

Phantasy Star Universe Spielbeschreibung

Dt. Community Übersetzung und Layout: Knight / Miateam

www.miateam.de

Englischer Originaltext und Bilder sind Eigentum der Sega Corporation

Inhaltsverzeichnis:

1. Einführung – ein völlig neues RPG
2. Der Story Modus
3. Der Netzwerk Modus
4. Die Charaktererstellung
5. Die Lobbies
6. Spielspaß mit bis zu 6 Spielern
7. Das eigene Zimmer
8. Unterschiedliche Arten der Kommunikation
9. Der Extra Modus
10. Das Kampfsystem
11. Eine Vielfalt von Waffen und Angriffen
12. Die Photon Arts
13. Die Kampftypen
14. Die Waffenugrades (Grinding)
15. Nanoblasts
16. SUV Waffensysteme
17. Diverse Transportmittel für unterschiedliche Situationen

1. Einführung – ein völlig neues RPG



Seit bald 20 Jahren ist die *Phantasy Star* Serie Sega's Vorzeige-Rollenspielserie und wird von vielen Fans weltweit als die vermutlich beste RPG Serie geschätzt.

Aus dieser Serie stach besonders das im Jahr 2000 erschienene *Phantasy Star Online* (PSO) hervor. PSO war das erste online Role Playing Game für Konsolen und erfreute sich schon bald großer Beliebtheit, so dass es schließlich mit dem höchsten Preis der 5.th Annual Japan Entertainment Software Awards ausgezeichnet wurde. Seit dem Release wurde das Spiel in einigen Versionen für

mehrere Konsolen und auch für PC herausgebracht und noch immer erfreuen sich zahllose Spieler an dem Spielerlebnis von PSO.

Sega kombinierte nun die Story-Tiefe der *Phantasy Star* Serie mit der bald 6-jährigen Netzwerkerfahrung von *Phantasy Star Online*. Jetzt ist die Geburtsstunde von *Phantasy Star Universe* gekommen, ein völlig neues actiongeladenes Phantasy Star RPG !

Phantasy Star Universe (PSU) enthält sowohl einen Singleplayer offline Storymodus als auch einen Multiplayer online Netzwerkmodus. Onlinekämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, wo Spieler gemeinsam Seite an Seite zusammenkämpfen. Jeder Spieler hat sein eigenes Zimmer in dem er eigene Gegenstände herstellen kann, ebenfalls befindet sich hier die eigene Partner Maschine, eine Art Roboter, welchen man nach eigenen Vorstellungen großziehen und aufwerten kann und der die in der Spielwelt gefundenen Gegenstände aufbewahrt und noch einiges mehr kann.

2. Der Story Modus

2.1 Die Vorgeschichte von PSU

Die Geschichte von PSU findet in einem weit entfernten Ort statt – dem Gurhal System. Das Gurhal System besteht aus 3 Planeten, welche von Menschen und von 3 weiteren Rassen die sich aus den Menschen entwickelt haben – Newmans, Beasts und CASTs – bewohnt werden.

Seit über 500 Jahren lebten diese Rassen in einer Blutfehde, doch schließlich kehrte wieder Frieden ein – ein Leben in friedfertiger Koexistenz. Doch nach hunderten von Jahren des friedvollen Miteinanders zeichnen sich nun neue Zeichen der Verwüstung am Horizont ab...

Der 17-jährige Ethan Waber und seine Schwester Lumia wohnten gerade der Hauptgedenkefeier des hundertjährigen Bestehens des Gurhal System's Dreiparteienvertrages bei, als urplötzlich eine fremde Spezies, auch bekannt als die SEED, einen Überraschungsangriff starteten. Diese plötzliche Invasion traf die Militäramada der Allianz völlig überraschend. Panik machte sich breit als in kürzester Zeit benahe die gesamte Streitmacht vernichtet wurde. In diesem Chaos verschwand plötzlich Ethan's Schwester Lumia unter all den Trümmern.

