

EIN LÖSUNGSBUCH FÜR DEN KADETTEN FINAL FANTASY 8

Marc Beckersjürgen

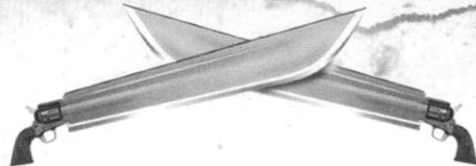


PLUS LÖSUNG ZU
FINAL FANTASY 7



FINAL FANTASY 8

柔



EIN LÖSUNGSBUCH FÜR DEN KADETTEN

FINAL FANTASY 8

Marc Beckersjürgen



X GAMES



Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Beckersjürgen, Marc:
Final Fantasy VIII : Ein Lösungsbuch für den Kadetten ;
Plus Lösungen zu Final Fantasy VII / Marc Beckersjürgen. –
München : X-Games, 2000
ISBN 3-8272-9080-5

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Die Screenshots dieses Buches sind der Software Final Fantasy VIII™ entnommen. Final Fantasy VIII™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Square Electronic Hrts L.L.C., USA.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2

03 02 01 00

ISBN 3-8272-9080-5

© 2000 by X-Games, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Titelgestaltung und Innenlayout: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Marcus Beck, mbeck@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen
Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany



INHALT

VORWORT	9
VORWORT ZUR 2. AUFLAGE	11
DIE HAUPTDARSTELLER	13
Squall Leonhart	14
Rinoa Heartily	15
Xell Dincht	17
Selphie Tilmitt	18
Quistis Treppe	19
Irvine Kinneas	20
Die Waffen-Magazine	21
GUARDIAN FORCES UND DAS KOPPLUNGSSYSTEM	23
Quetzalcoatl	24
Shiva	26
Ifrit	27
Siren	28
Brothers	30
Diabolos	31
Carbuncle	32
Leviathan	34
Pandemona	35
Cerberus	37
Alexander	38
Doomtrain	39
Bahamut	41
Kaktor	43
Tombery	44
Eden	46
Versteckte Guardian Forces	48





KOMPLETTLÖSUNG DISC 1	51
Auf dem Weg zur Feuergrotte	53
In der Feuergrotte	54
Die SEED-Prüfung	55
Zurück in Balamb	59
Ein neuer Auftrag!	63
Eine andere Zeit, ein anderer Ort	65
Ankunft in Timber – die Entführung des Präsidenten	66
Zurück nach Timber	68
Laguna in der Ausgrabungsstätte	71
Im Galbadia Garden	72
Deling City – das Attentat	74
Intermezzo: Das Grab des unbekannten Königs	74
Was man auf CD 1 erledigt haben sollte	85
KOMPLETTLÖSUNG DISC 2	87
In einer kleinen Stadt namens Winhill	88
In Gefangenschaft	89
Sabotage der Raketenbasis	93
Rebellion im Balamb Garden	96
Bruchlandung in Fisherman's Horizon	102
Xells Heimatstadt wird belagert	105
Besuch in Trabia Garden	108
Intermezzo im Shumi-Dorf	110
Balamb gegen Galbadia – das Duell der Garden	111
KOMPLETTLÖSUNG DISC 3	117
Laguna, der Laienschauspieler	118
Wiedersehen mit Ellione?	119
Auf nach Esthar	120
Laguna befreit Ellione	122
Esthar – eine blühende Metropole	123
Abstecher nach Tear's Point	124
Die Lunatic Pandora kommt!	124
In der Weltraumstation	125
Das Raumschiff Ragnarok	127
Intermezzo: eine Tour um die ganze Welt	129
Rettet Rinoa!	129
Gestatten: Laguna, Präsident von Esthar	130
In der Lunatic Pandora	130

FINAL FANTASY 8

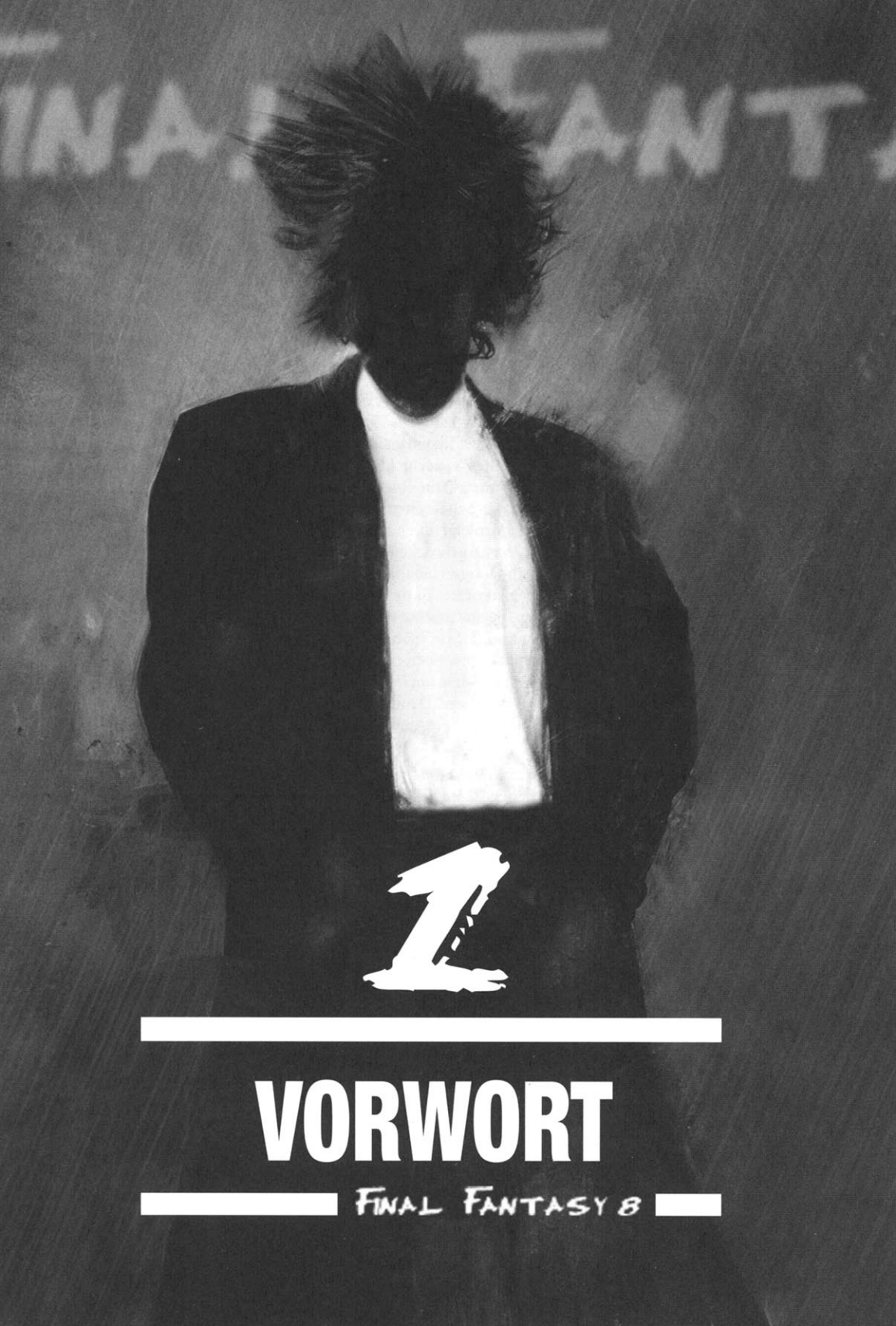
KOMPLETTLÖSUNG DISC 4	135
Showdown im Schloss.	138
WISSENWERTES UND GEHEIMNISSE	151
Weltkarte	152
Der SEED-Test	152
Triple Triad	163
Gegenstände – und was man daraus machen kann	172
Kopplungs-Tabelle	179
Die Inseln nahe Himmel und Hölle	182
Die Kaktusinsel	183
Die fliegende Untertasse	183
Omega Weapon	184
Ragnarok auf CD 4 wiederfinden	185
Das Chocobo-Spiel (benötigt PocketStation)	185
Mogel Power – Cheatcodes	186
Webweiser	194
FINAL FANTASY VII – DER VORGÄNGER	197
Der Anschlag auf den Mako-Reaktor	198
Sektor 7 in Gefahr	200
Kalm – eine verträumte kleine Stadt	204
Junon-Hafen	205
Nord Corel und die »Gold Saucer«	206
Cosmo Canyon und die Höhlen der Gi	208
Zurück in Nibelheim	208
Rocket Town	209
Intermezzo	209
Auf der Suche nach dem Tempel des alten Volkes	209
Die vergessene Stadt	211
Wo ist Sephiroth?	211
Auf der Suche nach Cloud	213
Der Corel-Reaktor	214
Die Schlacht um Fort Condor	214
Der Reaktor von Junon	214
Cids Traum wird wahr	215
Auf der Suche nach der weißen Substanz	216
Zurück in der alten Heimat Midgar	217
Jetzt wird abgerechnet, Sephiroth!	218





WISSENWERTES UND GEHEIMNISSE	221
Chocobo-Zucht	222
Ultima Weapon	223
Smaragd Weapon	223
Rubin Weapon	223
Der Reisende von Kalm	224

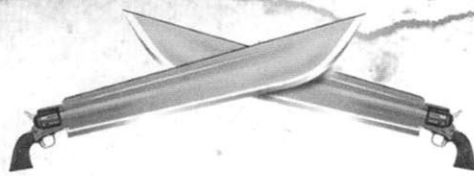




1

VORWORT

FINAL FANTASY 8



Squaresoft hat es – wieder einmal – geschafft. Mit Final Fantasy VIII ist es der japanischen Spielefirma erneut gelungen, dafür zu sorgen, dass Tausende von Rollenspielfans am Montag morgen mit Ringen unter den Augen in die Schulen, Universitäten und zu ihren Arbeitsplätzen stolpern, um für ein paar Stunden an die Oberfläche des realen Lebens aufzutauchen, nur um sich nach getaner Arbeit und Verrichtung der notwendigsten sozialen Verpflichtungen wieder in den Kampf gegen Monsterhorden und die spannende und mitreißende Geschichte von Squall Leonheart und seinen Mitstreitern zu stürzen.

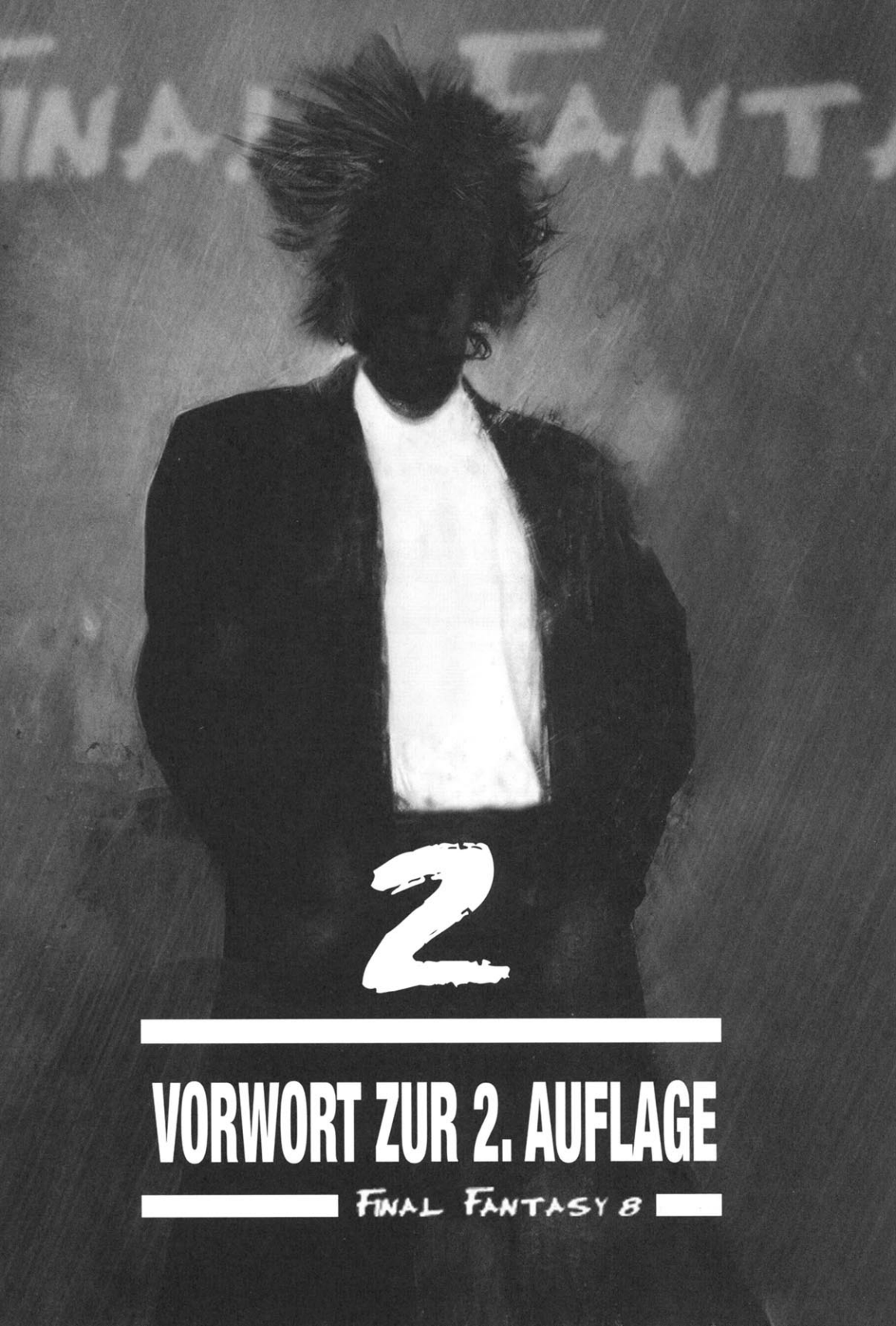
Und ich weiß, wovon ich rede – ich gehöre schließlich auch dazu ...

Die Final-Fantasy-Reihe steht seit der ersten Auflage, die seinerzeit noch auf dem Nintendo Entertainment System erschien, für ein außergewöhnliches Rollenspielerlebnis, das mit ausgefeilten Charakteren, einer vielschichtigen Story und einem ausbalancierten Kampf- und Magiesystem aufwarten kann. Rollenspiele dieser Form haben in Japan eine lange Tradition und zählen zu den beliebtesten Genres in der Unterhaltungsbranche. In der westlichen Welt konnte nicht zuletzt durch den direkten Vorgänger Final Fantasy VII eine Lanze für diese Spieleattung gebrochen werden. Die opulente Optik des vorhergehenden Abenteuers – das im Übrigen inhaltlich bis auf wenige versteckte Andeutungen nichts mit dem neuen Meisterwerk zu tun hat – in Verbindung mit den klassischen Vorzügen der Final-Fantasy-Reihe machte Final Fantasy VII zu einem der erfolgreichsten Spiele auf der Playstation. Es ist auch zwei Jahre nach seinem Erscheinen sowohl optisch als auch spielerisch immer noch ein Referenztitel. Nicht zuletzt aus diesem Grund widmen wir diesem Meilenstein am Ende dieses Buchs noch ein paar besondere Kapitel in Form einer Bonus-Lösung. Denjenigen, für die Final Fantasy VIII als Einstieg in die Serie dient, sei der Vorgänger (auf Playstation und PC) wärmstens empfohlen.

Mit Final Fantasy VIII indessen ist die Messlatte noch ein wenig höher gerutscht. Wer der Meinung war, mit dem Vorgänger seien die grafischen Feinnessen der Playstation endgültig ausgereizt, wird schon nach kurzer Zeit eines Besseren belehrt. Detaillierte Spielfiguren, liebevolle Animationen, atemberaubende Zwischensequenzen und schier unglaubliche Spezialeffekte beweisen, dass Squaresoft immer noch ein bisschen mehr aus der Playstation quetschen kann.

Doch genug der Vorrede, es sollen Taten sprechen. Kappen Sie Ihre Telefonleitung, bestellen Sie die Zeitung ab und kaufen Sie noch schnell ein paar Lebensmittel ein – willkommen in der Welt von Final Fantasy VIII!

Marc Beckersjürgen
Münster, im Oktober 1999



2

VORWORT ZUR 2. AUFLAGE

FINAL FANTASY 8



Zu Beginn des Jahres 2000 erscheint *Final Fantasy VIII* nach dem immensen Erfolg der Playstation-Version auch für den PC. Obwohl beide Versionen inhaltlich identisch sind, gibt es dennoch einige technisch bedingte Unterschiede, auf die an dieser Stelle hingewiesen werden soll.

Die in diesem Lösungsbuch gemachten Angaben zu Bedienung und Tastenkombinationen beziehen sich auf die deutschsprachige Version für die Sony Playstation. Da der PC naturgemäß nicht über das Gamepad der Playstation verfügt, weicht die Tastaturbeziehungsweise Buttonbelegung von den in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Funktionen ab.

Tastaturbelegung in der PC-Version

Außerhalb des Kampfmodus wird die Figur mit den Pfeiltasten oder dem Steuerkreuz des Gamepads/Joysticks gelenkt.

Ferner gilt:

X	leitet ein Gespräch ein oder bestätigt einen Befehl.
W	lässt die Figur bei gedrückter Richtungstaste langsam gehen. Gleichzeitig werden Aktionen damit abgebrochen.
A	leitet ein Gespräch oder eine Kartenpartie ein.
D	bringt das Menü auf den Bildschirm.
Alt - F4	beendet das Spiel.

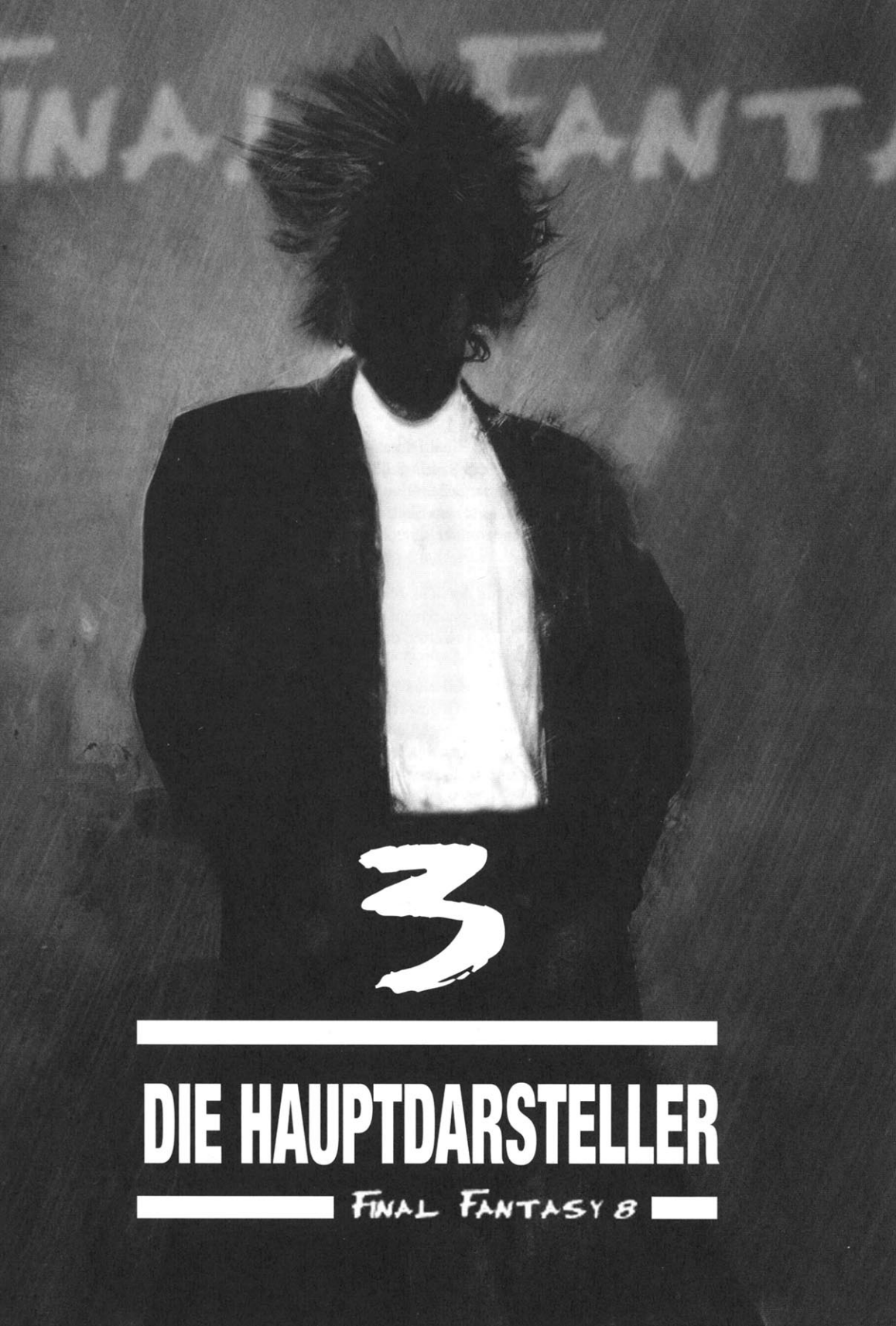
Während des Kampfes haben die Tasten die folgenden Funktionen:

X	bestätigt den über die Richtungstasten/Steuerkreuz ausgewählten Aktionen.
W	bricht die letzte Auswahl ab.
A	zeigt den gegenwärtigen Status der eigenen Gruppe an (Gesundheit, besondere Zustände wie Vergiftung, Schlaf oder ähnliches).
D	wechselt zwischen den einzelnen Spielfiguren.
Q	bringt eine Liste der zur Verfügung stehenden Gegner zur Zielauswahl auf den Schirm.
E	ist der »Auslöser« für Squalls und Irvines Spezialattacken. Benutzt man es im richtigen Moment während Squalls normalen Angriff, kann man den Schaden erhöhen, den er mit seinem Hieb anrichtet.
Z und C	drückt man diese beiden Tasten gleichzeitig, versuchen die Helden zu fliehen.

Für den Fall, dass Sie ein Gamepad oder einen Joystick benutzen, können Sie die Knopfbelegung im Konfigurationsmenü von *Final Fantasy VIII* nachschlagen oder auch nach Wunsch umdefinieren.

Eine Besonderheit stellt das »Anfeuern« der Guardian Forces dar. In der PC-Version kann diese Funktion während der Aufttrittsanimation der G.F. ausgeübt werden, indem man die »F«-Taste gedrückt hält und mit »A« den Schaden, den die G.F. anrichtet, in die Höhe treibt.

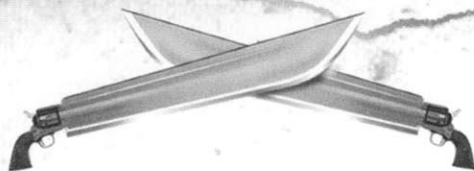
Die Cheats im Kapitel »Mogel Power – Cheatcodes« beziehen sich ausschließlich auf die Sony Playstation. Eventuell vorhandene Cheats für die PC-Version finden Sie im Internet unter www.mogelpower.de.



3

DIE HAUPTDARSTELLER

FINAL FANTASY 8



Im Laufe des Abenteuers werden Ihnen viele Figuren und Charaktere begegnen. Manche davon sind Ihnen nicht ganz so freundlich gesinnt, andere sind bereit, sich auf Ihre Seite zu stellen und bis zum Ende mit Ihnen zu kämpfen. Jede der Figuren hat ihren eigenen Stil, der sich in der Wahl der Kleidung, Waffen und der allgemeinen Einstellung äußert. Zusätzlich verfügt jeder Ihrer Freunde über bestimmte Spezialmanöver, die sie in bedrohlichen Situationen ausführen, um zu helfen, so gut es geht. Art und Anzahl dieser Attacken hängen von der Erfahrung und der Ausstattung der jeweiligen Figur ab.

Darf ich vorstellen: Squall Leonhart und seine Freunde.

Squall Leonhart

Squall Leonhart ist die Hauptfigur in Final Fantasy 8. Squall ist ein junger Mann, der kurz vor seiner Abschlussprüfung zum SEED-Soldaten steht. Er ist ein eher stiller und introvertierter Mensch, der ungern in Gesellschaft ist und es vermeidet, seine Gefühle zu offenbaren. Man könnte sagen, er sei ein Ekel, aber das wird ihm nicht gerecht, denn unter seiner rauen und abweisenden Schale steckt ein nobler und guter Kern.

Waffen

Squall ist ein Meister im Umgang mit der »Gunblade«, einem Schwert mit Pistolengriff, das nur von wenigen SEED-Kadetten beherrscht wird. Er ist neben seinem Intimfeind, Cifer Almasy, einem anderen SEED-Anwärter, der einzige, der mit dieser Waffe umzugehen versteht.

Zu Beginn des Abenteuers besitzt Squall eine ganz einfache Gunblade. Im Laufe der Zeit wird er in der Lage sein, diese Waffe mit Hilfe von speziellen Ausrüstungsgegenständen auszubauen und zu einem mächtigen und gefährlichen Werkzeug zu machen. Manche dieser Gegenstände bekommt man buchstäblich an jeder Ecke, andere sind sehr selten und müssen mühsam erkämpft oder erarbeitet werden.

Squall Leonharts Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände	Neu erlernte »Finishing Blade«
Revolver	6x Zaubersplitter 2x Schraube Waffen-Magazin »März«	Grobspalter: Ein verheerender Schlag gegen einen Gegner
Kiastraight	1x Eisenrohr 4x Schraube Waffen-Magazin »April«	Schicksalszirkel: in beeindruckender Rundumschlag gegen alle Gegner
Schneide-Trigger	1x Mesmerize-Klinge 6x Schraube Waffen-Magazin »Mai«	
Flame-Tan	1x Verräterklinge 1x Krötenpanzer 4x Schraube Waffen-Magazin »Juni«	
Spaltlanze	1x Dino-Knochen 1x Roter Stoßzahn 12x Schraube Waffen-Magazin »Juli«	Blast Zone: Ein mächtiger Hieb gegen alle Gegner

FINAL FANTASY 8

Name der Waffe	benötigte Gegenstände	Neu erlernte »Finishing Blade«
Vergehensstrafe	1x Küchenmesser 2x Sternensplitter 1x Krötenpanzer 8x Schraube Waffen-Magazin »August«	
Löwenherz	1x Adamantine 4x Drachenzahn 12x Pulsarmunition Waffen-Magazin »Erstausgabe«	Herzensbrecher: Eine lange Folge von vernichtenden Attacken gegen einen einzelnen Gegner

Spezialtechnik

Squalls Verzweiflungsangriff besteht aus dem »Multi-Slash«, einer Folge von vier bis maximal acht Schlagattacken. Squall verfügt über vier verschiedene »Finishing-Blades«, die er gelegentlich am Ende des Angriffs ausgeführt. Welche davon zufällig ausgewählt wird, hängt davon ab, welche Waffe Squall gerade verwendet. Je besser die Waffe, desto größer ist das Repertoire an »Finishing-Blades«.

Um eine Spezialtechnik ausführen zu können, muss sich Squall oder einer seiner Mitstreiter in einer kritischen Situation befinden. Dies gilt auch für die anderen Gruppenmitglieder, die jeweils über eine eigene Spezialattacke verfügen. Doch dazu später mehr.

Bedingungen, die zum Einsatz von Spezialtechniken befähigen, sind beispielsweise:

- Die Gesundheit des Charakters ist im kritischen Bereich. Dies ist der Fall, wenn die Hitpoints (HP) nur noch rund 25–30% des maximal möglichen Gesundheitszustands ausmachen. Dies erkennt man daran, dass die Hitpoints nicht mehr in weißer Farbe, sondern gelb dargestellt werden.
- Ein anderes Gruppenmitglied wurde zu Boden geschickt oder ist sonstwie kampfunfähig gemacht worden, zum Beispiel durch Versteinerung.
- Die Spielfigur steht unter dem Einfluss des Zauberspruchs »Aura«.

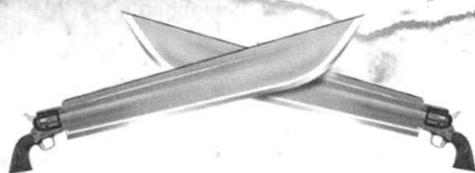
Steht eine Spezialtechnik zur Verfügung, dann erscheint neben dem »Angriff«-Kommando im Kampfmenü ein Pfeil und ein Geräusch erklingt. Mit einer Steuerkreuzbewegung nach rechts wird die Spezialtechnik dann ausgewählt und mit der **R1**-Taste bestätigt.

Bei Squalls »Multi-Slash« wird dann im unteren Bildbereich ein Ablaufbalken eingeblendet. Wenn die Markierung im »Auslöser«-Bereich angekommen ist, muss die R1-Taste gedrückt werden, um den Schaden zu erhöhen. Der Zufall bestimmt, ob am Ende noch ein »Finishing Blade« ausgeführt wird.

Rinoa Heartily

Rinoa Heartily ist die erste Auftraggeberin für Squalls SEED-Truppe nach seiner bestandenen Prüfung. Die junge Frau adliger Abstammung ist eine mutige Rebellin im Kampf gegen die Hexe Edea. Sie ist zwar kein SEED, kämpft aber ebenso mutig und ist ein vollwertiges Mitglied der Kampftruppe. Sie ist sehr emotional und freundlich – zwei





Eigenschaften, die im direkten Kontrast zu Squalls Charakter stehen. Dennoch fühlen sich die beiden merkwürdigerweise zueinander hingezogen ...

Waffen

Rinoas bevorzugte Waffe ist eine Art Schleuder, die mit scharfkantigen Projektilen schießt, genannt »Blaster Edge«. Je nach verwendeter Waffe richten ihre Angriffe größeren Schaden an.

Rinoa Heartilys Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände
Vollmond-Ring	3x Zaubersplitter Waffen-Magazin »April«
Walküre	1x Zaubersplitter 1x Windfeder Waffen-Magazin »Mai«
Rising Sun	1x Sägezahn 8x Schraube Waffen-Magazin »Juli«
Kardinal	1x Cockatrice-Feder 1x Mesmerize-Klinge 1x Spitze Krallen Waffen-Magazin »August«
Shooting Star	1x Windmühle 1x Phönix-Ring 1x Force-Reif 1x Energiekristall Waffen-Magazin »Erstausgabe«

Spezialtechnik

Rinoas Spezialtechniken werden von ihrem Schoßhund, Angel, ausgeführt. Welche Techniken Angel beherrscht, hängt davon ab, welche Tricks ihm Rinoa beigebracht hat. Die neuesten Tricks kann Rinoa durch die Lektüre der Zeitschrift »Mein Hund« nachlesen. Um Angel einen der Tricks beizubringen, muss sie ihn in ihrem Statusbildschirm auswählen und einfach nur abwarten. Je häufiger und länger Rinoa nun durch die Gegend spaziert, desto eher lernt Angel den neuen Trick.

Folgende Tricks werden in der Zeitschrift vorgestellt:

Trick	»Mein Hund«-Ausgabe	Wo bekommt man das Heft?
Angel-Sturm Angriff auf einen Gegner	kann Angel bereits von Beginn an –	
Angel-Vita Heilt einen Charakter	Ausgabe Nummer 2	Auf dem Bett in Rinoas Zug bei der Entführung des Präsidenten, nach dem Rinoa aufgestanden ist und das Bett zusammengeklappt wurde
Angel-Revers Belebt kampfunfähige Gruppenmitglieder	Ausgabe Nummer 4	Im »Pet Shop« am Bahnhof von Timber kaufen

FINAL FANTASY 8

Trick	»Mein Hund«-Ausgabe	Wo bekommt man das Heft?
Angel-Suche Sucht nach Items	Ausgabe Nummer 5	Im »Pet Shop« im Einkaufszentrum von Esthar kaufen
Angel-Kanone Angriff auf alle Gegner	kann Angel bereits von Beginn an	–
Angel-Strike Angriff auf einen Gegner	Ausgabe Nummer 1	Squall erhält es von Xell im Zug auf der Fahrt nach Timber
Unsichtbarer Mond Die Truppe wird unbesiegbar	Ausgabe Nummer 3	Im »Pet Shop« am Bahnhof von Timber kaufen
Sternschnuppe Angriff auf alle Gegner	Ausgabe Nummer 6	Im »Pet Shop« im Einkaufszentrum von Esthar kaufen

Mit der Ability »Junk-Shop« der G.F. Doomtrain kann man im späteren Verlauf des Spiels das Angebot jedes Shops herbeizaubern. Dort lassen sich alle Ausgaben des Magazins nachkaufen, sollte eine unwiederbringlich verloren gegangen sein.

Xell Dincht

Xell Dincht ist ein Heißsporn erster Güte, der seine Emotionen nur selten unter Kontrolle hat. An sich ist er ein netter Kerl, nur lässt er sich schnell durch Beleidigungen provozieren und steht gerne im Mittelpunkt. Im Kampf jedoch ist er eine zuverlässige Größe und nimmt es mit jedem Gegner auf.

Waffen

Xell kommt ganz ohne Waffen aus. Seine Waffen sind seine Fäuste und Füße. Um seine Angriffe effektiver zu machen, kann er besondere Kampfhandschuhe anziehen.

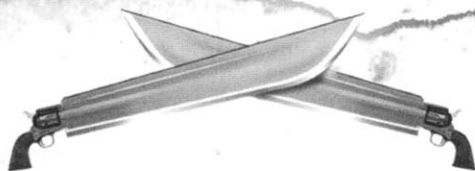
Xell Dinchts Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände
Metallknöchel	1x Fischflosse 4x Zaubersplitter Waffen-Magazin »März«
Maverick	1x Drachenschuppe 1x Spinnennetz Waffen-Magazin »April«
Gauntlet	1x Schlangenhaut 8x Kampfbrocken Waffen-Magazin »Juni«
Ehrgeiz	1x Adamantine 4x Schlangenhaut 1x Kampfbrocken Waffen-Magazin »August«

Spezialtechnik

Xells Spezialtechnik besteht aus einer Aneinanderreihung von Kampfsportattacken, die über bestimmte Tastenkombinationen mit dem Gamepad ausgelöst werden. Während Xell seine Spezialattacke ausführt, läuft in der unteren rechten Ecke ein Countdown, der





anzeigt, wieviel Zeit Xell noch für weitere Kombinationen bleibt. Die möglichen Kombinationen werden am unteren Bildrand eingeblendet.

Um neue Manöver zu lernen, studiert Xell das Kampfsportmagazin »Beat'em Up«, das an unterschiedlichen Orten gefunden werden kann:

Ausgabe	Erlernbares Manöver	Wo bekommt man das Heft?
Beat'em Up 001	Dolphin Blow	Im untersten Stockwerk des Gefängnisses (Disc 2)
Beat'em Up 002	Meteor-Wurf	Nach dem Kampf gegen Fu-Jin und Ra-Jin in Balamb
Beat'em Up 003	Meteor-Bullet	Von dem Mädchen beim Hotel in Balamb
Beat'em Up 004	Different Beat	Von einem Soldaten in Esthar
Beat'em Up 005	Xell's Final Heaven	In der Lunatic Pandora (als Squall)

Mit der Ability »Shop rufen« der G.F. Tombery kann man im späteren Verlauf des Spiels das Angebot jedes Shops herbeizaubern. Dort lassen sich alle Ausgaben des Magazins nachkaufen, sollte eine unwiederbringlich verloren gegangen sein.

Selphie Tilmitt

Selphie ist ein aufgewecktes junges Mädchen, das aus dem Travia-Garden nach Balamb gekommen ist und dort mit Squall zusammen die Abschlussprüfung ablegt. Ihre kindliche und manchmal verspielte Art geht Squall zwar gelegentlich auf die Nerven, aber ihr Lebensmut und ihre freundliche Art helfen ihm oft darüber hinwegzusehen.

Waffen

Selphies Lieblingswaffe ist das Nunchaku, zwei durch eine Kette verbundene Holz- oder Stahlknüppel. Im späteren Verlauf des Abenteuers kann sie die folgenden Verbesserungen durchführen lassen:

Selphie Tilmitts Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände
Flegel	2x Zaubersplitter 1x Bomber-Splitter Waffen-Magazin »März«
Morgenstern	2x Eisenkugel 2x Spitze Krallen Waffen-Magazin »Juni«
Mond und Sterne	1x Feuerzahn 1x Lebens-Ring 4x Spitze Krallen Waffen-Magazin »Juli«
Traum oder Illusion	1x Adamantine 3x Sternensplitter 2x Krallen des Fluchs Waffen-Magazin »Erstausgabe«

FINAL FANTASY 8

Spezialtechnik

Selphies Spezialtechnik besteht in einem Zauberangriff der besonderen Art. Wenn ihr die Spezialtechnik zur Verfügung steht, kann sie einen oder mehrere per Zufall bestimmte Zaubersprüche aus ihrem Arsenal auf die Gegner schleudern. Das an sich wäre nichts Besonderes, denn das könnte sie auch mit dem normalen Zauber-Kommando. Außer den Zaubersprüchen, die sie selbst gelagert hat, stehen ihr während der Spezialtechnik noch ein paar weitere, sehr mächtige Zauber zur Verfügung. Dazu gehören beispielsweise Ultima, Erzengel für die ganze Gruppe oder ein Zauberspruch, der jedes Monster direkt ins Jenseits befördert.

Quistis Trepe

Als ehemalige Ausbilderin von Squall und Cifer kennt sich Quistis selbstverständlich perfekt mit den Aufgaben eines SEEDs aus. Sie ist eine sehr besonnene Kämpferin und agiert auch unter großer Belastung mit kühlem Kopf.

Waffen

Quistis arbeitet im Kampf stets mit ihrer langen Kettenpeitsche. Auch gegen fliegende Gegner, die sich normalerweise außerhalb der Reichweite eines Kämpfers befinden, kann sie mit ihrer Peitsche etwas ausrichten.

Quistis Trepes Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände
Kettenpeitsche	2x Zaubersplitter 1x Spinnennetz Waffen-Magazin »März«
Slavenil-Schwanz	2x Zauberstein 1x Spitze Krallen Waffen-Magazin »Mai«
Roter Skorpion	2x Küsschen-Fühler 2x Schlangenhaut Waffen-Magazin »Juni«
Königinnenwache	2x Morbol-Fühler 4x Spitze Krallen 4x Energiekristall Waffen-Magazin »August«

Spezialtechnik

Neben den normalen Zauberfähigkeiten, die Quistis durch die Kopplung einer G.F. besitzt, beherrscht sie noch eine ganz besondere Art von Magie: den »Blauen Zauber«. Damit ist sie in der Lage, die Angriffe von bestimmten Gegnern zu imitieren. Alles, was sie dazu benötigt, sind bestimmte Gegenstände dieser Gegner, die sie analysieren kann, um den Gegnerzauber zu lernen.

Diese besonderen Zauberangriffe stehen Quistis dann in kritischen Situationen als Spezialtechniken zur Verfügung.





Blauer Zauber	Benötigter Gegenstand	Erhält man von ...	Art des Angriffs
Laser-Auge	–	–	Angriff auf einen Gegner
Hyper-Vibra	Spinnennetz	Stichraupe im Wald beim Balamb Garden	Angriff auf alle Gegner
Elektra	Korallensplitter	S-Verbieter in der Kanalisation von Deling City	Blitz-Angriff auf alle Gegner
Level?-Tod	Kralle des Fluchs	Morbol	Tötet alle Gegner, die einen bestimmten Level haben
Desonator	Schwarzes Loch	Diabolos Karte wandeln	Ein Gegner wird ausgelöscht
Nasser Hauch	Wasserkristall	Von Wasserwesen nahe Esthar	Angriff auf alle Gegner durch Wasser-Angriff
Mikro-Rakete	Rakete	GIM47N im Gefängnis	Angriff auf alle Gegner durch Wasser-Angriff
Verdauungssaft	???-Flüssigkeit	Geira	Zustandsangriff auf einen Gegner
Gatling-Gun	Kiefer-MG	SAM08G in der Raketenbasis	Schaden an einem Gegner
Feuriger Hauch	Feuerzahn	Rubrum-Drache	Angriff auf alle Gegner durch Hitze
Mundgeruch	Morbol-Fühler	Morbol	Zustandsangriffe auf alle Gegner
Weißer Wind	Windgeflüster	Adamantine (Longhorn – Island – die lange Insel im Norden des Galbadia- Kontinents)	Heilt alle Verbündeten
Zielsuchrakete	Laser-Kanone	Trauma (Lunatic Pandora)	Schaden an einem Gegner
Total-Abwehr	Schutzschilde	Behemoths	100% Schutz auf eigene Charaktere, Aura
Strahlenbombe	V96-Motor	Stahlgigant	Schaden an allen Gegnern
Schock-Pulsor	Anti-Materie	100x Kralle des Fluchs mit Hilfe von Siren (Stufe 100) herstellen	Extremer Angriff auf alle Gegner (mehr als 9999 HP Schaden möglich!)

Irvine Kinneas

Irvine, der romantische Scharfschützen-Cowboy, stößt als letztes Mitglied zu Squalls Gruppe. Nach außen gibt er sich als cooler Killer, aber in Wirklichkeit ist er ein einsamer Wolf, der mit dem Druck der an ihn gestellten Aufgaben nicht immer fertig wird. Er ist stets auf der Suche nach einer Frau, die ihn versteht.

Waffen

Irvines Waffe kann mit verschiedenen Hilfsmitteln aufgewertet werden. Dadurch erhöht sich die Durchschlagskraft und die Treffergenauigkeit.

FINAL FANTASY 8

Irvine Kinneas Arsenal

Name der Waffe	benötigte Gegenstände
Valiant	1x Eisenrohr 4x Schraube Waffen-Magazin »April«
Ulyssis	1x Eisenrohr 1x Bomber-Splitter 2x Schraube Waffen-Magazin »Mai«
Bismarck	2x Eisenrohr 1x Dynamo-Stein 8x Schraube Waffen-Magazin »Juli«
Exetor	2x Dino-Knochen 1x Mondstein 4x Sternensplitter 18x Schrauben Waffen-Magazin »Erstausgabe«

Spezialtechnik

Die Spezialtechnik Irvines besteht aus einer Reihe von Salven, die er innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits mit der Taste #R1 auf einen oder mehrere Gegner abfeuern kann. Wie groß der Schaden ist, ist abhängig von der verwendeten Munition.

Manche Munitionsarten können ganz normal im Laden gekauft werden, andere müssen mit Hilfe der Fähigkeit »Munition herstellen« der G.F. Ifrit produziert werden. Geht Irvine eine Munitionsart aus, so kann die zugehörige Spezialattacke nicht ausgeführt werden.

Zur Verfügung stehen folgende Munitionsarten:

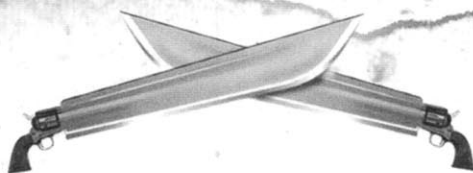
N-Munition	Schaden an einem Gegner
Splittermunition	Schaden an allen Gegnern
Teufelsmunition	ZU-Schäden an einem Gegner
Flammen-Munition	Hitze-Angriff gegen alle Gegner
Silber-Munition	Explosionsschaden an einem Gegner
MG-Munition	Schnelle Schussfolge/Schaden an einem Gegner
Stahl-Munition	Angriff gegen einen Gegner mit hoher Durchschlagskraft
Pulsar-Munition	Vernichtender Strahlenschuss gegen einen Gegner

Die Waffen-Magazine

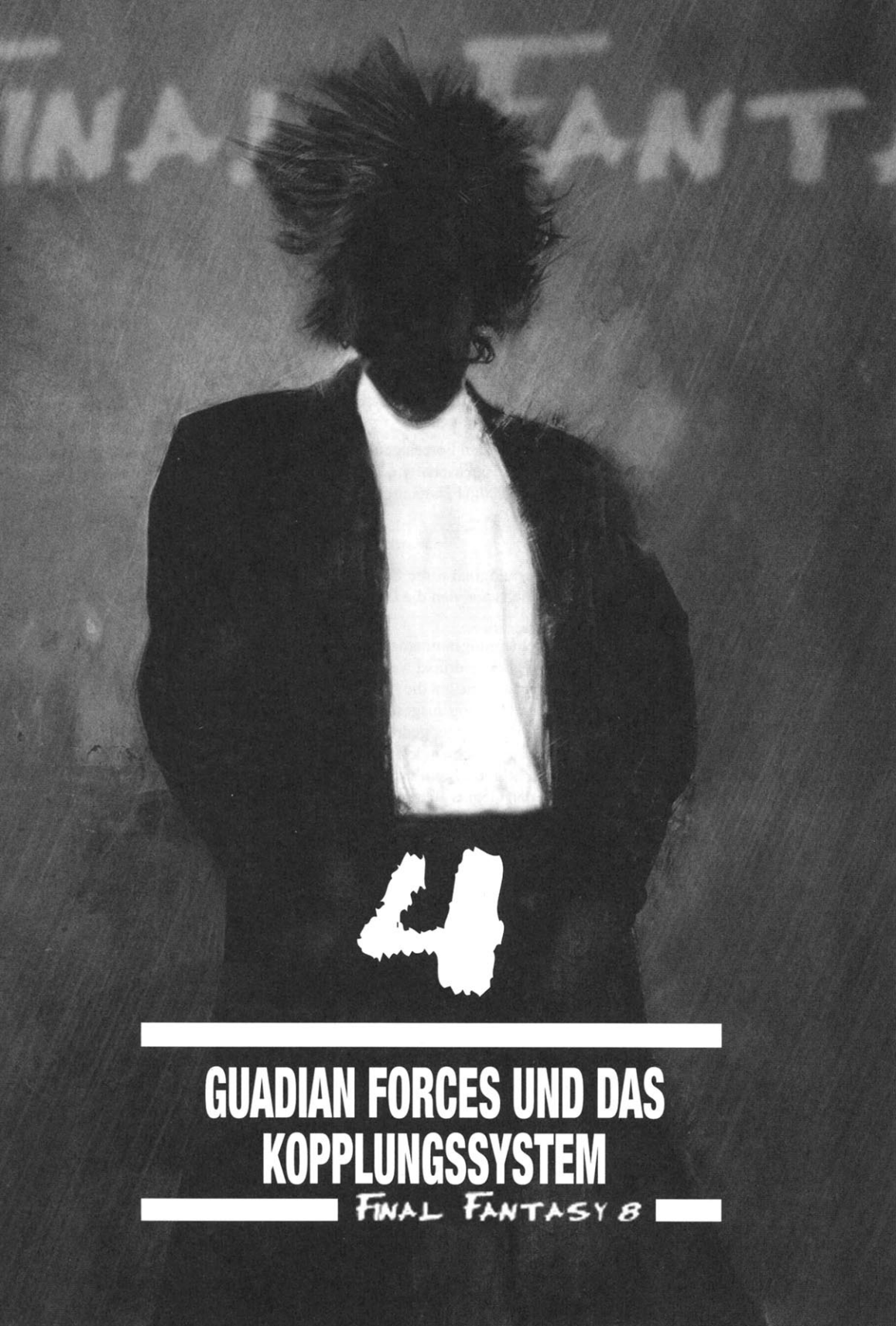
Wo bekommt man die Waffenmagazine, in denen die Anleitungen für die Waffenausrüstungen abgedruckt sind? Ganz einfach:

Zum einen können Sie an den verschiedensten Orten auf der ganzen Welt gefunden und eingesammelt werden. Später können sie allerdings auch in diversen Shops nachgekauft werden.





Waffen-Magazin März	Nach dem Kampf gegen die El Viole auf dem Funkturm von Dollet
Waffen-Magazin April	In Squalls Schlafraum nach der Graduationsfeier
Waffen-Magazin Mai	In der Kanalisation von Deling City. Der Zugang dorthin führt durch den Gullydeckel bei dem Lieferwagen hinter dem Präsidentenpalast.
Waffen-Magazin Juni	Nach dem Kampf mit BGH251F2 in der galbadianischen Raketenbasis
Waffen-Magazin Juli	Im Training Center nach dem Kampf gegen den Galbadia Garden
Waffen-Magazin August	Im Eingangsbereich des zerstörten Trabia Garden. Es liegt ganz rechts unten im Bildbereich.
Waffen-Magazin Erstausgabe	Im Labor der Lunatic Pandora (als Laguna)



GUADIAN FORCES UND DAS KOPPLUNGSSYSTEM

FINAL FANTASY 8



Die nützlichsten Verbündeten von Squall und seiner Mitstreiter sind die Guardian Forces oder kurz G.F.. Bei diesen Wesen handelt es sich um mächtige Kreaturen, die über das so genannte Kopplungssystem mit der Spielfigur verbunden werden.

Durch diese Verbindung ist es den Charakteren möglich, auf spezielle Fähigkeiten der G.F. zuzugreifen oder die G.F. höchstpersönlich zu beschwören, damit diese in einen Kampf eingreifen.

Auf die Handhabung des Kopplungssystem soll an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden – Quistis wird es im Rahmen der Ausbildung ausführlich erklären. Zudem kann über das Tutorial-Menü jederzeit auf den reichhaltigen Informationsschatz des Garden-Computers zurückgegriffen werden.

Insgesamt können 16 reguläre Guardian Forces gefunden und gekoppelt werden. Jeder dieser Verbündeten hat bestimmte Eigenschaften, Fähigkeiten und Vorzüge. Mit Hilfe bestimmter Gegenstände lassen sich die Fähigkeiten der G.F. auch im nachhinein erweitern oder ändern.

Wichtiger Tipp

Als Erstes sollte – wann immer möglich – die Fähigkeit »Anfeuern« gelernt werden. Mit dieser Fähigkeit kann der Schaden, den die G.F. anrichtet, während ihres Auftritts erhöht werden.

Hierfür muss während der Beschwürungsanimation bei gehaltener **SELECT**-Taste die Taste **□** so schnell und oft wie möglich gedrückt werden. Ein kleines Symbol in der unteren rechten Bildschirmecke zeigt an, wie gut die Anfeuerung funktioniert. Wichtig hierbei ist allerdings, dass mit der Anfeuerung ausgesetzt wird, sobald das Symbol durchgestrichen wird. Wird die **□**-Taste dann weiter gedrückt, geht der Anfeuerungszähler wieder zurück auf den Ausgangswert. Verschwindet das rote Kreuz, kann weiter angefeuert werden. Allerdings können nicht alle G.F. diese Fähigkeit erlernen, da manche G.F. keinen direkten Angriff gegen den Gegner führen, sondern das SEED-Team durch einen Zauber unterstützen. Eine Anfeuerung, um den Schaden zu erhöhen, macht in diesem Fall natürlich nur wenig Sinn.

Die Guardian Forces – in der Reihenfolge ihres Auftritts – werden im Folgenden dargestellt.

Quetzacotl

Blitz-Elementwesen

Fundort

Squall findet Quetzacotl in seinem Schulcomputer an seinem Platz im Klassenzimmer

Angriff

Quetzacotls Blitzattacke gegen alle Gegner ist ein unentbehrlicher Angriff gegen alle Maschinen- und Robotergegner.

FINAL FANTASY 8

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
HP-K	50	Koppelt Zauber an HP
Körper-K	50	Koppelt Zauber an »Körper«
Magie-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an »Magie«
EL-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr	100	Koppelt Zauber an Element-Abwehr
EL-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Karte	40	Wandelt einen angeschlagenen Gegner in eine Spielkarte
Magie+20%	60	Erhöht den Magiewert des Charakters um 20%
Magie+40%	120	Erhöht den Magiewert des Charakters um 40%
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Donner-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Blitz/Wind-Zauber
Zauberwandler-M	60	Wandelt niederen Zauber in mittleren Zauber
Karten-Wandler	80	Wandelt Karten in normale und seltene Gegenstände

Bemerkenswerte Eigenschaften

Quezacotls besondere Fähigkeiten, Gegner in Karten zu verwandeln und aus Karten Gegenstände zu erstellen, sind sehr vorteilhaft und sollten zügig erlernt werden.





Ferner ist es extrem praktisch, mit seiner Ability »Zauberwandler-M« angesammelte Zauber wie Feuer, Eis, Blitz und Vita in die wirkungsvolleren Varianten Feura, Eisra, Blitzra und Vitra zu wandeln. Das schafft Platz im Zauberinventar und erhöht auf Dauer die Effektivität von Attribut-Kopplungen.

Wie bei allen G.F. mit diesen Fähigkeiten sollten die Abilities für Element-Angriff und Element-Abwehr möglichst schnell erlernt werden.

Shiva

Eis-Elementwesen

Fundort

Squall findet Shiva in seinem Schulcomputer an seinem Platz im Klassenzimmer.

Angriff

Mit dem »Eisstaub« werden vornehmlich kälteempfindliche Gegner aus dem Weg geräumt.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Stärke-K	50	Koppelt Zauber an Stärke
Körper-K	50	Koppelt Zauber an Körper
Geist-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Geist
EL-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr-K	100	Koppelt Zauber an Element-Abwehr
EL-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Todesurteil	60	LVL?-Tod gegen Gegner
Körper+20%	60	Charakterwert Körper +20%
Körper+40%	120	Charakterwert Körper +40%
Geist+20%	60	Charakterwert Geist +20%
Geist+40%	120	Charakterwert Geist +40%
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Kälte-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Eis-Zauber

Bemerkenswerte Eigenschaften

Shiva ist ein Allround-G.F. mit vielen guten, aber keiner herausragenden Ability. Das Kommando »Todesurteil« kann gut gegen kleinere, aber aufgrund hoher Verteidigungswerte lästige Gegner eingesetzt werden.

Ifrit

Feuer-Elementwesen

Fundort

Ifrit kann in der Feuer-Grotte bezwungen und unter Kontrolle gebracht werden.

Angriff

Als Wesen des Feuers erweist sich Ifrit gegen Wasser- oder Kältewesen als besonders wirksam, indem er einen gigantischen Magmaball auf die Gegner schleudert.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
HP-K	50	Koppelt Zauber an HP
Stärke-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Stärke
EL-Angriff-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr-K	100	Koppelt Zauber an Element-Abwehr
EL-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Stürmen	60	»Tobsucht« und »Hast« werden auf eigene Gruppe gezaubert
Stärke+20%	60	Charakterwert Stärke +20%
Stärke+40%	120	Charakterwert Stärke +40%
Stärke Plus	100	Stärkebonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe



Name	benötigte AP	
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Hitze-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Feuer-Zauber
Kugel-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Munition für Irvine Kinneas

Bemerkenswerte Eigenschaften

Ifrif besitzt, ebenso wie Shiva, brauchbare Abilities zur Element-Kopplung. Seine besondere Fähigkeit, aus Gegenständen Munition für Irvine Kinneas herzustellen, macht ihn im späteren Verlauf wertvoll.

Siren

Singendes Magiewesen

Fundort

Muss von der El Viole auf dem Funkturm von Dollet gezogen werden.

Angriff

Der Angriff von Siren selber ist nicht sonderlich kräftig. Allerdings kann sie im günstigsten Fall den Gegner mit »Schweigen« belegen. Dies kann gerade bei Gegnern, deren Angriffsstärke im Einsatz von Magie liegt, von unschätzbarem Wert sein. Siren hat sehr starke Kopplungen gegen Zustandsveränderungen, die später im Spiel wichtig werden.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Magie-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Magie
ZU-Angriff-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Zustands-Angriff
ZU-Abwehr-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr
ZU-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr (2x)

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Behandeln	100	Heilt abnormale Zustände
Magie+20%	60	Charakterwert Magie +20%
Magie+40%	120	Charakterwert Magie +40%
Mag Bonus	100	Magiebonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Wünschelrute	100	Entdeckt verborgene Speicher- und Draw-Punkte
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Lebens-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Lebens-/Heilungs-Zauber
Zustands-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Zustands-Medizin
Item-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in besondere Werkzeuge

Bemerkenswerte Eigenschaften

Sirens besondere Fähigkeiten liegen im Bereich der Zustandskopplung. Sie kann Zustandszauber an einen Angriff koppeln und so einen erfolgreich getroffenen Gegner betäuben, blenden oder zum Schweigen bringen – je nachdem, welcher Zauber an die Fähigkeit ZU-Angriff gekoppelt ist. Gleichzeitig kann sie zwei Zauber gleichzeitig an die Zustandsabwehr koppeln und ihren Besitzer somit vor unliebsamen Zustandsveränderungen bewahren.

Mit »Wünschelrute« ist Siren in der Lage, verborgene Draw- und Speicherpunkte sichtbar zu machen.

Ihr »Magie-Bonus« sollte möglichst früh erlernt werden und zum Einsatz kommen, damit der Bonuspunkt für Magie bei jeder neu erreichten Erfahrungsstufe optimal genutzt wird.





Brothers

Erd-Elementwesen

Fundort

Im Grab des unbekannten Königs – Secreto und Minotaurus müssen besiegt werden.

Angriff

Die erdgebundene Attacke schleudert den Gegner hoch in die Luft, um ihn anschließend mit voller Wucht auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
HP-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an HP
Stärke-K	50	Koppelt Zauber an Stärke
Geist-K	50	Koppelt Zauber an Geist
EL-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr-K	100	Koppelt Zauber an Element-Abwehr
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Abwehr	100	Nächster Angriff wird abgewehrt
HP+20%	Bereits erlernt	Charakterwert HP +20%
HP+40%	120	Charakterwert HP +40%
HP+80%	240	Charakterwert HP +80%
Beschützen	100	Benachbartes Gruppenmitglied wird vor Attacken geschützt
HP-Plus	100	HP-Bonus von 30 bei jeder neuen Erfahrungsstufe
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck

Bemerkenswerte Eigenschaften

Die beiden Brüder helfen dabei, die HP eines Charakters aufzupäppeln. Mit einem Zuschlag von bis zu 140% auf die HP (20%+40%+80%) bringen sie ihren Besitzer schnell an die magische Grenze von 9999 HP – vor allen Dingen, wenn man sie danach die Ability »HP Plus« erlernen lässt und dann benutzt. »HP Plus« addiert bei jeder neu gewonnenen Erfahrungsstufe 30 HP zum Basiswert der Gesundheit hinzu. Auf diese Weise gestärkt, kann die entsprechende Figur auch die Ability »Beschützen« verwenden, bei der sie sich heldenhaft zwischen ein benachbartes Gruppenmitglied und einen Gegner stellt, um den Angriff abzufangen. »Beschützen« wirkt besonders gut zusammen mit »Rächen«: Jeder Angriff auf die Truppe wird abgefangen und mit einem freien Gegenschlag belohnt.

Diabolos

Teuflisches Wesen aus einer anderen Dimension, dass mit Zeit- und Raumattacken angreift.

Fundort

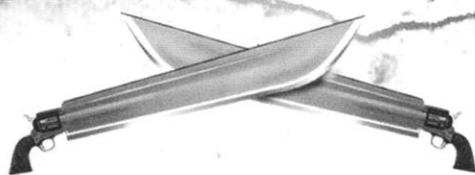
Diabolos ist in einer Wunderlampe gefangen, die Squall von Direktor Cid erhält, als er zu seiner ersten offiziellen Mission nach Timber aufbricht. Die Lampe kann jederzeit benutzt werden, um Diabolos zum Kampf zu fordern. Nachdem Diabolos besiegt ist, steht er als G.F. zur Verfügung.

Angriff

Diabolos attackiert seine Gegner mit einem Schwereffekt-Angriff, der einen bestimmten Anteil der Gesundheit abzieht. Je höher Diabolos Stufe ist, desto verheerender fällt sein Angriff aus. Der maximale Schaden, den er anrichten kann, beträgt 9999 Punkte.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
HP-K	50	Koppelt Zauber an HP
Magie-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Magie
Treffer-K	120	Koppelt Zauber an Treffer-%
Ability x3	Bereits erlernt	Ermöglicht drei Charakter-Abilities
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern



Name	benötigte AP	
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Schatten	100	Angriffsschaden wird auf Kosten der eigenen HP erhöht
HP+20%	60	Charakterwert HP +20%
HP+40%	120	Charakterwert HP +40%
HP+80%	240	Charakterwert HP +80%
Magie+20%	60	Charakterwert Magie +20%
Magie+40%	120	Charakterwert Magie +40%
Rauben	200	Befehl »Angriff« wird zu »Rauben«, um Gegner zu bestehlen
Gegner 50%	30	Wahrscheinlichkeit, in Zufallskämpfe verwickelt zu werden, sinkt auf 50%
Gegner 0%	100	Wahrscheinlichkeit, in Zufallskämpfe verwickelt zu werden, sinkt auf 0%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Zeit-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Zeit-Zauber
Zustands-Medizin	30	Wandelt Gegenstände in Zustands-Zauber

Bemerkenswerte Eigenschaften

Diabolos sicherlich wichtigste Ability ist das »Rauben«. Damit ausgestattet kann ein Charakter versuchen, einen Gegner zu bestehlen. Der Kampfbefehl »Angriff« wird dann durch »Rauben« ersetzt. Das Rauben richtet immer noch Schaden beim Gegner an. Zusätzlich kann es gelingen, den Angreifern mehr oder weniger seltene Gegenstände aus der Tasche zu ziehen.

Im späteren Verlauf erweist sich die Fähigkeit »Gegner 0%« als sehr nützlich. Diese Ability verhindert sämtliche zufällige Begegnungen mit Monstern. Wenn man die versteckte G.F. Odin finden möchte, kommt man kaum ohne »Gegner 0%« aus.

Besonders wertvoll ist auch die Möglichkeit, mit »Ability x3« drei Charakterfähigkeiten auf einmal zu koppeln.

Carbuncle

Putziger Schutzpatron

FINAL FANTASY 8

Fundort

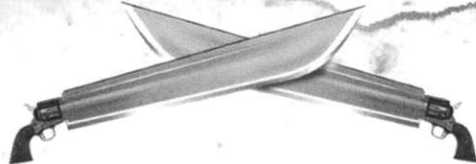
Carbuncle muss im Kampf mit den zwei Schmelken im Palast des Präsidenten gezogen werden – sonst ist diese G.F. unwiederbringlich verloren.

Angriff

Im Grunde kann man bei der G.F. Carbuncle nicht von einem Angriff sprechen. Beschwört man diesen putzigen Begleiter, dann erscheint er und zaubert den Spruch »Reflek« auf alle Mitglieder der Truppe. Dieser Spruch bewirkt, dass alle Zaubenangriffe auf den Gegner zurückgeworfen werden. Der Nachteil ist, dass dies ebenso für Heilsprüche gilt, die aus den eigenen Reihen gezaubert werden. Daher sollte man genau abwägen, ob Carbuncle für die jeweilige Situation geeignet ist, bevor man ihn ruft.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
HP-K	50	Koppelt Zauber an HP
Körper-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Körper
Magie-K	50	Koppelt Zauber an Magie
ZU-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Zustands-Angriff
ZU-Abwehr-K	100	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr
ZU-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr (2x)
Ability x3	Bereits erlernt	Ermöglicht drei Charakter-Abilities
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
HP+20%	60	Charakterwert HP +20%
HP+40%	120	Charakterwert HP +40%
Körper+20%	60	Charakterwert Körper +20%
Körper +40%	120	Charakterwert Körper +40%
Körper Plus	100	Körper-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Rächen	200	Angriffe werden mit sofortigem Gegenschlag beantwortet
Auto-Reflek	250	»Reflek« wirkt im Kampf automatisch
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%



Name	benötigte AP	
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Heil-Medizin	30	Wandelt Gegenstände in Heilungs-Zauber

Bemerkenswerte Eigenschaften

Carbuncle unterstützt eine Zustands-Attacke und bis zu zwei Zustands-Abwehrkopplungen. Dies und die Tatsache, dass er von Anfang an bis zu drei Charakter-Abilities unterstützt, machen seinen fehlenden Angriff gegen Gegner schon fast wieder wett. Die Fähigkeit »Rächen« entfaltet ihre volle Wirksamkeit am besten in Verbindung mit der Ability »Schützen« der G.F. Brothers. Auto-Reflex hingegen sollte nur mit Bedacht verwendet werden.

Leviathan

Wasser-Elementwesen

Fundort

Leviathan muss im Kampf mit Master Norg im Keller von Balamb-Garden gezogen werden.

Angriff

Leviathans Angriff besteht aus einer Flutwelle, die von einem hohen Felsen auf den Gegner niederschlägt. Der Angriff ist in höheren Erfahrungsstufen von hoher Durchschlagskraft, aber es gibt nur wenige Gegner, die eine ausgeprägte Schwäche gegen Wasserangriffe haben.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Geist-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Geist
Magie-K	50	Koppelt Zauber an Magie
EL-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Heilen	200	Vollständige HP-Heilung eines Verbündeten

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
Geist+20%	60	Charakterwert Geist +20%
Geist+40%	120	Charakterwert Geist +40%
Geist Plus	100	Geist-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Auto-Trank	150	Heiltrank wird nach Angriff automatisch benutzt
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Hilfs-Wandler	30	Wandelt Gegenstände in Unterstützungs-Zauber
G.F.- Medizin	30	Wandelt Gegenstände in G.F.-Heilmedizin

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Trotz des Mangels an wasserempfindlichen Gegnern ist Leviathan ein nützlicher Verbündeter. Sein Kommando »Heilen« stellt die Gesundheit eines angeschlagenen Mitstreiters schlagartig wieder komplett her. Als Elementwesen verfügt es über Kopplungen für Element-Angriff und Element-Abwehr – letzteres gleich gegen zwei Elemente. Sein Bonus auf das Attribut »Geist« sollte möglichst früh erworben werden, um optimalen Nutzen daraus ziehen zu können.

Pandemona

Wind-Elementwesen

Fundort:

Pandemona muss während des Kampfes in der Stadt Balamb von Fu-Jin gezogen werden.

Angriff:

Als Windkreatur saugt diese G.F. ihre Gegner ein und bläst sie dann in einem Sturm wieder aus. Der Angriff ist allerdings auch auf höheren Stufen nicht sonderlich effektiv.





Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Stärke-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Stärke
Geschick-K	120	Koppelt Zauber an Geschick
EL-Angriff-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Element-Abwehr
EL-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Saugen	80	Saugt HP vom Gegner ab
Stärke+20%	60	Charakterwert Stärke +20%
Stärke+40%	120	Charakterwert Stärke +40%
Geschick+20%	150	Charakterwert Geschick +20%
Geschick+40%	200	Charakterwert Geschick +40%
Erstschlag	160	Sofortiger Angriff bei Beginn eines Kampfes möglich
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Was Pandemona so interessant macht, sind die Kopplungsmöglichkeiten zur Steigerung von Geschick und Stärke. Die eigentliche Attributkopplung wird ergänzt durch die Charakter-Abilities »Stärke +20%/+40%« und »Geschick +20%/+40%«, die ihren Besitzer in einen schnellen Kämpfer verwandeln, der hart zuschlagen kann.

Die Fähigkeit »Erstschlag« eröffnet zudem die Möglichkeit, direkt zu Beginn des Kampfs die erste Attacke zu führen.

FINAL FANTASY 8

Cerberus

Dreiköpfiger Höllenhund

Fundort

Cerberus befindet sich in der Lobby des Galbadia-Garden, direkt unter dem gelben Lichtschein – man kann ihn kaum übersehen. Voraussetzung für seinen Auftritt ist der Show-down zwischen den beiden fliegenden Garden, Balamb und Galbadia.

Angriff

Bei Cerberus handelt es sich wie bei Carbuncle eher um ein Schutzwesen, denn um eine Offensivkraft. Wird Cerberus gerufen, so zaubert er Doppel/Tripel auf alle Gruppenmitglieder. Damit können bis zu neun Magie-Attacken pro Runde geführt werden.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Stärke-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Stärke
Magie-K	50	Koppelt Zauber an Magie
Geist-K	50	Koppelt Zauber an Geist
Geschick-K	120	Koppelt Zauber an Geschick
Treffer-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Treffer-%
ZU-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Zustands-Angriff
ZU-Abwehr-K	100	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr
ZU-Abwehr x2	130	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr (2x)
ZU-Abwehr x4	180	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr (4x)
Ability x3	Bereits erlernt	Ermöglicht drei Charakter-Abilities
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Geschick+20%	150	Charakterwert Geschick +20%
Geschick+40%	200	Charakterwert Geschick +40%
Auto-Hast	250	«Hast» wirkt während des Kampfs automatisch
Öko-Doppel	250	Bei »Doppel« wird nur ein Zauber verbraucht
Vorsicht	200	Keine Angriffe aus dem Hinterhalt möglich





Name	benötigte AP	
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Als defensive G.F. besitzt Cerberus zum Ausgleich viele Vorzüge: Attributskopplungen für fast alle Eigenschaften, bis zu vier Zustands-Abwehrkopplungen und große Unterstützung für schnelle Attacken in Form von »Auto-Hast« und »Geschick«-Charakterfähigkeiten. In Bosskämpfen ist sein Erscheinen aufgrund des »Tripel«-Segens für die Truppe eine wertvolle Unterstützung. Er sollte direkt zu Beginn einer kritischen Begegnung herbeigerufen werden.

Alexander

Holy-Elementwesen

Fundort

Alexander muss im Kampf gegen die Hexe Edea im Galbadia-Garden gezogen werden.

Angriff

Bei Alexander handelt es sich um eine gigantische, roboterhafte Maschine, die helle Strahlen heiligen Lichts verschießt und gerade gegen untote Kreaturen Wunder wirkt. Zudem besitzt er zahlreiche, extrem wertvolle Fähigkeiten.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Geist-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Geist
EL-Angriff-K	160	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr x2	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (2x)
EL-Abwehr x4	180	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (4x)
Ability x3	Bereits erlernt	Ermöglicht drei Charakter-Abilities
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Beleben	200	Belebt einen kampfunfähigen Verbündeten

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
Geist+20%	60	Charakterwert Geist +20%
Geist+40%	120	Charakterwert Geist +40%
Medizinkunde	200	Verdoppelt die Wirkung von Heiltränken
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffschadens durch Tastendruck
Zauberwandler-H	60	Wandelt mittleren Zauber in hohen Zauber
Medizin-Wandler	120	Wertet Tränke auf

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Alexander besitzt ein paar wirklich exzellente Eigenschaften. Zunächst einmal wäre da seine Kommando-Ability »Beleben«, mit der man einen kampfunfähigen Begleiter vollends wiederherstellen kann.

