#### AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen dieseAktualisierung, 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 übermifen

- · 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

#### ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diesekönnen SieimPSP™-Systemeinstellen, umdasAbspieleneinesPSP™Gameszuverhindern, 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 Altersreiregabestufe-System gestaltet sich wie folgt:



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-01561

NUR ZUR PERSÖNLICHEN NUTZUNG: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PSP<sup>™</sup> (PlayStation®Portable)-Systemen lizenziert. Jeder underechtligt Zugriff, und jegliche underechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der hm zu Grunde Unbekernetigt Warenziehnis unterzuf, Errai le Nutzungsrechte sitte usgistation.com/Hems. Der WEICHEYERANG UND Die VERNETIENTEN der Library pretragrams 01 997-2012 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Eintertainment Europe (SCEE) eine Exklassikzenz bestzt, IST UNTERSART, SOFERN NICH ANDERNETIG VON SCEE TURTORISEET. Nut für die Verkanit Europe der mittlem Osten. Ankla, Indeien und Gezanien zugelassen.

\*\*\*\*\*, "PlayStation" and "一」 一 ? are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Fate/EXTRA © TYPE-MOON © 2012 MarvelousAOL Inc. Published and distributed by Ghostlight LTD. Made in Austria. All rights reserved.





#### **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 "Fate/EXTRA"-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 क़ -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.

HINWES: 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 Bildschirmfotsb für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entrommen. Einige Bildschirmfotso können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültene 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 gespicherten Spieldaten geladen werden.



XMB™ Menu

# WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem "Wireless Local Area Network (WLAN)" mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



()

#### AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



#### GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP<sup>11M</sup>Game in ihr PSP<sup>11M</sup>-System eingelegt haben.



#### INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-{WLAN}-Funktion, mit der sich ein PSP<sup>TM</sup>-System über einen Wireless-{WLAN}-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSI-Bouter), ein Wireless-{WLAN}-Access-Point und ein PC-Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PPTM-Systems





# INHALT

۲

PROLOG	з
CHARAKTERE	4
STELERUNG	ь
TSUKUMIHARA ACADEMY	٦
WANDEL DER SEELE	בב
RRENR	בנ
INFORMATIONSMIRIX	15
KAMPF	רב
EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG	25

۲

Hate EXTRA





#### PROLOG

as älteste Bauwerk des Sonnensystems ist tief im Innern des Mondes verborgen.

(�)

Der "Moon Cell Automaton" gilt als allmächtiger spiritueller Computer, der auf Grundlage der fortgeschrittensten Konzepte der Thaumaturgie konstruiert wurde. Sein einziger Zweck besteht darin, die gesamte menschliche Existenz aufzuzeichnen – von den Leben der Mächtigen bis hin zu den elenden Existenzen der Unterschichten.

Doch Magier aller Couleur sehen darin etwas ganz anderes:

Eine allmächtige Speichermaschine, die jeden menschlichen Wunsch erfüllen kann.

Ein wahrhaftes Wunder, das alle Geheimnisse der Welt aufdeckt.

– Das Artefakt des Siebenten Himmels: Der Heilige Gral.

Doch die mächtigsten Magier existieren nicht mehr.

An ihre Stelle ist eine neue Generation von spirituellen Hackern getreten – Menschen, die die Fähigkeit besitzen, ihre Seelen zu digitalisieren und direkt auf die Moon Cell zuzugreifen. Die den Titel "Magier" beanspruchende neue Gruppe hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Mysterien der Moon Cell an den Tag zu bringen.

Saber, die majestätische Ritterin. Lancer, der Meister der Stangenwaffen. Archer, der Meister der Bogen. Rider, die Beherrscherin der Pferde. Caster, die Meisterin der Thaumaturgie. Assassin, der lautlose Mörder. Berserker, der wahnsinnige Krieger.

Diese Diener haben ihren Meistern, die sie herbeiriefen, ewige Treue geschworen. Sie sind die Schwerter, die den Feind töten, und die Schilde, die Schutz vor den Widersachern bieten.

In jedem Zeitalter der menschlichen Geschichte wurde immer wieder der Stärkste im Kampf bestimmt.

Daher lässt die Moon Cell die jüngste Magiergeneration nun gegeneinander antreten – in einer virtuellen Welt namens "Serial Phantasm" oder SE.RA.PH. Hier werden die Flammen des Kampfes erneut entfacht, um die Seelen der Menschheit zu härten.

( )

– Und die Frage lautet:

Welchen Wert haben tausend Jahre des Wohlstands?

