

# Herstellung von Gegenständen mit der Partner Maschine

Eine Guide zum Syntheseprozess bei Phantasy Star Universe  
Stand: 09.11.2006

Autor: Knight / Miateam  
[www.miateam.de](http://www.miateam.de)

## Inhaltsverzeichnis:

1. Die Komponenten, die zur Synthese benötigt werden
2. Hinweise zu den Syntesekomponenten
3. Der Syntheseprozess
4. Welche Gegenstände können hergestellt werden?
5. Besonderheiten
6. Hinweise zur PM Entwicklung und deren Einfluss auf die Synthesefähigkeit
7. ...von Crafting Diensten und dem Vertrauen zueinander
8. Credits

## 1. Die Komponenten, die zur Synthese benötigt werden

Zuallererst braucht Ihr folgende Drei Komponenten:

- a) Eure Partner Maschine – je fortgeschrittener, desto besser (siehe hierzu auch Punkt 6 – Hinweise zur PM Entwicklung und deren Einfluss auf die Synthesefähigkeit)
- b) Eine Blaupause/Synthese Board, als Grundlage für die Synthese
- c) Die Zutaten in der jeweilig geforderten Anzahl, die für die zur Blaupause vorgesehene Synthese benötigt werden

## 2. Hinweise zu den Synthesekomponenten

Erstens – Die Partner Maschine

Die Partner Maschine muss zugegen sein, wenn ihr den Syntheseprozess starten wollt. Die PM dient quasi als „Ofen“ in dem die einzelnen Zutaten verarbeitet werden und in der dann schliesslich der aus der Blaupause ersichtliche Gegenstand hergestellt (gecraftet) wird.

Je höher der Production Level Eurer PN ist, desto höher sind die Chancen dass die Synthese erfolgreich wird. Mehr dazu bei den Hinweisen zur PM Entwicklung und deren Einfluss auf die Synthesefähigkeit unter Punkt 6.

Zweitens – Die Blaupause

Die Blaupause bildet das Herzstück der Synthese. Denn hier drauf ist vermerkt, welcher Gegenstand aus der Blaupause hergestellt werden kann, welche Zutaten Ihr für die Herstellung benötigt, und wie oft Ihr diesen Gegenstand herstellen könnt bevor die Blaupause „verschleißt“. Beachtet werden muss hierbei aber, dass auf der Blaupause selber weder die Anzahl der jeweiligen Zutaten, noch die Anzahl des Gegenstandes der damit gecraftet werden kann ersichtlich ist.

Dieser Bauplan kann derzeit entweder gekauft oder gefunden werden. Sehr hochwertige Blaupausen können nur gefunden werden und sind entsprechend rar.

## Drittens – Die Zutaten

Es gibt mehrere Arten von Zutaten, die jeweils auch in der richtigen Anzahl vorliegen müssen.

Darunter gibt es verschiedene Arten, wie Nahrungsmittel (z.B. Beeren), Grindere-Basiseinheiten, Säuren, Erze, Photone, Materialien (z.B. Nanokarbon), Metalle und Hölzer, jeweils in unterschiedlichen Güten (Anzahl der Sterne \* ) und Ausrichtungen. So gibt es z.B. elementare Photonen, Hölzer von den jeweiligen Planeten sowie das sehr seltene „Kubara Wood“ oder auch Metalle die jeweils Ihren speziellen Einsatzzweck (z.B. für die Herstellung von Klingenwaffen oder als Schaft für Fernkampfaffen) erfüllen.

Zutaten können entweder gekauft oder gefunden werden. Manche Zutaten können ebenfalls im Syntheseprozess mit den entsprechenden Blaupausen aufgewertet werden. Sehr hochwertige Zutaten können derzeit nur gefunden werden und sind entsprechend rar.

## 3. Der Syntheseprozess

Ihr müsst die Blaupause und die benötigten Zutaten in der korrekten Anzahl in die Partner Maschine legen. Die benötigte Anzahl der jeweiligen Zutaten werden dann auf einem Infoscreen angezeigt, ebenso ist vermerkt, wie oft sich mit dieser Blaupause noch Gegenstände herstellen lassen, bevor sie verschleißt. Zuletzt ist auch noch vermerkt, wie hoch in Prozent gemessen Eure Chancen sind dass die Synthese erfolgreich verläuft, sowie die benötigte Zeit die die PM braucht um den Gegenstand herzustellen.