Ferner ist der Besitzer von Alexander in der Lage, bis zu drei Charakter-Abilities zu koppeln.

Zusätzlich kann Alexander zu den zwei Element-Abwehrkopplungen, die er von Anfang an beherrscht, bis zu vier Element-Abwehrkopplungen erlernen.

Und zu guter Letzt ist seine Fähigkeit »Medizin-Wandler« erforderlich, um die nächste G.F., »Doomtrain«, herbeizurufen.

Doomtrain

Ein entgleister Zug mit vernichtender Zustands-Attacke

Fundort

Um Doomtrain zu erwerben, benötigt man mehrere Gegenstände. Als Erstes ist dazu der »Ring des Salomon« erforderlich, der am Fuße des Monuments bei »Tear's Point« liegt. Im Magazin »Okkult Fan III«, das man vom Vorsteher in Fisherman's Horizon bekommen kann, erhält man einen weiteren Hinweis, wie man eine geheimnisvolle G.F. herbeizaubern kann. Dazu benötigt man 6 Eisenrohre, 6 Morbol-Fühler und schließlich 6 »Mega-Pillen-2«, die mit Hilfe von Alexanders Fähigkeit »Medizin-Wandler« aus nor-





malen Mega-Pillen hergestellt werden. Megapillen kann man in fast jedem Shop kaufen. Hat man diese Zutaten beisammen, dann erscheint Doomtrain, wenn man den Ring des Salomon benutzt.

Angriff

Wenn Doomtrain herbeigerufen wird, startet die Lokomotive weit weg in den Tiefen des Kosmos und rast auf das bedauernswerte Opfer zu. Neben dem Schaden, den die Kollision auslöst, können zusätzlich verschiedene Zustandsveränderungen wie Vergiftung, Blende, Stop oder Gemach ausgelöst werden. Zudem werden die Verteidigungswerte des Gegners geschwächt, so dass einer schnellen Vernichtung nichts mehr im Wege steht.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
EL-Angriff-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Element-Angriff
EL-Abwehr x4	180	Koppelt Zauber an Element-Abwehr (4x)
ZU-Angriff-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Zustands-Angriff
ZU-Abwehr x4	180	Koppelt Zauber an Zustands-Abwehr (4x)
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Schatten	100	Angriffsschaden wird auf Kosten der eigenen HP erhöht
Saugen	80	Saugt HP vom Gegner ab
Auto-Shell	250	«Shell» wirkt im Kampf automatisch
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-Magie+40%	200	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 40%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%

FINAL FANTASY 8

Name	benötigte AP	
G.F.-HP+40%	200	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 40%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffsschadens durch Tastendruck
Junk-Shop	Bereits erlernt	Waffenhändler aufrufen
Teufels-Medizin	200	Wandelt Gegenstände in verbotene Medizin

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Vierfache Element- und Zustands-Abwehr – was kann man mehr verlangen? Es liegt auf der Hand, dass diese Fähigkeiten möglichst zügig erlernt werden sollten.

Mit Doomtrains Hilfe lässt sich auch jederzeit ein Junk-Shop herbeirufen, in dem die Waffen der einzelnen Gruppenmitglieder aufgewertet werden können – vorausgesetzt, sie haben alle dafür erforderlichen Gegenstände.

Bahamut

Gigantischer Drache aus den Tiefen des Kosmos

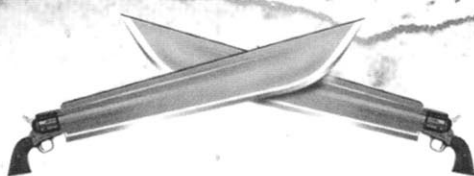
Fundort

Bahamut muss nicht gefunden werden, um das Spiel zu lösen. Er kann im Rahmen einer Nebenhandlung bekämpft und erworben werden. Er befindet sich im Tiefsee-Forschungslabor, weit im Südwesten der Karte. Auf der Landkarte selber ist es nicht zu entdecken. Dort angekommen müssen Squall und seine Begleiter sich dem blauen, pulsierenden Licht im Inneren der Forschungseinrichtung nähern. Berührt man dieses blaue Licht, dann erschallt eine donnernde Stimme und stellt eine Frage. Die Antwort auf die erste Frage lautet: »Es ist nicht unsere Absicht zu kämpfen«. Auf die zweite Frage antwortet Squall »Niemals!«. Jede dieser Fragen führt zu einem Kampf mit einem Rubrum-Drachen – Vorsicht ist hierbei angesagt! Bei der dritten Frage gibt es eine unsichtbare dritte Antwort. Wählt Squall diese Antwort, dann stellt sich Bahamut höchstpersönlich zum Kampf.

Ein kleiner Tipp: Das rotierende blaue Licht ist ein Bewegungssensor. Wann immer Squall sich bewegt, während das Licht leuchtet, kommt es zum Kampf mit einem oder mehreren Monstern. Erlischt das Licht für kurze Zeit, kann Squall sich ungefährdet bewegen.

Angriff

Bahamuts Angriff »Mega-Flamme« heizt allen Gegnern mächtig ein. Sein langer Anflug ermöglicht es, den angerichteten Schaden durch »Anfeuern« in die Höhe zu treiben.



Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Ability x4	Bereits erlernt	Ermöglicht vier Charakter-Abilities
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Stärke+60%	Bereits erlernt	Charakterwert Stärke +60%
Magie+60%	Bereits erlernt	Charakterwert Magie +60%
Rauben	200	Befehl »Angriff« wird zu »Rauben«, um Gegner zu bestehlen
Schrittheilung	200	Herumlaufen regeneriert HP
Auto-Protes	250	«Protes» wirkt im Kampf automatisch
Öko-Doppel	250	Bei »Doppel« wird nur ein Zauber verbraucht
Rarität	250	Die Wahrscheinlichkeit, seltene Gegenstände zu rauben oder zu gewinnen, steigt
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-Magie+40%	200	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 40%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
G.F.-HP+40%	200	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 40%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffsschadens durch Tastendruck
Super-Wandler	Bereits erlernt	Wandelt Gegenstände in verbotenen Zauber

FINAL FANTASY 8

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Bahamut erlaubt es seinem Besitzer, bis zu vier verschiedene Charakter-Abilities zu benutzen – das ist der absolute Rekord bisher.

Zusätzlich kann er die Charakterwerte für Stärke und Magie in einem Rutsch um sage und schreibe 60% erhöhen, ohne diese Fähigkeiten erlernen zu müssen.

Andere Abilities, wie »Rauben« oder »Schrittheilung« verblassen da schon fast.

Bemerkenswert ist auch seine Gabe »Rarität«, mit der die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, seltene Gegenstände zu gewinnen oder zu stehlen.

Kaktor

Stacheliges Kaktuswesen

Fundort

Um Kaktor zu erhalten, muss man ihn bezwingen. Er hält sich auf einer kleinen Insel im Südosten der Weltkarte auf. Man erkennt ihn an der kleinen grünen Kaktusspitze, die an verschiedenen Stellen aus dem Sand schaut und wieder verschwindet. Squall muss ihn einfach einfangen, um ihn zum Kampf herauszufordern.

Angriff

Wird Kaktor beschworen, dann erscheint er, springt hoch in die Luft und beschießt seine Gegner mit 1000 kleinen Kaktusstacheln. Der Schaden, den er damit hervorruft, ist abhängig von der Erfahrungsstufe Kaktors. Für je zehn Erfahrungsstufen erhöht sich der Schaden pro Stachel um 1 HP. Dieser Schaden kann allerdings durch »Anfeuern« nicht verstärkt werden.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Reflex-K	200	Koppelt Zauber an Reflex
Glück-K	200	Koppelt Zauber an Glück
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
Abwehr	100	Nächster Angriff wird abgewehrt
Kamikaze	100	Hoher Schaden beim Gegner (9999+ HP) – ausführende Figur steht aber für den Rest des Kampfs nicht mehr zur Verfügung und muss anschließend wiederbelebt werden
Reflex+30%	150	Charakterwert Reflex +30%
Glück+50%	200	Charakterwert Glück +50%





Name	benötigte AP	
Erstschlag	160	Sofortiger Angriff bei Beginn eines Kampfs möglich
Schrittheilung	200	Herumlaufen regeneriert HP
HP-Plus	Bereits erlernt	HP-Bonus von 30 bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Stärke-Plus	Bereits erlernt	Stärke-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Körper-Plus	Bereits erlernt	Körper-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Magie-Plus	Bereits erlernt	Magie-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Geist-Plus	Bereits erlernt	Geist-Bonus bei jeder neuen Erfahrungsstufe
Auto-Trank	150	Heiltrank wird nach Angriff automatisch benutzt
Öko-Doppel	250	Bei »Doppel« wird nur ein Zauber verbraucht
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Kaktor sollte so früh wie möglich gefangen werden, denn er besitzt eine Reihe von Bonus-Abilities, die bei der Verbesserung von Charaktereigenschaften sehr hilfreich sind.

Im Kampf gegen einen starken Gegner kann sein »Kamikaze«-Kommando den entscheidenden Vorteil bringen. Dieser selbstmörderische Angriff richtet deutlich mehr als 9999 HP Schaden beim Gegner an, hat aber den Nachteil, dass die Figur, die ihn ausführt, für den Rest des Kampfs nicht mehr zur Verfügung steht und anschließend wiederbelebt werden muss.

Tombery

Messerschwingendes Wichtel

Fundort

Um die G.F. Tombery zu erhalten, muss man den König der Tomberys finden und besiegen. Hierzu begibt man sich am besten in die Sentora-Ruinen – dort, wo man auch die versteckte G.F. Odin auflösen kann. Der Tombery-König wird sich allerdings erst zeigen, nachdem man zwanzig seiner Untertanen aus dem Weg geräumt hat.

Man trifft die Tomberys vornehmlich auf der ersten Etage der Sentora-Ruinen bei dem alten Brunnenrondell an. Man sollte diese kleinen Wichte aber nicht unterschätzen, denn

FINAL FANTASY 8

ihre Messerattacke richtet schweren Schaden an. Auch ihr Angriff, bei dem sie ihre Todeslampe schwenken, kann verheerend sein. Zu allem Übel haben die grünesichtigen Gesellen auch noch um die 20.000 HP zu bieten. Ihr König ist allerdings noch ein wenig zäher ...

Bevor man sich auf die Suche nach dem Tombery-König macht, sollte man in jedem Fall bereits die G.F. Odin erworben haben, um den 20-minütigen Countdown zu deaktivieren.

Angriff

Die G.F. Tombery greift Gegner mit einem Küchenmesser an. Der Angriff ist nicht besonders kräftig, aber allein der Auftritt der G.F. ist die Mühen wert.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf
LV Minus	Bereits erlernt	Verringert Stufe eines Gegners um 1
LV Plus	Bereits erlernt	Erhöht Stufe eines Gegners um 1
Reflex+30%	Bereits erlernt	Charakterwert Reflex +30%
Glück+50%	Bereits erlernt	Charakterwert Glück +50%
Erstschlag	160	Sofortiger Angriff bei Beginn eines Kampfs möglich
Schrittheilung	200	Herumlaufen regeneriert HP
Auto-Trank	150	Heiltrank wird nach Angriff automatisch benutzt
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffsschadens durch Tastendruck



Name	benötigte AP	
Feilschen	150	Niedrigere Preise beim Einkaufen
Betrügen	150	Höhere Preise beim Verkaufen
Stammkunde	150	Auch seltene Gegenstände können in Shops gekauft werden
Shop	200	Alle Shops können jederzeit sofort besucht werden

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Auch wenn der Angriff des Tomberys nicht gerade einer der wirkungsvollsten ist, so sollte man diese G.F. nicht unterschätzen. Ganz besonders seine Shopping-Fähigkeiten machen ihn zu einem wertvollen Verbündeten. So lassen sich beispielsweise alle Shops der Welt herbeizaubern und über »Feilschen« auch noch besondere Konditionen und Rabatte aushandeln. Umgekehrt können überschüssige Gegenstände mit »Betrügen« zu einem weitaus höheren Preis verkauft werden, um das Inventar zu entlasten. Mit »Stammkunde« schließlich ist es möglich, bei den Shops mal einen Blick unter die Ladentheke zu werfen. So lassen sich unter Umständen auch seltene Gegenstände günstig erwerben.

Wenn ein Gegner sich als zu harte Nuss herausstellt, dann kann man mit Hilfe der Fähigkeit »LV Minus« die Erfahrungsstufe dieses Monsters reduzieren – und damit auch seine HP und Charakterwerte. Umgekehrt kann die Stufe eines Gegners auch mit »LV Plus« gesteigert werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Squall und seine Mitstreiter mehr Erfahrungspunkte kassieren wollen.

Eden

Die ultimative Guardian Force – in einem Wort: gigantisch

Fundort

Eden ist mit Sicherheit die am schwierigsten zu erwerbende Guardian Force. Um sie zu erhalten, muss die Ultima Weapon am Grunde des Tiefsee-Forschungslabors gefunden werden. Eden kann dann von diesem Gegner – einem der schwersten Gegner im Spiel – gezogen werden. Da man vor Ultima Weapon nicht flüchten kann, bedeutet dies natürlich gleichzeitig, dass man den anschließenden Kampf auch noch gewinnen muss ...

Nachdem Bahamut besiegt worden ist, verlässt Squall kurz das Labor und chartert wieder die Ragnarok. Dann überlegt er es sich noch einmal anders und dockt erneut an. Xell muss unbedingt in der Gruppe sein, damit das Vorhaben gelingt. In der Forschungsstation ist nun ein großes Loch im Boden, durch das Squall herunterklettern kann.

Unten angekommen untersucht er die Maschine auf der linken Seite und aktiviert die Dampfanlage. Es muss ihm gelingen, mit zehn Anfeuerungseinheiten bis nach unten zu kommen. An den Bedienpulten bestimmt er, wieviel Dampf er verwenden will, um die Plattformen zu bewegen. Benutzt er zweimal zwei und zweimal eine Einheit des Treibstoffs, dann gelangt er bis zur untersten Ebene des Komplexes. Hier bittet er den technisch versierten Xell, die Maschine zu bedienen. Nachdem sich die Tür geöffnet hat, erreicht Squall einen langen Treppenzug, der noch weiter in die Tiefen des Unterseelabors führt. Dieser Weg ist voller Monster – selbst mit Diabolos Fähigkeit »Gegner

FINAL FANTASY 8

0%« werden Squall und seine Freunde alle paar Meter von einer oder mehreren Kreaturen angefallen. Darunter befinden sich die gefährlichen Rubrum-Drachen und auch Stahlgiganten, die immer gleich paarweise auftreten.

Am Ende des langen Abstiegs findet Squall eine seltsame Maschine. Mit den verbleibenden vier Gaseinheiten kann er sie aktivieren und Ultima Weapon herbeirufen.



Ultima Weapon

Attackiert mit: Schwertattacke, Beben, Meteor, Ultima Beam

Stärke: keine

Schwäche: keine

Draw: Regena, Anti-Z, Ultima, G.F. Eden

Stehlen: Dreigestirn

Belohnung: 100 Ultima-Steine

Ability-Punkte: 100

Strategie: Ultima Weapon gehört zu den härtesten Gegnern des ganzen Spiels. Einer seiner Angriffe tötet einen Gegner sofort. Kritische HP-Zustände sollten risikoreich für den Einsatz von Spezialattacken genutzt werden, bevor die Figuren sich gegenseitig vollständig heilen. Falls der Zauber Aura zur Verfügung steht, sollte er eingesetzt werden, um den Einsatz von Spezialtechniken zu begünstigen. Ein Helden- oder Göttertrank hilft dabei, Ultima zu besiegen. Bevor dies geschieht, sollte Squall nicht vergessen, die G.F. Eden von Ultima zu ziehen – damit sich die Mühen des Kampfs auch lohnen.

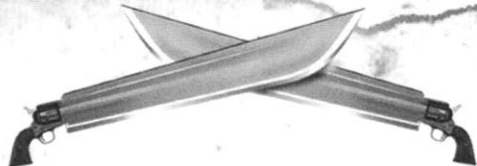
Angriff

In einer endlos langen Sequenz kündigt sich die Ankunft dieser Guardian Force an. Jeder Gegner wirkt neben Eden wie ein Staubkorn im Weltall. Entsprechend vernichtend ist auch der Angriff Edens, der nicht selten Schäden von über 30.000 HP anrichtet. Die lange Aufttrittsanimation macht es extrem leicht, diesen Schaden mittels »Anfeuerung« zu maximieren.

Fähigkeiten

Name	benötigte AP	
Geschick-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Geschick
Reflex-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Reflex
Treffer-K	Bereits erlernt	Koppelt Zauber an Treffer-%
Zauber	Bereits erlernt	Erlaubt den Einsatz von gelagerter Magie im Kampf
GF	Bereits erlernt	Beschwört eine G.F. im Kampf
Draw	Bereits erlernt	Ermöglicht das Ziehen von Zaubersprüchen von Gegnern
Item	Bereits erlernt	Ermöglicht die Benutzung von Gegenständen im Kampf





Name	benötigte AP	
Stürmen	60	«Tobsucht» und »Hast« werden auf eigene Gruppe gezaubert
Schatten	100	Angriffsschaden wird auf Kosten der eigenen HP erhöht
Fressen	Bereits erlernt	Gegner wird verspeist (Wahrscheinlichkeit abhängig von Größe und Stärke des Gegners), Attribute verbessert
Glück+50%	200	Glück erhöht sich um 50%
Öko-Tripel	250	Bei »Tripel« wird nur ein Zauber verbraucht
G.F.-Magie+10%	40	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 10%
G.F.-Magie+20%	70	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 20%
G.F.-Magie+30%	140	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 30%
G.F.-Magie+40%	200	Erhöht den Schaden des G.F.-Angriffs um 40%
G.F.-HP+10%	40	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 10%
G.F.-HP+20%	70	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 20%
G.F.-HP+30%	140	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 30%
G.F.-HP+40%	200	Erhöht die Gesundheit der G.F. um 40%
Anfeuern	10	Erlaubt das Steigern des G.F.-Angriffsschadens durch Tastendruck
G.F.-Doping	30	Wandelt Gegenstände in Lernmaterial für neue G.F.-Fähigkeiten

Bemerkenswerte Fähigkeiten

Um den Angriffsschaden zu maximieren, sollten in erster Linie die Fähigkeiten »Anfeuern« und die G.F.-Magie-Boni gelernt werden.

Mit der Ability »G.F.-Doping« können aus Gegenständen neue Items erstellt werden, mit denen andere G.F. neue Fähigkeiten erlernen können.

Versteckte Guardian Forces

Neben diesen Guardian Forces, die unter der direkten Kontrolle von Squall und seinem Team stehen, gibt es noch weitere G.F., die gelegentlich in einen Kampf eingreifen. Diese G.F. können allerdings nicht gekoppelt werden und besitzen auch keine Fähigkeiten, die sich die SEEDs zunutze machen können. Einige dieser G.F. erscheinen ganz zufällig, andere müssen durch die Benutzung eines Gegenstands während des Kampfs herbeigerufen werden.

FINAL FANTASY 8

Dabei handelt es sich um:

Odin

Odin kann in den Sentora-Ruinen gefunden werden. Wenn man die Ruinen das erste Mal betritt, beginnt ein 20-minütiger Countdown. In dieser Zeitspanne muss Odin gefunden und besiegt werden. In den Ruinen tummeln sich zahlreiche Monster – vornehmlich Tomberys –, die zu bekämpfen sehr viel der kostbaren Zeit in Anspruch nimmt. Daher sollte man unbedingt Diabolos Fähigkeit »Gegner 0%« besitzen und gekoppelt haben.

Um Odin zu finden, steigen Squall und seine Begleiter erst einmal die Treppen hinauf, bis sie in einen Raum mit einem steinernen Block kommen. Wenn Squall den Stein genauer untersucht, setzt sich dieser in Bewegung und transportiert die Gruppe in die nächste Etage. Von dort aus kann Squall über zwei Leitern weiter nach oben klettern. Die rechte Leiter führt zu einem Draw-Punkt für »Aero«. Über die linke Leiter kommt er zu einem Raum mit einem blau schimmernden Kristall. Bei genauerer Untersuchung dieses Steins löst Squall einen Mechanismus aus. Er klettert die Leiter wieder hinab und entdeckt einen weiteren blauen Kristall, als er wieder festen Boden unter den Füßen hat. Auch diesen Kristall nimmt Squall näher in Augenschein. Dadurch wird eine Treppe ausgefahren, über die Squall um den Turm herum nach oben laufen kann.

Auf halber Höhe entdeckt er eine Monsterstatue mit einem roten Auge. Über eine Leiter links von der Statue kann er hinaufklettern und den Rubin an sich nehmen. Mit seiner Beute folgt er nun der Treppe weiter nach oben zur Spitze des Turms. Dort findet er eine Leiter, die zu einer weiteren Monsterstatue führt. Diese Statue hat ebenfalls nur ein Auge. Squall setzt den Rubin ein und erhält daraufhin einen fünfstelligen Zahlencode.

Mit diesem Zahlencode und beiden Edelsteinen macht er sich nun auf zur anderen Statue ein Stockwerk tiefer. Dort angekommen setzt er die beiden »Augen« in die Statue ein und aktiviert damit eine Flamme zu seiner Rechten. Jetzt kann er den Zahlencode eingeben, um den Zugang zu Odins Versteck freizugeben.

Odin selber ist ein äußerst dankbarer Gegner, denn er setzt sich nicht zur Wehr. Das einzige Problem ist, dass er innerhalb des Zeitlimits besiegt werden muss. Dies sollte aber kein Problem sein, wenn man die »Gegner 0%«-Fähigkeit gekoppelt hat und nicht durch unnötige Monsterbegegnungen aufgehalten wurde. Von Odin kann man die Zauber »Stop«, »Tod«, »Doppel« und »Tripel« ziehen, wenn die Zeit dafür reicht. Als Belohnung erhält man immerhin acht GF-Mega-Tränke sowie 20 AP. Wenn eine der Figuren die Fähigkeit »Rauben« beherrscht, kann man Odin zusätzlich noch ein »Glück«-Buch stehlen.

Erst nachdem Odin eingefangen wurde, kann auch die G.F. Tombery ganz ohne den Zeitdruck des Countdowns erworben werden.

Gilgamesh

Gilgamesh wird im späteren Verlauf des Abenteuers den von Cifer besiegt Odin ersetzen. Wie Odin erscheint er zufällig, um in einen Kampf einzugreifen. Er verfügt im Gegensatz zu Odin über vier verschiedene Angriffe:

Zantezuken – beseitigt alle Gegner auf einen Streich





Excalibur – Angriff gegen alle Gegner

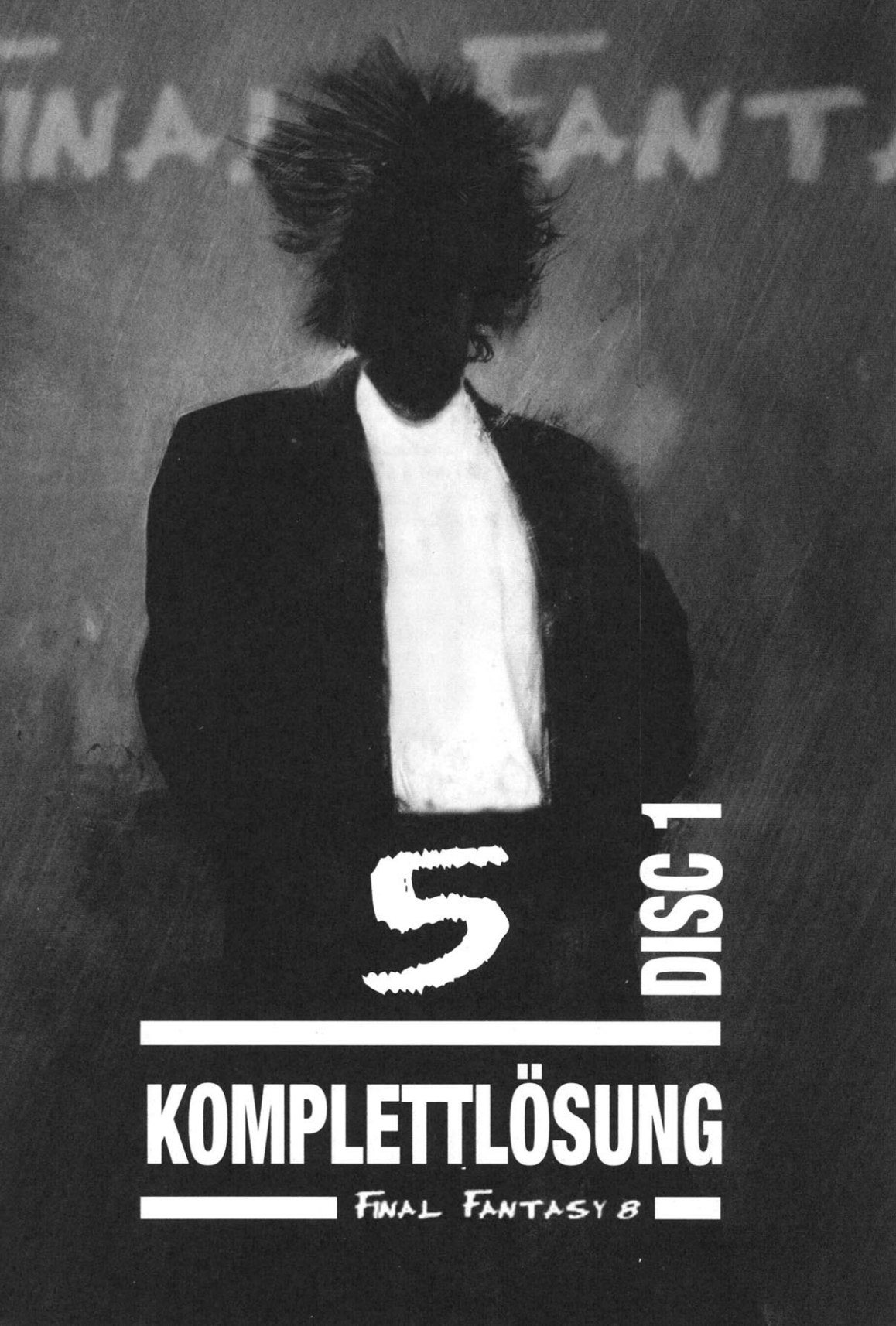
Excalipoor – Angriff gegen alle Gegner, nur 1 HP Schaden

Masamune – Angriff gegen einen Gegner

Welcher dieser vier Angriffe ausgeführt werden, entscheidet der Zufall.

Chocobo

Im Chocobo-Wald kann man bei dem Jungen Gizar-Kraut kaufen. Benutzt man dieses Kraut im Kampf, wird ein ausgewachsener Chocobo herbeigerufen.

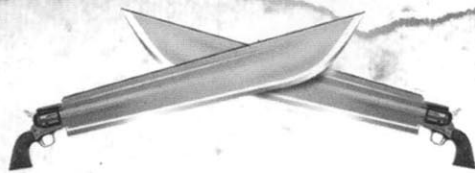


5

DISC 1

KOMPLETTLÖSUNG

FINAL FANTASY 8



Wir begegnen unserem Helden Squall das erste Mal, nachdem er während eines ungestümen Trainingsduells von seinem Mitschüler Cifer Almasy leicht verletzt wurde. Die Schuldoktorin, Frau Dr. Kadowaki, ist bei ihm, als er im Lazarett wieder zu sich kommt. Nach einer kurzen Belehrung ruft Dr. Kadowaki Squalls Ausbilderin, Quistis Treppe, damit sie ihn von der Krankenstation abholt und zum Unterricht führt. Auch von ihr muss sich Squall eine Gardinenpredigt gefallen lassen, bevor die beiden das Klassenzimmer erreichen. Doch wer ist das geheimnisvolle Mädchen, das Squall in der Krankenstation durch die Scheibe beobachtet hat?

Heute ist ein ganz besonderer Tag, denn die Abschlussprüfungen für einige der SEED-Kandidaten steht bevor.

Doch bevor Quistis die Studenten entlässt, bekommt Cifer noch seine verdiente Standpauke, weil er Squall im Training verletzt hat.

Quistis bittet Squall noch zu sich, um mit ihm einen Termin für einen Ausflug in die Feuer-Grotte zu machen. Sie wartet am Haupttor auf ihn, bis er seine Siebensachen beisammen hat.

Squall nutzt die Gelegenheit und begibt sich an sein Pult im Klassenzimmer, um sich noch ein wenig vorzubereiten. Hier findet er auch seine beiden ersten Guardian Forces, Quetzacoatl und Shiva. Der Computer an seinem Platz enthält neben den beiden Guardian Forces zudem viele wichtige Informationen, die im täglichen Leben eines SEED-Soldaten wichtig sind. Es kann nichts schaden, hier noch ein wenig zu schmökern, bevor es hinausgeht.



Das Terminal wird mit der Taste  aktiviert, wenn Squall an seinem Platz steht. Um das Terminal zu verlassen, benutzen Sie die Taste .

Nach dieser informativen Ruhepause geht es los. Quistis wartet wie verabredet am Haupttor. Also verlässt Squall den Klassenraum und folgt dem Flur. Hoppla! Eine ungestüme Schülerin rumpelt ohne Vorwarnung in unseren Helden. Sie ist neu am Garden und kennt sich offensichtlich noch nicht so gut aus. Squall lässt sich von ihr dazu breitschlagen, eine kleine Führung zu veranstalten. Zusammen mit ihr begibt er sich zum Aufzug, um in die Eingangshalle hinunterzufahren. Auf dem Weg dorthin spricht er einen anderen Schüler an. Dieser gibt Squall ein paar Spielkarten, für die er selbst keine Verwendung hat.



Diese Karten bilden den Grundstock für eine umfangreiche Sammlung von Spielkarten, die Squall durch Spielduelle mit anderen Personen oder durch im Kampf gewonnene Karten erweitern kann. Mehr Informationen zum Kartenspiel »Triple Triad« gibt es im entsprechenden Kapitel im Anhang des Buchs.

FINAL FANTASY 8

Unten in der Lobby angekommen erklärt Squall seiner neuen Bekanntschaft anhand der Wegweisertafel, wo welche Einrichtung des Garden zu finden ist.



Links vom Wegweiser befindet sich ein Speicherpunkt.

Nachdem sich die Mitschülerin verabschiedet hat – Squall wird sie bei der praktischen Prüfung am Nachmittag wiedersehen –, macht er sich auf den Weg zum Haupttor im Süden, wo Quistis schon auf ihn wartet. Auf halber Strecke entdeckt Squall einen purpurfarbenen Wirbel: ein Draw-Punkt!



An einem Draw-Punkt kann Squall oder einer seiner Begleiter Magie »ziehen«. Welcher Zauberspruch sich hinter einem Draw-Punkt verbirgt, erfährt er durch eine Untersuchung desselben (X-Taste). Wenn mehrere Mitglieder in der Truppe sind, können Sie entscheiden, wer Magie »ziehen« soll. Draw-Punkte laden sich nach einer unbestimmten Zeit wieder auf. Ein zeitweise leerer Draw-Punkt flimmert farblos weiß. Dieser Draw-Punkt enthält den Heilungsspruch »Vita«. Wieviele Zaubersprüche gezogen werden können, hängt davon ab, wie hoch der Magie-Statistikwert des Truppenmitglieds ist, das sein Glück am Draw-Punkt versucht.

Mit ein paar Vita-Sprüchen im Gepäck macht sich Squall auf nach Süden. Und richtig, schon nach wenigen Metern stößt er auf Quistis Trepe. Gemeinsam verlassen sie den Garden in Richtung Süden und begeben sich in die freie Wildnis auf den Weg zur Feuer-Grotte.

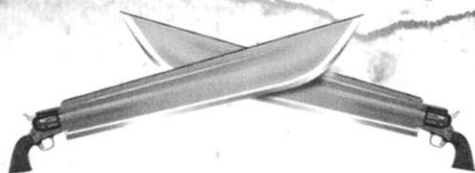
Auf dem Weg zur Feuergrotte

Außerhalb des Garden lauern zahlreiche Monster auf unachtsame Wanderer. Ohne Vorwarnung können Squall und Quistis von diesen Monstern in einen Kampf verwickelt werden. Dies ist aber auch eine gute Gelegenheit für die Truppe, sich mit Zaubersprüchen einzudecken. Denn jeder Gegner hat ein magisches Potential. Mit Hilfe der Fähigkeit »Draw« können nämlich Zaubersprüche aus einem Gegner herausgezogen werden. Allerdings nimmt ein Gegner dadurch keinen körperlichen Schaden – nur durch das Sammeln von Zaubersprüchen wird man also keinen Kampf gewinnen können.

Die Feuergrotte liegt östlich von Balamb Garden. Der Weg dorthin führt durch einen kleinen Wald – eine ideale Gelegenheit für ein paar Kämpfe zum Aufwärmen und Magie einsammeln.

Nach ein paar Gefechten geht es dann zur Feuergrotte, deren Eingang schon von weitem in einem Felsmassiv zu sehen ist. Vor dem Zugang zur Grotte warten zwei Angestellte des Garden, die Squall bitten, sich zu identifizieren und ein Zeitlimit für die bevorstehende Aufgabe zu wählen: Squall soll eine niedere Guardian Force finden und unter seine Kontrolle bringen.





Das Zeitlimit sollte man nicht zu knapp wählen. Verstreicht die Zeit, bevor Squall die Guardian Force gefunden und besiegt hat, ist das Abenteuer zu Ende. Auf dem Weg wird es zu verschiedenen Zufallskämpfen kommen, die wertvolle Zeit kosten.

Nachdem Quistis sich als qualifizierte Ausbilderin ausgewiesen hat, geben die beiden Wachen den Weg in die Feuergrotte frei.

In der Feuergrotte

Die Feuergrotte macht ihrem Namen wirklich alle Ehre. Ein schmaler Weg windet sich durch ein Lavameer, aus dem heiße Dämpfe aufsteigen. Squall und Quistis tun gut daran, sich so schnell wie möglich einen Weg zur Guardian Force zu suchen.



Auf halbem Weg entdeckt Squall rechts vom Weg einen weiteren Draw-Punkt mit dem »Feuer«-Spruch.

Glücklicherweise ist der Pfad nicht sonderlich irreführend und schon nach kurzer Zeit – und nur wenigen überraschenden Monsterangriffen – steht Squall vor einem Krater, der ganz offensichtlich die gesuchte Guardian Force beheimatet. Er prüft noch einmal, ob seine eigenen Guardian Forces ordnungsgemäß gekoppelt sind, dann tritt er vor und stellt sich dem Kampf.



Guardian Force Ifrit

Attackiert mit: Feuer, Sprungattacke

Stärke: Immun gegen Feuerattacken

Schwäche: Empfindlich gegen Eisattacken

Draw: Feuer, Vita, Analyse

Stehlen: –

Belohnung: 3x G-Returner, Ifrit-Karte

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Ganz offensichtlich ist dieser Gegner große Hitze gewöhnt. Eine Feuerattacke wird also wirkungslos verpuffen. Ein Angriff mit Kälte hingegen dürfte ihm weitaus mehr zu schaffen machen. Von Ifrit kann man mit dem »Draw«-Kommando den Heilungsspruch Vita ziehen – daher kann Squall eigentlich nichts passieren, wenn er ein wenig auf Zack ist. Ist er angeschlagen, zieht er sich einen Heilungsspruch und zaubert ihn direkt gegen sich selber statt ihn zu lagern – oder er nutzt die kritische Situation, um mit seiner Spezialtechnik »Multi-Slash« zuzuschlagen. Mit Hilfe der G.F. Shiva, die

FINAL FANTASY 8

einen Eisangriff ausführt, kann er Ifrit zügig besiegen. Danach steht der Ifrit als Guardian Force zur Verfügung und kann gekoppelt werden.

Nachdem sich die Rauchwolken des »Feuer und Eis«-Kampfs gelegt haben, kann Squall die Feuergrötte verlassen und mit Quistis zurück zum Garden ziehen. Dort angekommen erhält er von Quistis Instruktionen für die große SEED-Prüfung am Nachmittag: Er muss sich seine Uniform anziehen und zum Sammelpunkt in der Haupthalle einden. Squall sucht also wie befohlen seine Unterkunft auf und wechselt seine Kleidung.



In seinem Quartier befindet sich ein Speicherpunkt zum Sichern des Spielstands.

In der feschen Uniform geht es dann zurück zur Haupthalle, wo Quistis schon auf Squall wartet. Für den Test wird Squall einem Team zugewiesen, das aus dem Heißsporn Xell Dincht, einem exzellenten Faustkämpfer und ... Cifer Almasy besteht. Cifer! Ausgerechnet Squalls Intimfeind, der ihm in einem Trainingsduell eine Narbe mitten auf der Stirn verpasst hat. Zu allem Überfluss soll Cifer auch noch den Anführer mimen. Nach einer kurzen Ansprache des Direktors brechen die Prüflinge zu ihrem Abschlussexamen auf.

Die SEED-Prüfung

Während der Fahrt zum Einsatzort wird Squall schnell klar, dass die Zusammenstellung der Gruppe nicht gerade glücklich ist. Mit seinem Erzfeind Cifer und dem redseligen Xell in einem Boot – das kann ja heiter werden ...

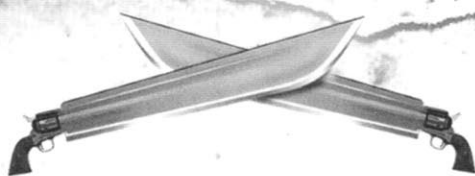
Der Auftrag führt zunächst einmal auf die Straße nach Balamb, eine kleine Hafenstadt westlich des Garden. Dort angekommen steigt die Truppe in ein bereits wartendes Schiff um, das sie ins Zielgebiet, eine kleine Stadt mit dem Namen Dollet, bringen soll. Während der Überfahrt werden die Kandidaten in das Missionsziel eingeweiht.

Eine Gruppe von Soldaten aus Galbadia versucht, den Funkturm von Dollet in ihre Gewalt zu bringen. Die Regierung von Dollet hat den Garden um seine Hilfe gebeten. Dieses Szenario ist das Umfeld für die letzte SEED-Prüfung.

Nachdem die Truppe eingewiesen worden ist und den Strand von Dollet erreicht hat, übernimmt Cifer auch prompt das Kommando.



Am Strand befindet sich ein Speicher-Punkt.



Es empfiehlt sich, die vorhandenen G.F.s über das »Koppel«-Menü auf die Mitglieder der Truppe zu verteilen, da Xell und Cifer sonst nur die Fähigkeit »Angreifen« besitzen. Die beiden verfügen über keinerlei Zaubersprüche, daher sollten sie in jedem Fall mit dem »Draw«-Kommando ausgestattet werden, damit sie sich in Kämpfen eindecken können.

In der Stadt haben sich zahlreiche galbadianische Söldner versteckt, die die Truppe unvermittelt angreifen. Sie stellen aber keine richtige Bedrohung für Squall und seine Kampfgenossen dar und bieten eine hervorragende Gelegenheit, den Vorrat an Zaubersprüchen aufzustocken. Da Cifer das Kommando hat, empfiehlt es sich, seinen Weisungen Folge zu leisten.

Auf dem Marktplatz angekommen befiehlt Cifer Squall und Xell, nach weiteren Feinden Ausschau zu halten. Und richtig: Im Nordosten, hinter einem Autowrack, hält sich noch ein galbadianischer Soldat versteckt. Nach einem kurzen Handgemenge ist aber auch er besiegt.

Nun heißt es warten ...

Ein kleiner Hund, den der ganze Kampfeslärm nicht sonderlich beeindruckt zu haben scheint, streunt über den Marktplatz und geht Cifer auf die Nerven. Squall sollte den Hund beiseite nehmen und ihm gut zureden, damit der gemeine Cifer ihn nicht wegtritt.

Das Warten geht weiter ...

Nach ein paar Minuten jedoch schleichen sich einige Soldaten um die Ecke und verschwinden in einer dunklen Gasse. Cifer, der ganz wild auf einen Kampf ist, will ihnen folgen, obwohl das gegen den Befehl ist, den Marktplatz zu sichern. Aber da Cifer der Truppenführer ist, folgen Squall und Xell seinen Anweisungen.

Über eine lange Brücke geht es zur Funkanlage auf dem Berg hinter der Stadt. Unterwegs stellen sich einige Soldaten in den Weg, die aber keine Chance gegen die Kadetten haben. Als sie einen der verwundeten Soldaten auf den Stufen einer Treppe befragen wollen, was am Sendeturm vor sich geht, stoßen sie auf einen weitaus gefährlicheren Gegner!



Heckenschlange

Attackiert mit: Biss, Würgegriff, Giftatem

Stärke: Immun gegen Giftangriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Kälteattacken

Draw: Feuer, Vita

Stehlen: -

Belohnung: 4x Zaubersplitter oder Giftzahn

Ability-Punkte: 4

Strategie:

FINAL FANTASY 8

Die Heckenschlange ist zwar gefährlich, stellt für ein gutes Team aber keine wirkliche Bedrohung dar. Der Giftatem und der Würgegriff richten zwar überdurchschnittlich hohen Schaden an, der aber mit Heilssprüchen kuriert wird, die direkt von der Heckenschlange gezogen werden können. Da das Untier gegen Giftangriffe immun ist, kann man sich entsprechende Zauberrattacken sparen. Die Schwäche der Heckenschlange ist die Empfindlichkeit gegen Kälte. Mit Eiszauber oder mit der G.F. Shiva sollte es kein Problem sein, das Reptil kaltzustellen. Sollte ein Mitglied vergiftet werden, so muss er während oder nach dem Kampf mit einem Gegengift oder einer Mega-Pille geheilt werden, da sonst jede Aktion wertvolle Gesundheit kostet. Ein vergiftetes Mitglied der Truppe, das sich passiv verhält, also nicht angreift oder zaubert, nimmt keinen Schaden!

Nachdem dieser schuppige Gegner aus dem Weg geschafft ist, setzt die Truppe ihren Weg zum Sendeturm fort. Vereinzelte Soldaten, die es wagen, sie aufzuhalten, werden in kurzen Scharmützeln beseitigt, nicht ohne dabei jedoch immer ein paar Zaubersprüche zu ziehen.

Am Sendeturm angekommen beobachten Squall, Xell und Cifer, wie einige Soldaten sich über Reparaturarbeiten an der Funkanlage unterhalten. Der ungestüme Cifer entschließt sich, die Soldaten auf eigene Faust zu bekämpfen. Xell und Squall bleiben zurück, bekommen aber schnell Gesellschaft: Selphie Timitt, ein Mitglied eines anderen Trupps, stößt zu ihnen und überbringt neue Order für Cifer. Zusammen machen sich die drei auf die Suche nach ihrem Anführer.



Im Inneren des Sendeturms befindet sich ein Speicherpunkt.



Der Draw-Punkt links vom Aufzug beinhaltet den Zauberspruch »Blende«.

Cifer ist ganz augenscheinlich mit dem Aufzug nach oben gefahren – also nichts wie hinterher. Oben angekommen werden wir Zeugen einer Konversation zwischen dem Soldaten Wedge und dem Major Biggs, die versuchen, den Funkturm wieder in Gang zu bringen. Gerade als Squall den Major zur Rede stellen will, erwacht die Sendeanlage zu neuem Leben.



Biggs

Wedge

EL VIOLE

Attackiert mit:

Biggs: Blitz, Maschinengewehr, Rempler, Vita

Wedge: Feuer, Schwerthieb

El Viole: Blitz, Klauenhieb, Feuer, Atem-Attacke (gegen alle Gegner)

Stärke:

El Viole, Biggs: Immun gegen Gift

Schwäche:

El Viole: Empfindlich gegen Windattacken

Draw:

Biggs: Feuer, Blitz, Eis, Medica

Wedge: Feuer, Blitz, Eis, Vita

El Viole: Blitz, Vita, Doppel, G.F. Siren

Stehlen: -

Belohnung: 2x Elixir, 3x G.F. Returner, Waffenmagazin für den Monat März

Ability-Punkte: 18

Strategie:

Biggs und Wedge sind leichte Gegner. Mit ein paar Attacken werden die beiden schon klein beigegeben wollen. Doch zuvor werden sie von einem Monster davongeweht: einem El Viole. Dieses Biest ist schon weitaus haariger als die beiden Soldaten. Sein Atemangriff trifft die ganze Truppe und auch der Klauenhieb kann ganz schön schmerzhaft sein. Als Wesen der Lüfte ist es aber besonders anfällig gegen Windattacken. Da es nur gegen Giftangriffe immun ist, können die G.F.s Shiva, Quetzacotl und Ifrit ihm ordentlich einheizen. Bevor das Monster aber endgültig besiegt wird, sollte einer der Kämpfer unbedingt die Guardian Force »Siren« von ihm ziehen. Außerdem besitzt es den mächtigen Zauberspruch »Doppel«, mit dem man während eines Kampfes zwei Zaubersprüche hintereinander aussprechen kann. Davon sollten sich Squall und seine Freunde unbedingt ein paar mitnehmen.

Nach dem Kampf kann Selphie endlich ihre Nachricht an Cifer übermitteln. Ein Rückzugsbefehl ist ausgegeben worden. Alle Trupps sollen sich binnen einer halben Stunde am Strand versammeln. Cifer stellt hier wieder seinen egoistischen Charakter zur Schau und verschwindet einfach ohne die anderen. Nachdem der Aufzug wieder da ist, können auch Squall, Xell und Selphie nach unten fahren.

Doch sie haben die Rechnung ohne Major Biggs gemacht, der mit letzter Kraft eine schreckliche Verteidigungsmaschine in Gang setzt.

FINAL FANTASY 8



X-ATMO92

Attackiert mit: Klauenattacke, Beinschwung, Strahlenwaffe

Stärke: Immun gegen Gift

Schwäche: Empfindlich gegen Blitzangriffe

Draw: Feuer, Eis, Vita, Protes

Stehlen: –

Belohnung:

Ability-Punkte: 50 (wenn es gelingt, die HP auf Null zu bringen)

Strategie: Dieser Gegner kann anscheinend nicht besiegt werden. Selbst wenn es unseren Freunden gelingt, seine Hipoints auf 0 zu reduzieren, wird er sich abschalten und selbst reparieren. Diese Pausen sollten unbedingt zur Flucht (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **L2** und **R2**) genutzt werden. X-ATMO92 wird den Kampf nicht aufgeben und die Truppe hartnäckig verfolgen. Kommt es zu einem Kampf, so sollten die drei versuchen, mit Blitzattacken oder konventionellen Angriffen soviel Schaden anzurichten, dass die Maschine sich wieder selbst reparieren muss, und dann die Beine in die Hand nehmen. Auf der Brücke zur Stadt besteht die Möglichkeit, sich X-ATMO92 zum Kampf zu stellen und ihn zu vernichten! Dies ist allerdings extrem schwierig und angesichts des Zeitlimits nur mit optimalen Angriffen möglich. Der Einsatz von G.F. ist zeitaufwendig, aber effektiv. Nicht vergessen: Der Countdown läuft! Im Zweifel sollte Squall besser verschwinden. Die Flucht führt über den bekannten Weg über den Marktplatz hinab zum Strand. Auf dem Marktplatz sollte Squall den Hund verschrecken (☒), damit er nicht unter die Roboterbeine von X-ATMO92 gerät.

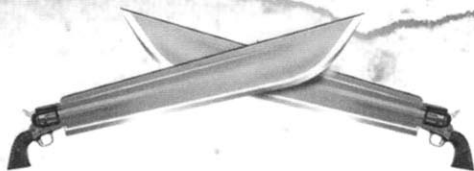
Am Strand wird es dann eng für Squall. Zum Glück hat Quistis das Maschinengewehr auf dem Schiff besetzt, Er setzt damit das Blechmonster außer Gefecht. Die Prüfung ist zu Ende – und alle haben sie überlebt.

Zurück in Balamb

Am Hafen angekommen, prözt Cifer vor seinen Freunden mit seinen Heldentaten. Komisch – beim Kampf gegen X-ATMO92 hat er sich nicht blicken lassen. Um das Fass zum Überlaufen zu bringen, schnappt er sich auch noch das einzige Transportmittel und macht sich mit seinen Freunden Ra-Jin und Fu-jin aus dem Staub. Squall und seinen Freunden bleibt nichts anderes übrig, als zu Fuß zum Garden zu marschieren.

Vorher jedoch schauen sie sich ein wenig in der Hafenstadt Balamb um. Sie entdecken ein Hotel, wo sie für 100 Gil übernachten können – das ist gut für die Gesundheit und auch die Guardian Forces können sich so ein wenig ausruhen.





Im Ort selbst finden Sie einen Draw-Punkt für Blitz-Zauber.

Balamb hat ein paar interessante Geschäfte zu bieten. Neben dem Mann bei dem Draw-Punkt befindet sich ein Schrotthändler, der mit den richtigen Hilfsmitteln jede Waffe nach Anleitung erweitern kann. Mit der Waffenzeitschrift im Gepäck kann man dort die gewünschten Änderungen durchführen lassen. Während eines Gesprächs mit dem Mann auf der Bank stellt sich heraus, dass er Xell sehr gut kennt – kein Wunder, denn Xell ist in Balamb aufgewachsen. Sein Heimathaus befindet sich rechts von dem Mann auf der Bank- es ist das vordere der beiden mit den gelben Laternen.

Links vom Waffen-Shop gibt es noch ein weiteres Geschäft, in dem man allerhand nützliche Gegenstände erwerben kann. Hier findet man auch den Bahnhof, der Reisen in weiter entfernte Städte ermöglicht.

Aber nun geht es erst einmal zurück zum Garden. Die Straße im Norden von Xells Elternhaus führt aus der Stadt. Am Stadttor gibt es einen Autoverleih, wo man sich für 3500 Gil einen Wagen mieten kann. Für das kurze Stück ist dies jedoch nicht erforderlich, sind die Kadetten doch allesamt recht gut zu Fuß. Wenn die drei auf der asphaltierten Straße bleiben, ist die Gefahr auch nicht so groß, von umherstreunenden Monstern angegriffen zu werden.



Hinter der Stadt Balamb befindet sich ein Zugtunnel. Unmittelbar im Eingang davor ist ein unsichtbarer Draw-Punkt für »Medica«.

Im Garden angekommen begeben sich die drei zur Eingangshalle, wo es gute Nachrichten gibt: Selphie hat die Prüfung bestanden! Squall und Xell müssen sich bis zur Bekanntgabe der Ergebnisse noch ein wenig gedulden. Squall beschließt, ein wenig durch den Garden zu spazieren. In der Nähe der Bücherei trifft er auf Cifer – der hat ihm gerade noch gefehlt. Cifer darf sich erst einmal eine weitere Standpauke vom Direktor anhören. Er wird wohl wieder einmal durch die Prüfung gefallen sein.

Squall beschließt, Cifer in seinem Frust alleine zu lassen, und begibt sich zurück in die Haupthalle. Dort hört er eine Mitteilung über das Ansagesystem: Alle Prüflinge sollen sich umgehend vor dem Klassenzimmer im 2. Stock einfinden. Mit dem Aufzug fährt Squall voller Neugier nach oben.

Dort warten bereits zahlreiche Kadetten auf die Bekanntgabe der Ergebnisse. Auch Xell ist hier und läuft nervös auf und ab. Nach ein paar Minuten kommt ein Garden-Ausbilder herbei und verkündet, dass Xell und Squall das Examen bestanden haben. Als vollwertige SEED-Söldner werden sie nun vom Direktor im dritten Stockwerk vereidigt.

Nach Beendigung der Zeremonie spricht Squall noch kurz mit Rektor Cid und erhält von ihm einen Kampf-Zähler. Mit diesem Gerät kann Squall sich zukünftig über seine Kampfstatistiken informieren.

FINAL FANTASY 8

Das Protokoll sieht nun vor, dass sich die frischgebackenen SEEDs bei ihren Mitschülern bedanken und ihre Bewertung erhalten. Dies findet im Klassenzimmer im 2. Stockwerk statt.



Das Verhalten der Rekruten bis zu diesem Punkt nimmt Einfluss auf die Leistungsbewertung. Um im Verlauf des Abenteuers einen höchstmöglichen Rang zu erzielen – von dem letztendlich auch die Höhe des Solds abhängt, der in regelmäßigen Abständen in Squalls Brieftasche landet, sollten die folgenden Charaktereigenschaften durch geeignetes Verhalten an den Tag gelegt werden.

Agilität: Wenn der Countdown auf dem Funkturm in Dollet beginnt, sollten Squall und seine Begleiter so schnell wie möglich zum Strand zurückkehren. Das bedeutet, dass X-ATMO92 möglichst schnell deaktiviert wird, so dass die drei flüchten können. Natürlich bedeutet dies auch, in möglichst wenige Kämpfe mit dem Blechmonster verwickelt zu werden. Dazu darf man während der Flucht nicht zu lange trödeln.

Urteilsvermögen: Während der Prüfung in der Feuer-Grotte darf Squall nicht zu vorsichtig bei der Schätzung des Zeitlimits sein. Braucht er mehr als 30 Minuten, so büßt er Punkte in dieser Kategorie ein.

Angriffsstärke: Für eine hohe Bewertung sollte Squall während der Dollet-Mission so viele Gegner wie möglich bekämpft haben.

Seele: Um den bestmöglichen Wert zu erzielen, sollte man es tunlichst vermeiden, in einem Kampf die Flucht zu ergreifen. Eine Ausnahme stellt hier der Kampf gegen X-ATMO92 dar.

Benahmen: Hier greifen mehrere Faktoren. Spricht man während der Dollet-Mission mit Mitgliedern der anderen Trupps – Ausnahme hier ist Selphie, die später zu Squalls Trupp stößt – gibt es Punktabzug. Folgt man Selphie und springt von der Klippe beim Sendeturm, anstatt außen herum zu gehen, kostet dies ebenfalls Wertungspunkte. Zudem sollte man den Hund auf dem Marktplatz von Dollet vor Cifer und X-ATMO92 retten, indem man ihn verscheucht.

Nach diesem kleinen Empfang begibt sich Squall zurück in sein Quartier, wo Selphie bereits auf ihn wartet. Squall soll sich schnell umziehen, denn es findet ein Fest zu Ehren der neuen SEEDs statt. In seinem Zimmer findet er seine Galauniform.

So fesch herausgeputzt gehen die beiden zum Ballsaal, wo Squall eine junge Frau kennen lernt, die ihn zu einem Tänzchen einladen kann – nach viel Überredungskunst. Doch gerade als Squall Gefallen an seiner unbekannten Partnerin findet, lässt sie ihn stehen. Frustriert zieht sich Squall auf den Balkon zurück. Dort verwickelt Quistis ihn in ein Gespräch und bittet ihn um ein Treffen an einem geheimen Ort auf dem Übungsgelände.

Nachdem sich Squall wie befohlen umgezogen hat, begibt er sich zur Übungshalle und von dort aus nach links zu einer romantischen Aussichtsplattform im Nordwesten des Geländes, wo Quistis ihm eröffnet, dass sie nicht länger als Ausbilderin arbeiten wird.





Das Übungsgelände besteht aus einem großen Rundgang. Verlaufen kann man sich hier eigentlich nicht. Den Eingang zum geheimen Ort erkennt man an einem hell-leuchtenden Toreingang. Auf dem Übungsgelände begegnet man hauptsächlich Gratts, von denen man den Zauberspruch »Schlaf« ziehen kann, und Archedinos. Diese Saurier sind ziemlich harte Gegner, aber sehr empfindlich gegen Schlafzauber. Diesen kann man direkt aussprechen oder, wenn eine der G.F.s diese Fähigkeit besitzt, als Zustands-Attacke ausführen. Wenn der Saurier erst mal schläft, kann man ihn ungefährdet töten.



Vor dem Eingang zum geheimen Ort befindet sich rechter Hand ein Speicher-Punkt.

Nach dem kleinen Gespräch brechen die beiden auf und beenden ihren Rundgang durch die Übungshalle. Dabei stoßen sie im Nordosten auf eine junge Frau, die ganz augenscheinlich kein SEED ist – und in großen Schwierigkeiten steckt. Ein riesiges Flugmonster greift sie an. Da kann ein frischgebackener SEED natürlich nicht tatenlos zusehen. Mit gezogener Klinge eilt Squall ihr zu Hilfe



Granaldo

RALDO (3)

Attackiert mit:

Granaldo: Raldo-Schuss, Feuerstoß, Feuer, Hieb

Raldo: Schwanzattacke

Stärke: –

Schwäche:

Granaldo: Empfindlich gegen Wind

Draw:

Granaldo: Schlaf, Blende, Shell

Raldo: Feuer, Blitz, Protes

Stehlen: –

Belohnung: 16x Zaubersstein

Ability-Punkte: 14

Strategie:

Der Granaldo kann zwar recht nervig sein, ist aber zu besiegen, wenn man es geschickt anstellt. Die drei Raldos auf dem Boden werden nicht angreifen, solange der Granaldo noch lebt. Aber der Granaldo kann die Raldos zum Angriff nutzen, indem er

FINAL FANTASY 8

sie gegen Squall und Quistis schleudert. Gegen diese physikalischen Attacken hilft der »Protes«-Zauber, den man sich von den Raldos ziehen kann. Dadurch wird der Schaden der Angriffe halbiert. Mit diesem Vorteil im Rücken und den G.F.s in der Hinterhand sollte es kein Problem sein, die Gegner binnen weniger Runden zu beseitigen.

Nach Beendigung des Kampfs wird die unbekannte Frau – ist das nicht die junge Dame, die Squall im Lazarett durch die Scheibe beobachtet hat? – von zwei weißgekleideten Leibwachen fortgebracht.



Auf dem Weg durch die Übungshalle kann Squall einen Draw-Punkt für »Eis« finden.

Genug der Aufregung für diesen Tag. Squall beschließt ins Bett zu gehen. Auf dem Weg zu seinem Quartier trifft er auf Xell, der Squall die neue Raumbelegung für SEEDs mitteilt. Kaum in seiner neuen Unterkunft angekommen, fällt Squall auch schon todmüde auf die Matratze und schläft ein.

Ein neuer Auftrag!

Am nächsten Morgen wird Squall unsanft geweckt: Selphie trommelt wie wild gegen die Tür und holt ihn aus den Federn. Ein neuer Auftrag wartet auf die frischgebackenen SEEDs. Sie sollen in die Stadt Timber, um eine Mission zu erfüllen. Der Befehl lautet, sich in ziviler Kleidung am Haupttor zu treffen. Squall macht sich auf den Weg.

Am Haupttor werden Squall, Selphie und Xell in die Mission eingewiesen. Ihr Ziel ist tatsächlich die Stadt Timber. Von Balamb aus sollen sie mit dem Zug dorthin fahren. Die drei erhalten von Cid noch eine Parole, mit der sich die SEEDs bei der Kontaktperson in Timber identifizieren sollen. Sie lautet »Aber es gibt dort noch Eulen«.

Beim Abschied gibt Cid Squall noch einen seltsamen Gegenstand an die Hand – eine Wunderlampe.



Wenn Squall die Laterne benutzt, ruft er damit eine Guardian Force herbei, die sich der Truppe dann zum Kampf stellt. Bei dieser G.F. handelt es sich um Diabolos, eine finstere Ausgeburt des Reichs der Dunkelheit. Vor Benutzung der Lampe sollte der Spielstand unbedingt gesichert werden, da Diabolos ein harter Brocken ist. Man kann die Wunderlampe jederzeit benutzen, um Diabolos zum Kampf herauszufordern. Wird Diabolos besiegt, kann er danach wie die anderen G.F.s gekoppelt werden.





DIABOLOS

Attackiert mit: Klauenhieb, Gravit, Gravit gegen alle

Stärke: –

Schwäche: Empfindlich gegen Windattacken

Draw: Vita, Gravit

Stehlen: –

Belohnung: 8x G.F. Returner, Diabolos Karte

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Mit seinen Magie-Attacken in Form des »Gravit«-Spruchs kann er die Gesundheit einzelner Truppenmitglieder drastisch reduzieren und mit einem weiteren Hieb komplett auslöschen. Dieser Spruch reduziert die HP des Gegners immer um ein Viertel, kann die Truppe also nie vollständig außer Gefecht setzen. Eine gute Taktik ist, sich des gleichen Tricks zu bedienen und den Zauberspruch »Gravit« von ihm zu ziehen und gegen ihn zu benutzen. Mit ein paar dieser Attacken kann man Diabolos Gesundheit schnell so weit reduzieren, dass der Rest mit wenigen Hieben aufgezehrt werden kann. Trotz allem sollte man Diabolos nicht unterschätzen!

Nun geht es hinaus in die Welt und auf nach Balamb – immer der Straße nach. In Balamb angekommen suchen Squall und seine Mitstreiter den Bahnhof auf und erwerben eine Fahrkarte für 3000 Gil.



Sollte das Geld nicht ausreichen, so sollten die drei die Stadt verlassen und ein wenig Zeit in der Wildnis totschlagen, bis die nächste Soldzahlung eintrifft.

Im Bahnhof wartet schon der Zug abfahrtsbereit auf die letzten Passagiere.



Im Zug ist ein Speicherpunkt.

Da die SEEDs ihr eigenes Abteil in diesem Zug haben, machen die drei es sich dort erst einmal bequem. Xell findet die erste Ausgabe der Zeitschrift »Mein Hund« in den Polstern der Sitze. Doch aus heiterem Himmel wird Selphie plötzlich schlecht und sie verliert das Bewusstsein. Noch bevor Xell und Squall reagieren können, passiert mit ihnen das Gleiche. Alle drei fallen in eine tiefe Ohnmacht und haben den gleichen, seltsamen Traum ...

FINAL FANTASY 8

Eine andere Zeit, ein anderer Ort

Sie finden sich in einer anderen Region wieder – und auch in anderen Körpern. Als drei galbadianische Soldaten namens Laguna, Kiros und Ward schlagen sich die drei durch eine dichtbewachsene Waldregion.



Diese drei Gesellen verfügen über die gleichen Kopplungen wie Squall und sein Team. Laguna, der langhaarige Soldat mit dem Maschinengewehr, hat die Kopplungen von Squall übernommen, der dicke Ward hat die gleichen Kopplungsfähigkeiten wie Zell und der grazile Schwertkämpfer Kiros besitzt die Kopplungen von Selphie. Jeder der drei hat seine eigene Spezialtechnik, die aber genauso angewählt wird wie bei der anderen Truppe. Laguna, Kiros und Ward treffen ebenfalls auf wandernde Monster und können auch Draw- und Speicherpunkte finden und benutzen.

Diese kleine Gruppe folgt zunächst einmal dem Trampelpfad in Richtung Norden.



In einem Grasland mit ein paar schwelenden Steppenbränden finden die drei einen Draw-Punkt mit dem Zauberspruch »Vita«.

Weiter im Norden führt ein kleiner Baumstumpf über einen Bach in ein kleines Wäldchen, in dem ein Fahrzeug steht.



Der Draw-Punkt beim Militärfahrzeug, das die drei zurück nach Deling-City bringt, beinhaltet den »Aqua«-Spruch.

In der Stadt angekommen begeben sich die drei nach Süden in Richtung Innenstadt. Über eine mit Wimpeln geschmückte Allee erreichen sie das Galbadia Hotel, wo die drei müden Kämpfer einkehren.



In der Lobby des Hotels befindet sich ein Speicherpunkt.

Dort angekommen haben die drei die Wahl, ob sie sich ein Zimmer mieten wollen, um sich ein wenig auszuruhen oder ob sie lieber hinab in die Bar steigen, um sich einen hinter die Binde zu gießen.

In der Bar wird das Trio von einer Empfangsdame zu ihrem Stammpfad gebracht, wo wir erfahren, dass Laguna schwer in die Pianistin der Bar, Julia, verknallt ist, aber nicht





den Mut aufbringt, sich mit ihr zu unterhalten. Kein Wunder, wenn Ward und Kiros ihn auch die ganze Zeit so aufziehen ...

Doch heute ist alles anders. Nachdem sich Lagunas Kameraden von ihm verabschiedet haben, tritt Julia an Laguna heran und lädt ihn in ihr Zimmer ein, wo Squall, Xell und Selphe Zeugen Lagunas einmaliger Verführungskünste werden, bevor sie wieder zu sich kommen.

Ankunft in Timber – die Entführung des Präsidenten

Nach diesem eigenartigen Traum erwachen die drei SEEDs wieder in ihrem Zugabteil. Nach einer kurzen Beratung beschließt das Trio, die Angelegenheit erst einmal auf sich beruhen zu lassen und sich auf die bevorstehende Mission zu konzentrieren.

Am Bahnhof in Timber angekommen werden Squall und seine Mitstreiter auch schon erwartet. Ein Mann tritt an sie heran und benutzt den geheimen Code, mit dem sich der Kontaktmann zu erkennen geben sollte. Squall antwortet wie verabredet mit der vereinbarten Parole: »Aber es gibt noch Eulen«.

Der Fremde führt die kleine Gruppe zu einem anderen Gleis und einem anderen Zug und bittet die SEEDs herein. Hier werden sie vom Anführer der Widerstandskämpfer »Die Waldeulen« begrüßt. Sein Name ist Thon, der seines Weggefährten ist Watts.

Er bittet Squall, die »Prinzessin« zu wecken, damit alle gemeinsam den Plan für die Aktion durchgehen können. Widerwillig – er ist ja schließlich kein Laufbursche – steigt Squall die kleine Treppe hinauf und sucht die Prinzessin.



Im ersten Abteil befindet sich ein Speicherpunkt. Es kann nicht schaden, an dieser Stelle abzuspeichern!

Im hinteren Abteil des Wagens wird Squall fündig. Die Prinzessin liegt auf ihrem Bett und döst vor sich hin, als der Wagen eine leichte Bremsung macht und sie aufweckt. Hey, das ist doch das Mädchen vom SEED-Ball, die Squall so unhöflich hat stehen lassen. Sie stellt sich als Rinoa vor. Squall macht auch Bekanntschaft mit ihrem Hund, Angel.

Beide verlassen das Abteil und gehen wieder zurück zu den anderen. Nun sind alle beisammen – die Planung kann losgehen. Squall und seine Freunde haben bisher keine Ahnung, warum sie überhaupt angeheuert wurden.

Wie sich herausstellt planen die Waldeulen, Präsident Deling aus – oder besser: mit seinem Zug zu entführen.

Mit einem raffinierten, aber ebenso waghalsigen Manöver wollen sie den präsidialen Waggon gegen eine Attrappe austauschen.

Nachdem der Plan in aller Genauigkeit durchgesprochen wurde, geht es ans Werk.

FINAL FANTASY 8



Es kann nicht schaden, jetzt in das erste Abteil des Waggons zu gehen und an dieser Stelle abzuspeichern! Vorher sollte Squall unbedingt die G.F.-Kopplungen der Truppe kontrollieren.

Squall benachrichtigt Watts, dass das Team bereit ist, die Aktion zu starten.



Bevor Squall dies tut, sollte er allerdings noch einen Abstecher in Rindas Abteil machen und das Heft »Mein Hund Nr. 2« einsammeln, das auf der zusammengeklappten Schlafcouch liegt.

Die Aktion »Entführung des Präsidenten« ist weitaus weniger kompliziert als sie klingt.

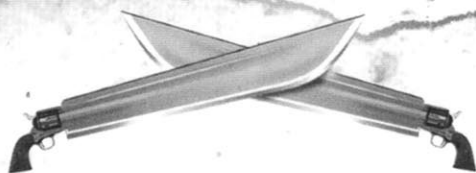
*Wichtig ist lediglich, die Wachen im Auge zu behalten (LT und RT) und rechtzeitig nach oben zu klettern, wenn sie sich nähern. **Es ist nicht möglich, nach oben zu klettern, wenn ein Code eingegeben werden soll!** Daher empfiehlt es sich, direkt nach der Eingabe eines Codes kurz zu schauen, ob die Luft immer noch rein ist.*

Natürlich darf man sich bei der Eingabe der Codes nicht vertippen – dann ist alles aus. Das Zeitlimit reicht in der Regel bequem aus, um auf Nummer Sicher zu gehen und lieber einmal nach oben zu klettern, bevor die beiden Wachen die Tür erreichen.

Nachdem das Manöver erfolgreich absolviert wurde, können die Waldeulen den Präsidenten nun zur Rede stellen. Mit den SEEDs als Verstärkung betreten Sie den Waggon des Diktators.

Vincer Deling ist allerdings auch nicht auf den Kopf gefallen, wie sich zeigt. In weiser Voraussicht hat er einen Doppelpgänger auf die Reise geschickt, der nicht die Absicht hat, sich kampfflos zu ergeben.





Doppelgänger

Namtal-Utoku

Attackiert mit:

Doppelgänger: Attacke, Saugen

Namtal-Utoku: Klauenhieb, Feuer, Blitz, Wasseratem, Blende, Tobsucht, Zombie

Stärke: Immun gegen Gift

Schwäche: Empfindlich gegen Feuer, Beben und Holy, als Untoter sehr empfindlich gegen Heilungszauber jeder Art

Draw:

Doppelgänger: Vita

Namtal-Utoku: Medica, Doppel, Tobsucht, Zombie

Stehlen: -

Belohnung: 8x Zombie-Puder

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Das Double des Präsidenten ist kein ernstzunehmender Gegner. Zwar kann er sich durch seine Saugangriffe regenerieren, er hat andauernden Attacken mit normalen Waffen aber ansonsten nicht viel entgegenzusetzen. Anders sieht es da schon bei dem Wesen hinter der Maske aus, einem untoten Namtal-Utoku. Hier braucht es schon ein wenig mehr Kraft – am besten in Form des G.F.s Ifrit – um den Gegner zu beeindrucken. Da es sich bei diesem schauerhaften Wesen um eine untote Zombie-Kreatur handelt, gibt es aber einen ganz einfachen Trick, um es loszuwerden: Heilungssprüche wie »Vita« haben bei Untoten den gegenteiligen Effekt. Für ein schnelles Ende des Kampfs reicht es aus, eine Phönix-Feder auf das Monster zu werfen. Ein normales Wesen würde von so einer Feder wiederbelebt. Ein untotes Wesen hingegen ...

