindungslinien zwischen den Slots dieses Orbments.

### Slots

Löcher für das Einsetzen eines Quarzes. Verschlussene Slots können in einer Orb-Fabrik geöffnet werden.

**Status**

Bei der Auswahl eines neuen Quarzes von der Liste werden hier Änderungen am Charakterstatus angezeigt, die sich nach dem Ausrüsten ergeben.

- Grün = Verbesserung,
- Rot = Verschlechterung.

**Quarze wechseln****Quarzliste**

1. Wähle den Charakter, dessen Quarze du wechseln möchtest. Die Orbment-Informationen für den Charakter erscheinen auf der rechten Bildschirmseite.
2. Wähle eine Slot. Quarzliste und Statusanzeige werden automatisch angepasst.
3. Wähle die Quarze, den du einsetzen möchtest.

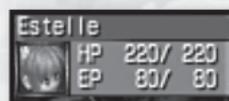
**BITTE BEACHTEN:** In einige Slots kannst du nur Quarze eines bestimmten, über die Randfarbe angezeigten Elementarattributs einsetzen:

**Elementarattribute**

Gelb: Erde	Blau: Wasser	Rot: Feuer
Grün: Wind	Schwarz: Zeit	Gold: Raum
Silber: Illusion	Weiß: keins (alle Attribute sind verwendbar)	

**Verwendung von Orb-Künsten**

1. Wähle den Charakter, dessen Künste du verwenden möchtest. Die Orbment-Informationen für den Charakter erscheinen auf der rechten Bildschirmseite.
2. Wähle die gewünschte Heilkunst. Der Cursor springt daraufhin zur Charakterauswahlspalte auf der linken Bildschirmseite.
3. Wähle den Charakter, auf den du die Kunst anwenden möchtest.



**BITTE BEACHTEN:** Im Orbment-Menü kannst du mit den Richtungstasten links/rechts schnell zwischen den Charakteranzeigen umschalten.

## Gegenstände

In dieser Registerkarte kannst du mitgeführte Gegenstände deiner Gruppe ansehen und/oder verwenden.

### Charakterauswahl

Wähle auf dieser Liste den Charakter aus, auf den ein Gegenstand angewendet werden soll.

### Sepith

Menge der verschiedenen Arten mitgeführter Sepithkristalle (maximal 9999).

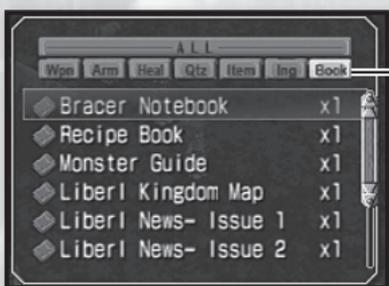


### Liste der Gegenstände

Eine Liste der von deiner Gruppe mitgeführten Gegenstände.

### Beschreibung der Gegenstände

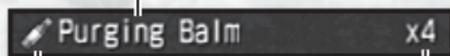
Eine ausführliche Beschreibung des markierten Gegenstands.



### Registerkarten anzeigen

Im Verlauf des Spiels erhältst du eine große Anzahl von Gegenständen. In der Liste kannst du mit den Richtungstasten links/rechts zwischen den Registerkarten wechseln, um nur bestimmte Kategorien von Gegenständen anzeigen zu lassen und den gesuchten Gegenstand schneller und einfacher zu finden.

Name des Gegenstands



Symbol des Gegenstands  
(zeigt seine Kategorie an)

Anzahl dieses Gegenstands  
im Besitz (maximal 99)

**Gegenstände verwenden**

1. Wähle den Gegenstand aus, den du verwenden möchtest.
2. Ist der Gegenstand lesbar (wie zum Beispiel eine Zeitung oder ein Buch), wird der Inhalt angezeigt. Wenn er zur Heilung oder zum Verbrauch gedacht ist, wähle "Use" (Verwenden), um fortzufahren. Ist der Gegenstand für die Verwendung der gesamten Gruppe konzipiert, wirst du gefragt, ob du ihn wirklich verwenden möchtest. Bei Gegenständen, die auf einen einzelnen Charakter angewendet werden, springt der Cursor zur Charakterauswahl auf der linken Bildschirmseite.
3. Wähle gegebenenfalls den Charakter, auf den der Gegenstand angewendet werden soll.

**Gegenstände ablegen**

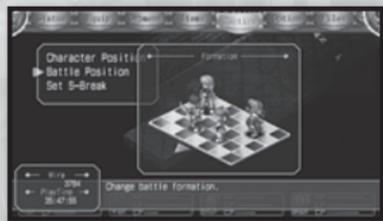
1. Wähle den Gegenstand, den du ablegen möchtest.
2. Wähle in den nun erscheinenden Optionen "Discard" (Ablegen).
3. Du wirst nun gefragt, ob du den Gegenstand wirklich ablegen möchtest. Wenn du mit "Yes" (Ja) antwortest, wird ein Exemplar des Gegenstands aus deinem Inventar entfernt.

**BITTE BEACHTEN:** Du kannst Gegenstände jeweils nur einzeln ablegen. Da manche Gegenstände nicht ablegbar sind, erscheint in diesen Fällen nach der Auswahl auch nicht die entsprechende Option.



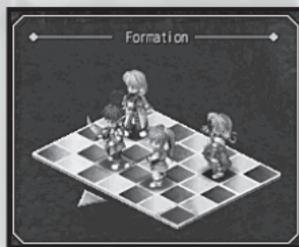
## Tactics (Taktik)

In dieser Registerkarte kannst du Positionen, die Kampfaufstellung und S-Unterbrechungen konfigurieren.



### Charakterposition

Die angezeigte Reihe entspricht der Reihenfolge der Charaktere beim Bewegen auf dem Hauptbildschirm. Um Charaktere auszutauschen, wähle den ersten und danach den zweiten, woraufhin sie ihre Positionen wechseln.