Es ist offensichtlich, dass sehr hochwertige Items die sich aus sehr seltenen Blaupausen fertigen lassen, wesentlich mehr und/oder seltenere Zutaten benötigen, dass sich die Zeit zur Fertigstellung erhöht und dass natürlich auch die Chance auf Erfolg geringer wird, besonders wenn man in Relation zur Güte des herzustellenden Gegenstandes höher- oder minderwertigere austauschbare (variable) Zutaten verwendet. Solltet ihr eine variable Zutat einsetzen die die Güte des Gegenstandes erhöht oder verringert, so könnt Ihr noch auf dem letztem Infoscreen, Seite 3, sehen wie sich die Güte ändern wird, wenn ihr den Syntheseprozess startet. Die Herstellung von sehr seltenen Gegenständen kann daher sehr kostspielig und schnell zu einem Risiko werden und auch recht lange dauern (90 Minuten und noch weit mehr). Die %-Chancen bei der Synthese sind allerdings höher, je höher Ihr vom 2x täglich geänderten Luck-Faktor (0,1,2 oder 3 Sterne) beeinflusst werdet (nur im Network-Modus)

Sobald sich alles benötigte in der PM befindet, startet Ihr den Syntheseprozess. Ihr müsst zwar abwarten bis dieser Prozess zu ende und die Zeit abgelaufen ist, allerdings müsst Ihr Euch nicht in unmittelbarer Nähe der PM befinden, sondern könnt auch später wiederkehren. Wenn der Prozess einmal in Gang gesetzt wurde, lässt er sich zwar noch stoppen. Ihr bekommt dann aber nur noch die noch nicht verarbeiteten Zutaten zurückerstattet. Von daher solltet Ihr Euch gut überlegen, wofür Ihr Eure Zutaten einsetzt. Im Storymodus wird dieser Prozess augenblicklich durchgeführt – hier gibt es keine Wartezeit.

Bei der Wiederkehr zur PM, sobald die Zeit für die Herstellung abgelaufen ist, schlägt dann die Stunde der Wahrheit. Entweder man war erfolgreich oder hat die Niete gezogen. In letzterem Fall ergeben sich dann meistens sehr einfache Gegenstände wie z.B. Monomate, die den ganzen Aufwand sicherlich nicht Wert gewesen sind. Ob eine z.B. 80% Chance dann auch tatsächlich zum Erfolg führt, wird jedes Mal mittels Randomizer berechnet, so dass man hier statistisch zwar von einer 4/5 Erfolgs-Chance sprechen kann, allerdings nicht gewährleistet ist dass bei 5 Craftingversuchen dann auch jeder 4. Versuch erfolgreich ist.

Manche Synthesevorgänge schlagen allerdings nie Fehl. Dies ist z.B. bei Verbrauchsgütern oder Grindern der Fall. Da hier eine 100% Chance gewährleistet ist, werden diese auch sofort und ohne Verzögerung hergestellt. Und dann gibt es wieder Synthesevorgänge, bei denen das Ergebnis trotz gleichen Zutaten nicht immer das Selbe sein muss (so bei Grindern, die innerhalb der selben Güte zufällig in unterschiedlicher Qualität hergestellt werden). Ausserdem kann sich der Element-Faktor ändern, z.B. bei Waffen mit Eiseffekten aus Eiselementar-Photonen, wenn die Photonen die variable Zutat sind. Dabei wurden Schwankungen bei den Elementwerten von +10% bis +30% beobachtet.

Und dann gibt es noch Besonderheiten, die weiter unten erläutert werden.

## 4. Welche Gegenstände können hergestellt werden?

Es gibt 7 verschiedene Typen von Gegenständen, die aus Blaupausen hergestellt werden können. Dies sind Grinders, Verbrauchsgüter wie z.B. Trimate, verarbeitete Lebensmittel wie z.B. Koltova Juice, aufgewertete Rohstoffe wie z.B. Erze, Metalle und Hölzer, Raumdekorationen, Rüstungen und schliesslich Waffen.