Nach dem Kampf ist die Enttäuschung bei den Waldeulen natürlich groß. All die Planung und das ganze Risiko für nichts und wieder nichts. Scheinbar ist der echte Präsident Deling inzwischen sicheren Fußes nach Timber gereist, um dort das Fernsehsendezentrum zu besetzen. Offensichtlich plant er ein ganz besonderes Programm ...

Zurück nach Timber

Rinoa bleibt hartnäckig. Dank des Vertrags mit Balamb Garden sind Squall und seine Freunde verpflichtet, sich ihren Weisungen zu beugen. Rinoa gehört nun mit zur Truppe.

Ein neues Team muss nun festgelegt werden, das dem Fernsehsender in Timber nun einen Besuch abstattet. Watts, der vor der Kabine steht, wartet nur auf den Befehl, den Zug anzuhalten.

In Timber gibt es inzwischen eine hohe Präsenz galbadianischer Soldaten. Das SEED-Team wird sich vorsehen müssen.

Watts gibt den dreien noch ein paar brauchbare Tipps, bevor er dem Zug nachrennt. Den Fernsehsender erreicht man am besten, wenn man sich einen Weg zum Verlagshaus der

FINAL FANTASY 8

»Timber Maniacs« sucht. Der Weg dorthin führt parallel zu den Gleisen vorbei nach Osten – direkt vor dem Bahnsteig mit der Aufschrift »Galbadia«.

In dem »Petshop« am Bahnsteig kann Squall ein paar nützliche Gegenstände für die Guardian Forces einkaufen, wenn das Geld dazu ausreicht. Hier kann man auch die neuesten Ausgaben des Magazins »Mein Hund« erwerben!



Um bei der Soldabrechnung mehr Geld zu erhalten, sollte sich Squall beizeiten im Tutorial-Menü dem »TEST« unterziehen, um seinen SEED-Rang zu verbessern. Je höher sein Rang, desto besser ist sein Einkommen als Söldner.

Auf dem Weg durch die Stadt Timber läuft das Trio immer wieder mal in die Arme einiger patrouillierender Söldner, die übrigens unter Umständen ein paar neue Zaubersprüche besitzen, die gezogen werden können. Nachschauen kann also nicht schaden.

Schon nach wenigen Metern kommt die Truppe zu den »Timber Maniacs«. An der Rezeption bittet Squall um eine Besichtigung des Gebäudes, um mehr über die Stadt Timber und vor allen Dingen den Fernsehsender zu erfahren.

Aus den herumliegenden Zeitschriftenstapeln fischt er sich eine Ausgabe der »Girly Times« heraus, bevor er die Redaktionsräume aufsucht.



In einer Abstellkammer zu seiner Linken findet er einen versteckten Draw-Punkt mit »Eisga«.

Nach den zugegebenermaßen langweiligen Gesprächen mit dem Chefredakteur machen sich die SEEDs wieder von dannen und verlassen das Gebäude. Sie beschließen, der Straße nach rechts zu folgen und dort die Treppe hinunterzugehen.

Am Fuß der Treppe versehen zwei Wachen ihren Dienst – die müssen wohl oder übel verschuecht werden, wenn Squall in Ruhe die verschiedenen Shops und den Pub erkunden will. Nach einem kurzen Kampf ist der Weg frei. Einer der beiden Wachen verliert dabei eine »Buel«-Karte.



Ein »Vita«-Draw-Punkt befindet sich rechts vom Eingang des Pubs.

Im Pub randaliert ein betrunkenener Tourist und beklagt sich über die Besetzung der Stadt durch die Soldaten Galbadias. Alles hätten sie ihm genommen, sogar seine Lieblingskarte. Squall fragt ihn, ob es sich dabei vielleicht um die Karte handelt, die er draußen vor der Tür den Wachen abgeknöpft hat. Und tatsächlich – dies scheint die Karte des Betrunkenen zu sein. Der freut sich so sehr darüber, dass er Squall bittet, sie zu behalten.



Er schenkt ihm sogar mit der »Tombery«-Karte eine weitere Karte. Danach gibt er bereitwillig den Weg frei. Squall und seine Truppe schleichen sich durch den Hinterausgang hinaus in eine Seitengasse.



Hinter der Tür befindet sich ein Speicherpunkt.

Der einzige Weg scheint von hier nach links zu führen.



Geht Squall jetzt weiter nach links und kehrt dann wieder um zum Speicherpunkt, dann ist wie aus dem Nichts ein weiterer Draw-Punkt (»Analyse«) aufgetaucht.

Über eine Treppe geht es hinauf zum Sendezentrum. Ein riesengroßer Bildschirm deutet an, dass die Vorbereitungen für die Sendung des Präsidenten Deling auf Hochtouren laufen. Rinoa und Squall haben einen kleinen Disput über die Ziele der Waldeulen und wie sie diese verfolgen, in dessen Verlauf Rinoa beleidigt von dannen zieht. Zum Ausgleich stößt Xell wieder zur Truppe – das Kampfteam ist komplett. Genau richtig, denn die Sendung des Präsidenten beginnt. In deren Verlauf ergibt sich allerdings eine überraschende Wende: Cifer springt auf die Bühne und bedroht den Präsidenten! Aus irgendeinem Grund ist auch Quistis hier und bittet Squall und seine Leute in das Studio, weiter oben im Gebäude. Schnell hetzen die drei hinauf, nur um mit anzusehen, wie Cifer den Präsidenten verschleppen will. Doch plötzlich taucht eine geheimnisvolle Frau auf, die Cifer überredet, den Präsidenten gehen zu lassen und mit ihr zu kommen. Ist das vielleicht die berühmte Hexe Edea? Die beiden verschwinden, ohne auch nur eine Spur zu hinterlassen. Für unsere Freunde gibt es hier nichts mehr zu tun.

Rinoa, die wieder zurückgekommen ist, berichtet auf dem Weg zurück über die Außentreppe, dass der Zug der Waldeulen aufgespürt wurde. Am Fuß der Treppe bittet sie Squall darum, dass er Rinoa für eine Zeit versteckt und in Sicherheit bringt. Da sich so viele Wachen in der Gegend aufhalten, macht sie sich daraufhin lieber davon. Squall und die anderen SEEDs bemühen sich, mit ihr Schritt zu halten, verlieren sie aber aus den Augen. Im Pub entdecken sie Rinoa wieder. Sie unterhält sich mit einer freundlichen Frau, die ihr Unterschlupf in ihrem Haus anbietet. Dorthin machen sich nun alle auf.



Es handelt sich dabei um das Haus rechts neben den »Timber Maniacs«.

In der Wohnung sind die fünf nun erst einmal in Sicherheit. Squall befragt jeden nach seiner Meinung zur Situation. Dabei gerät er einmal mehr mit Rinoa aneinander, die offensichtlich Gefühle für Cifer – für Cifer, diesen Angeber? – empfindet.

FINAL FANTASY 8

Als die Luft endlich wieder rein ist, beschließt Squall, dass es Zeit ist, Timber den Rücken zu kehren und den nächstbesten Garden aufzusuchen – Galbadia Garden.

Gerade als sich die Gruppe aus dem Haus schleichen will, kommt ein galbadianischer Soldat vorbeigeschleudert. Squall beschließt, sich auf ihn zu stürzen, bevor dieser Verstärkung herbeiholen kann. Doch diese Befürchtung erweist sich als grundlos, denn bei dem Soldaten handelt es sich um den guten, alten Watts von den Waldeulen, der sich in dieser Verkleidung am sichersten fühlt. Er hat schlechte Nachrichten: Der Bahnhof ist so gut wie dicht und wird schwer bewacht. Nur noch ein Zug soll abfahren, dann wird er geschlossen. Da der Bahnhof zu gefährlich ist, begeben sich Squalls Leute nach rechts. Dort stoßen sie auf Quistis und einen alten Mann – der ihnen verdächtig bekannt vorkommt. Es ist Thon, der sich ebenfalls maskiert hat, um den Soldaten zu entkommen. Er hat sogar noch ein paar Fahrkarten, die er – wenn auch unter Protest – an die SEEDs abtritt. Durch den Tunnel rechts geht es hinab zu einem Nebengleis, wo schon der Zug nach Galbadia Garden wartet.



Auf der anderen Seite der kleinen Brücke ist ein Speicherpunkt. Von dort geht es nach Süden zum Zug.

Im Zug angekommen öffnet Squall wieder das Abteil und unterhält sich mit seinen Mitreisenden. Kurze Zeit später erreicht der Zug die Station »Garden-Ost«. Hier heißt es dann aussteigen, denn der Zug fährt weiter nach Dollet.

Von der Station aus geht es über die Brücke nördlich des Bahnhofs nach Osten, wo ein kleiner Wald zwischen zwei Bergen wächst. Das ist der Weg zum Galbadia Garden. Doch dort soll das Team vorerst nicht ankommen: Mitten im Wald befällt Squalls Gruppe wieder diese seltsame Ohnmacht und sie finden sich erneut in der Welt von Laguna Loire wieder ...

Laguna in der Ausgrabungsstätte

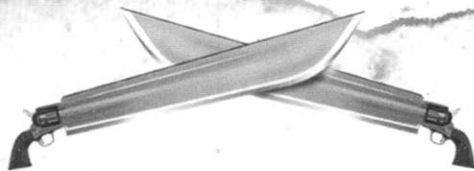
Laguna scheint sich schon wieder einmal verirrt zu haben. Nachdem ihn seine beiden Freunde eines Besseren belehrt haben und alle ihre Ausrüstung und Kopplungen überprüft haben, begeben sich die drei den Abhang hinunter zu einer großen Förderanlage.



Hier finden die drei einen Draw-Punkt für »Schlaf«.

Dort werden sie von ein paar seltsam gekleideten Soldaten überrumpelt, die sofort angreifen. Allerdings sind sie nicht sonderlich stark – sie haben ähnliche Angriffswerte wie die Soldaten in Galbadia. Nachdem die Bedrohung beseitigt ist, können die drei die Anlage erforschen. An der ersten Weggabelung gehen sie zunächst einmal geradeaus, bis sie an eine dreigeteilte Weggabelung kommen.





Der rechte Steg führt sie in eine Sackgasse mit einem Draw-Punkt für »Konfu«.

Die beiden anderen Abzweigungen erweisen sich als Nieten. Also geht es zurück zur ersten Weggabelung. Diesmal nehmen die drei die rechte Abzweigung. Hier haben sie mehr Glück: Am Ende des Weges führt eine Leiter hinab ins Innere der Anlage. Sie folgen dem Weg bis in eine grünlich schimmernde Höhle, wo Laguna einen alten Schlüssel im Matsch findet – aber schusselig wie er ist verliert er ihn gleich wieder. Von hier aus gehen die drei erst einmal nach Norden.



Es gibt auch einen Weg nach links, der aber nur wieder auf das Gerüst nach oben führt. Allerdings kann Laguna auf dem Weg dorthin eine Falktür reparieren und einem der merkwürdig gekleideten Esthar-Soldaten eine böse Überraschung bereiten. Wertvolle Gegenstände oder Zaubersprüche gibt es hier aber nicht. Zusätzlich kann er andere Fallen benutzen, indem er Steine beiseite schiebt oder sprengt. In einem Fall findet er sogar einen versteckten Draw-Punkt mit »Vita«.

An der nächsten Biegung wählt Laguna den Pfad nach rechts, unter dem halbdurchsichtigen Kristallsplitter hindurch zu einem verwahrlosten Arboretum, einer kleinen Gartenanlage. Nachdem sie die durchquert haben, stoßen sie auf einen Speicherpunkt.



Es ist ratsam, an dieser Stelle abzuspeichern.

Vom Speicherpunkt aus geht es nach Norden über eine Treppe hinauf zu einem Kliff. Eine Sackgasse! Und wie auf Bestellung kommen auch schon ein paar Esthar-Soldaten herbei – diesmal sind es jedoch Elitesoldaten. Laguna und seine Kampfgenossen müssen mehrere Wellen von Angreifern abwehren. Kiros und Ward werden dabei sogar schwer verletzt.

Nach dem letzten Kampf beschließt Laguna, dass der direkte Weg die Klippe hinunter der kürzeste ist und wirft seine beiden Kumpel kurzerhand ins Wasser, bevor er sich selber an den Abstieg macht – der ihm allerdings nicht ganz stilvoll gelingen will.

Im Galbadia Garden

An dieser Stelle verlassen wir Lagunas Welt erneut, denn Squall und seine Truppe erwachen aus der Bewusstlosigkeit. So ganz können sie aber auch nicht glauben, dass alles, was sie gerade erlebt haben, nur ein Traum gewesen sein soll. Wieso sind denn die beiden anderen Gruppenmitglieder stark geschwächt – genau wie Ward und Kiros? Das kann doch nicht mit rechten Dingen zugehen. Aber ihnen bleibt wieder nichts anderes

FINAL FANTASY 8

übrig, als die Erlebnisse abzuhaken – erklären können sie sich das Geschehene ohnehin nicht.

Sie verlassen den Wald und begeben sich zum Garden, der sich westlich von ihnen befindet. Nördlich des Haupteingangs, jenseits der großen Eingangshalle treffen sich die Mitglieder des Teams an den Eintrittssperren. Quistis macht sich auf den Weg, um den Direktor aufzusuchen. Das gibt Squall die Gelegenheit, sich ein wenig umzusehen.



In der Halle hinter den Sperren befindet sich ein Speicherpunkt.



Ein versteckter Draw-Punkt («Hast») kann im Zentrum des gelben Lichtscheins angezapft werden



Eine kurzer Lageplan für Galbadia Garden:

Erster Stock

Der linke Pfad führt zu den Hörsälen des Garden. In einem findet gerade eine Prüfung statt, der andere ist leer.

Der rechte Pfad führt in einen Korridor mit einem Hörsaal, in dem sich ein paar Studenten tummeln, und zum Eishockeyfeld, das aber gesperrt ist. In der Umkleekabine links trifft man jedoch einen Kartenspieler und einen Draw-Punkt für »Engel«.

Über den nördlichen Weg in der Haupthalle gelangt man in das Treppenhaus.

Zweiter Stock:

Der rechte Weg führt zu einem großen, emporenartigen Rundgang, der einen Ausgang zur Aula besitzt. Der linke Weg bringt Squall zum Aufzug. Hinter der Tür direkt am oberen Treppenabsatz befindet sich ein Warteraum.

Schon nach kurzer Zeit wird die SEED-Gruppe aus Balamb zum Warteraum in den zweiten Stock beordert. Nachdem Squall ein paar Worte mit seinen Mitstreitern gewechselt hat, betritt Quistis das Zimmer und liefert einen Bericht ab: Cifer ist wegen des Attentatversuchs auf den Präsidenten hingerichtet worden. Diese Meldung geht Rinoa sehr nahe, was Squall gar nicht verstehen kann. Wie so oft geraten sich die beiden darüber wieder in die Haare, mit dem Resultat, dass Squall beleidigt das Zimmer verlässt und wieder in das Erdgeschoss hinabgeht. Unten trifft er auf Cifers Busenfreunde, Fujin und Ra-Jin. Sie sind als Kuriere hier und haben dem Direktor des Galbadia Garden einen Brief von Direktor Cid überbracht.



Über das Ansagesystem erfährt Squall, dass er sich zum Eingangsbereich begeben soll, wo Quistis schon auf ihn wartet. Die anderen Mitglieder haben sich schon vor dem Garden versammelt. Eine gute Gelegenheit für Squall, sich bei ihnen für sein ungestümes Verhalten zu entschuldigen.

Da kommt auch schon Direktor Dodonna mit den neuen Befehlen herangefahren. Die neue Mission ist ein echter Hammer: Die SEEDs sollen ein Attentat auf die Hexe Edea verüben! Zu diesem Zweck stellt der Garden eigens einen Scharfschützen ab: Irvine Kinneas.

Mit dem neuen Mann an Bord begeben sich die SEEDs mit dem Zug nach Deling City, wo die Gruppe sich mit Oberst Carway treffen wird. Dieser Zug steht bereits am Bahnhof nordwestlich des Garden bereit. Squall muss nur noch beim Schaffner ein Ticket für 3000 Gil lösen, dann geht die Reise los. Im Zug nutzt Squall die Zeit, um Irvine ein wenig besser kennen zu lernen. Wie es scheint, ist er ein ziemlicher Schwerenöter ...

Deling City – das Attentat

Deling City – die Stadt kommt Squall bekannt vor. In seinem »Traum« war er als Laguna schon einmal hier.



Deling City verfügt über ein hervorragendes öffentliches Bussystem, mit dem man alle Örtlichkeiten innerhalb kurzer Zeit erreichen kann. Um in einen Bus einzusteigen, muss man lediglich die grün gekleideten Schaffner ansprechen, wenn ein Bus angehalten hat. Um an einer Station auszusteigen, drückt man einfach die »Anhalten«-Taste (A), wenn der Busfahrer durch eine Ansage dazu auffordert. Es gibt mehrere Buslinien in Deling City, die alle im Kreis fahren.

Die Linie 8, die direkt vor dem Bahnhof hält, bringt Squall und seine Leute zur Villa des Oberst Carway. Doch ganz so leicht scheint es nicht zu sein, mit dem Oberst zu sprechen. Bevor er Squall empfängt, will er das Team erst einmal auf die Probe stellen. Nordöstlich der Stadt soll das Grab des unbekannten Königs liegen. Ein Schüler soll dort verschwunden sein. Erst wenn Squall die Schülernummer in Erfahrung bringt, wird der Oberst ihn empfangen. Zähneknirschend willigt Squall ein. Diese Aufgabe liegt schließlich meilenweit unter seinem Niveau!

Intermezzo: Das Grab des unbekannten Königs

Es ist ein ganz schönes Stück bis zum Grab des unbekannten Königs. Daher ist es ratsam, ein Auto zu mieten, denn das geht zum einen schneller, und zum anderen bleiben der Gruppe so die zahlreichen kleinen Gefechte mit streunenden Monstern erspart. Wenn das Geld nicht reicht, um am Stadtausgang ein Auto zu leihen, wird der Weg etwas beschwerlicher. Zum Grab geht es von Deling City aus ein Stück nach Norden und dann nach Osten, bis das Ende der kleinen Landzunge erreicht ist.

Am Eingang zum Mausoleum kommen Squall sofort zwei völlig aufgelöste Kadetten entgegen, die ganz offensichtlich die Hosen gestrichen voll haben.

FINAL FANTASY 8

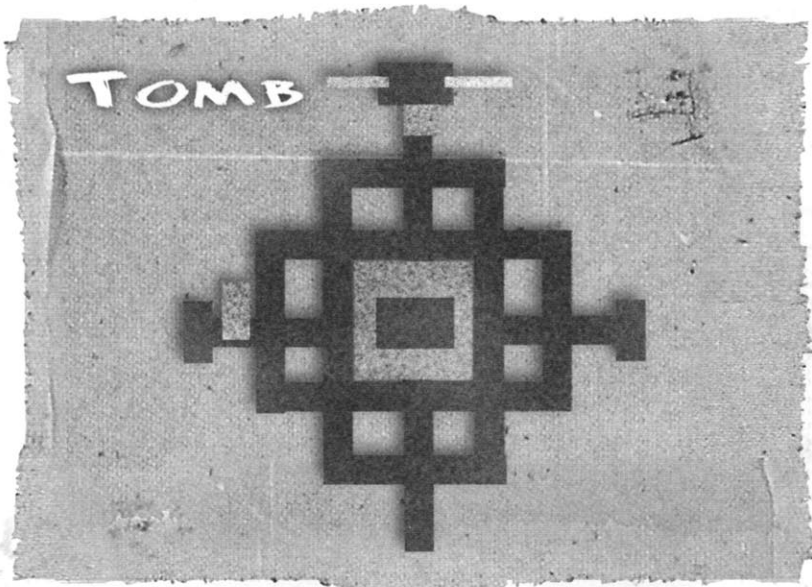


Links ist ein Draw-Punkt für »Protes«.



Rechts vor dem Eingang befindet sich ein Speicherpunkt – sicher ist sicher.

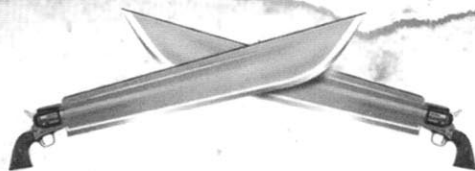
Im Grab des unbekannten Königs angekommen findet Squall schon bald das gesuchte Objekt mit dem Zahlencode – es liegt gleich im zweiten Gang vor ihm auf dem Boden. Er untersucht es und prägt sich die Zahl ein, die auf dem Griff vermerkt ist. Wo er jetzt schon einmal hier ist, beschließt er, sich die Grabstätte ein wenig näher anzusehen. Um sich nicht zu verlaufen, hält er sich zunächst einmal rechts, wann immer es das Labyrinth erlaubt – so kann nichts passieren. Zur Not kann er ja immer noch auf die Karte schauen (SELECT). Wenn es besonders brenzlig wird, können Squall und seine Begleiter die Karte aufrufen und  drücken – dann flüchten sie direkt ins Freie. Dieses nicht gerade heldenhafte Verhalten kostet allerdings einen SEED-Rang.



Das Grab des unbekannten Königs im Grundriss

In der Kammer im Osten des Grabs stößt Squall mit seinem Anhang auf ein Podest, auf dem eine regungslose Kreatur steht. Kaum nähern sich die drei dem Wesen, da erwacht es auch schon aus seiner Starre und greift an!





SECRETO



Attackiert mit: Stabattacke, regeneriert sich

Stärke: Absorbiert Erd-Angriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Wind und Gift

Draw: Protes, Shell, Tobsucht, Engel

Stehlen: -

Belohnung: 8x G-Hi-Potion

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Bei Secreto handelt es sich um Wesen des Erde-Elements, daher haben Beben und ähnliche Zaubersprüche keine Wirkung auf ihn. Zudem beherrscht er die Fähigkeit der Regeneration und heilt sich in jeder Kampfunde selbst. Diese Unsitte kann man ihm auf zwei Arten austreiben: Da er seine Kraft aus dem Erdreich bezieht, kann man ihn – falls bereits gezogen – mit dem »Levitas«-Spruch abheben lassen. Schon hängt er buchstäblich in der Luft und kann sich nicht mehr selber heilen.

Seine Angriffe bestehen nur aus physischen Attacken, deren Wucht man mit dem »Protes«-Spruch, den man von Secreto ziehen kann, halbieren kann. Mit dieser Kombination – nur halber Schaden durch die Angriffe von Secreto und ohne seine Fähigkeit, sich selbst zu kurieren – können Squall und seine Kameraden ihn schnell in die Flucht schlagen. Doch wohin ist er gerannt?

Squall beschließt, ihm nicht kopflos nachzueilen, da er sich sonst womöglich im Labyrinth verirrt. Stattdessen will er lieber systematisch vorgehen und sich zu der Kammer vorarbeiten, die im Norden der Karte eingezeichnet ist. Dabei geht er kein Risiko ein und wählt einfach den rechten Weg, sobald sich eine Gelegenheit dazu ergibt.



Nachdem Secreto das Weiße gesucht hat, erscheint ein Speicherpunkt.

Dort angekommen findet er eine Art Schleuse, die er mit einem beherzten Zug am rechten Ende der Kette öffnen kann. Schon strömt das Wasser in einen unterirdischen Kanal.



Hier gibt es einen Draw-Punkt mit dem Spruch »Levitas«.

Von Secreto ist hier aber nichts zu sehen. Also geht es weiter bis zur Kammer im Westen der Grabstätte – das Abbiegen an jeder rechten Abzweigung hat sich bisher ja bestens bewährt.

Hier befindet sich ein Wasserrad, das aber durch irgendetwas blockiert wird. Squall rüttelt ein wenig an den Zahnrädern auf der linken Seite, um zu sehen, ob er das Hinder-



FINAL FANTASY 8

nis beseitigen kann. Mit Erfolg, wie es aussieht, denn das Wasserrad beginnt sich gleichmäßig zu drehen.



Auf dem kleinen Balkon befindet sich ein Speicherpunkt – es ist vielleicht keine schlechte Idee, ihn zu benutzen.



Ein Draw-Punkt mit »Vitra« flimmert rechts neben dem Durchgang vor sich hin.

Ein Blick auf die Karte offenbart, dass nun nur noch ein Gebiet im Zentrum des Mausoleums unerforscht ist. Um dorthin zu gelangen, nimmt Squall die erste Abzweigung nach rechts und läuft dann geradeaus, bis er an die zweite Wegbiegung nach links kommt. Diesem Pfad folgt er dann bis zu einer kleinen Insel, die nur über eine Brücke erreicht werden kann. Hier findet er auch Secreto wieder, der sich geradezu so benimmt, als wäre er aus der letzten Begegnung als Sieger hervorgegangen.

Dieses Mal hat er seinen »großen« Bruder dabei – mit lautem Gebrüll stürzt sich das ungleiche Geschwisterpaar in den Kampf.



SECRETO

MINOTAURUS

Attackiert mit:

Secreto: Stabattacke, Regeneration

Minotaurus: Stabattacke, Rasenmäher (trifft alle), Regeneration

Stärke:

Secreto und Minotaurus: Absorbieren Erd-Attacken

Schwäche:

Secreto und Minotaurus: Empfindlich gegen Wind und Gift

Draw:

Secreto: Protes, Shell, Tobsucht, Vita

Minotaurus: Protes, Shell, Tobsucht, Doppel

Stehlen: –

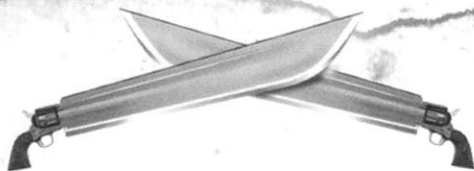
Belohnung: 8x G-Returner, 8x G-Hi-Potion, Secreto-Karte

Ability-Punkte: 40

Strategie:

Auch wenn Minotaurus eher wie ein Mini-Taurus aussieht – die beiden haben es in sich. Beide können sich selbst heilen – aber durch den »Levitas«-Spruch, den man am Draw-Punkt im Norden einsammeln konnte, treibt man ihnen diese Flausen schnell aus. Unter Umständen gelingt es auch, die Regeneration mit dem Gesang der G.F. Siren zu unterbinden.





Die »Rasenmäher-Attacke« von Minotaurus trifft die ganze Gruppe und ist ziemlich wichtig. Alle Angriffe sollten sich daher zunächst auf ihn konzentrieren. Da man sich von den beiden keine Heilungssprüche ziehen kann, sollten ausreichend Heiltränke zur Verfügung stehen – vorausgesetzt, die »Item«-Fähigkeit ist aktiviert. Ansonsten muss der Vorrat der gezogenen »Vita«-Sprüche reichen. Sollte ein Mitglied der Gruppe zu Boden gehen, so kann einer der beiden anderen den Spruch »Engel« von Minotaurus ziehen und auf ihn anwenden. Leicht benommen, aber einsatzbereit, kehrt der Bewusstlose dann in den Kampf zurück. Wie beim Kampf gegen Minotaur kann es nicht schaden, mit dem »Protes«-Spruch eine unsichtbare Mauer vor den Kämpfern zu errichten. Nach dem Kampf schließen sich die beiden gehörnten Guardian Forces Squalls Mannschaft an.

Kaum ist der Kampf beendet, da erhebt sich auch schon der namenlose König aus seinem Grab und beglückwünscht die Sieger. Als besonderes Dankeschön für seine Erlösung hinterlässt er die Minotaurus-Karte.

Nach getaner Arbeit kann Squall nun verschwinden. Der Ausgang befindet sich im Süden – er muss immer nur geradeaus laufen, um wieder ans Tageslicht zu gelangen. Wie war doch gleich die Nummer auf dem Schwert, die der Wachmann vor dem Palast des Oberst wissen wollte? Squall schaut besser sicherheitshalber noch einmal nach – in der Aufregung hat er sie nämlich beinahe vergessen.



Der nun beginnende Abschnitt läutet das Ende der ersten CD ein. Im Anschluss dieses Teils der Komplettlösung folgt das Kapitel »Dinge, die man auf CD 1 erledigen sollte«. Dort sind alle Aktionen und Ereignisse aufgelistet, die man auf den folgenden CDs gar nicht oder nur unter großen Mühen ausführen bzw. erleben kann. Ein kurzer Blick in dieses Kapitel hilft dabei herauszufinden, was man vielleicht verpasst haben könnte.

Nachdem er sich vergewissert hat, wie der Zahlencode lautet, geht es wieder zurück nach Deling City und zum Palast. Dort nennt er der Wache den Code und wird auch prompt in den Palast vorgelassen.



Vorsicht Falle! Der Wachmann will den Code rückwärts genannt haben: erst die Ziffer auf der Einer-Stelle, dann die Zehner-Stelle und zuletzt die Hunderter-Stelle!

FINAL FANTASY 8



Unmittelbar vor dem Eingang der imposanten Villa befindet sich ein Speicherpunkt.

Der Oberst lässt die SEEDs lange warten – zu lange für Rinoa. Sie beschließt, Oberst Carway zu suchen, der zur Überraschung Squalls ihr Vater höchstpersönlich ist. Squall traut seinen Ohren nicht – Rinoa ist Carways Tochter? Gerade will er ihr hinterher stürmen, um zu fragen, ob das stimmt, da betritt Carway das Zimmer.

Er weist die SEEDs in den Attentatsplan ein und führt sie durch die Stadt, um alle markanten Punkte, die eine Rolle bei dem Attentat spielen, zu zeigen. Squall und seine Leute folgen ihm und merken sich alle Informationen peinlich genau.

Demnach werden zwei Teams unabhängig voneinander arbeiten. Das Triumphbogen-Team wird dafür sorgen, dass die Hexe festgesetzt wird und das Schützen-Team wird den tödlichen Schuss abfeuern – wenn alles glatt geht.

Nachdem der Oberst den Plan bis ins kleinste Detail erklärt hat, bleibt der Gruppe ein wenig Zeit, sich die Stadt anzusehen, bevor sie zum Palast zurückkehrt, um bis zum Beginn der Parade zu warten. Im Palast werden dann die Teams eingeteilt.

Squall und Irvine begeben sich zu ihrem Posten, während Quistis, Treppe und Selphie zurückbleiben. Just als sich die drei auf den Weg zum Triumphbogen machen wollen, kommt Rinoa zurück und zeigt ihnen stolz ein besonderes Schmuckstück: einen Anti-Magie-Reif von Dr. Odyne. Damit will sie die Hexe außer Gefecht setzen. Quistis hat allerdings wenig Verständnis für diese spontane Einzelaktion und staucht Rinoa ordentlich zusammen. Frustriert bleibt Rinoa zurück, während das Triumphbogenteam sich auf den Weg zum Einsatzgebiet macht. Schnell schließen sie zu Oberst Carway und dem Schützenteam auf.



Auf dem Weg dahin durch den Park kann ein Mitglied des Trios den mittleren Blitzzauber »Blitzra« ziehen.

Der Oberst setzt zunächst Quistis, Selphie und Xell am Triumphbogen ab, bevor er sich auf den Weg zum Palast des Präsidenten begibt, wo Squall und Irvine Stellung beziehen werden. Noch ist ein wenig Zeit bis zum Beginn der Parade ...

Quistis plagt in der Zwischenzeit das schlechte Gewissen. Da noch Zeit bleibt, beschließt sie, sich bei Rinoa zu entschuldigen. Kurzerhand sprintet sie zur Villa des Oberst zurück.

Doch sie kommt zu spät – Rinoa hat bereits beschlossen, ihren Plan auf eigene Faust umzusetzen, und ist geflüchtet, bevor ihr Vater sie womöglich einsperrt.

Das nennt man wohl schlechtes Timing: Kaum ist Rinoa verschwunden, da betritt das Triumphbogen-Team das Wohnzimmer der Villa – und wird auch prompt an Stelle von Rinoa eingeschlossen! Und der Countdown für das Attentat läuft unerbittlich weiter.





Verzweifelt suchen Quistis, Selphie und Xell nach einem Ausweg, während wir Rinoa dabei beobachten, wie sie versucht, in den Palast des Präsidenten einzudringen, um sich Edea zu stellen.



In der Nähe des Lieferwagens befindet sich ein Speicherpunkt.

Über den Lastwagen und die Kisten gelingt es Rinoa, auf die Mauer zu klettern.



Rinoa klettert – wie übrigens alle anderen Figuren auch – mit Hilfe der -Taste.

Von dort aus kann sie nach links laufen und eine Leiter benutzen, die sie weiter auf das Dach des Palastes führt. Nur noch ein paar Meter über das Dach und sie ist am Ziel: Auf einem Stuhl vor ihr sitzt – ihr den Rücken zugewandt – die Hexe Edea!

Doch bevor Rinoa sich ihr nähern kann, hat Edea sie auch schon unter ihre Kontrolle gebracht und schreitet – im wahrsten Sinne des Wortes – durch eine Tür, um ihre langerwartete Rede vor der jubelnden Menge zu halten. Wie sich zeigt, enthält diese Rede ein paar überraschende Informationen, mit denen keiner gerechnet hat – am wenigsten Präsident Deling.

Nach ihrem Auftritt, den Squall und Irvine von der Straße aus verfolgen, ruft Edea zwei Monster herbei und zieht sich zurück. Rinoa, die Edea wie in Trance auf den Balkon gefolgt ist, bleibt zurück und ist nun in großer Gefahr!

Doch zurück zum Triumphbogen-Team. Die drei müssen unbedingt entfliehen, damit sie den Wagen der Hexe blockieren können. Da die Tür aber fest verschlossen ist, müssen sie sich einen anderen Weg suchen. Quistis durchsucht das Zimmer nach einer Fluchtmöglichkeit und entdeckt dabei ein Gemälde mit einer jungen Frau, die ein Glas in der Hand hält. An der linken Wand des Raums befinden sich eine Statue und ein Regal mit Gläsern. Eine gewisse Ähnlichkeit zwischen der Statue und der jungen Frau auf dem Gemälde lässt sich nicht leugnen. Kurzerhand beschließt Quistis, eines der Kristallgläser aus der Vitrine in die Hand der Statue zu legen. Mit einem vernehmlichen »Klick« senkt sich ein Hebel und die Statue gleitet beiseite, um einen geheimen Gang freizugeben.

Auch wenn die drei keine Ahnung haben, wohin dieser Gang führt – schlimmer als tatenlos in der Villa herumzusitzen kann es dahinter nicht sein. Am Ende des-Gangs finden sie eine Leiter, die sie ohne zu Zögern herunterklettern.



Ein Speicherpunkt im Treppenhaus ermöglicht hier das Sichern des Spielstands.

Die Leiter führt in ein Abwassersystem, das zahlreiche Gänge und Sackgassen aufweist. Quistis und ihr Team müssen sich beeilen, um rechtzeitig herauszukommen und den



FINAL FANTASY 8

Triumphbogen zu erreichen, bevor es zu spät ist. Von dem kleinen Steg aus springen sie auf das Wasserrad und erreichen so die kleine Plattform, die durch ein Tor in den Gang nach Norden führt. Schnell eilt die Gruppe zum Ende des Gangs.

Zur gleichen Zeit versuchen Squall und Irvine, Rinoa vor den Bestien zu retten, die Edea herbeigerufen hat. Durch die Menge rennen sie in Richtung des Palastes. Aus dem Augenwinkel sieht Squall ein bekanntes Gesicht auf dem Prunkwagen der Hexe: Cifer! Also wurde er nicht hingerichtet.

Die beiden huschen durch das Tor und erreichen den Lastwagen, über den auch Rinoa vor wenigen Minuten zur Hexe vorgedrungen ist.



Rechts von dem Lastwagen befindet sich ein Kanaldeckel, der hinab zum Abwassersystem führt. Dort können Squall und Irvine mit ein wenig Mühe die Maiausgabe des Waffenmagazins finden.

Schnell klettern die beiden ebenfalls nach oben und betreten den Palast.



Squall und Irvine müssen ein kleines Stück weiter klettern als Rinoa – bis auf das runde Dach auf der linken Seite des Palastes.

Doch wo ist Rinoa? Sie befindet sich nicht mehr auf dem Balkon. Am leblosen Körper des Präsidenten vorbei eilen die beiden in das Innere des Palastes. Dabei kommen sie auch an der Luke vorbei, durch die sie später laut Plan auf das Karussell gelangen, um den tödlichen Schuss auf die Hexe abzugeben. Im Moment zählt jedoch nur Rinoa.

Im Palast werden die beiden dann fündig. Rinoa liegt am Boden, bedroht von zwei furchterregenden Monstern, die halb Löwe, halb Echse sind. Squall und Irvine bereiten sich auf den Kampf vor.



SCHMELKE (2)

Attackiert mit: Biss, Klauenhieb, Lavahauch (kann »Versteinering« auslösen!), Resonanz (beide zusammen)

Stärke: Immun gegen Feuer- und Gift-Angriffe

Schwäche: Empfindlich gegen erdgebundene Angriffe und Holy

Draw: Vita, Medica, Stein, G.F. Carbuncle

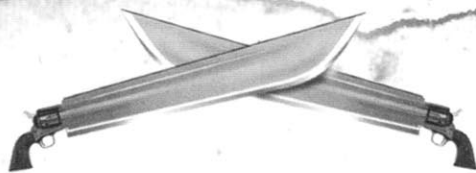
Stehlen: 4x G.F.-Returner

Belohnung: 8x G.F.-Returner

Ability-Punkte: 20

Strategie:





Diese beiden Schoßhündchen sind recht leicht zu knacken, wenn man ihre Schwäche kennt («Analyse»). Mit der G.F. Brothers kann man den beiden Schmelken ordentlich zusetzen, denn gegen Angriffe des Elements Erde sind sie sehr anfällig. Feuer und Gift hingegen zeigen keinerlei Wirkung – die G.F. Ifrit sollte also besser nicht zum Einsatz kommen, denn der Beschwörungsprozess wäre reine Zeitverschwendung. Wichtig ist jedoch, dass sich eine der Spielfiguren die Guardian Force Carbuncle von einer der beiden Monster zieht, da sie sonst unwiederbringlich verloren ist. Die gefährlichste Attacke der Monster besteht im Säureatem, der beim Angriff einen der Charaktere versteinern kann. Wenn sowohl Irvine als auch Squall zu Stein werden, ist das Spiel vorbei. Der Versteinierungszustand – eingeleitet durch einen Countdown – kann durch den Zauberspruch »Medica« aufgehoben werden. Glücklicherweise kann dieser Zauber auch direkt von einer Schmelke gezogen werden. Wenn Irvine kritisch verletzt wird, kann er seine Spezialtechnik »Shot« einsetzen. Dafür muss während der Ausführung eine Munitionsart ausgewählt werden. In einer vorgegebenen Zeit, die durch einen blauen Balken angezeigt wird, kann Irvine mit **R** so oft feuern, wie es die Zeit oder der Munitionsvorrat erlaubt. Je nach Munitionsart richtet er mehr oder weniger Schaden bei einem oder bei allen Gegnern an. Solange beide Schmelken noch kampffähig sind, können sie im Team den wirkungsvollen Angriff »Resonanz« ausführen. Daher bietet es sich an, erst alle Angriffsenergien auf eines der beiden Monster zu konzentrieren – denn eine Schmelke allein kann keinen Resonanz-Angriff ausführen.

Nachdem die beiden Monster aus dem Weg geräumt sind, kann Squall sich um Rinoa kümmern. Sie ist zwar noch ein wenig benommen und verängstigt, scheint aber ansonsten in Ordnung zu sein. Alle drei gehen zurück zu der Luke im Boden und steigen hinab zum Karussell. Squall hebt das Scharfschützengewehr auf und gibt es Irvine. Jetzt kommt es nur noch darauf an, dass das Triumphbogen-Team seinen Job macht – aber das hat ja noch ganz andere Sorgen!

Quistis sucht verzweifelt nach einem Weg aus der Kanalisation. Am Ende des Gangs öffnet sie eine Gittertür. Von dort aus geht sie über den Steg auf die andere Seite des Kanals und öffnet das Gitter links von ihr. In dem angrenzenden Kanal findet sie eine Leiter, die sie umstoßen kann, um auf die andere Seite zu kommen.



Der untere Steg führt jedoch nur in eine Sackgasse mit einem Draw-Punkt für »Medica«.

Über die umgekippte Leiter gehen sie alle zurück und folgen dem Steg im Norden. Durch die Gittertür gelangen sie in den Tunnel in Richtung Norden.

In der nächsten Kammer mit zwei Wasserrädern balanciert das Team über den schmalen Steg und öffnet das obere der beiden Tore auf der rechten Seite. Im Kanaltunnel entdeckt Quistis einen Draw-Punkt, den sie durch einen kleinen Umweg durch das untere

FINAL FANTASY 8

Tor am anderen Ende des Gangs erreichen kann.



Der Draw-Punkt ist mit »Zombie« gefüllt.

Von hier aus geht es nach rechts, über beide Wasserräder und über den Steg zum rechten der beiden unteren Gittertore. Nach der Durchquerung des Tunnels müssen die drei erneut über ein Wasserrad klettern, um ihren Weg nach Süden fortzusetzen. Dieses Spielchen wiederholt sich in der nächsten Kammer, bis die Truppe durch einen Tunnel in ein bekanntes Gebiet kommt: Hier ist die Leiter, über die sie in die Kanalisation gekommen sind. Eine Leiter, die hier an der Wand lehnt, kann umgestoßen werden, um zum Ausgangspunkt zurückzugelangen. Der eigentliche Weg führt aber durch das obere der beiden rechten Tore. Nun geht es nur noch über ein Wasserrad in einen Tunnel nach Norden, dann sind Quistis, Selphe und Xell endlich am Ziel.



Hier befindet sich ein Speicherpunkt – um die Tour durch die Kanalisation nicht noch einmal machen zu müssen, lohnt sich das Speichern sicherlich.

Über eine Leiter klettern die drei hinauf. Wie es der Zufall will, führt diese Leiter direkt in den Triumphbogen. Ohne Zeit zu verlieren klettert das Team direkt weiter nach oben in den Turm, wo sich die Kontrolltafel für das Gitter des Triumphbogens befindet.

Xell besetzt den Ausguck und gibt Quistis das Zeichen, wann sie den Hebel für das Gitter umlegen soll. Auf die Sekunde genau fällt das Gitter hinab und blockiert den Fluchtweg für die Hexe! Nun ist Irvine am Zug.

Er legt an ...

Er zielt ...

Er schießt ...

Doch was ist das? Edea wehrt die Kugel mit einer magischen Geste ab.



Falls nicht bereits geschehen, sollten alle verfügbaren G.F. nun möglichst optimal auf Squall, Irvine und Rinoa verteilt werden.

Nun ist es an Squall, die Hexe mit einem direkten Angriff zu konfrontieren. Ohne zu zögern springt er hinunter, kapert sich ein herumstehendes Auto und rast zum Triumphbogen, wo er mit gezogener Gunblade der Hexe entgegentritt.

Doch bevor er ihr von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen kann, muss er erst Cifer bezwingen, der sich als ihre Leibwache in den Weg stellt. Es kommt zum Kampf Mann gegen Mann zwischen den beiden Erzfeinden.





CIFER ALMASY

Attackiert mit: Gunblade, Feura

Stärke: –

Schwäche: –

Draw: Feuer, Vita, Engel

Stehlen: –

Belohnung: –

Ability-Punkte: 0

Strategie:

Dafür, dass Cifer immer so eine große Klappe hat, ist er ein erstaunlich schwacher Gegner. Seine Gunblade-Attacken können zwar schmerzen, sind aber leicht zu kurieren, da man jederzeit Vita von ihm ziehen und benutzen kann. Falls erforderlich, kann man ihm mit einer G.F. einheizen – Ifrit, Shiva oder Quetzacotl eignen sich beispielsweise gut dafür. Ein Gutes hat der Kampf aber in jedem Fall: Squall kann ordentlich Zaubersprüche lagern.

Der Feigling Cifer gibt auf und erhält Schützenhilfe von der mächtigen Hexe Edea. Aber Squall hat ebenfalls Verstärkung bekommen, denn Irvine und Rinoa sind herbeigeeilt.



EDEA

Attackiert mit: Feuga, Eisga, Blitzga, Anti-Z

Stärke: –

Schwäche: –

Draw: Vitra, Anti-Z, Engel, Doppel

Stehlen: –

Belohnung: –

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Die Hexe Edea ist wirklich eine Meisterin ihres Fachs. Sie verfügt über die mächtigsten Zaubersprüche für Kälte, Feuer und Blitz und macht regen Gebrauch davon. Daher kann es nicht schaden, wenn Squall, Rinoa und Irvine – falls möglich – mit EL-Schild-Kopplung ausgestattet sind, um einen Teil dieser Angriffe zu neutralisieren. Benutzt ein Mitglied der Truppe einen Schutzspruch wie »Shell« oder »Protes«, so wird Edea ihn vermutlich bei nächster Gelegenheit mit »Anti-Z« wieder aufheben. Daher sollte man sich diese vergebliche Mühe sparen und lieber mit G.F.s angreifen. Es sollte sichergestellt sein, dass jedes Mitglied der Truppe den Spruch »Engel« besitzt, um kampfunfähige Mitsstreiter wieder zurückzuholen.



FINAL FANTASY 8

Eine besonders interessante Möglichkeit, Edea kaltzustellen ist die folgende: Alle Mitglieder der Truppe sollten optimal geheilt sein. Zu Beginn des Kampfes ruft einer der SEEDs die G.F. Carbuncle, die gerade erst vor wenigen Minuten von einer der Schmelken gezogen wurde. Carbuncle greift im Gegensatz zu den anderen G.F.s nicht den Gegner an, sondern schleudert den Spruch »Reflek« auf die eigene Truppe. Das hat den praktischen Effekt, dass Edea erst einmal drei Runden damit beschäftigt ist, die Kämpfer mit Anti-Z zu entzaubern. Greift sie mit Feuga, Eisga oder Blitzga an, wird der Spruch postwendend zurück in ihre Richtung geschickt.

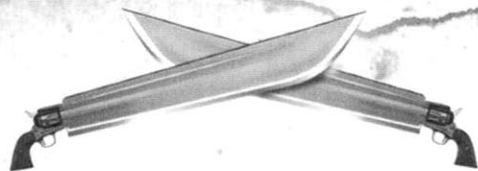
Edea ist schwer getroffen. Mit letzter Kraft führt sie einen gefährlichen Zauberspruch auf, mit dem sie Squall kalt erwischt. Von einem Eissplitter durchbohrt fällt Squall vom Prunkwagen in die Tiefe. Alles wird dunkel ...

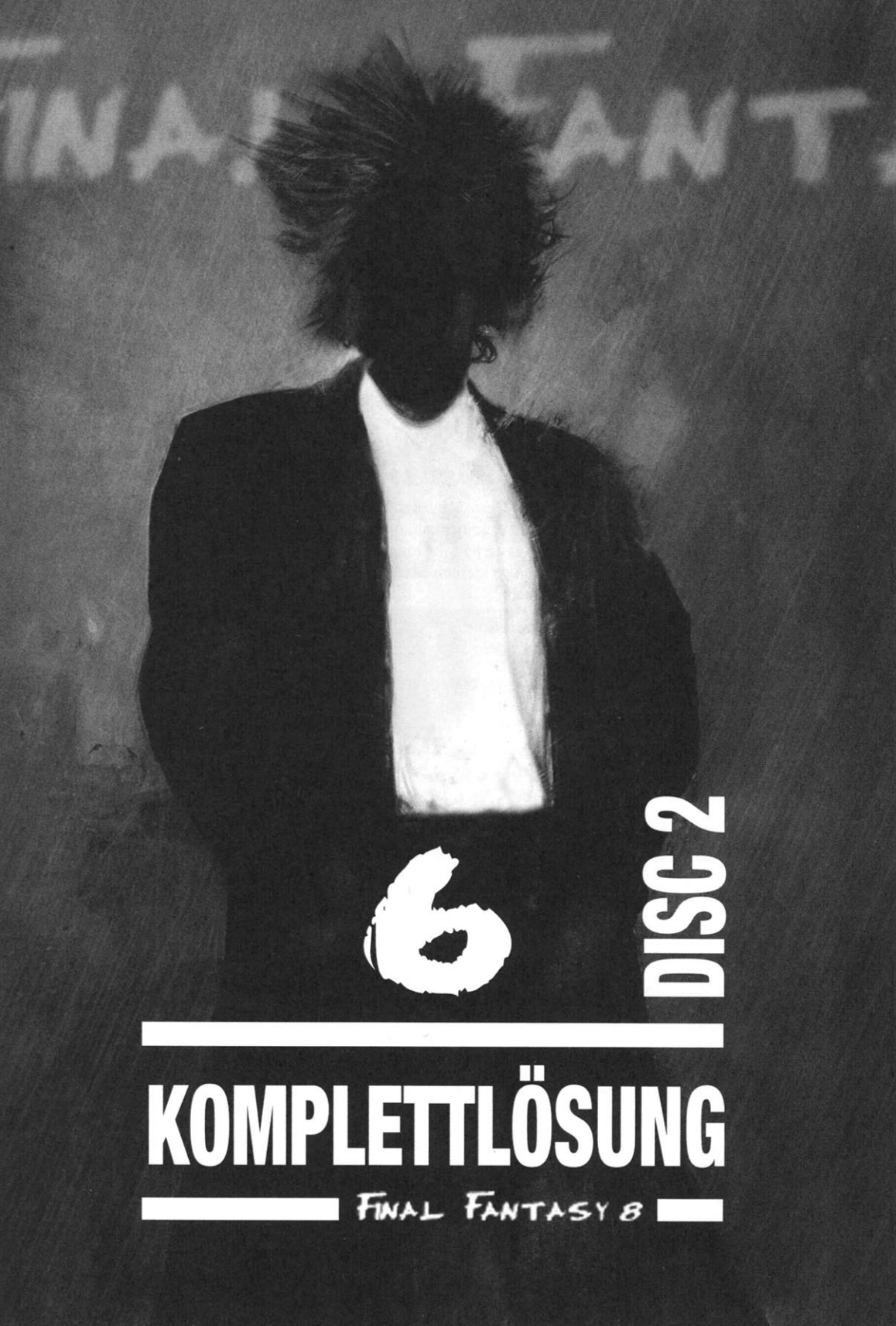
Was man auf CD 1 erledigt haben sollte

Watts (einer der beiden Mitglieder der »Waldeulen«) zum Kartenspiel auffordern, um die Angelo-Karte von ihm zu gewinnen.

Im Verlagsgebäude der »Timber Maniacs« die Zeitschriften in der Rezeption durchsuchen um das »Girly Magazine« mitzunehmen – es wird später gebraucht, um die Shiva-Karte zu bekommen.

Oberst Carway zum Kartenspiel auffordern – und im ersten Spiel die Ifrit-Karte gegen ihn verlieren. Dann wird er in der nächsten Partie mit der Rinoa-Karte spielen, die man von ihm gewinnen kann. Keine Sorge – die Ifrit-Karte kann man sich später an anderer Stelle wieder holen.





6

DISC 2

KOMPLETTLÖSUNG

FINAL FANTASY 8



Durch den letzten, verzweifelten Angriff der Königin stürzt Squall in eine tiefe Bewusstlosigkeit. Dabei träumt er erneut von Laguna, dem mysteriösen galbadianischen Soldaten.

In einer kleinen Stadt namens Winhill

Doch dieses Mal ist Laguna wie es scheint nicht im Dienst. Er steht in einem kleinen Schlafzimmer und trägt seine Freizeitkleidung. Ein kleines Mädchen stürmt herein und berichtet ihm von einem Besucher, der in der Taverne nebenan auf Laguna wartet.



Vor dem Schrank im Norden befindet sich ein unsichtbarer Draw-Punkt für »Vigra«.

Nach einem kurzen ermahnenen Gespräch folgt Laguna der kleinen Ellione in die benachbarte Taverne. Dort begegnet er seinem alten Weggefährten Kiros, mit dem er sich ein wenig über die alten Zeiten unterhält, bevor sich beide auf die tägliche Patrouille begeben. Winhill, so der Name der kleinen Stadt, wird nämlich seit einiger Zeit von zahlreichen Monstern heimgesucht.



Am unteren Ende der Stufen, die zum Fluss hinab führen, befindet sich ein Draw-Punkt für »Anti-Z«.

Über die Brücke im Süden des Ortskerns begeben sich Laguna und Kiros auf ihre Route. Nach ein paar hundert Metern erreichen die beiden eine kleine Gärtnerei an einer Abzweigung.



An der Kreuzung kann »Saugen« von einem Draw-Punkt gezogen werden.

Laguna und sein Hilfssheriff Kiros entscheiden sich für die Abzweigung nach rechts, die sie zu einem alten Autowrack und einem steilen Abhang führt, den sie vorsichtig hinabklettern.



An dem alten Lieferwagen befindet sich ein weiterer Draw-Punkt mit dem Zauber »Reflek«.

Von hier aus geht es nach links in eine kleine Siedlung. Im Süden befindet sich ein kleiner Shop, in dem allerhand nützliche Gegenstände erworben werden können. Nachdem die beiden alle Monster beseitigt haben, die ihnen auf ihrer Patrouille begegnet

FINAL FANTASY 8

sind, kehren Laguna und Kiros über den Pfad, der im Norden aus der Stadt führt, zurück zur Taverne. Im ersten Stock werden die beiden Monsterjäger Zeuge eines interessanten Gesprächs zwischen Ellione und ihrer Mutter, Raine.

Nachdem Laguna seinen Monsterbericht bei Ellione und Raine abgeliefert hat, begibt er sich wieder zurück in das benachbarte Haus in sein Zimmer und legt sich erst einmal eine Stunde aufs Ohr.

In Gefangenschaft

Hier endet die Traumsequenz in Lagunas Welt. Xell erwacht zusammen mit Quistis, Selphie und Rinoa in einer Gefängniszelle an einem unbekannten Ort. Er hatte auch einen Traum, allerdings handelte der von dem dritten Mitglied in Lagunas Bande, Ward. Nach der Flucht aus der Centra-Ausgrabungsstätte hatte sich Ward anscheinend als Wärter in einem Gefängnis verdingt – alles andere als ein schöner Traum.

Xell beschließt, sich ein wenig umzusehen und mit seinen Mitgefangenen zu beraten, was zu tun sei. Je länger er sich umschaute, desto bekannter kommt ihm allerdings diese Zelle vor. Langsam dämmert es ihm: Es ist das Gefängnis, in dem Ward arbeitet!

Doch wo sind Squall und Irvine?

Als Squall aus der langen Bewusstlosigkeit erwacht, befindet er sich in einer kleinen Zelle. Auch er ist desorientiert und hat nicht die leiseste Ahnung, wo er sich befindet. Mühsam erinnert er sich an das, was geschehen ist. Der Kampf gegen die Hexe, Cifer ...

Plötzlich bewegt sich der Boden unter seinen Füßen, als seine Zelle über ein Transportsystem in die Luft gehoben wird. Wohin bringt man ihn?

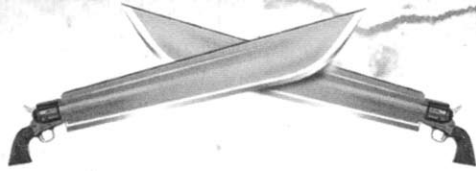
In der Zwischenzeit erhalten Xell und der Rest der Gruppe ungebetenen Besuch von ein paar rüden Wachleuten, die sie schikanieren. Nachdem sie Xell feige zusammengeschlagen haben, nehmen sie Rinoa mit und lassen die anderen zurück.

Zurück zu Squall. Er bekommt Besuch von seinem Erzfeind Cifer, der nichts als Hohn und Spott für den jungen SEED übrig hat. Cifer lässt Squall in ein Verhörzimmer bringen, wo er an eine teuflische Maschine angeschlossen wird.

Die anderen Gruppenmitglieder haben inzwischen einen neuen Zellengenossen bekommen, einen Mumba. Nach einem kurzen Intermezzo mit einer der Wachen geht es jedoch erst einmal zurück zu Squall, der unter dem Verhör von Cifer zusammenzubrechen droht. Immer wieder stellt Cifer die gleichen Fragen, auf die Squall aber beim besten Willen keine Antwort weiß. Bevor Squall seinen Widerstand aufgibt und unter den ständigen Elektroschocks erneut das Bewusstsein verliert, erfährt er, dass die Hexe Edea plant, den Balamb Garden durch einen Raketenangriff zu zerstören.

Inzwischen beschließt Xell, die Gunst der Stunde zu nutzen. Sie plant mit Quistis und Selphie einen Ausbruch. Zunächst einmal müssen die drei jedoch ihre Waffen zurückerobern. Mit einer Finte locken sie die Wache herein und überwältigen sie. Da die Zellentür jetzt geöffnet ist, kann Xell sich mit dem Mumba auf die Suche nach der Ausrüstung machen.

Die Zelle von Selphie und Quistis befindet sich in der 7. Etage des Gefängnis Komplexes. Die konfiszierten Waffen der Truppe werden in der 8. Etage gelagert und von zwei



Soldaten bewacht. Xell muss die beiden wohl oder übel im Alleingang besiegen, wenn er das Waffenarsenal an sich nehmen will.

Squall wurde inzwischen von einigen Mumbas aus seiner misslichen Lage befreit. Warum die Mumbas ihn allerdings die ganze Zeit »Laguna« nennen, kann er sich beim besten Willen nicht erklären. Aber vielleicht ist das nur eine Halluzination, die auf die Folter zurückzuführen ist, wer weiß?

Doch zurück zum Rest des Teams. Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf kann Xell mit seiner Beute zu den anderen zurückkehren. Mit vereinten Kräften machen sie sich dann auf die Suche nach Squall. Die herbeigeeilten Biggs und Wedge, die sie daran hindern wollen, haben nicht den Hauch einer Chance gegen die Ausbrecher.



Wenn Xell und seine Begleiter inzwischen ausreichend an Erfahrung gewonnen haben, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass die Wachen im Gefängnis neue, bessere Zauber bei sich haben, die mit dem Kommando »Draw« wie gehabt gezogen werden können.

Nun ist der Weg frei. Die Mumbas helfen dem Team dabei, Squall zu finden. Er hält sich ganz oben in der 13. Etage auf.



Im Erdgeschoss der Gefängnisanlage kann das Magazin »Beat'em up 001« gefunden werden. Dies ist allerdings nur möglich, solange Squall hoch nicht gefunden und – gerettet wurde. Danach kann es nur noch später in einem Shop erworben werden. Also los, ab die Treppen hinunter, bevor es hinauf zu Squall geht!

Zusätzlich findet man in den einzelnen Etagen Draw-Punkte, Gegenstände oder Kartenspieler, wenn man in die Zellentüren hineinschaut.

Schnell stürmen die drei die Treppen hoch zu Squall. Dabei müssen sie in manchen Stockwerken den Umweg um das Rondell nehmen, weil der direkte Weg zur Treppe durch eine Mauer versperrt ist. Dabei stellen sich ihnen zahlreiche Monster und Wachen in den Weg.



Von einem der Monster, dem blauen Roboter GIM-52A kann der Gegenstand »Rakete« gestohlen werden, mit dem Quistis den Blauen Zauber »Mikro-Rakete« erlernen kann.

Im 13. Stock angekommen stoßen die drei auf ein paar Mumbas, die die Tür zu Squall bewachen. Er ist zwar noch ein wenig geschwächt, scheint aber ansonsten voll einsatzbereit zu sein. Squall übernimmt nun wieder das Kommando.

FINAL FANTASY 8



Wenn Squall mit einem der Mumbas spricht, bietet dieser an, eine der Barrieren in einem der Stockwerke zu entfernen, damit Squall nicht das Rondell umlaufen muss, um zur Treppe zu gelangen.

Vor dem Verhörzimmer besprechen die SEEDs erst einmal die aktuelle Situation. Sie beschließen, den Kran und die transportable Zelle zu benutzen, um schnell wieder nach unten zu gelangen. Allerdings muss der Kran an zwei Kontrollpulten gleichzeitig bedient werden – im Kran selbst und von hier oben. Da Xell sich im Gefängnis auskennt, erklärt er sich bereit hierzubleiben, den Kran zu bedienen und dann zu Fuß nachzukommen.

Squall, Quistis und Selphie begeben sich in den Kran und betätigten den Knopf nach Xells Anleitung. Unten angekommen entdecken sie eine Tür, die nach draußen führen könnte. Als sie diese jedoch öffnen, stoßen sie nur auf dunklen Sand, der ihnen den Weg versperrt.

Ihnen bleibt zunächst nichts anderes übrig, als mit dem Kran wieder nach oben zu fahren.

Doch was ist das? Aus den oberen Stockwerken dringen Schussgeräusche zu ihnen. Xell ist in Schwierigkeiten! Schnell springen sie in den Kran, um nach dem Rechten zu sehen.

Xell hat inzwischen alle Hände voll zu tun. Die Wachen hetzen ihn wild durch die Stockwerke. Er ist nur einen Moment unaufmerksam, da wird er auch schon von einem der Oberaufseher niedergeschlagen. Zum Glück kann Squall im letzten Moment dazwischenspringen und die Wache mit der Gun-Blade niederstrecken. Da kommen auch schon Quistis und Selphie hinzu. Doch die Wiedersehensfreude dauert nicht lange, denn die Wachen haben die Gruppe entdeckt und eröffnen ohne zu Zögern das Feuer. Sie sitzen in der Klemme.

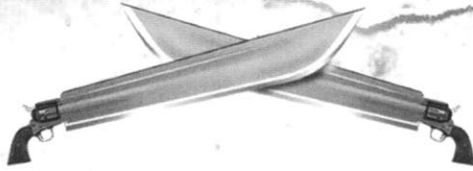
Aber sie haben die Rechnung ohne Irvine Kinneas gemacht. Rinoa hat ihn ausfindig gemacht und hergeführt. Mit seinem Gewehr hält er die Wachen in Schach, während die anderen einen Ausweg aus dem Gefängnis suchen. Wie sie von Irvine erfahren, handelt es sich um ein unterirdisches Gefängnis – der Ausgang befindet sich also oben. Zusammen mit Rinoa und einem weiteren Gruppenmitglied macht sich Squall auf den Weg die Treppen hinauf.

Als Squall und sein Team im 13. Stockwerk angekommen sind, wird die Lage für Irvine und die verbliebenen Mitglieder langsam kritisch. Da sie nicht mehr lange unter dem Beschuss der Wachen die Stellung halten können, beschließen sie, nach unten zu flüchten, um von dort mit dem Kran zu entkommen.



Beim Teamwechsel nicht vergessen, die Kopplungen zu tauschen!





In der 6. Etage befindet sich ein Speicherpunkt neben der Treppe.

In der 4. Etage erreichen sie den Kran und springen hinein. Nun muss Squall ihn nur noch vom oberen Kontrollpult aus bedienen und hinaufholen.



Kopplungs-Tausch nicht vergessen!

Squall spricht mit den Mumbas, um sich zu bedanken, und erhält von ihnen ein Zelt und ein Namensschild, mit dem er eine G.F. umbenennen kann. Über eine Treppe im Süden begeben sich die drei dann in den Kontrollraum für den Kran. Sie durchqueren den nächsten Raum und verlassen ihn ebenfalls über die Treppe im Norden.



Rechts finden die drei einen Speicherpunkt. Es kann nicht schaden, ihn zu benutzen.

Die Treppe führt in einen weiteren Raum, dessen Ausgang rechts zu einer Verbindungsbrücke im Freien führt. Doch die Freude ist nur von kurzer Dauer, denn ihre Flucht wurde entdeckt. Ein Elitesoldat und zwei GIM-52A-Roboter versperren ihnen den Weg.



Elite-Soldat

GIM-52A (2)

Attackiert mit:

Elite-Soldat: Maschinengewehr, Rammattacke, Melton

GIM-52A: Rammattacke, Mikro-Rakete

Stärke:

Elite-Soldat: -

GIM-52A: Immun gegen Giftangriffe

Schwäche:

Elite-Soldat: Empfindlich gegen Gift-Attacken

GIM-52A: Empfindlich gegen Blitz, Wasser und Erdattacken

Draw:

Elite-Soldat: Feuer, Blitz, Eis, Analyse

GIM-52A: Hast, Gemach

Stehlen:

Elite-Soldat: Zelt

GIM-52A: Rakete

Belohnung: Rakete und/oder Windmühle

Ability-Punkte: 8

Strategie:

Die Strategie gegen diesen Gegner finden Sie weiter oben schon mal beschrieben.

FINAL FANTASY 8

Der Kampfärm hat sich kaum gelegt, da meldet sich auch schon Irvine per Funk und bittet Squall, den Kran nach oben zu fahren. Da der Transport der drei sicherlich noch etwas dauert, beschließen Squall und sein Team, schon einmal über die Brücke zu gehen und die andere Seite zu erkunden.

Auf halbem Weg jedoch beginnt sich die ganze Gefängnisanlage in Bewegung zu setzen. Squall bleibt nichts anderes übrig, als so schnell wie möglich zurückzurennen. Doch er schafft es nicht rechtzeitig. Mit letzter Kraft hängt er sich an das Geländer des Stegs und beginnt sich nach rechts zu hangeln.



Schafft Squall es nicht rechtzeitig, in Richtung des grünen Lichts zu klettern, ist das Spiel an dieser Stelle zu Ende.

Nach diesem äußerst knappen Abenteuer treffen sich beide Teams unten in der Garage des Gefängnisses. Kurzentschlossen kapern sie zwei Fahrzeuge und verlassen diesen traurigen Ort.

Sabotage der Raketenbasis

An einer Weggabelung machen die SEEDs halt, um die Lage zu besprechen. Cifer will die Garden durch einen Raketenangriff zerstören. Das muss natürlich um jeden Preis verhindert werden. Squall beschließt nach einem Gespräch mit Selphie, die Gruppe in zwei Teams aufzuteilen. Das erste Team wird die Raketenbasis infiltrieren, den Raketenabschuss sabotieren und die Basis dem Erdboden gleich machen. Das zweite Team wird sich schnurstracks zum Balamb Garden begeben und die sofortige Evakuierung einleiten.

Selphie besteht darauf, die Mission in der Raketenbasis zu leiten.

Squall und seine Begleiter machen sich indes auf den Weg nach Balamb. An einem nahegelegenen Bahnhof schleichen sie sich an einer kleinen Absperrung unterhalb der Waggons vorbei zur Lokomotive und entführen kurzerhand einen galbadianischen Zug. Während die drei nach Balamb reisen, begeben sich Selphie und ihr Team mit dem gestohlenen Armeefahrzeug zur Raketenbasis. Die Raketenbasis befindet sich unmittelbar westlich des Gefängniskomplexes – man kann sie sogar fast schon sehen. Mit dem Wagen ist die Basis schon nach wenigen Minuten erreicht.



Vorsicht: Der Wagen verfügt nur über einen begrenzten Benzinvorrat – eine ausgedehnte Spazierfahrt kann dazu führen, dass die Karre liegenbleibt!

Dank der hervorragenden Tarnung – Selphie hat im Inneren des Wagens ein paar Uniformen gefunden – gelangen sie ohne Probleme in die Raketenbasis hinein.

Links in der Basis befindet sich ein kleiner Bunker.





Im Bunker befindet sich ein Speicherpunkt.

Zunächst scheint es, als seien beide Türen im Inneren des Bunkers verschlossen. Nachdem Selphie aber die Kontrolltafel zwischen den beiden Eingängen bedient hat, öffnet sich die linke der beiden Türen und gibt den Weg ins Innere der Basis frei.

Zunächst einmal müssen sie an einer Wache vorbei – ein erster Test, ob die Tarnung hält. An der Wache vorbei geht es nach rechts über eine Brücke zu einer Abzweigung und einer bewachten Tür. Nach einem kurzen Gespräch lässt der Soldat die drei passieren. Im Raketenlift sind ein paar Soldaten und Techniker mit der Überprüfung der Raketen beschäftigt. Selphie spricht den Techniker am oberen Bildrand an, der hat aber keine Zeit für sie.



Unterhalb des Silos mit der Aufschrift »03« ist ein unsichtbarer Draw-Punkt für »Erzengel«.

Danach begibt sie sich wieder nach draußen und links neben der Treppe entlang zu einer Plattform, auf der zwei Soldaten Dienst nach Vorschrift versehen.



Vom Draw-Punkt am linken Rand der Plattform kann »Blende« gezogen werden.

Die beiden bitten Selphie, für sie eine Nachricht zum Techniker im Raketenlift zu übermitteln, weil sie selbst keine Zeit dafür haben. Selphie willigt natürlich nur zu gerne ein – vielleicht ergibt sich ja eine Möglichkeit, die ganze Basis in Schutt und Asche zu legen.

Zurück im Raketenlift erstattet sie artig Meldung und erhält den Auftrag, den anderen Soldaten auszurichten, dass auch der Technikersoldat keine Zeit hat. Wieder geht es zurück zur Plattform, wo Selphie erneut Bericht erstattet. Die beiden Techniker bitten Selphie nun, an ihrer Stelle den Check vorzunehmen.

Schnell eilt sie zurück und über die Brücke zur ersten Wache, die ihr in der Basis begegnet ist. Mit der neuen Order, den Generator zu überprüfen, wird Selphie sofort in den Kontrollraum vorgelassen.



In einem unbeobachteten Moment kann einer der drei sich an dem Draw-Punkt mit »Eisra« eindecken.

FINAL FANTASY 8

Dort haut sie ein paar Mal auf die Bedienelemente des Kontrollpults, bis die Stromversorgung zusammenbricht und die Notbeleuchtung anspringt. Nun können die drei wieder hinausgehen. Draußen werden sie aber schon von zwei herbeigeeilten Wachen erwartet und zur Rede gestellt.

Selphie hat nun die Wahl:

Selphie entschließt sich zu kämpfen.

Nun ist die Tarnung aufgefliegen. Schnell streifen sich Selphie und ihre Mitstreiter die verhassten galbadianischen Uniformen ab. Sie rennen zurück über die Brücke in Richtung des Raketensilos, nehmen aber nun die kleine Treppe nach rechts in den Hauptkontrollraum. Dort beobachten sie drei Soldaten, die die letzten Startvorbereitungen treffen. Kurzentschlossen stürzen sich die SEEDs auf die Soldaten.

Nach dem Kampf untersuchen sie fieberhaft die Terminals, um das richtige für den Startabbruch zu finden (es ist das linke).