### Kampfaufstellung

Das hier abgebildete 7x5-Raster stellt die Grundaufstellung zu Beginn eines Kampfes dar. Um die Position eines Charakters zu ändern, bewege den Cursor auf das Feld, auf dem er sich befindet, und drücke die  $\otimes$ -Taste. Bewege den Cursor danach zur gewünschten Stelle und drücke die  $\otimes$ -Taste erneut. Die linke untere Ecke dieses Raster gibt die Richtung an, aus der Feinde vorrücken. Es ist daher am besten, Fernangreifer und nur wenig geschützte Charaktere näher an der gegenüberliegenden Seite zu positionieren.



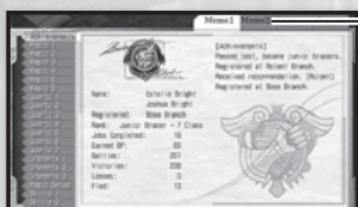
### S-Unterbrechung festlegen

Für jeden Charakter kannst du eine S-Fertigkeit als "S-Unterbrechung" festlegen. Ist mehr als eine S-Craft zu diesem Zweck verfügbar, hilft dir diese Option bei der Auswahl. Markiere dazu die momentan festgelegte S-Unterbrechung eines Charakters, drücke die  $\otimes$ -Taste und wähle danach die gewünschte S-Fertigkeit auf der erscheinenden Liste aus. Weitere Informationen über die Verwendung von S-Unterbrechungen findest du auf Seite 20.

In den frühen Phasen des Spiels erhalten die Hauptcharaktere Estelle und Joshua ein "Bracer Notebook" (Bracer-Notizbuch), "Recipe Book" (Rezeptbuch) und einen "Monster Guide" (Monsterleitfaden). Jedes davon wird automatisch aktualisiert, wenn du Bracer-Aufgaben erhältst oder fortführst, neue Rezepte lernst oder auf neue Monster triffst. Öffne die Notizbücher, indem du **△** gedrückt hältst, während du die Richtungstasten nach links, oben, oder rechts drückst. Du kannst auch über die Registerkarte "Books" (Bücher) im Menü «Items» (Gegenstände) darauf zugreifen.

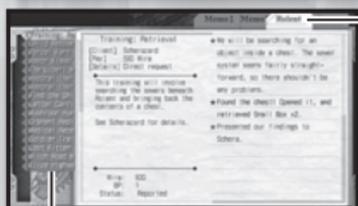
### Bracer-Notizbuch (**△** + Richtungstaste links)

Enthält Informationen über Aufgaben, die du von schwarzen Brettern der Bracer-Gilde erhalten hast, sowie Notizen dazu und zur Tätigkeit als Bracer.



### Memo-Registerkarten

Enthalten eine Aufzeichnung deines aktuellen Bracer-Status sowie Magielisten und weitere Informationen, die im Laufe des Abenteuers nützlich sein können.



### Regional-Registerkarten

Enthalten wichtige Informationen zu den in den angezeigten Regionen von Liberl angenommenen Aufgaben. Zu Beginn enthält das Notizbuch nur die Registerkarte "Rolent". Im weiteren Verlauf des Abenteuers und nach Besuch der Bracer-Gilden in anderen Landstrichen werden auch für diese Regionen Registerkarten erstellt.

### Aufgaben-Registerkarten

- Keine Markierung:** Noch nicht abgeschlossene Aufgabe
- !-Markierung:** Abgeschlossene Aufgabe, die du noch nicht an die Bracer-Gilde gemeldet hast.
- O-Markierung:** Abgeschlossene Aufgabe, die du an die Bracer-Gilde gemeldet hast.
- ☹-Markierung:** Fehlgeschlagene Aufgabe, die du nicht in der vorgegebenen Zeit erfüllt hast.

Nach Auswahl einer Aufgabe auf der linken Seite ändern sich die in der Regional-Registerkarte angezeigten Daten entsprechend und du erhältst eine genau Beschreibung, Informationen zur Bezahlung, den Namen des Kunden etc. Darüber hinaus werden Fortschritte beim Erfüllen der Aufgabe automatisch in der Regional-Registerkarte verzeichnet. Hier erhältst du Hinweise und eine genaue Aufstellung der bisherigen wichtigen Ereignisse.

## Rezeptbuch (△ + Richtungstaste oben)

Iss und lerne! Dieses Notizbuch enthält Informationen über die Zubereitung verschiedener Nahrung, die du auf deinem Abenteuer bisher gegessen hast.

Um Nahrung zuzubereiten, benötigst du ein "Recipe" (Rezept) und "Ingredients" (Zutaten).

**Rezept:** Wird erlernt, indem du in Gasthäusern oder Restaurants isst bzw. Nahrungsgegenstände verwendest.

**Zutaten:** Können gekauft oder Monstern abgenommen werden.

Es gibt sowohl "Sit-Down"- (sofort gegessene) und "To-Go"- (mitgenommene) Mahlzeiten.

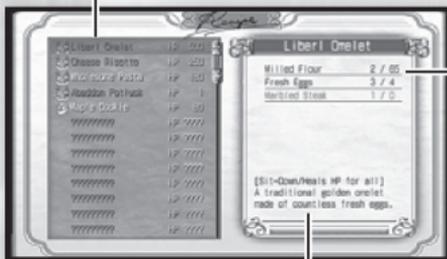
«**Sit-Down**»: Mit Freunden gegessene Mahlzeiten, die sich sofort auf die gesamte Gruppe auswirken.

«**To-Go**»: Als Gegenstand erhaltene Nahrung, die du mitnehmen und zu einem späteren Zeitpunkt essen kannst.

### Rezeptliste

Weiß – Du kannst die Nahrung zubereiten und hast alle Zutaten.

Grau – Du kannst die Nahrung nicht zubereiten oder dir fehlen einige Zutaten.



### Beschreibung der Nahrung

Zeigt an, ob die Nahrung sofort gegessen wird oder zum Mitnehmen ist, und welche Auswirkung sie hat.