З

#### CHARAKTERE

۲



#### SABER

۲

Eine Dienerin, die ihr Schwert mit tödlicher Effizienz führt. Ihre Kraft und ihr Können machen Sie zu einem der herausragendsten Mitglieder der Saber-Klasse, deren Diener als die stärksten ihrer Art gelten. Sie ist extrem egozentrisch, eitel und hat ein nahezu narzisstisches Selbstbild.

#### DER KRIEG UM DEN HEILIGEN GRAL

Der Heilige Gral ist ein Objekt mit unvorstellbaren Kräften, das angeblich jeden Wunsch erfüllen kann. Im Krieg um den Gral kämpfen sieben Meister und ihre Diener gegeneinander, um das Recht zu erwerben, dieses mächtigste aller Artefakte zu besitzen. Im Kampf stellen sich jeweils zwei Gegner, von denen nur einer siegreich hervorgehen kann.

( )

E Manual.indd 6

4



#### RCHER

Ein Soldat, der sich durch den Umgang mit dem Bogen auszeichnet. Er verfügt lediglich über geringe körperliche Kraft, allerdings machen sein Geschick und Edler Geist diesen Nachteil im Kampf mehr als wett. Er kann äußerst sarkastisch sein und hat den Zynismus zu einer Kunstform erhoben.

#### CRSTER

Ein auf Zauberei und Thaumaturgie spezialisierter Diener. Da diese Klasse hauptsächlich das nutzt, was gemeinhin als "Magie" bekannt ist, gelten Caster als die schwächsten aller Diener. Diese Casterin hat dem Protagonisten ewige Treue geschworen und wird alles tun, um ihrem Meister den Sieg zu bringen.

#### RIN TOUSAKA

Eine mit Auszeichnungen geehrte Schülerin der Tsukumihara Academy, die sawohl in Literatur als auch im Kampfsport besondere Leistungen erbringt. Obwohl sie oftmals aggressiv und arrogant wirkt, ist sie eigentlich ein sehr mitfühlender Mensch.

#### RANI VIII

( )

Eine weitere Schülerin der Tsukumihara Academy. Sie ist eher zurückhaltend und betrachtet ihre Umwelt sehr objektiv.

۲

5

# STELLERUNG

۲

# RUF DEM CAMPUS

5

STEUERUNG	EFFEKT
Richtungstasten	Charaktersteuerung/Menüoptionen auswählen
Analog-Pad	Charaktersteuerung
⊗ -Taste	Text weiterlesen/Auswahlen und Aktionen bestätigen (wenn eine Aktion ausgeführt werden soll)
© -Taste	Auswahl aufheben/Zur vorherigen Seite zurückkehren
🛆 -Taste	Hauptmenü öffnen/Text überspringen
🛈 -Taste	Transfermenü öffnen/Gesprächsaufzeichnung anzeigen (bei Ereignissen)
START button	Pausemenü öffnen (im Training oder Kampf)
SELECT button	Sortieren (bei angezeigter Ausrüstung)

# IM KAMPF

۲

STEUERUNG	EFFEKT
Richtungstasten	Befehle auswählen/Steuerung im Fähigkeitenmenü
Analog-Pad	Nicht verwendet
$\otimes$ -Taste	Auswahl bestätigen
© -Taste	Zuvor erteilten Befehl aufheben/Zurück
🛆 -Taste	Nicht verwendet
🛈 -Taste	Fähigkeitenmenü öffnen
L -Taste	Zwischen Fähigkeitenmenüs umschalten
R -Taste	Zwischen Fähigkeitenmenüs umschalten

# IN DER ARENA

STEUERUNG	EFFEKT
Richtungstasten	Charaktersteuerung/Menüoptionen auswählen
Analog-Pad	Charaktersteuerung
$\otimes$ -Taste	Text weiterlesen/Auswahlen und Aktionen bestätigen (wenn eine Aktion ausgeführt werden soll)
© -Taste	Auswahl aufheben/Zur vorherigen Seite zurückkehren/ Kamera zurücksetzen
🛆 -Taste	Hauptmenü öffnen/Text überspringen
🛈 -Taste	Arenamenü öffnen
SELECT -Taste	Arenakarte anzeigen/verbergen

۲

### TSUKUMIHARA ACADEMY

Auf dem Gelände der Tsukumihara Academy finden allerlei wichtige und triviale Ereignisse statt. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, Informationen zu sammeln, Nachforschungen über Ihren Gegner anzustellen, benötigte Vorräte zu erhalten und die Werte Ihres Dieners während der siebentägigen Vorbereitungsphase zu verbessern.

۲

SPIELBILDSCHIRM (AUF DEM CAMPUS)

Es folgt eine Erläuterung des Bildschirmaufbaus auf dem Campus.