Durch die Tür im Norden gelangen sie in einen weiteren Kontrollraum, in dem die Selbstzerstörung der Anlage eingeleitet wird. Als Zeitlimit wählt Selphie sicherheitshalber 20 Minuten – denn sie weiß nicht, wieviele Wachen sich ihr noch in den Weg stellen und sie aufhalten könnten.

Dann machen sich die drei auf den Weg nach draußen. Die Tür am rechten Bildrand führt sie direkt in den Eingangsbereich.

Doch sie haben die Rechnung ohne die Wachen gemacht. Mit letzter Kraft schleppt sich einer des Soldaten an das Kontrollpult und löst den Raketenstart aus.

Selphie und die beiden anderen wollen gerade flüchten, als die ganze Basis erschüttert wird. Starten die Raketen nun doch? Sie beschließen, die Zielkoordinaten zu sabotieren. Schnell laufen sie zurück zum Raketenlift. Rechts daneben befindet sich ein Kontrollpult, mit dem man die Zielerfassung verstellen kann. Ein verwundeter Soldat, der daneben auf dem Boden liegt, überlässt Selphie seine ID-Karte, nachdem sie ihm gesagt hat, dass sie dies alles für ihre Freunde im Garten macht. Er nennt ihr auch gleich das Passwort für den Computer: »EDEA«. Nun kann sie an den Zielcomputer und die Fehlerquote für das Raketenziel verstellen (siehe unten). Danach ist ihre Arbeit getan – sie sehen zu, dass sie das

Selphie beschließt, sich herauszureden und die Tarnung beizubehalten

Zusammen mit den Wachen gehen sie zurück in den Kontrollraum und überwältigen die Soldaten dort. Nun geht es über die Brücke zurück zum Raketenstilo. Dort werden Selphie und die anderen beiden von einem Soldaten angesprochen und um Hilfe gebeten. Im Silo packen die drei dann widerwillig mit an und helfen dabei, eine Rakete in Position zu schieben.

Danach bittet der Soldat Selphie, die Zielkoordinaten für den Angriff mit Hilfe der Kontrolltafel vor dem Raketenlift zu übermitteln.

Nachdem sie die Fehlerquote korrigiert hat (siehe unten), geht Selphie über die kleine Treppe in den Kontrollraum rechts vom Computer. Die Wache lässt sie anstandslos passieren.

Den Wachleuten dort kommen die drei aber nun doch verdächtig vor – die Verkleidung hat nun ein Ende. Es kommt zum Kampf mit den Wachen.

Nach dem Kampf können die drei in aller Ruhe das Terminal für den Startvorgang abbrechen (es ist das linke).

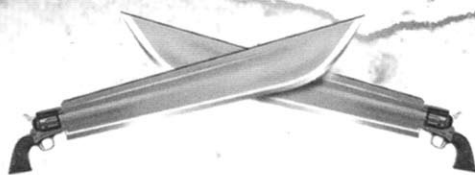
Durch die Tür im Norden gelangen sie in einen weiteren Kontrollraum, in dem die Selbstzerstörung der Anlage eingeleitet wird. Als Zeitlimit wählt Selphie sicherheitshalber 20 Minuten – denn sie weiß nicht, wieviele Wachen sich ihr noch in den Weg stellen und sie aufhalten könnten.

Dann machen sich die drei auf den Weg nach draußen. Die Tür am rechten Bildrand führt sie direkt in den Eingangsbereich.

Doch sie haben die Rechnung ohne die Wachen gemacht. Mit letzter Kraft schleppt sich einer der Soldaten an das Kontrollpult und löst den Raketenstart aus.

Jetzt ist es zu spät, um noch etwas zu unternehmen. Die SEEDs müssen sehen, dass sie verschwinden. So schnell es geht, rennen sie in Richtung Tor.





Ob mit oder ohne Zugangskarte: So werden die Koordinaten sabotiert:

Vom Hauptmenü des Computers aus »Target« wählen – alle anderen Punkte sind unwichtig – und dort die Fehlerquote »Error ratio« auf Maximum stellen, indem man den Regler nach ganz rechts bewegt. Danach die neuen Daten per »Data upload« aktualisieren. Jetzt nur noch zwei Mal mit »Exit« aus den Menüs herausgehen – geschafft! –



BGH251F2

Attackiert mit:

Maschinengewehr, Laser

Stärke:

Immun gegen Gift

Schwäche:

Empfindlich gegen Blitz und Wasser

Draw:

Protes, Shell, Stop

Stehlen: –

Belohnung: Waffen »Juni«

Ability-Punkte: 20

Strategie:

Vorsicht, dieser Gegner ist ziemlich hartnäckig und teilt auch ordentlich aus. Die Laserattacke richtet verheerenden Schaden an und kann einen angeschlagenen Kämpfer schnell vollends ausknocken. Da es sich bei dem Boss um eine Maschine handelt, ist sie gegen Blitzattacken besonders empfindlich. G.F. Quetzacotl ist hier also die beste Wahl. Aber auch Shiva kann einigen Schaden anrichten. Wie weit der Gegner schon angeschlagen ist, erkennt man daran, dass die sechs Zylinderkolben nach und nach explodieren. Sind alle Kolben gesprengt, ist der Gegner schrottreif. Die Soldaten, die daraufhin aus dem Wrack steigen und heranstürmen, sind dann keine große Gefahr mehr – solange das Zeitlimit für den Countdown nicht überschritten wird.

Nach dem Showdown suchen die drei verzweifelt nach einem Ausgang. Doch das schwere Eisentor ist bereits verschlossen. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als auf dem Vorplatz darauf zu warten, dass das Schicksal seinen Lauf nimmt ...

Rebellion im Balamb Garden

Inzwischen sind Squall und seine Begleiter im Balamb Garden angekommen. Auf den ersten Blick scheint alles in Ordnung zu sein – alles ist ruhig.



FINAL FANTASY 8



Sind alle Kopplungen getauscht? Wenn nicht, dann wird es jetzt allerhöchste Zeit, das »Truppe«-Menü aufzurufen.

Doch der Schein trügt: Auf dem Weg zu Direktor Cid bemerken die drei, dass im ganzen Garden das Chaos ausgebrochen ist. Einige Angestellte des Garden machen Jagd auf Direktor Cid. Völlig verwirrt begibt sich das Team zur Eingangshalle. Squall wird gefragt, ob er auf der Seite des Direktors steht oder auf der des Garden Master.



Welche Antwort Squall auf diese Frage gibt, ist im Grunde egal. Gibt er sich als Anhänger des Garden Master zu erkennen, so kann er allerdings für eine geraume Zeit ein paar lästigen Kämpfen aus dem Weg gehen.

Was ist hier bloß los? Squall beschließt, der Ursache für dieses Chaos auf den Grund zu gehen. Am Wegweiser stößt er auf Fa-jin und Fu-jin. Nach einer kurzen Erörterung der Lage eilen die beiden fort, um die Evakuierung des Garden einzuleiten.

Die Gruppe von Squall macht sich nun auf die Suche nach Direktor Cid. Der Aufzug nach oben wird von einem Garden-Ausbilder bewacht. Die SEEDs beschließen, den Garden systematisch abzusuchen. Gegen den Uhrzeigersinn begeben sie sich in die einzelnen Bereiche, um sie von rebellischen Ausbildern zu befreien.

Auf dem Weg in die Bibliothek werden sie Zeuge, wie ein Ausbilder Jagd auf ein paar Kadetten machen lässt. Es ist an der Zeit, die Maskerade aufzugeben. Squall stellt sich zum Kampf. Nachdem er das Monster aus dem Weg geräumt hat, kann er die Bücherei betreten, doch Direktor Cid ist nicht hier. Zum Dank für die Rettung vor dem Ausbilder und seinem Monster erhält Squall von einem der Kadetten in der Bücherei ein »Mega-Phönix«.

Auch im benachbarten Übungsgelände geht es rund. Ein Ausbilder hetzt gerade ein paar Kadetten durch die Botanik – das kann Squall nicht zulassen. Mit gezogener Gun-Blade springt er dazwischen. Wieder kommt es zum Kampf!

Nach dem Gefecht bedanken sich die Geretteten bei Squall und seinen Helfern und geben ihm eine »Mega-Pille« mit. Aber Cid ist leider auch hier nirgends zu finden.

Also geht es weiter im Text. Als Nächstes betreten die drei den Parkplatz. Auch hier haben sich schon die »Pro-Master«-Anhänger breit gemacht. Nach einem kurzen Kampf kann Squall seine Suche nach Cid fortsetzen. Auf dem Parkplatz stoßen sie aber nur auf ein paar Kadetten und ein Hologramm vom Direktor – eine fast perfekte Täuschung. Die beiden Kadetten geben Squall ein »Zelt« mit.

Als Nächstes stehen die Schlafquartiere auf dem Programm. Der Ausbilder, der hier Wache schiebt, zögert keine Sekunde und ruft ein Monster herbei. Nachdem dieses Hindernis aus dem Weg geräumt ist, kann Squall passieren. Die Schlafräume sind jedoch menschen- und monsterleer.





Der Speicherpunkt lädt zum Sichern des Spielstands ein.

Bald ist es geschafft. Auf dem Weg in die Mensa kommt es zu Monsterbegegnungen, von Direktor Cid gibt es jedoch keine Spur. Die Kadetten in der Mensa haben zwar kein Brot mehr, aber dafür geben sie Squall ein Bündel »Gizar Kraut« mit auf den Weg.



In der Mensa steht zudem noch ein Draw-Punkt für »Gravit«.

Im weitläufigen Schulhof müssen Squall und seine Freunde erst eine Weile suchen, ehe sie ein paar Kadetten finden. Bei der großen Bühne geben sich ein paar Pro-Cid-Studenten zu erkennen und überreichen Squall zur Unterstützung eine »X-Potion«.

Jetzt muss nur noch das Lazarett überprüft werden. Dort kommt es gerade zum Kampf zwischen zwei rivalisierenden Studentengruppen. Squall beschließt, einzugreifen und die Situation zu klären. Nachdem die Monster beseitigt sind, erscheint Frau Dr. Kadowaki und verarztet die verwundeten Studenten. Sie schickt Squall zu Shou, die vielleicht weiß, wo Cid sich versteckt hält.

Auf dem Weg in die Eingangslobby entdeckt Squall die gesuchte Shou. Sie ist gerade in den Aufzug gehuscht. Schnell fahren die drei in den zweiten Stock und laufen durch den Flur am Klassenzimmer vorbei. Dort stoßen sie auf Shou, die ihnen den Weg in den dritten Stock zum Direktor zeigt.

Beim Direktor angekommen erklärt Squall ihm von der bevorstehenden Bombardierung durch die galbadianischen Raketen. Er beauftragt Squall, ein Abwehrsystem, das ursprünglich im Keller des Gardes installiert wurde, ausfindig zu machen und zu aktivieren. Squall erhält einen Schlüssel, mit dem er den Aufzug bis in den Keller fahren kann.

Während Squall und seine Begleiter hinabfahren, kommen die Raketen immer näher.

Auf halber Strecke bleibt der Aufzug stecken. Alle Versuche, ihn mit der Kontrolltafel wieder in Gang zu setzen, erweisen sich als erfolglos. Squall bleibt wohl oder übel nichts anderes übrig, als durch die Bodenklappe in den Schacht und weiter nach unten zu klettern.

Durch eine Luke gelangen sie in den Maschinenraum der Aufzugsanlage – gerade noch rechtzeitig, bevor sich der Lift wieder in Bewegung setzt. Der einzige Ausweg aus dieser Sackgasse führt durch eine weitere Bodenluke, die Squall mühsam aufstemmt.

Über eine Leiter im nächsten Raum gelangen sie weiter in die Tiefen des Kellers. Durch eine Eisentür im Südwesten gelangt das Team zu einem großen Ventilrad, das die drei mit vereinten Kräften öffnen. Dadurch wird im benachbarten Raum der Boden abgesenkt und somit der Weg nach unten freigelegt.

Am Ende der Treppen erreichen die drei eine riesige Plattform.

FINAL FANTASY 8



An dem Drawpunkt auf der Plattform kann der Zauber »Erzengel« gezogen werden.

Auf der Rückseite der Säule in der Mitte der Plattform entdeckt Squall eine Leiter. Da diese Leiter sehr wackelig wirkt, beschließt er alleine hinaufzuklettern, um zu sehen, wohin sie führt.

Seine Befürchtung bewahrheitet sich – auf halbem Weg bricht die Leiter zusammen und stürzt mit ihm in einen Kontrollraum, in dem er einen Hebel findet und betätigt. Über die Leiter klettert er auf die Plattform zurück zu seinen Freunden. Durch seine Aktion im Kontrollraum hat sich die Plattform geöffnet und an dem grünen Signallicht ein Tor freigelegt, das zu einer weiteren Leiter nach unten führt.

Unten angekommen betätigt Squall den schweren Hebel, um das Tor im Norden zu öffnen.



Ein Speicherpunkt. Der kommt ja wie gerufen nach den Anstrengungen der letzten Zeit!

Der Weg über die Brücke ist nun frei. Gemeinsam machen sich die drei auf den Weg ...



ÖLSPUCKER

Attackiert mit: Ölsucke, Biss, Flutattacke

Stärke: Immun gegen Wasserangriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Feuerangriffe

Draw: Medica, Blende, Vitra, Konfu

Stehlen: Treibstoff

Belohnung: Magische Steine, Orihalcon

Ability-Punkte: 20

Strategie: Die beiden schleimigen Ölsucker haben es in sich. Die Attacke, der sie ihren Namen verdanken, kann den Gegner blenden oder die ganze Gruppe mit einem Fluch belegen. Ihre Schwäche ist die große Empfindlichkeit gegen Hitze. Mit der G.E. Ifrit und Feuerzauber kann man den beiden Monstern ordentlich einheizen. Schwer angeschlagene Gruppenmitglieder sollten den Heilungszauber »Vitra« von den Ölsuckern ziehen und sich damit selbst versorgen.

Nachdem die beiden Ölsucker aus dem Weg geräumt sind, ist der Weg frei – zu noch einer Leiter. Nun wird es allerhöchste Zeit!

Die Leiter führt zu einer seltsamen Apparatur, die schon seit Urzeiten hier unten in der MD-Ebene stehen muss. Doch wozu ist sie gut? Squall versucht, die Maschinerie in





Gang zu setzen, um dies in Erfahrung zu bringen. Wahllos betätigt er einige der Hebel, die er am Schaltpult vor der Maschine findet. Er probiert so lange herum, bis die Anlage urplötzlich zum Leben erwacht.

Squall traut seinen Augen nicht – der ganze Garden setzt sich in Bewegung und schwebt davon. Squall begibt sich zu der Aussichtsplattform am Ende des Gangs zum Klassenzimmer im 2. Stockwerk, um die schier unglaubliche Aussicht zu genießen.

Nach diesem tollen Ausblick kehrt Squall zurück zu Direktor Cid. Der hat Schwierigkeiten, den Garden unter Kontrolle zu bringen und bittet Squall um Hilfe. Nach ein paar Versuchen gelingt es Squall, den Garden in der Nähe von Balamb im Meer zu wassern. Danach zieht er sich erst einmal für eine wohlverdiente Pause in sein Quartier zurück.

Nach einer Weile kommt ein Mitglied der Gruppe vorbei und lädt Squall zu einem Spaziergang durch den Garden ein. Im Eingangsbereich werden die beiden von einem Ausbilder angesprochen und in den Keller zu Master Norg beordert.

Dort wird Squall Zeuge eines Streits zwischen Cid und dem Master. Nachdem Cid sich verabschiedet hat, wird die Gruppe zu Master Norg geführt, um Bericht zu erstatten. Dabei erfahren die SEEDs, dass es sich bei dem geplanten Attentat um eine Intrige des Garden von Galbadia gehandelt hat und Balamb nun dafür büßen soll. Der feige Norg hat beschlossen, die scheinbar abtrünnigen Söldner zu opfern, um sich mit der Hexe gut zu stellen. Doch da hat Squall auch noch ein Wörtchen mitzureden.



MASTER NORG

CELT-HISARI

SUGT-HISARI

SOLT-HISARI

Attackiert mit:

Norg: Aqua, Shell, Eisra, Psycho-Schlag

Sugt-Hisari, Solt-Hisari: Eisra, Aero, Feuer

Stärke:

Norg: Immun gegen Gift

Celt-Hisari: Immun gegen Gift und Blitz

Sugt-Hisari: Immun gegen alle Elemente

Solt-Hisari: Immun gegen alle Elemente

Schwäche:

Norg: Empfindlich gegen Wind

Draw:

Norg: Shell, Protes, Medica, G.F. Leviathan

Celt-Hisari: Vita/Vitra

Sugt-Hisari: Blitz, Engel

Solt-Hisari: Anti-Z, Gemach, Konfu

Stehlen:

Norg: Diadem

FINAL FANTASY 8

Sugt-Hisari: Magic-Plus

Solt-Hisari: Geist-Plus

Belohnung: Magische Steine

Ability-Punkte: 20

Strategie: Wenn man weiß, wie es geht, ist dieser Kampf recht einfach. Die beiden blauen Kristallkugeln wechseln ihren Zustand von blau über gelb zu rot. Sind sie rot, dann werden Zauber wie Blitzra, Aero oder Feuer gegen die Gruppe geschleudert. Mit einem Angriff gegen diese beiden »Augen« kann man sie auf die Farbe Blau zurücksetzen. Während zwei Kämpfer also die beiden seitlichen Kugeln durch einfache Schlagattacken in Schach halten, kann der dritte sich um den rötlichen Kristall in der Mitte kümmern. Ist dieser Kristall zerstört, dann öffnet sich das Cockpit dieser seltsamen Maschine und Master Norg greift in das Geschehen ein. Er besitzt die G.F. Leviathan, die unbedingt gezogen werden sollte, bevor Norg besiegt ist. Norg ist empfindlich gegen Windattacken, aber auch Shiva kann ihm ordentlich zusetzen. Giff hat allerdings keinerlei Wirkung auf Master Norg. Seine Psycho-Attacke ist recht schmerzhaft – es sollten ausreichend Heilungs- und Wiederbelebungsprünge vorhanden sein.



Nach dem Kampf sollte Squall den Kokon untersuchen – er findet dort einen Draw-Punkt für »Bio«.

Nun wird es Zeit, Direktor Cid um ein paar Antworten zu bitten. Cid und Edea – verheiratet? Wie soll es nun weitergehen? Hoffentlich hat Direktor Cid eine gute Erklärung für all dies.

Die drei finden Cid im Lazarett, wo er sich von Dr. Kadowaki verarztet lässt. Bereitwillig stellt er sich den Fragen Squalls und gibt ihm so gut es geht Auskunft.

Auf dem Weg zurück in die Haupthalle läuft ihnen Shou über den Weg, die ebenfalls auf der Suche nach Direktor Cid ist. Ein galbadiansches Schiff hat an den dahintreibenden Garden angedockt und wünscht ein Gespräch mit Direktor Cid. Squall beschließt sich die Sache anzusehen und fährt mit dem Aufzug in den 2. Stock, um sich von dort zum Aussichtsdeck zu begeben. Es stellt sich heraus, dass die weißgekleideten Soldaten des galbadianischen Schiffs in friedlicher Absicht kommen. Cid, der hinzugekommen ist, klärt Squall auf und bittet ihn, Ellione aus dem Lesesaal der Bücherei zu holen, damit die weißen SEEDs sie in Sicherheit bringen können. Ellione? Die kleine Ellione, die Squall in Lagunas Welt gesehen hat? In der Bibliothek im Gespräch mit Ellione dämmert es Squall, was es mit den seltsamen Träumen und Visionen auf sich hat.

Shou bringt Ellione zu den weißen SEEDs hinaus, während Squall ganz in Gedanken versunken zurückbleibt. Er begibt sich in sein Quartier, wo er von einer weiteren Erinnerung aus der Vergangenheit geplagt wird.





Bruchlandung in Fisherman's Horizon

Nachdem Squall erwacht ist, entschließt er sich zu einem Kontrollgang durch den Garten. Unterwegs erreicht ihn eine Durchsage über das Lautsprechersystem. Cid.

In der Zwischenzeit erreicht der Garten – wenn auch unfreiwillig – einen Hafen. Ungebremst kracht er mitten in die kleine Inselstadt »Fisherman's Horizon«.

Cid bittet Squall, den Bürgermeister des Orts aufzusuchen, die friedlichen Absichten des Gardens zu beteuern und um Hilfe bei der Reparatur zu bitten.

Über die Aussichtsplattform verlässt das Team den Garten. Über den Steg erreichen sie nach wenigen hundert Metern einen Lift, der sie nach unten bringt. Auf ihrem Weg dorthin sprechen sie mit möglichst vielen Bewohnern der Stadt und entschuldigen sich für das angerichtete Chaos. Auf halber Strecke – an dem großen, verrosteten Silo – stoßen die drei auf eine Leiter, die zu einem Steg und weiteren Leitern führt. Am Ende des Wegs treffen sie auf den Fischer, den sie bei ihrer Ankunft so rüde verscheucht haben. Sie entschuldigen sich auch bei ihm für den Schrecken und erhalten vom Fischer das Okkult-Magazin III. Spricht man ihn daraufhin noch einmal an, erzählt er von seinem Gesellen, der im Wohnviertel lebt. Er fragt sich, ob es ihm gut geht. Squall verspricht, nach ihm zu sehen, wenn er dort vorbeikommt. Dann geht er zurück und klettert über die Leiter hinauf und setzt den Weg zum Lift fort. Dort lassen sich die SEEDs hinunterfahren.

Am Ende des Stegs entdecken Squall und seine Freunde eine riesige Solarzellenschüssel, die über eine Treppe überquert werden kann. In der Mitte der Schüssel ist das Haus des Bürgermeisters. Der Bürgermeister, Dobe, und seine Frau befinden sich in der oberen Etage, die sich über eine kleine Treppe in Inneren des Hauses erreichen lässt. Hier beteuert Squall noch einmal, wie leid es ihm tut, dass der Garten in die schöne Fischerstadt hineingerauscht ist. Dobe macht keinen Hehl daraus, dass ihm die Anwesenheit des Gardens ein Dorn im Auge ist. Dennoch – oder gerade deswegen – bietet er bereitwillig die Hilfe seiner Techniker an, um den Garten wieder flott zu machen. Da Squall nicht entscheiden kann, ob Fremde den Garten betreten dürfen, bittet er sich Zeit aus, um dies mit Direktor Cid zu besprechen. Er macht sich zurück auf den Weg zum Garten.



Bevor er geht, zieht Squall noch ein paar »Ultima« aus dem verborgenen Draw-Punkt in der rechten Ecke des Zimmers.

Auf dem Weg über den Steg zurück nach oben kommt ihnen einer der Einheimischen entgegen und berichtet von der Ankunft galbadianischer Soldaten. Squall läuft weiter nach oben, um nach dem Rechten zu sehen. Dobe und seine Frau Flow kommen ihnen nach und machen Squall Vorwürfe – er und der Garten haben die Aggressoren herbeigeführt. Dobe beschließt, mit den Galbadianern zu reden. Squall geht ihm hinterher, um zu sehen, was dabei herauskommt.

FINAL FANTASY 8



Auf den Gleisen, die in die Innenstadt führen, steht ein Speicherpunkt.



Direkt neben dem Speicherpunkt kann Squall den wertvollen Zauber »Regena« ziehen.

Über den unteren Gleisstrang geht es in das Wohnviertel. Sie folgen den Schienen bis zum alten Bahnhofsvorplatz, wo sie Zeuge eines Gesprächs zwischen Dobe und einem galbadianischen Soldaten werden. Die Soldaten sind auf der Suche nach Ellione und haben den Auftrag, alle Städte, die sie durchsucht haben, niederzubrennen – gleichgültig ob sie Ellione dort finden oder nicht. Squall betrachtet es als seine Pflicht, einzugreifen und dem Soldaten eine Lektion zu erteilen. Es kommt zum Kampf zwischen ihm und dem Soldaten.

Nachdem der Soldat aus dem Weg geräumt wurde, tritt ein alter Bekannter auf den Plan: Der schrottreiche BGH251F2 katapultiert sich von der Brücke und greift die Gruppe an.



BGH251F2

Attackiert mit: Maschinengewehr, Laser

Stärke: Immun gegen Gift

Schwäche: Empfindlich gegen Blitz und Wasser

Draw: Protes, Shell, Stop

Stehlen: Adamantine

Belohnung: Kiefer-MG

Ability-Punkte: 20

Strategie: Die Kampfmaschine hat im letzten Kampf gegen Selphies Truppe schwere Schläge einstecken müssen. Die Angriffe – vor allen Dingen die Laserattacke – sind aber nach wie vor sehr durchschlagskräftig. Aber der Boss hat seine Schwäche gegen Blitze nicht verloren – die G.F. Quetzacotl erweist sich als sehr nützlich, um BGH251F2 endgültig zu verschrotten.

Aus dem Wrack des BGH251F2 klettern plötzlich – Selphie und ihre Freunde! Was für eine freudige Überraschung. Während Squall und Rinoa zurückbleiben, begibt sich der Rest des Teams zurück zum Garden. Nach einem kurzen Gespräch verschwindet auch Rinoa. Squall hat nun Gelegenheit, sich ein wenig umzusehen. Rechts vom Bahnhofsvorplatz befindet sich die Werkstatt eines Handwerkers, der nur zu gerne Auskunft über seine Arbeit gibt.

Im Ort gibt es noch ein Hotel mit einem kleinen Ladengeschäft, in dem sich Squall gegen 100 Gil ausruhen oder ein paar Gegenstände einkaufen kann. Gegenüber des Hotels



führt ein Steg zu einem kleinen Junk-Shop und ein paar Fischern, mit denen Squall ein wenig Smalltalk betreibt, um Informationen über Fisherman's Horizon zu bekommen. Hier befindet sich auch der Junge, den der Fischer am Landesteg gesucht hat. Wenn Squall den Jungen häufiger anspricht, versucht dieser, ihn mit seinen Angelkünsten zu beeindrucken. Dabei verwickelt sich die Leine und er fängt keinen Fisch, sondern den Ladenbesitzer. Dieses Spielchen geht so lange, bis der Junge endlich trifft, was er will. Voller Stolz bittet er Squall, seinem Fischermeister Bescheid zu geben.



Neben dem Shop befindet sich ein Draw-Punkt für den Zauber »Shell«.

Squall macht sich nun auf den Weg zurück zum Garden. Am Lift spricht er den jungen Mann an, der sich sofort bereiterklärt, ihn nach oben zu fahren. Auf dem Steg trifft er auf Irvine, der einen Bericht über die laufenden Reparaturarbeiten abliefern. Irvine fragt Squall, ob er sich von den handwerklich begabten Einwohnern der Stadt etwas reparieren lassen kann. Squall erteilt ihm gerne dafür die Genehmigung. Er entschließt sich, mit ihm in die Stadt zu dem Handwerker beim Bahnhofsplatz zu gehen. Zuvor jedoch sucht er den Angler an dem Krananleger auf, um ihm von seinem Gesellen zu berichten. Der Fischer lädt Squall in das Hotel zu einem Vortrag ein – Squall wird gerne vorbeischaauen, wenn er die Zeit dafür findet.

Wenn Squall mit Irvine zusammen zurück in die Stadt in die Werkstatt des Handwerkers geht, können sie einen galbadianischen Soldaten verschrecken, der den armen Tüftler schickaniert. Verlassen sie den Raum und kehren Sie dann zurück dorthin, erhalten sie als Dankeschön dafür ein »Mega-Phönix«.

Auf dem Rückweg zum Garden schaut er wie versprochen beim Hotel vorbei. Im oberen Stockwerk treffen sie auf den Angler, der ihnen eine alte Holo-Aufzeichnung vom Bürgermeister Dobe zeigt. Squall erhält Informationen über Esthar, eine große Metropole, die sich am östlichen Ende der Brücke befindet, die an Fisherman's Horizon entlang läuft. Wenn sich Squall entschließt, noch ein wenig zu bleiben, führt der Angler die beiden zu dem Junk-Shop, wo Squall Zeuge eines nicht ganz ernst gemeinten Streitgesprächs wird und Informationen über die Entstehung von Fisherman's Horizon erhält. Zum Abschied gibt der Angler ihm noch ein »Final-Elixir«.

Mit Irvine im Schlepptau geht es nun zurück zum Garden. Die Reparaturen sind fast abgeschlossen – nur Irvine scheint etwas zu bedrücken. Er bittet Squall, Selphe ein wenig aufzumuntern, weil sie wegen des Raketenangriffs auf den Trabia Garden deprimiert ist.

Squall findet Selphe bei der Bühne im Garden – oder besser, was davon übrig geblieben ist. Selphe ist todtraurig darüber, dass das von ihr organisierte Sommerfest nicht stattfinden wird und die Musikkapelle nun wohl nicht auftreten kann. Squall versucht sie zu trösten, wird aber vom Direktor in dessen Büro zitiert.

Während Squall in die Pläne des Direktors eingeweiht wird, übernimmt Irvine die Organisation eines kleinen Konzerts, das die allgemeine Stimmung heben soll. Dabei proben Squalls Freunde eines von zwei Stücken, entweder eine romantische Ballade oder einen

FINAL FANTASY 8

flotten Tanz. Jeder kann sich ein Instrument aussuchen und vorspielen. Leider sind die Noten durcheinandergeraten – die passenden Stimmen und Instrumente müssen erst zusammengesucht werden.

Für den Tanz passen zusammen: Flöte, Geige, Gitarre und Steppschuhe

Für die Ballade eignen sich: E-Gitarre, Saxophon, die Bassgitarre und das Klavier

Irvine bestimmt, wer welches Instrument spielen soll, und legt damit auch die Melodie fest.

Werden andere Instrumente zusammengestellt, leidet die Atmosphäre am Abend darunter und nimmt ein jähes Ende.

Inzwischen hat Squall sich ein wenig ausgeruht und macht sich auf die Suche nach seinen Freunden. Die erwarten ihn schon – Rinoa hat sich fein gemacht und führt ihn zu der Überraschungsparty. Auf dem Weg dorthin flüstert Irvine Squall zu, dass er rechts von der Bühne ein lauschiges Plätzchen eingerichtet hat, an dem Squall und Rinoa sich ungestört unterhalten können. Dort kommt es dann zu einem langen Gespräch zwischen Squall und Rinoa, das, wie sollte es anders sein, wieder mal in einem kleinen Streit zwischen den beiden endet

Später hat Squall wieder diesen Traum von dem Jungen, der im Regen steht und seiner Schwester hinterher ruft.

Am nächsten Morgen wird Squall auf der Brücke des Garden – im 3. Stock – in sein neues Amt als Anführer des Garden eingeführt. Er spricht kurz mit Quistis und Shou. Danach befiehlt er Niida, die am Steuer sitzt, den Garden in Bewegung zu setzen.

Das erste Ziel ist Balamb City. Dort will Squall sehen, ob der Garden bei seiner Waserung Schaden angerichtet hat. Außerdem könnte Edea planen, auch Balamb zu belagern und nach Ellione zu durchsuchen – oder gar niederzubrennen.

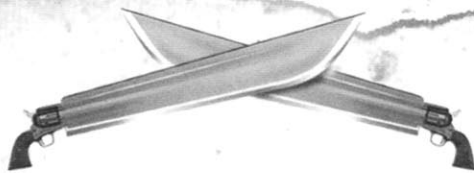
Xells Heimatstadt wird belagert

Als sich der Garden der Stadt Balamb nähert, sieht Squall schon von Weitem, dass ein weiterer Garden bereits dort angelegt hat. Es ist der Garden von Galbadia – die Basis der Hexe Edea. Niida parkt den Garden in der Nähe des Eingangs der Stadt und Squall macht sich auf den Weg, um in Balamb nach dem Rechten zu sehen. Da es sich bei Balamb um Xells Heimatstadt handelt, beschließt Squall ihn in jedem Fall mitzunehmen. Xells Ortskenntnisse könnten sich als hilfreich erweisen.

Doch bereits am Ortseingang wird die kleine Gruppe von einem Soldaten zurückgewiesen. Auch Xells Proteste, dass er ein Einwohner der Stadt sei und ein Recht habe, sie zu betreten, fruchten nicht. Squall gibt vor, etwas über den Aufenthaltsort von Ellione zu wissen – ein kluger Schachzug, denn der Soldat lässt sie sofort passieren und beordert sie zum Kommandanten ins Hotel.

Vor dem Hotel befinden sich weitere Wachen, die Squall beauftragen, den Captain zu finden und dort Meldung zu machen. Der Captain sei auf seiner Patrouille im Ort, irgendwo würden sie ihn schon finden. Weiter unten im Hafen – dort wo die Anlegestelle ist, von der Squall vor gar nicht so langer Zeit zu seiner Prüfungsmission nach Dollet aufgebrochen ist – begegnet Squall weiteren Wachen und einem Wachhund.





An der Spitze des Auslegers befindet sich ein Draw-Punkt für »Vita«.

Auf Anfrage erfährt er, dass der Captain angeln war und nun nach einer Möglichkeit sucht, sich seinen Fang zuzubereiten. Als Squall den Hund streicheln will, erzählt ihm der Soldat, dass es ein Spürhund sei.



Hinter den Armeefahrzeugen im Hafen hat sich ein Informant versteckt, der für stattliche Gil-Beträge mit vermeintlich wertvollen Informationen herausrückt. An der Wache kann man vorbei und hinter die Kolonne laufen.

Für 5.000 Gil erfährt man, dass der Captain bis vor kurzem noch hier geschlafen hat, sich aber nun eine sicherere Ruhestätte gesucht hat.

Für 15.000 Gil erfährt man, dass es einen Weg aus der Stadt heraus gibt. Dabei spielt ein kleines Kind eine wichtige Rolle.

Es handelt sich um den kleinen Jungen, der sich in Xells Haus oder dem der Nachbarn versteckt hat. Wenn man ihn anspricht, nachdem man diese Information gekauft hat, bietet er an, die Wachen am Haupttor abzulenken, damit Squall und seine Freunde die Stadt verlassen können – erforderlich ist dies jedoch nicht. Zunächst muss Squall dafür die Wache in ein Gespräch verwickeln, damit der Junge zu den Eltern des kleinen Mädchens laufen kann. Dazu spricht er die Wache an, wenn der Junge winkt. Ist ihm dies gelungen, so wird der Junge danach in der Stadt stehen und anbieten, das gleiche für Squall zu tun.

Für 30.000 Gil erhält Squall den Tipp, dass der Captain sich seinen Fisch zubereiten will, dies aber nicht im Hotel machen kann. Er muss also woanders eine Kochgelegenheit finden.

Da vom Captain keine Spur zu sehen ist, beschließt Squall, dass es nicht schaden könne, wenn die Gruppe Frau Dincht einen Besuch abstattet. Sie wird sich sicherlich freuen, ihren Sohn bei guter Gesundheit zu sehen.



In Xells Zimmer im ersten Stock ist ein Speicherpunkt.

FINAL FANTASY 8

Xells Mutter hat interessante Informationen für Squall. Wie es scheint, befindet sich Fu-Jin in der Stadt – eine junge Frau mit grauen Haaren und einer Augenklappe. Außerdem scheint es so, als ob der Captain ihre Küche benutzt hat, um den gefangenen Fisch zu braten. Die ganze Wohnung stinkt nun nach Fisch! Diesen Umstand macht er sich zu nutze: Mit diesem Gestank in der Kleidung kann der Wachhund bestimmt dabei helfen, den Captain zu finden. Schnell geht es zurück zum Hafen. Kaum hat Squall dem Hund die Geruchspore unter die Schnauze gehalten, nimmt dieser auch schon die Fährte auf. Squall muss sich beeilen, damit er ihn nicht aus den Augen verliert! Er führt die drei direkt zum Bahnhof, wo Rai-Jin mit lautem Gepolter aus dem Zug stolpert. Natürlich. Wenn Fu-Jin hier ist, kann Rai-Jin ja nicht weit sein. Sie verfolgen Rai-Jin bis zum Hotel, wo es zu einem Kampf kommt.



Apropos Kampf: Wie steht es denn mit den Kopplungen der Gruppenmitglieder?



RAI-JIN

Galbadiahische Soldaten (2)

Attackiert mit: Stabattacken

Stärke: Absorbiert Blitzangriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Gift

Draw:

Rai-Jin: Blitz, Blitzra, Shell, Protes

Soldaten: Feura, Blitzra, Eisra, Vitra

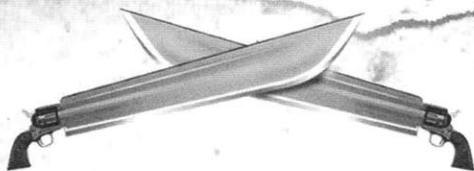
Stehlen: Stärke-Plus

Belohnung: Stärke-Plus

Ability-Punkte: 12

Strategie: Die beiden Wachen sind keine wirkliche Verstärkung für Rai-Jin – nach wenigen Angriffen sacken sie leblos zusammen. Rai-Jin hingegen ist eine etwas härtere Nuss. Seine Angriffe mit dem Stab sind sehr wuchtig. Rai-Jin ist sehr empfindlich gegen Gift-Angriffe – der Zauber »Bio« macht ihm schwer zu schaffen. Blitzattacken hingegen steckt er weg – davon wird er sogar durch Absorption noch gesünder. Die G.F. Quetzacotl hält sich in diesem Fall also besser »mal raus«.

Nachdem Rai-Jin am Boden kniet, will sich Xell auch gleich den Kommandanten vornehmen. Im Hotel treffen die drei auf Fu-Jin. Bevor sich die SEEDs auf sie stürzen können, kommt Rai-Jin hinzu, der sich wieder aufgerappelt hat.



FU-JIN

RAI-JIN

Attackiert mit:

Fu-Jin: Wurfscheibe, Windattacken (solange er G.F. Pandemona noch besitzt)

Rai-Jin: Stabattacken, Blitzschlag

Stärke:

Fu-Jin: absorbiert Windangriffe

Rai-Jin: wie im vorherigen Duell

Schwäche:

Fu-Jin: empfindlich gegen Gift

Rai-Jin: wie im vorherigen Duell

Draw:

Fu-Jin: Aero, Vitra, Engel, G.F. Pandemona

Rai-Jin: wie im vorherigen Duell

Stehlen:

Fu-Jin: Final-Elixir, Heldentrank

Rai-Jin: Stärke-Plus

Belohnung: Stärke-Plus, Final-Elixir, Beat'em Up 002

Ability-Punkte: 20

Strategie: An der Seite von Fu-Jin ist Rai-Jin wie ausgewechselt. Seine Attacken sind kraftvoller als noch vor ein paar Minuten. Seine Schwäche gegen Gift ist hingegen geblieben. Da Fu-Jin Windangriffe absorbiert und in HP verwandelt, sollte man darauf verzichten, von ihr Aero zu ziehen und direkt zu zaubern. G.F. Ifrit fügt beiden gleichermaßen Schaden zu. Auf keinen Fall sollte ein Mitglied der Gruppe vergessen, die G.F. von Fu-Jin zu ziehen. Fu-Jin besitzt einen vernichtenden Angriff, der die HP eines Mitglieds der Gruppe bis auf 1 reduzieren kann. Daher sollten sich die Attacken zunächst auf sie konzentrieren. Sollte es Squall oder einen seiner Begleiter zu Boden werfen, kann er mit »Engel«, der von Fu-Jin gezogen werden kann, wiederbelebt werden.

Nach dem Kampf geben sich die beiden weniger großmäulig, Sie sind nicht Anhänger der Hexe Edea, sondern folgen nur ihrem Freund Cifer. Squall lässt sie ziehen.

Die Belagerung der Stadt ist beendet – Squall kann zurück zum Garden gehen, der immer noch dort wartet, wo er ihn verlassen hat.

Besuch in Trabia Garden

Selphie äußert den Wunsch, beim Trabia Garden nach dem Rechten zu sehen. Sie ist dort lange zur Schule gegangen und weiß gar nicht, wie schwer der Raketenangriff den Garden getroffen hat. Squall erklärt sich gerne dazu bereit und lässt Niida nach Norden in Richtung Trabia Garden fahren.

FINAL FANTASY 8



Der Weg dorthin ist ein wenig beschwerlich, da er durch einen Bergzug führt, der teilweise zu schmale Passagen für den sperrigen Garden hat. Trabia-Garden liegt in einem kleinen Krater in der Nähe der Bucht des nördlichen Kontinents (siehe Karte).

Selphie Besorgnis um den Garden war leider völlig berechtigt – der ganze Garden liegt in Schutt und Asche. Über das grüne Netz an der Außenfassade klettern die Freunde hinein.

Selphies ehemalige Mitschüler geben sich alle Mühe, den angerichteten Schaden zu reparieren. Squall gibt Selphie ein wenig Zeit, um sich umzuschauen. Er selber erkundet auch ein wenig die Gegend. So findet er hier beispielsweise das Magazin »Waffen – Augustausgabe«.



Auf dem Friedhof rechts vom zerstörten Brunnen gibt es einen versteckten Draw-Punkt für »Zombie« an einem der Grabsteine in der Bildmitte.

Zwei weitere Draw-Punkte – einer davon verborgen – befinden sich an dem Brunnen (»Blitzga«) und dem Wrack des Raketensprengkopfs (»Aura«).



In den Ruinen kann Squall auch einen Speicherpunkt finden.

Nachdem sich Squall den defekten Schulcomputer angesehen hat, treffen sich alle auf dem Basketballplatz – oder dem, was davon übrig geblieben ist.

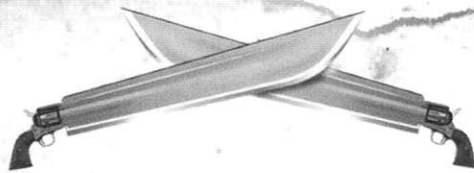
Dort tauschen sich die Freunde über ihre Erfahrungen aus ihrer Kindheit aus – wie es scheint, haben sie alle mehr miteinander gemeinsam als sie dachten.



In dieser Sequenz bewegt sich ein geisterhafter Squall durch seine Vergangenheit. Er erforscht das Gelände und wird Zeuge seiner eigenen Erlebnissen aus der Kindheit.

Also waren alle – bis auf Rinoa – in ihrer Kindheit in einem Waisenhaus, das von Edea höchstpersönlich geführt wurde. Die Gruppe beschließt sich dorthin auf den Weg zu machen. Vielleicht erfahren sie so etwas über ihre Vergangenheit.





Intermezzo im Shumi-Dorf



Hier im Norden, ganz in der Nähe von Trabiä Garden befindet sich das kleine Shumi-Dorf. Die Gelegenheit ist günstig, dort einmal vorbeizuschauen. Die Aufgaben hier sind für die Lösung des Spiels nicht zwingend vorgeschrieben – aber es lassen sich ein paar wertvolle Gegenstände ergattern.

Im Eingangsbereich des Dorfs bewachen ein paar Shumis einen wertvollen Draw-Punkt. Gegen eine Gebühr von 5.000 Gil kann man hier den mächtigen Zauber »Ultima« ziehen.

Über den Aufzug im Norden können Squall und seine beiden Begleiter hinabfahren. Dort treffen sie weitere Shumis. Ganz im Westen der Siedlung finden die drei einen Bildhauer, der Squall zum Dorfältesten schickt.



Bevor sich Squall auf die Suche nach den Steinen macht, bedient er sich noch schnell an dem »Feuga«-Draw-Punkt.

Der Eingang zum Haus des Dorfältesten wird von einem Moomba bewacht – der lässt Squall aber gerne passieren.



Links vom Eingang befindet sich ein Speicherpunkt.



Rechts von der Hütte kann ein Mitglied der Gruppe »Eisga« ziehen.

Der Dorfälteste erzählt Square von Laguna und seiner Freundschaft zu den Moombas. Er bittet Squall, dem Bildhauer zu helfen, indem er fünf Steine für ihn findet, damit er seine Statue – ein Abbild von Laguna! – fertigstellen kann.

Blauer Stein	Dieser Stein befindet sich direkt hinter der Statue an der Wand. Offensichtlich ist der Bildhauer ein wenig vergesslich – oder kurzsichtig.
Wind-Stein	Zwischen den beiden ersten Häusern des Dorfs steht ein Fels, bei dem es ein wenig windig ist – dies ist der Wind-Stein.
Lebensstein	Der Lebensstein ist der Fels unter der wuchernden Baumwurzel, ein paar Meter rechts vom Haus des Dorfältesten. Squall klettert die Wurzeln hinauf, um ihn zu erlangen.

FINAL FANTASY 8

Schattenstein	Für den Schattenstein muss Squall ein wenig weiter laufen. Mit dem Aufzug fährt er wieder nach oben zum kostenpflichtigen »Ultima«-Draw-Punkt. Dort untersucht er den Schatten, den die abgebrochene Säule im rechten Teil des Bilds wirft. An der Stelle, wo dieser Schatten auf die Treppe fällt, wird er nach kurzer Suche fündig.
Wasserstein	Der Wasserstein befindet sich in der Küche des Handwerkers im Haus neben dem Atelier – der Stein, auf dem der Frosch sitzt, ist nur eine Imitation.

Zum Dank und Abschied erhält Squall dann beim Dorfältesten für die geleisteten Dienste einen Phönix-Flügel.

Nun können Squall und seine Freunde das unterirdische Dorf verlassen und sich mit dem Gardén auf ihre weitere Reise begeben.

Balamb gegen Galbadia – das Duell der Gardén

Edeas Haus befindet sich am westlichen Ende des langgezogenen Inselkontinents im Süden der Welt. Man kann es leicht an dem Leuchtturm erkennen, der dort auf einer Landspitze steht.

Doch im Moment kann die Gruppe das Haus nicht betreten – Squall spürt eine nahende Bedrohung. Er begibt sich in den Gardén und untersucht die nähere Umgebung.

Und tatsächlich: Ein paar Meilen nordöstlich vom Haus schwebt der Galbadia-Garten über einem Waldstück wie ein Raubtier, das auf seine Beute lauert. Als sich der Balamb Gardén nähert, kommt es zum Showdown der beiden Gardén-Schulen.

Während eine Konfrontation zwischen den beiden fliegenden Kolossen unvermeidlich erscheint, gibt Squall Anweisungen über die Sprechanlage durch.

Es sollten

- Vorbereitungen für den Angriff getroffen,
- die Verteidigung vorbereitet und
- die jüngeren Kadetten in Sicherheit gebracht werden,

Danach begibt er sich nach unten und bildet Verteidigungsteams für die Schwachpunkte des Gardén, den Eingangsbereich und den Schulhof. In der zweiten Etage erhält Squall ein »Zelt« von einem Mitschüler, während er seine Befehle verteilt.

Nun geht es zum Schulhof im Erdgeschoss. Dort hat Xell schon alles im Griff – er findet aber Zeit, Squall um seinen Siegelring zu bitten. Obwohl Squall im Moment wichtigere Dinge im Kopf hat, vertraut er Xell seinen Ring an.

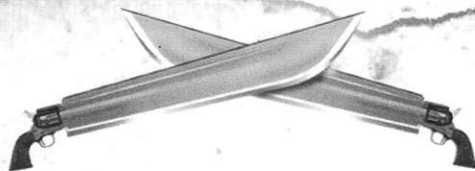
Das ganze Team trifft zusammen und formiert sich. Squall begibt sich daraufhin auf die Brücke, um nach dem Rechten zu sehen.



Einmal mehr ist es Zeit, die Kopplungen zu überprüfen!

Es kommt zum Zusammenprall der beiden Luftschiffe. Die Galbadianer bereiten sich darauf vor, Balamb Gardén zu ertern.





Durch die Kollision wird Rinoa im Schulhof von der Plattform geschleudert und hängt hilflos an der Außenmauer des Gardens. Xell ist machtlos, er kann ihr nicht helfen. Verzweifelt rennt er zur Haupthalle, um Unterstützung zu holen.

Dort trifft er auf Squall, dem er sofort Bericht erstattet. Als Squall hört, dass Soldaten in den Klassenraum im zweiten Stock eingedrungen sind, macht er sich auf den Weg, um sie dort zu vertreiben – für Rinoa kann er im Moment nichts tun.

Nachdem er die Soldaten in die Flucht geschlagen und die Kadetten in Sicherheit befohlen hat, fährt Squall rauf zur Kommandozentrale und unterhält sich mit Dr. Kadowaki über die Zahl der Verletzten. Er entschließt sich zum Gegenangriff und erteilt Niida den Befehl, den anderen Garden zu rammen.

Nach einer kurzen Ansprache an die SEEDs des Gardens begibt er sich wieder zum Klassenraum, um sich davon zu überzeugen, dass keine weiteren Soldaten eingedrungen sind. Hier bittet ihn eine junge Frau, nach einem vermissten Kind Ausschau zu halten. Squall findet den Jungen vor dem Klassenzimmer, wo Squall von einem fliegenden Soldaten angegriffen wird, nachdem er den Jungen zu seiner Aufpasserin geschickt hat.

Der fliegende Soldat ist Squall überlegen. Squall öffnet die Notausstiegs Luke, um sich ein wenig Luft zu verschaffen. Mit dem Soldaten stürzt er hinaus und liefert sich einen Boxkampf in schwindelerregender Höhe.



Wenn es nicht sofort beim ersten Mal gelingt, den Soldaten zu besiegen, kann Squall es noch einmal versuchen – mit etwas mehr Gesundheit. Am besten benutzt er seinen kraftvollen Aufwärtshaken, wenn er gerade einen Angriff abgeblockt hat oder sich der Soldat von einer Attacke erholen muss. Seine Tritte sind zwar schneller, aber nicht so wirkungsvoll. Wenn es Squall gelingt, ein paar Angriffe des Soldaten erfolgreich abzublocken, dann kann er einen Spezialangriff durchführen, der dem Soldaten ordentlich zusetzt.

Mit dem Fluggerät macht Squall sich nun auf, um Rinoa aus ihrer misslichen Situation zu befreien. Nachdem beide wieder festen Boden unter den Füßen haben, unterhalten sie sich kurz und laufen dann zum Eingang des Gardens nach links.



Bevor Squall den Garden betritt, kann er in der Nähe der Bäume im Hintergrund an einem verborgenen Draw-Punkt »Aura« ziehen.

Squall und Rinoa betreten nun den Garden von Galbadia. Dort treffen sie auf den Rest der Gruppe, der sich schon bis hierhin durchgeschlagen hat. Die vielen Korridore und

FINAL FANTASY 8

Türen sind ein wenig verwirrend, daher muss Squall aufpassen, dass er nicht die Orientierung verliert.

Dieser zentrale Gang mit dem Speicherpunkt ist ein guter Anhaltspunkt. Von hier geht er erst einmal nach rechts. Von diesem Gang aus nimmt Squall das Treppenhaus. Oben stoßen die drei auf Rai-Jin und Fu-Jin, die sich aber friedlich verhalten und Squall bitten, ihren Freund Cifer wieder zur Vernunft zu bringen. Von hier aus begibt sich Squall nach links und betritt in dem angrenzenden Korridor den Raum zu seiner Rechten. Von einem Kadetten, die sich hier versteckt hat, erhält er eine Schlüsselkarte Nr.1, die ihm Zutritt zu abgesperrten Bereichen verschafft. Damit begibt sich Squall zurück zum Korridor beim Speicherpunkt, an dem er den Garden betreten hat. Dieses Mal folgt er dem Gang nach links. Hinter der Tür auf der linken Seite kommt er zur Eishockey-Arena.



Über die Eisfläche gelangt Squall zu einem Draw-Punkt mit »Protes«. Links in den Umkleiden ist ein weiterer Draw-Punkt mit »Engel« zu finden.

Er verlässt die Arena durch die Tür im Nordosten. Sie führt zu einem Korridor mit einer Tür, die rechts in einen Lesesaal führt. Hier hat sich noch ein Kadett versteckt, der Squall bereitwillig seine Schlüsselkarte Nr. 2 überlässt.

Auch mit dieser Karte begibt sich Squall zurück zum Ausgangspunkt und von dort wieder zum Treppenhaus rechts. An Fu-Jin und Rai-Jin vorbei gehen die drei in die nächsthöhere Etage und entriegeln dort die Tür zum Sportplatz. Sie steigen die Treppen hinab und springen nach unten auf den Boden.



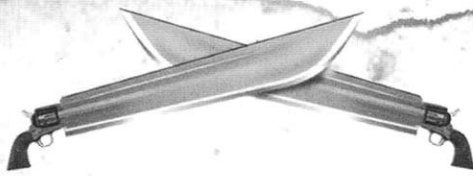
Ein Draw-Punkt für »Shell« befindet sich an dem grünen Zaun im Norden.

Sie betreten die Halle im Westen und folgen dem Korridor, bis sie den Eingangsbereich des Garden erreichen. In der Mitte des Scheinwerferlichts windet sich eine monströse Höllengestalt, die Squall anfällt, als er sich ihr zu sehr nähert und sie untersucht.



Vielleicht ist es gar keine so dumme Idee, vorher den Speicherpunkt im Südosten zu benutzen.





CERBERUS

Attackiert mit: Tobsucht, Schwanzschlag, Tripel, Blitzga, Beben

Stärke: Immun gegen Windangriffe, Blitzattacken werden absorbiert und in HP gewandelt-

Schwäche: -

Draw: Beben, Doppel/Tripel

Stehlen: Geschick-Buch

Belohnung: G-Returner, Cerberus-Karte

Ability-Punkte: 30

Strategie: Cerberus, der dreiköpfige Höllenhund ist eine G.F., die sich die Gruppe nur zu gerne einverleiben möchte. Doch dazu müssen sie ihn zuerst einmal besiegen. Cerberus setzt gerne den »Tobsucht«-Zauber ein, um seine Gegner außer Kontrolle zu bringen. Manchmal wendet er auch Doppel oder Tripel auf sich selbst an, um gleich mehrfach seine vernichtende »Beben«-Attacke gegen die ganze Gruppe zu schleudern. Wind hat gar keinen Effekt auf ihn und Blitzangriffe heilen sogar seine Gesundheit – die G.F.s Pandemonia und Quetzacotl haben also Sendepause. Mit anderen G.F. und ein paar Spezialangriffen kann man dem Höllenhund aber gut beikommen. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, sollten die Kämpfer versuchen, so viele »Doppel«- oder »Tripel«-Zauber zu ziehen, wie es geht – sie sind sehr nützlich.



Nach dem Kampf ist auch der versteckte Draw-Punkt für »Hast« wieder erreichbar.

Der linke Weg von der Mitte der Eingangshalle führt in einen Korridor mit zwei Türen. Die linke der beiden verbirgt eine weitere Studentin, die ihre Karte Nr. 3 nur zu gerne aushändigt. Mit dieser Karte können Squall und seine Freunde den Aufzug in der zweiten Etage benutzen. Sie kommen dorthin, indem sie von der Haupthalle nach Norden gehen und das Treppenhaus nach oben benutzen. An der Weggabelung im zweiten Stock gehen sie nach links und stehen vor besagtem Aufzug. Der bringt sie nach oben zu ... Edea und Cifer!



Ein Speicherpunkt! Wie überaus praktisch!

Squall fordert Cifer zum Kampf auf.

FINAL FANTASY 8



CIFER ALMASY

Attackiert mit: Gun-Blade, Feuga, Blitzra, Teufelsklänge

Stärke: –

Schwäche: Empfindlich gegen Gift

Draw: Feura, Blitzra, Antj-Z, Hast

Stehlen: Mega-Phoenix

Belohnung: Mega-Potion

Ability-Punkte: 20

Strategie: Cifer scheint seit der letzten Begegnung etwas dazugelernt zu haben. Seine Attacken haben weitaus mehr Energie und richten beachtlichen Schaden an – vor allen Dingen seine beeindruckende Teufelsklänge. Zu dumm, dass er seine Schwäche gegen Gift noch nicht abgelegt hat. Mit ein paar G.F.-Attacken und Waffenangriffen muss er sich schon bald geschlagen geben.

Als Edea sieht, dass ihr »Ritter« kläglich gescheitert ist, macht sie sich aus dem Staub. Sie versinkt durch den Boden – wo kann sie nur hingeschwebt sein? Squall fährt mit dem Aufzug nach unten in den 2. Stock und begibt sich von dort nach Osten, bis er am Ende des Rundgangs den Hörsaal betritt.



Ein Speicherpunkt auf dem Rundgang ermöglicht hier noch einmal das Sichern des Spielstands, bevor es zum letzten Showdown auf dieser CD kommt – aber nur, wenn Squall den unteren Weg nimmt.

Als er dort den Draw-Punkt untersuchen will, erscheint Edea und stellt sich höchstselbst zum Kampf. Unterstützt wird sie dabei von einem – sichtlich geschwächten – Cifer.



EDEA

CIFER ALMASY

Attackiert mit:

Edea: Tod, Eisga, Anti-Z, Reflek, Maelstrom

Cifer: wie gehabt

Stärke:

Cifer: wie gehabt

Schwäche:

Cifer: wie gehabt

Draw:

Edea: Eisra, Gravit, Anti-Z, G.F. Alexander





Cifer: wie gehabt

Stehlen:

Edea: Königskrone

Cifer: Heldentrunk

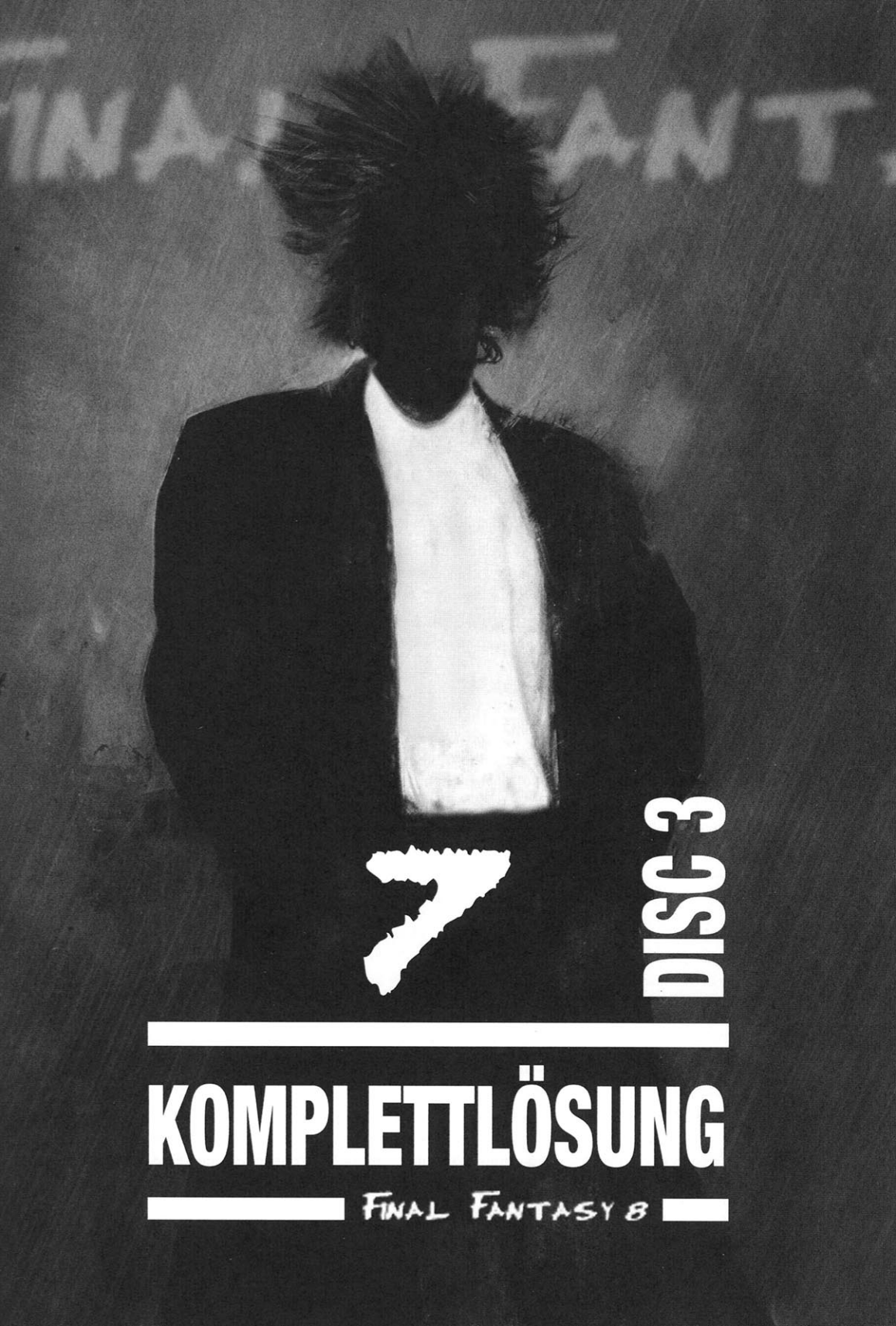
Belohnung:

Heldentrunk, Force-Reif

Ability-Punkte: 50

Strategie: Cifer ist kein Gegner mehr – er ist schon so gut wie am Ende. Mit ein paar Angriffen steht er nicht länger im Weg. Edea hingegen ist ein unangenehmer Gegner. Ihre »Maelstrom«-Attacke belegt die ganze Gruppe mit Zustandszauber wie »Fluch«, der die Ausführung von Spezialtechniken vermeidet, wenn er nicht mit »Medica« geheilt wird. Ihre Blitzangriffe sind eher harmlos, ganz im Gegensatz zu ihrem Todeszauber, der ein Mitglied sofort zu Boden schicken kann. Dagegen hilft allerdings die Kopplung des »Tod«-Spruchs mit Zustandsabwehr. Edea besitzt die G.F. Alexander, die unbedingt gezogen werden sollte, bevor die Gruppe ihr mit G.F.-Attacken und Spezialtechniken den Garaus macht.

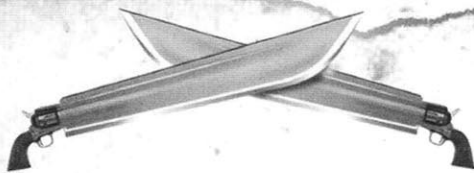
Nach dem Kampf geschieht etwas Sonderbares. Edea verschwindet in einem hellen Lichtblitz und lässt einen leblosen Cifer zurück. Als sich die herbeieilende Rinoa über ihn beugt, scheint etwas von ihr Besitz zu ergreifen – sie fällt in eine tiefe Bewusstlosigkeit.



DISC 3

KOMPLETTLÖSUNG

FINAL FANTASY 8



Nach dem letzten Gefecht erholt sich Squall in seinem Zimmer von den Strapazen des Kampfs. Da ihm die Sorgen um Rinoa jedoch keine Ruhe lassen, besucht er sie im Lazarett. Dort erhält er eine Nachricht von Quistis und er beschließt, auf der Brücke Kurs auf Edeas Haus nehmen zu lassen.

Squall stellt ein Landungsteam zusammen und begibt sich zum alten Waisenhaus. Dort treffen sie auf Cid und – Edea! Doch von der Hexe geht keine Gefahr mehr aus, wie sie beteuert. Sie stand unter dem Einfluss einer anderen, stärkeren Hexe mit dem Namen Artemisia, die in der Zukunft lebt.



Links vom Eingangsraum des Waisenhauses gibt es einen Draw-Punkt für »Vigra«, den Squall sich mal anschauen sollte, bevor er geht.

Zurück im Garden spricht Squall mit seiner Brückencrew und fasst den Entschluss, nach dem Schiff der weißen Seeds zu suchen. Doch zuvor schaut Squall noch einmal nach Rinoa, die immer noch nicht wieder bei Bewusstsein ist. Ob er es eingestehen will oder nicht – Squall macht sich wirklich Sorgen um Rinoa.

An Rinoas Krankenbett verliert auch Squall plötzlich das Bewusstsein – ein weiterer Traum aus der Vergangenheit schleicht sich in seinen Kopf

Laguna, der Laienschauspieler

Wir begegnen Laguna und Kiros in einer verschneiten Berglandschaft. Laguna hat als Schauspieler bei einer billigen Filmproduktion einen Job bekommen. Lagunas Rolle besteht in einem Helden, der eine holde Maid vor einem Rubrum-Drachen – natürlich einer Attrappe – beschützen soll. Was Laguna allerdings nicht ahnen kann, ist, dass anstelle der Attrappe plötzlich ein zufällig herumstreunender **echter** Drache den Berg hinuntergepoltet kommt. In einem kleinen Mini-Spiel muss Lagune sich gegen den Drachen wehren.



Das Spiel ist recht simpel. Mit »Angriff« und »Verteidigung«, muss der Drache in die Flucht geschlagen werden. Klappt dies nicht auf Anhieb, dann kann es Laguna noch einmal versuchen. Wenn er aufgibt, ist das Spiel zu Ende! Je öfter er es versuchen muss, desto leichter wird der Kampf.

Langsam dämmert es Laguna, dass er gar nicht mit einer Requisite kämpft, sondern mit einem echten Monster. Er entschließt sich, Fersengeld zu zahlen und den Bergpfad nach unten zu fliehen.

Dort erwischt ihn der Drache allerdings doch noch einmal. Diesmal kommt Kiros zu Hilfe. Vor dem Kampf kann Laguna noch einmal die Kopplungen prüfen. Element-Abwehr gegen Feuer und Element-Angriffskopplungen mit Eis-Zauber scheinen eine gute Wahl zu sein.



FINAL FANTASY 8



Sicherheitshalber kann man hier auch noch einmal kurz den Spielstand speichern.

Jetzt gibt's Saures für den Drachen!



Rubrum-Drachen

Attackiert mit: Biss, Klauenhieb, Drachenatem

Stärke: Immun gegen Hitzeangriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Kälteattacken

Draw: Aero, Feura

Stehlen: Feuerzahn

Belohnung: Feuerzahn

Ability-Punkte: 14

Strategie:

Vorsicht vor dem feuerspeienden Drachen. Wenn keine Schutzkopplung gegen das Element Feuer besteht, kann es haarig werden. Der Drachen verträgt eine Menge und teilt auch recht ordentlich aus. Mit Element-Abwehr gegen Feuer und Element-Angriff mit Eis kann man ihm das Leben aber schon deutlich erschweren. Die G.F. Shiva ist ebenfalls eine große Hilfe im Kampf gegen den roten Brocken. Falls einer der beiden Kämpfer seine Spezialtechnik einsetzen kann: nur zu, das schadet nie.

Nach dem Sieg der beiden ist die Traumphase schon wieder beendet.

Wiedersehen mit Ellione?

Während Squall aus dem Traum erwacht, hört er Elliones Stimme – sie scheint mit ihm auf irgendeine Weise in Kontakt treten zu können. Squall wird noch Zeuge einer kurzen Begegnung von Laguna und Edea – vor langer Zeit, als Edea noch das Waisenhaus leitete.

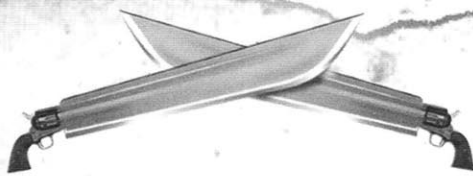
Mit ihrer Fähigkeit, den Geist von Personen in die Vergangenheit zu versetzen, kann Ellione Rinoa vielleicht helfen. Squall sucht Edea auf, um mehr über den Aufenthaltsort von Ellione zu erfahren.

Edea sagt Squall, dass sich das Schiff vermutlich in der Nähe der Centra-Region aufhält und dort in einer versteckten Bucht vor Anker liegt. Sie gibt ihm einen Brief mit, der den weißen Seeds beweisen soll, dass Squall im Auftrag Edeas handelt, wenn er Ellione mitnimmt, um sie vor Artimisia zu schützen.

Zurück im Garden gibt Squall sofort Befehl abzulegen. Im Norden von Edeas Haus, am östlichen Ende der linken Inselsformation, wird Squall fündig. Er dockt an das Segelschiff an und geht an Bord.

Der Anführer ist ein wenig misstrauisch. Squall muss ihm erst nachlaufen und Edeas Brief zeigen, bevor er ein wenig auftaut. Nachdem er dem Anführer der weißen Seeds





unter Deck den Brief übergeben hat, erzählt dieser bereitwillig von Ellione. Leider ist sie nicht mehr an Bord. Sie ist an Bord eines Schiffs aus Esthar gesprungen, als das Schiff der weißen Seeds von Galbadianern angegriffen wurde.



In der Kajüte des Anführers ist ein Draw-Punkt für »Holy«.



Auf dem Schiff sind auch zwei alte Bekannte: Watts und Thon, die beiden »Waldeulen«. Wenn man Thon das »Girly Times«-Magazine aus Timber gibt, revanchiert er sich mit der seltenen Shiva-Karte. Von Watts kann man die Angel-Karte gewinnen.



Oben an Deck kann Squall den Spielstand speichern – der Speicherpunkt ist allerdings unsichtbar und kann nur mit »Wünschelrute« entdeckt werden.

Also wird Ellione ihm jetzt nicht helfen können, Rinoa zu retten. Vermutlich hält sich Ellione nun in Esthar auf. Frustriert geht Squall zurück in den Garden und ins Lazarett. In seiner Verzweiflung packt er Rinoa und trägt sie hinaus auf die Aussichtsplattform. Der Garden hat inzwischen in Fisherman's Horizon festgemacht – dem einzigen Weg, der nach Esthar führt. Squall schleppt Rinoa eigenhändig über die Brücke – bis nach Esthar, wenn es sein muss. Unterwegs macht er eine kleine Pause, um Kraft zu sammeln. Danach nimmt er Rinoa wieder auf seine Schultern und setzt seinen beschwerlichen Weg fort.

An einem alten Bahnhof stößt Squall auf Xell und Quistis, die zusammen mit Edea ebenfalls auf dem Weg nach Esthar sind. Dort will sich Edea von Professor Odyne entzaubern lassen, damit sie keine Gefahr mehr für Squalls Gruppe darstellt. Zu dem Thema hat Xell etwas zu erzählen, wenn man ihn darum bittet. Gemeinsam setzen sie ihre Reise fort.

Auf nach Esthar

Die kleine Gruppe will sich gerade auf den Weg machen, als Selphie und Irvine angeirrt kommen. Die beiden waren schon mal vorgelaufen und haben einen Eingang nach Esthar gesucht – aber leider erfolglos. Esthar scheint es nicht zu geben.

Alle zusammen setzen die Suche im Osten fort.