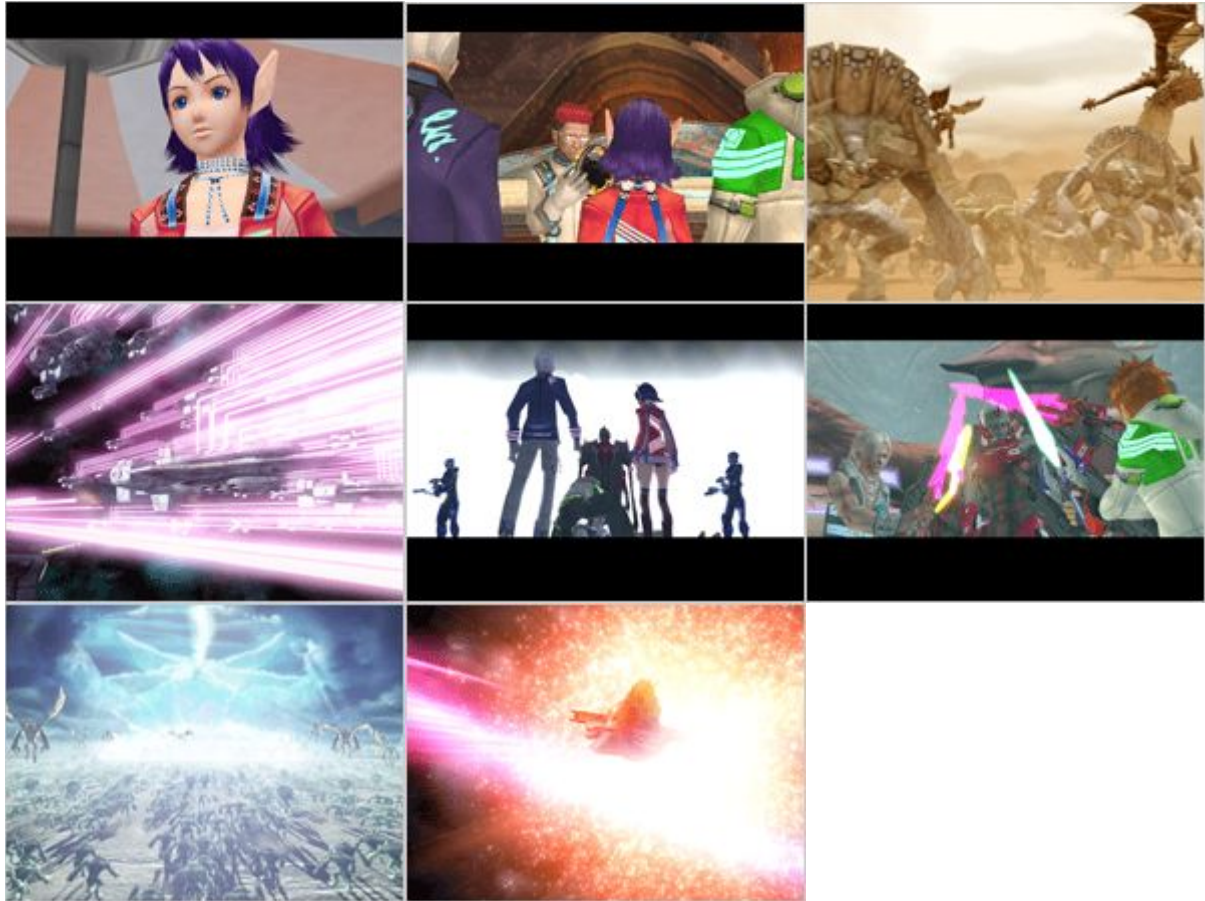
Um seine Schwester zu retten, borgt sich Ethan einiges an Equipment von einem Wächter – genannt Guardian – Namens Leo. Zum ersten Mal in seinem Leben begibt sich Ethan in einen gefährlichen Kampf um Leben und Tod.



2.2 Ablauf der Geschichte im Storymodus von PSU

Im Storymodus schlüpft man in die Rolle des Ethan Waber, ein junger Mann der sich bei den interplanetaren Sicherheitskräften – auch genannt GUARDIANS – eingeschrieben hat. Er kämpft mithilfe von unzähligen Gefährten an seiner Seite, um die Mysterien der SEED aufzudecken und sich gegen Verschwörungen zu stellen. Während sich die epische Story ausbreitet entwickelt er sich weiter.

Aber was ist das eigentlich, wofür Ethan kämpft um was zu beschützen?



2.3 Die Hauptcharaktere

Ethan Waber, Mensch



Ein junger Mann der in der GUARDIANS Kolonie lebt. Während des Beiwohns der Hauptgedenkefeier des hundertjährigen Bestehens des Gurhal System's Dreiparteienvertrages werden er und seine Schwester Lumia von den SEED bei einem Überraschungsangriff gefangen genommen. Als Reaktion auf diese schreckliche Erfahrung tritt er den interplanetaren Sicherheitskräften, genannt GUARDIANS, bei. Hier wird er von Karen Erra trainiert.

Karen Erra, Newman



Nachdem Karen nun schon 3 Jahre Mitglied bei den GUARDIANS ist, ist Sie nun dafür Zuständig, Ethan zu trainieren. Als Kind wurde Ihre Mutter durch einheimische Tiere getötet, und obwohl sie ein Newman ist, ist es ihr aus irgendeinem unerfindlichen Grunde verwehrt, TECHNICS zu nutzen. Um diesen Mangel auszugleichen, treibt sie sich selber immer zu Höchstleistungen an, manchmal aber viel zu sehr.

Mirei Mikuna, Newman



Die göttliche Jungfrau, Symbol der heiligen Gemeinschaft von Gurhal. Höflich und mitfühlend, bietet Ihre Anmut und Ihre Schönheit die geistige Unterstützung für alle Anhänger des Gurhal Glaubens. Sie trifft als erste auf Ethan, der auf dem Weg ist zur hundertjährigen Feier des Dreiparteienvertrages.