- Zeigt an, wie viele Tage bis zum Elimination Battle (Ausscheidungskampf) verbleiben, der stattfindet, wenn der Zähler [0] erreicht hat.
- 2. Zeigt die Tageszeit an.

School Building 1F

- Symbol der Informationsmatrix Zeigt an, wie weit Sie die Informationsmatrix fertiggestellt haben (siehe Seite 15).
- 4. Momentaner Aufenthaltsort des Protagonisten.

## SPIELBILDSCHIRM (AUF DEM CAMPUS)

EVENING 7

Ab einem bestimmten Punkt im Spiel erhalten Sie Zugriff auf das Transfermenü, über das Sie direkt zu verschiedenen Orten auf dem Campus springen können. Drücken Sie die

3

 $(\mathbf{A})$ 

D-Taste, um eine Liste der möglichen Ziele zu öffnen.

 $(\mathbf{\Phi})$ 

# ERKUNDUNG DES CAMPUS

Zu bestimmten Tageszeiten können Sie sich frei auf dem Gelände der Tsukumihara Academy bewegen.

An verschiedenen Orten des Campus wie beispielsweise dem Schießplatz, dem Garten und in vielen Klassenzimmern des Hauptgebäudes finden sich eine Reihe nützlicher Informationen.

Halten Sie auch Ausschau nach mit Fragezeichen markierten Personen, die Ihnen nicht nur interessante Dinge mitteilen können, sondern auch die Geschichte fortführen.





#### SCHWERWIEGENDE ENTSCHEIDUNGEN

Falsche Entscheidungen in Ereignissequenzen können fatale Auswirkungen haben und zum Ende des Spiels führen. Bedenken Sie daher Ihre Aktionen, wenn Sie die Wahl zwischen mehreren möglichen Vorgehensweisen haben.

#### TAIGAS QUESTS (AUFTRÄGE VON DOZENTIN FUJIMURA)

Im Korridor des Erdgeschosses ist Frau Fujimura stets auf der Suche nach Schülern, die Aufträge für sie erledigen.

Da Sie als Belohnung für Ihre Mühe verschiedene Obiekte



zur Dekoration Ihres Zimmers erhalten (siehe Seite 10), sollten Sie sich zumindest anhören, was die Dozentin zu sagen hat. Zu bestimmten Zeiten hält sich Frau Fujimura nicht im Korridor auf.

( )

8

( )

# LAIEN

Der Laden befindet sich im Keller des Schulhauptgebäudes. Hier haben Sie die Möglichkeit, Gegenstände, formelle Kleidung und weiteres Zubehör zu kaufen.

 $( \bullet )$ 

(Einige auf die Geschichte bezogene Gegenstände und formelle Kleidung können nicht verkauft werden.)

Ruv	• What would you like to buy?			
Duy	On Hand × O Funds 39	3048		
	COMMODITY	FUCE		
	Yakisoba Bread	150mm		
	Curry Bread	100		
	Ether Powder	100mm		
	Ether Shard	500mm		
	Return Crystal	300		
100				
B Pastar	as a miniscule amount of a Master's MD			
I Neston	es a miniscule amount of a master s m			
		II Details		

# 🅟 GEGENSTÄNDE

Es gibt verschiedene Arten von Gegenständen. Sie können sich Ihr Inventar ansehen, indem Sie die Option [Item] (Gegenstand) im Hauptmenü auswählen.

 $(\mathbf{\Phi})$ 



# HEILGEGENSTÄNDE

Mit diesen Gegenständen können Sie Meister und Diener heilen. Öffnen Sie das Arenamenü (siehe Seite 12), um sie beim Erkunden der Arena einzusetzen. Öffnen Sie das Fähigkeitenmenü (siehe Seite 20), wenn Sie diese Gegenstände während des Kampfes benutzen möchten. WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind wichtig für die Fortführung der Geschichte.

# WERTGEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände können Sie höchstbietend verkaufen.

## AUSLÖSER

Mit diesen auch als Geheimschlüssel bekannten Gegenständen kommen Sie im Spiel weiter (siehe Seite 14).

# FORMELLE KLEIDUNG

Diese Gegenstände können einem Meister nach dem Ausrüsten verschiedene Fähigkeiten verleihen.

( )

# FORMELLE KLEIDUNG

Sie können zwei Arten von formeller Kleidung gleichzeitig ausrüsten und so Ihre Werte verbessern oder die Fähigkeit erhalten, Codezauber zu verwenden (siehe Seite 22).

( )

Mit der Option [Equip] (Ausrüsten) im Hauptmenü können Sie formelle Kleidung wechseln oder ablegen.