- **Grinder** benötigen nur **eine Zutat**: Die Grinder-Basiseinheit der jeweils gleichen Güte (C, B, A oder S)
- **Raumdekorationen** benötigen auch **eine Zutat**: Entweder Spezial-Items (wie z.B. Rappy Feather) oder Hölzer
- **Verbrauchsgüter** benötigen **2 Zutaten**: Nahrungsmittelleinheiten und Säuren
- **Verarbeitete Lebensmittel** benötigen gleichfalls **2 Zutaten**: 2x unterschiedliche Nahrungsmittelleinheiten
- **Aufgewertete Rohstoffe** benötigen ebenfalls **2 Zutaten**: 2x niederwertigere Rohstoffe der gleichen Art und Güte
- **Rüstungen** benötigen schon **3 Zutaten**: Photonen, Erze und Materialien
- **Waffen** benötigen schliesslich das Maximum von **4 Zutaten**, nämlich: Photonen, Erze, Metalle und Hölzer

Die Anzahl der unterschiedlich einzusetzenden Zutaten variiert je nach Art und Güte der Gegenstände. Manche Gegenstände können nicht aufgewertet werden, dies sind u.a. die Materialien (wie Nanokarbon)

### Beispiele:

#### **a) Waffe: Dual Slasher (Kategorie Twin-Saber)**

Güte: 5 Sterne, Güte B

Hersteller: GRM

- Zutaten:
- 5x xxx Photonen (**als variable Zutat**)
  - 4x Marseline (Erz)
  - 5x Soldonium (Metall)
  - 5x Par Ash (Holz)

→ Bei Einsatz von normalen Photonen (Ideal für Klingengewaffen) erhält die Waffe keine elementare Wirkung. Die %-Erfolgschance beim Craften liegt im normalen Bereich

→ Bei Einsatz von Element-Photonen erhält die Waffe die elementare Wirkung des jeweiligen Photons. Die %-Erfolgschance beim Craften ist etwas niedriger

→ Bei Einsatz von Im- oder El-Photonen (Ideal für Fernkampf- bzw. Magierwaffen) dagegen können folgende Effekte eintreten: a) es wird tatsächlich der Dual Slasher mit gleicher %-Erfolgschance hergestellt oder b) es wird eine Waffe aus der selben Kategorie, aber geringerer Güte hergestellt – mit geringerer %-Erfolgschance ! Die jeweiligen Effekte sind hierbei festgelegt und nicht etwa zufällig.

#### **b) Waffe: Dual Beatgun (Kategorie Dual Handguns)**

Güte: 5 Sterne, Güte B

Hersteller: GRM

- Zutaten:
- 5x Im-Photonen
  - 3x Marseline (Erz)
  - 4x Zepotite (Metall)
  - 4x xxx Ash (**Holz, als variable Zutat**)

→ Bei Einsatz von Par Ash (Idealzutat in diesem Fall, da die Holzgüte „Ash“ zur Waffengüte passt und Par ein Holz aus Parum ist, wo auch GRM ansässig ist) wird die Waffe zur **Dual Beatgun**. Die %-Erfolgschance beim Craften liegt im normalen Bereich

→ Bei Einsatz von Mot Ash entsteht ebenfalls eine **Dual Beatgun** mit gleicher % Chance wie bei Par Ash

→ Bei Einsatz von Neu Ash wird die Waffe zur **Ryo-Betatore**, welche ebenfalls eine Waffe der Kategorie Dual Handguns ist und auch die gleiche Güte besitzt. Allerdings ist diese dem Hersteller Yohmei Corp. zugeordnet und besitzt daher andere PP, ATP und ATA Werte. Die %-Erfolgschance beim Craften ist niedriger

## 5. Besonderheiten

Eigens hergestellte Waffen oder Rüstungen (als Line Shields sichtbar auf der Kleidung) können andere Farben haben als solche die aus Läden gekauft werden. Dies ist abhängig vom Einsatz der entsprechenden Elementar-Photonen (z.B. Feuer ergibt Farbe Rot, Eis ergibt Blau, Licht ergibt ein helles rosa etc.). Die Farben sind ebenfalls auf den Line Shields, sowie auf den Klingen der Nahkampfwaffen ersichtlich. Zudem sind die Farben der Elementarwirkung bei Waffen (Nahkampfwaffen nativ durch elementare Photone, bei Fernkampfwaffen durch Ankopplung der elementaren Photon Arts) auch in der Action Palette, in der man die vorbereiteten Waffen wechselt, deutlich sichtbar. So lässt sich z.B. bei Zwischen- bzw. Endgegnern schnell eine die richtige Waffe mit dem zum Gegner entgegengesetztem Element aussuchen und aktivieren.