### Zutaten

Hier findest du die benötigten Zutaten und die entsprechenden Mengen. Diese Informationen haben dabei das Format [benötigte Menge]/[Menge in deinem Besitz]. Hast du zu wenig von einer bestimmten Zutat, ist die gesamte Zeile rot.

### Eine Mahlzeit zubereiten

1. Wähle das Rezept für den gewünschten Nahrungsgegenstand in deinem Rezeptbuch aus.
2. Lege fest, wie viele Nahrungsgegenstände du erhalten möchtest, und wähle "OK" aus. Die Nahrung wird danach sofort zubereitet. Handelt es sich um eine Mahlzeit, die sofort gegessen wird, wirkt sie sich direkt auf alle Gruppenmitglieder aus. Nimmst du das Essen mit, wird der Gegenstand in der angegebenen Menge deinem Inventar hinzugefügt.

## Monsterleitfaden (△ + Richtungstaste rechts)

Enthält Informationen über alle Monster, gegen die du bisher gekämpft hast.



### Inhalt (nach Region sortiert)

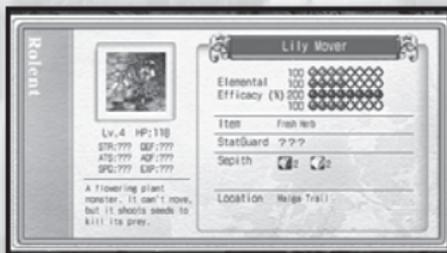
Eine komplette Liste der in der entsprechenden Region bekämpften Monster. Mit den Richtungstasten links/rechts oder den L- und R-Tasten kannst du zwischen den verschiedenen Regionen von Liberl umschalten.

### Informationen über Monster

Wähle ein Monster im Inhaltsverzeichnis aus und drücke die ⊗-Taste, um ausführliche Informationen darüber anzeigen zu lassen. Mit den Richtungstasten links/rechts oder den L- und R-Tasten kannst du auf diesem Bildschirm die Seiten des Monsterleitfadens ohne Rückkehr zum Inhaltsverzeichnis durchstöbern.

Die Menge der auf diesen Seiten enthaltenen Details hängt von folgenden drei Bedingungen ab:

- Du hast das Monster entdeckt
- Du hast das Monster besiegt
- Ein mit dem Quarz "Information" ausgerüstetes Gruppenmitglied hat das Monster besiegt



## Grundlagen des Kampfes

### Feinde angreifen

Durch Berühren eines Monsters oder Feindes beim Bewegen durch die Spielwelt wird ein Kampf gestartet.

### Kampfablauf

Im Kampf geben alle Spielercharaktere und Feinde abwechselnd Befehle ein, bis eine Seite komplett erledigt ist. Die Eingabereihenfolge dieser Befehle wird dabei durch das Attribut SPD («Speed», Geschwindigkeit) jedes Kämpfers festgelegt. Sind alle Feinde besiegt und es lebt noch mindestens ein Spielercharakter, hast du den Kampf gewonnen. Wenn alle Spielercharaktere sterben, endet das Spiel. Weitere Informationen zum Ausgang von Kämpfen findest du auf Seite 23.

### Befehle

Wenn deine Charaktere an der Reihe sind, können Sie eine Aktion von der folgenden Liste ausführen. Weitere Informationen zu ihren Auswirkungen findest du auf der jeweils angegebenen Seite.



**Angreifen** → S. 19



**Fertigkeit** → S. 19



**Bewegen** → S. 19



**Gegenstand** → S. 20



**Kunst** → S. 19



**Fliehen** → page 20

### Ein Ziel festlegen

Nach Auswahl eines Kampfbefehls für einen deiner Charaktere musst du gegebenenfalls ein Ziel auswählen. Einige Befehle wirken sich auf bestimmte Feinde oder Verbündete aus, andere werden auf eine bestimmte Position angewandt oder haben eine Bereichswirkung. Weitere Informationen findest du auf Seite 21.

### S-Unterbrechung

Unter bestimmten Bedingungen kann einer deiner Charaktere eventuell sofort eine Technik mit einer S-Fertigkeit ausführen und unabhängig von seinem SPD-Attribut als Nächster in die Zugreihenfolge springen. Dies nennt man «S-Unterbrechung». Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 20.



## Die Oberhand gewinnen

Je nachdem, wie du ursprünglich während des Hauptspiels in Kontakt mit einem Feind kommst, hast du zu Beginn des Kampfes einen taktischen Vor- oder Nachteil. Wenn du dich herumschleichen und den Feind von hinten berühren kannst, hast du am Anfang die Oberhand. Schafft es jedoch der Feind, eines deiner Gruppenmitglieder von hinten zu berühren, ist er im Vorteil.



### ↑ Vorteilhaft

(von hinten heranschleichen)



### ↑ Unvorteilhaft

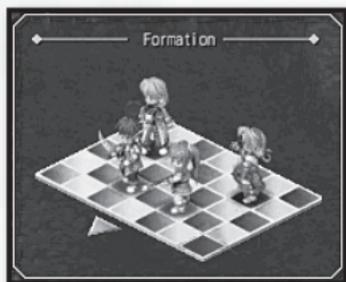
(Gruppe wird überrascht)

Denke bitte daran, dass weiter entfernte Feinde auf dem Hauptbildschirm vor dem Beginn des Kampfes schlechter zu erkennen sind. Näherst du dich, kannst du sie sehen; wenn du dich entfernst, verschwinden sie.

### Weitere wichtige Informationen

- Monsterinformationen aufrufen → S. 20
- Statureffekte → S. 22

### Verwende eine sinnvolle Kampfaufstellung!



Die Startpositionen deiner Gruppenmitglieder beim Start eines Kampfes können manchmal über Sieg und Niederlage entscheiden. Nimm dir also die Zeit, sie anzupassen, wenn sich die Zusammenstellung deiner Gruppe ändert! Weitere Informationen zur Festlegung der Positionen findest du unter "Kampfaufstellung" auf Seite 11.