Als die Gruppe in der Weltkarte an einen großen See kommt, betreten sie eine Felswüste. Sie suchen sich den Weg hindurch, bis sie an ein versteinertes Dinosaurierskelett kommen. Über den Kopf klettern sie hinauf auf den Berg und folgen dem Grat nach rechts.

FINAL FANTASY 8



Dort finden sie mit der Wünschelrute einen versteckten Draw-Punkt für »Meteor«.

Über eine schmale Knochenbrücke gelangen sie an die andere Seite der Schlucht.



Ein weiterer Draw-Punkt steht am Wegesrand (»Blitzga«).

Neben dem Draw-Punkt ist eine Plattform, von dem die Gruppe wieder zurück auf den Hauptweg springen kann. Weiter geht es nach Norden bis zu einer schwindelerregend hohen Klippe.



Hier biegt das Team nach rechts ab, findet aber nur einen weiteren Speicherpunkt.

Weiter geht es nach links. Uplötzlich springt ein riesiges Knochenmonster aus der Schlucht und attackiert die SEEDs.



ABADON

Attackiert mit: Klauenangriff, Konfu

Stärke: Starke Abwehr von physischen Angriffen

Schwäche: Empfindlich gegen Holy und Feuer, extrem empfindlich gegen Heilzauber (untot)

Draw: Vigra, Medica, Anti-Z, Flare

Stehlen: Kraftreif

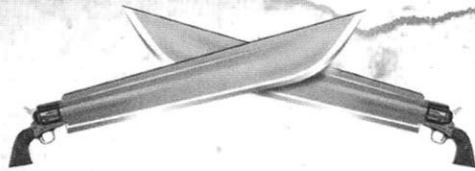
Belohnung: Flare-Steine

Ability-Punkte: 40

Strategie:

Squall wird schnell klar, dass es sich bei diesem Ungetüm um ein untotes Wesen handeln muss. Heilzauber und -gegenstände haben eine besonders starke Wirkung gegen dieses bizarre Gerippe. Mit einer Phoenix-Feder oder der Fähigkeit »Beleben« von G.F. Alexander nimmt der Kampf ein besonders jähes Ende. Stehen diese Möglichkeiten nicht zur Verfügung, so kann man mit »Regena« den gleichen Effekt erzielen, den bei normalsterblichen Wesen der Zauber »Bio« auslöst. Gegen konventionelle Angriffe ist Abadon ungewöhnlich widerstandsfähig – G.F. Ifrit ist die bessere Wahl. Abadon benutzt den »Konfu«-Zauber als Angriff. Wird ein Kämpfer davon betroffen, sollte er schnellstmöglich mit »Medica« geheilt werden, bevor er auf die eigenen Leute losgehen kann. Die Klauenattacken können zudem einen Fluch auslösen, der den Einsatz von Spezialtechniken unmöglich macht. Auch hier sollte mit »Medica« gekontert werden.





Nach dem Kampf kann die Truppe ihren Weg fortsetzen. Im Nordosten stoßen sie auf ein seltsames Kraftfeld, das irgend etwas zu verbergen scheint. Eine genauere Untersuchung in der Mitte des Bildschirms fördert eine Einstiegs Luke zu Tage, zu der eine kleine Leiter hinaufführt.

Der Einstieg führt in einen futuristischen Komplex und zu einem Steg, der zu einem Eingang verläuft. Vor dem Tor ist ein kleines Bedienpult, mit dem Squall neugierig herumexperimentiert. Er findet heraus, dass sich die gesamte Stadt Esthar unter einem gigantischen Tarnsystem befindet.

Durch die Schleuse betreten die drei eine Aufzugsplattform, die sie in das Innere der Stadt transportiert. Dort allerdings ereilt Laguna und seine Freunde wieder einer dieser seltsamen Ohnmachtsanfälle – es ist wieder Zeit für einen Besuch bei Laguna.

Laguna befreit Ellione

Laguna und seine Gesellen befinden sich in Gefangenschaft, wie es scheint. Laguna muss Zwangsarbeit verrichten und wird ständig von Soldaten schikaniert. Als die beiden Wachen sich kurz verdrücken, spricht Laguna ein wenig mit dem Moomba. Nach einiger Zeit kommt eine der Wachen zurück und kommandiert Laguna erneut herum. Der Mitgefangene weicht Laguna in einen geheimen Plan für einen Aufstand ein. Währenddessen kommt die Wache zurück und will die beiden für ihr Privatgerede bestrafen. Das kann Laguna nicht mit ansehen – er greift die Wache kurzerhand an. Eine zweite Wache kommt als Verstärkung. Laguna stürzt sich auch auf die, während seine beiden Leidensgenossen die Flucht ergreifen. Doch dieses Mal bekommt Laguna Rückendeckung durch Kiros und Ward, die ebenfalls zurückgekommen sind. Nach einer kurzen Überprüfung der Kopplungen geht es den Wachen an den Kragen.

Mit dem Fahrstuhl fahren die drei Ausbrecher nun nach oben. In dem Kontrollraum, in den sie gelangen, herrscht geschäftiges Treiben – sie können unbemerkt flüchten.

Vor dem Institut warten schon der Moomba und der Rebell auf die drei. Er will Laguna immer noch als Anführer für die Aufständischen gewinnen. Ein Mitarbeiter des Instituts kommt hinzu und gibt sich ebenfalls als Anhänger der Rebellen zu erkennen. Von ihm erfährt Laguna, dass Professor Odyne etwas über den Aufenthaltsort von Ellione weiß.



Ein Speicherpunkt sichert den Stand der Ausbruchsmision.



An dem Drawpunkt kann sich einer der drei mit dem Zauber »Tod« eindecken.

Da gibt es für Laguna natürlich kein Halten mehr. Er rennt zurück ins Labor und sucht den Professor. Er findet ihn an Lagunas letzter Arbeitsstätte im Keller. Unter der Androhung von Prügel rückt er damit raus: Ellione befindet sich in seinem Gewahrsam.

FINAL FANTASY 8



Auf dem Boden des Kontrollraums im Erdgeschoss findet Laguna die Erstausgabe des Waffenmagazins.

Mit dem Wagen fahren die drei zu Professor Odyne's Laboratorium.

Dort angekommen benutzen die drei den runden Aufzug – der aussieht wie eine Sitzgarnitur – ins obere Stockwerk, nachdem sich die Tür im Norden nicht öffnen lässt ...



... nicht ohne vorher an dem Draw-Punkt »Doppel« gezogen zu haben.



Links befindet sich ein unsichtbarer Speicherpunkt, der mit Hilfe der Fähigkeit »Wienschelrute« sichtbar gemacht werden kann.

Oben angekommen gehen die drei durch die Tür in einen Kontrollraum.



Hier ist noch ein Draw-Punkt – dieser enthält »Flare«.

Die Wachen im Kontrollraum sind kein Hindernis für Laguna – er will Ellione finden. Er schaut durch die blaue Glasscheibe am Kopfende des Raums und entdeckt das kleine Mädchen. Aber sie kann ihn nicht hören. Verzweifelt hämmert Laguna auf die Konsole an der rechten Wand, in der Hoffnung, damit was zu bewirken. Nachdem er einen Systemfehler produziert hat, fährt er mit dem »Sofa« wieder nach unten, um zu sehen, ob sich etwas getan hat. Die nördliche Tür in dem Korridor steht nun offen.

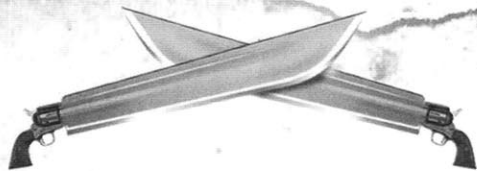
Laguna ist heilfroh, als er dahinter Ellione findet und in seine Arme schließen kann.

Esthar – eine blühende Metropole

Nach der Wiedervereinigung von Ellione und Laguna geht es zurück zu Squall und seinen Freunden. Irvine, Quistis und Edea sind auch inzwischen angekommen. Ein Empfangskomitee holt Edea ab und bringt sie zu Odyne.

Professor Odyne erklärt sich bereit Edea zu entzaubern und verspricht auch, dass Squall Ellione sehen kann. Aber er möchte dafür Rinoa untersuchen. Widerwillig stimmt Squall diesem Vorschlag zu. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Assistenten des Professors können die SEEDs losziehen und die Stadt erkunden. Sie sollen später zum Lunar-Gate kommen, ein Weltraumhafen östlich der Stadt.





Die Stadt Esthar besitzt ein hervorragendes Transportsystem. Damit lassen sich alle wichtigen Orte erreichen. Zur Not geht dies aber auch zu Fuß – es dauert nur etwas länger. Es kann nicht schaden, sich ein wenig mit der Stadtumgebung vertraut zu machen – später wird dies wichtig. Der Präsidentenpalast befindet sich ganz im Norden der Stadt. Im Nordwesten befindet sich der Zugang zur Esthar Airstation, ein Landeplatz für Luftschiffe. Im Südwesten hat Dr. Odyne sein Institut eingerichtet. Im Osten der Stadt gibt es ein Einkaufszentrum, dass so gut wie keine Wünsche offenlässt. Etwas südlich vom Einkaufszentrum ist ein Autoverleih, von dem man mit oder ohne Mietwagen hinaus in die Weltkarte kommt. Sollte sich Squall entscheiden, einen Wagen zu mieten, dann sollte er auch darauf achten, dass er genug Treibstoff dabei hat, denn das Gebiet um Esthar ist sehr weitläufig und völlig monsterverseucht. Ein Fußmarsch würde lang und beschwerlich werden.

Abstecher nach Tear's Point

Bevor Squall allerdings zum Lunar Gate fährt, erkundet er zunächst noch die Umgebung östlich von Esthar. Hier gibt es viele interessante Orte: das Lunatic Pandora-Institut, das Hexenmonument und »Tear's Point«, ein gigantisches Bauwerk im Süden des Kontinents. Dort findet Squall im Zentrum des Denkmals eine Statue, vor der ein Ring auf dem Boden liegt – der Ring des Salomon. Mit diesem Ring kann Squall die G.F. Doomtrain herbeirufen. Informationen hierzu können in der Sektion »Guardian Forces« nachgelesen werden.

Die Lunatic Pandora kommt!

Nach dem kleinen Ausflug zum Tear's Point begibt sich Squall zum Lunar Gate, die Weltraumstation Esthars.

In der Eingangshalle werden die Reisenden schon erwartet und in den Startvorbereitungsraum gebracht. Squall muss sich entscheiden, wer ihn auf seiner Reise in den Weltraum begleiten soll. Xell möchte gerne hierbleiben und auf Edea aufpassen – Squall kommt diesem Wunsch gerne nach. Nach einer Überprüfung der Kopplungen kann der Trip ins All beginnen. Squall verabschiedet sich von seinen Freunden und betritt die »Ladekammer«, von der aus er hinauf zur Weltraumstation geschossen wird.

Die Gruppe um Xell, die zurückgeblieben ist, entdeckt draußen Rinoas Hund Angel, der wie wild gen Himmel bellt. Die Gruppe muss nicht lange rätseln, was Anlaß für dieses Verhalten ist: Ein gigantischer Monolith schwebt am Horizont auf Esthar zu. In der Hoffnung, dass Professor Odyne erklären kann, um was es sich bei diesem RIESIGEN Ding handelt, machen sie sich zurück auf den Weg nach Esthar.

In der Hauptstadt angekommen begeben sie sich gleich zum Magie-Labor des Professors im Südwesten der Stadt. Der Assistent lässt Xell sofort vor.

FINAL FANTASY 8



Bei aller Eile sollte Xell sich die Zeit nehmen, »Beben« vom Draw-Punkt beim Eingang zum Labor zu ziehen.

Mit dem »Sofa-Lift« geht es nach oben.

Professor Odyne ist in heller Aufregung. Seinen Berechnungen nach steuert die »Lunatic Pandora«, so der Name des fliegenden Monuments, auf »Tear's Point« zu.

An drei Stellen in der Stadt wird es möglich sein, die Pandora zu entern, um sie aufzuhalten. Professor Odyne erklärt den Zeitplan sekundengenau und gibt Squall kleine Orientierungsfotos der Straßenzüge mit, von denen aus er auf die Pandora aufspringen kann. Verpasst Xell die erste Chance zu entern, bleiben ihm zwei weitere Möglichkeiten.

Die erste Stelle befindet sich ein wenig nördlich und dann östlich des Labors von Professor Odyne. Es handelt sich um eine lange Straße, die waagerecht verläuft und in deren Hintergrund der Präsidentenpalast zu sehen ist. Schafft Squall es nicht rechtzeitig dort hin, muss er sich von dort zu einer Kreuzung im Osten der Stadt begeben. Nördlich des Einkaufszentrums ist schließlich die dritte und letzte Gelegenheit, auf die Lunatic Pandora aufzuspringen.

Wenn Xell den Zeitplan beachtet, den Odyne ihm mitgibt, sollte es kein Problem sein, dort hineinzukommen. Erreicht er einen Zielpunkt vor der angegebenen Zeit, heißt es abwarten und Tee trinken.

Der Countdown beginnt, als Xell mit seinen Begleitern das Institut verlässt.

Die Einstiegs Luke, die Xell erwischt, ist abhängig von dem Zielpunkt, an dem er die Lunatic Pandora entert. Er und seine zwei Begleiter müssen sich danach ihren Weg durch das Innere der Pandora suchen. Über kurz oder lang werden sie auf einen Wachroboter stoßen, der sie kurzerhand wieder an die frische Luft befördert. Sollten all die Mühen umsonst gewesen sein? Während Xell und seine Freunde noch darüber rätseln, wechselt das Szenario zu Squall, der in der Zwischenzeit auf die Weltraumstation zurast.

In der Weltraumstation

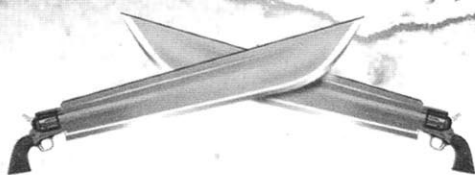
Das Team wird automatisch vom Personal der Raumstation eingefangen und in die Auftau-Kammer gebracht. Nachdem alle – bis auf Rinoa, die nach wie vor ohne Bewusstsein ist – erwacht sind, werden sie von einem Wissenschaftler begrüßt. Squall hebt Rinoa auf und trägt sie in die Krankenstation.



Im Untersuchungszimmer befindet sich ein Speicherpunkt.

Im Raum nördlich des Untersuchungszimmers kann Squall Rinoa in eine Lebenserhaltungsmaschine legen. Danach folgt er dem Wissenschaftler in den Kontrollraum am





Ende des Gangs. Dort wird Squall Zeuge einer seltsamen Veränderung auf der Mondoberfläche. Eine unüberschaubare Zahl Monster scheint sich dort zu versammeln, seit die Lunatic Pandora auf Tear's Point angedockt hat. Das sieht gar nicht gut aus! Die Monster sammeln sich alle an einer Stelle, um von dort in einem großen Tropfen auf die Erde zu fallen.

Als Squall den weißgekleideten Wissenschaftler – der übrigens Piet heißt – anspricht, fragt dieser ihn, ob Squall schon bei Ellione war. Ellione ist hier! Aufgeregt eilt Squall hinaus und die Treppe hinauf, um sie zu sehen. Am Ende des Gangs bewacht ein Sicherheitsoffizier Elliones Quartier.



Unmittelbar links hinter der Tür in Elliones Quartier befindet sich ein Draw-Punkt für »Meteor«.

Die beiden führen ein ausführliches Gespräch, bevor Squall Ellione bittet, nach Rinoa zu sehen. Wenn Squall die beiden Wissenschaftler im Flur anspricht, erklären sie ihm, dass die Hexe Adell im Weltall in einem riesigen Gefängnis festgehalten wird – »eingefroren« für die Ewigkeit.

Während sich Squall mit Ellione im Schlepptau auf den Weg zu Rinoa macht, geschieht etwas Unvorhergesehenes: Rinoa erwacht aus ihrer Ohnmacht und löst einen Alarm aus. Squall bittet sein Teammitglied, Ellione zum Kontrollraum zu bringen und zu beschützen, damit er bei Rinoa nach dem Rechten sehen kann. Doch er kommt zu spät. Rinoa steht unter dem Einfluss einer fremden Macht – Squall kann sie nicht aufhalten. Hilflös muss er mit ansehen, wie Rinoa in den Kontrollraum wankt und dort das Siegel um Adells Gefängnis sabotiert. Während Squall entsetzt beobachtet, wie sich die Monster zu einem großen Tropfen sammeln, wankt Rinoa zur Umkleidekabine der Luftschleuse, die sich rechts vom Gang befindet, der zu Elliones Quartier führt. Doch wieder kommt er zu spät – Rinoa hat die Weltraumstation bereits verlassen. Schnell besorgt sich Squall einen Raumanzug aus einem der Spinde und eilt ihr nach.

Das inzwischen die Monsterträne auf die Erde zurast, nimmt Squall kaum wahr. Für ihn zählt nur Rinoa.

So sehr er sich aber auch beeilt, er kann sie nicht erreichen, bevor sich die Schleusentür zum Weltall schließt. Frustriert fliegt er zurück in die Umkleidekabine und begibt sich zum Kontrollraum. Unterwegs hört er, dass die Mondbasis evakuiert wird und sich alle zu den Rettungskapseln begeben sollen.

Im Kontrollraum wird er Zeuge, wie Rinoa das zweite Siegel des Adell-Sargs öffnet, bevor der Monsterstrom sie in die Tiefen des Weltraums schleudert. Was hat Rinoa da nur angerichtet?

Piet fordert Squall auf, ihm zu den Rettungskapseln zu folgen. Doch Squall bittet Ellione, ihn zu Rinoa zu bringen. Sie verspricht, ihr Bestes zu tun, aber nun müssen sie erstmal zusehen, dass sie sich in Sicherheit bringen. Während die drei flüchten, erreichen die Monster und Adell Tear's Point.

FINAL FANTASY 8



Bei den Rettungskapseln ist ein Speicherpunkt.



Ein Draw-Punkt für »Melton« ist an der linken Seite in einer der Rettungskammern versteckt.

Rechts kommt Squall in die Rettungskapsel. Er fleht Ellione an, ihn zu Rinoa zu bringen, bevor er sich in sein Lebenserhaltungssystem einklinkt. Während die Kapsel in Richtung Erde rast, versetzt Ellione Squall in Rinoas Vergangenheit. Er wird Zeuge, wie Rinoa, die offensichtlich von Artimisia kontrolliert wird, Cifer mit der Bergung der Lunatic Pandora beauftragt. Artimisia beendet diese Vision und wirft Squall zurück in seine Zeit.

Squall ist verzweifelt. Er öffnet seine Rettungskapsel und fliegt hinaus ins Weltall, um Rinoa zu suchen, als Ellione ihm sagt, dass sie ihm nicht weiterhelfen kann – ein schier aussichtsloses Unterfangen, wie es scheint.

Allen Wahrscheinlichkeiten zum Trotz gelingt es Squall, Rinoa zu finden. Er muss so genau wie möglich auf sie zusteuern, um sie einzufangen. Als ihm dies gelingt, ist die Freude zunächst groß – aber was sollen die beiden jetzt machen? Niemand ist hier, um ihnen zu helfen. Hilflos treiben sie durch die Dunkelheit.

Das Raumschiff Ragnarok

Doch was ist das? Ein Raumschiff treibt in erreichbarer Nähe an den beiden Raumfahrern vorbei. Mit den letzten Treibstoffvorräten in den Schutzanzügen erreichen Squall und Rinoa das rettende Schiff. Durch eine Luke betreten sie die Ragnarok und schalten die Lebenserhaltungssysteme und an der linken Seite der Kammer an.

Squall und Rinoa erforschen das verlassene Schiff. Verlassen? Nicht ganz. Einige Monster haben sich hier breit gemacht. Es handelt sich um vier Pärchen, die sich an unterschiedlichen Orten im Schiff aufhalten. Squall muss immer zwei gleichfarbige Aliens töten, bevor er ein andersfarbiges Monster angreift – sonst erwachen die anderen Monster zu neuem Leben.



Propagator

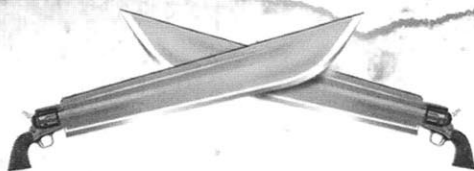
Angegriffen mit: Klauenhieb, Schweigen, Blende, Blitzgä

Stärke: –

Schwäche: Schlaf-Zustandsattacken zeigen Wirkung

Draw: Blitzgä, Vigra, Medica, Engel

Belohnung: diverse Zaubersteine



Ability-Punkte: 5 pro Gegner

Strategie:

Die Popagatoren haben sowohl Zustands- als auch konventionelle Angriffe im Angebot. Sie sind allerdings sehr anfällig gegen Schlaf-Attacken. Diese Verschnaufpausen kann man wunderbar dazu nutzen, um den Vorrat an Zaubersprüchen aufzustocken, bevor man sie kaltstellt. Solange man aber nicht das farblich passende Gegenstück auslöscht, kehren die Monster immer wieder zurück. Das erste Monster befindet sich unter der Brücke im Laderaum (lila). Dessen Partner findet Squall, wenn er durch das Tor im Norden geht und sofort nach links durch die Schleuse eilt, bevor ihn der rote Propagator angreifen kann. Hat er das zweite lilafarbene Monster beseitigt, kann er zurück zu dem roten Monster gehen und es bekämpfen. Dessen Pendant befindet sich jetzt auf der Brücke, von der aus die beiden den ersten Propagator gesichtet haben. Durch den Laderaum und die Treppe geht es zurück nach oben. Danach bleiben noch vier Monster übrig. Das nächste, ein gelbes, finden sie in dem Korridor, der zur Luftschleuse führt, durch die Squall und Rinoa in das Schiff gelangt sind, südlich der Brücke. Um das zugehörige Monster zu erlegen, müssen die beiden wieder zurück, über die Treppe nach unten in den Laderaum und von dort durch das Tor. Hier gehen sie nach links, an dem roten und dem lilafarbenen Kadaver vorbei, bis sie ein grünes Monster entdecken. Das steckt aber fest und kann die Aufzugsplattform nicht verlassen. Sie machen einen großen Bogen um das Vieh und schleichen durch den Gang links oben zum/weiten gelben Propagator. Das grüne Pärchen ist nun ein Klacks. Das erste Monster hat Squall ja schon gefunden. Von dort aus können die beiden nach Süden, um die Tür zur Brücke zu entriegeln. Über die Treppe geht es hinab in den Laderaum und von dort durch die Tür rechts vom Tor in eine Sackgasse mit einem Speicherpunkt und dem letzten Monster.



In Raumschiff sind ein paar Draw-Punkte für »Engel«, »Erzengel« und »Vitra« verteilt.

Nachdem das Raumschiff von allen nichtmenschlichen blinden Passagieren befreit worden ist, kann Squall über den Aufzug – der, auf dem ein grünes Monster stand – in das Cockpit hinauffahren. Hier nimmt er Funkkontakt mit der Erde auf, um per Autopilot zurückgeholt zu werden. Die Zeit bis zur Landung verbringen Rinoa und Squall mit einem romantischen Tête-à-tête – ein wenig ungewohnt für den so verschlossenen Squall.

Doch die Freude über die glückliche Rückkehr zur Erde währt nicht lang. Einige Offizielle aus Esthar warten bereits auf Rinoa und wollen sie mit sich nehmen, weil sie jetzt von der Hexe besessen ist und verantwortlich für den Verlust der Raumstation und die Freilassung von Adell gemacht wird. Schweren Herzens entlässt Squall seine Freundin Rinoa in die Obhut der Esthaer.

Traurig über den Verlust begibt sich Squall zurück in das Raumschiff und in den Passagierraum, der sich links vom Aufzug zum Cockpit befindet. Hier gibt es ein Wiedersehen

FINAL FANTASY 8

mit dem Rest des Teams, das Squall Vorwürfe macht. Sie sind der Meinung, dass er Rinoa nicht hätte gehen lassen sollen. Squall denkt, dass sie recht haben. Mit der Ragnarok fliegt er zum Hexenmausoleum, um Rinoa zu befreien.

Intermezzo: eine Tour um die ganze Welt

Mit der Ragnarok lassen sich zahlreiche Gebiete und Inseln erreichen, die Squall bisher mangels geeigneter Transportmittel nicht oder nur schwer betreten konnte. Ein Blick in das Kapitel »Wissenswertes und Geheimnisse« gibt Aufschluss über Orte, die einen Besuch wert sind, wie beispielsweise die Kaktor-Insel oder das Forschungslabor auf einer Insel im Südwesten der Welt, wo sich gleich zwei G.F. – Bahamut und Eden – einfangen lassen.

Die Ragnarok besitzt einen Autopiloten: Jedes bekannte Ziel kann über die große Weltkarte ausgewählt und mit bestätigt werden. Das Schiff wird sich dann auf direktem Weg dorthin begeben.

Rettet Rinoa!

Am Hexenmausoleum angekommen, stürmen Squall und seine Begleiter die Treppen hinauf und fordern Einlass. Unter dem Vorwand, sich verabschieden zu wollen, verschaffen sie sich Zugang.



Ein Draw-Punkt vor dem Eingang stockt den Vorrat an »Stop«-Zauber auf.

Im Kontrollraum macht Squall kurzen Prozess. Während seine Begleiter die Wissenschaftler in Schach halten, eilt Squall zu Rinoa und befreit sie aus ihrem Gefängnis, bevor es zu spät ist.

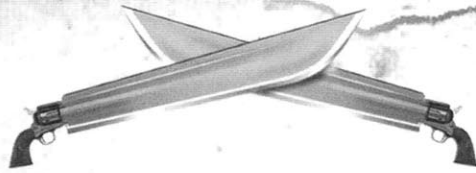
Auf dem Weg nach draußen wird die Gruppe von einigen Soldaten bedroht. Ein stämmiger und schweigsamer Assistent des Präsidenten, der eine frappierende Ähnlichkeit mit Lagunas Freund Ward hat, gebietet den Wachen, Squall und seine Freunde passieren zu lassen.

Zurück in der Ragnarok freuen sich alle über die gelungene Rettungsaktion und beruhigen Rinoa, der der ganze Hexentrubel ziemlich unangenehm ist. Rinoa möchte gerne Edeas Haus besuchen, um ein wenig Ruhe zu finden. Squall erfüllt ihr den Wunsch ohne zu zögern.

Am Waisenhaus angekommen rennt Rinoas Hund Angel zum Hinterhof der Ruine, wo ein riesiges Blumenmeer wächst. Während Squalls Begleiter sich diskret zurückziehen und Rinoa holen, streichelt Squall ihren Angel. Rinoa und Squall führen ein kurzes Gespräch und geben sich gegenseitig das Versprechen, sich hier wiederzutreffen, sollten sie einmal durch das Schicksal getrennt werden.

Xell platzt in die traute Zweisamkeit und übermittelt eine Botschaft von Kiro, der die SEEDs in seiner Funktion als Gouverneur von Esthar anheuern will. Kurzerhand beschließt die Crew, mit der Ragnarok zurück zum Esthar Airport zu fliegen. Auf dem Weg zum Raumschiff wird Squall von Edea aufgehalten, die ihm noch ein paar Informationen über die Vergangenheit gibt und ihm viel Glück wünscht.





Gestatten: Laguna, Präsident von Esthar

In Esthar angekommen begeben sich Squall und seine Freunde schnurstracks zum Palast des Präsidenten im Norden der Stadt. Mit dem Lift fahren sie hinauf zum Büro, wo sie bereits von einer Sekretärin erwartet werden. Der Präsident lässt bitten.

Der Gang nach links führt an zwei Wachen vorbei in das Empfangszimmer, wo bereits Ward und Kiros warten. Squall ist nicht sonderlich überrascht, als er entdeckt, dass Laguna höchstpersönlich der Präsident von Esthar ist. Er steht Squall Rede und Antwort und weiht ihn in die ganze Geschichte um Ellione und die Hexe Artemisia ein. Nach dem Gespräch steht nun Squalls Aufgabe fest: Er muss in die Lunatic Pandora eindringen, Ellione befreien, Adell, die Hexe aus der Vergangenheit, am Erwachen hindern und zu guter Letzt in die Zukunft reisen, um Artemisia zu besiegen. Wenn Adell beseitigt ist, bleibt Artemisia als Ziel nur noch die Hexe Rinoa.

Was bleibt Squall schon anderes übrig? Er nimmt dieses Himmelfahrtskommando an.

Gemeinsam mit Laguna, Kiros und Ward geht es zurück zur Ragnarok – mit Kurs auf die Lunatic Pandora, die immer noch am Tear's Point verweilt. Auf dem Weg dorthin erläutert Laguna noch einmal die einzelnen Schritte des Plans.

In der Lunatic Pandora

Bei Tear's Point macht sich die Ragnarok bereit, die Lunatic Pandora zu entern. Mit den Bordwaffen schießt sich das Schiff einen Weg frei und dockt an. Durch die Ausstiegsluke im unteren Deck macht sich Squalls Team auf den Weg, um Ellione zu finden und zu retten – Schritt 1 des Plans.

Schon nach wenigen Metern hören die SEEDs altbekannte Stimmen. Das können nur Cifers ergebene Diener Rai-Jin und Fu-Jin sein, die sich da in den Weg stellen.



RAI-JIN

FU-JIN

Attackiert mit:

Fu-Jin: Stabattacken, Blitzzauber, Aura

Rai-Jin: Sägeblatt, Meteor, Hast, Blende, Tornado

Stärke:

Fu-Jin: Absorbiert Windzauber

Rai-Jin: Immun gegen Blitzzauber

Schwäche:

Fu-Jin, Rai-Jin: Empfindlich gegen Gift

Draw:

Fu-Jin: Aero, Vigra, Engel, Tornado

Rai-Jin: Blitzra, Blitzga, Protes, Shell

Stehlen:

Fu-Jin: Final-Elixir

FINAL FANTASY 8

Rai-Jin: Kraftreif

Belohnung:

Fu-Jin: Final-Elixir

Rai-Jin: Stärke-Plus

Ability-Punkte: 20

Strategie: Schon wieder die beiden ... abgesehen davon, dass sie etwas mächtigere Angriffe gelernt und eine etwas bessere Konstitution haben, hat sich bei Cifers Leibwache nicht viel geändert. Die gleiche Schwächen – in beiden Fällen Gift – sowie die Stärken gegen Blitz (Rai-Jin) und Wind (Fu-Jin) sind geblieben. Aufpassen müssen die SEEDs nur bei Fu-Jins Meteor-Schlag, der empfindlich wehtun kann. Mit der Erfahrung der letzten Begegnung räumt Squall sie aber schnell aus dem Weg.

Durch die Trümmer des Angriffs der Ragnarok geht es nach Norden und dann nach links, wo noch zwei alte Bekannte auf Squall warten. Es handelt sich um Wedge und Biggs, die aber die Schnauze gestrichen voll haben und ihre Uniform kurzerhand an den Nagel hängen. Durch den Röhrengang betritt die Gruppe das Innere der Lunatic Pandora. Am Ende des gelben Gangs geht es in den Aufzug Nr. 2, der in die Haupthalle der nächstgelegenen Ebene führt.



Am Draw-Punkt kann der Zauber »Vigra« nachgefüllt werden.

Mit dem grünen Aufzug Nr. 1 geht es nun weiter.



In der Höhle steht ein »Holy-Draw-Punkt«.

Sie folgen dem Gang und gehen immer weiter nach Norden, bis sie wieder auf Fu-Jin und Rai-Jin stoßen. Dieses Mal verdrücken sich die beiden sofort und überlassen den Kampf einem mobilen Wachroboter.



MOBILE SUITE BIS-8

HILFSMODUL LINKS

HILFSMODUL RECHTS

Attackiert mit:

BIS-8: Tentakel, Laserkanone, Bodenschockwelle

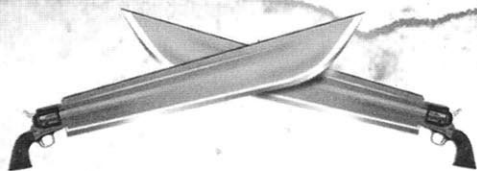
Modul links/rechts: Laserkanone (als Konter)

Stärke: Wenig empfindlich gegen Erde

Schwäche: BIS-8: Empfindlich gegen Blitzattacken

Draw:





BIS-8: Feuga, Blitzga, Eisga, Flare

Modul links: Vigra, Gravit

Modul rechts: Vigra, Medica

Stehlen:

BIS-8: Laserkanone

Modul links: Körper-Plus

Modul rechts: Stärke-Plus

Belohnung: Laserkanone

Ability-Punkte: 40

Strategie: Dieser Wachroboter ist ein ziemlich dicker Brocken. Einer seiner Angriffe reduziert die Gesundheit aller Gegner bis auf einen HP. Hier muss schnell mit mächtigen Heilzaubern gekontert werden, sonst können die Laserkanonen der Hilfsmodule den Kampf schnell beenden. Zum Glück kann »Vigra« direkt vom Boss gezogen und benutzt werden. Die Hilfsmodule besitzen einen Kontermodus, so dass sie jeden Angriff mit einer Salve aus der Laserkanone quittieren. Zusätzlich besitzt er eine hohe Anzahl HP und ist gegen konventionelle Angriffe gut gepanzert. Mit Blitzzauber und der G.F. Quetzacoatl kann man ihm am besten beikommen.

Nachdem der Roboter verschrottet ist, können die SEEDs den beiden feigen Leibwachen Cifers nachsetzen. Vielleicht führen die beiden sie ja direkt zu ihm und Ellione. Bevor sie jedoch blindlings durch die Tür stürmen, heilen sie sich erst einmal vollständig, denn der letzte Kampf hat einiges an Energie gekostet.

Hinter der Tür wartet tatsächlich Cifer auf die drei. Fu-Jin und Rai-Jin sind auch hier, lassen ihren Anführer aber im Stich – sie sind müde vom Kämpfen und wollen, dass der Streit hier und jetzt endet. Sie lassen Ellione frei und machen sich aus dem Staub.

Wutentbrannt stürzt sich Cifer auf Squall.

FINAL FANTASY 8



CIFER ALMASY

Attackiert mit: Gun-Blade, Feuga, Feuerhieb

Stärke: -

Schwäche: Giftattacken

Draw: Feuga, Blitzga, Eisga, Aura

Stehlen: -

Belohnung: Heldenrank

Ability-Punkte: 40

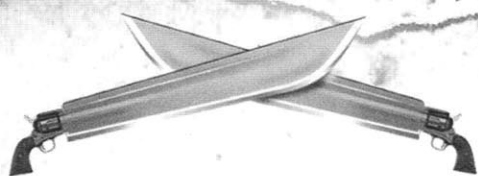
Strategie: Cifer kann es nicht lassen – so viele Begegnungen und ebenso viele Niederlagen hat er schon erlebt. Sein Hass auf Squall muss wirklich unermesslich sein. Immerhin ist er inzwischen so gut geworden, dass er es mit der G.F. Odin aufnehmen kann (vorausgesetzt, sie tritt auf). Odin wird dann ersetzt durch Gilgamesh, eine weitere Zufalls-G.F., die aber längst nicht so effektiv ist wie Odin. Mehr Informationen dazu gibt es im Kapitel »Guardian Forces«.

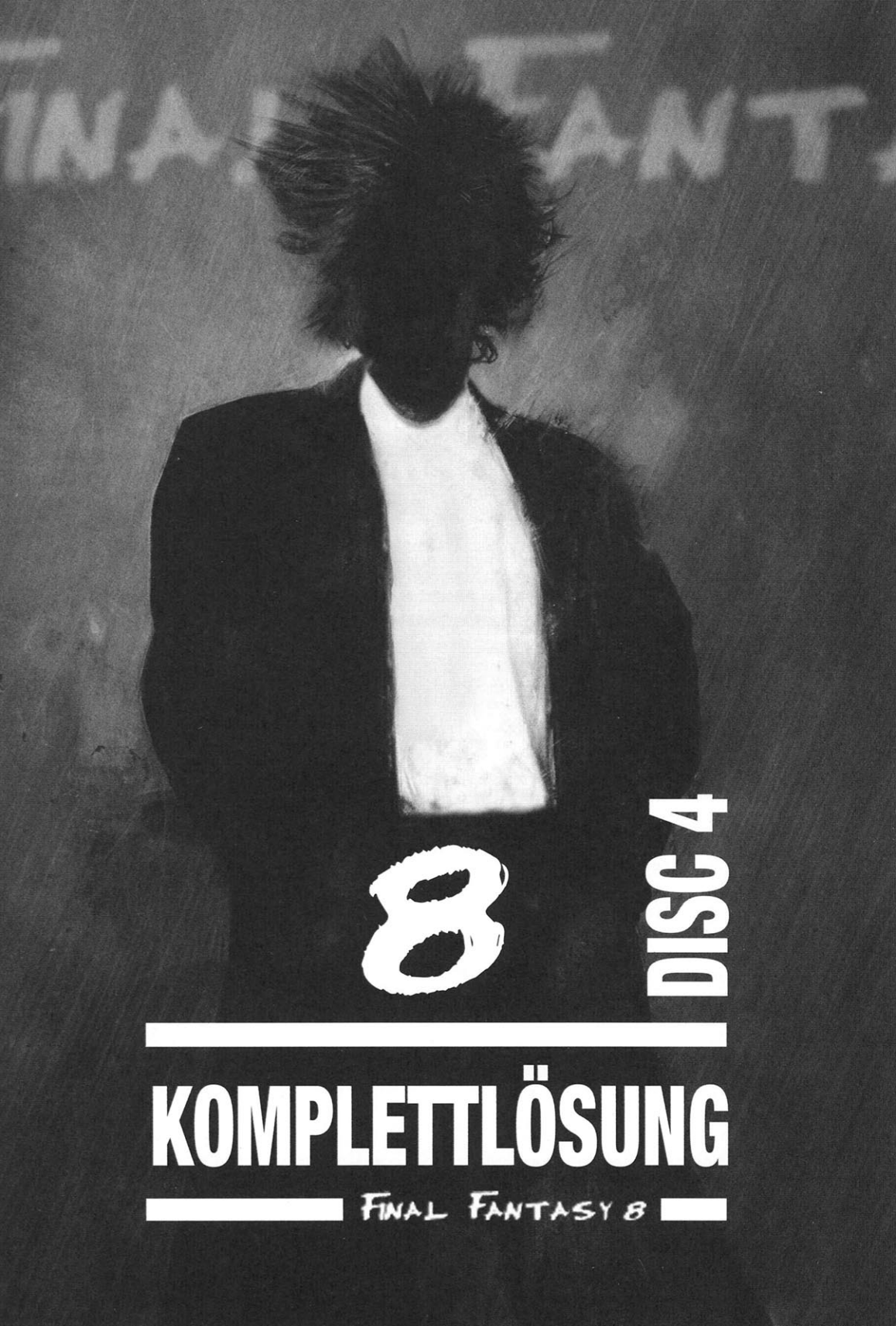
Mit Gift und vereinten Kräften bringen Squalls Freunde Cifer einmal mehr zur Strecke. Er besitzt den wertvollen Zauber »Aura«, den man ihm vorher abziehen sollte, so gut es eben geht.

Cifer ist erledigt – oder etwa doch nicht? Als Rinoa hereinkommt, springt er auf und entführt sie! Dieser feige Hund! Squall bildet ein Team und setzt Cifer nach, um Rinoa zu retten.

Cifer führt Rinoa zu Adell, die immer noch in ihrem Sarg gefangen ist.





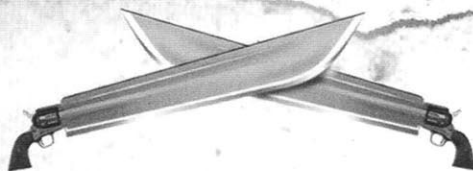


8

DISC 4

KOMPLETTLÖSUNG

FINAL FANTASY 8



Wütend stürmt Squall hinter Cifer her – dieses Mal ist er wirklich zu weit gegangen. Vor dem Raum, in dem der Kampf mit Cifer stattgefunden hat, klettert Squall auf das Gerüst auf der rechten Seite. Über den Kranarm gelangt er auf eine Querstrebe, der er nach rechts bis zu Adells Sarg folgen kann.



Auf der oberen Plattform des Krans gibt es einen unsichtbaren Draw-Punkt für »Stein«.



Auf der Brücke im nächsten Bild hat sich ein verborgener Speicherpunkt versteckt.

Cifer hat Rinoa bereits zu Adell gebracht, damit die beiden sich vereinigen können. Beim Kampf gegen die Hexe müssen Squalls Mitstreiter aufpassen, dass sie Rinoa nicht verletzen. Wenn Rinoa stirbt, ist das Abenteuer zu Ende! Alle Angriffsarten, die sich gegen mehrere Gegner gleichzeitig richten, sind daher tabu.



HEXE ADELL

Attackiert mit: Energiebombe, Saugen, Ultima, Meteor

Stärke: Immun gegen »Holy«

Schwäche: Empfindlich gegen Windattacken. Da aber Rinoa in Mitleidenschaft gezogen würde, sollten diese Zauber nicht benutzt werden.

Draw:

Adell: Feuga, Blitzga, Eisga, Flare

Rinoa: Medica, Anti-Z, Regena

Stehlen: Beschwörerseele

Belohnung: –

Ability-Punkte: 0

Strategie:

Adell benutzt Rinoa als lebendiges Schutzschild und als Energiequelle. Rinoa darf nicht zu Schaden kommen, daher sind alle Massenattacken absolut verboten. Dies bedeutet auch, dass die meisten G.F. in diesen Kampf nicht eingreifen können. Adell zieht Rinoa von Zeit zu Zeit Gesundheit ab, um sich daran zu nähren. Ein Mitglied der Gruppe sollte mit Heilspriechen dafür sorgen, dass es mit Rinoas Lebenskraft nicht zu Ende geht, während die beiden stärkeren Kämpfer gezielte Einzelangriffe gegen Adell führen. Wenn Adell einen ihrer starken Zauberangriffe wie beispielsweise Ultima ausführt – der sich dadurch ankündigt, dass Adell ihre Magie konzentriert –, dann

FINAL FANTASY 8

sollten Squalls Freunde schnell zu Heilzauber oder geeigneten Items greifen, um den bald entstehenden Schaden zügig kurieren zu können. Mit dieser Taktik sollte es möglich sein, Adell schon bald zu vernichten und Rinoa zu retten.

Nachdem die Hexe aus dem Weg geräumt ist, treten Laguna und Ellione auf den Plan. Die Zeitkompression beginnt nun. Das ist die Chance für Squall und seine Freunde, sich auf die Suche nach der Hexe der Zukunft, Artimisia, zu machen. In einer surrealen Sequenz fallen sie durch Zeit und Raum in eine unbekannte Zukunft – oder muss es Gegenwart heißen?

Die Gruppe landet an einem Ort, der an den Präsidentenpalast von Deling City erinnert. Der Speicherpunkt, der vor ihnen liegt, ist nur kurz intakt – durch die Zeitkompression vervielfältigt er sich schon bald dutzendfach. Wie damals in Deling City sitzt eine Hexe auf dem Stuhl vor ihnen – nur dieses Mal ist es nicht Edea.

Die drei reisen nun weiter durch die Zeitkompression und müssen an verschiedenen Orten und Zeiten gegen unterschiedliche Hexenausführungen kämpfen. Diese Hexen besitzen alle verschiedene Zaubersteine, die man stehlen kann. Nachdem insgesamt elf Hexen getötet worden sind, tritt die letzte Hexenausguburt auf den Plan. Sie ist die stärkste und hartnäckigste der Zauberwesen und tendiert dazu, »Ultima« am laufenden Band zu hexen. Dieser Zauber kündigt sich allerdings durch einen Countdown an. Während dieser abläuft, kann die Hexe keine Konterangriffe mehr ausführen. Dies ist eine gute Gelegenheit für kräftige konventionelle Attacken. So widerspenstig dieses Monster auch ist – den vereinten Angriffen von Squalls Mannschaft kann sie sich auch nicht ewig widersetzen. Über kurz oder lang zerbirst sie in einem hellen Lichtermeer.

Als Belohnung für diese Hexenschlacht winken diverse Zaubersteine wie Flare oder Ultima sowie 55 AP für die G.F.

Squall und seine Begleiter kommen in Edeas Haus zu sich. Das Haus ist völlig intakt und nicht die Ruine, wie sie sie aus ihrer Zeit kennen. Sind sie in der Vergangenheit? Neugierig schauen sich die drei um. Im Hinterhof – dort, wo sich Squall in seiner Gegenwart mit Cid und Edea getroffen hat – findet eine bizarre Verwandlung des Zeit-Raum-Kontinuums statt.

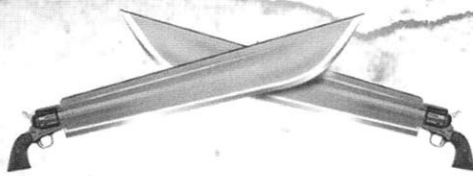
Aus dem Nichts taucht das schwebende Schloss Artimisias auf, das mit schweren Ketten am Ufer festgemacht ist. Der Weg zum Schloss ist gesäumt von niedergestreckten weißen Seeds, die im Kampf gegen die Monster der Hexe gefallen sind.



Zwischen den leblosen Körpern findet Squall einen Draw-Punkt für »Tripel«.

Über eine der gigantischen Ankerketten klettert Squall hinauf zum Schloss.

Auf halbem Weg entdeckt er einige magische Tore, die ihn zu unterschiedlichen Orten in der Welt führen. Durch diese Portale kommt er auch wieder zurück zum Aufgang zu Artimisias Schloss.



Das untere Tor bringt ihn auf den Kontinent Galbadia.

Alle Städte sind aber von einem Kraftfeld umgeben und können nicht mehr betreten werden – wie es scheint ein Nebeneffekt der Zeitkompression.

Das mittlere der drei Tore führt nach Centra.

Das Tor, das dem Schloss am nächsten ist, bringt Squall und seine Begleiter hoch in den Norden Esthars, ganz in die Nähe des Chocobo-Heiligtums. Mit einem Chocobo, das er sich dort fangen kann, ist es möglich, an der Küste entlang nach Süden zu reiten und dort die Ragnarok zu finden, die auf dem Kontinent nordwestlich der Kaktor-Insel steht. Hier befindet sich ein weiteres Tor, das wiederum zurück zum Schloss führt, aber vorher noch nicht erreicht werden konnte. Nun ist es aber aktiviert und erscheint rechts von der Kette.

Nachdem Squall die Gelegenheit genutzt hat, um sich noch ein wenig in der Welt umzusehen, stellt er sich der Konfrontation mit Artimisia. Mit weichen Knien beschließt er, das Schloss zu betreten.



... natürlich nicht, ohne den Spielstand mit Hilfe des Speicherpunkts zu sichern, den er am oberen Ende der Kette findet!



An einem unsichtbaren Draw-Punkt rechts vom Ende der Kette kann er zusätzlich noch eine Handvoll »Flare«-Zauber ziehen.

Showdown im Schloss

Bevor Squall jedoch die Treppen erreicht, stoßen die übrigen Mitglieder seiner Truppe zu ihm. Gemeinsam geht es nun in das düstere Schloss.

Am Eingang gibt es bereits die erste böse Überraschung. Ein mächtiger Schutzzauber, der innerhalb des Schlosses wirkt, und so gut wie alle Abilities der Gruppe sind zeitweilig außer Gefecht gesetzt. Na, das kann ja heiter werden!



Im Schloss gelten folgende Regeln: Nach jedem Kampf gegen einen Boss erhält die Gruppe eine Ability-Kategorie zurück. In den grünen Kreisen können die Mitglieder eines Teams ausgetauscht werden oder die Kontrolle zwischen beiden Teams kann gewechselt werden. Beide Gruppen werden in wechselseitigen Aktionen zusammenarbeiten müssen, um hier bestehen zu können.

FINAL FANTASY 8



Falls es Squall auf seiner bisherigen Reise nicht gelungen ist, alle 16 G.F. einzufangen, so kann er sich hier im Schloss noch ein paar unter den Nagel reißen, indem er sie im Kampf von den Untertanen Artemisias zieht:

Untertan	besitzt
Tripel-Klinge	Siren
Dormen	Leviathan
Cocutus	Carbuncle
Wolframator	Pandemona
Gargantur	Cerberus
Catblepus	Alexander
Tiamat	Eden

Die erste Gruppe, nennen wir sie »Team A«, begibt sich in der Eingangshalle die große Treppe hinauf. Am oberen Absatz wartet schon der erste Untertan Artemisias.



Sphinx

Attackiert mit: Blitzga

Stärke: –

Schwäche: empfindlich gegen »Holy«

Draw: nicht verfügbar

Stehlen: Elixir

Belohnung: Final-Elixir

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Nun, eine große Auswahl bleibt nicht gerade. Da bis auf »Angriff« sämtliche Fähigkeiten eingefroren sind, heißt es: »Draufhauen, bis der Gegner nicht mehr steht.« Mit gekoppelter Elementabwehr für Blitz und Feuer werden einige der Magieangriffe abgewehrt. An die Angriffe gekoppelte »Holy«-Zauber machen Sphinx das Leben schwer. Unter Umständen ruft der Boss weitere, kleinere Monster herbei. Man sollte sie zunächst ignorieren und das Hauptaugenmerk auf die Beseitigung des Bosses richten. Bevor er das Zeitliche segnet, verwandelt er sich in die Kreatur Andro, die mit ihren Angriffen Zustandsveränderungen auslösen kann. Diese können nach dem Kampf kuriert werden, wenn die passende Fähigkeit zurückgewonnen wurde.

Nachdem der Weg frei ist, kann Squall wählen, welche Fähigkeit seine Truppe zurückerlangen soll. Er entscheidet sich für die Kategorie »Zauber«, weil sie am vielseitigsten





ist und sowohl Heilung als auch Angriffe ermöglicht. Allerdings stehen weder »Engel« noch »Erzengel« zur Verfügung, da es sich dabei um Beleuchtungszauber handelt, die derzeit noch nicht wieder benutzt werden können. Also Vorsicht!

Dann macht er sich auf die Suche nach dem nächsten Untertan. Squall entschließt sich, am oberen Treppenabsatz nach rechts abzubiegen. Rechts findet er eine schwere Tür, durch die er nach dem Öffnen hindurchgeht. Er kommt in einen Raum mit einer großen Glocke an der Decke und einem Seil, an dem er zaghaft zieht. Die Glocke läutet und ein Countdown beginnt, aber Squall weiß nichts damit anzufangen. Vielleicht erschließt sich ihm der Sinn dieses Seils später. Er verlässt das Zimmer durch die Tür im Norden der unteren Etage.

Die Tür führt ihn in eine Galerie mit zahlreichen Bildern. Neugierig schaut er sich alle Gemälde an, die seltsame Namen besitzen. Insgesamt gibt es 13 Bilder zu bestaunen. Der Titel des Kunstwerks links in der großen Halle ist aufgrund von Korrosion nicht zu lesen. Die anderen Gemälde in der unteren Etage tragen die Titel »Ignus« (Feuer), »Inandantia« (Überschwemmung), »Iudicium« (Gericht) und »Intervigilium« (Schlummer).

Sie befinden sich jeweils links und rechts von der Tür nach Norden und der Treppe, die rechts auf eine Empore führt.

Die Bilder auf der Empore tragen – von links nach rechts – die Bezeichnungen »Inaudax« (zaghaft), »Xystus« (Terasse), »Xerampelinae« (Dunkelrote Kleider), »Xiphias« (Schwertfisch), »Venus« (Liebe), »Viator« (Bote), »Vigil« (Wächter), »Vividarium« (»Garten«).



Am Ende der Empore findet Squall einen Draw-Punkt – er kann ihn aber nur benutzen, wenn er nach dem ersten Bossgegner die Fähigkeit »Draw« zurückerlangt hat. Er enthält »Melton«.

Von hier oben fällt ihm das große Ziffernblatt auf, das im Boden der Galerie eingelassen ist. Die Zeiger scheinen sich nicht zu bewegen – sie sind auf 8 Uhr, 20 Minuten und 30 Sekunden eingefroren. Die römischen Ziffern auf dem Uhrblatt lauten VIII, III und VI. Wie gut, dass Latein zu den Fächern gehört, die Squall besonders viel Spaß gemacht haben. Schnell schreibt er sich die Namen aller Gemälde auf – er muss sie sich alle ansehen – und streicht alle Buchstaben aus den Titeln, die nicht auf einem römischen Ziffernblatt zu finden sind.

Ignus	I
Inandantia	II
Iudicium	III
Intervigilium	IV (die drei letzten »I« lässt er weg)
Venus	V
Viator	VI
Vigil	VII

FINAL FANTASY 8

Vividarium	VIII
Inaudax	IX
Xystus	X
Xerampelinae	XI
Xiphias	XII

Mit dieser Liste begibt er sich erneut zu dem großen Gemälde im Erdgeschoss, dessen Namen er nicht lesen konnte. Mit Hilfe der Liste und den Zeigerwerten von der Uhr gelingt es ihm, den Namen im wahrsten Sinn des Wortes zu »entziffern«:

Vividarium Intervigilium Viator

»Der Bote, der im Garten schläft« ... seltsam. Als Squall sich umdreht, wird ihm klar, was damit gemeint ist.



DORMEN

Attackiert mit: Kanonenschuss, Saugen, Peitschenhieb

Stärke: Erdangriffe wie Beben machen ihm nichts aus

Schwäche: Windangriffe wie Aero oder Tornado

Draw:

Dormen: Melton

Arinyumen: Anti-Z, Medica

Stehlen: Meteor-Stein (von Arinyumen)

Belohnung: EL-Schwert

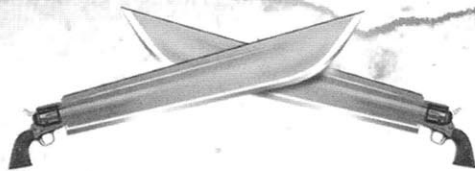
Ability-Punkte: 30

Strategie:

Dieser Boss ist durch seine Panzerung sehr widerstandsfähig gegen konventionelle Angriffe. Mit »Melton« kann man ihn ein wenig aufweichen und seine Verteidigungswerte reduzieren. Als schwebender Gegner ist er sehr anfällig gegen Windangriffe wie »Tornado«. Da er keinen Bodenkontakt hat, lassen ihn Angriffe des Elements Erde, wie beispielsweise »Beben«, relativ kalt. Er neigt dazu, sich Unterstützung durch kleine Helfer, die Arinyumen, zu holen. Die werden zwar lästig, sollten aber dennoch so weit es geht ignoriert werden. Der Gegner heißt Dormen. Vor allen Dingen seine Mega-Pulskanone richtet verheerenden Schaden bei allen Mitgliedern der Truppe an – schneller Heilungszauber ist hier gefragt.

Als Belohnung für den Sieg kann Squall eine weitere Fähigkeit freischalten. »Jegliche Belegung« scheint eine gute Idee zu sein – man weiß ja nie.

Durch die Tür im Norden geht es nun weiter. Sie führt zu einem Kellerabgang, der von ein paar Ritterrüstungen flankiert wird. Vorsichtig steigt Squall die Stufen hinab.



Er gelangt in ein kleines Gewölbe, in dem sich zwei Türen befinden. Da die rechte der beiden verschlossen ist, betritt Squall den Kerker zu seiner linken. Kaum ist die Gruppe eingetreten, da fällt auch schon die Tür ins Schloss. Squall untersucht die Zelle. In der Hand eines ehemaligen Gefangenen findet er einen Schlüssel. Vielleicht kommt er damit ja hinaus? Kaum hat er sich den Schlüssel eingesteckt, da tritt auch schon der nächste Gegner auf den Plan.



Wolframator

Attackiert mit:

Schwertstreich, Fausthieb

Stärke:

So gut wie unempfindlich gegen konventionelle Angriffe

Schwäche: –

Draw: Gravit

Stehlen:

Belohnung: Platin-Rüstung

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Wolframator ist sehr stolz darauf, dass ihn normale Angriffe kaum verletzen. Gut, kann er haben. Der Zauber »Gravit« reduziert seine Gesundheit jeweils immer um ein Viertel. So kriegt man ihn schnell klein und kann ihn dann auch mit den schwachen Hieben in seine Einzelteile zerlegen. Doch Vorsicht: Der dicke Brocken kann auch austeilen! Wenn er einen seiner Schwertstrieche gegen die Gruppe ausführt, sollte sie sich Zeit nehmen, um den entstandenen Schaden schleunigst zu heilen, damit das Abenteuer nicht in diesem stinkenden Verlies endet.

Am Ende des Kampfs hat Squall wieder die Qual der Wahl zwischen den noch zu brechenden Fähigkeitsversiegelungen. Wie wäre es mit »Draw«?



Mit der neu erworbenen Fähigkeit kann Squall auch gleich den Draw-Punkt des Kerkers nutzen.

Mit dem Schlüssel gelingt es Squall, den Kerker zu öffnen und zu fliehen. Zurück im Treppenhaus beschließt er, dass es nun an der Zeit ist, Team B zum Zug kommen zu lassen.



Er tritt in den grünen Kreis. Damit wechselt der Schirm zur anderen Gruppe. Nicht vergessen: Die Kopplungen müssen übertragen werden!

FINAL FANTASY 8

Die anderen beschließen, ebenfalls die Treppe hinaufzugehen. Da Team A rechts entlang gegangen ist, erforschen sie jetzt den Raum hinter der Tür.

Als sie über den riesigen Kronleuchter marschieren wollen, bricht er unter ihrem Gewicht zusammen und wirft sie eine Etage tiefer. In dem Saal befindet sich eine Klappe im Boden, die sich öffnen lässt. Neugierig steigen die drei hinunter.

Über eine Wendeltreppe führt die Luke in den Weinkeller und zu einem weiteren Boss-Kampf.



Tripel-Klinge

Attackiert mit:

Stärke: Immun gegen Blitzzauber

Schwäche: Kälte- und Hitzeempfindlichkeit wechseln sich ab

Draw: Hast, Tornado, Beben

Stehlen: –

Belohnung: Raketenantrieb

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Dieses fliegende Wesen ist ein Wechselbalg, was die Empfindlichkeit gegen Elementattacken angeht. Wird es erfolgreich mit Kälte attackiert, wird es dagegen unempfindlich, bis es mit Hitze angegriffen wird. Diese beiden Zustände werden nach jeder Elementattacke vertauscht. Mit ein wenig Aufmerksamkeit kann man dem Boss so ein »Wechselbad der Elemente« verabreichen, dem er auf Dauer nichts entgegenzusetzen hat – außer seine Blitzattacke, die alle Angreifer gleichermaßen verletzt. Gegen Blitzattacken ist er selbst völlig immun.

Auch nach diesem Kampf gibt es zur Belohnung eine Fähigkeit zurück. Es kann sicherlich nicht schaden, in Zukunft die G.F. herbeirufen zu können. Shiva und Ifrit wären bei diesem letzten Kampf eine große Hilfe gewesen.

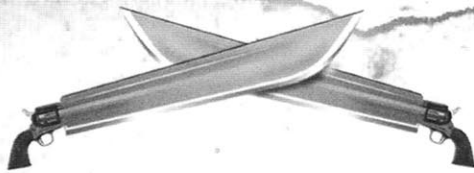


Neben einem weiteren Boss-Gegner finden sie hier einen Draw-Punkt für »Aura«.

Ansonsten gibt es im Weinkeller nichts mehr zu tun. Über die Wendeltreppe gehen die drei zurück nach oben und von dort durch die Tür im Norden. An dem Brunnen vorbei geht es nach Norden durch das schwere Holztür zu einer großen Orgel.



Neben dem Brunnen gibt es einen Draw-Punkt mit »Gemach«.



Vor der Orgel wabert ein seltsamer Nebel, mit dem das Team nichts anzufangen weiß. Sie beschließen, ihn zu ignorieren und laufen die Stufen hinauf.



Einer der drei findet die Zeit und zieht sich ein paar »Anti-Z« aus dem Draw-Punkt auf der linken Seite.

Sie kommen an eine freischwebende Brücke, auf der ein Gegenstand liegt. Bevor sie ihn erreichen können, wird er jedoch vom Wind hinabgeweht. So ein Pech! Frustriert begibt sich das Team zurück zum Brunnen und bittet die andere Gruppe, erst einmal weiterzumachen.



An dieser Stelle sollte das Tauschen der Kopplungen nicht vergessen werden. Dabei kann es erforderlich sein, alle Figuren zu heilen, da sie durch das Entkoppeln der G.F. unter Umständen weit von ihrer maximal erreichbaren HP-Zahl entfernt sind.

»Team A« entschließt sich, noch einmal zurück in den Kerkerbereich zu gehen. Da war doch noch eine Tür in der Zelle, die sie nach dem Kampf mit dem Wolframator nicht untersucht haben. Doch diese Tür ist fest verriegelt. Auf dem Weg zurück fällt Squall ein glitzernder Gegenstand auf, der im Wasser liegt. Es ist ein Schlüssel für die Waffenkammer auf der rechten Seite. Neugierig öffnet Squall die Tür.

In der Kammer wartet schon das nächste Monster auf die Gruppe.



Bevor sie sich darauf stürzen, zieht eine der drei aber noch »Ultima« von dem versteckten Draw-Punkt links neben den Rüstungen ab.



Gargantur

Attackiert mit: Konfer-Schraube, Teufelsauge (Statusattacke), Beben, Tobsucht

Stärke: –

Schwäche: –

Draw: Bio, Beben, Reflek

Stehlen: –

Belohnung: Teufels-Reif, evtl. Sprintschuhe

Ability-Punkte: 42

Strategie:

Anfangs scheint es, als handele es sich bei diesem Gegner bloß um eine Visage und

FINAL FANTASY 8

die zugehörigen Hände. Nachdem die Gruppe diese doch recht einfach zu besiegenden Kreaturen aus dem Weg geräumt hat, tritt Gargantur auf den Plan. Diese hässliche Mumie versteht sich auf Statusattacken, die Fluch, Gemach und Tobsucht auslösen können. Außerdem revanchiert sie sich für jeden konventionellen Angriff mit »Konter-Schraube«, einer kräftigen physischen Attacke. Sie hat ansonsten keine besonderen Stärken oder augenscheinlichen Schwächen – da heißt es mit Waffen und Zaubern einheizen, bis der Kampf beendet ist.

Und wieder muss Squall wählen, welche Fähigkeit er für die Gruppe zurückerlangen will. Die Spezialattacken könnten sich als sehr hilfreich erweisen, wenn die Gegner immer stärker werden. Alternativ wäre es vielleicht auch schön, mal wieder den Spielstand speichern zu können. Es ist Squalls Entscheidung.

Es geht zurück zu dem grünen Kreis im Keller. Sollen die anderen doch mal wieder ein wenig schuften.



Kopplungen gecheckt?

Das andere Team beschließt, die Haupthalle aufzusuchen. In dem Saal mit der Bodenluke, in den sie mit dem Kronleuchter gekracht sind, gehen sie durch die linke Tür und folgen dem Korridor, bis sie wieder im Eingangsbereich des Schlosses landen. Von hier aus gehen sie die Treppe hinauf und halten sich links. Durch eine Tür kommen sie in einen Raum mit einer Treppe, die wieder hinabführt. Durch eine Tür im Norden kommen die drei in einen langen Gang mit leichter Schiefelage. Auf halbem Weg befindet sich links eine Schatzkammer, die aber verschlossen ist. Am Ende des Korridors befindet sich ein Zimmer mit einer seltsamen Aufzugseinrichtung und zwei grünen Kontrollpunkten. Nachdem Team B in den Aufzug getreten ist, übergibt es das Kommando an die andere Gruppe, damit diese herkommen kann.



»Vor dem Schlafen, nach dem Essen – Kopplungen tauschen nicht vergessen!«

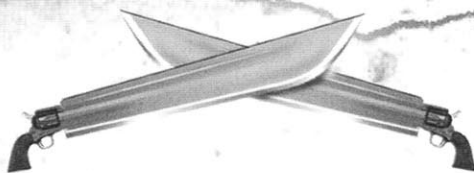
Die erste Gruppe geht die Treppen hinauf und folgt dem Steg nach links.



In den Trümmern versteckt sich ein Draw-Punkt für »Vitra«.



Zudem ist hier noch ein Speicherpunkt.



Der Weg führt die beiden Gruppen wieder zusammen. Indem die erste Gruppe auf die Aufzugsplattform tritt, wird die andere Gruppe hinaufgetragen. Hier wechselt das Kommando automatisch wieder zum zweiten Team. Der Torbogen links führt in einen Raum, in dem ein Schleusenschlüssel liegt.



Außerdem befindet sich hier ein Draw-Punkt für »Vigra«.

Mit dem Fund geht es zurück zu den anderen, die nun wieder die Führung übernehmen.



Ich bin mir an dieser Stelle nicht sicher, ob schon erwähnt wurde, dass nach dem Wechsel der Gruppen auch die Kopplungen getauscht werden sollen. Na ja, ich dachte, ich erwähne es besser mal ...

Durch die Tür im Süden geht es zurück durch den schrägen Korridor, die Treppe hinauf und in die Haupthalle. Von dort aus führt der Weg weiter in den rechten Teil des Schlosses, bis hinunter in den Kerkerbereich. Mit dem zuletzt gefundenen Schlüssel kann der Hebel entriegelt und danach betätigt werden. Das Schleusentor fällt herab und legt damit vermutlich den Brunnen trocken, der sich oben befindet. Squalls Gruppe begibt sich auf dem schnellsten Weg dorthin. Von der Haupthalle aus geht er in den Raum mit dem Kronleuchter und kracht damit hinunter. Im Norden findet er in dem ausgetrockneten Brunnen den Schatzkammerschlüssel. Er kehrt zurück in den Festsaal mit dem Kronleuchter und tritt dort in den grünen Kreis. Dabei betätigt er einen Hebel, der den Kronleuchter arretiert. Nun kann das andere Team gefahrlos darüberlaufen. Es befindet sich zwar noch bei dem seltsamen Aufzug, findet aber den Weg zur Haupthalle schnell wieder. Zuvor jedoch benutzt es den Schatzkammerschlüssel in dem schrägen Korridor.

Dort finden sie einen Draw-Punkt für »Holy« und vier Schatzkisten. Diese Schatzkisten sind irgendwie miteinander verbunden. Wenn eine geschlossen wird, bewegen sich die Deckel der anderen Kisten. Es ist ziemlich schwierig, in alle Kisten gleichzeitig zu schauen. Nach ein paar Versuchen hat die Gruppe aber herausgefunden, wie sie alle Kisten auf einmal öffnen kann: Zuerst schließt sie die ganz linke Kiste. Daraufhin öffnet sich die zweite Kiste von links. Nun schließt einer der drei die Kiste ganz rechts – die Kiste links daneben öffnet sich. Jetzt schließen sie die zweite Kiste von links. Nachdem nun noch die Kiste rechts daneben geöffnet wurde, offenbaren alle Truhen ihr Geheimnis.



CATBLEPUS

Attackiert mit: Rammattacke, Schweifhieb, Blitzga, Meteor

Stärke: Absorbiert Blitzangriffe

Schwäche: Empfindlich gegen Erde und Wasser

FINAL FANTASY 8

Draw: Meteor

Stehlen: –

Belohnung: ZU-Schwert

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Diese Kreatur verfügt über keine besonders außergewöhnlichen Fähigkeiten. Sie attackiert mit konventionellen Angriffen und Blitz-Zauber. Erst wenn sie schwerer verwundet wird, schleudert sie ihren mächtigen Zauber »Himmelszorn« oder »Meteor« auf die Angreifer.

Inzwischen ist die Wahl der noch freizugebenden Fähigkeiten nicht mehr ganz so schwer – drei stehen noch zur Auswahl.

Anschließend nimmt das Team wieder Kurs auf den Saal mit dem Kronleuchter und begibt sich durch die Tür am oberen Ende der Treppe in der Haupthalle. Nachdem sie dank Squall den Kronleuchter gefahrlos überquert haben, betreten sie den dahinter liegenden Balkon, wo es zu einem weiteren Kampf mit einem von Artimisas Geschöpfen kommt.



Wenn sich ein Mitglied vorsichtig heranschleicht, kann es noch schnell Meteor von dem unsichtbaren Draw-Punkt links des Monsters ziehen.



COCUTUS

Attackiert mit: Sturmangriff, Ultima, Klauenschuss (Konter), Klauenhieb

Stärke: Immun gegen Kälte.

Schwäche: –

Draw: Holy

Stehlen: –

Belohnung: EL-Schild

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Cocutus ist ein frostiger Geselle. Gegen Kälteangriffe ist er immun, also braucht sich G.F. Shiva gar nicht erst zu bemühen. Auch G.F. Brothers zeigen nur wenig Wirkung. G.F. Kaktor und Diablos hingegen richten durch ihre verteidigungsbrechenden Angriffe schon ein wenig mehr Schaden an. Auf die beiden sollte man in diesem Kampf bauen. Auf konventionelle Angriffe reagiert Cocutus mit seinem wuchtigen Klauenschuss, der sehr schmerzhaft ist. Kurz bevor er vernichtet ist, zaubert er noch einmal »Ultima« gegen seine Gegner.





Nach diesem Kampf bleibt nur noch eine versiegelte Fähigkeit übrig. »Die holen wir uns aber auch noch zurück!« denkt sich das Team, bevor es zurück zur Eingangshalle stürmt und der anderen Gruppe das Kommando erteilt.

Das Team begibt sich durch die Tür im Norden zur großen Orgel jenseits des Brunnens. Über die Treppe geht es zu der alten Holzbrücke und hinüber auf den steinernen Sims. Da die Leiter auf der rechten Seite nur in eine Sackgasse führt, geht Squall durch die blaue Tür in den Glockenturm. Über eine Wendeltreppe und eine umgestürzte Säule steigt er den Glockenturm hinauf.

Oben angekommen entdeckt er, dass Teile des Stegs eingebrochen sind. Um über den Abgrund zu kommen, springt er mit einem waghalsigen Satz auf die schwingende Glocke und lässt sich dort, wo der Steg schmaler wird, zur Tür auf der anderen Seite schwingen. Auf dem Mauervorsprung draußen erwartet ihn bereits das letzte Mitglied von Artimisia's Wache.