Waffen können ebenfalls mit Grindern derselben oder höheren Güte (C, B, A oder S) in den jeweiligen Shops des gleichen Herstellers aufgewertet werden, die Statusparameter wie z.B. die Photon Points, Angriff, Treffsicherheit oder bei Magierwaffen auch die TP (TECHNIC Points, also die magische Angriffskraft) erhöhen.

Zudem gibt es bei jeder Waffe eine festgelegte variable Zutat. Für alle Arten von Fernkampfwaffen z.B. ist Holz die bestimmende variable Zutat. Wie zuvor schon erwähnt bedeutet „variabel“, dass es hier mehrere Arten von „Holz“ des gleichen Typs (bzw. Ursprungs – z.B. Par aus Parum) gibt das je nachdem welches Holz man einsetzt andere Auswirkungen auf das Endergebnis hat (wie z.B. die unter Punkt 4b beispielhaft dargestellte Synthese einer Dual Handgun). Allerdings wird sich diese variable Zutat ändern, sobald man eine sehr hochwertige Waffe craften möchte. Dabei ist es z.B. so, dass eine 7-Sterne Rifle (Güte A) nicht mehr Holz als austauschbare Zutat hat, sondern ein bestimmtes Metall. Bei einer 7-Sterne Machinegun verhält sich dann ähnlich, nur ist es nicht die gleiche Art des Metalles wie bei der Rifle, sondern ein anderes. Sehr hochwertige Waffen benötigen dann auch immer mehr Zutaten so dass man schliesslich nur noch erfolgreich sein kann, wenn man sich auf das Craften von Gegenständen des gleichen Types konzentriert, siehe auch weiter unten.

Leider ist aus den Blaupausen nicht direkt die jeweils benötigte Anzahl der Zutaten ersichtlich, dies kann durchaus zu einigen Rennereien zwischen den Guardian´s Barracks (sprich: Das eigene Zimmer) und dem Syntheseladen auf der Guardian Colony in Clyez City bzw. anderen Städten führen. Ihr solltet Euch daher aufschreiben, welche Zutaten und in welcher Stückzahl Ihr diese habt, und wie viele noch benötigt werden. Wenn Ihr z.B. sehr viele Zutaten der gleichen Art aber minderer Güte habt, so rechnet es sich schnell wenn Ihr hier ein Konverter Board zu „Aufgewerteten Rohstoffen“ kauft und diese minderen Zutaten erst mal aufwertet, als wenn diese Zutaten für ein Bruchteil des Neuwertes verscherbelt werden. Dieser Prozess kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, allerdings kann man hiermit aber auch sehr viel mehr Geld sparen, als wenn man gleich die Zutaten in der korrekten benötigten Güte neu kauft. Allerdings geht man hier auch jedes Mal ein kleines Risiko ein, wenn die Erfolgchance nicht bei 100% liegt.

Insgesamt gesehen kann das Synthetisieren von Gegenständen ein lukratives Geschäft sein, besonders dann wenn man schon die (meisten) benötigten Zutaten gelagert hat. Hierzu muss beachtet werden, dass sich die einzelnen Zutaten in der PM befinden müssen – via „Store Items“. Es reicht nicht aus, diese Zutaten im eigenem Inventar oder im Network Modus in der Item Box zu lagern.

