





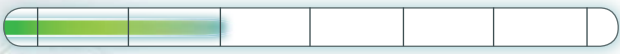
## LÖSUNGSWEG

Dieses umfangreiche Kapitel ist das Kernstück des Buches. Es bietet Ihnen nicht nur eine Schritt-für-Schritt-Lösung, sondern auch detaillierte Ratschläge und Analysen. Falls Sie Ihren ersten Spieldurchgang weitestgehend auf eigene Faust absolvieren möchten, dann können Sie das Kapitel natürlich auch sporadisch nutzen, um sich Tipps für schwierige Bosskämpfe, Hinweise für die Charakterentwicklung oder wertvolle Erklärungen neuer Spielfunktionen geben zu lassen, wann immer diese im Spiel auftauchen. Und natürlich eignet sich das Kapitel auch ideal dafür, die optimale Route durch dieses gewaltige Abenteuer zu planen.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



## STRATEGIE & ANALYSE

In erster Linie wurde das Kapitel im Hinblick auf wiederholte Spieldurchgänge gestaltet, aber natürlich ist es auch bestens für alle geeignet, die schon beim ersten Durchgang so perfekt wie möglich spielen wollen. Von praktischen Hinweisen (wie Kampfaktiken und Ratschlägen zur Charakterentwicklung für Fortgeschrittene) bis zu interessanten Informationen enthält dieses Kapitel eine Kombination aus Expertentipps und Einblicken in die zugrunde liegenden Spielmechaniken von *Final Fantasy XIII*. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie nicht gerade gezielt den Seitenverweisen aus dem Lösungsweg folgen, dann erfahren Sie in diesem Kapitel vielleicht mehr über das Spiel, als Sie beim ersten Durchgang schon wissen möchten.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



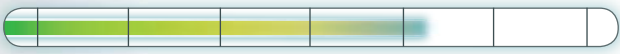
STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



## INVENTAR

Dieses Kapitel bietet Ihnen nicht weniger als einen vollständigen Überblick über sämtliche Gegenstände, die *Final Fantasy XIII* zu bieten hat. Dazu gehört auch eine komplette Liste aller Waren, die Sie in den verschiedenen Geschäftsportalen erwerben können. Und nicht zuletzt finden Sie hier eine Erklärung, wie die Modifizierung von Waffen und Accessoires wirklich funktioniert.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



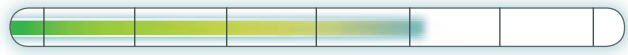
STORY-SPOILER-LEVEL: **NIEDRIG**



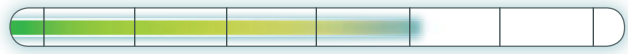
## GEGNER

Von Standardgegnern bis zu den gewaltigsten Bossen, von alltäglichen bis zu extrem seltenen Monstern enthält das Gegner-Kapitel eine außerordentlich detaillierte Übersicht aller Widersacher, die Ihnen in *Final Fantasy XIII* begegnen können. Wollen Sie den primären Schwachpunkt eines Kontrahenten herausfinden oder die Wahrscheinlichkeit erfahren, mit der ein Feind einen bestimmten Gegenstand hinterlässt? Solche Informationen, und noch viele weitere, finden Sie in diesem maßgeblichen Nachschlagewerk.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



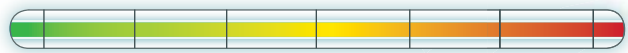
STORY-SPOILER-LEVEL: **MITTEL**



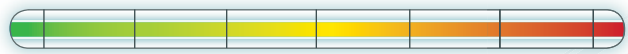
## EXTRAS

Das Extras-Kapitel enthält alle besonderen Informationen, die von den anderen Kapiteln nicht abgedeckt werden, wie zum Beispiel eine Übersicht sämtlicher Nebenaufgaben, eine Liste aller Erfolge und Trophäen und weitere Geheimnisse. Wir möchten Ihnen daher raten, dieses Kapitel zu meiden, solange Sie Ihren ersten Spieldurchgang noch nicht beendet haben.