TIAMAT

Attackiert mit: Klauenangriff, Schattenhauch

Stärke: Immun gegen Wind- und Erdangriffe

Schwäche: -

Draw: Flare

Stehlen: -

Belohnung: ZU-Schild

Ability-Punkte: 30

Strategie:

Bei dem Tiamat scheint es sich um einen finsternen Verwandten des Bahamut zu handeln – die Ähnlichkeit ist verblüffend. Auch sein verheerender Angriff »Schattenhauch«, den er gerne als Konter auf konventionelle Attacks ausführt, sieht stark nach Bahamuts »Mega-Flare« aus. Mit Spezialattacks treibt man ihm diese Flausen aber schnell aus.

Nun ist das Team wieder voll einsatzfähig. Jetzt, wo alle Wachkreaturen besiegt sind, kann es Artimisia an den Kragen gehen.



Bevor die Gruppe aber den Ausguck verlässt, ziehen sie noch schnell »Tripel« vom versteckten Draw-Punkt am oberen rechten Rand der Plattform.

Über die Glocke geht es wieder zurück auf den gewundenen Steg. Der führt weiter nach oben in das Uhrwerk.

FINAL FANTASY 8



Ein weiterer Draw-Punkt mit »Stop« steht hier in der Ecke.

Quer über die Zeiger der Uhr erreicht Squall eine Leiter, die ihn nach unten zu einem Mauervorsprung führt. Eine weitere Leiter reicht noch weiter hinab.



Eine lange Brücke führt zu einem Speicherpunkt und der finalen Begegnung mit der grausamen Hexe Artimisia.



Vorbereitungen für den Showdown

Die Guardian Forces können nur in der ersten Phase des Kampfes benutzt werden. Sobald Artimisia Unterstützung durch ihre G.F. »Griever« erhält, können die Guardian Forces der Gruppe ihr nicht mehr viel anhaben. Anstelle der Kommando-Ability »G.F.« sollten andere nützliche Fähigkeiten, wie »Beleben«, »Heilen« oder »Behandlung« eingestellt werden. Mit der Ability »Item« besteht die Möglichkeit, Helden oder Göttertränke zu verwenden, die ein Mitglied oder sogar die ganze Gruppe für einige Zeit unverwundbar machen. Kopplungen zur Abwehr gegen unnatürliche Zustände sollten ebenfalls aktiviert werden – Tod, Blende und Schweigen sollte möglichst vorgebeugt werden.



ARTIMISIA

GRIEVER

Attackiert mit:

Artimisia: Maelstrom, Elementzauber, Anti-Z – das volle Hexenprogramm

Griever: Magie und physische Attacken

Draw:

Artimisia: Hast, Gemach, Reflek, Garvit, später auch Apokalypse

Griever: Bio, Beben, Tornado

Strategie:

Es ist soweit – die SEEDs treten ihrer Bestimmung entgegen und bekämpfen die böse Hexe. Sie sucht sich ihre Gegner für das erste Duell selber aus – daher sollten alle sechs Charaktere optimal ausgerüstet sein, denn jeden kann es treffen. Sie greift mit ihrem reichhaltigen Repertoire an Zaubersprüchen an. Wenn sie einen Gegner zu Boden schickt, wird sie ihn aus dem Kampf entfernen, wenn er nicht schleunigst





wiederbelebt wird. Der oder die ausgeschiedene Kämpfer/Kämpferin wird dann durch ein beliebiges Mitglied der verbleibenden Truppe ersetzt. Bleiben jedoch nur noch zwei Mitglieder der SEEDs über, ist der Kampf beendet und die Hexe gewinnt. Mit Melton und Gravit sowie Spezialtechniken unter dem Einfluss des Zaubers »Aura« rücken die mutigen Hexenjäger ihr am besten zu Leibe. Wenn Artimisia merkt, dass die SEEDs ihr überlegen sind, ruft sie ihre G.F., Griever, herbei, der den zweiten Angriff übernimmt. Als schwebendes Ungetüm ist er gegen seinen eigenen Zauber »Tornado« empfindlich – Pech für ihn. Squalls Leute ziehen sich den Spruch und schleudern ihn Griever direkt in sein verdutztes Gesicht, bis er aufgibt und nach seiner Herrin ruft. Allerdings beherrscht Griever diese Technik auch – er kann den Kämpfern ebenfalls wertvolle Zauber stehlen und gegen sie verwenden. Wenn Griever keine Kraft mehr hat, setzt er den blauen Zauber »Schock-Pulsor« ein, der wie Quistis' Blauer Zauber eine verheerende Wirkung hat.

Nun greifen beide zusammen mit vereinten Kräften an. Artimisia setzt auf ihren mächtigen Zauber, während Griever nun dazu übergeht, alle Zauber einer Kategorie zu rauben, wenn er angreift. Daher sollte unbedingt erst Griever beseitigt werden, bevor sich die Angriffe wieder auf Artimisia konzentrieren. Mit Gravit kann man beiden in jedem Fall ordentlich Saures geben.

Nachdem Griever Artimisia im Stich gelassen hat, greift sie zu drastischen Maßnahmen. Ihr Zauber »Apokalypse« macht seinem Namen alle Ehre. Zudem verfügt sie über einen Angriff, der die Gesundheit aller Kämpfer auf 1 HP reduziert. Wird hier nicht schnell mit den mächtigsten Heilspriechen reagiert, siegt die Hexe am Ende noch. Zum Glück kann »Apokalypse« auch gegen die Hexe gewendet werden, wenn man ihn von ihr zieht. Mit einem ständigen Auge auf die Gesundheit – ein Charakter sollte sich nach Möglichkeit immer um die Gesundheit der anderen kümmern – kann man aber auch diesen letzten Kampf überstehen. Wenn noch ein Götter- oder Heldentrank übriggeblieben ist – jetzt wäre eine gute Zeit, um ihn einzusetzen!

Herzlichen Glückwunsch! Squall hat es geschafft und die Welt gerettet.

In einem langen Abspann können wir Zeuge werden, wie die Zeitkompression beseitigt wird und sich alles zum Guten wendet. Squall und Rinoa blicken einer wundervollen Zukunft entgegen ...



9

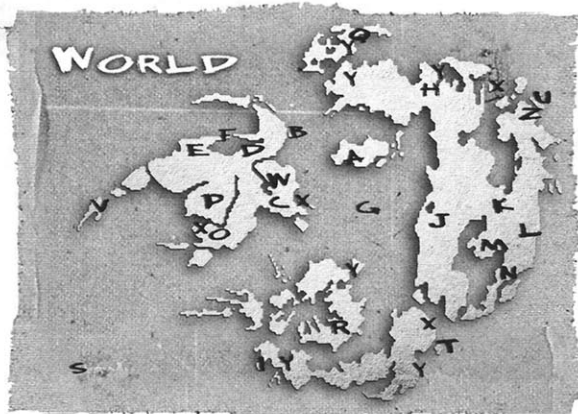
**WISSENWERTES UND
GEHEIMNISSE**

FINAL FANTASY 8



In diesem Anhang finden Sie allerhand detaillierte Informationen zu Gegenständen, Zaubersprüchen und Geheimnissen rund um Squalls Abenteuer. Diese nützlichen Hinweise und Tipps erleichtern die Reisen quer durch die Kontinente ungemein und helfen dabei, seltene Gegenstände zu finden oder selbst herzustellen.

Weltkarte



A	Balamb City/Garden, Feuer-Grotte	I	Edeas Heim	R	Sentora-Ruine
B	Dollet	J	Esthar	S	Unterwasserlabor
C	Timber	K	Lunatic Pandora Institut	T	Kaktor-Insel
D	Galbadia Garden	L	Weltraumhafen Lunargate	U	Tor zum Paradies
E	Deling City	M	Hexenmausoleum	V	Tor zur Hölle
F	Grab des namenlosen Königs	N	Tear's Point	W	Timber-See
G	Fisherman's Horizon	O	Winhill	X	UFO-Sichtungen
H	Trabia Garden	P	Desert Prison	Y	Chocobo-Wälder
		Q	Shumi-Dorf	Z	Chocobo-Schrein

Für die Orientierung in der Welt von Final Fantasy 8 ist die obenstehende Landkarte unentbehrlich. Alle wichtigen Orte sind dort eingezeichnet, was die Navigation zu Lande, zu Wasser und in der Luft ganz erheblich erleichtert.

Der SEED-Test

Sobald Squall das Examen – die Mission in Dollet – besteht, ist er ein vollwertiges Mitglied der SEED-Söldnertruppe. Wie in jeder militärischen Organisation gibt es ein Rangordnungssystem, das unter anderem Einfluss auf die Höhe des Solds hat, den der Kämpfer in regelmäßigen Abständen auf sein Konto überwiesen bekommt.

Um in der Rangordnung aufzusteigen, sollte Squall gelegentlich eine schriftliche SEED-Prüfung ablegen. Je nach Erfahrung kann er den entsprechenden Prüfungsrang erwerben. Der Test lässt sich jederzeit über das Tutorial-Menü aufrufen. Ein Test besteht aus jeweils zehn Fragen, die allesamt korrekt beantwortet werden müssen, um erfolgreich zu bestehen.

Nun ist es ja generell nicht besonders ehrenvoll, bei einer Prüfung zu mogeln, aber wenn man soviel Streß hat wie Squall, ist man vielleicht für jede Hilfe dankbar.

Es folgt ein kleiner Spickzettel, der dabei hilft, alle 30 Tests zu bestehen.

FINAL FANTASY 8

SEED-Prüfung

Level 1

Frage 1	Mit Draw kann man Zauber vom Gegner ziehen	JA
Frage 2	G.F. bedeutet Garden Fighter	NEIN
Frage 3	Es gibt insgesamt acht Elemente	JA
Frage 4	Je höher der Stärke-Wert, desto stärker der konventionelle Angriff	JA
Frage 5	HP-K ist eine Kopplungs-Ability	JA
Frage 6	Welche Abilities eine G.F. erlernt, ist dem Zufall überlassen	NEIN
Frage 7	Durch Zaubern wird MP verbraucht	NEIN
Frage 8	Der Name der G.F. kann frei bestimmt werden	JA
Frage 9	Die Charaktere können Rüstungen tragen	NEIN
Frage 10	Der G.F.-Level steigt durch AP	NEIN

Level 2

Frage 1	Der Körper steigt durch Zauber-Kopplung	JA
Frage 2	Squall benutzt ein Gauntlet als Waffe	NEIN
Frage 3	Die gezogenen Zauber können gelagert werden	JA
Frage 4	Im Gift-Zustand wird ein Charakter nur dann verletzt, wenn er sich auf irgendeine Weise bewegt	JA
Frage 5	Konfus kann durch konventionelle Angriffe geheilt werden	JA
Frage 6	Squall beherrscht den Kampfsport als Spezial-Technik	NEIN
Frage 7	Um Zauber zu koppeln, muss die entsprechende Ability erlernt werden	JA
Frage 8	[Pfeil nach oben] steht für Kopplungs-Ability	JA
Frage 9	Die acht Elemente sind: Hitze, Kälte, Erde, Donner, Gift, Wind, Schatten, Holy	NEIN
Frage 10	Monster besitzen nur eine begrenzte Anzahl an Zauber, die man ziehen kann	NEIN

Level 3

Frage 1	Die G.F. werden mit Potion geheilt	NEIN
Frage 2	Zauber können nur während eines Kampfes durch Draw gezogen werden	NEIN
Frage 3	Selphie benutzt ein Nunchaku als Waffe	JA
Frage 4	Zum Aufrüsten von Waffen benötigt man nur Geld	NEIN
Frage 5	Derjenige, der den Gegner beseitigt hat, erhält die meisten Erfahrungspunkte	JA
Frage 6	Je höher der G.F.-Level, desto stärker der Angriff	JA
Frage 7	[Icon] steht für Befehls-Ability	JA
Frage 8	Bis zu fünf Charakter- und Truppen-Abilities können mit einem Charakter gekoppelt werden	NEIN
Frage 9	Befehls-Abilities müssen vor dem Gebrauch gekoppelt werden	JA
Frage 10	AP steht für Aktionspunkte	NEIN





Level 3		
Frage 1	Nur Squall kann eine Gun-Blade benutzen	NEIN
Frage 2	Mit Zauber kann man sogar seine eigene Truppe angreifen	JA
Frage 3	Durch bestimmte Abilities kann man aus Items Zauber herstellen	JA
Frage 4	Je höher der Körper-Wert, desto besser die Abwehr	JA
Frage 5	Blauen Zauber kann man lernen, wenn der Gegner den entsprechenden Zauber anwendet	NEIN
Frage 6	Gift wird durch Anti-Z geheilt	NEIN
Frage 7	Wenn ein kampfunfähiger Charakter belebt wird, werden gleichzeitig auch alle übrigen unnatürlichen Zustände kuriert	JA
Frage 8	In der Übungshalle des Balamb-Garden lebt ein Monster namens Archedinos	JA
Frage 9	Die Gun-Blade von Squall wird durch das Drücken von #L2 stärker	NEIN
Frage 10	Bis zu 255 Zaubereinheiten können gelagert werden	NEIN

Level 5		
Frage 1	[Icon] steht für Truppen-Ability	NEIN
Frage 2	Man kann durch Draw Zauber von einem anderen Charakter ziehen	NEIN
Frage 3	Der Spielstand kann immer und überall gespeichert werden	NEIN
Frage 4	Wenn die G.F. eine bestimmte Ability hinzulernt, kann eine neue Ability in der Auswahl erscheinen, die anschließend erlernt werden kann	JA
Frage 5	Charakter-Abilities werden erst dann wirksam, wenn sie mit einem Charakter gekoppelt werden	JA
Frage 6	Je höher der Geschick-Wert, desto öfter wird die Spezial-Technik verfügbar	NEIN
Frage 7	Abilities werden erst durch das Sammeln von Erfahrungspunkten erlernt	NEIN
Frage 8	Im Zombie-Zustand ist man schwach gegen Holy	JA
Frage 9	Bei konventionellen Angriffen wird der Gegner durch Waffen wie Schwerter oder Nunchakus direkt angegriffen	JA
Frage 10	Das Eisenrohr kann man vom Wendigo klauen	JA

Level 6		
Frage 1	Xell benutzt Handschuhe als Waffe	JA
Frage 2	Auch im Schweig-Zustand können G.F. beschwört werden	NEIN
Frage 3	Ifrit kann die Ability Hitze-Wandler erlernen	JA
Frage 4	Auch wenn ein Charakter mehrere G.F. koppelt, die die gleichen Abilities besitzen, ändert sich die Gesamtwirkung nicht	JA
Frage 5	Alle unnatürlichen Zustände werden nach dem Kampf automatisch kuriert	NEIN
Frage 6	Die Befehle Angriff und Draw können auch ohne G.F.-Kopplung eingesetzt werden	NEIN
Frage 7	Wenn man die Gun-Blade von Squall auf Automatik stellt, muss man nicht mehr #R1 drücken	JA
Frage 8	Der Magie-Wert bestimmt die Zauberkraft eines Charakters	JA
Frage 9	Wenn man Zauber durch Optimal koppelt, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Schwerpunkt Stärke oder Magie	NEIN
Frage 10	Gratt benutzt den ZU-Angriff Schlaf	JA

FINAL FANTASY 8

Level 7

Frage 1	Je höher der Reflex-Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass man Angriffen ausweicht	JA
Frage 2	Wenn ein Gegner Hitze absorbieren kann, wird er durch Feuer-Zauber geheilt	JA
Frage 3	Welches Multi Squall anwendet, hängt von seiner Gun-Blade ab	JA
Frage 4	Der Hitze-Wandler erzeugt fünfmal Feuer aus einem Zaubersplitter	JA
Frage 5	Bei Kartenspielen existieren Sonderkarten, die es nur einmal auf der Welt gibt	JA
Frage 6	Buel benutzt Feuer	JA
Frage 7	Der Geist-Wert ist nur für den Zauber Konfu wichtig. Je höher der Wert, desto effektiver der Zauber	NEIN
Frage 8	Von Heulechsen bekommt man Schrauben	JA
Frage 9	Je höher der Charakterlevel, desto höher der Level des Gegners	JA
Frage 10	Wenn man im Welt-Modus langsam geht, erscheinen keine Gegner	NEIN

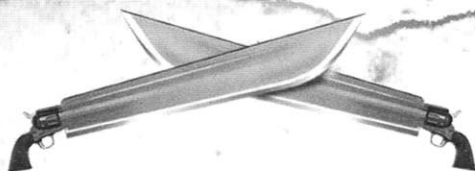
Level 8

Frage 1	Die Galbadia-Soldaten benutzen keinen Zauber	NEIN
Frage 2	Die Waffen werden durch Aufrüsten beim Schrotthändler stärker	JA
Frage 3	[Icon] steht für Charakter-Ability	NEIN
Frage 4	Wenn man Gemach um Hast-Zustand benutzt, erlischt die Hast-Wirkung	NEIN
Frage 5	In den Wäldern sind mehr Gegner als auf den Feldern	JA
Frage 6	Wenn die EL-Abwehr mehr als 100% beträgt, werden entsprechend EL-Angriffe absorbiert	JA
Frage 7	Einen Garden gibt es nur in Balamb	NEIN
Frage 8	In der Feuer-Grotte tauchen keine Bomber auf	NEIN
Frage 9	Jede G.F. erlernt unterschiedliche Abilities	JA
Frage 10	Der Schrotthändler verkauft Waffen	NEIN

Level 9

Frage 1	Die gezogenen G.F. lassen sich sofort beschwören, ohne dass man sie erst einmal lagern muss	NEIN
Frage 2	[Icon] steht für Menü-Ability	JA
Frage 3	Bei Selphies Tombola erscheinen nur die Zauber, die Selphie besitzt	NEIN
Frage 4	Wenn das Freundschaftsverhältnis zu einer G.F. zu schlecht ist, kann es passieren, dass die G.F. verschwindet	NEIN
Frage 5	Die Truppen-Ability kann auch ohne Kopplungen eingesetzt werden	NEIN
Frage 6	Wenn man kampfunfähige G.F. für eine Weile ignoriert, gehen sie für immer verloren	NEIN
Frage 7	Aus einer Spitzen Kralle entstehen fünf Stahl-Munition	NEIN
Frage 8	Ein unnatürlicher Zustand wird auch durch die Beseitigung des betreffenden Gegners kuriert	NEIN
Frage 9	Wenn der Level eines Gegners steigt, verwenden sie auch neue Techniken	JA
Frage 10	Im Gift-Zustand nimmt ein Charakter Schaden nach jeder Aktion	JA





Level 10

Frage 1	Durch Konfu wird der Betroffene in den Konfus-Zustand versetzt	JA
Frage 2	Eine Potion heilt 100 HP	NEIN
Frage 3	Quistis benutzt ein Zauberschwert als Waffe	NEIN
Frage 4	ATB steht für ABILITY TONE BLACK	NEIN
Frage 5	Im Zombie-Zustand wird man schwach gegen Hitze	NEIN
Frage 6	Der Item-Wandler verwandelt Heilwasser in 1 Zelt	NEIN
Frage 7	Die Erfahrungspunkte werden nach dem Kampf immer gleichmäßig verteilt	NEIN
Frage 8	Blende saugt das Gehirn des Gegners auf und macht ihn kampfunfähig	NEIN
Frage 9	Stein wird durch Medica bzw. Goldene Nadel kuriert	JA
Frage 10	Schlaf kann nicht kuriert werden	NEIN

Level 11

Frage 1	Die HP eines G.F. regeneriert sich beim Gehen	JA
Frage 2	Wenn der Befehl Draw nicht gekoppelt ist, können Draw-Punkte nicht benutzt werden	JA
Frage 3	Durch einen Finishing-Blow stirbt ein Gegner hundertprozentig	NEIN
Frage 4	Siren kann die Ability Behandeln erlernen	JA
Frage 5	Ein Charakter kann mehrere G.F. koppeln	JA
Frage 6	Adamantine bekommt man nur von einem Adamant Taimai mit Level 10	NEIN
Frage 7	Sowohl Zauber als auch Items können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden	JA
Frage 8	Shiva kann gleich zu Beginn das Todesurteil erlernen	NEIN
Frage 9	Saugen saugt die HP des Gegners ab, aber nicht die von einem Charakter	NEIN
Frage 10	Heil-Zauber richten Schaden bei untoten Gegnern an	JA

Level 12

Frage 1	Esancuci absorbiert Erd-Elemente	NEIN
Frage 2	Der Lebens-Wandler erzeugt aus Heilwasser 20 Vitra	JA
Frage 3	Auch ein kampfunfähiger Charakter bekommt nach einem Kampf Erfahrungspunkte	NEIN
Frage 4	G.F. können nur bei Kämpfen bzw. durch Draw von Gegnern gezogen werden	NEIN
Frage 5	Pro Draw (Lagern) können maximal neun Zaubereinheiten gelagert werden	JA
Frage 6	Von einem Grande Arlo kann man Spitze Krallen rauben	NEIN
Frage 7	Um das Menü während eines Kampfs auszublenden, muss man SELECT gedrückt halten	JA
Frage 8	Bei Schweigen werden nur die Befehle G.F. und Zauber deaktiviert	NEIN
Frage 9	Analyse kann man auch auf eigene Charaktere anwenden	JA
Frage 10	Wenn die Gift-Abwehr 100% beträgt, nimmt der Charakter keinen Schaden durch Giftangriffe	NEIN

FINAL FANTASY 8

Level 13

Frage 1	Auch bei Flucht bekommt man Erfahrungspunkte, wenn man mindestens einen Gegner angegriffen hat	JA
Frage 2	Von einem Chimära können Blaue Zähne geraubt werden	NEIN
Frage 3	Solange eine G.F.-Ability nicht gekoppelt ist, bewirkt sie nichts	NEIN
Frage 4	An jedem Draw-Punkt kann man nur einmal einen Zauber ziehen	NEIN
Frage 5	Die G.F. Quetzacotl kann auch ohne Items die Ability Karten-Wandler erlernen	JA
Frage 6	Wenn Draw zu oft fehlschlägt, ist diese Ability für eine Weile nicht verfügbar	NEIN
Frage 7	Wenn eine G.F. kampfunfähig wird, verschlechtert sich das Verhältnis zum gekoppelten Charakter	NEIN
Frage 8	Man kann vor jedem Gegner flüchten, es ist nur eine Frage des Timings	NEIN
Frage 9	Die Gun-Blade von Squall verbraucht Munition	NEIN
Frage 10	Wenn man Hitze-Monster angreift, kontert es stets mit Hitze-Angriffen	NEIN

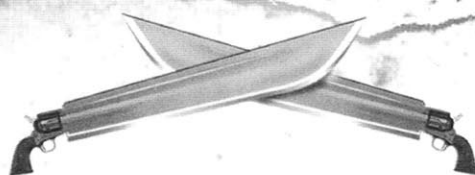
Level 14

Frage 1	Es gibt G.F., die man von Gegnern ziehen kann	JA
Frage 2	Der Multi von Squall wird in Gefahrensituationen stärker	JA
Frage 3	Je höher der Treffer-Wert, desto höher die Trefferquote; die Wahrscheinlichkeit hängt aber auch vom Reflex-Wert des Gegners ab	JA
Frage 4	Es gibt Items, die das Freundschaftsverhältnis zu G.F. verändern	JA
Frage 5	Durch Shell wird die Zauberabwehr vervierfacht	NEIN
Frage 6	Es gibt ein Monster namens Belhel Melhel	JA
Frage 7	Wenn keine G.F. gekoppelt und keine Befehls-Abilities eingesetzt wurden, kann im Kampf nur Angriff ausgeführt werden	JA
Frage 8	Wenn ein Gegner durch konventionelle Angriffe beseitigt wird, erhält man mehr Erfahrungspunkte als durch Zauber	NEIN
Frage 9	Beschützen deckt nur einen nebenstehenden Charakter ab	JA
Frage 10	Anfeuern ist am effektivsten, wenn man gedrückt hält	NEIN

Level 15

Frage 1	Je öfter man G.F. beschwört, desto besser die Freundschaft	JA
Frage 2	Ein Charakter kann nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern lagern	JA
Frage 3	Focarols Sandsturm ist ein Wind-Angriff	NEIN
Frage 4	Ein Zauber, der durch Reflex reflektiert wurde, kann nochmals durch Reflex zurückgestrahlt werden	NEIN
Frage 5	Ein Charakter im Konfus-Zustand greift niemals sich selbst an	NEIN
Frage 6	Durch bestimmte Abilities kann ein Antarktis-Wind in Eis verwandelt werden	NEIN
Frage 7	Cerberus kann die Ability Geschick-Bonus lernen	NEIN
Frage 8	Beim Schweigen wird Zauber auch im Menü versiegelt	JA
Frage 9	Das Echo-Kraut hilft gegen Versteinigung	NEIN
Frage 10	Wenn Schweigen während der G.F.-Beschwörung eintritt, wird der Vorgang abgebrochen	JA





Level 16

Frage 1	Je weniger HP, desto häufiger sind Spezialtechniken verfügbar	JA
Frage 2	Man kann bis zu drei Zauber mit EL-Abwehr koppeln, wenn man EL-Abwehr-K und EL-Abwehr-K x2 besitzt	NEIN
Frage 3	Im Kopplungs-Menü gibt es einen Befehl, mit dem nur die G.F. und nicht die Zauber gelöst werden	NEIN
Frage 4	Auch wenn ein ZU-Angriff-K 100% beträgt, gibt es Gegner, die gegen ZU-Angriffe immun sind	JA
Frage 5	Durch mehrmaliges Draw kann ein Gegner irgendwann keinen Zauber mehr verwenden	NEIN
Frage 6	Von Beißkäfern mit niedrigem Level bekommt man Zaubersplitter	JA
Frage 7	Mit G-Mega-Potion kann eine kampfunfähige G.F. belebt werden	NEIN
Frage 8	Wenn alle Charaktere zu Zombie, zu Stein oder kampfunfähig werden, gilt der Kampf als verloren	NEIN
Frage 9	Hi-Potion heilt einen Charakter um 1000 HP	JA
Frage 10	Es gibt eine Ability namens Schritt-Gil. Dabei bekommt die Truppe bei jedem Schritt 10 Gil	NEIN

Level 17

Frage 1	Durch Aura steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Spezial-Techniken verfügbar werden	JA
Frage 2	Man kann die G-Potion während eines Kampfs anwenden	NEIN
Frage 3	Durch Medizinkunde kann man zwei Heiltränke auf einmal anwenden	NEIN
Frage 4	Wenn Squall seinen Multi präzise ausführt, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass ein Finish-Blow angewendet wird	NEIN
Frage 5	Durch Vorsicht werden Angriffe von hinten vermieden	JA
Frage 6	Im Tobsucht-Zustand werden Spezial-Techniken automatisch angewendet	NEIN
Frage 7	Man kann im Menü Potion auf einen Charakter im Zombie-Zustand anwenden	NEIN
Frage 8	Der Angriff der G.F. Alexander ist ein Holy-Angriff	JA
Frage 9	Archedinos besitzen Items mit dem Namen Dino-Zahn	NEIN
Frage 10	Im Blind-Zustand greift der Charakter Freund wie Feind an	NEIN

Level 18

Frage 1	Man kann nur mit Hilfe der G.F. koppeln. Dabei spielt der Charakterlevel keine Rolle	JA
Frage 2	Reflek kann sämtliche Zauber reflektieren	NEIN
Frage 3	Es gibt insgesamt 30 verschiedene Zustände	NEIN
Frage 4	Zombie kann durch Zauber kuriert werden	NEIN
Frage 5	In der Kampfsequenz kann durch  das Zielobjekt über ein Menü ausgewählt werden	JA
Frage 6	Es gibt eine Ability, die man ohne G.F. erlernen kann	NEIN
Frage 7	Wendigo schwebt, bis er angegriffen wird. Danach kontert er mit Pulswellen	NEIN
Frage 8	Wenn ein Charakter schläft, wird sein HP langsam regeneriert	NEIN

FINAL FANTASY 8

Frage 9	Carbuncle ist eine G.F., die Shell und Protes auf die Truppe anwendet	NEIN
Frage 10	Konfu hat stets Vorrang vor Tobsucht, wenn beide Zustände gleichzeitig auftreten	NEIN

Level 19

Frage 1	Die Frage, ob man den Tod abwenden kann, hängt vom %-Wert der ZU-Abwehr-K und nicht vom Körper-Wert ab	JA
Frage 2	Wenn ein Charakter im Zombie-Zustand von einem Zombie HP absaugt, erleidet er Schaden	NEIN
Frage 3	Der Cockatrice greift manchmal mit Gift-Elementen an	NEIN
Frage 4	Der Gott-Zustand währt nur im Kampf und erlischt danach	JA
Frage 5	Die Chimära hat fünf Köpfe: Drachen-, Frosch-, Ziegen-, Vogel- und Löwenkopf	NEIN
Frage 6	Protes ist nicht effektiv, wenn man im Wehrlos-Zustand ist	NEIN
Frage 7	Je öfter man Levitas verwendet, desto höher schwebt der Charakter	NEIN
Frage 8	Der X-ATM-092 ist unbesiegbar. Daher bleibt die Flucht als einzige Möglichkeit	NEIN
Frage 9	Stein wirkt nur, wenn der Geist-Wert des Gegners mehr als 0 beträgt	NEIN
Frage 10	Der Schrotthändler zeigt an, welche Items für die Aufrüstungen nötig sind bzw. noch fehlen	JA

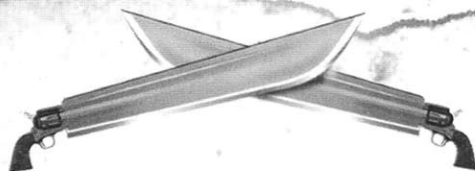
Level 20

Frage 1	Beim Autofahren erscheint kein Gegner	JA
Frage 2	Aus einem Feuerzahn kann man Flare x20 herstellen	JA
Frage 3	Geira ist ca. zwölf Meter groß	NEIN
Frage 4	Es gibt Monster, die neutral sind und keinem Element zugehören	JA
Frage 5	Der SEED-Level wirkt sich auf die Erfolgsquote beim Draw und Zaubern aus	NEIN
Frage 6	Auch bei geringer HP bleibt die Angriffsstärke gleich	JA
Frage 7	Je besser das Freundschaftsverhältnis, desto schneller die Beschwörung	JA
Frage 8	Eine Stichraupe besitzt Spinnennetze	JA
Frage 9	Das Koppeln von Stärke+20% und Stärke+40% ist effektiver als das Koppeln von Stärke+60%	NEIN
Frage 10	Die G.F. Siren versetzt beim Angriff den Gegner in den Konfus-Zustand	NEIN

Level 21

Frage 1	Der Bomber benutzt Selbstzerstörung	JA
Frage 2	Der Morbol lebt im Norden Esthars	JA
Frage 3	Die Zeitschrift Beat'em Up berichtet über Kampftechniken	JA
Frage 4	Man kann eine G.F. von El Viole ziehen	JA
Frage 5	Wenn Stop während der G.F.-Beschwörung eintritt, wird der Vorgang trotzdem fortgesetzt	NEIN
Frage 6	Bei der Abwehr beträgt der physikalische Schaden gleich Null. Abwehr zeigt jedoch keine Wirkung gegen Zaubenangriffe	NEIN
Frage 7	Wenn man Engel koppelt, steigt die EL-Abweh gegen alle Elemente	JA
Frage 8	Der Balamb-Garden besitzt eine Bücherei	JA





Frage 9	Der Mega-Phönix läßt die ganze Truppe auferstehen	JA
Frage 10	Aus der Bomber-Karte läßt sich 1 Bomber-Seele herstellen	NEIN

Level 22

Frage 1	Wenn man zuerst Shell, dann Protes anwendet, zeigt nur Protes Wirkung	NEIN
Frage 2	Wenn der Glück-Wert zu niedrig ist, verliert man gelegentlich Gil und Items	NEIN
Frage 3	Um die Hitze-Abwehr zu steigern, muß man einen Kälte-Zauber mit Element-Abwehr-K koppeln	NEIN
Frage 4	Wenn man Reflek mit ZU-Abwehr koppelt, steigen insgesamt 9 Werte	JA
Frage 5	Zombie und Seuche sind Schatten-Zauber	NEIN
Frage 6	Die Hi-Potion-2 heilt die HP um 3000 Punkte	NEIN
Frage 7	Je höher der SEED-Level, desto niedriger die Warenpreise in den Shops	NEIN
Frage 8	Das Freundschaftsverhältnis zu den G.F. verbessert sich durch die Verwendung eines Zaubers des gleichen Elements	JA
Frage 9	Die Hilfe-Option wird stets durch neue Infos erweitert	JA
Frage 10	Je höher der Treffer-Wert, desto effektiver der Draw	NEIN

Level 23

Frage 1	Aus einer Mega-Pille kann man Mega-Pille-2 herstellen	JA
Frage 2	Durch das gleichzeitige Drücken von #R1 und #R2 wird die Flucht aus Kämpfen eingeleitet. Es klappt jedoch bei manchen Gegnern nicht	NEIN
Frage 3	Die Befehls-Ability Heilen belebt auch einen kampfunfähigen Charakter	NEIN
Frage 4	Medica kuriert unnatürliche Zustände. Anti-Z kuriert Schäden durch Elemente	NEIN
Frage 5	Mit Regena wird die HP regeneriert, auch wenn man sich im Stop-Zustand befindet	NEIN
Frage 6	Bei Fluch kann man keine Spezial-Techniken mehr anwenden	JA
Frage 7	Durch Tobsucht steigt die Stärke. Dabei wird der Befehl Angriff automatisch ausgeführt	JA
Frage 8	Es gibt eine Ability, die einen Morbol-Fühler in eine Mega-Pille verwandelt	JA
Frage 9	Levitas wirkt nur für eine bestimmte Zeit	JA
Frage 10	Durch Protes verringert sich der physikalische Schaden um 50%	JA

Level 24

Frage 1	Gemach kann man durch Medica kurieren	JA
Frage 2	Wenn man Levitas mit EL-Abwehr koppelt, steigt die Abwehr gegen Erd-Elemente	JA
Frage 3	Die ATB läuft auch, nachdem man eine G.F. beschwört hat.	NEIN
Frage 4	Auto-Reflek versetzt einen Charakter in den Reflek-Zustand, bis er kampfunfähig ist	NEIN
Frage 5	Icon steht für G.F.-Ability	JA
Frage 6	Eine G.F. kann nur eine begrenzte Anzahl an Abilities erlernen	JA
Frage 7	Je öfter man Protes anwendet, desto stärker wird die Abwehr	NEIN
Frage 8	Wenn man von jemandem im Gift-Zustand HP durch Saugen entzieht,	

FINAL FANTASY 8

	wird das Gift mit abgesaugt	NEIN
Frage 9	Eine Waffe nutzt sich nach und nach ab. (Reparatur beim Schrotthändler möglich)	NEIN
Frage 10	Auch wenn man im Schweig-Zustand Konfus wird, kann dieser Charakter trotzdem keine Zauber anwenden	JA

Level 25

Frage 1	Von einem Invictus kann man eine Laser-Kanone rauben	JA
Frage 2	Der Angriff der G.F. Leviathan heißt Sturflut	NEIN
Frage 3	Mit einem Vergeßmeinnicht kann eine G.F.-Ability gelöscht werden	JA
Frage 4	Es gibt Speicher- und Draw-Punkte, die nur durch eine bestimmte Ability sichtbar werden	JA
Frage 5	Eine G.F. erhält mehr Erfahrungspunkte, wenn man nur ein anstatt mehrere G.F. pro Charakter koppelt	JA
Frage 6	Der SEED-Sold wird nur in Balamb-Garden ausbezahlt	NEIN
Frage 7	Es gibt 3 Arten von Wasser-Zauber: Aqua, Aqura und Aquga	NEIN
Frage 8	Kontern wird nur durch einen gegnerischen Einzelangriff aktiviert	JA
Frage 9	Es gibt ein Item namens Diebeshandschuh. Damit klappt das Rauben 100%ig	NEIN
Frage 10	Es gibt einen Zauber mit Fluch-Effekt, der durch Draw gezogen werden kann	NEIN

Level 26

Frage 1	Durch das Saugen an Untoten, nimmt man Schaden	JA
Frage 2	Wenn man die Ability Ersts Schlag koppelt, ist die ATB-Leiste immer voll, auch wenn man von hinten angegriffen wird	JA
Frage 3	Die Befehls-Ability Schatten greift den Gegner an und versetzt ihn gleichzeitig in den Blind-Zustand	NEIN
Frage 4	Holy ist der einzige Zauber mit einem Holy-Element	JA
Frage 5	Auch G.F., die nicht gekoppelt sind, erhalten AP und Erfahrungspunkte	NEIN
Frage 6	Durch Shell verringert sich die Wirkung eines Heilzaubers	JA
Frage 7	Wenn der Reflex-Wert hoch ist, kann ein Charakter auch im Schlaf Angriffen ausweichen	NEIN
Frage 8	Man kann Abilities, die eine G.F. erlernt hat, durch eine bestimmte Methode löschen	JA
Frage 9	Das Todesurteil behält seine Wirkung auch dann, wenn man inmitten des Kampfs flüchtet	NEIN
Frage 10	Die Stärke eines Angriffszaubers hängt nicht von Magie, sondern von Stärke ab	NEIN

Level 27

Frage 1	Durch Hast verringert sich die Erfolgsquote beim Draw	NEIN
Frage 2	Der SEED-Sold hängt von der Anzahl der besiegten Gegner ab	JA
Frage 3	Es gibt eine Ability namens G.F. x2, mit der man 2 G.F. auf einmal beschwören kann	NEIN
Frage 4	Um die Items automatisch zu ordnen, muß man im Menü den Punkt Selber wählen	NEIN





Frage 5	Jedes Monster hat man mindestens eine Schwachstelle	NEIN
Frage 6	Bio lockert die Moleküle des Gegners auf, um so eine Abwehr zu schwächen	NEIN
Frage 7	Beim Angriff von Hinten wird die Flucht schwieriger	JA
Frage 8	Flare ist ein Zauber mit Hitze-Elementen	NEIN
Frage 9	Man kann die Anzahl der besieigten Monster in Erfahrung bringen	JA
Frage 10	Die Charaktere, die an den Kämpfen nicht teilnehmen, erhalten trotzdem eine wenig EXP (Erfahrungspunkte)	NEIN

Level 28

Frage 1	Je höher der Geschick-Wert, desto schneller füllt sich die ATB-Leiste	JA
Frage 2	Das Todesurteil kann mit Medica aufgehoben werden	NEIN
Frage 3	Unter Zaubenangriff versteht man Angriffe mit Zauber, ausgenommen Holy	NEIN
Frage 4	Gegen Todesurteil hilft kein Zauber	JA
Frage 5	Die Seuche bewirkt Gift, Schweigen und Blind. Es kommt aber vor, daß einige dieser Zustände keine Wirkung zeigen	JA
Frage 6	Durch eine Hotelübernachtung werden HP und alle unnatürlichen Zustände geheilt	JA
Frage 7	Der Multi von Squall kann mit abgebrochen werden	NEIN
Frage 8	Mit Doppel bzw. Tripel kann man mehrmals den selben Zauber anwenden	JA
Frage 9	Der Stein-Zustand endet nach einer gewissen Zeit	NEIN
Frage 10	Wenn man eine Goldene Nadel während einer Versteinigung (Countdown) anwendet, zeigt sie keine Wirkung	NEIN

Level 29

Frage 1	Um einen Kampfunfähigen zu beleben, benutzt man das Herz des Phönix	NEIN
Frage 2	Die kampfunfähigen G.F. nehmen am nächsten Kampf automatisch wieder teil	NEIN
Frage 3	Wenn man Doppel 2 Mal benutzt, hat das die selbe Wirkung wie Tripel	NEIN
Frage 4	Durch Magie-Plus steigt der Magie-Wert um 1	JA
Frage 5	Es gibt eine Ability, mit der die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, daß ein Gegner seltene Items hinterläßt. Diese Ability heißt Rarität	JA
Frage 6	Als Biggs auf dem Sendeturm kämpfte, war sein Rang Oberst	NEIN
Frage 7	Tripel benötigt mindestens 3 Einheiten eines Zaubers	NEIN
Frage 8	Wenn zwei Charaktere im Zombie-Zustand und der dritte im Konfus-Zustand ist, gilt der Kampf als verloren	NEIN
Frage 9	Bei Meteor wird das Ziel zufällig ausgewählt	JA
Frage 10	Melton schmilzt den Gegner	NEIN

Level 30

Frage 1	Thrust Avis benutzt Beben. Daher ist es ratsam, vorher Levitas anzuwenden	NEIN
Frage 2	Engel und Erzengel zeigen keine Wirkung auf Charaktere, die nicht kampfunfähig sind	JA
Frage 3	Wenn die G.F.-HP 500 beträgt und sie einen Schaden von 800 abbekommt, erhält der gekoppelte Charakter den Differenzschaden von 300	NEIN

FINAL FANTASY 8

Frage 4	Qual besitzt Qualls Bart	NEIN
Frage 5	Wenn Fluch auf Aura angewendet wird, erlischt die Aura	NEIN
Frage 6	Auf dem Galbadia-Kontinent lebt ein Monster namens Gra Vaia	NEIN
Frage 7	Schweigen setzt sich auch nach Kämpfen fort	JA
Frage 8	Reflex reflektiert den Zauber auf denjenigen, der den Zauber ursprünglich angewendet hat	NEIN
Frage 9	Wenn jemand sich im Stein-Zustand befindet, können trotzdem noch weitere Zustände eintreten	NEIN
Frage 10	Damit eine G.F. Abilities erlernt, muß man AP sammeln	NEIN

Triple Triad

Das ungemein populäre Kartenspiel, mit dem fast jeder Bewohner der Welt vertraut ist und sich die Zeit vertreibt, trägt den Namen »Triple Triad«. Das Spielprinzip ist recht einfach und wird im Tutorial-Menü ausführlich erläutert. Aber wie bei jedem Spiel gibt es ein paar Kniffe und Tricks, die neben der obligatorischen Prise Glück unentbehrlich sind, wenn man gewinnen will.

Solange beispielsweise ohne die Regel »Random Hand« gespielt wird, ist es natürlich sehr wichtig, die stärksten Karten aus dem Blatt für die Partie auszuwählen. Karten mit hohen Werten in einer der vier Ecken der Karte sind hervorragende Verteidigungskarten, mit denen man zu Beginn der Partie eine Ecke des Spielfelds sichern kann. Die Ifrit-Karte, die man beispielsweise sehr früh im Verlauf des Abenteuers erhalten kann, hat eine sehr starke linke, obere Ecke. Mit diesen hohen Werten kann man in der Regel das rechte untere Feld des Spielfelds einnehmen, ohne befürchten zu müssen, daß der Gegner es sich gleich zurückholt.

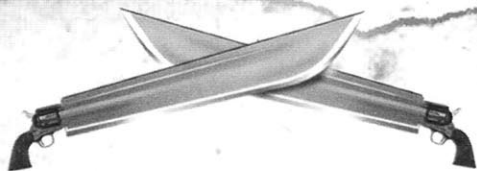
Aber leider kann man nicht immer davon ausgehen, daß die »Random Hand«-Regel nicht benutzt wird. Manchmal wird man mit den Karten spielen müssen, die der Zufall einem zuteilt. In so einem Fall gibt es ein paar hilfreiche Strategien, die eine Niederlage und damit einen Kartenverlust verhindern helfen. Dies ist besonders wichtig, wenn man vier sehr schlechte Karten und eine seltene Karte »vom Geber« erhält, denn damit kann es natürlich schnell passieren, daß die Partie verloren geht – und damit auch die seltene Karte, die sich der Gegner dann mit Sicherheit als Preisgeld aussuchen wird.

Aggressive Spieler werden versuchen, jede Karte des Gegners sofort zu attackieren, um so wenigstens ein Gleichgewicht beizubehalten. Diese Spiele entscheiden sich dann meist mit der letzten Karte und sind somit sehr risikoreich. Dies gilt vor allen Dingen bei Spielen mit der »Same«- oder »Plus«-Regel – oder beiden gleichzeitig. Denn dort kann eine einzige Karte eine ganze Kettenreaktion auslösen und das Blatt im wahrsten Sinne des Wortes wenden.

Defensive Spieler versuchen am besten, mit den stärksten Karten die Eckpunkte zu sichern. Wenn dies gelingt, sind schon vier Karten sicher in der eigenen Hand verblieben. Das macht es erheblich leichter, mit der letzten oder vorletzten Karte einen Punkt zum Gleichstand oder mindestens zwei Punkte bis zum Sieg einzufahren.

Sind die Karten besonders schlecht und es befindet sich keine gute Karte im Blatt, mit der man eine Ecke sichern kann, so besteht die Möglichkeit, mit einer besonders schwa-





chen Karte eine Ecke zu belegen. Diese wird dann von einer Kante aus vom Gegner angegriffen und mit hoher Wahrscheinlichkeit umgedreht. Damit bleibt die zweite schwache Seite offen für einen direkten Konter. Da beide Kantenwerte bewußt schwach ausgewählt wurden, kann die Eckkarte nun mit einer vergleichsweise schlechten Karte zurückgewonnen werden.

Aber ganz egal, wie man spielt: Wenn das Quentchen Glück fehlt, kann man jede Partie verlieren. Doch keine Sorge: es gibt im Lauf der Zeit noch Gelegenheit, sämtliche Karten, inklusive der extrem seltenen G.F.- und Charakterkarten zu gewinnen.

Auch wenn dies nicht gelingen sollte, so darf man nicht vergessen, daß die Karten zwar einen Nutzen haben, wenn man sie mit der entsprechenden Fähigkeit Quetzacotls in Gegenstände verwandelt – zum Lösen des Spiels werden die Karten jedoch nicht benötigt.

Spielregeln ändern

Es ist möglich, die Spielregeln, nach denen das »Triple Triad« abläuft, beeinflussen. Jede Region hat eigene Kartenregeln, die durch wandernde Kartenspieler, wie Squall auch einer ist, verbreitet werden können. Viele Spieler werden bei der ersten Begegnung mit Squall vorschlagen, ihre und seine Regeln zu vermischen. Um eine unpopuläre Spielregel – wie beispielsweise die »Random-Hand«-Regel, die jedes Spiel zu einer reinen Glückspartie macht – auszugrenzen, muß man nur dafür sorgen, daß sie sich nicht weiter verbreitet.

Wie geht das nun? Ganz einfach: Wenn Squall eine »schlechte« Regel aus einer Region aufgeschnappt hat, muß er einfach die erste Aufforderung eines Spielers in einer anderen Region zu einer Partie verneinen. Damit gibt er zu erkennen, daß er die Regeln nicht akzeptiert. Beim nächsten Versuch kann es dann sein, daß die unpopuläre Regel nicht mehr vorgeschlagen wird.

Um eine Regel, die das Kartenspiel vereinfacht, wie beispielsweise die »Open«-Regel, bei der alle Karten offen liegen, muß Squall in einer Region spielen, in der diese Regel Gültigkeit besitzt. Danach nimmt er diese Regel automatisch »mit«. Kommt er dann in eine Region und möchte, daß sich die positive Regel auch hier breit macht, dann sollte er in der Nähe eines Kartenspielers abspeichern und diesen dann zu einer Spielrunde herausfordern. Wenn diese dann anbieten, die Regeln der beiden Regionen zu kombinieren, sagt er einfach zu. Damit ist die neue, positive Regel in der neuen Region etabliert. Eine entsprechende Meldung wird dies bestätigen.

Dieses Verfahren erfordert ein wenig Geduld, viele Reisen und ein wenig Glück, macht das Kartenspielen aber wesentlich einfacher, wenn alles klappt.

Wer über ein Mogelmodul wie den Xploder verfügt, kann sich natürlich auch mittels der entsprechenden Codes im Abschnitt »Mogel Power« alle Spielkarten in das Inventar zaubern.

Die Karten-Königin

Squall begegnet der Karten-Königin das erste Mal am Bahnhof von Balamb. Ihr Vater ist ein Künstler, der neue, seltene Karten in Umlauf bringen kann. Hierfür müssen aber zahlreiche Aufgaben erledigt werden.

FINAL FANTASY 8

Wann immer Squall von der Karten-Königin eine seltene Karte (Stufe 8 oder höher) gewinnt oder eine seltene Karte an sie verliert, zieht sie in eine andere Stadt. Wohin es sie verschlägt, bleibt dem Zufall überlassen – es kann sehr mühsam werden, ihr stets zu folgen. Beim Abschied hinterläßt sie stets einen Hinweis, wo man ihr wieder begegnen kann.

Balamb	Vor dem Bahnhof
Dollet	Im ersten Stock der Taverne
Deling City	Im Hotel
Fisherman's Horizon	In der Nähe des Speicherpunktes
Winhill	Im Hotel
Esthar	Im Präsidentenpalast
Trabia	Im Hotel der Shumi-Siedlung

Wenn Sie nur eine vage Andeutung macht oder behauptet, sie würde sich auf eine weite Reise machen, dann findet man sie in der Wartehalle der Raumstation nahe Esthar.

Wann immer sie in Dollet ist, kann man sie auf ihren Vater ansprechen. Die Königin wird dann eine seltene Karte einfordern, die man an sie verlieren muß. Daraufhin wird der Vater der Königin eine neue, seltene Karte anfertigen und freigeben. Von der Königin kann man dann erfahren, wo die neue Karte zu finden sein wird.

Dies funktioniert aber nur, wenn die Königin in Dollet ist.

Übrigens kann man die seltene Karte, die man an sie verlieren mußte, von ihrem kleinen Sohn wiedergewinnen, der sich in Dollet aufhält.

Das Schema sieht aus wie folgt.

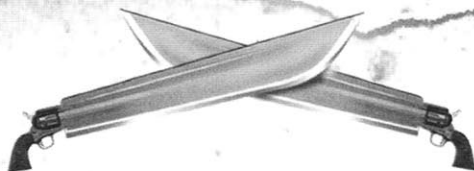
Karte, die die Königin will	Neue Karte, die dafür in Umlauf gebracht wird	Wo man sie bekommen kann
Mogry-Kid	Kiros	In der Einkaufsstraße von Deling City, von dem Mann in Schwarz
Secreto	Irvine	Im ersten Stock des Bürgermeisterhauses in Fisherman's Horizon
Chocobo-Kid	Choco-Blob	Von dem Studenten auf der Bank vor der Bibliothek in Balamb Garden
Alexander	Doomtrain	Vom Wirt in der Kneipe in Timber
Doomtrain	Phönix	Vom Berater des Präsidenten von Esthar

Der »Karten-Klub«

Der Karten-Klub ist ein exklusiver Zirkel von »Triple-Triad«-Spielern, die über verschiedene seltene Karten verfügen. Um diese Karten erhalten zu können, müssen die Mitglieder des Klubs in einer bestimmten Reihenfolge besiegt werden, sonst gelingt es nicht. Sämtliche Mitglieder des Klubs sind Studenten oder Personal des Balamb Garden.

Allerdings müssen folgende Bedingungen erfüllt sein, damit man gegen den Karten-Klub antreten kann:





Der Garden-Kampf, an dessen Ende der Sieg über Master Norg steht, muß stattgefunden haben.

Squall muß mindestens 16 Kartenspiele innerhalb des Gardens gewonnen haben, um die Aufmerksamkeit des Kartenklubs zu erringen-

Sind diese Bedingungen erfüllt, dann kann man die Mitglieder des Klubs hier finden:

Der »Bube«	Bei dem Wegweiser in der Eingangshalle – hat keine seltene Karte, muß aber geschlagen werden, um gegen »Kreuz« anzutreten.
Das »Kreuz«	Beim Eingang zum Parkplatz oder zur Kantine – hat keine seltene Karte, muß aber geschlagen werden, um gegen »Karo« anzutreten.
Das »Karo«	Eines der beiden Mädchen, die auf den Wegweiser in der Eingangshalle zugehen – hat keine seltene Karte, muß aber geschlagen werden, um gegen »Pik« anzutreten.
Das »Pik«	Steht meistens neben dem Aufzug in der zweiten Etage – hat keine seltene Karte, muß aber geschlagen werden, um gegen »Herz« anzutreten.
Das »Herz«	Sue im Cockpit des Garden (nachdem der Garden aktiviert wurde) – sie hat die Carbuncle-Karte.
Der »Joker«	Er taucht zufällig im Nordosten des Übungsgeländes auf einem der Stege auf – ganz in der Nähe eines Draw-Punktes. Er besitzt die Leviathan-Karte
Der »König«	Nach einem Gespräch mit Dr. Kadowaki geht Squall in sein Quartier und legt sich schlafen. Der »König« wird kommen, ihn wecken und zu einer Partie herausfordern. Er besitzt die Gilgamesh-Karte

Nicht vergessen: Die Reihenfolge muß eingehalten werden, sonst wird es nicht gelingen, die seltenen Karten zu bekommen.

Sollte eines der Mitglieder nicht sofort erscheinen, geht Squall einfach in einen anderen Bereich und kehrt zurück – früher oder später wird er es schon treffen.

Später im Spiel – auf der vierten CD – kann man den Karten-Klub auch auf der Ragnarok finden. Kurz vor dem Endkampf mit der Hexe Altemesia müssen Squall und seine Freunde über eine riesige Kette zum Luftschloß der Hexe klettern. Dort befinden sich drei magische Tore. Wenn er von der Kette zum mittleren der drei Tore springt, kommt er in die Gegend um die Sentora-Ruinen, wo er Odin gefunden hat. Ganz in der Nähe befindet sich ein Chocobo-Wald. Dort muß er eines dieser Reittiere fangen und mit ihm nach Südwesten zu dem Kontinent reiten, auf dem sich Edeas Haus befindet. In Nordosten dieses Kontinentes befindet sich eine Wüste – dort steht die Ragnarok. Der genaue Standort des Raumschiffs wird durch einen roten Punkt auf der Landkarte (**SELECT**) gekennzeichnet. An Bord der Ragnarok haben sich die Kartenspieler in verschiedenen Räumen versteckt.

Mit der Ragnarok kann nun auch die Karten-Königin erneut besucht werden. Sie hält sich auf der Halbinsel südwestlich von Esthar auf. Mit ein wenig Geduld und Glück kann man von ihnen alle noch fehlenden Karten gewinnen.

Übersicht über alle Karten

Die folgende Tabelle zeigt, welche Karten es gibt, welche Eigenschaften Sie haben und zu guter Letzt, welche – teilweise seltenen – Gegenstände man mit Ihrer Hilfe herstellen kann, wenn man Quetzacotls »Karten wandeln«-Befehl benutzt.

FINAL FANTASY 8

Die Karten lassen sich in vier unterschiedliche Kategorien unterteilen:

55 Monster-Karten (Stufe 1-5)

22 Boss-Karten (Stufe 6-7)

22 Guardian Force-Karten (Stufe 8-9)

11 Figuren-Karten (Stufe 10)

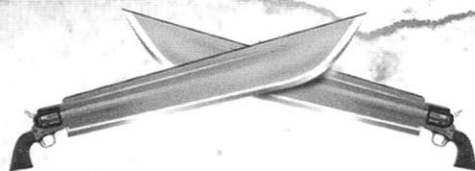
Je höher die Stufe der Karte, desto besser sind die Zahlenwerte der Kartenseiten.

Die meisten dieser Karten lassen sich durch häufiges Spielen mit diversen Bewohnern der Final Fantasy-Welt gewinnen oder durch das Verwandeln von Gegnern in Spielkarten (Quetzacotls Fähigkeit »Karte«) erwerben. Manche Karten sind jedoch extrem selten und können nur von ganz bestimmten Kartenspielern gewonnen oder durch spezielle Aktionen verdient werden. Dazu mehr im folgenden Abschnitt »Seltene Karten«.

Monster-Karten

Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Heulechse	-	1	4	1	5	5x Schrauben
Fongo Ongo	-	5	1	1	3	Zaubersplitter
Beißkäfer	-	1	3	3	5	Zaubersplitter
Purpurmaus	-	6	1	1	2	Vampirzahn
Prinula	-	2	3	1	5	Runen-Reif (4)
Geira	Blitz	2	1	4	4	???-Flüssigkeit
Gesper	-	1	5	4	1	Schwarzes Loch
Foca-Double	Erde	3	5	2	1	Wasserkristall (5)
Blood Soul	-	2	1	6	1	Zombie-Puder
Stichraupe	-	4	2	4	3	Spinnennetz
Cockatrice	Blitz	2	1	2	6	Cockatrice-Feder
Gratt	-	7	1	3	1	Zauberstein
Buel	-	6	2	2	3	Zauberstein
Mesmerize	-	5	3	3	4	Mesmerize-Klinge
Guheys Eye	Eis	6	1	4	3	Antarktis-Wind
Belhel Melhel	-	3	4	5	3	Sägezahn
Thrust Avis	Wind	5	3	2	5	Windfedern
Heckenschlange	Gift	5	1	3	5	Giftzahn
S-.Kriecher	Blitz	5	2	5	2	Korallensplitter
Grendel	Blitz	4	4	5	2	Drachenschuppe
Doppel-Hacker	-	3	2	1	7	Zauberstein
Grande Arlo	-	5	2	5	3	Spitze Krallen
L-Verbieter	-	6	6	3	2	Verräterklinge
Esansuci	Erde	6	3	1	6	Dino-Knochen





Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Tripel-Visage	Gift	3	5	5	5	Kralle des Fluchs
Focarol	Erde	7	5	1	3	Wasserkristall
Gogue Seal	Eis	7	1	5	3	Polarwind
Küßchen	-	5	6	3	3	Küsschen-Fühler
SAM08G	Feuer	5	6	2	4	Kiefer-MG
Wild Hook	Feuer	4	4	7	2	Spitze Kralle
Kaktor	-	6	2	6	3	Kaktus-Stachel
Tombery	-	3	6	4	4	Küchenmesser
Abyss-Wurm	Erde	7	2	3	5	Windmühle
Granatomb	-	2	3	6	7	Vita-Rüstung (5)
Bisage	-	6	5	4	5	Zaubererstein
Archeodinos	-	4	6	2	7	Dino-Knochen (2)
Bomber	Feuer	2	7	6	3	Bomber-Splitter
Blitzer	Blitz	1	6	4	7	Dynamo-Stein
Wendigo	-	7	3	1	6	Eisenkugel
Qual	-	7	4	4	4	Lebens-Ring (5)
Galchimäsera	-	3	7	3	6	Zaubererstein
Drachen-Isolde	Gift	6	2	7	3	Kampfbrocken (4)
Adaman Taimai	Erde	4	5	5	6	Kröten-Panzer (3)
Schmelzdrache	Feuer	7	5	4	3	Roter Stosszahn (3)
Stahlgigant	-	6	5	6	5	Sternensplitter (3)
Behemoth	-	3	6	5	7	Barriere (10)
Chimära	Wasser	7	6	5	3	Phönix-Ring (10)
Koyo-Koyo	-	3	A	2	1	Vielfrass-Fass
Invictus	-	6	2	6	7	Eisenrohr
GIM47N	-	5	5	7	4	10x MG-Munition
Morbol	Gift	7	7	4	2	Morbol-Fühler (4)
Rubrum-Drache	Feuer	7	2	7	4	Feuerzahn (10)
El Noire	-	5	3	7	6	Energiekristall (10)
Tombery-König	-	4	6	7	4	Küchenmesser
Wedge, Biggs	-	6	6	2	7	X-Potion

FINAL FANTASY 8

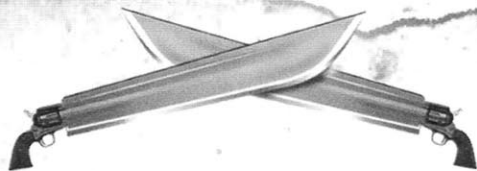
Boss-Karten

Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Fu-Jin, Rai-Jin	-	2	8	8	4	X-Potion
El Viole	Wind	7	8	3	4	10x Todessteine
X-ATM092	-	4	8	7	3	Krötenpanzer (2)
Granaldo	-	7	2	8	5	G-Returner
Namtal-Utok	Gift	1	8	8	3	Diadem (10)
Schmelke	-	8	2	8	2	Cockatrice-Feder
Abaddon	-	6	8	4	5	30x Teufelsmunition
Dormen	-	4	8	5	6	30x Silber-Munition
Ölspucker	-	1	8	4	8	30x Flammen-Munition
Shumi-Stamm	-	6	5	8	4	Zockerseele (5)
Cocutos	-	7	5	8	1	10x Holy-Stein
Propagator	-	8	4	4	8	G-Mega-Potion
Kaktorius	-	8	8	4	4	Kaktus-Stachel
Tripel-Klinge	Blitz	8	5	2	8	Düsenantrieb (40)
Gargantur	-	5	6	6	8	Kraftband (10)
BIS-8	-	8	6	7	3	10x Shell-Stein
Andro	-	8	3	5	8	G-Mega-Trank
Tiamat	-	8	8	5	4	10x Flare-Stein
BGH251F2	-	5	7	8	5	10x Protes-Stein
Wolframator	-	6	8	4	7	5x Meteor-Stein
Catblepus	-	1	8	7	7	Namensschild
Ultima Weapon	-	7	7	2	8	Ultima-Stein

Guardian Force-Karten

Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Choco-Blob	-	4	4	8	9	100x LoveLove-G
Angel	-	9	6	7	3	100x Elixir
Gilgamesh	-	3	7	9	6	10x Göttertrank
Mogry-Kid	-	9	3	9	2	100x Stall
Chocobo-Kid	-	9	4	8	4	100x Gizar-Kraut
Quetzacotl	Blitz	2	9	9	4	100x Dynamo-Stein
Shiva	Eis	6	7	9	4	100x Polarwind
Ifrit	Feuer	9	6	2	8	3x EL-Schwert





Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Siren	-	8	9	6	2	3x ZU-Schwert
Secreto	Erde	5	1	9	9	100x Dino-Knochen
Minotaur	Erde	9	5	2	9	10x Adamantines
Carbuncle	-	8	4	A	4	3x Lichtschleier
Diabolos	-	5	A	8	3	100x Schwarzes Loch
Leviathan	Wasser	7	A	1	7	3x Lehre der Ärzte
Odin	-	8	A	3	5	100x Seele der Toten
Pandemona	Wind	A	1	7	7	100x Windmühle
Cerberus	-	7	4	6	A	100x Sprintschuhe
Alexander	Heilig	9	A	4	2	3x Mondschleier
Phönix	Feuer	7	2	7	A	3x Seele des Phönix
Bahamut	-	A	8	2	6	100x Final-Elixir
Doomtrain	Gift	3	1	A	A	3x ZU-Schild
Eden	-	4	4	9	A	3x Lehre der Mönche

Figuren-Karten

Name	Element	Zahlenwert				Karte verwandeln (benötigte Anzahl)
		Oben	Rechts	Unten	Links	
Ward	-	A	7	2	8	3x Gaia-Ring
Kiros	-	6	7	6	A	3x Beschleuniger
Laguna	-	5	A	3	9	100x Heldentrunk
Selphie	-	A	8	6	4	3x EL-Schild
Quistis	-	9	6	A	2	3x Beschwörerseele
Irvine	-	2	6	9	A	3x Raketenantrieb
Xell	-	8	5	A	6	3x Hyper-Reif
Rinoa	-	4	A	2	A	3x Teufels-Reif
Edea	-	A	A	3	3	3x Königskrone
Cifer	-	6	9	A	4	3x Platin-Rüstung
Squall	-	A	4	6	9	3x Dreigestirn

Seltene Karten

Im Gegensatz zu den Monsterkarten sind die Karten der G.F. und der Charaktere sehr selten – es gibt sie in der ganzen Final Fantasy-Welt nur ein einziges Mal. Entsprechend ergiebig sind sie auch bei der Umwandlung in Gegenstände.

Dummerweise bekommt man diese Karten nicht nachgeschmissen – manche Karten muß sich mühsam erspielen oder verdienen, andere erst lange suchen.

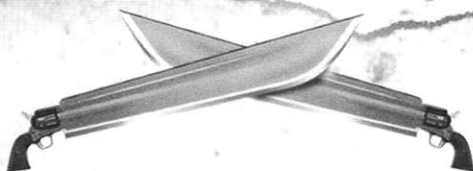
FINAL FANTASY 8

Die Karten mit dem Zusatz »Karten-Königin« sind Teil einer Reihe von Aufgaben, die mit der Karten-Königin zusammenhängen. Die Karten-Königin steht in Balamb auf den Stufen, die zum Bahnhof führen. Nähere Informationen hierzu später.

Die folgende Tabelle soll ein wenig dabei helfen, das Kartenspiel zu vervollständigen.

Karte	... und wie man sie bekommt
Choco-Blob	Vom dem Spieler auf der Bank vor der Bibliothek in Balamb Garden (Karten-Königin)
Angel	von Watts in Timber im Kartenspiel gewinnen
Gilgamesh	vom König des Kartenspieler-Klubs im Kartenspiel gewinnen
Mogry-Kid	von dem kleinen Jungen, der im Balamb Garden seine Runden dreht im Kartenspiel gewinnen
Chocobo-Kid	In allen Chocobo-Wäldern (siehe Karte) muß ein großes Chocobo gefangen werden. Wenn dies geschehen ist, erneut mit dem Chocobo-Sonar suchen und den ausgewachsenen Chocobo an der Stelle graben lassen. Dies bringt meist einen wertvollen Stein (Ultima-Stein oder einen vergleichbaren) ans Tageslicht. Nachdem dies in allen sechs Wäldern geklappt hat, geht es zum Chocobo-Wald mit dem Chocobo-Schrein. Nach einer kleinen Chocobo-Tanzeinlage bekommt man die Karte.
Quetzacotl	Vom Bürgermeister in Fisherman's Horizon im Kartenspiel gewinnen
Shiva	Erhält man von Thone gegen das »Girly Times Magazine« (auf dem weißen SEED-Schiff)
Ifrit	Nach dem Kampf mit Ifrit
Siren	Vom Card Master im Pub in Dollet im Kartenspiel gewinnen
Secreto	Nach dem Kampf mit Secreto
Minotaurus	Nach dem Kampf mit Minotaurus und Secreto
Carbuncle	Vom »Herz« des Karten-Klubs im Kartenspiel gewinnen
Diabolos	Nach dem Kampf gegen Diabolos
Leviathan	Vom »Joker« des Karten-Klubs im Kartenspiel gewinnen
Odin	Nach dem Kampf gegen Odin
Pandemona	Von dem Mann vor dem Hotel in Balamb
Cerberus	Nach dem Kampf gegen Cerberus
Alexander	Von Piet in der Lunatic Pandora im Kartenspiel gewinnen
Phönix	Von dem blau gekleideten Mann in der Präsidentensuite in Esthar im Kartenspiel gewinnen (Karten-Königin)
Bahamut	Nach dem Kampf gegen Bahamut
Doomtrain	Von dem Wirt in der Kneipe in Timber (Karten-Königin)
Eden	Nach dem Kampf gegen Ultima Weapon
Ward	Von Dr. Odyne im Kartenspiel gewinnen
Kiros	Von dem Mann in Schwarz in der Einkaufsstraße in Deling City im Kartenspiel gewinnen (Karten-Königin)
Laguna	Von Elone in der Weltraumstation im Kartenspiel gewinnen
Selphie	Von Selphies Freundin in Travia Garden im Kartenspiel gewinnen
Quistis	Von einem von Quistis Fans im Klassenzimmer von Balamb Garden im Kartenspiel gewinnen





Karte	... und wie man sie bekommt
Irvine	Von der Frau des Bürgermeisters von Fisherman's Horizon im Kartenspiel gewinnen
Xell	Von Xells Mutter in Balamb im Kartenspiel gewinnen
Rinoa	Von Oberst Carway. Man muß aber erst Ifrit an ihn verlieren, damit er mit Rinoas Karte spielt. Ifrit kann später in Fisherman's Horizon wiedergewonnen werden.
Edea	Von Edea in ihrem Haus im Kartenspiel gewinnen
Cifer	Von Cid in Edeas Haus im Kartenspiel gewinnen
Squall	Von Laguna im Präsidentenpalast von Esthar im Kartenspiel gewinnen

Gegenstände – und was man daraus machen kann...

Die zahlreichen Gegenstände, die Sie im Lauf des Spiels entdecken und einsacken können, haben nicht nur einen primären und offensichtlichen Nutzen, sondern lassen sich vielmehr auch durch die verschiedenen Talente der Guardian Forces in Zaubersprüche, Heilmittel, andere Gegenstände oder Fähigkeiten verwandeln. Hierbei gilt: Je höher die Erfahrungsstufe der Guardian Force, desto ergiebiger kann die Umwandlung sein.

Die folgenden Tabellen zeigen, welche Gegenstände mit Hilfe der Guardian Forces manipuliert werden können.