## 6. Hinweise zur PM Entwicklung und deren Einfluss auf die Synthesefähigkeit

Die Partner Maschine entwickelt sich im Production Level, indem man sie mit diversen Gegenständen füttert. Hierbei gibt es 4 Grundwerte, die angehoben (oder gesenkt) werden können – abhängig von den Gegenständen die man ihr zuführt:

- Striking Weapons (Nahkampfwaffen)
- Ranged Weapons (Fernkampfwaffen)
- Force Weapons (Magierwaffen)
- Armors (Rüstungen)

Diese Grundwerte der PM haben einen direkten Einfluss auf die Fähigkeit diverse Gegenstände bzw. Kategorien aus den jeweiligen Typen besser herstellen zu können. So wurde z.B. bei der Herstellung einer 1-Hand Blade namens „Durandal“ beobachtet, dass die ursprüngliche Erfolgchance bei 56% lag, und nachdem der Production Level im Striking Weapons Bereich der PM um 7-8 Level erhöht wurde, lag die Erfolgchance nun bei 59% - und das innerhalb der gleichen PM Evolutionsstufe.

Wie weiter oben aber auch beschrieben kann die Auswahl der variablen Zutat, sowie der täglich 2x ausgerollte Luck-Wert im Network-Modus einen geringen bis deutlichen Einfluss an der Erfolgchance haben. Als 4. Faktor zur Erfolgchance kommt dann noch die Rasse hinzu, wobei Newmans sehr geschickt mit Forcewaffen sind, Beast oder Human können sehr gut Nahkampfwaffen schmieden, und CAST sollen ein gutes Händchen für Fernwaffen oder Rüstungen haben.

Da aber der Production Level der PM, insbesondere aber der jeweilige Level der 4 Grundwerte bei der PM den grössten Einfluss mit sich bringt, muss hier besonderes Augenmerk auf die Aufzucht der eigenen PM gelegt werden, die in 4 Stufen abläuft. Jeder Grundwert wird abhängig vom zu verfütterndem Gegenstand in einem Werteverhältnis von max. 100 Punkten angehoben oder gesenkt. Wenn bei der Anhebung der Wert vollständig gefüllt und somit also 100 volle Punkte erreicht wird, so steigt die PM in diesem Wert um einen Level auf. Die überschüssig erzielten Punkte werden in den nächsten Level des Grundwertes übernommen.

Dabei gilt, je höher die Güte des zu verfütterndem Gegenstandes, desto höher die Anzahl der Punkte die in dem Grundwert angehoben bzw. gesenkt werden.

### **Beispiel, Offline:**

#### **PM Production Level 20 – Evolutionsstufe 3.**

→ wird gefüttert mit unserem 5 Sterne Dual Slasher aus dem Beispiel in Punkt 4a)

<b>Grundwerte</b>	<b>Veränderung</b>	<b>neue Grundwerte</b>
Strike: Level 18, 95 Punkte	→ + 20 Punkte	→ Level 19, 15 Punkte
Range: Level 2, 10 Punkte	→ - 2 Punkte	→ Level 2, 8 Punkte
Force: Level 0, 0 Punkte	→ keine Veränderung	
Armor: Level 0, 0 Punkte	→ keine Veränderung	

Um dies zu veranschaulichen seht ihr anbei eine kleine, unvollständige Übersicht aus dem Offlinemodus über die Fütterungsmöglichkeiten und wie stark die Punkte in den jeweiligen Grundwerten angehoben/gesenkt werden. Hierbei gibt es teilweise gravierende Unterschiede zwischen dem Online- und dem Offlinemodus. Eine vollständige Übersicht der PM Feeding Guide mit exakten Werten wird es daher später in einer separaten Guide geben.

-----	-----	-----	-----	-----	-----
Gegenstand zum Füttern	Strike	Range	Force	Armor	-----
Nahkampfwaffe	++	-			
Fernkampfwaffe	-	++			
Magierwaffen			++	-	
Rüstungen			-	++	
Rüstungs-Unit	-	-		++	
Verbrauchsgegenstand	+	-	+	-	
Kleidung				++	
Synthese-Zutat	+	+	+	-	
-----	-----	-----	-----	-----	-----

++ = wird in Relation zur Güte stark angehoben  
 + = wird in Relation zur Güte normal angehoben  
 - = wird in Relation zur Güte normal gesenkt

## 7. ...von Crafting Diensten und dem Vertrauen zueinander

Beim Durchblättern dieser Synthese-Guide wird einem schnell klar, dass es sich hierbei nicht um eine Belanglosigkeit handelt, sondern um einen integralen Bestandteil von Phantasy Star Universe, der wesentliche Vorteile und Begünstigungen, aber auch sehr viele Risiken mit sich bringen kann.