## Kampfbildschirm

Das Schlachtfeld besteht jeweils aus einem Abschnitt mit einem 17x17-Raster. Die Aktionen werden standardmäßig in isometrischer Ansicht dargestellt, allerdings kannst du die Kamera während der Befehlseingaben mit den L- und R-Tasten frei drehen. Wenn die Befehle ausgeführt werden, ist die Kameraposition jedoch fixiert.

AT-Leiste

AT-Bonus

Charakterstatus



### Status der Charaktere:

#### Unterbrechungstaste

Unter den entsprechenden Bedingungen kannst du  $\Delta$  + eine der Richtungstasten drücken, um die S-Unterbrechung eines Charakters zu aktivieren, wodurch er seine S-Fertigkeit an der nächsten Position der Zugreihenfolge ausführt (siehe Seite 20). Mit der in dieser Kombination verwendeten Richtungstaste bestimmst du, welcher Charakter seine S-Unterbrechung einsetzt:

Character:

$\Delta$ -Taste +    ① links    ② oben    ③ rechts    ④ unten

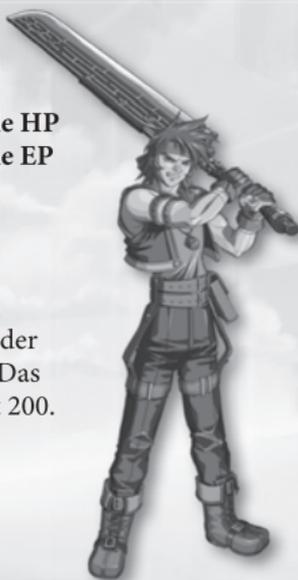


#### Porträt

Der Ausdruck des Charakters ändert sich je nach Gesundheitszustand.

#### CP-Anzeige

Erhöht sich, wenn Schäden erlitten oder zugefügt werden. Das Maximum beträgt 200.



**AT-Leiste**

Die AT-Leiste (kurz für "Attack Turn", Angriffszug) bestimmt die Zugreihenfolge für alle Kampfteilnehmer – sowohl Spielercharaktere als auch Feinde. Der oben abgebildete Charakter ist momentan aktiv, der Charakter direkt darunter kommt als Nächster etc. Erscheint ein "A" auf dem Symbol, bereitet sich der Charakter gerade auf den Einsatz von Künsten vor. Ein "C" steht für die Vorbereitung auf eine Fertigkeit. Die Rahmenfarbe des Symbols zeigt an, welche Beziehung der Charakter zu dir hat: Ein roter Rahmen steht für einen Feind oder ein Angriffsziel, ein blauer Rahmen zeigt einen Verbündeten oder ein Heilziel an.

**AT-Boni**

In jedem Kampf werden in bestimmten Kampfgruppen auf der AT-Leiste zufällige Bonuseffekte verteilt, die die für diese Runden zugeteilten Charaktere (ob nun Spieler oder Feind) erhalten. Wird die Reihenfolge der Charaktere auf der AT-Leiste durch eine Kunst oder S-Unterbrechung verändert, bleiben die AT-Boni an derselben Stelle. So bietet sich für dich die Möglichkeit, dem Feind seine Boni abzunehmen.

**Mögliche AT-Boni:**

**HP HEAL** - 10 oder 50 % der HP werden wiederhergestellt.



**EP HEAL** - 10 oder 50 % der EP werden wiederhergestellt.



**CP UP** - CP steigen um 10 oder 50 %.



**STR UP** - Der in dieser Runde durch Angriffe oder Magie erzielte Schaden steigt um 10 oder 50 %.



**CRITICAL** - Die Stärke von Angriffen, Magie oder Heilung ist in dieser Runde um das 1,5-fache erhöht.



**SEPITH UP** - In dieser Runde erhältst du zusätzliche Sepithkristalle von Angriffszielen.

**Gastcharaktere**

Ab und zu begleitet dich ein nicht spielbarer Charakter für eine gewisse Zeit, woraufhin sein Porträt und Status in der linken oberen Bildschirmcke erscheinen. Wenn er auf der AT-Leiste an der Reihe ist, handelt er automatisch und du kannst ihm keine Befehle erteilen.



**BITTE BEACHTEN:** Fallen die HP eines Gastcharakters auf Null, endet das Spiel unabhängig davon, ob der Rest der Gruppe noch lebt. Du solltest daher gut darauf achten, durch Heilgegenstände oder Künste für seine Gesundheit zu sorgen. Nach dem Ende des Kampfes werden die HP aller Gastcharaktere komplett wiederhergestellt. Sorge also dafür, dass diese Charaktere den Kampf bis zum Ende durchstehen.

## Kampfbefehle (erweitert)



### Attack (Angreifen)

Führt einen normalen Angriff aus. Nach Aufruf dieses Befehls wirst du gebeten, ein Ziel auszuwählen. Solange es nah genug ist, bewegt sich dein Charakter automatisch zum Ziel und greift es an. Ist es weiter als das MOV-Attribut (Bewegung) + Waffenreichweite, legt der Charakter die maximal mögliche Strecke zurück und die Runde endet ohne dass Schaden verursacht wird.



### Move (Bewegen)

Bewegt deinen Charakter an einen bestimmten Ort auf der Kampfkarte. Nach Auswahl dieses Befehls musst du ein Ziel auf dem Raster festlegen. Nun begibt sich der Charakter dorthin und seine Runde endet. Da keine Aktion ausgeführt wurde, ist der entsprechende Charakter wesentlich schneller wieder an der Reihe, als es sonst der Fall wäre.