Wandele Gegenstände in Blitz/Wind-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Blitz
Zauberstein	5x Blitzra
Magischer Stein	5x Blitzga
Korallensplitter	20x Blitzra
Dynamo-Stein	20x Blitzga
Windfeder	20x Aero
Windmühle	20x Tornado

Wandele Gegenstände in Wasser/Eis-Magie

Gegenstand	Wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Eis
Zauberstein	5x Eisra
Magischer Stein	5x Eisga
Wasserkristall	50x Aqua
Antarktis-Wind	20x Eisra
Polarwind	20x Eisga
Fischflosse	20x Aqua

Wandele Gegenstände in Feuer-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Feuer
Zauberstein	5x Feura

FINAL FANTASY 8

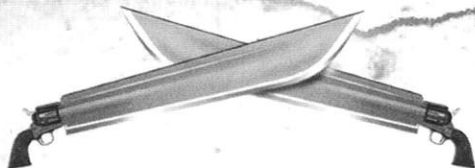
Magischer Stein	5x Feuga
Flare-Stein	1x Flare
Phönix-Flügel	100x Feura
Seele des Phönix	100x Feuga
Bomber-Seele	Seele
Feuerzahn	20x Flare
Bomber-Splitter	20x Feuer
Roter Stosszahn	20x Feuga

Wandele Gegenstände in Lebens/Heilungs-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Vita
Zauberstein	5x Vitra
Magischer Stein	5x Vigra
Weihwasser	2x Zombie
Todesstein	1x Tod
Holy-Stein	1x Holy
Zelt	10x Vigra
Hütte	20x Vigra
Vita-Ring	100x Vigra
Seele des Phönix	100x Erzengel
Vita-Rüstung	20x Vigra
Phönix-Ring	20x Erzengel
Heilwasser	20x Vitra
Zombie-Puder	20x Zombie
Sägezahn	10x Tod
Mesmerize-Klinge	20x Regena
Lebens-Ring	20x Engel
Windgeflüster	50x Vigra
Mond-Stein	20x Holy
Seele der Toten	20x Tod
Küchenmesser	30x Tod

Wandele Gegenstände in Zeit/Raum-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Gemach
Zauberstein	5x Hast
Magischer Stein	5x Stop
Agis-Talisman	100x Hast
Beschwörerseele	60x Tripel
Raketenantrieb	50x Tripel



Gegenstand	wird verwandelt in
Beschleuniger	100x Hast
Dreigestirn	100x Tripel
Sprintschuhe	20x Hast
Spinnennetz	20x Gemach
Schwarzes Loch	30x Gravit
Eisenkugel	15x Gravit
Dino-Knochen	20x Beben
Drachenschuppe	20x Doppel

Wandele Gegenstände in Zustands-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Schweigen
Zauberstein	5x Tobsucht
Magischer Stein	5x Bio
Gegengift	1x Bio
Goldene Nadel	3x Stein
Augentropfen	1x Blende
Echo-Kraut	2x Schweigen
Eisenrohr	20x Tobsucht
Küsschen-Fühler	30x Blende
Cockatrice-Feder	20x Stein
Verräterklinge	20x Konfu
Schlafpulver	20x Schlaf
Kralle des Fluchs	10x Seuche
???-Flüssigkeit	10x Melton
Morbol-Fühler	40x Bio
Giftzahn	20x Bio
Flüsterpuder	20x Schweigen

Wandele Gegenstände in Unterstützungs-Magie

Gegenstand	wird verwandelt in
Zaubersplitter	5x Medica
Zauberstein	5x Anti-Z
Magischer Stein	20x Anti-Z
Mega-Pille	5x Medica
Shell-Stein	1x Shell
Protes-Stein	1x Protes
Aura-Stein	1x Aura
Verbandskasten	100x Medica
Giga-Ring	60x Protes

FINAL FANTASY 8

Gegenstand	wird verwandelt in
Krötenpanzer	30x Protes
Runer-Reif	40x Shell
Mondscheier	100x Shell
Eisenvorhang	100x Protes
Lichtscheier	100x Reflek
Sägezahn	20x Anti-Z
Vampir-Zahn	20x Saugen
Kampfbrocken	5x Aura
Drachenzahn	20x Medica
Schutzschilde	40x Shell
Schlangenhaut	20x Reflek

Wandele Gegenstände in verbotene Magie

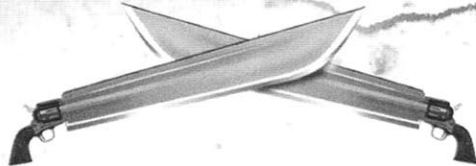
Gegenstand	wird verwandelt in
Meteor-Stein	1x Meteor
Ultima-Stein	1x Ultima
Sternensplitter	5x Meteor
Energiekristall	3x Ultima
Pulsar-Munition	1x Ultima
Anti-Materie	100x Ultima

Wandele Gegenstände in Heilungsmedizin

Gegenstand	Wird verwandelt in
4x Zelt	1x Mega-Potion
2x Hütte	1x Mega-Potion
Vita-Ring	20x Mega-Potion
Seele des Phönix	100x Phönix-Feder
Vita-Rüstung	6x Hi-Potion
Phönix-Ring	8x Phönix-Feder
Heilwasser	2x Hi-Potion
Mesmerize-Klinge	2x Mega-Potion
Lebens-Ring	2x Phönix-Feder

Wandele Gegenstände in Statusmedizin

Gegenstand	wird verwandelt in
Verbandskasten	20x Mega-Pille
Küsschen-Fühler	3x Augentropfen
Cockatrice-Feder	3x Goldene Nadel
Zombie-Puder	3x Weihwasser
5x Verräterklinge	1x Mega-Pille



Gegenstand	wird verwandelt in
Drachenzahn	1x Mega-Pille
Kralle des Fluchs	1x Mega-Pille
Molbor-Fühler	2x Mega-Pille
Giftzahn	10x Gegengift
Flüsterpuder	3x Echo-Kraut
Giftpuder	3x Gegengift

Wandele Gegenstände in Munition

Gegenstand	wird verwandelt in
Energiekristall	10x Pulsar-Munition
N-Munition	1x MG-Munition
Splittermunition	1x MG-Munition
Spitze Kralle	10x Stahl-Munition
Schraube	8x N-Munition
Rakete	20x Silber-Munition
Kiefer-MG	40x Silber-Munition
Laser-Kanone	5x Pulsar-Munition
V96-Motor	20x Pulsar-Munition
Bomber-Splitter	20x Flammen-Munition
Roter Stosszahn	40x Flammen-Munition
Giftzahn	20x Teufelsmunition
Giftpuder	10x Teufelsmunition
Küchenmesser	20x Stahl-Munition
Kaktus-Stachel	40x Silber-Munition
Treibstoff	10x Flammen-Munition

Wandele Gegenstände in Hilfsmittel

Gegenstand	wird verwandelt in
3x Mega-Phönix	1x Phönix-Flügel
Rosetta-Stein	1x Stein der Weisen
Zauberbuch	10x Zauberstein
G.F.-Buch	10x Zauberstein
Draw-Buch	10x Zauberstein
Item-Buch	10x Zauberstein
Zockerseele	10x Zauberstein
Vita-Ring	30x Hütte
Vielfrass-Fass	1x Stein der Weisen
Mog-Talisman	1x Stein der Weisen
Eisenrohr	1x Aura-Stein
Sternensplitter	2x Meteor-Stein

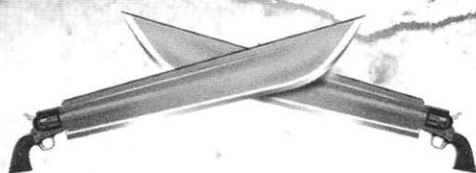
FINAL FANTASY 8

Gegenstand	wird verwandelt in
Energiekristall	2x Ultima-Stein
Platin-Rüstung	50x Hütte
Phönix-Ring	5x Zelt
Kraftband	2x Aura-Stein
Kraftreif	10x Aura-Stein
Kröten-Panzer	10x Protes-Stein
Orihalcon	30x Protes-Stein
Rünen-Reif	10x Shell-Stein
Force-Reif	30x Shell-Stein
Diadem	2x Aura-Stein
Hypno-Krone	10x Aura-Stein
Heilwasser	2x Zelt
Kampfbrocken	2x Aura-Stein
Feuerzahn	2x Flare-Stein
Windgeflüster	1x Hütte
Anti-Materie	1x Stein der Weisen
Mondstein	2x Holy-Stein
Seele der Toten	2x Todesstein
Stein der Weisen	1x LoveLove-G

Wandele Gegenstände in verbotene Medizin

Gegenstand	wird verwandelt in
20x Mega-Phönix	1x Elixir
Glücks-Buch	1x Glück-Plus
2x Aegis-Talisman	1x Geschick-Plus
EL-Schwert	4x Elixir
EL-Schild	4x Elixir
ZU-Schwert	4x Elixir
ZU-Schild	4x Elixir
Verbandskasten	2x Final-Elixir
Gaia-Ring	1x HP-Plus
10x Hyper-Reif	1x Stärke-Plus
5x Adamantine	1x Körper-Plus
10x Teufels-Reif	1x Geist-Plus
10x Königskrone	1x Magie-Plus
50x Düsenantrieb	1x Geschick-Plus
5x Raketenantrieb	1x Geschick-Plus
1x Lehre der Mönche	1x Stärke-Plus
Lehrer der Ritter	1x Körper-Plus





Gegenstand	wird verwandelt in
Lehre der Ärzte	1x Final-Elixir
100 Stacheln	1x Geschick-Plus

Wandele Gegenstände in Heilmedizin für GF

Gegenstand	wird verwandelt in
Stall	2x G-Returner
Vita-Ring	20x G-Mega-Potion
Seele des Phönix	40x G-Returner
Vita-Rüstung	1x Stall
Silberrüstung	2x Stall
Goldrüstung	4x Stall
Platin-Rüstung	16x Stall
Phönix-Ring	6x G-Returner
Heilwasser	2x G-Hi-Potion
Mesmerize-Klinge	2x G-Hi-Potion
Lebens-Ring	2x G-Returner
Windgeflüster	4x G-Hi-Potion

Wandele Gegenstände in Lernmedizin für GF

Gegenstand	wird verwandelt in
10x Elixir	1x Lehre der Ärzte
5x Göttertrank	1x Lehrer der Ritter
20x Phönix-Flügel	1x Seele des Phönix
10x HP-Buch	1x Giga-Ring
10x Stärke-Buch	1x Kraftreif
10x Körper-Buch	1x Orihalcon
10x Magie-Buch	1x Force-Reif
10x Geist-Buch	1x Hypno-Krone
10x Geschicks-Buch	1x Düsenantrieb
50x Energiekristall	1x Beschwörerseele
20x Beschwörerseele	1x EL-Schwert
10x Silberrüstung	1x Goldrüstung
5x Goldrüstung	1x Platin-Rüstung
10x Giga-Ring	1x Gaia-Ring
10x Kraftreif	1x Hyper-Reif
10x Orihalcon	1x Adamantine
10x Force-Reif	1x Teufels-Reif
20x Teufels-Reif	1x Mondscheiter
10x Hypno-Krone	1x Königskrone
20x Königskrone	1x ZU-Schwert

FINAL FANTASY 8

Gegenstand	wird verwandelt in
10x Düsenantrieb	1x Raketenantrieb
2x Lichtschleier	1x Lehre der Mönche
Schleife	1x ZU-Schild
100x Sprintschuhe	1x Beschleuniger
100x Sprintschuhe	1x Verbandskasten
100x Morbol-Fühler	1x Mondscheier
100x Windgeflüster	1x Vita-Ring
50x Schutzschilde	1x Agis-Talisman
Anti-Materie	1x Glücks-Buch
100x Bomber-Splitter	1x Bomber-Seele
100x Schlangenhaut	1x Lichtschleier
100x Kaktus-Stachel	1x 100 Stacheln
1x Stein der Weisen	1x Rosetta-Stein
2x HP-Plus	1x HP-Buch
2x Stärke-Plus	1x Stärke-Buch
2x Körper-Plus	1x Körper-Buch
2x Magie-Plus	1x Magie-Buch
2x Geist-Plus	1x Geist-Buch
2x Geschick-Plus	1x Geschicks-Buch
2x Glück-Plus	1x Glücks-Buch

Wandele Gegenstände in Lernmedizin für GF

Gegenstand	wird verwandelt in
10x Elixir	1x Lehre der Ärzte
5x Göttertrank	1x Lehrer der Ritter
20x Phönix-Feder	1x Seele des Phönix
10x HP-Plus	1x Giga-Ring
10x Stärke-Plus	1x Kraftreif
10x Körper-Plus	1x Orihalcon

Kopplungs-Tabelle

Manche Guardian Forces unterstützen die Kopplung von Magie mit bestimmten Charakterwerten wie HP, Magie, Körper oder Geist. Je größer die Anzahl der gelagerten und gekoppelten Zaubersprüche, desto höher ist der Wert, der diese Eigenschaft annehmen kann. Nun liegt es aber in der Natur der Sache, daß manche Zaubersprüche für die Kopplung mit einem bestimmten Charakterwert besser geeignet sind als andere. Heilungszauber beispielsweise hat einen größeren Einfluß auf die HP-Kopplung, während Zeitmagie wie Hast, Doppel oder Tripel den Geschicklichkeitswert und somit die Angriffsgeschwindigkeit positiv beeinflusst.





Die folgende Tabelle listet jeweils die besten fünf Kopplungs-Zauber für jede Charaktereigenschaft sowie die Boni auf, die bei einer maximalen Kopplung von 100 Zaubersprüchen erreicht werden können.

HP

Ultima	6000
Erzengel	4800
Meteor	4600
Holy	3800
Aura	3400

Stärke

Ultima	100
Meteor	75
Triple/Aura	70
Flare	56
Holy	55

Körper

Ultima	82
Melton/Erzengel	80
Regena	70
Vigra	65
Erzengel	50

Magie

Ultima	100
Tripel	70
Seuche	60
Meteor	52
Flare	44

Geist

Ultima	95
Erzengel	85

Geist

Reflek	72
Vigra	65
Anti-Z/Regena	60

Geschick

Tripel	70
Ultima	60
Hast	50
Stop	48
Gemach	40

Reflex (in %)

Ultima	24
Tripel	16
Tornado	13
Meteor	12
Stop	10

Treffer (in %)

Tripel	150
Ultima	60
Aura	50
Meteor/Doppel	40
Tornado	38

Glück

Ultima	60
Aura/Seuche	40
Tod	48
Tripel	30
Meteor	22

Gleiches gilt auch für die Kopplung mit Elementar-Abwehr. Durch geschickte Kopplung kann man Werte von über 100% und damit erreichen, daß Element-Angriffe bestimmter Gegner nicht nur völlig wirkungslos verpuffen, sondern absorbiert werden und sogar HP regenerieren. Die folgende Tabelle gibt Aufschluß darüber, wie die Kopplung von 100 Zaubersprüchen sich auf die Elementar-Abwehr auswirkt:

FINAL FANTASY 8

Zauber	beeinflusste Element-Abwehr	Änderung in %
Ultima	alle 8	100
Erzengel	alle 8	40
Engel	alle 8	30
Shell	alle 8	20
Protes	Feuer, Eis und Blitz	20
Flare	Feuer, Eis und Blitz	80
Aqua	Wasser	150 (50% Absorption)
Tornado	Wind	200 (100% Absorption)
Aero	Wind	80
Beben	Erde	200 (100% Absorption)
Levitas	Erde	50*
Blitz	Blitz	50
Blitzra	Blitz	80
Blitzga	Blitz	100
Feuer	Feuer	50
Feura	Feuer	80
Feuga	Feuer	100
Eis	Eis	50
Eisra	Eis	80
Eisga	Eis	100
Holy	Holy	200 (100% Absorption)
Bio	Gift	150 (50% Absorption)
Meteor	Erde, Wind	150 (50% Absorption)

Mit einer Zustands-Attacke kann man den Gegner bei einem erfolgreichen Angriff in einen bestimmten Zustand versetzen. Jeder entsprechend zum Zustand gehörender Zauberspruch erhöht die Chance, daß der Gegner vom gekoppelten Zustand befallen wird, um 1 Prozentpunkt.

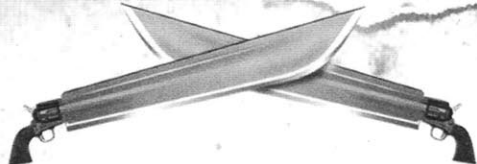
Beispiel: 100 gekoppelte »Schlaf«-Zauber erhöhen die Chance, den Gegner ins Reich der Träume zu befördern, auf 100%.

Achtung: Manche Gegner sind so stark, das selbst ein hundertprozentiger Zustands-Angriff nichts bewirkt.

Ebenso können Zustandszauber auch mit der Zustands-Abwehr gekoppelt werden.

Manche, mächtigere Zaubersprüche können hierbei gleich mehrere Zustandsattacken abwehren. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über diese Zauber.





100 gekoppelte Zauber bewirken eine Risikoverminderung

	von	gegen
Erzengel	40	Tod
Medica	20	Gift, Stein, Blind, Schweigen, Tobsucht, Schlaf, Gemach, Stop, Fluch, Konfusion
Aura	200	Fluch
Konfu	100	Konfusion
Schweigen	100	Schweigen
Stop	100	Stop
Schlaf	100	Schlaf
Zombie	100	Zombie
Tod	100	Tod
Anti-Z	50	Absaugen von HP
Saugen	100	Absaugen von HP
Tobsucht	100	Tobsucht
Bio	100	Vergiftung
Stein	100	Versteinerung
Seuche	100	Vergiftung, Blindheit, Schweigen, Fluch
Holy	40	Tod, Absaugen von HP, Konfusion, Zombie, Schlaf, Fluch, Tobsucht, Vergiftung
Reflek	25	Vergiftung, Versteinerung, Blindheit, Konfusion, Schweigen, Tobsucht, Gemach, Stop, Hast
Engel	20	Tod
Erzengel	25	Tod

Achtung: Manche Angriffe sind so stark, das selbst eine hundertprozentige Zustands-
Abwehr nicht gegen eine Zustandsveränderung schützen kann.

Die Inseln nahe Himmel und Hölle

Zwei Inseln, die nur mit Hilfe des Raumschiffs Ragnarok erreicht werden können (siehe Karte), halten besondere Überraschungen bereit. Auf diesen Inseln befinden sich gleich mehrere unsichtbare Draw-Punkte, die nicht nur mächtige Zauber wie Ultima, Aura oder Flare in sich tragen, sondern zudem nur eine sehr kurze Zeitspanne benötigen, um sich wiederaufzuladen. Um diese Draw-Punkte in aller Seelenruhe abklappern zu können, sollte man aber unbedingt Diabolos Fähigkeit »Gegner 0%« koppeln, denn zusätzlich treiben sich hier ein paar der fiesesten Monster herum, die Squall und seiner Truppe über den Weg laufen können. Die Monsterdichte auf diesen beiden Eilanden ist ungewöhnlich hoch. Man kann dort kaum fünf Schritte gehen, ohne angegriffen zu werden. Auf der östlichen der beiden Inseln tummeln sich Morbol, Küsschen und Chimären,

FINAL FANTASY 8

während auf der westlichen Insel vornehmlich Rubrum-Drachen, Drachen-Isolden, Schmelzdrachen beheimatet sind. Diese Monster bringen massenhaft Erfahrungspunkte und helfen den Charakteren dabei, aufzusteigen und sich weiter zu entwickeln. Zudem besitzen sie teilweise sehr seltene Gegenstände, wie beispielsweise die Morbol-Fühler, die zum aufwerten verschiedener Waffen benötigt werden.

Ein Tip zum Kampf gegen den Morbol: Dieses Monster ist einer der unangenehmsten Gegner im Spiel. Sein Angriff »Schlechter Atem« versetzt die Truppe in mehrere Zustände gleichzeitig und kann das ganze Team trotz hoher Zustandsabwehrwerte außer Gefecht setzen. Um die Motbol-Fühler zu bekommen, sollte eine Figur mit »Rauben« und »Erstschlag« ausgestattet sein, damit sie direkt zu Beginn des Kampfes einen Versuch unternehmen kann, den Morbol zu beklauen. Gelingt dies nicht, sollten die drei sofort die Beine in die Hand nehmen (L2 + L2), um dem Angriff zu entgehen.

Achtung: Einige der Zustände, die durch den Angriff »Schlechter Atem« hervorgerufen werden, dauern auch nach einer Flucht an. Sie sollten dann mit dem Gegenstand »Mega-Pille« oder den Zauber »Medica« kuriert werden, bevor der nächste Kampf beginnt.

Die Kaktusinsel

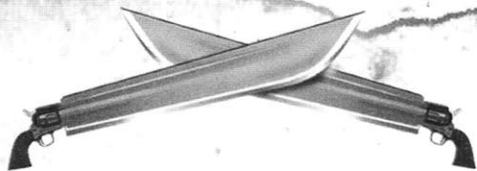
Im Südosten der »Final Fantasy«-Welt befindet sich eine kleine Wüsteninsel, auf der die Kaktuswesen leben. Hier trifft man unter anderem auch die G.F. Kaktor, die man zum Kampf fordern muß, um sie der Reihe der eigenen Guardian Forces hinzufügen zu können. Man erkennt Kaktor an einer kleinen Kaktusspitze, die zufällig an verschiedenen Punkten der Insel erscheint. Gelingt es Squall, diese Kaktusspitze zu erreichen, bevor sie wieder im Sand verschwindet, kommt es zum Kampf.

Aber auch wenn Kaktor besiegt ist, hat die Insel noch etwas besonderes zu bieten: Die kleinen Kaktuswesen bringen jeweils 20 Ability-Punkte, die den Lernprozeß der G.F.s ganz erheblich vorantreiben können. Allerdings sind die Kaktuswesen sehr scheu und neigen dazu, schnell die Flucht zu ergreifen, wenn sie attackiert werden. In diesem Fall gehen die Ability-Punkte ebenfalls flöten. Hier hilft es, das Team mit der »Erstschlag«-Fähigkeit auszustatten, damit sie schnell zuschlagen können. Bei einer Vierergruppe kleiner Kaktuswesen kommen so immerhin 80 Ability-Punkte für jede gekoppelte Guardian Force zusammen. Da die Angriffe der kleinen Kakteen keine echte Gefahr für die SEEDs darstellen, können sie sich hier lange aufhalten und den G.F.s sämtliche Tricks und Abilities beibringen.

Die fliegende Untertasse

An verschiedenen Stellen der »Final-Fantasy«-Welt kann es zu einer skurrilen Begegnung mit einem Ufo kommen. Die Orte, an denen sich diese Ufo-Sichtungen ereignen können, sind in der abgedruckten Weltkarte eingezeichnet. Hat man das Ufo an allen vier Stellen entdeckt, müssen Squall und seine Kameraden mit der Ragnarok auf eine Felsplattform nördlich des Chocobo-Schreins landen und ein wenig herumlaufen. Dort werden sie dann mit dem Ufo konfrontiert, das aber keine Bedrohung darstellt, denn es greift die Truppe nicht an. Mit ein paar Attacken können die SEEDs das Ufo so schwer beschädigen, daß es beim Fluchtversuch ins Trudeln gerät und an einer unbekannten Stelle abstürzt.





Fliegt Squall dann mit der Ragnarok zurück zu der Stelle, an der ursprünglich der Balamb Garden stationiert war, dann stoßen sie auf den Piloten des Ufos, den außerirdischen Koyo-Koyo. Das Alien ist durch den Absturz so geschwächt, daß es die SEEDs um 5 Elixiere bittet, damit es sich erholen und seine Reise fortsetzen kann. Erhält es diese 5 Gegenstände – das Item-Kommando muß hierfür unbedingt rechtzeitig schon vor der Begegnung gekoppelt werden –, dann revanchiert es sich, indem es die Kuyo-Kuyo-Karte herausruft – eine seltene Karte!

Omega Weapon

Im Schloss von Artemisia hält sich noch ein ganz besonderer Gegner versteckt. Dabei handelt es sich um Omega Weapon, ein furchterregendes Wesen.

Erinnern Sie sich an den blauen Nebel, der vor der Orgel in Artimisias Schloss wabert? Dort verbirgt sich Omega Weapon. Um ihn herauszulocken, muss ein Team die Glocke rechts neben der Eingangshalle läuten, indem sie am Seil zieht, das links herunterhängt. Es beginnt ein Countdown von rund einer Minuten. Die Gruppe, die die Glocke geläutet hat, muss schnell in den grünen Kreis treten und die Kontrolle an das andere Team übertragen, das sich am besten in dem grünen Kreis im Ballsaal bereithält. Nach dem Austausch der Kopplungen – dies ist ganz besonders wichtig! – koppeln Sie auch »Gegner 0%« der G.F. Diablos, damit Squall keine wertvolle Zeit durch Monsterbegegnungen verliert. Ferner sollten Fähigkeiten wie »Erstschlag« und »Auto-Hast« gekoppelt werden, um einen Zeitvorteil im Kampf zu haben. Wenn es Squall und seine beiden Begleiter – vorzugsweise Irvine und Xell – innerhalb der Zeitvorgabe bis zur Orgel schaffen, erwartet sie dort eine der größten Herausforderungen des Spiels.



OMEGA Weapon

Attackiert mit: Level-5-Tod, Meteor, Omegastrahl, Omegaschlag, Lichtsäule

Stärke: unempfindlich gegen die meisten Zauber- und Element-Attacken

Schwäche: keine

Draw: Flare, Holy, Meteor, Ultima

Stehlen: –

Belohnung: Dreigestirn

Ability-Punkte: 100

Strategie:

Viel Glück! Sie werden es brauchen.

Nein, im Ernst: Omega Weapon ist ein hammerharter Gegner. Seine Attacken sind vernichtend und seine Verteidigung schier unüberwindbar. Er kann mit einem Schlag die ganze Gruppe auslöschen, wenn sie nicht vollständig geheilt ist und 9.999 HP pro Mitglied besitzt. Omega Weapon beginnt seinen Angriff mit einer Runde Level-5-Tod. Alle Mitglieder, deren Stufe ein Vielfaches von 5 beträgt, werden sofort kampfunfähig – es sei denn, sie haben eine zuverlässige Zustandsabwehrkopplung gegen diesen unerfreulichen Zustand.

FINAL FANTASY 8

Danach wird es Meteore hageln. Diese ersten beiden Runden – das ist erst die Aufwärmphase – sollten dazu genutzt werden, Aura auf so viele Charaktere wie möglich zu zaubern. Dies ermöglicht den vermehrten Einsatz von Spezialtechniken bei voller Gesundheit. Wenn die Gruppe einen Göttertrank dabei hat und ihn einsetzen kann, nachdem Aura Wirkung zeigt, haben sie sehr gute Karten. Ansonsten muss sich das Team auf die »Lichtsäule« gefasst machen, die einem vollständig geheilten Charakter nur 1 HP übriglässt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Omega danach »Gravit« gegen die Gruppe zaubert. Dieser Spruch kann zum Glück keinen Charakter töten, egal wie schwach er ist, da er nur ein Viertel der Gesundheit abzieht. Diese kurze Verschnaufpause muss unbedingt zur vollen Heilung genutzt werden. Ein Final-Elixir stellt die Gesundheit der ganzen Mannschaft auf einen Schlag wieder her. Das gibt einem anderen Mitglied Gelegenheit, erneut »Aura« zu zaubern oder mit »Mauer« einen Schutzwall zu errichten, denn der nächste Angriff wird verheerend ausfallen. Der dritte im Bunde – idealerweise Squall – kann versuchen, eine Spezialtechnik anzuwenden. Wenn er diese mit seiner »Herzensbrecher«-Technik beenden darf, ist das schon die halbe Miete. Jetzt kommt die Mega-Flare-Attacke – da hilft nur noch Beten. Wenn eine G.F. beschworen wurde, dann geht diese jetzt mit Sicherheit flöten – soviel Schaden kann sie vermutlich nicht von ihrem Besitzer abwenden. Mit viel Glück und den oben genannten Ratschlägen kann es aber gelingen, Omega Weapon zu schlagen. Wenn es nicht klappt, bleibt ein Trost: Die Vernichtung von Omega Weapon ist nicht erforderlich, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen!

Ragnarok auf CD 4 wiederfinden

Wie man das Raumschiff Ragnarok auf CD 4 wiederfindet, nachdem die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verschmolzen sind, wird im Abschnitt »Der Karten-Klub« beschrieben.

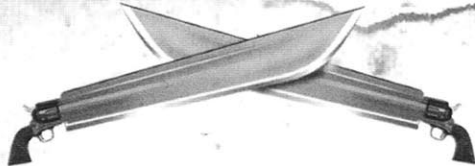
Das Chocobo-Spiel (benötigt PocketStation)

Die PocketStation ist ein kleines Zusatzgerät für die Sony Playstation, das in den MemoryCard-Slot gesteckt wird. Es verfügt über ein paar Bedientasten und einen kleinen LCD-Bildschirm von 32x32 Bildpunkten.

Offiziell ist die PocketStation bisher nur in Japan erschienen, kann aber über Importhändler auch in Deutschland bezogen werden. Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Buches stand nicht fest, ob die Pocketstation überhaupt jemals in Deutschland erscheinen wird.

Dennoch unterstützt Final Fantasy dieses Gerät. Ist es in einen der MemoryCard-Slots eingesteckt, so kann man auf der PocketStation ein kleines Mini-Spiel spielen, nachdem man auf CD 2 erstmals einen ausgewachsenen Chocobo gefangen hat. Danach erhält man einen kleinen Chocobo, den man über das »Speichern«-Menü in die PocketStation »laden« kann.





Dort ist es dann möglich, mit Hilfe des Baby-Chocobos ein kleines Abenteuer zu bestehen und wertvolle Gegenstände zu finden, die der kleine Chocobo dann per Datentransfer zu Squall und seinen Freunden bringt.

Das Chocobo-Spiel-Menü enthält vier Befehle:

Mit dem Befehl »World« wird Boko, so der Name des kleinen Rackers, in die PocketStation geschickt. »Home« bringt ihn zurück zu Squall und seinen Leuten. Mit »Do over« wird der Mini-Chocobo auf eine andere PocketStation übertragen. Hinter dem letzten Menüpunkt verbirgt sich eine kurze Anleitung für das Chocobo-Spiel selbst.

In dem Mini-Spiel muß der kleine Chocobo das Mogry-Kid ausfindig machen, das bei der Suche nach einem Schatz in den »Gruselbergen« verschwunden ist und wahrscheinlich vom Dämonenkönig gefangen wurde. Boko macht sich mit seinen beiden Freunden Cactuar und Moomba auf den Weg, um Mogry-Kid zu finden und zu retten.

Moomba und Cactuar streunen dabei durch die Gegend und suchen Waffen und besondere Gegenstände. Wenn Moomba eine Waffe findet, kann Boko sich aussuchen, ob es die neue Waffe übernehmen oder die alte lieber behalten möchte. Eine Waffe besteht aus vier verschiedenen Ziffern, die den Schaden bestimmen, die diese Waffe ausüben kann. Welcher dieser vier Werte benutzt wird, hängt vom Zufall ab.

Cactuar sammelt Items ein und bringt sie zu Boko, damit er sie zu Squall schicken kann. Bei diesen Items handelt es sich meist um Munition für Irvine, G.F.-Items oder »Blauen Zauber«, mit dem Quistis neue Spezial-Techniken erlernen kann.

Wenn es Boko gelingt, Mogry-Kid zu finden, erhält er das Mogry-Amulet. Mit Hilfe dieses Amulets kann eine von Squalls Guardian Forces die Fähigkeit »Mini-Mog« erlernen. Dabei handelt es sich um eine Kommando-Ability, die wie »Angriff«, »Zauber« oder »G.F.« aktiviert werden muß. Während des »Mogry-Tanzes«, der durch diesen Befehl ausgeführt wird, regenerieren sich die HP aller Guardian Forces.

Mogel Power – Cheatcodes

Wenn Sie über ein Schummel-Modul wie beispielsweise den Xploder verfügen, so können Sie Squall und seinen Mitstreitern mit Hilfe der folgenden Codes ein wenig auf die Sprünge helfen. Mit diesen Codes ist es möglich, die Charakterwerte der Figuren zu manipulieren, Gegenstände oder Spielkarten herbeizumogeln oder die Figuren mit einer nicht enden wollenden Anzahl von Zaubersprüchen ausstatten.

Die wichtigsten und interessantesten Codes sind in der folgenden Tabelle aufgelistet.

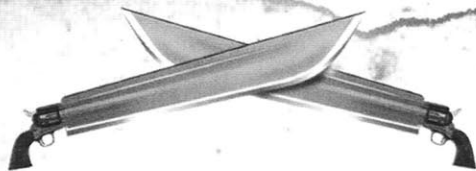
Maximale Gesundheit, Erfahrungsstufe und Attribute für...

Charakter	Eigenschaften	Maximale Freundschaft mit allen G.F.
Squall	Maximale HP	8007 7D88 03E8
	801F AAC8 270F	8007 7D8A 03E8
	Maximale Stufe	8007 7D8C 03E8
	301F AAC0 00FF	8007 7D8E 03E8
	301F AAC0 00FF	8007 7D90 03E8
	Max STR	8007 7D92 03E8

FINAL FANTASY 8

Charakter	Eigenschaften	Maximale Freundschaft mit allen G.F.
	3007 7D22 00FF	8007 7D94 03E8
	Max KRP	8007 7D96 03E8
	3007 7D23 00FF	8007 7D98 03E8
	Max MAG	8007 7D9A 03E8
	3007 7D24 00FF	8007 7D9C 03E8
	Max GST	8007 7D9E 03E8
	3007 7D25 00FF	8007 7DA0 03E8
	Max GES	8007 7DA2 03E8
	3007 7D26 00FF	8007 7DA4 03E8
	Max GLK	8007 7DA6 03E8
	3007 7D27 00FF	
Xell	Maximale HP	8007 7E20 03E8
	801F AAEA 270F	8007 7E22 03E8
	Maximale Stufe	8007 7E24 03E8
	301F AAEC 00FF	8007 7E26 03E8
	301F AAEE 00FF	8007 7E28 03E8
	Max STR	8007 7E2A 03E8
	3007 7DBA 00FF	8007 7E2C 03E8
	Max KRP	8007 7E2E 03E8
	3007 7DBB 00FF	8007 7E30 03E8
	Max MAG	8007 7E32 03E8
	3007 7DBC 00FF	8007 7E34 03E8
	Max GST	8007 7E36 03E8
	3007 7DBD 00FF	8007 7E38 03E8
	Max GES	8007 7E3A 03E8
	3007 7DBE 00FF	8007 7E3C 03E8
	Max GLK	8007 7E3E 03E8
	3007 7DBF 00FF	
Selphie	Maximale HP	8007 8080 03E8
	801F AB6A 270F	8007 8082 03E8
	Maximale Stufe	8007 8084 03E8
	301F AB6C 00FF	8007 8086 03E8
	301F AB6E 00FF	8007 8088 03E8
	Max STR	8007 808A 03E8
	3007 801A 00FF	8007 808C 03E8
	Max KRP	8007 808E 03E8
	3007 801B 00FF	8007 8090 03E8
	Max MAG	8007 8092 03E8
	3007 801C 00FF	8007 8094 03E8





Charakter	Eigenschaften	Maximale Freundschaft mit allen G.F.
	Max GST	8007 8096 03E8
	3007 801D 00FF	8007 8098 03E8
	Max GES	8007 809A 03E8
	3007 801E 00FF	8007 809C 03E8
	Max GLK	8007 809E 03E8
	3007 801F 00FF	
Quistis	Maximale HP	8007 7F50 03E8
	801F AB2A 270F	8007 7F52 03E8
	Maximale Stufe	8007 7F54 03E8
	301F AB2C 00FF	8007 7F56 03E8
	301F AB2E 00FF	8007 7F58 03E8
	Max STR	8007 7F5A 03E8
	3007 7EEA 00FF	8007 7F5C 03E8
	Max KRP	8007 7F5E 03E8
	3007 7EEB 00FF	8007 7F60 03E8
	Max MAG	8007 7F62 03E8
	3007 7EEC 00FF	8007 7F64 03E8
	Max GST	8007 7F66 03E8
	3007 7EED 00FF	8007 7F68 03E8
	Max GES	8007 7F6A 03E8
	3007 7EEE 00FF	8007 7F6C 03E8
	Max GLK	8007 7F6E 03E8
	3007 7EEF 00FF	
Rinoa	Maximale HP	8007 7FE8 03E8
	801F AB4A 270F	8007 7FEA 03E8
	Maximale Stufe	8007 7FEC 03E8
	301F AB4C 00FF	8007 7FEE 03E8
	301F AB4E 00FF	8007 7FF0 03E8
	Max STR	8007 7FF2 03E8
	3007 7F82 00FF	8007 7FF4 03E8
	Max KRP	8007 7FF6 03E8
	3007 7F83 00FF	8007 7FF8 03E8
	Max MAG	8007 7FFA 03E8
	3007 7F84 00FF	8007 7FFC 03E8
	Max GST	8007 7FFE 03E8
	3007 7F85 00FF	8007 8000 03E8
	Max GES	8007 8002 03E8
	3007 7F86 00FF	8007 8004 03E8
	Max GLK	8007 8006 03E8
	3007 7F87 00FF	

FINAL FANTASY 8

Charakter	Eigenschaften	Maximale Freundschaft mit allen G.F.
Irvine	Maximale HP	8007 7EB8 03E8
	801F AB0A 270F	8007 7EBA 03E8
	Maximale Stufe	8007 7EBC 03E8
	301F AB0C 00FF	8007 7EBE 03E8
	301F AB0E 00FF	8007 7EC0 03E8
	Max STR	8007 7EC2 03E8
	3007 7E52 00FF	8007 7EC4 03E8
	Max KRP	8007 7EC6 03E8
	3007 7E53 00FF	8007 7EC8 03E8
	Max MAG	8007 7ECA 03E8
	3007 7E54 00FF	8007 7ECC 03E8
	Max GST	8007 7ECE 03E8
	3007 7E55 00FF	8007 7ED0 03E8
	Max GES	8007 7ED2 03E8
	3007 7E56 00FF	8007 7ED4 03E8
	Max GLK	8007 7ED6 03E8
	3007 7E57 00FF	

Alle Guardian Forces verfügbar mit maximaler HP und maximaler Stufe

Guardian Force	Verfügbar	Max HP/Stufe
Quetzacotl 3007 9250 00FF	3007 78E9 0001	8007 924A 270F
Shiva 3007 925C 00FF	3007 792D 0001	8007 9256 270F
Ifrit 3007 9268 00FF	3007 7971 0001	8007 9262 270F
Siren 3007 9274 00FF	3007 79B5 0001	8007 926E 270F
Brothers 3007 9280 00FF	3007 79F9 0001	8007 927A 270F
Diabolos 3007 928C 00FF	3007 7A3D 0001	8007 9286 270F
Carbuncle 3007 9298 00FF	3007 7A81 0001	8007 9292 270F
Leviathan 3007 92A4 00FF	3007 7AC5 0001	8007 929E 270F
Pandemona 3007 92B0 00FF	3007 7B09 0001	8007 92AA 270F
Cerberus 3007 92BC 00FF	3007 7B4D 0001	8007 92B6 270F
Alexander 3007 92C8 00FF	3007 7B91 0001	8007 92C2 270F





Guardian Force	Verfügbar	Max HP/Stufe
Doomtrain 3007 92D4 00FF	3007 7BD5 0001	8007 92CE 270F
Bahamut 3007 92E0 00FF	3007 7C19 0001	8007 92DA 270F
Kaktor 3007 92EC 00FF	3007 7C5D 0001	8007 92E6 270F
Tombery 3007 92F8 00FF	3007 7CA1 0001	8007 92F2 270F
Eden 3007 9304 00FF	3007 7CE5 0001	8007 92FE 270F

99 von jedem Zauberspruch

Die ersten 12 Stellen bestimmen den Inventarplatz für den jeweiligen Charakter, die letzten beiden Stellen den Namen des Zaubers, der an diesem Inventarplatz stehen soll.

Wenn Squall also beispielsweise 99x Ultima in dem ersten Inventarplatz haben möchte, so lautet der passende Code dafür

80077D28 63 13 (13=«Ultima»)

Bei der Zusammenstellung des Zauberinventars bitte beachten: Solange der Code aktiv ist, wird sich die Zahl von 99 Zaubersprüchen nicht verändern – weder beim Zaubern, noch beim Ziehen von Sprüchen. Es empfiehlt sich, den Code anzuwenden, wenn alle Party-Mitglieder auswählbar sind – nachdem Irvine hinzugestoßen ist –, das Spiel dann abzuspeichern und ohne die aktivierten Codes wieder zu starten. Dann kann der gespeicherte Spielstand geladen werden und weitergespielt werden.

Außerdem sollte berücksichtigt werden, daß es für eine Spielfigur nicht möglich ist, alle verfügbaren Zaubersprüche auf einmal zu besitzen. Der Platz ist auf 32 verschiedene Zaubersprüche begrenzt. Es sollte also in jedem Fall ein wenig vorausschauend geplant werden, damit zumindest eine Figur über wichtige Heilsprüche wie zum Beispiel »Medica« verfügt.

Die zweistelligen Codes für die Identifikation der Zaubersprüche lauten:

01	Feuer	0C	Bio
02	Feura	0D	Gravit
03	Feuga	0E	Holy
04	Eis	0F	Flare
05	Eisra	10	Meteor
06	Eisga	11	Beben
07	Blitz	12	Tornado
08	Blitzra	13	Ultima
09	Blitzga	14	Apocalypse
0A	Aqua	15	Vita
0B	Aero	16	Vitra

FINAL FANTASY 8

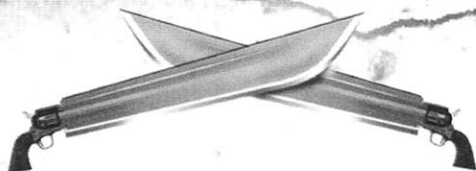
17	Vigra	29	Schweigen
18	Engel	2A	Stein
19	Erzengel	2B	Tod
1A	Regena	2C	Saugen
1B	Medica	2D	Seuche
1C	Anti-Z	2E	Tobsucht
1D	Protes	2F	Levitas
1E	Shell	30	Zombie
1F	Reflek	31	Melton
20	Aura	32	Analyse
21	Doppel	33	Mega- Vita
22	Tripel	34	Mauer
23	Hast	35	Levidega
24	Gemach	36	nicht zugewiesen
2	Stop	37	nicht zugewiesen
26	Blende	38	The End
27	Konfu		
28	Schlaf		

Die Codes für die Magie-Inventarplätze der einzelnen Figuren lauten:

xx = Code für den Zauber (siehe vorherige Tabelle)

Platz	Squall	Xell	Selphie
1	8007 7D28 63??	8007 7DC0 63??	8007 8020 63??
2	8007 7D2A 63??	8007 7DC2 63??	8007 8022 63??
3	8007 7D2C 63??	8007 7DC4 63??	8007 8024 63??
4	8007 7D2E 63??	8007 7DC6 63??	8007 8026 63??
5	8007 7D30 63??	8007 7DC8 63??	8007 8028 63??
6	8007 7D32 63??	8007 7DCA 63??	8007 802A 63??
7	8007 7D34 63??	8007 7DCC 63??	8007 802C 63??
8	8007 7D36 63??	8007 7DCE 63??	8007 802E 63??
9	8007 7D38 63??	8007 7DC0 63??	8007 8030 63??
10	8007 7D3A 63??	8007 7DD2 63??	8007 8032 63??
11	8007 7D3C 63??	8007 7DD4 63??	8007 8034 63??
12	8007 7D3E 63??	8007 7DD6 63??	8007 8036 63??
13	8007 7D40 63??	8007 7DD8 63??	8007 8038 63??
14	8007 7D42 63??	8007 7DDA 63??	8007 803A 63??
15	8007 7D44 63??	8007 7DDC 63??	8007 803C 63??
16	8007 7D46 63??	8007 7DDE 63??	8007 803E 63??
17	8007 7D48 63??	8007 7DE0 63??	8007 8040 63??
18	8007 7D4A 63??	8007 7DE2 63??	8007 8042 63??





Platz	Squall	Xell	Selphie
19	8007 7D4C 63??	8007 7DE4 63??	8007 8044 63??
20	8007 7D4E 63??	8007 7DE6 63??	8007 8046 63??
21	8007 7D50 63??	8007 7DE8 63??	8007 8048 63??
22	8007 7D52 63??	8007 7DEA 63??	8007 804A 63??
23	8007 7D54 63??	8007 7DEC 63??	8007 804C 63??
24	8007 7D56 63??	8007 7DEE 63??	8007 804E 63??
25	8007 7D58 63??	8007 7DF0 63??	8007 8050 63??
26	8007 7D5A 63??	8007 7DF2 63??	8007 8052 63??
27	8007 7D5C 63??	8007 7DF4 63??	8007 8054 63??
28	8007 7D5E 63??	8007 7DF6 63??	8007 8056 63??
29	8007 7D60 63??	8007 7DF8 63??	8007 8058 63??
30	8007 7D62 63??	8007 7DFA 63??	8007 805A 63??
31	8007 7D64 63??	8007 7DFC 63??	8007 805C 63??
32	8007 7D66 63??	8007 7DFE 63??	8007 805E 63??

Platz	Rinoa	Quistis	Irvine
1	8007 7F88 63xx	8007 7EF0 63xx	8007 7E58 63xx
2	8007 7F8A 63xx	8007 7EF2 63xx	8007 7E5A 63xx
3	8007 7F8C 63xx	8007 7EF4 63xx	8007 7E5C 63xx
4	8007 7F8E 63xx	8007 7EF6 63xx	8007 7E5E 63xx
5	8007 7F90 63xx	8007 7EF8 63xx	8007 7E60 63xx
6	8007 7F92 63xx	8007 7EFA 63xx	8007 7E62 63xx
7	8007 7F94 63xx	8007 7EFC 63xx	8007 7E64 63xx
8	8007 7F96 63xx	8007 7EFE 63xx	8007 7E66 63xx
9	8007 7F98 63xx	8007 7F00 63xx	8007 7E68 63xx
10	8007 7F9A 63xx	8007 7F02 63xx	8007 7E6A 63xx
11	8007 7F9C 63xx	8007 7F04 63xx	8007 7E6C 63xx
12	8007 7F9E 63xx	8007 7F06 63xx	8007 7E6E 63xx
13	8007 7FA0 63xx	8007 7F08 63xx	8007 7E70 63xx
14	8007 7FA2 63xx	8007 7F0A 63xx	8007 7E72 63xx
15	8007 7FA4 63xx	8007 7F0C 63xx	8007 7E74 63xx
16	8007 7FA6 63xx	8007 7F0E 63xx	8007 7E76 63xx
17	8007 7FA8 63xx	8007 7F10 63xx	8007 7E78 63xx
18	8007 7FAA 63xx	8007 7F12 63xx	8007 7E7A 63xx
19	8007 7FAC 63xx	8007 7F14 63xx	8007 7E7C 63xx
20	8007 7FAE 63xx	8007 7F16 63xx	8007 7E7E 63xx
21	8007 7FB0 63xx	8007 7F18 63xx	8007 7E80 63xx
22	8007 7FB2 63xx	8007 7F1A 63xx	8007 7E82 63xx
23	8007 7FB4 63xx	8007 7F1C 63xx	8007 7E84 63xx

FINAL FANTASY 8

Platz	Rinoa	Quistis	Irvine
24	8007 7FB6 63xx	8007 7F1E 63xx	8007 7E86 63xx
25	8007 7FB8 63xx	8007 7F20 63xx	8007 7E88 63xx
26	8007 7FBA 63xx	8007 7F22 63xx	8007 7E8A 63xx
27	8007 7FBC 63xx	8007 7F24 63xx	8007 7E8C 63xx
28	8007 7FBE 63xx	8007 7F26 63xx	8007 7E8E 63xx
29	8007 7FC0 63xx	8007 7F28 63xx	8007 7E90 63xx
30	8007 7FC2 63xx	8007 7F2A 63xx	8007 7E92 63xx
31	8007 7FC4 63xx	8007 7F2C 63xx	8007 7E94 63xx
32	8007 7FC6 63xx	8007 7F2E 63xx	8007 7E96 63xx

Maximal mögliche Anzahl aller Karten besitzen:

30078B68 00FF	30078B69 00FF	30078B6A 00FF	30078B6B 00FF
30078B6C 00FF	30078B6D 00FF	30078B6E 00FF	30078B6F 00FF
30078B70 00FF	30078B71 00FF	30078B72 00FF	30078B73 00FF
30078B74 00FF	30078B75 00FF	30078B76 00FF	30078B77 00FF
30078B78 00FF	30078B79 00FF	30078B7A 00FF	30078B7B 00FF
30078B7C 00FF	30078B7D 00FF	30078B7E 00FF	30078B7F 00FF
30078B80 00FF	30078B81 00FF	30078B82 00FF	30078B83 00FF
30078B84 00FF	30078B85 00FF	30078B86 00FF	30078B87 00FF
30078B88 00FF	30078B89 00FF	30078B8A 00FF	30078B8B 00FF
30078B8C 00FF	30078B8D 00FF	30078B8E 00FF	30078B8F 00FF
30078B90 00FF	30078B91 00FF	30078B92 00FF	30078B93 00FF
30078B94 00FF	30078B95 00FF	30078B96 00FF	30078B97 00FF
30078B98 00FF	30078B99 00FF	30078B9A 00FF	30078B9B 00FF
30078B9C 00FF	30078B9D 00FF	30078B9E 00FF	30078B9F 00FF
30078BA0 00FF	30078BA1 00FF	30078BA2 00FF	30078BA3 00FF
30078BA4 00FF	30078BA5 00FF	30078BA6 00FF	30078BA7 00FF
30078BA8 00FF	30078BA9 00FF	30078BAA 00FF	30078BAB 00FF
30078BAC 00FF	30078BAD 00FF	30078BAE 00FF	30078BAF 00FF
30078BB0 00FF	30078BB1 00FF	30078BB2 00FF	30078BB3 00FF
30078BB4 00FF	8007 8BD6 FFFF	8007 8BD8 FFFF	30078BD4 0001
30078BB5 00F0	30078BB6 00F0	30078BB7 00F0	30078BB8 00F0
30078BB9 00F0	30078BBA 00F0	30078BBB 00F0	30078BBC 00F0
30078BBD 00F0	30078BBE 00F0	30078BBF 00F0	30078BC0 00F0
30078BC1 00F0	30078BC2 00F0	30078BC3 00F0	30078BC4 00F0
30078BC5 00F0	30078BC6 00F0	30078BC7 00F0	30078BC8 00F0
30078BC9 00F0	30078BCA 00F0	30078BCB 00F0	30078BCC 00F0
30078BCD 00F0	30078BCE 00F0	30078BCF 00F0	30078BD0 00F0
30078BD1 00F0	30078BD2 00F0	30078BD3 00F0	30078BD4 00F0
30078BD5 00F0			



**Hinweis:**

Unter der URL <http://www.megaplay.de/files/ps/ff8.txt> liegt eine ASCII-Datei zum Download bereit, die zahlreiche Codes enthält – das spart ein wenig Tipperei.

Besonderer Dank an dieser Stelle an UL1 vom Xploder-Cheats-Forum für die freundliche Unterstützung und Hilfestellung bei diversen Problemlösungen.

Unter <http://www.blaze.de> findet man stets aktuelle Codes zu zahlreichen Spielen.

Webweiser**World Wide Web**

Squaresoft, die Firma, die hinter der Final-Fantasy-Reihe steht, betreibt unter der Adresse

<http://www.square.co.jp>

eine eigene Homepage, die zwar aktuelle Informationen bietet, allerdings aber auch ein paar Brocken japanisch voraussetzt.

Für den normalsterblichen Westeuropäer mit Englischkenntnissen ist da die Webseite der amerikanischen Niederlassung unter

<http://www.squareusa.com>

weitaus ergiebiger.

Neben diesen offiziellen Seiten gibt es auch zahlreiche Fanseiten, die sich mit Squalls Abenteuern befassen. Viele dieser Sites haben sich zu einem Webring zusammengeschlossen und bieten umfassende Hintergrundinformationen zu Final Fantasy 8 und den zahlreichen Vorgängern.

Hier eine kleine Auswahl besonders erwähnenswerter Sites:

http://www.shadowflame.com/ffviii/FF8_main.htm

<http://members.tripod.com/~USFinalFantasyVIII/main.html>

Eine Übersicht über am Webring teilnehmende Homepages findet man unter

<http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=finalfantasy8;list>

Bei der Suche nach Xploder-Mogelcodes ist das Forum Xploder-Forum unter

<http://www.blaze.de>

unentbehrlich. Dort kann man sich bei Problemen mit anderen Xploder-Benutzern austauschen und die neuesten Supportdateien für den Xploder kostenlos herunterladen.

Und zum guten Schluß: Bei der Suche nach Cheats (nicht nur für Final Fantasy 8) ist die deutschsprachige Homepage

<http://www.mogelpower.de>

eine große Hilfe.

AOL

Hilfe für Spieler wartet im deutschsprachigen Spieleforum, das Sie mit dem Kennwort SPIELE erreichen. Einen Versuch ist zusätzlich sicher das US-Spieleforum wert, auf das mit Kennwort GAMES zugegriffen wird.

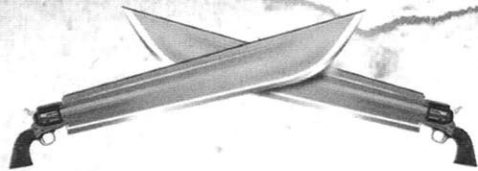
FINAL FANTASY 8

Newsgroups

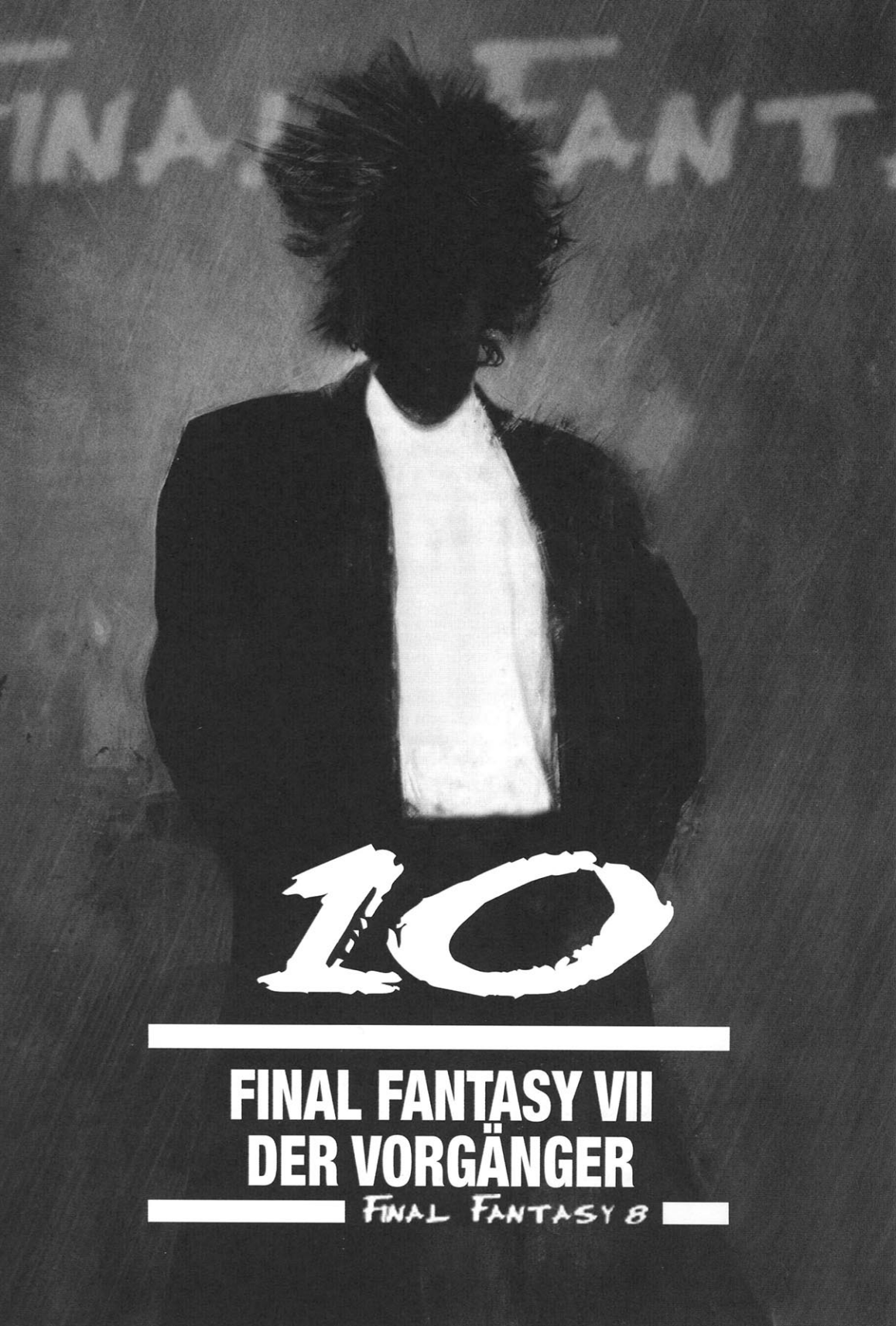
Vor allem in der Gruppe `de.rec.games.computer` können Sie sich mit vielen deutschsprachigen Spielern unterhalten und Informationen austauschen.

FidoNet

Im Fido-Netz gibt es mit der `SPIELE.GER` und der `KONSOLE.GER` zwei große Foren für deutschsprachige Spieler – auch wenn die Maillaufzeiten mit denen der Internet Newsgroups nicht mithalten können. Übrigens können Sie dort auch auf den Schreiber dieser Zeilen treffen. Schauen Sie doch ruhig mal vorbei!



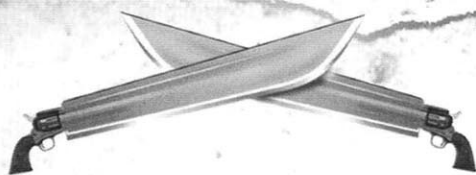
196



10

**FINAL FANTASY VII
DER VORGÄNGER**

FINAL FANTASY 8



Hat Final Fantasy VIII Lust auf mehr geweckt? Ja? Dann habe ich da einen Tipp für Sie: Der Vorgänger, konsequenterweise »Final Fantasy VII« betitelt, ist nach wie vor in den Geschäften erhältlich – die Playstation-Version als günstige »Platinum-Edition« sogar für einen empfohlenen Verkaufspreis von unter 50 Mark.

In diesem epischen Abenteuer geht es um den Kampf eines Rebellen namens Cloud Strife, der mit seinen fünf Begleitern um die Welt reist und allerhand Abenteuer erlebt. Die folgenden Seiten stellen einen Leitfaden dar, der helfen soll, Cloud auf diesem Abenteuer zu begleiten.

Für zusätzliche Informationen und einen kompletten Lösungsweg, der die Details zu allen Orten und Handlungssträngen enthält und auch noch das letzte Geheimnis um Final Fantasy VII lüftet, empfehle ich »Das offizielle Lösungsbuch« von Theodor Isporidi und David Cassady, ebenfalls erschienen in der X-Games-Reihe, ISBN 3-8272-9026-0. Doch jetzt kommen wir ohne viel Gerede zur Sache – das Abenteuer beginnt.

Der Anschlag auf den Mako-Reaktor

Zu Beginn der Geschichte reist Cloud mit einer Gruppe Rebellen unter der Leitung des bulligen Barrett Wallace zum Mako-Reaktor der Stadt Midgar. Cloud vertreibt sich die Zeit, indem er sich mit den Mitreisenden unterhält.

Am Ziel angekommen, steigt die Gruppe aus und wird sofort von zwei Wachen angegriffen. Gegen die Übermacht der Rebellengruppe haben sie aber keine Chance. Eine Untersuchung der beiden Wachen fördert ein paar Tränke zu Tage, die Cloud bereitwillig einsteckt. Daraufhin folgt er seinem Anführer bis zum Eingang, wo es eine kurze Einweisung in die Mission gibt. Danach geht es weiter – Cloud hält sich einfach an seine Mitstreiter. Die verschlossenen Türen sind für Jesse und Biggs kein Hindernis – sie können die Sicherheitscodes problemlos knacken.

Während Jesse an einer Aufzugtür werkelt, geht Cloud in einen Nachbarraum und mopst aus einer herumstehenden Kiste eine Phönixfeder. Nun ist er bereit, um mit dem Aufzug nach unten zu fahren.

Über ein paar Treppen und Leitern dringt die Gruppe tiefer in den Komplex ein, bis sie eine Brücke erreicht. Jenseits der Brücke wartet der Reaktor. Clouds Aufgabe ist es, eine Bombe zu platzieren und scharf zu machen. Wenn der Countdown läuft, wird ein Alarm ausgelöst, der einen Wachroboter auf den Plan ruft. Cloud und Barret sitzen in der Falle! Der Roboter, der aussieht wie ein großer mechanischer Skorpion, kann am besten mit Blitzzauber angegriffen werden. Wenn er bedrohlich seinen Schwanzstachel hebt, sollten Cloud und Barret mit ihren Attacken aussetzen, da sie sonst von einem mächtigen Verteidigungsstrahl getroffen werden. Wenn die beiden den Roboter besiegen, erbeuten sie als Belohnung eine Waffe für Barret.

Nun haben die beiden nur noch rund 10 Minuten, um aus dem Reaktor zu verschwinden, bevor er explodiert. Schnell suchen sie sich den Weg zurück nach draußen. Unterwegs treffen sie auf Jesse, die sich den Fuß eingeklemmt hat. Ehrensache, dass Cloud sie aus dieser misslichen Lage befreit, bevor er weiterrennt. Jesse revanchiert sich für ihre Rettung, indem sie eine verschlossene Tür öffnet und damit vermutlich allen das Leben rettet.

Die Rebellen haben den Reaktor kaum verlassen, da fliegt er mit einem ohrenbetäubenden Getöse in die Luft. Die Rebellen teilen sich auf und bestimmen den Bahnhof als

FINAL FANTASY 8

Sammelpunkt. Cloud ist nun auf sich allein gestellt und trifft in der Stadt Midgard eine junge Frau namens Aeris Gainsbourg, die Blumen verkauft. Cloud wechselt ein paar Worte mit ihr und begibt sich dann nach Süden, um Barret wiederzutreffen.

Auf dem Weg dorthin wird er mit einer Gruppe von Wachsoldaten konfrontiert, denen er versucht zu entkommen – gelingt ihm dies nicht, dann wird er sich wohl zum Kampf stellen müssen. In letzter Sekunde gelingt es Cloud, von der Brücke auf einen vorbeifahrenden Zug zu springen. In dem Zug trifft er auf Barret und seine Kumpel, die sich schon mal ohne Cloud auf den Weg gemacht haben.

Cloud wartet dann im vorderen Abteil des Zugs, bis dieser sein Ziel erreicht – den Sektor 7. Mit Barret sucht Cloud nun das Versteck der Rebellen auf – eine kleine Bar, die einer jungen Frau namens Tifa gehört. Hier wird zunächst einmal die Lage erörtert, bevor weitere Pläne geschmiedet werden. Cloud, der alte Schmeichler, kann Tifa die Blume geben, die er von Aeris gekauft hat. Tifa und Cloud kennen sich schon von Kindersbeinen an und schwelgen ein wenig in Erinnerungen.

Nach einiger Zeit steht das nächste Ziel der Rebellen fest: Der Reaktor in Sektor 5 soll als Nächstes gesprengt werden. Nach getaner Arbeit geht Cloud erst einmal zu Bett, um sich von den Strapazen des Tages zu erholen. Nach dieser Müte voll Schlaf beschließt Cloud, ein wenig in den umliegenden Shops einkaufen zu gehen, bevor die nächste Mission beginnt. Er tauscht sich bei der Gelegenheit mit Barret ein wenig über den Gebrauch der Materias aus, um sich weiterzubilden. Nach der Shoppingtour geht es zum Bahnhof, wo auch schon der Zug zum Sektor 5 wartet.

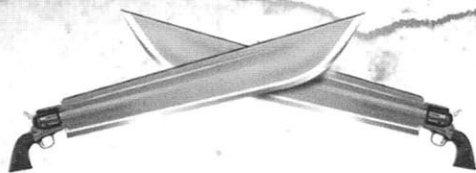
Aufgrund eines verbesserten Sicherheitssystems sind die Rebellen gezwungen, aus dem fahrenden Zug zu springen, um einer Entdeckung durch das Sicherheitspersonal zu entgehen.

Nach diesem waghalsigen Stunt geht es nach Norden zum Reaktor. Im Inneren stößt die Gruppe auf zahlreiche Wachen und Sicherheitssysteme, die sich aber durch einen Lüftungsschacht umgehen lassen. Dieser Schacht führt Cloud mit Jesse und Biggs zusammen, die sich ebenfalls hier eingefunden haben.

Dieser Reaktor ist ähnlich aufgebaut wie der im Sektor 7, daher finden die Saboteure schnell ihr Ziel. Bevor Cloud die Bombe platzieren kann, hat er eine seltsame Vision, die ihn kurzzeitig außer Gefecht setzt. Unbeirrt von diesem seltsamen Traum aktiviert er die Bombe und nimmt danach die Beine in die Hand. Auf dem Weg nach draußen müssen die drei in Teamarbeit eine Sicherheitstür öffnen, indem sie gleichzeitig auf drei Knöpfe drücken.

An dem Speicherpunkt sollte nun der Spielstand gesichert werden, denn ein weiterer Bosskampf steht bevor. Wie sich herausstellt, hat Präsident Shinra den Rebellen eine Falle gestellt und sie sind auch prompt hineingetappt. Ein »Airbuster«, die neueste Waffe aus dem Hause Shinra, soll die Rebellen zur Strecke bringen. Doch die Kämpfer setzen ihm von zwei Seiten mit Blitzzauber und Limitattacken zu, wenn er ihnen den Rücken zudreht – dagegen ist er machtlos. Greifen sie ihn von vorne an, dann müssen sie mit einer furchterlichen Konterattacke rechnen. Zwei gewaltige Explosionen – die des Airbusters und die des Reaktors – schleudern Squall von der Brücke und in die Tiefe, wo er das Bewusstsein verliert.





Sektor 7 in Gefahr

Als Cloud erwacht, findet er sich in einer abbruchreifen Kirche wieder. Das Blumenmädchen Aeris ist bei ihm. Er unterhält sich mit ihr, bis die beiden von ein paar Soldaten überrascht werden. Als Aeris durch das Maschinengewehrfeuer irritiert die Balance verliert, hilft ihr Cloud, indem er drei Fässer – das linke, das obere und das rechte (in dieser Reihenfolge) – nach unten auf die Angreifer wirft, wenn Aeris nach ihm ruft. Danach entkommen die beiden über den Dachstuhl der Kirche nach draußen.

Über einen Pfad nach links gelangen die beiden in die Slums von Sektor 5. Nördlich der Slums befindet sich Aeris' Haus. Ihre Mutter bedankt sich bei Cloud dafür, dass er so gut auf Aeris aufgepasst hat. Er darf dort die Nacht verbringen, um sich auszuruhen.

Am nächsten Morgen begibt er sich zurück zum Sektor 7 und sucht Tifas Bar auf. Aeris, die damit gerechnet hat, dass Cloud sich heimlich davonstehlen würde, fängt ihn auf halbem Weg ab und begleitet ihn zu den Rebellen. Kurz vor ihrem Ziel begegnet ihnen eine prunkvolle Kutsche, auf der Tifa an ihnen vorbei fährt. Neugierig folgen sie dem Gespann, um herauszufinden, was da vor sich geht.

Die beiden kommen zum Wall Market, einem Einkaufs- und Amüsiercenter. Tifa soll zu Don Corneo gebracht werden, einem mächtigen Nachtclubbesitzer, der seine Residenz im Norden des Market hat. In diese Wohnung werden laut Anweisungen des Dons nur Frauen eingelassen. Da Cloud es nicht zulassen kann, dass Aeris sich alleine in dieses zwielichtige Etablissement begibt, verkleidet er sich als Frau, um ebenfalls vorgelassen zu werden. In der Boutique im Nordwesten des Wall Market wird er auch schon fündig. Aber da der Vater des Verkäufers, der die Kleider maßschneidert, vor lauter Frust über seine Arbeit in der Kneipe versackt ist, muss Cloud ihn erst finden und überreden, ihm ein schönes Kleidchen zu nähen. Um die Tarnung zu perfektionieren, braucht Cloud aber noch eine Perücke. Die bekommt er im Bodybuildingstudio, nachdem er den Chef der Muckibude in einem sportlichen Zweikampf besiegt hat. Jetzt fehlt nur noch ein wenig Make-up. In der Bar will er sich auf den Toiletten schminken, aber die werden von einer Frau mit einem nervösen Magen blockiert. Cloud besorgt einen Apotheken-Coupon aus dem örtlichen Imbiss, den er in der Apotheke gegen eine Medizin eintauscht. Die Frau ist über die Hilfe so erfreut, dass sie Cloud kurzerhand ein wenig von ihrem aufreizenden Parfüm gibt. Woher bekommt Cloud nun ein wenig Schminke? Im »Honigbienen«-Club wird er fündig. Einer der dort herumlungernenden Passanten überlässt ihm eine Eintrittskarte für diesen exklusiven Laden.

Nachdem Cloud also seine liebebreizende Verkleidung komplettiert hat, wagt er sich zum Anwesen des Don Corneo. Die Wache an der Tür durchschaut seine Tarnung nicht und lässt die beiden bedenkenlos passieren. Sie finden Tifa im Keller und unterhalten sich kurz mit ihr, bevor Don Corneo alle Frauen nach oben bittet, um sich sein Betthäschen für die kommende Nacht auszusuchen.

Kurze Zeit später kommt es zur Konfrontation mit Don Corneo. Bereitwillig erklärt er den Rebellen, dass er Barret und AVALANCHE im Auftrag der Shinra Corporation ausspioniert hat und diese plant, die gesamten Slums unter Sektor 7 zu vernichten, indem sie einen Stützpfiler sabotieren und Sektor 7 hinunterstürzen lassen. Doch bevor die drei diese schreckliche Nachricht so richtig verdauen können, nutzt Don Corneo eine Unachtsamkeit und lässt sie durch eine Falltür in die Kanalisation stürzen, wo ein riesiges Monster namens Arco schon auf sie wartet. Als Wesen, das vornehmlich in der

FINAL FANTASY 8

nassen Kanalisation lebt, ist es besonders anfällig gegen Feuer. Es verfügt über eine gewaltige Wasserattacke, die allen Mitgliedern der Kampftruppe Schaden zufügt – aber auch der Arco selbst wird dadurch in Mitleidenschaft gezogen. Nachdem sie das Ungeheuer aus dem Weg geräumt haben, kurieren sie erst einmal ihre leichten Verletzungen – denn wer weiß schon, was für Monster sich hier unten noch so tummeln.

Durch einen Lüftungsschacht und diverse Tunnel gelangen die beiden zum Eisenbahnfriedhof. Der Weg hier hindurch führt über einige alte Waggons hinweg, bis es scheinbar gar nicht mehr weitergeht. Dann müssen die drei ein paar der Waggons mit Muskelkraft beiseite schieben, um weiterzukommen. Nach diesen Anstrengungen erreichen sie Sektor 7. Am Fuß des Stützpfeilers geht es schon richtig rund. Rebellen und Soldaten liefern sich einen erbitterten Kampf um die riesige Säule. Ohne lange zu zögern laufen Tifa und Cloud die Stufen hinauf, während Aeris sich um Marlene, Barrets kleine Tochter kümmert, die alleine in der Bar geblieben ist und sich in großer Gefahr befindet, sollte die Stütze brechen.