Während man im Offline-Modus jedes mal vor dem Craftern abspeichern kann und das Synthetisieren von selbst hochwertigen Gegenständen augenblicklich geschieht und man somit bei einem Scheitern der Synthese jedes mal wieder neu laden kann, so wird diese Angelegenheit im Network-Modus zu einer echten Zitterpartie. Mit der PM Entwicklung kann man die Erfolgswahrscheinlichkeit zwar in eine gewünschte Richtung steuern, ein Erfolgsgarant wird aber auch dies nicht sein. Besonders wenn die Güte des zu craftenden Gegenstandes hoch ist, ist der Verlust der zahlreich eingesetzten Zutaten sehr schmerzhaft, auch wenn man immer noch ein „Verlegenheits-Produkt“ wie z.B. einen Verbrauchsgegenstand erhält.

Aus diesem Grunde wird das Spezialisieren zu einem der 4 Grundwerte dringend empfohlen.

Der daraus resultierende Nachteil ist dann der, dass die anderen 3 Grundwerte leiden und man hierbei dann auch immer sehr geringe Erfolgschancen bei hochwertigen Gegenständen erhält. Sicherlich ist man Experte in seinem Bereich, aber was ist wenn man doch mal etwas anderes benötigt - soll man dann diese Sachen für teuer Geld kaufen ? Oder wenn man die Blaupause und die Zutaten hat, aber man selber die Erfolgswahrscheinlichkeit als zu gering einschätzt ? Denn nicht immer ist gerade ein befreundeter Mitspieler ansprechbar, der genau in diesem Bereich sein Handwerk professionell beherrscht.

Schnell hat sich daher im Network Modus das Angebot von Crafting Diensten verbreitet mit dem Ziel, seine Stärken anderen Spielern anzubieten und im gleichen Zug von den Stärken anderer Spieler zu profitieren. Dabei bieten Spieler gegen Entgelt an, das Crafting in Ihrem spezialisiertem Bereich zu übernehmen, wenn der Kunde die entsprechende Blaupause und/oder die jeweiligen Zutaten in der richtigen Güte und Anzahl mitbringt.

Diese Crafting Dienste setzen ein **hohes Maß an Vertrauen** zueinander voraus, da dem Anbieter nicht bewiesen werden kann ob er die Wahrheit sagt oder aus Profitgier lügt, wenn eine Synthese „scheinbar“ nicht geklappt hat. Es wird daher dringend empfohlen bei noch unbekanntem Spielern keine Crafting Dienste anzunehmen !

Die Preise hierzu können unterschiedlich differieren und müssen zwischen beiden Extremen

- a) der Kunde gibt dem Crafter alles benötigte in die Hand bis hin zu
  - b) der Kunde kauft nur den reinen Crafting Dienst, die Zutaten und die Blaupause kommen alle vom Anbieter
- unterschieden werden.

**Eine gute Orientierungsmöglichkeit** bieten hier die Marktwerte der fertigen Gegenstände an, die Spieler in Ihren eigenen Verkaufsläden im eigenem Zimmer und die NPC Händler in den Städten anbieten. Während man bei dem Extrem a) sicherlich nicht mehr als 5-10% „Vermittlungsprämie“ des Kaufpreises eines neuen Gegenstandes verlangen sollte, so kann man bei Extrem b) sicherlich der %-Wert der Erfolgswahrscheinlichkeit als Richtwert nehmen.

Wenn also ein 6 Stern Falchion (1-Hand Säbel) 35.000 Meseten neu kostet, so sollte der Anbieter für die Crafting-Dienste lt. Extrem a) max. 1.750-3.500 Meseten verlangen, während bei Extrem b) durchaus auch mal 28.000 bis 31.500 Meseten drin sein sollten wenn man sich hier als Händler anbietet.

Dies sind jedoch alles Anhaltswerte die sich je nach persönlicher Meinung und Rarität der einzelnen Zutaten nach oben oder unten ändern können.

## 8. Credits

Ein großes Dankeschön an Anisha / CDP für Hinweise zu den PM Grundwerten und deren Einfluss auf die Synthesefähigkeiten und an alle User aus der Miasteam und PSU Community die an der Entwicklung dieser Guide direkt oder indirekt beigetragen haben.