Alfort Tyler, Beast



Eine starke Person, bewundert von anderen Dieben. Er lässt sich weder darauf ein, grundlos zu töten, noch die Armen zu bestehlen. Er hat einen großen Sinn für Gerechtigkeit und wird niemals diejenigen Betrügen, die ihm nahe stehen. Obwohl er ein Blutbad vermeidet, so ist ihm die Anwendung von Gewalt doch nicht fern. Wenn nötig, wird er nicht zögern hiervon auch Gebrauch zu machen. Alfort Tyler ist der Anführer der Landeel.

Renvolt Magashi, CAST



Der befehlshabende Offizier der RELICS Überwachungseinheit der Endrum Kollektive, eine Abteilung der alliierten Streitkräfte, beauftragt mit der Untersuchung und dem Schutz der RELICS. Er ist kein offizieller militärischer Offizier, daher hält er auch keinen Rang inne. Dennoch liebt er den Kampf über alles, und als Söldner der stets auf der Suche nach einem Kampf ist, führt er seine Missionen für die Endrum Kollektive stets treu und ergeben aus.

3. Der Netzwerkmodus

Die Geschehnisse im Netzwerkmodus finden an der selben Stelle und in der selben Ära statt wie der Story Modus. Um Frieden in das Gurhal System zu bringen, suchen die interplanetaren Sicherheitskräfte, auch bekannt als die GUARDIANS, ständig nach neuen Rekruten. Und da kommst Du ins Spiel... mit unzähligen anderen Spielern triffst Du Dich im Netzwerk. Und erfährst zudem noch Geschichten, die nicht im Story Modus vorkommen. Du könntest sogar auf bekannte Gesichter treffen!

Im Netzwerkmodus wird Dein erstellter Charakter Mitglied der GUARDIANS, stationiert im Gurhal System. Du hast Dein eigenes Zimmer und eine eigene Partner Maschine und Du wirst in der gleichen Welt Abenteuer erleben und mit anderen Spielern interagieren wie auch im Story Modus. Im Netzwerkmodus gibt es noch viel mehr neue Spielelemente die Dich für Stunden unterhalten werden.

Erlebe Deine eigene Geschichte!

4. Die Charaktererstellung

4.1 Erstelle Deinen eigenen Charakter – Netzwerk und Extra Modus



Nachdem die Rasse und das Geschlecht ausgewählt wurde, lassen sich noch viele weitere Merkmale wie die Erscheinung und den Körpermaße einstellen. Geschmeidiges Morphing der Gesichts- und Körperpartien sowie die Auswahl unterschiedlichster anderer Merkmale erlaubt die Erstellung eines einzigartigen Charakters!

4.2 Erstelle Deinen CAST Charakter nach eigenen Vorstellungen – Netzwerk und Extra Modus



Die Erstellung eines CAST Charakters ist ein klein wenig anders. Hier sucht man sich zunächst die Hauptform aus, die Farbe des Gesichts und die künstliche Haut. Dann wählt man zwischen den unterschiedlichsten Arten von Helmen und Kleidung, so wie zwischen den Formen des Körpers, der Armen und der Beine aus. Dadurch ist es möglich beinahe jede denkbare Form zwischen Humanoid und komplett im Mech-Style zu erstellen. Du hast es in der Hand!

4.3 Späterer Kleiderwechsel



Im Story Modus kann man sich für Ethan, wenn man einen bestimmten Punkt in der Geschichte erreicht hat, neue Kleidung aus Kleiderläden kaufen (in den anderen Modi ist dies auch ohne Vorbedingungen möglich). Diese Kleider kann man vor dem Kauf Probeanziehen – ein besonderes Gimmick hier bei ist, dass diese neuen Kleider auch in Zwischensequenzen im Spiel erscheinen. Kleider haben keine Auswirkung auf die Verteidigung, von daher braucht man sich hierbei keine Sorgen machen dass sich der Wert verringern könnte.



Mit dem Kleiderwechsel kann man seinem Charakter eine ganz eigene Individualität geben. Die aus den Kleiderläden gekauften Waren kann man entweder gleich dort, oder im Umkleidebereich des eigenen Zimmers wechseln. Im eigenem Zimmer kann man aber natürlich nur die Kleider wechseln, die man zuvor gekauft hat.

5. Die Lobbies

5.1 Die neuen Bereiche, in denen Spieler sich austauschen

Im Netzwerkmodus gibt es das eigene Zimmer, die Lobby in der man mit anderen Spielern interagiert und die Bereiche in denen man mit einer Gruppe mit bis zu 6 Spielern an Kämpfen teilnehmen kann.

5.2 Interaktion mit weit mehr Menschen als je zuvor!



In den Städten innerhalb des gleichen „Universums“ (in PSU steht jeder Server für ein eigenes Universum) kann man mit zahllosen Spielern auf unterschiedliche Arten interagieren. Man kann Chatten, Gegenstände tauschen oder dort Dinge kaufen. Es gibt keine Einschränkungen beim Wechseln in ein anderes Universum oder bei der Wahl des gleichen Namens bei mehreren Charakteren. Im Netzwerkmodus kann man sich uneingeschränkt mit jedem Spieler austauschen.