### Art (Kunst)

Gibt deinem Charakter die Anweisung, Magie über Künste zu wirken. Nach Aufruf dieses Befehls wirst du aufgefordert, eine Kunst und danach ein Ziel (Verbündeter, Feind oder Bereich) auszuwählen. Da Künste eine gewisse Zeit benötigen, endet die Runde deines Charakters und die Kunst wird angewendet, wenn er das nächste Mal auf der AT-Leiste an der Reihe ist. Vor Abschluss der Aktion kannst du dir ansehen, wann dieser Zeitpunkt eintreten wird. Achte daher genau auf die AT-Leiste (und AT-Boni), bevor du das Ziel deines Zaubers auswählst.



### Fertigkeit/S-Fertigkeit

Gibt deinem Charakter die Anweisung, eine Fertigkeit oder S-Fertigkeit einzusetzen. Nach Aufruf dieses Befehls wirst du aufgefordert ein Ziel (Verbündeter, Feind oder Bereich) auszuwählen.

#### Fertigkeiten

- Einzigartige Talente, die dein Charakter nutzen kann. Wenn deine Charaktere höhere Stufen erreichen, lernen sie auch neue Fertigkeiten. Um sie einsetzen zu können, muss der entsprechende Charakter über genügend CP (Fertigkeitspunkte) verfügen. Du erhältst CP, indem du Schaden verursachst oder nimmst.

#### S-Fertigkeiten

- Die stärksten und intensivsten Fertigkeiten. Wenn ein Charakter eine S-Fertigkeit einsetzt, werden seine GESAMTEN CP verbraucht. S-Fertigkeiten können nur eingesetzt werden, wenn die CP eines Charakters mindestens 100 betragen, und sind wesentlich stärker, wenn der Charakter über das Maximum von 200 CP verfügt.



### Item (Gegenstand)

Gibt deinem Charakter die Anweisung, einen Heil-, Nahrungs- oder sonstigen Gegenstand zu benutzen. Nach Aufruf dieses Befehls wirst du aufgefordert, einen Gegenstand und danach gegebenenfalls ein Ziel für den Effekt auszuwählen, der anders als bei Künsten sofort eintritt.



### Run (Fliehen)

Gibt deinem Charakter die Anweisung, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Nach Aufruf dieses Befehls wirst du gefragt, ob du wirklich fliehen möchtest. Selbst wenn du «Yes» (Ja) auswählst und erfolgreich fliehst, bewegt sich der Feind jedoch weiterhin auf der Karte und versucht dich unter Umständen erneut anzugreifen. Daher ist es empfehlenswert, sich nach der Flucht möglichst weit vom Gegner zu entfernen.



### S-Break (S-Unterbrechung)

Gibt deinem Charakter die Anweisung, eine ausgewählte S-Fertigkeit unabhängig von seiner Position auf der AT-Leiste sofort einzusetzen. Übersteigen die CP eines Charakters 100, leuchtet seine «Unterbrechungstaste», um anzuzeigen, dass eine S-Unterbrechung möglich ist.

#### S-Unterbrechungen aktivieren

- Es gibt zwei Möglichkeiten, die S-Unterbrechung eines Charakters zu aktivieren. Eine besteht darin, die **X**-Taste zu drücken, nachdem du den Charakter mit den Richtungstasten links/oder rechts markiert hast. Du hast auch die Möglichkeit, die entsprechende **△**-Tastenkombination des Charakters zu benutzen: **△** + Richtungstaste links für den ersten, **△** + Richtungstaste oben für den zweiten, **△** + Richtungstaste rechts für den dritten und **△** + Richtungstaste unten für den vierten. Nach Auswahl der S-Unterbrechung wirst du aufgefordert, ein Ziel für die S-Fertigkeit (Verbündeter, Feind oder Bereich) festzulegen. Danach werden alle CP des Charakters verbraucht und die S-Fertigkeit wird ausgeführt.

Unter «S-Unterbrechung festlegen» auf Seite 11 findest du weitere Informationen zu S-Unterbrechungen.

#### Informationen über Monster

Beim Auswählen eines feindlichen Ziels eines Angriffs, einer Kunst oder einer Fertigkeit, kannst du die **□**-Taste gedrückt halten, um dir ausführliche Informationen über den Feind anzusehen. Darüber hinaus erscheinen HP-Leisten unter allen Kampfteilnehmern.

- HP: Aktuelle und maximale HP des Monsters
- Cond: Aktuelle Statusschäden des Monsters (vergiftet, versteinert etc.)
- Elemental Efficacy (%): Wirksamkeit von Elementarangriffen (Erde, Wasser, Feuer oder Wind). 100 % entsprechen dabei ungefähr einem normalen, nicht elementaren Angriff. Der Maximalwert beträgt 200 %. Je weiter sich diese Anzeige nach rechts erstreckt, desto wirksamer ist ein Angriff mit dem entsprechenden Element. Ist die Anzeige kürzer, nimmt auch die Effektivität der Angriffe ab.



## Effektbereich und Effektyp

Bestimmte Effekte konzentrieren sich auf ausgewählte Kampfteilnehmer, andere auf einen Bereich des Kampffelds. In einigen Fällen wird der Effektbereich mit einem animierten Kreis dargestellt, der Zentrum und Reichweite des Effekts anzeigt. Andere Effekte erstrecken sich in einer langen, dicken und geraden Linie vom Charakter, der den Effekt einsetzt.

Ist der Angriff, die Kunst oder die Fertigkeit eine Offensivtechnik, erscheinen die Grenzen des Effekts in Gelb. Wird eine Technik zur Erholung verwendet, erscheinen die Grenzen in Blau.

Folgende Effektypen kommen normalerweise im Kampf zum Einsatz:

### Selbst

Wirkt sich nur auf den Anwender selbst aus.

### Einzelziel

Wirkt sich nur auf ein einzelnes befreundetes oder feindliches Ziel aus.

### Effektbereich (Kreis, Linie)

Wirkt sich auf alle Feinde aus, die in einem Kreis stehen oder von einer dicken Linie berührt werden. Der Kreis oder die Linie wird normalerweise folgendermaßen bestimmt:

#### 1. Position des Anwenders

Der Angriff, die Kunst oder die Fertigkeit wirkt sich auf alle Ziele innerhalb eines Kreises um den Anwender/Angreifer herum aus.