Equip • Please	select an equipment skot.
P Dragon Cloak	-11
Fileseer's crystal B	
<pre> boost_mp(45);</pre>	: Master's MP has increased by 45.
Gi heal(64); MP USED 50	: Significantly restores servant's Hi ∆ Remove □ Details

# PRIVATZIMMER

Ab einem bestimmten Punkt im Spiel erhalten Sie ein Privatzimmer, in dem Sie sich ausruhen können.



## 🕟 UNTERHALTUNGEN MIT IHREM DIENER

In Ihrem Privatzimmer können Sie sich mit Ihrem Diener unterhalten. Da Sie an einige Informationen nur auf diese Weise gelangen, sollten Sie gelegentlich in Ihrem Zimmer vorbeischauen.

Reviewing your Information Matrix (Auf Ihre Infor- mationsmatrix zugreifen)	Am Tag Ihres Ausscheidungskampfes können Sie sich alle in der Vorbereitungsphase über Ihren Gegner gesammelten Informationen anschauen (siehe Seite 15).
Save (Speichern)	Speichern Sie Ihr aktuelles Spiel.
Leave your private room (Privatzim- mer verlassen)	Beenden Sie die Unterhaltung mit Ihrem Diener und verlassen Sie das Zimmer.

( )

10

۲

### WANDEL DER SEELE

Gehen Sie in die Kapelle und sprechen Sie mit Aoko Aozaki, um einen Wandel der Seele durchzuführen und so die Werte des Dieners des Protagonisten zu verbessern sowie neue Fertigkeiten und Fähigkeiten freizuschalten. Die Kapelle befindet sich hinter der Tür auf der rechten Seite am Ende des Korridors im Erdgeschoss.

۲



#### VERBESSERUNG DER WERTE IHRES DIENERS

Durch Verwendung von Skill Points (SP) (Fertigkeitenpunkten), die Sie beim Erreichen einer neuen Stufe erhalten, können Sie die Fähigkeiten Ihres Dieners entsprechend Ihrer Spielweise verbessern.

Alteration of the Soul

Strength (Kraft)	Körperliche Angriffskraft.
Endurance (Ausdauer)	Körperliche Abwehrkraft.
Agility (Beweglich- keit)	Bestimmt die Häufigkeit und das Tempo, mit denen Sie Fertigkeiten ausführen können.
Magic (Magie)	Bestimmt die Wirksamkeit von Codezaubern und Fertigkeiten sowie die Magieabwehr.
Luck (Glück)	Wirkt sich auf die Kritische-Treffer- Rate und die Widerstandsfähigkeit gegen Statusänderungen aus.

## FERTIGKEITEN ERHALTEN

Wenn Sie einen Diener mit einer bestimmten Menge an SP verbessern, erlernt er eine neue Fertigkeit (siehe Seite 20).



( )

۲

11

#### ARENA

( )

In der Arena findet eine Reihe von Ereignissen statt. Außerdem müssen Sie dort suchen, um die auch als Geheimschlüssel bekannten Trigger zu erhalten. Mit ihnen gelangen Sie in das Kolosseum, in dem die Ausscheidungskämpfe stattfinden. Darüber hinaus können Sie in der Arena die Kampffähigkeiten Ihres Dieners trainieren und Erfahrung sammeln, indem Sie gegen eine Vielzahl feindlicher Programme antreten.

# SPIELBILDSCHIRM (IN DER ARENA)

Es folgt eine Erläuterung des Bildschirmaufbaus auf in der Arena.



- 1. Die aktuellen HP (Trefferpunkte) des Dieners.
  - Wenn diese Anzeige [0] erreicht, endet das Spiel.
- Die aktuellen MP (Magiepunkte) des Dieners. MP werden verbraucht, wenn der Diener eine Fertigkeit einsetzt (siehe Seite 20).
- 3. Die Klasse Ihres Dieners.
- Die aktuellen MP des Meisters. MP werden verbraucht, wenn Sie Codezauber einsetzen (siehe Seite 22).
- 5. Eine Karte der Arena.
- Feindliches Programm Wenn Sie mit einem feindlichen Programm in Kontakt kommen, startet ein Kampf (siehe Seite 14).

( )

#### ARENAMENÜ

Drücken Sie die [S]-Taste, um das Arenamenü zu öffnen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Gegenstände (siehe Seite 9) und bestimmte Codezauber (siehe Seite 22) zu benutzen.

0220 0082 SABER	1	=	EVENI	ii5
HRSTER	ITEM			
	O LEt	her Shard	× 3	
			 +Switch o	ategory

12

()

## AKTIONEN IN DER ARENA

In der Arena treffen Sie von Zeit zu Zeit auf Ihren Gegner. Indem Sie mit ihm reden oder ihn angreifen, erhalten Sie nützliche Informationen, durch die Sie seinen wahren Namen erfahren. Außerdem können Sie in Gegenstandsordnern seltene Objekte wie beispielsweise Heilgegenstände oder formelle Kleidung zur Verbesserung der Fähigkeiten von Meistern und Dienern finden.