GAMEPLAY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



STORY-SPOILER-LEVEL: **HOCH**



## REGISTERLEISTE

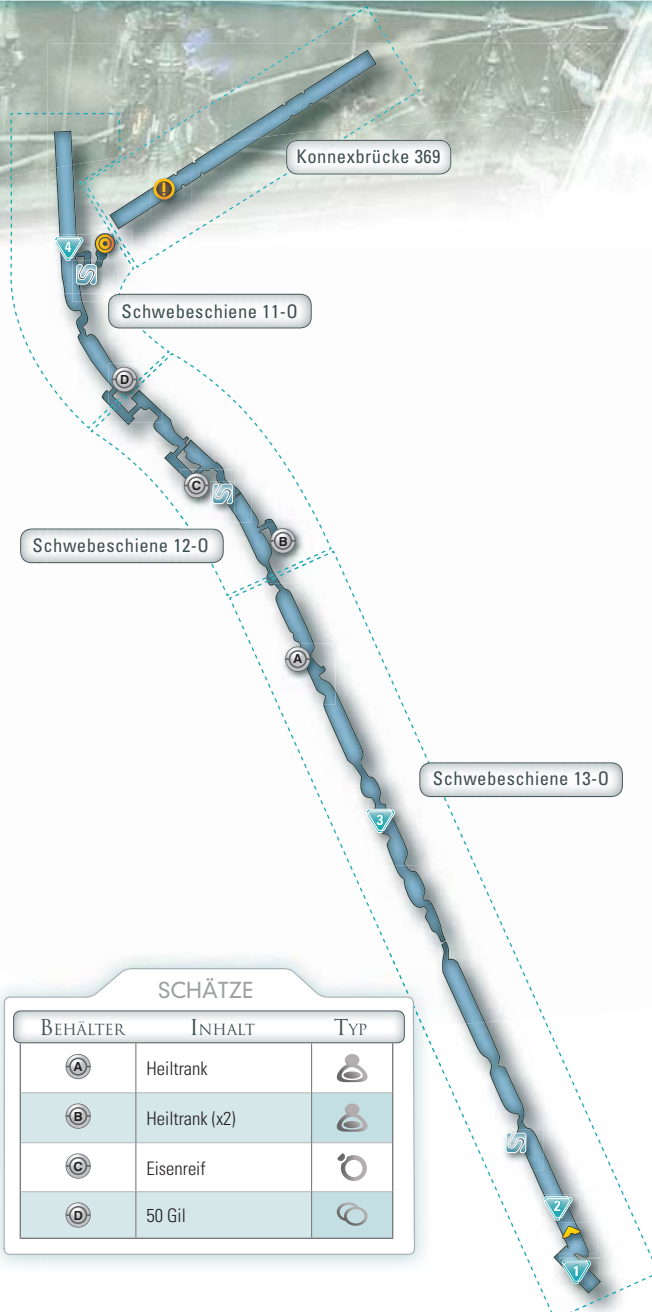
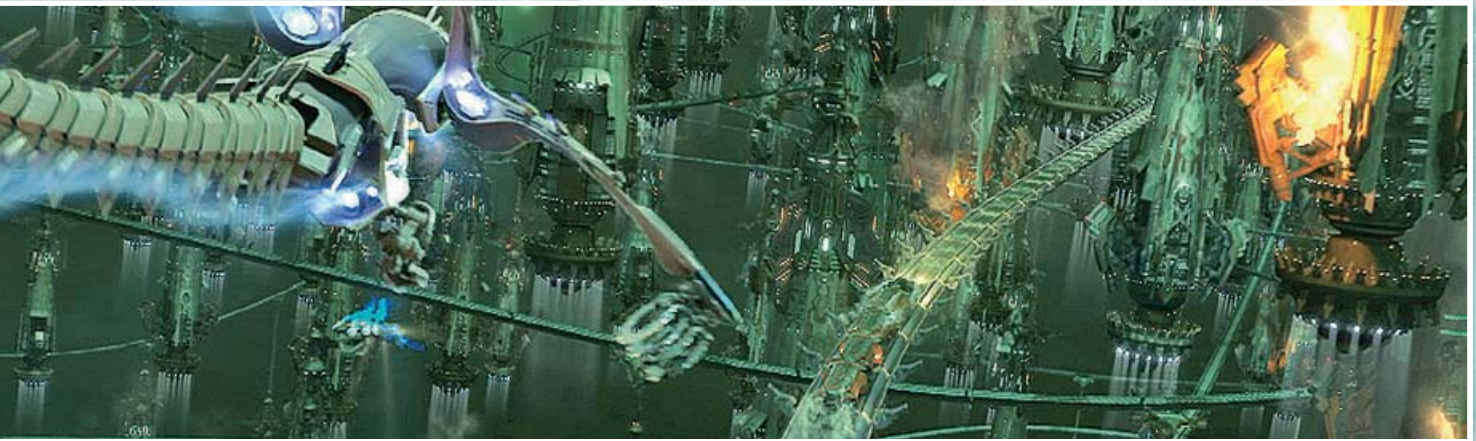
Die Registerleiste am rechten Rand einer jeden Doppelseite ist eine Navigationshilfe, mit der Sie sich innerhalb des Buches zurechtfinden. Die obere Liste enthält die einzelnen Kapitel des Buches, im unteren Teil sind die verschiedenen Abschnitte des aktuellen Kapitels aufgeführt.