Nachdem man sein eigenes Zimmer verlassen hat kann man die unterschiedlichen Planeten erkunden, oder mit der eigenen Gruppe raus ins Feld ziehen.

5.3 Mal Pause machen: Die Transfer-Lobbies



Sobald man eine Mission beendet wird man in eine Transfer-Lobby befördert. Für gewöhnlich sind dort viele Spieler, so dass man sich dort neu Gruppieren, das eigene Equipment anpassen oder seine Vorräte auffüllen kann. Geh zum Missions-Schalter in der Transfer-Lobby um weitere Missionen anzunehmen.

5.4 Die Abschluss-Lobby



Sobald man eine Mission erfolgreich abschließt kann man zur Abschluss-Lobby gehen. Nur Spieler die Ihre Mission vollständig abgeschlossen haben können die atemberaubende Umgebung der Abschluss-Lobby genießen – ein entspannender Ort, an dem sich die kampfesmäden Recken erholen können.

Übrigens:

Jeder Planet hat viele Gebiete die erforscht werden wollen, und jedes Gebiet hat abzweigende und versteckte Wege die unendliche Abenteuer versprechen... vielleicht lohnt es sich, diese vor Abschluss der Mission aufzuspüren?

6. Spielspaß mit bis zu 6 Spielern

Eine eigene Gruppe erstellen und für ein Abenteuer bereit machen

Man kann sich auf der GUARDIANS Kolonie und auf diversen Planeten einer Gruppe anschließen. Zunächst muss man Gleichgesinnte suchen, die für eine neue Mission bereit sind. Sobald man dann die gesuchten Spieler gefunden hat, kann man diese in die eigene Gruppe einladen. Wenn man sich dann die Partner Karten tauscht, kann man diese Spieler jederzeit viel einfacher wieder finden und in die eigene Gruppe einladen. Sobald man im Flugbasen-Gebäude eintritt wird der Missionsschalter geöffnet. Auf diesem Bildschirm kann der Gruppenführer die Mission auswählen und ein Abenteuer beginnen.



Der Netzwerkmodus erlaubt das Formen einer Gruppe aus bis zu 6 Spielern. Mithilfe Deiner Gruppenmitglieder ist es möglich, sogar stärkere Gegner zu besiegen!



7. Das eigene Zimmer

7.1 Wähle aus nach Deinen eigenen Vorlieben und Deinem Lifestyle

Jeder Charakter hat sein eigenes Zimmer. In diesem Zimmer kann man andere Spieler anrufen, sich ausruhen und chatten. Aber das ist noch längst nicht alles. Dekoriere Dein Zimmer mit den unterschiedlichsten Gegenständen – oder gestalte es von Grund auf neu um Deine ganz persönliche Note zu zeigen! Anfangs ist das Zimmer noch relativ leer, allerdings kann man dieses mit diversen Dekorationen schmücken. Im Story Modus lassen sich 3 Gegenstände in das Zimmer platzieren, im Netzwerkmodus ist noch mehr Platz dafür. Außerdem kann man sich im Netzwerkmodus ein „Remodeling Ticket“ kaufen und damit das gesamte Aussehen und den Eindruck vom Zimmer ändern.



Zusätzlich kann man eigene Gegenstände verkaufen die Deine Partner Maschine erstellt hat oder die man während einer Mission erhalten hat, wenn man seinen eigenes Geschäft eröffnet. Dabei findet der Verkauf direkt in Deinem Zimmer statt! Sogar wenn Du offline bist wird Dein Zimmer weiterhin im Netzwerk existieren und zugänglich sein, so dass andere Spieler vorbeischaun und sogar Gegenstände kaufen können!

7.2 Die gemeinsame Lagerbox



Bei *Phantasy Star Universe* kann man mit einem einzigen Account bis zu 4 Charaktere halten. Jeder Charakter hat sein eigenes Zimmer und seine eigene Partner Maschine. In jedem Zimmer gibt es eine

gemeinsame Lagerbox aus der alle Charaktere von dem Selbem Spieleraccount zugreifen können (nur im Netzwerkmodus).