#### 2. Position des Ziels

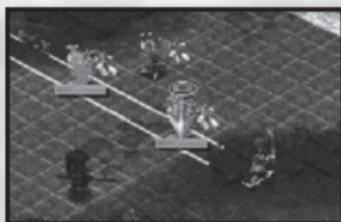
Der Angriff, die Kunst oder die Fertigkeit wirkt sich auf alle gültigen Ziele innerhalb eines Kreises um das Ziel herum oder entlang einer Linie zwischen Anwender/Angreifer und Ziel aus.

#### 3. Ausgewählter Ort auf dem Spielfeld

Der Angriff, die Kunst oder die Fertigkeit wirkt sich auf alle Ziele innerhalb eines Kreises um einen gewählten Spielfeldort herum oder entlang einer Linie zwischen Anwender/Angreifer und Spielfeldort aus.



↑ Durch Spielfeldort bestimmter Kreis



↑ Durch feindliches Ziel bestimmte Linie

### Alle Ziele

Wirkt sich auf alle befreundeten oder feindlichen Ziele auf dem Schlachtfeld aus.

## Statusseffekte

Benutzt ein Gruppenmitglied eine Unterstützungskunst oder einen Statusangriff, wirken sich eventuell folgende Statusseffekte auf ihn aus. In diesem Fall wird das dem Effekt entsprechende Symbol rechts neben der HP-Leiste des Charakters angezeigt.



Sym- bol	Name	Beschreibung	Lässt nach	Heilbar
	Poison	Fügt in jeder Runde Schaden zu	Ja	Ja
	Seal	Angriff/Fertigkeiten/S-Fertigkeiten nicht möglich	Ja	Ja
	Freeze	Eine Runde aussetzen/Schaden nach der Runde	Ja	Ja
	Petrify	Eine Runde aussetzen/Nach Angriff k.o.	Nein	Ja
	Sleep	Eine Runde aussetzen/Wacht nach Angriff auf	Ja	Ja
	Faint	Eine Runde aussetzen	Ja	Ja
	Mute	Keine Künste möglich	Ja	Ja
	Confuse	Greift Freunde und Feinde an	Ja	Ja
	Blind	Verringert DEX und AGL	Ja	Ja
	Rage	Konzentriert Angriff auf Anwender	Ja	Ja
	Immune	Einmalig immun gegen Schäden	Nein	Nein
	MOV↑	Bewegungsreichweite erhöht sich	Ja	Nein
	AGL↑	Beweglichkeit erhöht sich	Ja	Nein
	STR↑/↓	Körperlicher Angriff erhöht/verringert	Ja	Nein
	DEF↑/↓	Körperliche Abwehr erhöht/verringert	Ja	Nein
	SPD↑/↓	Tempo erhöht/verringert	Ja	Nein
	K.O.	HP auf 0/Charakter ist k.o.	Nein	Ja

## Kampfergebnis

Werden alle Feinde besiegt, erscheint ein Ergebnisbildschirm. Hier erhält jeder überlebende Spielercharakter eine festgelegte Anzahl EXP (Erfahrungspunkte) und die Gruppe bekommt eine festgelegte Menge Sepithkristalle sowie gelegentlich einen Gegenstand als Belohnung. Haben Charaktere genügend EXP zum Erreichen der nächsten Stufe bekommen, steigen die EXP-Stufen dieser Charaktere um 1.



**BITTE BEACHTEN:** Charaktere, die den Kampf nicht überlebt haben (K.o.-Status), erhalten keine EXP.

## Ende des Spiels

Fallen die HP ALLER Spielercharaktere oder eines BELIEBIGEN Gastcharakters auf Null, endet das Spiel und es erscheint ein dieser Abbildung ähnlicher Bildschirm.



### Retry (Erneut versuchen)

Wähle diese Option aus, wenn du den Kampf wiederholen möchtest. Ist Retry Offset (Angepasster erneuter Versuch) aktiviert, wird der Schwierigkeitsgrad des Kampfes bei jedem Aufruf dieser Option verringert.

### Title Screen (Titelbildschirm)

Wähle diese Option aus, um das Spiel zu beenden und zum Titelbildschirm zurückzukehren. Überlege dir deine Entscheidung genau, da nicht gespeicherte Spielfortschritte verloren gehen!



## Orb-Fabriken

In Orb-Fabriken kannst du mit Sepithkristallen Slots auf dem Orment deines Charakters öffnen und Quarze herstellen.

### Slots öffnen



Slot-Liste

### Quarze herstellen



Quarz-Liste

Beschreibung des Slots/Quarzes

### Slots öffnen

1. Rufe "Slot" im Ladenmenü auf, um den Charakerauswahl-Bildschirm zu öffnen.
2. Wähle den Charakter aus, dessen Orment-Slots du ändern möchtest. Es erscheint eine ausführliche Auflistung sowie ein Bild des Orments.
3. Wähle einen "Openable" (zu öffnenden) Slot auf der Liste aus. Wenn er markiert ist, siehst du, wie viele Sepithkristalle du zum Öffnen benötigst. Drücke die **X**-Taste, um fortzufahren.

### Quarze herstellen

1. Rufe "Quartz" (Quarze) im Ladenmenü auf, um eine Liste der verfügbaren Quarze zu öffnen.
2. Wähle den Quarz aus, den du herstellen möchtest. Es erscheint eine genaue Beschreibung seiner Funktion sowie eine Angabe über die benötigte Menge an Sepithkristallen.
3. Drücke die **X**-Taste, wenn du fortfahren möchtest, und wähle "Yes" (Ja) aus, wenn du dir sicher bist.

**BITTE BEACHTEN:** Es ist nicht möglich, Slots zu öffnen oder Quarze herzustellen, für die du nicht genügend Sepithkristalle besitzt.