۲

# AUSGÄNGE

Auf jeder Ebene der Arena befinden sich zwei Ausgänge, durch die Sie zurück zum Campus gelangen. Sobald Sie die Arena verlassen, endet der Tag.



#### 🕟 HEILBRUNNEN

Im Modus "Novice" (Anfänger) gibt es auf jeder Ebene einen Heilbrunnen, an dem Sie die HP des Dieners und die MP des Meisters auffüllen können.



## 

In der Arena erscheint die nähere Umgebung des Protagonisten automatisch auf der Arenakarte. Durch Drücken der SELECT-Taste können Sie die Karte über den gesamten Bildschirm legen.



#### GEGENSTANDSORDNER

( )

Diese Ordner befinden sich an verschiedenen Stellen auf jeder Ebene der Arena und enthalten Geld, wichtige Objekte oder Verbrauchsgegenstände.



E Manual.indd 15

۲

13

۲

#### TRIGGER

Diese Geheimschlüssel befinden sich jede Woche auf beiden Ebenen der Arena. Schaffen Sie es nicht, beide Trigger innerhalb der Vorbereitungsphase zu erhalten, werden Sie disqualifiziert und dürfen das Kolosseum für den Ausscheidungskampf nicht betreten, wodurch das Spiel endet.



# 🕟 AUFGABEN

Sobald Sie eine Ebene der Arena in der Vorbereitungsphase freigeschaltet haben, erscheint Sie in Ihrem Terminal als erforderliche "Task" (Aufgabe).

:The second cipher key has been merated on the second floor. \_

#### KÄMPFE

۲

Wenn ein feindliches Programm Sie entdeckt, bewegt es sich sofort auf Sie zu. Kommt es in Kontakt mit Ihnen, startet ein Kampf (siehe Seite 17).



Nachdem Sie eine bestimmte Anzahl der gleichen Feinde besiegt haben, weichen sie Ihnen aus und greifen nicht mehr an, wodurch sich das Erkunden der Arena wesentlich einfacher gestaltet.

( )

#### INFORMATIONSMATRIX

Die Informationsmatrix ist eine Datenbank, in der alle über Ihren Feind gesammelten Informationen – darunter seine Klasse, sein wahrer Name und Noble Phantasm (Edler Geist) – seines Dieners gespeichert werden.

(�)



Durch Sammeln von Informationen über Ihren Feind in der Vorbereitungsphase erhalten Sie einen erheblichen Vorteil im Kampf. Erfahren Sie so viel wie möglich über ihn, um einige seiner Stärken und Fertigkeiten zunichte zu machen.

VERVOLLSTÄNDIGEN DER INFORMATIONSMATRIX

Die zum Füllen der Informationsmatrix benötigten Daten erhalten Sie in der Vorbereitungsphase durch Ereignisse auf dem Campus oder in der Arena sowie in bestimmten Kämpfen.

#### Wenn Sie die Informationsmatrix füllen, steigt ihre Stufe und weitere Informationen über Ihren Gegner werden verfügbar.



Jeder Diener verfügt über vier unterschiedliche Informationen. An drei davon können Sie über Nachforschungen innerhalb der Vorbereitungsphase gelangen, die letzte erhalten Sie jedoch nur durch den Menüpunkt "Reviewing vour Information Matrix" am Tag des Ausscheidungskampfes.

(�)

(�)

15

#### AUF IHRE INFORMATIONSMATRIX ZUGREIFEN

 $(\mathbf{\Phi})$ 

Am Tag Ihres Ausscheidungskampfes können Sie sich alle in der Vorbereitungsphase über Ihren Gegner gesammelten Informationen anschauen, wenn Sie Ihr Privatzimmer betreten (siehe Seite 10).

Haben Sie genügend Informationen gesammelt, um die von Ihrem Diener gestellten Fragen zu beantworten, steigt Ihre Matrix auf die höchste Stufe "E" (EXTRA).



7

#### RUSWIRKUNG RUF DEN KAMPF

Je mehr Informationen Sie über Ihren Gegner sammeln, desto mehr Vorteile haben Sie im Kampf und können beispielsweise mehr Befehle Ihres Gegners im Voraus erkennen (siehe Seite 19).



Wenn Sie mit Ihrer Informationsmatrix die höchste Stufe "E" erreicht haben, können Sie den Edlen Geist des Dieners sehen.