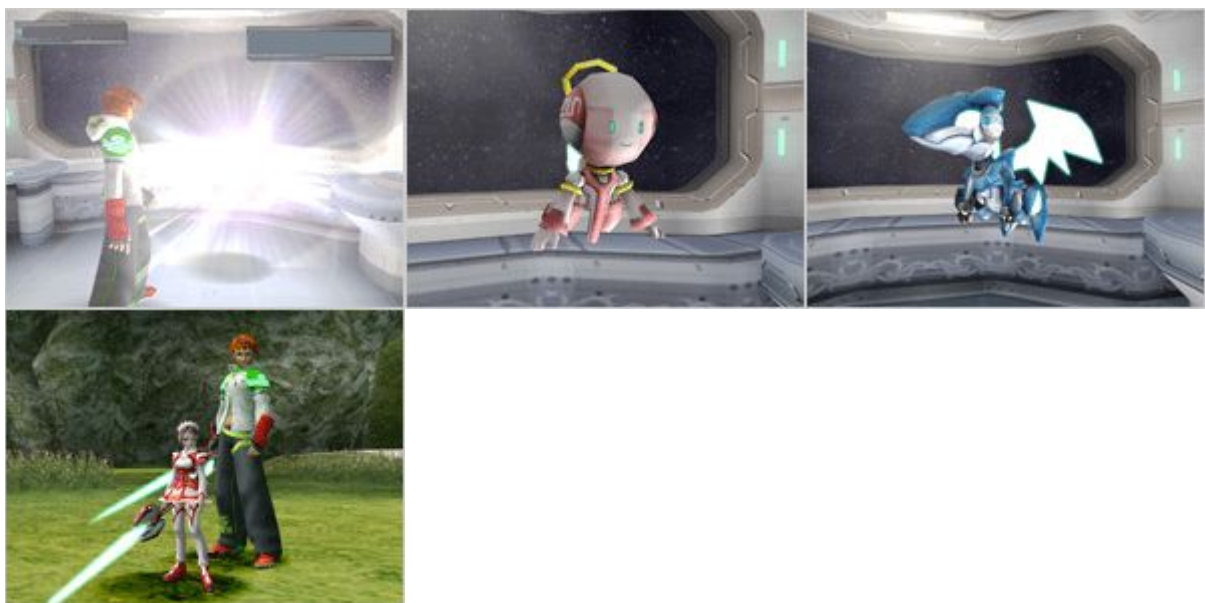
7.3 Entwicklung Deiner Partner Maschine



Jeder GUARDIAN der seine Anlernzeit erfolgreich besteht erhält eine ganz persönliche Partner Maschine. Diese Maschine kann Gegenstände lagern und Informationen zu Missionen zur Verfügung stellen.



Ebenfalls kann man seine Partnermaschine mit Waffen und Gegenständen füttern und so wächst diese irgendwann und entwickelt damit unterschiedliche Funktionen. Sie wird sogar ganz neue Formen annehmen. Während sie sich weiterentwickelt wird sie Ihre Fertigkeit Gegenstände herzustellen verbessern. Zudem wird sie gewisse Bereiche entwickeln, in denen sie besonders fähig ist. Wenn sich Deine Partner Maschine schliesslich in eine humanoide Form entwickelt kannst Du „Partner Cards“ tauschen, und man kann sie dann auch mitnehmen um mit Dir Seite an Seite während der Missionen zu kämpfen.



7.4 Gegenstände neu erschaffen

Während man im Story Modus voranschreitet erhält man ein Synthese-Kit, mit dem Deine Partner Maschine in der Lage sein wird, aus vorigen Gegenständen neue Gegenstände zu erschaffen. Während der Weiterentwicklung der Partnermaschine werden sich irgendwann Ihre Fachbereiche ändern. Hin und wieder kann es passieren dass eine Gegenstands-Synthese fehl schlägt, welches dann zu erstaunlichen Resultaten führen kann...



Gegenstände können natürlich auch im Netzwerkmodus neu erstellt werden. Allerdings gibt es kleinere Unterschiede zwischen dem Netzwerk- und dem Storymodus, von daher sollte man alle denkbaren Kombinationen ausprobieren !

8. Unterschiedliche Arten der Kommunikation

8.1 Das Vision Phone

Im Zimmer des Spielers gibt es ein Informationsterminal, genannt „Photenwellen-Kommunikationsgerät“, eher bekannt als „Vision Phone“.



Das Vision Phone erledigt mehrere Aufgaben:

Im Story Modus ist das Vision Phone dazu da, mails vom GUARDIAN's Hauptquartier sowie freie Missions-Informationen zu bestätigen. Im Netzwerkmodus ist es dazu da das eigene Zimmer anderer Spieler zu betreten, nach Läden zu suchen und nachzuschauen, wer alles Dein eigenes Zimmer betreten hat.

8.2 Spaß haben mit Voice Chat

Während bei *Phantasy Star Online* Voice Chat bereits eine nette Annehmlichkeit war, so gibt es hier nun einige Verbesserungen dieses Features. Optionale „aussprechen“ und „denken“ – Modifikationen können bei der eigenen Stimme angewandt werden während man den Voice Chat nutzt. Auch neu ist, dass sich die Sprechblasen nun in Ihrer Form ändern und zu einer größeren „lauter“-Sprechblase werden, wenn zwei oder mehr Spieler zur gleichen Zeit das gleiche sagen.



8.3 Konversationen lebendig werden lassen mit „Cut-In Chat“

Es macht sicherlich keinen Spaß wenn man mit viel Liebe zum Detail seinen Charakter erstellt hat, aber jederzeit nur die Rückansicht seines Helden sehen kann. Aufgrund dessen wurde der Cut-In Chat entwickelt.