## Bracer-Gilden

Diese Gebäude dienen als regionale Hauptquartiere der Bracer. Im Innern kannst du dich über Bracer-Quests informieren und sie annehmen sowie Berichte über erfolgreich abgeschlossene Aufgaben einreichen. Wenn deine Charaktere eine Bracer-Quest abschließen, solltest du so bald wie möglich in der nächsten Bracer-Gilde von deinem Erfolg berichten und am schwarzen Brett nach weiteren in der Zwischenzeit gestellten Anfragen Ausschau halten.



### Arbeit finden

1. Untersuche das schwarze Brett im Zentrum jeder Gilde, um dir verfügbare sowie momentan aktive Aufgaben anzusehen.
2. Wähle den Titel einer Bracer-Quest aus, um alle Einzelheiten anzeigen zu lassen. Danach wird die Anfrage automatisch für späteren Zugriff in dein Bracer-Notizbuch eingetragen.

**BITTE BEACHTEN:** Das Zeitlimit einer Aufgabe kannst du über die neben dem Namen angegebene Länge abschätzen. „S“ steht für „kurz“, „M“ für mittel und „L“ für lang. Mit „S“ markierte Aufgaben solltest du so schnell wie möglich abschließen, da du dazu nicht sehr lang Gelegenheit hast!

### Erfolgreich abgeschlossene Aufgaben

1. Wenn du mit der Empfangsperson einer Bracer-Gilde sprichst, kannst du ihr mit der Option „Report“ (Berichten) mitteilen, welche Aufgaben du bisher abgeschlossen hast.
2. Für den Abschluss von Bracer-Quests erhältst du BP (Bracer-Punkte), durch die dein Rang und dein Bracer-Status steigen. Für jede erfolgreich abgeschlossene Aufgabe erhältst du außerdem Geld und gelegentlich einen Bonusgegenstand. Menge und Qualität der Belohnung hängen von der Geschwindigkeit, Effektivität und Gründlichkeit deiner Arbeit ab.

## Allgemeine Informationen

- Durch Einsetzen von Quarzen in Orbments kannst du Künste verwenden.
- Die verfügbaren Künste sind je nach Konfiguration der Quarze unterschiedlich.
- Jeder Quarz führt zu einer Verbesserung der Attribute des entsprechenden Gruppenmitglieds.
- Das Herstellen von Quarzen und Öffnen von Slots erfolgt gegen Bezahlung mit Sepithkristallen in Orb-Fabriken.

## Terminologie



### Orbment

Ein kugelförmiges Gerät, das je nach eingesetzten Quarzen verschiedene Funktionen beherrscht. Die Orbments sind für jeden Charakter unterschiedlich und können basierend auf den Elementarattributen der Slots sowie der Verbindung der Slots untereinander ("Linien") komplett angepasst werden.



### Sepith

Ein Septiumfragment mit den Eigenschaften Erde, Wasser, Feuer, Wind, Zeit, Raum oder Illusion. Aus diesen Kristallen, die du normalerweise durch Besiegen von Monstern erhältst, werden Quarze hergestellt.



### Quartz

Ein aus den "Sepith" genannten Septiumfragmenten hergestellter Kristall. Nach dem Einsetzen in einen Orbment-Slot können Quarze verschiedene Attribute des Trägers des Orbments verbessern. Je nach Konfiguration der Quarze erhält der Träger magische Fähigkeiten namens "Orb-Künste". Quarze können nur von professionellen Handwerkern in Orb-Fabriken hergestellt werden, wozu oftmals eine große Menge Sepith benötigt wird.



## Slot

Eine für einen Quarz gedachte Aussparung in einem Orbment. In einige Slots können nur Quarze desselben Elementarattributs eingesetzt werden. Jedes Orbment verfügt über sechs Slots, von denen zu Beginn nur der mittlere geöffnet ist. Um auf den Rest zugreifen zu können, musst du in Orb-Fabriken eine große Menge Sepithkristalle bezahlen. Je mehr Slots eines Charakters geöffnet sind, desto mehr EP sind für ihn verfügbar.

## Orb-Kunst

Durch Orbments hervorgerufene magische Effekte. Die den Charakteren zur Verfügung stehenden Künste basieren auf den Quarzkonfigurationen ihrer Orbments.

## Elementarattribute

Es gibt sieben Arten von Sepithkristallen, Quarzen und Künsten mit jeweils eigener Charakteristik:

Elemente	Farbe	Charakteristik
Earth	Braun	Körperliche Schäden/Abwehr etc.
Water	Blau	Erholung, Kälteangriffe etc.
Fire	Rot	Angriff, Flammenangriffe etc.
Wind	Grün	Ausweichen, Sturmangriffe etc.
Time	Schwarz	Aktions-/Kunstgeschwindigkeit etc.
Space	Gold	Bewegung, Effektreichweite etc.
Mirage	Silber	Wahrnehmung, Bewusstsein etc.

## EP (Energiepunkte)

In Orbments gespeicherte Energie für die Ausführung von Orb-Künsten. Die Menge an EP, die dem Träger des Orbments zur Verfügung steht, entspricht normalerweise der Anzahl der offenen Slots, wobei manche Charaktere besser mit dieser Energie „harmonieren“. Verbrauchte EP kannst du durch Schlaf oder die Verwendung von Erholungsgegenständen auffüllen.

## Jetzt wird es künstlerisch!

Je besser du die Anordnung der Quarze in den Orbments und die damit verbundenen Orb-Künste verstehst, desto mehr Spaß macht das Spiel. Also, jetzt wird es künstlerisch!

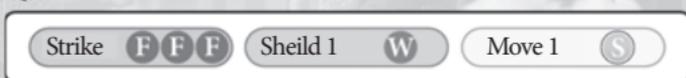
**Beispiel:** Estelle die Kunst "Fire Bolt EX" (Feuerstrahl) ermöglichen.