#### NACH DEM KAMPF

Sollten Sie siegreich aus dem Ausscheidungskampf hervorgehen, wird die Informationsmatrix über Ihren Feind automatisch vervollständigt. Da jeder Diener aus unterschiedlichen Gründen am Krieg um den Heiligen Gral teilnimmt, erhalten Sie durch die zusätzlichen Informationen Zugriff auf interessante Fakten über die anderen Kämpfer.

(�)

()

#### KAMPE

Sobald Sie ein feindliches Programm entdeckt haben und mit ihm in Kontakt gekommen sind, startet ein Kampf. Da Sie nun nicht mehr fliehen können, müssen Sie diese Konfrontation durchstehen und sollten daher bereit sein, bevor Sie einen Feind angreifen.

SPIELBILDSCHIRM (IM KAMPF)BATTLE)

۲



- HP Ihres Dieners. Fallen diese auf 0, endet das Spiel.
- MP Ihres Dieners. MP werden beim Einsatz von Fertigkeiten verbraucht (siehe Seite 20).
- Klasse Ihres Dieners. 3.
- HP Ihres Gegners. Fallen diese auf 0, gewinnen Sie.
- 5. Klasse Ihres Gegners.
- Befehl "ANGRIFF". Startet eine Angriffsaktion.
- Befehl "ABWEHR". Blockt feindliche Angriffe.
- 8. Befehl "DURCHBRECHEN". Startet einen mächtigen Angriff zum Durchbrechen des feindlichen Blocks.
- Befehl "FERTIGKEIT".
- Von Ihnen ausgewählter Befehl.
- Vom Feind ausgewählter Befehl.
- Symbol des für Ihren Diener verfügbaren Edlen Geists.
- 13. Symbol des für den Diener Ihres Gegners verfügbaren Edlen Geists.

( )

 $(\mathbf{\Phi})$ 

17

#### KAMPFBEFEHLE

Im Kampf müssen Sie Ihrem Diener sechs Befehle im Voraus erteilen. Es gibt vier Arten von Befehlen: ATTACK (Angriff), GUARD (Abwehr), BREAK (Durchbrechen) und SKILL (Fertigkeit)



#### GURRI

Stark gegen ATTACK Schwach gegen BREAK

BREAK Stark gegen GUARD Schwach gegen ATTACK

#### SKILL

( )

Sticht die anderen drei Befehle aus, wobei es allerdings auch Ausnahmen von dieser Regel gibt.

Die Befehle ATTACK, GUARD und BREAK gleichen sich jeweils aus, SKILL ist jedoch normalerweise stärker als die anderen drei. Im Falle von SKILL gegen SKILL setzt der Charakter mit der höheren AGILITY (Beweglichkeit) seine Fertigkeit zuerst ein.

#### BEFEHLE ERTEILEN

Die Befehle ATTACK. GUARD und BREAK können Sie erteilen, indem Sie sie mit den Richtungstasten auswählen und den 🛞 Knopf drücken. Wenn Sie sie aufheben möchten, drücken Sie vor der Ausführung die 🔘 -Taste. Öffnen Sie zum Verwenden von SKILL-Befehlen das



Fertigkeitenmenü mit der  $igodoldsymbol{\mathbb{Q}}$  -Taste, wählen Sie den Befehl mit den Richtungstasten aus und drücken Sie die  $\otimes$  -Taste, um den Befehl zu bestätigen.

#### EXTRR TURN (ZUSÄTZLICHER ZUG)

Waren drei aufeinander folgende Befehle erfolgreich, wird der zusätzliche Befehl "EXTRA TURN" mit einem vernichtenden Anariff ausaelöst. Da dieser Befehl Ihren Gegnern ebenfalls zur



Verfügung steht, sollten Sie die Auswahl Ihrer eigenen Befehle gut überdenken!

( )



 $( \bullet )$ 

Beim Erteilen Ihrer sechs Befehle erlernen Sie unter Umständen, im Voraus die von Ihrem Gegner eingegebenen Befehle zu erkennen, die daraufhin auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Je mehr gleiche feindliche Programme Sie besiegen, desto einfacher wird es, ihre Aktionen vorherzusehen.





### FEINDLICHEN DIENERN ERTEILTE BEFEHLE AUFDECKEN

Je höher die Stufe Ihrer Informationsmatrix ist (siehe Seite 15), desto besser sind Ihre Chancen, die Aktionen feindlicher Diener vorherzusehen.



Haben Sie darüber hinaus die Informationsmatrix Ihres Gegners vervollständigt, können Sie erkennen, wann der Diener seinen Edlen Geist (siehe Seite 21) einsetzt. Ist dieser verfügbar, werden Sie in diesem Fall durch ein blinkendes Symbol vorgewarnt.