## INDEX

Wenn Sie gezielt nach einer ganz bestimmten Information suchen, hilft Ihnen unser alphabetischer Index weiter. Schauen Sie einfach in der Liste nach einem Stichwort und schlagen Sie dann die genannte Seite auf.

- SCHNELLSTART
- LÖSUNGSWEG
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS
- GRUNDLAGEN
- FFXIII-HANDBUCH
- LÖSUNGSBUCH-STRUKTUR

# BRÜCKLAND



## GEGNER

NAME	INFO	SEITE
Manasvin Mechatron	In seiner zweiten Form wesentlich gefährlicher.	233
PSIKOM-Pionier	Benötigt nur zwei bis drei Treffer.	228
PSIKOM-Streiter	Relativ robuster Gegner für diesen Bereich.	228
Panteron	Hoher TP-Wert, aber leicht auszuschalten.	232
PSIKOM-Luftaufklärer	Relativ robuster Gegner für diesen Bereich.	229
PSIKOM-Marodeur	Fungiert als eine Art Zwischenboss; kann leicht geschockt und besiegt werden.	229

**1** Der gewaltige Manasvin Mechatron sieht zwar Furcht einflößend aus, aber keine Sorge: Dieser Eröffnungskampf soll Sie vor allem mit den Grundfunktionen des Kampfsystems von *Final Fantasy XIII* vertraut machen. Schauen Sie sich in Ruhe das ATB-Tutorium an und gehen Sie danach mit der praktischen Attacke-Funktion gegen die Kampfmaschine vor. Nach einer kurzen Zwischensequenz folgt die zweite Runde der Auseinandersetzung, wobei der Mechatron nun erneut volle Energie und auch wirkungsvollere Angriffe auf Lager hat. Greifen Sie immer wieder zügig mit der Attacke-Funktion an, sobald sie zur Verfügung steht (Bild 1), dann werden Sie die feindliche TP-Leiste auf null bringen, bevor es mit Lightning zu Ende geht.