1. Schauen wir im Abschnitt „Magic“ (Magie) von „Memo1“ des Bracer-Notizbuchs nach, um herauszufinden, welche Elemente für „Fire Bolt EX“ benötigt werden.



**F** = Feuer **W** = Wind **S** = Raum

2. Im Abschnitt "Quartz" von "Memo1" sehen wir, welche Quarzkombination dazu erforderlich ist.

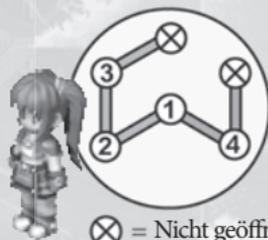


Die Anzahl der Elemente passt!



3. Perfekt! Schauen wir uns an, ob die benötigten Slots auf Estelles beiden Linien geöffnet sind.

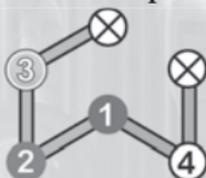
Ausgehend vom mittleren Slot des Orbments führt der Weg durch die geöffneten Slots am Rand und endet nach einem bis sechs Slots. Diese so genannten Linien sind in der Orbment-Registerkarte des Lagermenüs (siehe Seite 7) grafisch dargestellt. Auf dem rechten Bild stehen Estelle zwei Linien offener Quarzslots zur Verfügung: 1 → 2 → 3 und 1 → 4. Die für den Besitzer des Orbments verfügbare Gesamtmenge der Elemente wird basierend auf diesen Linien berechnet.



⊗ = Nicht geöffneter Slot

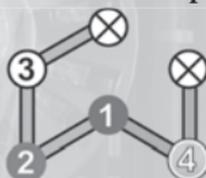
4. Sieht alles gut aus! Wenn du die in Schritt 2 erwähnten drei Quarze alle auf derselben Linie einsetzt, kann Estelle „Fire Bolt EX“ verwenden!

## Gutes Beispiel



Die benötigten Quarze befinden sich auf derselben Linie.

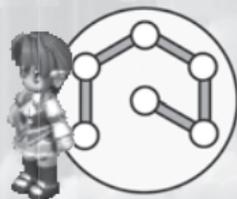
## Schlechtes Beispiel



Die benötigten Quarze sind auf den beiden Linien des Orbments verteilt.

- Die Künste, die jeder Charakter verwenden kann, hängen von der Gesamtmenge der Elemente der Quarze auf jeder Linie ab.
- Für den Einsatz wirklich ausgefeilter Künste empfehlen wir, alle Slots der Orbments so schnell wie möglich zu öffnen.
- Die Linien sind je nach Orbment unterschiedlich. Charaktere mit ausgeprägten magischen Fähigkeiten haben oftmals längere Linien.
- Listen der Orb-Künste und Quarze findest du in der "Memo1"-Registerkarte des Bracer-Notizbuchs. Siehe Seite 12 für weitere Informationen.

## Einige Beispiel der Linien anderer Charaktere:



### Kloe

Da Kloes gesamte Slots durch eine einzelne Linie verbunden sind, kann sie viele Quarze hintereinander verwenden und im Vergleich zu anderen Charakteren fortgeschrittene Künste einsetzen.

### Zane

Zanes Slots sind auf vier kleinere Linien verteilt, wodurch nur die einfachsten Quarzkombinationen möglich sind, was die Anwendung ausgefeilter Künste verhindert.



**BITTE BEACHTEN:** Sind nicht genügend Slots für eine gewünschte Quarzkombination verfügbar, kannst du sie in einer Orb-Fabrik öffnen lassen, falls du ausreichend Sepithkristalle hast. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Orb-Fabriken“ auf Seite 24.

– Development Members –  
Nihon Falcom Corporation

**Programmers**

Hideyuki Yamashita  
Noriyuki Chiyoda  
Takayuki Kusano  
Toru Endo

**Graphic Artists**

Kazuki Nagao  
Takeshi Araki  
Shinichi Ito  
Seiji Murakami  
Hidenori Tanaka  
Hiroyuki Yabuki  
Maiko Yoshida  
Nobuo Hayashi  
Syunsuke Ito  
Yoshie Sato

**Scenario Writers / Event Script Editors**

Hisayoshi Takeiri  
Yoshihiro Konda  
Syuuji Nishitani  
Homare Karusawa

**Music Composers / Sound Team jdk**

Hayato Sonoda  
Yukihiro Jindo

Theme song “*Hoshi No Arika*”

Vocals: u-mi

Chorus: Kazuko Ito

Lyrics: Hideaki Hamada

Arrangement: Kohei Wada

Recording: Kazuhiro Miyasaka (PRESTONE)

**Public Relations**

Hidefumi Inaya  
Atsushi Hoshino  
Fumika Murakami

**Illustrator**

You Shiina

**Special Thanks**

ASCII MEDIA WORKS Inc.  
Field Y  
Kure Software Koubou Corporation.

**Coordinator**

Mieko Ishikawa

**Director**

Toshihiro Kondo

**Producer**

Masayuki Kato

– North American Localization –

**English Text Translation by**

John Sears  
Jeff Nussbaum  
Chris Cruz

**XSEED Games**

**Localization Specialist**

Thomas Lipschultz

**Senior Editor**

Jessica M. Chavez

**Localization Manager**

Kenji Hosoi

**Product Coordinator**

Christine Nakashima

**Product Manager**

Jimmy Soga

**Director of Publishing**

Ken Berry

**Account Analyst**

Shiho Yamaguchi

**Finance**

Kenzo Nogimura

**President**

Jun Iwasaki

**Special Thanks**

Jennifer Chavez  
Kirsten Miller  
Michael Cunningham  
Daniel Prescott  
ONE PR Studios  
Pole 2 Win America  
Studio QED, Inc.  
Virtual Interactive

**Game Testers**

Joseph Jin  
Jerry Young  
Jesse Unick  
Chris Craig

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to [www.ghostlight.uk.com](http://www.ghostlight.uk.com) and follow us on:



You Tube