# 🕟 VOR- UND NACHTEILE DER BEFEHLE

Werden von Ihrem Gegner ausgewählte Befehle auf dem Bildschirm angezeigt, sehen Sie auch, ob Sie darauf bezogen mit Ihren Befehlen jeweils im Vor- oder Nachteil sind.



Sie sind im Vorteil



( )

GUARD BREAK Sie sind im

Nachteil

( )

# 🌑 UNTERSTÜTZUNGSBEFEHL ERTEILEN

(�)

Ein Meister kann pro sechs von seinem Diener ausgeführten Befehlen eine Unterstützungsfertigkeit einsetzen.

#### KAMPF STARTEN

Wählen Sie nach Eingabe aller sechs Befehle die Option BATTLE (Kampf) und drücken Sie die  $\otimes$ -Taste, um die Befehle auszuführen.



Sobald beide Seiten alle sechs Befehle ausgeführt haben, kehrt Ihr Diener zu Ihnen zurück und Sie müssen erneut Befehle erteilen. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die HP einer Seite auf Null gefallen sind.

## FERTIGKEITEN

SKILLS (Fertigkeiten) sind spezielle Befehle, mit denen Sie im Kampf die drei Grundbefehle ausstechen können. Es gibt zwei Arten von Fertigkeiten: Unterstützungsfertigkeiten des Meisters und Kampffertigkeiten des Dieners.

SRBER	
SKILL	
A Veil of Falling Petals	30
Applause of Artillery	
A Thrice-setting Sun	
Fount of the Fiery Saint	
A Fount of the Healer	30
. / 1 2 3	
	- +Switch category

## FERTIGKEITEN DES DIENERS

Jeder Diener verfügt über ein eigenes Repertoire an Fertigkeiten, für deren Verwendung MP verbraucht werden.

( )

Mit diesen Fertigkeiten haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, Gegner zu verletzen oder Statusänderungen hervorzurufen (siehe Seite 23).

Der Diener des Protagonisten kann neue Fertigkeiten im Rahmen des Wandels der Seele erlernen (siehe Seite 11). Err. i. 311 Danment

20

(

## EDLE GEISTER

Jeder Diener verfügt über einen Edlen Geist, den er unter bestimmten Bedingungen einsetzen kann, um den Verlauf des Kampfes drastisch zu ändern und eine nahezu sichere Niederlage in einen Sieg zu verwandeln. Sie sollten wissen, wie Sie sich gegen den Edlen Geist eines Dieners verteidigen können und wann es am günstigsten ist, Ihren eigenen Edlen Geist einzusetzen.



#### VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERWENDUNG VON FERTIGKEITEN

۲

Für die Verwendung bestimmter Fertigkeiten müssen verschiedene Voraussetzungen erfüllt sein. Wenn Sie eine Fertigkeit erlernen, sollten Sie sich den "Status" im Hauptmenü ansehen.

Es ist möglich, diese speziellen Fertigkeiten auszuwählen, wenn Sie Befehle erteilen, allerdings werden Sie erst dann ausgeführt, wenn die Bedingungen erfüllt sind.



Die meisten dieser Fertigkeiten haben die Verwendung eines Edlen Geists als Voraussetzung, andere benötigen jedoch eine zusätzliche Aktion. Die Archer-Fertigkeit "Hound of the Red Plains" wird beispielsweise erst dann ausgeführt, wenn Sie zuvor die Fertigkeit "Improvement Preparation" eingesetzt haben

Bei jeder Verwendung von "Improvement Preparation" steigt die Qualität der Verbesserung um bis zu 5, wodurch auch der Wert der Verbesserungsfertigkeit ansteigt.

Fertigkeiten, die Statusänderungen hervorrufen (siehe Seite 23) oder Ihren Angriff bzw. Ihre Magie verbessern, werden bei mehrmaliger Anwendung nicht verstärkt.

۲

۲

# UNTERSTÜTZUNGSFERTIGKEITEN

(

Nach jeweils sechs von Ihrem Diener ausgeführten Befehlen haben Sie die Möglichkeit, einen Codezauber oder einen Gegenstand zu verwenden.

CODEZAUBER

Für die Verwendung eines Codezaubers benötigt der Meister eine bestimmte Menge an MP. Die verfügbaren Codezauber sind je nach formeller Kleidung des Meisters unterschiedlich.

Codezauber haben verschiedene Auswirkungen: manche verletzen den Gegner, andere beeinflussen seine Aktionen und wiederum andere heilen oder schützen einen Diener.

# GEGENSTÄNDE

Im Kampf können Sie die meisten Gegenstände in Ihrem Inventar benutzen, wobei es auch hier mitunter Ausnahmen geben kann.