Dies läuft folgendermaßen ab:

Während man spricht, schneidet die Kamera das Gesicht und die passende Mimik Deines Charakters in ein separates Fenster. Damit ist man nun nicht mehr nur auf die reine Sprache limitiert, sondern kann zudem seine eigenen Gefühle anderen visuell präsentieren!



8.4 Interagiere mit „Party Chat“ und „Simple Mail“

Als Antwort auf die größer werdende Zahl an Leuten in den Lobbies und für diejenigen die sich gesorgt haben dass es schwierig wird mit nur ein paar Leuten zu kommunizieren, gibt es Party Chat. Sogar wenn man sich in anderen Bereichen befindet, wird Deine Stimme an die anderen Mitglieder Deiner Gruppe übertragen.

Ebenfalls kann man mittels Simple Mail eine persönliche mail-Nachricht an einen anderen Spieler verfassen. Außerdem gibt es die seit PSO Tagen bekannten Lobby Interaktionen mit weit mehr Möglichkeiten als je zuvor.



Mit diesen neuen Features gibt es weit mehr Kommunikationsmöglichkeiten als in jedem anderem Spiel!

9. Der Extra Modus

9.1 Erstelle Deinen eigenen Charakter und erlebe neue Abenteuer und Missionen!



Der Extra Modus wird freigeschaltet, sobald man im Story Modus einen gewissen Punkt in der Geschichte beschritten hat. Der Extra Modus erlaubt ein freies Spiel außerhalb der Hauptgeschichte, in dem man seinen eigenen Charakter wie beim Netzwerkmodus erstellt, Gruppen mit den Charakteren aus dem Story Modus bildet und auf sein eigenes Abenteuer ins Feld zieht!

9.2 Extra Modus Features



Erstelle Deinen eigenen Charakter und erlebe Deine ganz eigenen Abenteuer! Mit Deinem eigenem Zimmer und Deiner Partner Maschine kannst Du neue Gegenstände herstellen und Deine Partner Maschine weiterentwickeln. Gruppenerstellung und Missionsauswahl liegt nun völlig in Deiner Hand. Während Du im Story Modus voranschreitest werden neue Charaktere und Bereiche freigeschaltet, die Du fortan mit Deinem Charakter im Extra Modus auswählen kannst. Damit sind die Möglichkeiten so gut wie unerschöpflich und man kann diesen Modus immer und immer wieder spielen. Erstelle Deinen Charakter und ziehe Deine Partner Maschine so auf, wie es Dir passt!

10. Das Kampfsystem

Phantasy Star Universe erlaubt intensive RPG Anpassungen nach eigenen Vorlieben, bietet dabei aber auch Myriaden von Gegnern die in actiongeladenen Echtzeitkämpfen besiegt werden wollen.

Wähle aus über 20 Gattungen mehr als 200 Arten von Waffen und kraftvolle Photon Arts aus um ein weitläufiges Waffenarsenal für die unterschiedlichsten Anforderungen im Kampf zusammenzustellen.

PSU erlaubt den eigenen Spielstil an die verschiedenen Kampftypen wie „Nahkampf“, „Fernunterstützung“ oder „TECHNICS“ mit dem Typus Auswahl System. Man kann zudem die eigene Partner Maschine nutzen um neue Gegenstände herzustellen oder Waffenupgrades, sogenannte „Grinder“, einsetzen um Waffen nach den eigenen Vorstellungen und dem eigenem Spiel- und Kampfstil anzupassen.

Im Extra- und im Netzwerkmodus haben CASTs besondere SUV Waffenangriffe und Beast Charaktere können eine besondere Nano Blast Fähigkeit anwenden um Kämpfe noch spannender zu gestalten! Mehr dazu später!

11. Eine Vielfalt von Waffen und Angriffen

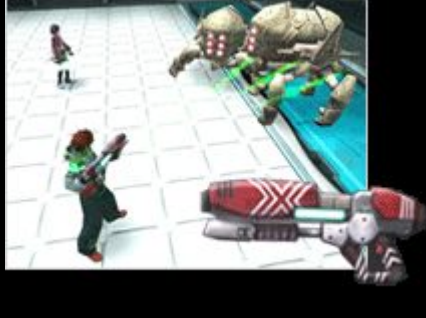
11.1 Mehr als 20 Waffengattungen

Es gibt über 20 verschiedene Waffengattungen, jede mit Ihren einzigartigen Charakteristiken und Funktionsweisen im Kampf.

Twin Claws



Shotgun



Longbow



Double Saber



Laser Cannon



Spear



Es gibt hierbei 3 Typen von Waffen:

Nahkampfangriffswaffen, so wie Schwerter und Säbel, Fernkampfaffen wie die Handguns und TECHNIC-basierende Zauberstäbe und andere magische Waffen.