## SCHÄTZE

BEHÄLTER	INHALT	TYP
(A)	Heiltrank	
(B)	Heiltrank (x2)	
(C)	Eisenreif	
(D)	50 Gil	

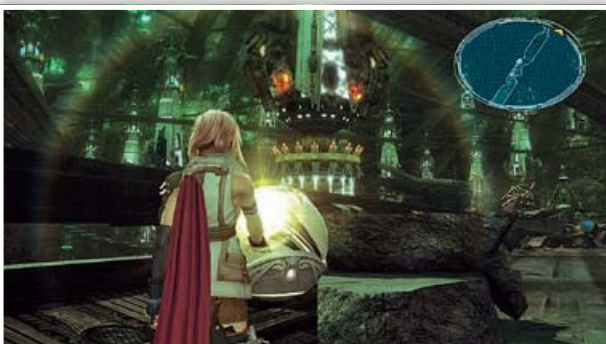


**2** Laufen Sie zum Speicherterminal und wählen Sie die Speichern-Funktion, um einen Spielstand anzulegen und den Fortschritt zu speichern. Gehen Sie dann entlang der Schwebeschiene immer auf die Zielmarkierung zu, die auf der Navi-Karte angezeigt wird. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf zwei Soldaten. Wenn Sie die Gegner berühren oder von einem alarmierten Gegner berührt werden, kommt es zum Kampf. Die PSIKOM-Pioniere sind sehr schwach und fallen bereits nach wenigen schnellen Attacken. Ein paar Schritte weiter versperrt ein scheinbar unüberwindliches Hindernis den Weg (Bild 2), aber die blaue Markierung am Boden zeigt Ihnen, wo Lightning und Sazh hinüberspringen können. Laufen Sie einfach in den leuchtenden Kreis, um den Weg fortzusetzen.



2

**3** Bekämpfen Sie die nächste Gegnergruppe, zu der nun auch stärkere PSIKOM-Streiter gehören, und folgen Sie dem Weg bis zu einer schwebenden Metallkugel. Dies ist ein Schatzbehältnis (Bild 3). Drücken Sie davor  $\otimes$ / $\triangle$ , um den Inhalt herauszunehmen. Auf den Karten in diesem Lösungsweg sind die Fundorte sämtlicher Schatzbehältnisse verzeichnet, sodass wir im Text nicht extra darauf hinweisen werden, es sei denn, es gibt besondere Situationen (wie zum Beispiel einen feindlichen Hinterhalt) oder außergewöhnliche Schätze.



3

**4** Kämpfen Sie sich bis zum Ende der Schwebeschiene 11-0 durch, wo Sie nach einer Zwischensequenz auf drei Panterons und einen PSIKOM-Pionier treffen. Dies ist wahrscheinlich der erste Kampf, bei dem für Lightning ernsthaft die Gefahr besteht, das Zeitliche zu segnen, wenn alle Gegner ihre Angriffe auf sie konzentrieren. Sobald Lightnings TP in den unteren gelben (oder gar in den roten) Bereich sinken, sollten Sie schnell das Gegenständemenü anwählen und einen Heiltrank benutzen. Bedenken Sie: Wenn es den aktuellen Anführer Ihrer Gruppe erwischt, bedeutet das Game Over. Andererseits können Sie dann unmittelbar vor dem Kampf neu beginnen, sodass Sie dadurch höchstens etwas Zeit verlieren.

Steigen Sie nach dem Kampf die Treppe hoch und springen Sie auf die benachbarte Plattform, wo Sie das Schaltpult aktivieren. Als Nächstes treffen Sie auf einen PSIKOM-Marodeur und seine Begleiter. Hier erfahren Sie in einem nützlichen Tutorium, was es mit dem Serienbonus und dem Schockzustand der Gegner auf sich hat. Wir werden dieses System später noch einmal im Detail betrachten, wenn alle in diesem Zusammenhang relevanten Funktionen zur Verfügung stehen. Zum jetzigen Zeitpunkt ist lediglich wichtig, dass ein steter Strom von Angriffsserien und das damit verbundene Auslösen des Schockzustandes (Bild 4) bei den meisten Gegnern der Schlüssel zum Sieg sind.