0 8	Super-spicy Mabo Tofu	×2	7
0	Ether Powder		
0	Ether Shard		
	Ether Fragment	× 1	
	Pure Ether		
	Wagic Crystal Shard 🖂		
	Ether Fragment Pure Ether Wagic Crystal Shard 🖂	×1 × 4 ×1	3 2 2

#### COMMAND SEAL (BEFEHLSSIEGEL)

Sie können Ihr Befehlssiegel nutzen, um Ihrem Diener Befehle zu erteilen, die er befolgen muss. Jeder Meister verfügt über drei Befehlssiegel, die nach ihrer Benutzung zu einem Ausscheiden



aus dem Krieg um den Heiligen Gral und dem Ende des Spiels führen. Wenn Sie die Option zum Einsatz eines Siegels erhalten, sollten Sie sichergehen, dass dies auch wirklich notwendig ist.

( )

22

۲

**()** 

# STATUSÄNDERUNGEN

Fertigkeiten und Angriffe können im Kampf zu Statusänderungen bei einem Diener führen.

( )

8	Vergiftung	Nachdem ein Diener zu seinem Meister zurückgekehrt ist, verliert er eine bestimmte Menge HP.
t	Opferung	Nachdem ein Diener zu seinem Meister zurückgekehrt ist, verliert er eine bestimmte Menge HP und der Diener des Gegners wird mit derselben Menge geheilt.
£4	Lähmung	Wird ein Gegner angegriffen, kann er sich nicht mehr bewegen oder reagieren.
8	Fluch	Nachdem ein Diener zu seinem Meister zurückgekehrt ist, verliert er die Menge an HP, die er dem gegnerischen Diener an Schaden zugefügt hat.
\$	Regeneration	Nachdem ein Diener zu seinem Meister zurückgekehrt ist, wird eine bestimmte Menge seiner HP wiederhergestellt.
Ċ	Wiederbele- bung	Fallen die HP eines Dieners im Kampf auf Null, wird er ein einziges Mal wiederbelebt und erhält einen Teil seiner HP zurück.
000053638535555	Siegel	Unter dem Einfluss eines Siegels sind bestimmte Befehle im Kampf eine Zeit lang nicht verfügbar.
& 3 &	Geschwächte Fähigkeit	Bestimmte fähigkeiten sind eine bestimmte Zeit lang geschwächt.

Gift, Lähmung und Fluch können mit dem Gegenstand "Remedy" (Heilmittel) aufgehoben werden. Mit Ausnahme von Statusänderungen, die Ihrem Diener die Fähigkeit zum Kämpfen nehmen, lassen die meisten Auswirkungen mit der Zeit nach. Alle Statusänderungen werden sofart aufgehoben, wenn der Kampf endet oder Sie bestimmte Codezauber einsetzen.

( )

Werden von Ihrem Gegner ausgewählte Befehle auf dem Bildschirm angezeigt, sehen Sie auch, ob Sie darauf bezogen mit Ihren Befehlen jeweils im Vor- oder Nachteil sind.



Statusänderungen werden durch ein Symbol angezeigt. **2**3

۲

#### ENDE DES KAMPFES

Nach dem Ende des Kampfes wird das Ergebnis angezeigt.

۲

🕟 SIEG

Fallen die HP Ihres Gegners auf Null, gewinnen Sie den Kampf und der Ergebnisbildschirm erscheint. Wenn Sie einen Kampf gewinnen, erhalten Sie Erfahrung, Punkte, Geld und manchmal auch Gegenstände.

## NIEDERLAGE (GAME OVER)

Fallen die HP Ihres Dieners auf Null, verlieren Sie den Kampf und das Spiel endet.

Wählen Sie in diesem Fall eine der rechts unten auf dem Bildschirm angezeigten Optionen und drücken Sie die  $\otimes$  Taste.



#### 🕟 NELE STUFE

Sobald Sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt haben, steigt Ihre Meisterstufe.

In diesem Fall steigen Ihre maximale Menge an MP sowie die HP und MP Ihres Dieners. Darüber hinaus erhalten Sie SP, die Sie für einen Wandel der Seele benötigen (siehe Seite 11).



۲

۲

### FOLGEN SIE UNS

Bei Ghostlight gibt es viele weitere spannende Produkte! Auf unserer Website finden Sie Informationen zu Ihren Lieblingsspielen von Ghostlight, exklusive Minisites unserer Titel und Neuigkeiten zu japanischen Rollenspielen. Wir sind auch auf Facebook und Twitter vertreten, um Sie immer auf dem neuesten Stand zu halten!

۲

Besuchen Sie uns unter www.ghostlight.uk.com und folgen Sie uns auf:

۲



Fate/EXTRA © TYPE-MOON © 2012 MarvelousAQL Inc. Published and distributed by Ghostlight LTD.



25