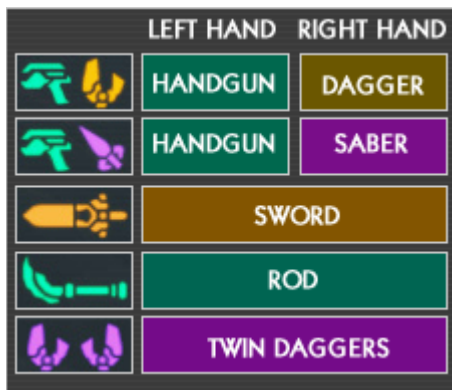


11.2 Verschiedene Waffen in jeder Hand tragen



Man kann zur gleichen Zeit 2 verschiedene Typen von Waffen in den Händen halten. So ist es z.B. möglich, eine einhändige Nahkampfangriffswaffe oder eine TECHNIC Waffe in der rechten Hand und eine Feuerwaffe in der linken Hand zu tragen.

11.3 Waffenkombinationen der Angriffspalette zuordnen



Passen Deine Waffenkombinationen für die linke und die rechte Hand, oder für beide Hände nach Deinen Vorstellungen an. Du kannst mehrere Waffenkombinationen in der Angriffspalette erstellen und jederzeit zwischen diesen Kombinationen hin- und herschalten – sogar während des Kampfes!

Schätze die jeweilige Situation die auf Dich zukommen mag richtig ein und erstelle die passende Waffenkombination. Damit bist Du in der Lage eigene Kampfstrategien zu erstellen wie z.B. „Fernangriffe“ und „maximale Annäherung“ um damit die Kombinationen je nach Kampfsituation umzuschalten und jeden noch so starken Feind zu besiegen!

11.4 First-Person Ansicht für Fernwaffen



Mit Fernwaffen wie die Handgun und den Longbow ist es möglich, aus einer First-Person Ansicht wie bei Egoshootern zu zielen und anzugreifen. Wenn Du besonders gut zielst, kannst Du damit Gegner angreifen die außerhalb der üblichen Schusshöhe sind oder die normalerweise nicht so einfach zu treffen wären.

12. Die Photon Arts

12.1 Was sind Photon Arts?



Photon Arts stellen eine kraftvolle Form von magischen Angriffen dar, die Photon-Punkte verbrauchen. Photon Arts werden je nach Waffentyp anders genannt: an Nahkampfwaffen angebunden werden diese „Skills“ genannt, bei Fernangriffswaffen „Bullets“ und bei magisch-verlinkten Waffen heißen diese „TECHNICS“.



Mit Nahkampfwaffen wie Schwerter oder Säbel kann ein „Skill“ dazu genutzt werden, Waffenkombos nach einem normalen Angriff auszuführen. Hier gibt es unterschiedlichste Variationen und Kombinationen die im Kampf eingesetzt werden können.

12.2 Verschiede Typen von Photon Arts





Es gibt zahlreiche Photon Arts für jeden Waffentyp. Neben der Fähigkeit, den anzurichtenden Schaden zu vergrößern, können Fernangriffe und TECHNICS mehrere Attribute besitzen, wie z.B. Feuer und Eis. Photon Arts haben Ihre eigenen Levels; je mehr Photon Arts genutzt werden, je stärker werden diese.

13. Die Kampftypen

Kampftypen und der Typus Auswahl-Schalter



Bei *Phantasy Star Universe* sind Kampftypen, so wie „Hunter“, „Ranger“ und „Force“ sehr wichtig. Jeder GUARDIAN erhält Kampfinformationen und Unterstützung vom Hauptcomputer beim Hauptquartier. Dieser Support ist je nach Kampfstil unterschiedlich.

Wenn Du Deinen Stil änderst, werden sich Deine Waffen und Fertigkeiten ebenfalls ändern. Ändere den Typ so oft wie Du magst am Typus Auswahl-Schalter. Deine Kampftypen werden aber auch aufgelevelt wenn Du Missionen abschließt und Missionspunkte erhältst. Dabei werden die Levels beibehalten, so dass man je nach Mission den geeignetsten Kampftyp auswählen kann.

14. Die Waffenupgrades (Grinding)

Du kannst Waffen upgraden indem man diese in den Laden bringt, in dem die Waffe hergestellt wurde. Wenn Du beim Verbessern der Waffe erfolgreich warst, kann sich die Angriffskraft* und die Anzahl der Photon-Punkte** erhöhen. Es gibt aber auch Nachteile beim upgraden von Waffen. Sollte das Upgrade fehlschlagen, so kann die Waffe zerstört werden. Allerdings kann man durch mehrfach erfolgreiches Upgraden eine Top-Waffe erhalten die Ihresgleichen sucht.



* Im Falle von magisch-basierten Waffen wird die Magiekraft erhöht

** Die Anzahl an Punkten die dazu gebraucht werden, um Photon Arts auszuführen

Wenn Du einen hochwertigen Gegenstand zum Upgraden hast, erhöht sich Deine Chance für ein erfolgreiches Upgrade. Wenn Du jedoch eine Waffe zu oft upgradest, reduzieren sich Deine Erfolgchancen.