4

## ACCESSOIRES

Das dritte Schatzbehältnis, an dem Sie vorbeikommen, enthält einen Eisenreif. Dies ist das erste Accessoire, das Sie im Spiel erhalten. Accessoires sind Ausrüstungsgegenstände, die dem Träger einen Bonus beschern. Es gibt die unterschiedlichsten Effekte: zusätzliche TP, verbesserte Angriffsfähigkeiten, verstärkte Widerstandskraft. Der Eisenreif erhöht die maximalen TP um 50 Punkte – ein Bonus, den Sie Ihrer Anführerin Lightning sogleich zugute kommen lassen sollten. Öffnen Sie das Ausrüstungsmenü und legen Sie den Eisenreif im Accessoire-Feld an.

## LIGHTNINGS RUNDUMSCHLAG

Der Rundumschlag ist ein physischer Angriff, der allen Gegnern innerhalb eines kleinen Bereichs Schaden zufügt. Er benötigt zwei Abschnitte des ATB-Balkens. Bei einem der ersten Kämpfe gegen zwei Panterons und einen PSIKOM-Pionier können Sie den Effekt gut erkennen. Die Feinde stehen zu Beginn des Kampfes dicht beieinander, daher kann Lightning mit einem Schlag alle drei verletzen. Das verursacht insgesamt mehr Schaden als zwei normale Angriffe auf einen Gegner. Ein Rundumschlag gegen einen einzelnen Widersacher hingegen wäre Verschwendung, denn er ist zwar etwas stärker als die Fertigkeit „Angriff“, aber definitiv schwächer als zwei Angriffe. Normalerweise ist die automatische Attacke-Funktion beim Erkennen geeigneter Situationen für den Rundumschlag sehr effizient.



# CHARAKTERENTWICKLUNG



## LIGHTNING

- ◆ **Primäre Rollen:** Verheerer, Brecher, Heiler
- ◆ **Sekundäre Rollen:** Manipulator, Augmentor, Verteidiger

ist sie als Verheerer besonders effektiv im Einsatz gegen Pulse-Maschinerie und bestimmte Bestien.

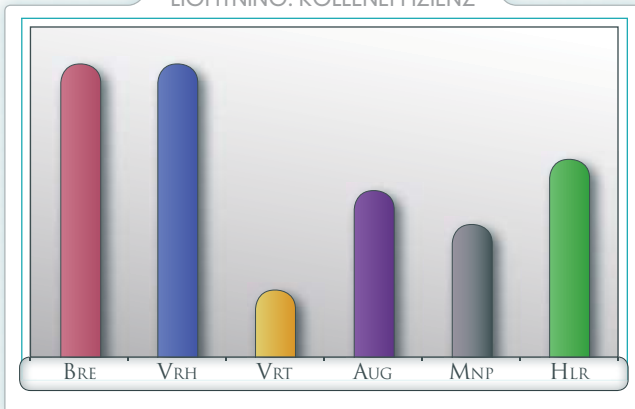
### ENTWICKLUNGSWEGE

In der Anfangsphase werden Sie Lightning wahrscheinlich als Brecher einsetzen, bevor sie sich im späteren Verlauf der Handlung mehr auf ihr Potenzial als Verheerer konzentriert. Ihre einzigartige Verheerer-Fertigkeit „Raserei“ ist sehr gut geeignet, um den Serienbonus in einer Schockphase auf 999 % zu steigern.

Aber auch schon vorher liegt Lightnings wahre Stärke in der Serienbildung, entweder als Brecher (den Wert halten) oder als Verheerer (den Wert steigern). Durch ihre Vielseitigkeit ist sie ein wertvoller Charakter, wenn es darum geht, zwischen bedingungslosen Attacken und vorsichtigeren offensiven Paradigmen (zum Beispiel von Blitzschlag zu Delta-Offensive/Grüne Front) zu wechseln. Zwangsläufig hat sie als Allrounder natürlich den Nachteil, dass sie in keiner Rolle wirklich herausragende Ergebnisse liefert.

In kritischen Situationen kommt Lightnings Heilfähigkeit sehr gelegen, zum Beispiel als Sekundärheiler bei Lebensinfonie, oder auch bei Paradigmen, wo sie vorübergehend für die Gefährten sorgt, etwa bei Drakonische Liga.

LIGHTNING: ROLLEEFFIZIENZ



Diese Schaubilder sollen Ihnen eine Vorstellung von der relativen Effizienz eines Charakters in den sechs Rollen vermitteln. Bei der Berechnung wurden die wichtigsten Attribute einer jeden Rolle berücksichtigt, inklusive TP, Angriffskraft, Magie, Fertigkeiten und Waffen.

### ÜBERBLICK

Lightning ist ein exzellenter Allroundcharakter, ein vielseitiger Angreifer mit einer nützlichen Nebentätigkeit als Heiler. Mit Odin als Esper und Blitzga als elementarem Zauber mit Flächenwirkung in der Verheerer-Rolle ist ihr Spitzname absolut passend gewählt. Durch ihre Neigung zu diesem Element

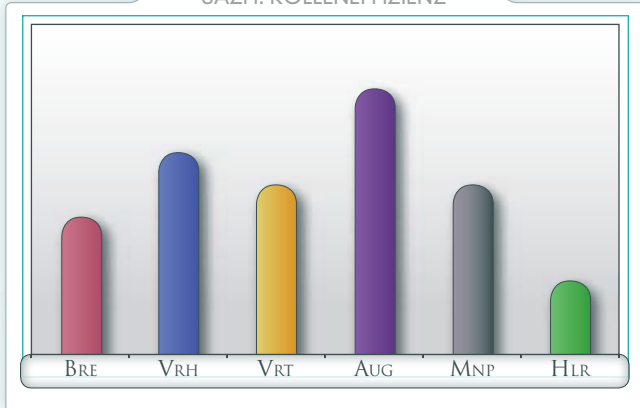
### SEKUNDÄRE ENTWICKLUNG

Sowohl in der Augmentor- als auch in der Manipulator-Rolle ist Lightning nicht besonders überzeugend, da sie eingeschränkte Fertigkeitenpaletten besitzt. Noch schlechter sieht es beim Verteidiger aus, wo sie nur die Möglichkeit hat, Attacken auf sich zu lenken und auszuweichen, anstatt zu kontern.

# SAZH

- ◆ **Primäre Rollen:** Augmentor, Verheerer, Brecher
- ◆ **Sekundäre Rollen:** Verteidiger, Manipulator, Heiler

SAZH: ROLLEEFFIZIENZ



## ÜBERBLICK

Sazhs TP-Wert ist recht großzügig bemessen und entwickelt sich durch den Erwerb von Kristallen stetig weiter. Dadurch gibt der anfangs recht schwache Kämpfer später ein wesentlich interessanteres Bild ab.

Beachten Sie bei Sazh, dass seine Basiswerte relativ gering sind, aber diese Situation kann durch Waffenmodifikationen deutlich verbessert werden. Daher macht die Ausrüstung bei ihm einen ganz entscheidenden Unterschied aus – noch mehr als bei anderen Charakteren. Einige seiner Waffen bieten zudem interessante Zusatzeffekte, wie zum Beispiel „Schockdauer+“.

## ENTWICKLUNGSWEGE

Sazhs effektivste Rolle ist die des Augmentors – nicht umsonst hat er eine Esper, deren Attacken durch Positivzustände verstärkt werden können. In dieser Rolle besitzt er Zugriff auf sämtliche Fertigkeiten, die für eine erfolgreiche Spezialisierung nötig sind. Vor allen anderen Charakteren hat er Zugriff auf Hast, was in den frühen Kapiteln recht praktisch ist. Später ist er dann auch in der Lage, elementaren Schutz und Stärkungen zu verteilen. Wenn Sie Sazh zu einem Superspezialisten machen wollen, ist dies definitiv seine beste Rolle.