15. Nanoblaster

15.1 Die versteckte Kraft der Beast-Charaktere



Beasts besitzen eine Fähigkeit namens „Nano Blasting“, um Umfeldgefahren und Katastrophenunfälle durch schiere physische Kraft zu überleben.

Diese Fähigkeit wird hervorgebracht durch von Gegnern empfangenen Schaden. Sobald ein gewisser Schadenslevel erreicht wurde erhöht sich Ihre Körperkraft vorübergehend und sie transformieren sich in eine kraftvolle Beast Form. Das Ergebnis ist eine sagenhaft hohe, nicht messbare Angriffskraft, sowie Verteidigungskraft und Tempo.

15.2 Gegner mit unglaublicher Kraft besiegen





Im transformiertem Zustand sind sie wahrhaft Beasts – wilde Tiere. Ihr Kampfstil wird wild und aggressiv, und sie lassen Wellen von kraftvollen Angriffen auf Ihre Gegner frei. Nachdem eine gewisse Zeit verstrichen ist kehren Sie wieder zu Ihrer ursprünglichen, schwächeren Form zurück, so dass eine sichere Zone oder gar eine Fluchtroute für Sie immer lebensnotwendig sein kann.

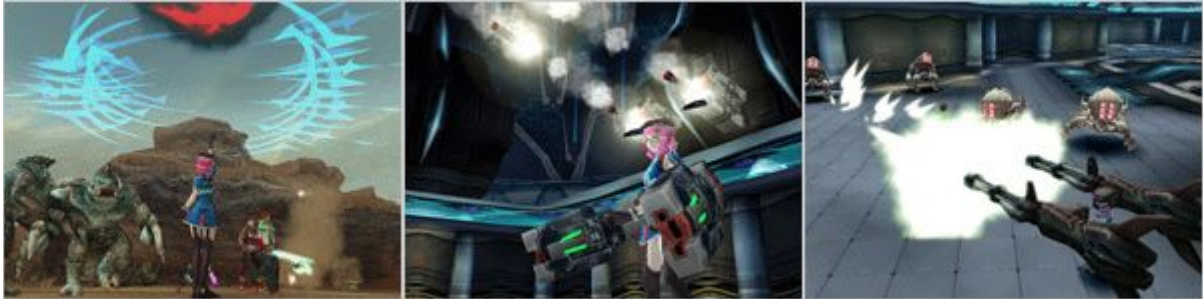
16. SUV Waffensysteme

16.1 Gigantische Waffen – Designed für CASTs



Mithilfe eines Fernsattelitengesteuerten Nanotransformers kann ein CAST besondere Ausrüstung benutzen und damit einen extrem kraftvollen Spezialangriff ausführen. Nur CASTs beherrschen diese Fähigkeit.

16. Bezwinde Deine Gegner mit überragender Feuerkraft





Die SUV Waffe kann ausgelöst werden, nachdem man eine gewisse Anzahl von Schadenspunkten erlitten hat. Hierbei gibt es zahlreiche Arten von SUV Waffen, z.B. die Gatling Gun und der Giant Laser.

17. Diverse Transportmittel für unterschiedliche Situationen

17.1 Benutze unterschiedliche Fahrzeuge um zum Ziel zu gelangen



Jedes dieser 3 Fahrzeuge kannst Du selber bedienen:

- Der Floader ist ein Oberflächengefährt welches mit hoher Geschwindigkeit über Wasser fährt.
- Der Striker ist ein Oberflächenkampfgefährt der Militärischen Allianz, es ist langsam aber es hat kraftvolle Angriffsfähigkeiten
- Der Lunga ist eine einheimische Kreatur auf Moatoob, sein Atem ist in der Lage Dinge die Dir im Weg sind wegzuräumen. Da es aber eine lebende Kreatur ist wird es irgendwann auch mal müde und damit wird sich seine Stärke verringern

17.2 Mittel- bis Langstreckenbeförderung



G-Flyer sind nicht nur in der Lage innerhalb der Atmosphärenschicht zu bleiben – sie können auch durch den Weltraum fliegen. Sie sind die meistgenutzten Transportmittel der GURDIANS über mittlere

Entfernungen. PPT Shuttles bewegen sich zwischen den Planeten über Vektorbahnen. Interplanetare PPT Reisen werden durch das 3-Partein Reise Büro, auch als TTB bekannt, veranstaltet.

17.3 Benutze unterschiedliche Fahrzeuge um Deine Abenteuer schneller voranzutreiben



Während Deiner Missionen wirst Du an mehreren Orte vorbeikommen bei denen es schwer sein wird diese per Fuß zu erreichen. Hier kann ein Fahrzeug helfen, Dein Ziel zu erreichen. Benutze den Floader um Dich über Wasser zu bewegen, und nutze den Atem Lunga's und die Angriffsfähigkeiten des Strikers um Hindernisse und Gegner zu beseitigen, die Dir im Weg sind.