Als Verheerer kann Sazh auf Feuga zählen, einen Zauber mit Flächenwirkung, der nützlich gegen viele Pflanzen und Tiere ist. Außerdem lernt er Aeroga, was Verheerer eindeutig zu seiner besten Sekundärrolle macht. Besonders seine persönliche Spezialfertigkeit, Desperado, verwandelt ihn geradezu in eine Serienbonus-Maschine. Die Wahl der Ausrüstung kann dabei ganz entscheidend sein.

Sazhs Hauptproblem ist, dass er als Brecher eine äußerst schlechte Figur macht, da er einfach nicht in der Lage ist, bedeutende Schadensmengen auszuteilen. In bestimmten Situationen kann er zwar Lightning ersetzen, aber dabei lässt er eben ihre außergewöhnliche Flexibilität vermissen. Insgesamt ist Sazh ein außerordentlich „technischer“ Charakter mit einem enormen Potenzial – die Schwierigkeit besteht allerdings darin, Situationen zu finden, in denen er wirklich brilliert, ohne dass sich seine Nachteile bemerkbar machen.

## SEKUNDÄRE ENTWICKLUNG

Als Manipulator lernt Sazh keinerlei Fertigkeiten, die sich gegen Gruppen richten – in den späteren Phasen des Spiels sind Sie jedoch auf die Geschwindigkeit und Bequemlichkeit von gruppenbezogenen Fertigkeiten angewiesen. Als Heiler ist er ebenso überfordert wie Snow, da beide Phönixfedern oder die Meta-Fertigkeit „Mega-Vita“ zur Wiederbelebung gefallener Kollegen brauchen. Aufgrund seiner hohen TP stellt er keinen üblen Verteidiger dar, allerdings fehlt ihm die Vitalsphäre.



SCHNELLSTART

LÖSUNGSWEG

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

KAMPFTAKTIKEN

POWER-LEVELN

PARADIGMEN

KRISTARIUM

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

ROLLEN-FERTIGKEITEN

META-FERTIGKEITEN

NEXUS-FERTIGKEITEN

ESPER

# DAS OFFIZIELLE BUCH

- ◆ **UMFASSENDE INVENTAR- UND GEGNER-KAPITEL**  
Ausführliche Listen, Tabellen und Schaubilder mit allen wichtigen Statuswerten jedes Gegenstands und Gegners (inklusive verborgener Attribute).



- ◆ **STRATEGIE-&-ANALYSE-KAPITEL**  
Durchleuchtet fortgeschrittene Kampfpraktiken, Techniken und versteckte Systeme für bestmögliche Ränge und Belohnungen. Kristarium, Esper, Paradigmen und Rollen, Charakterentwicklung, Nexus-Fertigkeiten – hier finden Sie *alles!*

- ◆ **ALLE GEHEIMNISSE ENTHÜLLT**  
Jede Nebenaufgabe, jedes Minispiel, jeder Bonus sowie sämtliche Trophäen & Erfolge werden vorgestellt und erläutert.

- ◆ **OPTIMALER LÖSUNGSWEG**  
Mit detaillierten Karten und fein abgestimmten Hinweisen beschreibt das Lösungsweg-Kapitel den idealen Weg durch die Handlung des Spiels und sämtliche optionalen Nebenaufgaben.

**ABSOLUT SPOILERFREI: KEIN STORY-DETAIL WIRD ZU FRÜH VERRATEN**

**FÜR FINAL FANTASY XIII AUF PLAYSTATION®3  
UND XBOX 360®**



**SQUARE ENIX®**