Oben auf der Plattform begegnen sie Barret, der sich ihnen anschließt. Die drei treffen nun auf Reno, den Anführer der Turks. Dieser hat bereits alles für die Sprengung vorbereitet und will die Rebellen davon abhalten, den Sprengsatz zu entschärfen. Er stellt sich ihnen in den Weg und fordert sie zum Kampf. Obwohl Cloud und seine Freunde in der Überzahl sind, erweist sich Reno als hartnäckiger Gegner. Sein Elektrostab kann erheblichen Schaden verursachen, dessen Heilung wertvolle Angriffszeit verschlingt. Zusätzlich kann Reno einen Gegner mit einer Pyramide festsetzen, die durch einen Schlag der Verbündeten aber zersplittert werden kann. Mit vereinten Kräften gelingt es Cloud, Barret und Tifa aber bald, Reno zu verscheuchen – doch leider ist es zu spät. Sie schaffen es gerade noch, sich selbst in Sicherheit zu bringen, bevor der Stützpfeiler unter der Explosion nachgibt und Sektor 7 auf die darunterliegenden Slums stürzen lässt. Zu allem Überfluss haben die Turks auch noch Aeris gekidnappt.

Nachdem sich die Trümmer gelegt haben und der Rauch sich verzogen hat, finden sich die drei auf dem Spielplatz in Sektor 6 wieder. Besorgt begibt sich Cloud zu Aeris' Haus. Dort erfahren sie von ihrer Mutter, dass Aeris nur adoptiert ist und scheinbar zu einer Gruppe von Menschen gehört, die den Namen »altes Volk« trägt. Die Shinra Corporation ist schon seit langer Zeit hinter Aeris her, um das Geheimnis dieses alten Volks zu ergründen, das der Legende nach den Menschen zur Glückseligkeit verhelfen kann. Wie es scheint, ist Aeris nun zum Hauptquartier der Shinra Corporation gebracht worden. Ehrensache, dass Cloud beschließt, sie da wieder rauszuholen. Zuvor decken sie sich im Wall Market beim Händler mit nützlicher Ausrüstung – unter anderem einer Batterie – ein.

Ein paar spielende Kinder zeigen Cloud den Weg zu einem langen Kabel, das nach dem Unglück mit dem Stützpfeiler der einzige Weg zu sein scheint, aus dem Slum zurück nach oben zu gelangen. Auf halbem Weg braucht Cloud die Batterie aus dem Waffensladen, um einen Propeller in Bewegung zu setzen. Wenig später benutzt er sie ein zweites Mal, um eine Schranke zu heben, die den Weg versperrt. Nun muss er nur noch über die pendelnde Stange springen, bevor er schon bald das Shinra-Hauptquartier erreicht.

Das Hochhaus, in dem sich die Shinra Corporation niedergelassen hat, bietet einen imposanten Anblick. Es ist sicher klug, den Speicherpunkt zu benutzen, der sich vor dem Eingang befindet.





Cloud muss eine Entscheidung treffen: Schleichen sich die Rebellen leise und unauffällig über die Feuertreppe auf der Rückseite des Gebäudes nach oben oder stürmen sie durch den Haupteingang in das Hauptquartier und kämpfen sich in die oberen Etagen?

Wie immer auch die Entscheidung ausfällt – über kurz oder lang kommt die Gruppe im 59. Stockwerk an. Von hier aus müssen Cloud und seine Freunde sich Etage für Etage vorarbeiten.

Etage 59: Um die Schlüsselkarte für das 60. Stockwerk zu erhalten, müssen die Wachen vor dem Eingang besiegt werden.

Etage 60: Um ungesehen an den Wachen vorbeizuschleichen, nutzt Cloud die Säulen als Deckung. Wenn die Luft rein ist, signalisiert er Barret und Tifa, dass sie nachkommen können. Wird einer der drei entdeckt, müssen die Wachen aus dem Weg geräumt werden – aber sie werden gleich durch neue Wachposten ersetzt, so dass das Versteckspiel erneut beginnt. Mit ein wenig Timing kann man aber schnell an den Soldaten vorbeikommen.

Etage 61: Cloud erhält von einem Angestellten, der ihn für einen Servicetechniker hält, die Codekarte für das nächste Stockwerk.

Etage 62: Hier kann Cloud eine Codekarte vom Leiter der Bibliothek einkassieren, die ihn gleich bis in das 65. Stockwerk bringt. Dazu muss er lediglich das Passwort des Bürgermeisters herausfinden. Vom Vizebürgermeister kann Cloud sich Tipps kaufen oder er versucht es auf eigene Faust herauszufinden: In jeder der vier Abteilungen der Bücherei ist eine Akte falsch einsortiert. Auf jeder Akte stehen ein Begriff und eine Zahl. Cloud muss nun das jeweils falsche Buch finden und den Buchstaben des Titels an der durch die Zahl gekennzeichneten Stelle notieren. Aus diesen vier Buchstaben kann er dann das Passwort bilden und dem Bürgermeister Domino präsentieren. Nennt er gleich beim ersten Versuch das richtige Passwort, so erhält Cloud zur Belohnung noch einen wertvollen Gegenstand.

Etage 63: In dieser Etage gibt es zwar keine zwingende Aufgabe zu bewältigen, aber mit etwas List lassen sich ein paar sehr brauchbare Items ergattern. Der Ablauf, um alle Gegenstände zu finden, sieht folgendermaßen aus: Erst muss er den Computer im Raum im Südosten bedienen. Von dort aus geht er nach Norden und öffnet die rechte Tür im obersten Gang. Dadurch kann er den Raum in der Mitte ganz links erreichen, wo es den ersten Coupon gibt. Durch den Lüftungsschacht krabbelt er in den übernächsten Raum zur Rechten – hier liegt der zweite Coupon. Durch die Tür geht es hinaus in den Gang und von dort aus nach links zur letzten verschlossenen Tür, hinter der sich der dritte Coupon verbirgt. Mit allen drei Gutscheinen klettert Cloud nun durch das Lüftungssystem zurück in den Computerraum und nimmt seine Belohnungen in Empfang. Damit hat er auch schon genug Zeit verplempert – die nächste Etage wartet.

Etage 64: Im 64. Stockwerk kann Cloud sich ein wenig ausruhen (und den Spielstand speichern), bevor es eine Etage höher geht. In den Spinden kann sich Cloud ein paar Items unter den Nagel reißen.

Etage 65: In der Mitte dieser Etage steht ein großes Modell von Midgar, dem allerdings ein paar Teile fehlen. Diese Teile sind in Kisten über das ganze Stockwerk verteilt. Nach und nach kann Cloud die Kisten öffnen und die Teile in das Modell einsetzen. Die letzte Kiste gibt ihren Inhalt, die Codekarte für Stockwerk 66, frei, wenn das Modell komplettiert ist.

FINAL FANTASY 8

Etage 66: Hier befindet sich der Konferenzsaal. Über den Lüftungsschacht der Toilette kann Cloud sich an das Meeting heranschleichen und heimlich mithören. Nachdem die Versammlung beendet ist, schleicht Cloud Dr. Hojo hinterher.

Etage 67: In diesem Stockwerk tummeln sich wieder verstärkt Wachen, die häufig wertvolle Ausrüstungsgegenstände mit sich tragen. Cloud verfolgt Dr. Hojo bis zu seinem Labor, wo er Zeuge der Vorbereitungen für ein Experiment mit einem löwenartigen Tier wird. Bevor er Dr. Hojo weiter beschattet, schaut er sich ein wenig um und benutzt den Speicherpunkt. Einer der Tanks löst einen weiteren Flashback bei Cloud aus.

Über den Lift geht es weiter nach oben. Dort treffen sie auf Dr. Hojo, den sie gerade noch davon abhalten können, sein Experiment mit Aeris und dem roten Löwen durchzuführen. Kurzerhand befreien sie die beiden aus ihrem Gefängnis. Während Aeris sich zu Cloud begibt, stürzt sich das Raubtier direkt auf Dr. Hojo. Plötzlich öffnet sich die Lifttür und ein weiteres Monster tritt auf den Plan. Während Tifa Aeris aus der Gefahrenzone bringt, kämpfen Cloud und Barret zusammen mit dem Löwen gegen das unbekannte Monster, das vorwiegend mit Giftangriffen zuschlägt. Die kleinen Begleiter dieses Wesens stellen sich schützend vor diese Kreatur HO 512, daher haben nur Fernwaffen und Zaubersprüche ihre volle Wirkung.

Nachdem das Monster aus dem Weg geräumt ist, teilt Cloud das Team in zwei Gruppen auf. Tifa und Aeris sollen sich zum 66. Stockwerk durchschlagen – Cloud, Barret und Red XIII wollen später nachkommen.

Doch dazu kommt es gar nicht erst. Ein paar Schergen des Präsidenten umzingeln die Kämpfer und bringen ihn zu ihrem Chef. Der erläutert dem verdutzten Cloud seine Pläne, bevor er ihn und seine Begleiter in eine Zelle sperren lässt.

In dieser scheinbar ausweglosen Situation beschließt Cloud nach Erörterung der Lage, dass ausreichend Zeit für ein kleines Nickerchen ist – er kann jetzt sowieso nichts machen. Als er wieder erwacht, bemerkt er, dass die Zellentür sperrangelweit offen steht – und auch die Wachen liegen allesamt leblos auf dem Boden. Er folgt den Blutspuren bis hinauf in die Suite des Präsidenten, der ebenfalls tot auf dem Boden liegt. Cloud stellt fest, dass dies alles nur das Werk Sephiroths sein kann. Auf dem Dach des Hochhauses kommt es kurze Zeit später zum Duell zwischen Cloud und dem Sohn des Präsidenten, Rufus.

In der Zwischenzeit haben auch die anderen Rebellen ein paar Probleme. Zwei Killermaschinen haben ihnen den Fluchtweg versperrt und zwingen sie zum Kampf. Während Barret mit seiner Waffe problemlos angreifen kann, müssen Aeris und Red XIII aufgrund der Entfernung zu ihren Gegnern auf Blitzzauber und ihre Limit-Angriffe zurückgreifen. Die beiden Angreifer verfügen über sehr starke Angriffe, daher ist es wichtig, dass die Kämpfer stets ein Auge auf ihre HP haben und gegebenenfalls mit Heilzauber oder -gegenständen dafür sorgen, dass sie bei guter Gesundheit bleiben.

Cloud hat danach Gelegenheit, Rufus und dessen Begleiter Blackdog zu zeigen, wozu ein einzelner Kämpfer in der Lage ist. Mit dem Blitz-Materia in der Rüstung ist er bestens gegen die auf ihn einprasselnden Zaubenangriffe gewappnet. Mit diesem Verteidigungsvorteil kann Cloud Rufus schnell in die Flucht schlagen und sich auf die Suche nach seinen Waffengefährten machen.

Die sind inzwischen wieder im Erdgeschoss angelangt. Cloud stößt kurze Zeit später dazu und kapert kurzerhand zwei Fahrzeuge, mit denen sie die Barrikaden der Wachen





durchbrechen. Auf dieser Flucht muss Cloud auf seinem Motorrad die anderen Mitglieder im Wagen vor den Verfolgern beschützen. Mit seinem Schwert oder durch Rempelattacken hält er die anderen Motorräder davon ab, den Lastwagen zu entern.

Am Ende des Highways kommt es dann zu einer weiteren Konfrontation mit einer Shinra-Kampfmaschine. »Motor Ball«, so der Name dieses mechanischen Monsters, ist wie alle Roboter sehr empfindlich gegen Blitzangriffe. Es greift wiederum vorwiegend mit Feuerbällen an, daher sollte die Gruppe sich durch geschickten Einsatz von Materialsubstanzen auf diesen Kampf vorbereiten. Doch Vorsicht vor Motor Balls Kollektiv-attacke, die allen Angreifern erheblichen Schaden zufügen kann!

Nach dem Showdown beschließt die Gruppe, Midgard zu verlassen und sich an die Fersen von Sephiroth zu heften. Die erste Station bei der Suche soll die kleine Stadt Kalm sein, die sich nordöstlich der Metropole befindet.

Kalm – eine verträumte kleine Stadt

Nachdem die Gruppe die Stadt erreicht hat, beschließen sie sich zunächst in der Gaststätte zu sammeln. Cloud nutzt die Gelegenheit, um seinen Kameraden zu erzählen, was er über Sephiroth weiß.

Vor langer Zeit, um genau zu sein, vor rund fünf Jahren, war Cloud mit Sephiroth auf einer Mission, bei der die beiden Soldaten einen defekten MAKO-Reaktor reparieren sollten. Die Aufgabe der beiden bestand darin, die Gegend von herumstreunenden Monstern zu säubern. Als sie dabei von einem besonders hartnäckigen Biest attackiert wurden, rettete Sephiroth Cloud das Leben. Seit dieser Zeit bewunderte Cloud Sephiroth für dessen Stärke und Kampfesmut. Als die beiden wenig später den Reaktor erreichen, müssen sie feststellen, dass dieser keineswegs durch einen Unfall beschädigt wurde, sondern vielmehr durch eine Fehlfunktion während eines Experiments des inzwischen der Gruppe bekannten Dr. Hojo. Dieser verrückte Wissenschaftler forschte nach einer Möglichkeit, den perfekten Soldaten zu entwickeln. Sephiroth, der sich fragt, ob er selber ein Kämpfer aus der Retorte ist, bricht seine Mission ab und verschwindet wortlos. Cloud findet ihn erst nach einigen Tagen in der Shinra-Villa. In einer geheimen Bibliothek im Keller forscht Sephiroth nach seinem Ursprung. Die Ergebnisse seiner Nachforschungen bringen ihn beinahe um den Verstand. Wie im Rausch brennt er die Stadt nieder und tötet fast alle Einwohner. Cloud kann ihn nicht daran hindern – Sephiroth ist einfach zu stark. Im Reaktor kommt es dann zu einem folgenschweren Zwischenfall. Tifa, die sich ebenfalls dort aufhält, wird schwer verletzt und Cloud verliert das Bewusstsein. Er erwacht später und fragt sich, wieso Sephiroth sein Leben verschont hat.

Nachdem Cloud seine Erzählung beendet hat, bricht die Gruppe auf, um die Stadt zu erforschen und Hinweise auf den Aufenthalt Sephiroths zu finden. Sie nutzen die zahlreichen Geschäfte für eine kleine Einkaufstour und befragen die Einwohner Kalms, um brauchbare Informationen zu erhalten. Dabei erfahren sie, dass vor gar nicht allzu langer Zeit ein in schwarz gekleideter Mann durch die Stadt gekommen und schon nach kurzer Zeit in Richtung Osten weitergereist ist. Der Beschreibung nach muss es sich dabei um Sephiroth gehandelt haben.

Also bleibt der Gruppe nichts anderes übrig, als selbst nach Osten aufzubrechen. Ein paar Meilen hinter der Stadt erreicht die Gruppe wenig später ein großes Sumpfgebiet,

FINAL FANTASY 8

in dem eine Riesenschlange lebt. Ohne Hilfsmittel wird es ihnen nicht gelingen, diesen Morast unbeschadet zu überstehen. Daher suchen sie die kleine Farm auf, die sich ganz in der Nähe befindet. Dort können sie Chocobos, gefiederte Reittiere, kaufen. Leider sind momentan keine Chocobos verfügbar. Der Stallbursche gibt Cloud aber ein paar Tipps und Hilfsmittel, mit denen er sich selbst einen reitbaren Untersatz fangen kann. Mit diesem flinken Flattermann ist es kein Problem mehr, der Riesenschlange davon zu laufen und die Mythrill-Mine zu betreten.

Die Gruppe der Kämpfer sucht sich ihren Weg durch die monsterverseuchten Höhlen der Mine, in denen sie zahlreiche nützliche Gegenstände finden. Kurz vor dem Ausgang der Mine stoßen sie auf drei der Turks, Elena, Rude und Tseng. In ihrer etwas hochnäsigen Art verplappert sich die gute Elena und deutet an, dass Sephiroth sich auf dem Weg zur Hafenstadt Junon gemacht hat. Für diesen wertvollen Tipp ist Cloud natürlich sehr dankbar. Er beschließt, mit seinen Begleitern dorthin aufzubrechen. Auf dem Weg dorthin entdeckt er in den Bergen eine Festung. Dabei handelt es sich um das Fort Condor. Dort hat sich eine weitere Gruppe von Rebellen eingenistet, die Widerstand gegen die übermächtige Shinra-Corporation leistet. Sie könnten einen kompetenten Anführer gebrauchen, der sie bei ihrem Kampf unterstützt. Cloud will sehen, was er für sie tun kann. Im Moment jedoch ist seine eigene Mission wichtiger. Bevor er das Fort in Richtung Junon verlässt, deckt er sich im Objektladen und dem Substanzshop ein.

Junon-Hafen

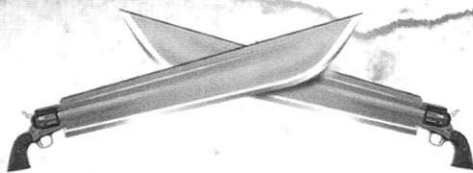
Die Hafenstadt befindet sich im Nordwesten des Forts. Da sie am Wasser liegt, findet man sie am schnellsten, wenn man an der Küste entlang läuft. In Junon angekommen begeben sich die Rebellen zunächst einmal zum Strand. Dort entdecken sie ein kleines Mädchen, das schon bald in arge Bedrängnis gerät. Ein beeindruckend großes Monster greift die kleine Priscilla an.

Da kann Cloud natürlich nicht tatenlos zusehen. Kurzenschlossen stürzt er sich auf das Ungeheuer. Dieses Biest hat es in sich: Seine Windattacke ist sehr schmerzhaft und greift alle Mitglieder der Truppe an. Zudem verfügt es über einen Wasserblasenangriff, der einen Angreifer einhüllt und langsam erstickt, wenn die Blase nicht durch einen Magieangriff zum Platzen gebracht wird. Kurz bevor dieses Ungetüm den Geist aufgibt, lässt es noch eine finale Wellenattacke auf unsere Freunde los. Daher sollten sie stets ein Auge auf ihre Gesundheit haben.

Nach dem Kampf kümmert sich Cloud um die verletzte Priscilla. Durch Mund-zu-Mund-Beatmung kann er sie wieder zum Leben erwecken. Eine Frau, die am Eingang der Stadt wohnt, hat von dem Heldenmut der Gruppe gehört und bietet ihnen für die kommende Nacht ein Dach über dem Kopf an. Während der Nachtruhe wird Cloud wieder von einem Traum gequält.

Am nächsten Morgen bedankt sich Priscilla für ihre Rettung und übergibt Cloud zum Dank eine wertvolle Substanz. In der Stadt ist bereits viel Tamtam. Eine große Parade für den Empfang des neuen Präsidenten wird vorbereitet. Daher sind auch alle Zugänge zur Stadt abgeriegelt. Der einzige Weg dorthin führt über einen Steg, den Cloud nur mit Hilfe eines Delphins erreicht, den Priscilla ihm zeigt.





Auf diese Weise landet er am Flughafen, an dem schon ein gigantisches Luftschiff ange-dockt hat.

Südlich davon findet er einen Aufzug, der ihn in einen Gebäudekomplex führt. Dort läuft Cloud einem Kommandanten in die Arme, der ihn für einen Soldaten hält und ihm befiehlt, sich schleunigst für die Parade umzuziehen. Eine bessere Tarnung kann Cloud sich kaum wünschen. Nach einer kurzen Generalprobe wird er zum Platz geführt, von dem aus die Parade beginnen soll.

Da die Parade im Fernsehen übertragen wird, gibt es für eine besonders hohe Einschalt-quote eine Belohnung für die Soldaten. Cloud gibt sich also Mühe, um möglichst wenig aus der Reihe zu fallen. Am Ende der Parade erfährt er, dass Sephiroth vor kurzem tatsächlich in der Stadt war, inzwischen aber weitergereist ist.

Cloud nutzt seine Verkleidung, um sich ein wenig in der Stadt umzusehen. Die zahlre-ichen Geschäfte laden zu einem Einkaufsbummel ein. Nachdem er den oberen Teil der Stadt ausgiebig erkundet hat, begibt er sich zurück zum Hafen. Ein Matrose am Weges-rand erzählt ihm von einem Reaktor und einer U-Boot-Station, die vor der Stadt im Wasser liegen. Weiter unten am Hafen wird er schon erwartet, da hier die Abschiedsfeier für Rufus und Heidegger stattfinden soll. Auch hier gilt: Je besser die Ehrenformation ihre Aufgabe meistert, desto großzügiger fällt die Belohnung aus, die Heidegger den Soldaten in die Hand drückt. Einem Gespräch zwischen den beiden entnimmt Cloud, dass Rufus ebenfalls auf der Suche nach Sephiroth ist. Ohne zu zögern schleicht sich Cloud an Bord des Luftschiffs. Dort erwartet ihn eine ganz besondere Überraschung. Seinen Freunden ist es ebenfalls gelungen, sich verkleidet auf das Schiff zu schmug-eln. Cloud bespricht die Situation mit seinen Freunden, bevor er sich zum Bug des Luftschiffs begibt. Dort belauscht er mit Barret ein Gespräch zwischen Rufus und Heidegger. Doch plötzlich wird ein Eindringlingsalarm ausgelöst. Allerdings stellt sich heraus, dass es sich dabei nicht um die Rebellen handelt. Wie es scheint, ist Sephiroth ebenfalls an Bord. Es kommt zu einer Sicherheitsüberprüfung des Personals, in deren Verlauf die Tarnung unserer Freunde auffliegt. Nach ein paar kurzen Kämpfen mit den Wachen geht die Gruppe unter Deck, um den Lagerraum zu untersuchen. Und tatsäch-lich: Hier unten trifft Cloud auf Sephiroth, der die Gruppe mit einer monströsen Kreatur namens »Jenova Geburt« konfrontiert, bevor er sich aus dem Staub macht.

Cloud und seinen Freunden bleibt nichts anderes übrig, als sich dieser Herausforderung zu stellen. Der Kampf ist kaum beendet, da ertönt über das Bordsystem schon die Mit-teilung, dass das Schiff die Stadt Costa del Sol erreicht hat und in wenigen Minuten andocken wird. Leider fehlt Cloud die Muße, um diesen traumhaften Ferienort ange-messen zu würdigen. Als sie sich kurz am Strand umsieht, entdeckt die Gruppe einen alten Bekannten. Dr. Hojo lässt sich ein wenig in der Sonne durchbraten. Er murmelt etwas von einem Ort im Westen, der Mt. Corel heißt. Cloud und seine Freunde beschlie-ßen, diesen Ort aufzusuchen.

Nord Corel und die »Gold Saucer«

Der Weg nach Mt. Corel führt über ein Schienensystem, das ein wenig an eine Achter-bahn erinnert. Allerdings scheint es nicht besonders gut gewartet zu werden, denn Cloud bricht an mehreren Stellen durch die morschen Planken. Während des Falls kann er ein paar wertvolle Gegenstände einsammeln, indem er sich nach rechts oder links orientiert. Eine hochgezogene Brücke stellt auch kein schwieriges Hindernis dar. Cloud betätigt

FINAL FANTASY 8

kurzerhand den zugehörigen Mechanismus, der sich in einer kleinen Hütte befindet. Nach ein paar weiteren Brücken erreicht die Gruppe dann schon bald den Ort Nord Corel.

Hier erfährt Cloud, dass Barret aus diesem Ort stammt. Aufgrund einer lange zurückliegenden tragischen Geschichte ist er bei den Bewohnern der Region nicht sonderlich beliebt. Trotzdem ist die Gruppe hier willkommen und kann in den Geschäften nach Herzenslust einkaufen und sich im Gasthaus für 50 Gil die Nacht einquartieren. Am nächsten Morgen beschließt sie Sephiroths Fährte aufzunehmen, die in das Vergnügungszentrum »Gold Saucer« führt. Schweren Herzens entrichtet Cloud am Eingang den happigen Eintrittspreis von 3000 Gil (oder 30.000 Gil für eine Dauerkarte, wenn das Geld dafür reicht). Innerhalb des Parks gilt eine eigene Währung namens GP. Diese GP können bei einem Schwarzhändler im hinteren Teil des Eingangsbereichs bei der Seilbahn gekauft werden. Er ist allerdings nicht immer da. In diesem Fall hilft es, die Gegend kurz zu verlassen, um gleich danach wiederzukommen. Gelegentlich wird er dann unter den Bäumen zu sehen sein. Im Vergnügungspark gibt es zahlreiche Spiele und Attraktionen. Im Bereich »Wonder Square« stößt die Gruppe auf ein sonderbares Wesen mit dem Namen Cait Sith, das sich dem Team kurzerhand anschließt.

Im »Speed Square« begegnet Cloud dem Inhaber des »Gold Saucer«, einem Mann namens Dio. Dieser gibt an, dass Sephiroth tatsächlich vor kurzem hier gewesen sei und nach einer schwarzen Substanz gefragt hätte. Leider muss Dio passen, was den aktuellen Aufenthaltsort Sephiroths betrifft. Im Bereich »Battle Square« hat es inzwischen einen unerfreulichen Zwischenfall gegeben. Zahlreiche Soldaten liegen tot oder schwer verletzt am Boden. Aufgrund einer Zeugenaussage werden Cloud und seine Freunde verhaftet und in das Gefängnis von »Gold Saucer« gebracht.

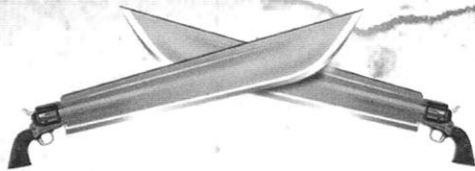
Dort trifft Cloud auf Barret, der scheinbar tatsächlich für das Blutbad im Vergnügungspark verantwortlich ist. Auf Clouds Drängen hin erzählt er jedoch von seinem alten Weggefährten Dyne, der seit der Katastrophe in Nord Corel genau wie Barret einen künstlichen Arm hat. Also war es Dyne, der im »Gold Saucer« wild um sich geschossen hat. Barret ist nun hier, um mit Dyne zu reden.

Auf einem Autofriedhof im Nordosten des Gefängnisbereichs findet Barret seinen alten Freund Dyne. Doch dieser ist seit dem Unfall schwer verbittert und empfindet nur noch Hass für Barret. Es kommt zu einem Kampf, in dessen Verlauf Barret Dyne schwer verletzt. Bevor Dyne seinem Leben ein Ende setzt, bittet er Barret, sich gut um seine Tochter Marlene zu kümmern, die Barret seinerzeit adoptiert hat. Er gibt Barret noch einen Anhänger, bevor er sich über die Klippe in die Tiefe stürzt.

Danach überlegt die Gruppe, wie sie aus dem Gefängnis entkommen kann. Sie erfahren, dass gelegentlich Gefangene begnadigt werden, wenn sie als Jockey ein Chocobo-Rennen im Gold Saucer gewinnen können.

Mit dem Anhänger in der Hand gehen Cloud und Barret zu Mr. Coates, der daraufhin bereit ist, Cloud zum Chocobo-Rennen zuzulassen. Schon wenig später sitzt Cloud im Sattel eines dieser kuriosen Reittiere. Während des Rennens muss er nur darauf achten, dass sein Chocobo nicht vorzeitig schlapp macht. Wenn es ihm gelingt, sich direkt zu Beginn des Rennens an die Spitze zu setzen und seine Konkurrenten durch geschicktes Steuern abzurängen, kann eigentlich nichts schiefgehen. Nach dem Rennen wird die Gruppe begnadigt, da sich herumgesprochen hat, dass sie für das Massaker nicht verantwortlich ist. Cloud erfährt, dass Sephiroth das »Gold Saucer« in Richtung Süden verlassen hat. Dort befindet sich ein Ort namens Gongaga Village. Sie beschließen, diesen Ort aufzusuchen und die Verfolgung Sephiroths wieder aufzunehmen.





Am Eingang des Dorfs werden die Freunde bereits von den Turks erwartet. Wie konnten die nur wissen, dass Cloud und seine Freunde hierherkommen würden? Es kommt zu einem Kampf. Nachdem sie die Turks vertrieben haben, können sie sich dem Reaktor im Norden zuwenden. Dort belauschen sie ein aufschlussreiches Gespräch zwischen zwei Forschern, bevor sie sich zurück zur Kreuzung und von dort aus zur Gongaga-Stadt aufmachen. Dieser kleine Ort wurde vor kurzer Zeit von einer Katastrophe heimgesucht. Der Reaktor ist in die Luft geflogen und hat viele Bewohner des Dorfes getötet. Leider scheint Sephiroth aber nicht hier gewesen zu sein. Daher beschließt die Gruppe, sich auf dem Weg nach Cosmo Canyon zu machen.

Cosmo Canyon und die Höhlen der Gi

Um dorthin zu gelangen, müssen Cloud und seine Freunde von Gongaga Village nach Südwesten über einen Fluss hinauf in die Berge.

Hier erfahren sie, dass Red XIII aus diesem kleinen Bergdorf stammt. Der Empfang ist entsprechend freundlich. Bugenhagen, Red XIII's Großvater, weiht Cloud in die Geschichte des Makos ein. Nach diesem aufschlussreichen Gespräch nutzt Cloud die Zeit, um sich in den zahlreichen Geschäften zu bevorraten. Später versammeln sich alle um ein großes Feuer und besprechen ihre Situation. Bugenhagen stößt dazu und führt Cloud und zwei Begleiter zu einer verschlossenen Tür, hinter der sich die Höhlen von Gi verbergen.

In dieser Höhle befinden sich zahlreiche kleinere Grotten, deren steinerne Eingänge zerbrochen werden können. Einige der Grotten beinhalten nützliche Gegenstände, während sich in den anderen Grotten Monster befinden, die die Gruppe ohne zu zögern angreifen. Über kurz oder lang finden unsere Helden den Ausgang, der von einem Felsgesicht versperrt wird. Als Cloud es untersuchen will, erwacht es zum Leben und attackiert die Gruppe. Bei diesem Wesen handelt es sich um einen Untoten, der besonders anfällig gegen Heilmedizin und Lebenszauber ist. Nach dem Kampf erfährt Red XIII von Bugenhagen die Wahrheit über seinen Vater, bevor sich das Team mit dem inzwischen reparierten Buggy auf den Weg nach Nibelheim macht.

Zurück in Nibelheim

Man sieht Nibelheim nicht an, dass es vor wenigen Jahren noch bis auf die Grundmauern niedergebrannt wurde. Seltsamerweise kann sich niemand der Bewohner an Cloud erinnern. In Tifas Haus findet Cloud auch eine Erklärung für dieses seltsame Verhalten. Bei den Einwohnern des Dorfes handelt es sich um Schauspieler, die den Auftrag haben, den Schein zu wahren, dass hier niemals etwas Ungewöhnliches geschehen ist. Von einem der falschen Bewohner erfährt Cloud, dass sich Sephiroth höchstwahrscheinlich in der alten Shinra-Villa aufhält. Ohne zu zögern begibt sich Cloud dorthin. Hier hat sich nur wenig verändert – abgesehen von der Tatsache, dass es hier von Monstern nur so wimmelt. Ein paar umherliegenden Notizen entnimmt er, dass in dem Kellergewölbe ein Mann gefangengehalten wird. Außerdem findet er die Kombination für einen Safe: rechts 36 – links 10 – rechts 59 – rechts 97. Nachdem er den Tresor mit Hilfe dieser Kombination geöffnet hat, wird er unvermittelt von einer seltsamen Kreatur angegriffen. Dieser Gegner besitzt ungewöhnlich starke Zaubersprüche und kann auch mit konventionellen Angriffen großen Schaden anrichten. Nur mit wuchtigen Angriffen ist ihm beizukommen. Wenn er besiegt wird, verliert er den Kellerschlüssel, den Cloud nur zu gerne an sich nimmt. Mit diesem Schlüssel begibt er sich hinab ins Untergeschoss, um den Gefangenen aus seinem Verlies befreien. Nach einer kurzen Bedenkzeit schließt

FINAL FANTASY 8

sich dieser dann der Gruppe an. In der Bibliothek trifft Cloud endlich auf Sephiroth. Dieser weiht Cloud in eine bevorstehende »Wiedervereinigung« ein und gestattet ihm, mit auf den Mt. Nibel zu kommen. Der Berg liegt nur wenige Minuten vom Dorf entfernt im Norden. Bei der Erforschung des Areals stolpert die Gruppe über einen Drachen, den sie gemeinsam bekämpfen. Dieser Gegner ist äußerst hartnäckig und kann den Mitgliedern der Gruppe sehr gefährlich werden. Sein Angriff »Trine« ist besonders verheerend. Mit Kälte und Blitzzauber kann man ihm aber beikommen. Als Belohnung für den Sieg erhält Cloud eine wertvolle Substanz. Außerdem ist nun der Weg nach Rocket Town frei.

Rocket Town

Die Stadt Rocket Town hat ihren Namen noch aus der Zeit, als die Shinra Corporation an der Raumfahrt interessiert war. Als es bei dem Start einer Rakete zu unvorhergesehenen Komplikationen kam, wurde das Projekt jedoch kurzerhand eingestellt. Seitdem geht das Leben der Bewohner seinen normalen Gang. Die riesige Abschussrampe in der Mitte des Dorfes stört schon niemanden mehr. Clouds Freunde decken sich in den Geschäften der Stadt ein, bevor sie sich auf die Suche nach Kapitän Highwind macht, der in der Lage sein soll, ihnen weiterzuhelfen. Doch Cid ist nicht bereit, Cloud sein Flugzeug zu leihen. Während Cloud sich mit Cid und einigen Angehörigen unterhält, schleichen sich einige Shinras in das Dorf und versuchen, das Flugzeug »Tiny Bronco« zu stehlen. Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf fliegen die Rebellen mit Cid an Bord davon. Unglücklicherweise ist es einem der Soldaten geglückt, das Flugzeug durch einen gezielten Schuss zu beschädigen. Nach wenigen Minuten sind unsere Freunde gezwungen, eine Notwasserung vorzunehmen. Da es sich bei der »Tiny Bronco« aber um ein Wasserflugzeug handelt, können sie es als Schiff missbrauchen und ohne große Schwierigkeiten weiterreisen. Von Cid erfahren sie, dass sich Sephiroth auf dem Weg zum Tempel des alten Volkes befindet.

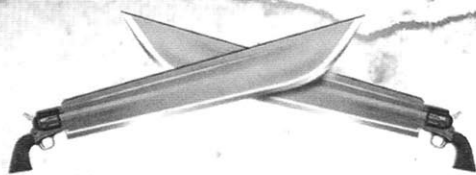
Intermezzo

Wenn sich Yuffie in der Gruppe befindet, dann kann an dieser Stelle ein Abstecher zu ihrer Heimatstadt Wutai unternommen werden. Dort können in einer kleinen Mini-Mission nützliche, aber nicht spielentscheidende Gegenstände gefunden und eingesammelt werden. Im Verlauf dieser Nebenhandlung wird Yuffie von Don Corneo, dem schmierigen Frauenheld, entführt. Bei der Suche nach ihr treffen Cloud und seine Begleiter auf die Turks, die ebenfalls nach der vermissten Elena Ausschau halten. Auch sie wurde von dem machohaften Don Corneo gekidnappt. Mit vereinten Kräften befreien beide Teams die gefangenen Mitstreiterinnen. In Wutai kann Yuffie sich dann einer Prüfung in der Pagode stellen, bei der sie sich in mehreren Bosskämpfen durch die Etagen bis in das oberste Stockwerk vorarbeiten muss. Gelingt es ihr, alle Gegner zu besiegen, erhält sie ein paar sehr gute Items sowie ihr Wechsel-Limit, »Spirituelle Kraft«.

Auf der Suche nach dem Tempel des alten Volkes

Nach dem kleinen Abenteuer in der Stadt Wutai begibt sich die Gruppe mit der »Tiny Bronco« wieder zurück nach Gongaga. Östlich der Stadt befindet sich ein Waffenhändler, der vor kurzem einen Schlüsselstein für den Tempel an Dio vom »Gold Saucer« verkauft hat. Kurzerhand begibt sich Cloud wieder zurück zum Vergnügungspark. Er erreicht ihn über die Seilbahn von Nord Corél aus. Dio ist bereit, Cloud den Schlüsselstein zu überlassen, wenn Cloud sich einer Reihe von Kämpfen in der Battle Arena stellt.





Diese Duelle haben es allerdings in sich, da Cloud in jeder Runde mit einem neuen, zufällig ausgewählten Handicap zu kämpfen hat. Als Belohnung für seinen Mut erhält er von Dio den versprochenen Preis – den Schlüsselstein. Leider kann Cloud danach nicht sofort seine Reise fortsetzen, da die Seilbahn defekt ist und erst repariert werden muss. Er verbringt die Nacht mit seinen Freunden im Geisterhotel. Während eines abendlichen Spaziergangs mit Aeris entdeckt er Cait Sith, der den Schlüsselstein an Tseng von den Turks aushändigt. Als er ihn zur Rede stellt, erfährt er, dass Cait in Wirklichkeit für die Shinra Corporation arbeitet – er ist also der Verräter. Von ihm erhält er auch die Information, dass Marlene in der Gewalt der Shinras ist. Um Barret nicht unnötig aufzuregen, behält Cloud diese Neuigkeiten zunächst einmal für sich. Am nächsten Morgen bricht die Gruppe dann auch ohne den Schlüsselstein zum Tempel auf. Sie finden ihn auf einer kleinen Insel im Osten. Zusammen mit Aeris und einem dritten Begleiter macht sich Cloud auf den Weg. In der Nähe des Tempels finden sie den schwer verwundeten Tseng. Er gibt Cloud reuevoll den Schlüsselstein zurück und warnt ihn vor Sephiroth, der ebenfalls im Tempel ist.

Im Inneren der Tempelanlage treffen sie auf einen schwarzgekleideten Mann, dem Cloud immer tiefer in den Tempel folgt. Dort finden sie einige raffinierte Fallen, die es zu überwinden gilt. Kurze Zeit später erreicht das Team einen Raum, der wie eine große Uhr aussieht. Cloud kann die Zeiger dieser Uhr steuern und dann als Brücke zu den Toreingängen nutzen, die sich an den Stundenmarkierungen befinden. Hinter einigen dieser Türen befinden sich nützliche Gegenstände, hinter anderen wiederum ein paar Gegner oder einfach nur eine Sackgasse. Der Ausgang auf 6 Uhr führt Cloud und seine Mitstreiter weiter in das Türenlabyrinth. Dort muss er durch geschicktes Beobachten den Mann in Schwarz verfolgen und den Weg hinaus finden. Hierzu beobachtet er einfach, durch welche Tür der Wächter geht. Dann wirft er einen Blick auf die rote Nummer auf der Karte und geht durch die mit der entsprechenden blauen Nummer markierte Tür. Nachdem sie das Türenlabyrinth verlassen haben, kommt es zu einer Begegnung mit Sephiroth. Dort erfahren sie von seinem wahnwitzigen Plan. Er will doch tatsächlich den Planeten durch einen Meteor zerstören, um sich mit der Energie des Planeten zu vereinigen. Zu diesem Zweck brauchen sie eine schwarze Substanz, die sich hier im Tempel befinden soll. Da er es sich nicht erlauben kann, von Cloud bei diesem Vorhaben gestört zu werden, ruft er einen roten Drachen herbei, der Cloud vernichten oder zumindest aber aufhalten soll. Einmal mehr kommt es zu einem furiosen Kampf. Als Wesen des Feuers absorbiert dieser Gegner alle Hitzeangriffe. Gegen Kälte hingegen ist er besonders empfindlich. Nachdem das Monster aus dem Weg geräumt ist, begibt er sich weiter nach rechts, wo er auf einem Altar die schwarze Substanz findet. Als er sie an sich nehmen will, beginnt die ganze Tempelanlage zu beben. Aeris hat eine Vision und kann das Rätsel lösen: Der gesamte Tempel ist diese mysteriöse schwarze Substanz – auf dem Altar liegt nur eine Miniaturabbildung des Tempels. Da diese über ein mystisches Band mit dem Tempel verbunden ist, kann sie nicht aus dem Tempel – also aus sich selbst – herausgetragen werden. Cait Sith meldet sich zu Wort und schlägt eine riskante Lösung für das Problem vor. Cloud begibt sich zurück zum Eingang, um Cait zu holen. Doch das ist nicht so leicht, wie Cloud sich das gedacht hat. Der Eingang, das Dämonentor, lässt sich nicht so ohne weiteres öffnen. Es muss im Kampf besiegt werden. Danach kann Cait Sith seinen Plan durchführen und sich opfern, um die schwarze Substanz zu erlangen. Aber die Gruppe hat die Rechnung ohne Sephiroth gemacht, der nur darauf gewartet hat, dass ihm jemand die Drecksarbeit abnimmt und die schwarze

FINAL FANTASY 8

Substanz aus dem Tempel holt. Er übernimmt die Kontrolle über Cloud und zwingt ihn, zunächst die Substanz auszuhändigen und danach Aeris zu töten. Doch glücklicherweise können ihn seine Freunde wenigstens an Letzterem hindern. Daraufhin verliert Cloud das Bewusstsein. In einer Vision erfährt er von einer Stadt des vergessenen Volkes, die der Schlüssel für sein weiteres Vorankommen ist. Er berichtet seinen Freunden von seinem Traum, woraufhin sie sich gemeinsam auf den Weg dorthin machen.

Doch wo ist diese vergessene Stadt? Weit im Norden, auf einer kleinen Insel, finden sie eine Spur bei einer Ausgrabungsstätte namens »Bone Village«. Die dort arbeitenden Archäologen berichten, sie hätten Aeris und Sephiroth hier vorbeikommen sehen. Beide sind in den schlafenden Wald gegangen. Um sich dort zurechtzufinden, benötigt man aber unbedingt einen seltenen Gegenstand namens Mondharfe. Diese Harfe kann direkt bei der Ausgrabungsstelle gefunden werden, wenn Cloud die Archäologen für die Suche bezahlt. Mit Hilfe der drei Archäologen kann er den Punkt ausfindig machen, an dem die Mondharfe vergraben ist. Hierzu muss er einfach den Schnittpunkt ausfindig machen, der sich durch die drei Richtungsangaben der Forscher ergibt und dort graben lassen. Mit der Mondharfe im Gepäck ist es dann auch kein Problem mehr, den schlafenden Wald zu betreten. Dort kann Cloud eine Aufruf-Substanz namens »Kjata« einfangen, wenn er schnell genug ist. Er erkennt sie an dem roten Kristall, der durch die Gegend schwebt.

Die vergessene Stadt

Obwohl Cloud die ganze Stadt sorgfältig durchkämmt, kann er weder Sephiroth noch Aeris entdecken. Zwar findet er eine Menge nützlicher Gegenstände in den Häusern und Kisten, aber das kann ihn nicht trösten. Verzweifelt beschließt die Gruppe, bei einem Speicherpunkt zu rasten und sich ein wenig aufs Ohr zu hauen.

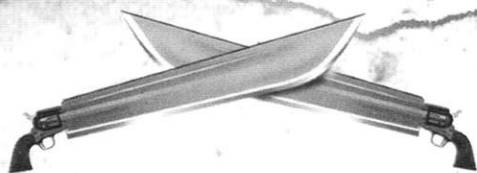
Mitten in der Nacht wird Cloud durch eine Vision aus dem Schlaf gerissen. Er ist sich nun sicher, dass Aeris und Sephiroth ganz in der Nähe sein müssen. Er beschließt, die Stadt erneut gründlich abzusuchen. Im zentralen Gebäude der verlassenen Stadt entdeckt er einen neuen Gang, der sich wie von Geisterhand aufgetan haben muss – er könnte schwören, dass dieser am Vortag noch nicht da war. Unten findet Cloud Aeris und Sephiroth wieder. Es kommt zu einem Handgemenge, in dessen Verlauf Aeris tragischerweise ums Leben kommt. Dabei verliert sie eine reine, weiße Substanz, die in das Wasser fällt, das den Pavillon umgibt. Sephiroth ergreift kurzerhand die Flucht, nicht ohne Cloud mit einer weiteren Jenova-Schöpfung zu konfrontieren. Wenn Cloud den Wasserring trägt, den er im schlafenden Wald gefunden hat, kann ihm in diesem Kampf eigentlich nichts passieren, denn »Jenova Leben« greift nur mit Wasserattacken an. Beseelt von der Wut über den Verlust der Freundin Aeris zerstört Cloud das Monster in wenigen Minuten. Nach dem Kampf nehmen sich die Freunde Zeit, um sich von Aeris zu verabschieden. Cloud schwört Sephiroth an ihrem Grab furchtbare Rache.

Wo ist Sephiroth?

Über ein Felsmassiv im Nordosten nimmt Cloud die Verfolgung des feigen Mörders auf. Nach einiger Zeit erreicht er im Westen die kleine Ortschaft »Gasthaus zum Eiszapfen«, die ihren Namen dem örtlichen Hotel verdankt.

Direkt am Ortseingang kann Cloud bei einem Waffenhändler ein paar nützliche Gegenstände erwerben. Das Gasthaus bietet für 200 Gil pro Nacht ein festes Dach über dem Kopf.





Im Dorf hört er ein paar Gerüchte über die Aktivitäten der Shinra in dieser Gegend und erfährt zudem mehr über die Ursprünge des Jenova-Projekts. Als er den Ort verlassen möchte, begegnet ihm Elena mit ein paar Soldaten im Schlepptau. Sie macht Cloud für die Prügel verantwortlich, die Tseng im Tempel hat einstecken müssen, und will sich dafür revanchieren. Dabei fällt sie einen Abhang hinunter und zeigt Cloud auf diese Weise einen Weg aus dem Dorf, das inzwischen von Wachen der Shinra umstellt ist. Kurzerhand schnappt sich Cloud ein Snowboard und rast den verschneiten Hügel hinab. Am Ende landet er beim großen Gletscher. Dank seiner Karte fällt ihm die Orientierung recht leicht. Sein Ziel ist Gaeas Kliff. Er kann versuchen, sich direkt dorthin zu begeben. Alternativ kann er auch die Gegend erkunden und ein paar nützliche Gegenstände einsammeln. Sollte er sich im Schneetreiben verirren und vor lauter Kälte zusammenbrechen, so wird er von einem freundlichen Einsiedler gerettet und erwacht in dessen Hütte – am Fuß des Kliffs. Hier ist er jederzeit willkommen. Von Herrn Holzoff erhält er zudem wichtige Tipps für Bergsteiger, die ihm bei der bevorstehenden Bezwingung des Kliffs von großem Nutzen sind.

Er kommt kurze Zeit später in eine Höhle, in der ein paar Stalagmiten seinen weiteren Weg blockieren. Bei der Suche nach einem anderen Pfad entdeckt er eine riesige Steinkugel, mit der er die steinernen Spieße einfach kurzerhand aus dem Weg kegelt. Nach einer weiteren Kletterpartie kommt er in eine zweite Höhle, die schnell passiert ist. Über einen Trampelpfad geht es nun in eine kleine Grotte, in der es zu mehreren Kämpfen kommt. Cloud bemüht sich während dieser Gefechte, die Eiszapfen zu zerbrechen, die im Hintergrund herumstehen.

Über eine Brücke gelangt er zu einer weiteren Felswand, die er kletternd überwindet. Nach den Strapazen dieser Bergtour genießt er die heilende Wirkung einer kleinen Quelle in der Höhle, die er am oberen Absatz findet. Nachdem er den Speicherpunkt benutzt hat, geht es weiter in die nächste Kammer, wo er von einem zweiköpfigen Drachen namens Schizo angegriffen wird. Die Köpfe dieser zweigeteilten Kreatur sind jeweils wechselseitig gegen Feuer beziehungsweise Eis empfindlich oder immun. Schnell kriegt Cloud heraus, welchen Zauber er bei welchem der beiden Köpfe anwenden muss, um das Ungetüm aus dem Weg zu räumen. Bevor Schizo allerdings abtritt, bäumt er sich noch einmal auf und lässt einen vernichtenden Angriff auf die Gruppe los. Es kann daher nicht schaden, ein Auge auf die HP der Figuren zu haben und sie am oberen Limit zu halten.

Sie sind Sephiroth ganz nah auf den Fersen, das kann Cloud jetzt spüren. Am Gipfel angekommen, beginnt nun der Abstieg hinab in den Krater. Hier gibt es heiße Dampfstoße aus dem Boden, auf die Cloud ein wenig achten muss. Auf halbem Weg nach unten stoßen die Kämpfer dann tatsächlich auf den gesuchten Sephiroth. Durch eine List gelingt es Sephiroth erneut zu entkommen. Wieder hinterlässt er Cloud und seinen Begleitern ein kleines Abschiedsgeschenk in Form einer weiteren Jenova-Kreatur.

Wie auch die letzte Mutation beschränkt sich Jenova auf einen Elementzauber, nämlich Feuer. Mit ausreichender Panzerung gegen dieses Element dürfte der Kampf kein größeres Problem sein.

Nachdem Cloud die schwarze Substanz bei einem seiner Freunde in Verwahrung gegeben hat – denn er weiß nicht, ob es Sephiroth nicht wieder gelingt, ihn unter seine Kontrolle zu bringen – nimmt er erneut die Verfolgung auf. Geplagt von Visionen und den Gerüchten, die Sephiroth in sein Hirn gepflanzt hat, arbeitet sich Cloud mit seinem Team zum Mittelpunkt des Kraters vor. Dort treffen sie auf Rufus und andere Shinra-

FINAL FANTASY 8

Mitglieder, die der Meinung sind, das lange gesuchte gelobte Land gefunden zu haben – die Konzentration der Mako-Energie an diesem Ort ist besonders hoch.

Wie es sich zeigt, hat Sephiroth die ganze Zeit nur eine Projektion seiner selbst benutzt, um Cloud mit der schwarzen Substanz hierher zu locken. Sephiroth selber hat diesen Ort gar nicht verlassen und saugt schon seit geraumer Zeit die Energie in sich auf, die hier im Krater freigesetzt wird. Er zwingt Cloud seinen Willen auf und veranlasst ihn, ihm die schwarze Substanz auszuhändigen. Die benutzt er dann, um einen gewaltigen Meteor zu erzeugen, der die Erde zu vernichten droht.

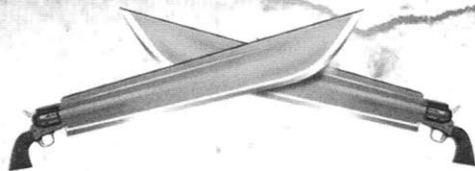
Diese Bedrohung hat einen unmittelbaren Effekt: Die »Weapons«, gigantische Verteidigungswaffen, werden durch die bevorstehende Katastrophe aktiviert und laufen nun in der ganzen Welt Amok. Da Sephiroth aber den Kern des Kraters durch einen mächtigen Zauber schützt, bleibt Cloud unverletzt – aber in dem ganzen Durcheinander wird er von seinen Begleitern getrennt und stürzt in einen Abgrund hinab. Die verbleibenden Mitglieder der Rebellen werden von den Shinras gefangenengenommen und nach Junon gebracht, wo ihnen der Prozess gemacht werden soll.

Auf der Suche nach Cloud

Rufus besucht die Gruppe im Gefängnis und eröffnet ihnen, dass ihnen die Hinrichtung droht, da man einen Schuldigen für die ganzen Vorfälle präsentieren und bestrafen muss. Während der unheilbringende Meteor über der Welt verharzt, werden Tifa und Barret in die Gaskammer geführt, wo das Urteil vollstreckt werden soll. Doch dazu kommt es nicht. Gerade als die Exekution vollzogen werden soll, greift eine der freigelassenen Weapons die Hafenstadt an. In dem Chaos, das daraufhin entsteht, gelingt es Tifa sich zu befreien und mit Barret und Cait Sith, der sich unter die Zuschauer gemischt hat, zu entkommen. Auch Yuffie befindet sich in Junon. Gemeinsam nutzen die Rebellen die allgemeine Verwirrung und machen sich aus dem Staub, während Tifa sich einen anderen Weg nach draußen suchen muss. Dabei erhält sie unerwarteterweise Unterstützung von der nahenden Weapon, die ihr einen Weg freischießt. Auf ihrer Flucht wird sie von Scarlett und ein paar Soldaten verfolgt, die sie schließlich auf der riesigen Kanone stellen. Bevor Scarlett Tifa jedoch erneut verhaften lassen kann, kommt ihr Barret mit einem gekaperten Luftschiff zu Hilfe. Auf diese Weise wiedervereint, beginnt die Gruppe nun nach Cloud zu suchen. Sie wollen sich erneut zu dem Krater begeben, wo sie Cloud aus den Augen verloren hat. Der Weg dorthin führt sie zunächst einmal wieder zum »Gasthaus zum Eiszapfen«.

Dort findet sie aber keine konkrete Spur von Cloud. Die Bewohner des Dorfes erwähnen aber eine Insel im Südosten der Welt, die den Namen »Mideel« trägt. Da dies der einzige brauchbare Hinweis zu sein scheint, macht sich die Truppe unter Tifas Kommando dorthin auf den Weg. Und in der Tat werden sie dort fündig: Cloud wurde vor wenigen Tagen am Strand der Insel gefunden und in das örtliche Krankenhaus gebracht. Allerdings leidet er unter einer schweren Makovergiftung und ist so stark geschwächt, dass er nicht mal sprechen, geschweige denn gehen kann. Tifa beschließt, hier zu warten, bis es Cloud wieder besser geht. Der Rest der Rebellen macht sich währenddessen auf den Weg nach Corel, weil Cait Sith ein Gespräch zwischen Rufus und einigen Wissenschaftlern belauscht hat. Demnach will er die Energie der beiden Reaktoren in Corel und in Fort Condor abzapfen, um damit den Meteor zu zerstören.





Der Corel-Reaktor

Trotz des schnellen Luftschiffs Highwind kommen die Rebellen zu spät. Rufus' Soldaten haben bereits die Reaktorsubstanz von Corel gestohlen und in einen Zug verladen. Kurzerhand entführt Cid einen weiteren Zug und macht sich daran, die anderen Wagons einzuholen. Der Zug mit der großen Substanz an Bord rast inzwischen unaufhaltsam auf Corel zu. Wenn es Cid und seinen Leuten nicht gelingt, den Zug binnen 10 Minuten anzuhalten, wird es zu einer Katastrophe kommen. Indem Cid seinen Zug beschleunigt, holen sie den anderen Zug schnell ein und springen hinüber. Mühsam kämpfen sie sich über die Dächer zur Lokomotive vor und bremsen sie in letzter Minute. Aus lauter Dankbarkeit erhalten sie eine Belohnung von der Bevölkerung von Corel, die heilfrohd darüber ist, dass ihre Stadt verschont geblieben ist.

Die Schlacht um Fort Condor

Die zweite große Substanz soll sich in Fort Condor befinden. Dieses Mal kommen Cid und seine Mitstreiter vor den Shinras dort an. Die Bewohner des Forts bitten die Gruppe um Unterstützung im Kampf gegen die herannahenden Soldaten. Cids Leute können nun wahlweise mit ein wenig Geld nachhelfen, um Söldner zu finanzieren, die die Arbeit für sie erledigen (dann kommt es zu einem sehr witzigen und unterhaltsamen Mini-Strategiespiel), oder aber sie nehmen die Sache selbst in die Hand, um die Shinra-Soldaten persönlich in die Flucht zu schlagen. Wenn ihnen dies gelingt, kann Cid noch die Aufruf-Substanz für »Phönix« aus dem Kondornest mitnehmen, bevor er sich auf die Suche nach der dritten und letzten großen Substanz nach Junon begeben kann. Vorher beschließt er allerdings noch, bei Tifa und Cloud in Mideel nach dem Rechten zu sehen.

Dort angekommen muss er feststellen, dass sich Clouds Zustand keineswegs gebessert hat. Während des Aufenthalts auf der Insel kommt es zu einem Erdbeben, in dessen Verlauf Ultima Weapon freigelassen wird und die Gruppe attackiert. Den starken Zaubereingriffen dieser Weapon sollten die Kämpfer möglichst schnell den Zauber »Zbarriere« entgegensetzen, damit sie nicht ganz so großen Schaden davontragen. Nach einigen Wechsel-Limitangriffen gelingt es ihnen dann auch, Ultima Weapon zu verscheuchen.

Durch das Erdbeben ist in der Zwischenzeit ein gewaltiger Strom der Lebensenergie aus den Tiefen des Erdreichs herausgebrochen, der die Stadt Mideel unter sich begräbt. Die Kämpfer schaffen es gerade noch rechtzeitig bis in die »Highwind«. Cloud und Tifa hingegen haben nicht so viel Glück – sie werden von dem Mako-Strom mitgerissen.

Während Tifa in dem Strom von Lebensenergie davontreibt, verliert sie langsam das Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich in Clouds Unterbewusstsein. Dort erfährt sie in einer langen Sequenz, dass Cloud gar nicht die Person ist, die er vorgibt zu sein. Von der Last dieser unbewussten Selbsttäuschung befreit, entschließt sich Cloud nun, Sephiroth erneut entgegenzutreten, nachdem er zusammen mit Tifa an Land gespült wurde und wieder zu sich gekommen ist. Gemeinsam mit seinen Freunden beschließt er, Kurs auf Junon und den Unterwasserreaktor zu nehmen.

Der Reaktor von Junon

In Junon angekommen kann Cloud die Wache am Aufzug mit lumpigen 10 Gil bestechen, damit dieser den Weg frei macht. Auf dem Weg zum Reaktor belauscht Cloud ein

FINAL FANTASY 8

paar Wachen, die sich darüber unterhalten, dass die großen Materias alle nach Rocket Town gebracht werden sollen – sehr interessant. Er folgt einigen Soldaten kurzerhand bis zum Eingang zum Reaktor.

Im Reaktor kann Cloud einen Gegner treffen, der wie ein Segelschiff mit einem Skelett als Galionsfigur aussieht. Wenn er diesen Gegner angreift und mit der »Morph«-Substanz verwandelt, bevor dieser das Zeitliche segnet, dann erhält Cloud einen Reiseführer. Dieses nützliche Item kann er später in der Stadt Kalm gegen einen wertvollen Preis eintauschen – dies aber nur am Rande.

All die Kämpfe haben die Gruppe ein wenig zu lange aufgehalten – sie kommen zu spät. Sie werden Zeuge, wie die große rote Substanz gerade in ein U-Boot verladen wird. Als sie dorthin eilen wollen, um die Verschiffung zu verhindern, stellt sich ihnen Reno in den Weg, der sie mit einem Transportroboter bekämpft. Wie alle maschinellen Gegner kann die »Klaue« elektrischen Angriffen nicht viel entgegensetzen. Mit ihren beiden mechanischen Armen kann sie bis zu zwei Mitglieder aus der Truppe gefangennehmen. Diese beiden bleiben so lange außer Gefecht, bis der dritte im Bunde sie durch Hiebe auf die Arme des Roboters wieder befreit.

Dieses kleine Kampfmanöver hat Renos Leuten aber ausgereicht, um mit dem U-Boot das Weite zu suchen. Kurzerhand schnappt sich Cloud ein zweites U-Boot und nimmt die Verfolgung auf.

Cloud hat nur 10 Minuten Zeit, um das rote U-Boot durch Torpedotreffer so schwer zu beschädigen, dass es sinkt. Die gelben U-Boote sind der Geleitschutz des Transporters und werden Cloud bekämpfen. Zu allem Überfluss muss Cloud auch noch ein Auge auf die zahlreichen Minen haben, die unter Wasser herumtreiben.

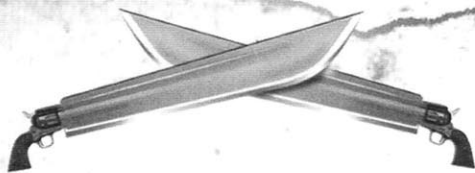
Nachdem das rote U-Boot zerstört ist, kann Cloud das Wrack später orten und dorthin tauchen, um es zu entern. Unter Umständen sieht er unterwegs ein großes, grünes Objekt durch die Tiefen des Ozeans gleiten. Dabei handelt es sich um Smaragd Weapon, einer der fürchterlichsten Gegner des Spiels. Er verfügt über eine Million HP und Angriffe, die bis zu 9999 HP Schaden anrichten. Es wäre äußerst unklug, dieses Ungetüm versehentlich – oder absichtlich – zu rammen und zu provozieren.

Kurze Zeit später empfängt Cloud einen Funkspruch, laut dem ein Flugzeug von Junon aus nach Rocket Town aufbrechen will – mit einer weiteren großen Substanz an Bord. Sofort dreht Cloud ab und nimmt Kurs auf Junon. Aber er kommt wieder zu spät und kann dem Flugzeug nur hinterher schauen. Mit der Highwind macht er sich auf den Weg nach Rocket Town, um das Flugzeug vielleicht noch abzufangen.

Cids Traum wird wahr

In Rocket Town laufen die Vorbereitungen zur Ausführung von Rufus' Plan auf Hochtouren. Die Rakete wurde mit den Substanzen beladen und soll hinauf zum Meteor geschossen werden. Cid und Cloud machen sich mit einem dritten Verbündeten auf zur Rakete, um dies zu verhindern. Doch sie haben die Rechnung ohne Rude gemacht, der sich ihnen mit zwei Leibwächtern in den Weg stellt. Die Leibwachen können ihre Angreifer einschläfern und sollten daher zunächst durch massive Attacken beiseite geschafft werden. Wenn Rude erst einmal alleine ist, wird der Kampf sehr einfach. Gegen seine mächtigen Zaubenangriffe hilft einmal mehr die Zbarriere. Von Rude kann man eine sehr gute Rüstung stehlen, wenn man diese Fähigkeit besitzt.





Nachdem Rude ausgeschaltet ist, stürmen Cloud und Cid die Rakete. Die Techniker an Bord erklären ihnen, was genau Rufus geplant hat. Während Cloud und Cid noch erörtern, wie nun vorzugehen ist, wird die Startsequenz eingeleitet und die Rakete zischt ins All hinauf – mit Kurs auf den Meteor.

Voller Panik versuchen die beiden, den Schutzzylinder, in dem sich die Substanz befindet, zu öffnen – aber Cid hat den Code vergessen. Mit vagen Hinweisen und seinen bruchstückhaften Erinnerungen gelingt es ihm jedoch, Cloud beim Herausfinden der Kombination zu helfen, bevor das Zeitschloss zuschnappt und die Substanz für immer verschließt. (Der Code lautet: ●■××.)

Doch damit haben sie nur ein Problem gelöst, denn die Rakete rast weiterhin auf den Meteor zu. Zusammen mit Cids Frau, die sich heimlich an Bord geschlichen hat, stürmen sie zu den Rettungskapseln und klinken sich aus, bevor die Rakete den Meteor trifft und in tausend Brocken sprengt. Von der Rettungskapsel aus müssen Cloud und Cid mitansehen, wie sich der Meteor daraufhin wie von Geisterhand wieder selber zusammensetzt und nach wie vor über dem Planeten schwebt. Nachdem die Rettungskapsel gewässert ist und die beiden von dem Rest der Besatzung der Highwind gerettet worden sind, nehmen sie Kurs auf Cosmo Canyon, um sich von dem weisen Bugenheim Rat zu holen.

Auf der Suche nach der weißen Substanz

Bugenhagen besteht darauf, die vergessene Stadt aufzusuchen, um herauszufinden, was Aeris vorhatte. Wie sich herausstellt, wollte sie den Meteor mit Hilfe der weißen Substanz, die ihr nach ihrem Tod aus den Fingern geglitten ist, aufhalten. Der Schlüssel zu diesem Vorhaben wäre ein Ort, an dem die Sonne niemals scheint. Damit kann nur eine Unterwasserhöhle gemeint sein, folgert Cloud. Mit dem U-Boot macht er sich von Junon aus auf die Suche. Ein paar Meilen südlich von Junon liegt das Wrack des U-Boots, das Cloud mit seinen Torpedos versenkt hat. Falls noch nicht geschehen, sollte er es entern und die große Substanz an sich nehmen.

Wenn er von hier in Richtung Norden taucht, findet er bald einen Unterwasserkanal nach Südosten. Er kann hier mit dem Boot durchtauchen und erreicht einen kleinen vulkanischen See, an dem es auch einen Wasserfall gibt. Hinter diesem Wasserfall befindet sich Lukretias Höhle, in der Cloud ein paar interessante Dinge über Vincents Vergangenheit erfährt. Danach kann er sich durch den Kanal zurück und an der Abzweigung nach Norden begeben, wo er den Schlüssel zum alten Volk findet, von dem Bugenheim sprach.

Mit diesem Fund geht es zurück zu Bugenheim, der geduldig in der vergessenen Stadt gewartet hat. Mit dem Schlüssel erhält er Zugang zu Informationen über die weiße Substanz, die normalerweise in der Lage sein sollte, die Bedrohung durch den Meteor zu neutralisieren. Da dies nicht geschieht, muss irgendwas oder irgendwer die Macht der weißen Substanz schwächen – Sephiroth!

Auf dem Weg aus der vergessenen Stadt meldet sich Cait Sith bei Cloud. Seinen Erkundungen zufolge ist die Kanone von Junon nach Midgar gebracht worden, um sie dort gegen Sephiroth einzusetzen. Cloud beschließt, ebenfalls nach Midgar zu fliegen, da er damit rechnet, dort auf seinen Erzfeind zu treffen.

FINAL FANTASY 8

Doch auf dem Weg dorthin erfährt Cloud, dass eine weitere Weapon – Diamant Weapon, um genau zu sein – auf Midgar zusteuert und droht, die ganze Stadt zu vernichten. Das kann Cloud natürlich nicht zulassen. Mutig stellt er sich der Kampfmaschine in den Weg.

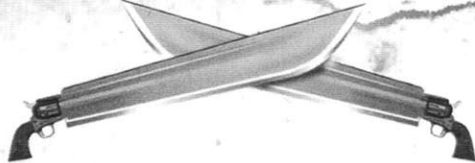
Zurück in der alten Heimat Midgar

Am Ufer nördlich von Midgar erwartet Cloud die Ankunft der Diamant Weapon. Diese Vernichtungswaffe ist eine ziemlich harte Nuss, die nur mit ausreichender Vorbereitung zu knacken ist. Schutz- und Heilungszauber wie Zbarriere, Barriere oder Regeneration sollten aktiv sein. Schnelligkeit kann auch nicht schaden, damit die Angreifer einen kleinen Zeitvorteil haben. Die Angriffe der Weapon sind recht heftig und können neben massivem Schaden auch diverse unangenehme Zustandsnebenwirkungen haben. Eine gut geschützte Figur sollte stets auf die Gesundheit der anderen aufpassen und gegebenenfalls mit Heilungszauber nachhelfen. Um Diamant Weapon zu besiegen, sollten Aufruf-Substanzen benutzt werden, so gut es geht. Wann immer ein Limitangriff zur Verfügung steht, sollte er ohne zu zögern gegen die Waffe angewendet werden.

Nach einigen Kampfrunden hat Diamant Weapon dann genug und wendet sich wieder der Stadt Midgar zu. Durch Clouds mutiges Eingreifen hatten die Techniker in der Stadt aber genügend Zeit, um die gewaltige Kanone aus Junon zu montieren und einsatzbereit zu machen. Mit einem gewaltigen Energiestoß zerlegt sie die angreifende Diamant Weapon in ihre Einzelteile. Gleichzeitig wird durch diesen Angriff der Schutzschild zerstört, den Sephiroth um den Krater im Norden der Welt gelegt hatte. Cloud fliegt mit der Highwind dorthin, um sich davon zu überzeugen. Wie es scheint, kann Cloud nun zu Sephiroth vordringen und mit ihm abrechnen. Doch vorher funkelt Cait Sith ihm dazwischen und berichtet, dass der verrückte Dr. Hojo plant, die Kanone ein zweites Mal abzufeuern – auf den Krater, in dem sich Cloud gerade befindet. Abgesehen davon, dass keiner voraussagen kann, was für Auswirkungen ein direkter Treffer auf diese unvorstellbare Energiequelle am Boden des Kraters hätte, würde ein erneuter Schuss aus der Kanone die Reaktoren in Midgar hoffnungslos überladen und das Leben von zahlreichen Einwohnern der Stadt bedrohen. Kurzerhand begibt sich Cloud zurück nach Midgar, um Dr. Hojo aufzuhalten.

Da die ganze Stadt hermetisch abgeriegelt ist, springen die Rebellen mit Fallschirmen ab und landen unbemerkt in der Nähe der Superkanone. Cait führt die Gruppe zu einer Luke, durch die sie in ein unterirdisches Gangsystem kommt. Hier suchen sich Cloud und seine Begleiter den Weg über zahlreiche Treppen, Leitern und Röhrensysteme, bis sie auf einmal vor Elena, Reno und Rude von den Turks stehen. Sie haben den Befehl erhalten, Cloud um jeden Preis aufzuhalten – das können sie ja gerne mal versuchen.

Nach einem kurzen Kampf ist der Weg zur »Sister Ray« frei. Bevor Cloud dorthin geht, kann er rechts noch einen Abstecher zum Shinra-Hauptquartier machen, wo noch ein paar nützliche Waffen – unter anderem Cait Siths »HP Schrei« herumliegen. Danach folgt er der Abzweigung nach links, um Dr. Hojo zu suchen. Doch zuvor muss er sich mit einer weiteren Shinra-Kampfmaschine herumschlagen. Heidegger und Scarlett haben diesen Stolzrobo bestiegen und stellen sich Cloud in den Weg. Mit ein paar Limit-Angriffen sowie einigen mächtigen Aufruf-Beschwörungen geht es mit diesem Blechkameraden aber schnell zu Ende. Wenn erst einmal die Panzerung beseitigt ist, ist es kein Problem mehr, das Cockpit zu zerschlagen und damit den Roboter vollends zu



demolieren. An dem Wrack vorbei geht es nach Norden, wo eine Leiter hinauf zu Dr. Hojo führt.

Als sie ihn entdecken und zur Rede stellen, erfahren sie verblüfft, dass Hojo Sephiroth gar nicht vernichten, sondern im Gegenteil durch die Energiewaffe noch viel stärker machen will. Sephiroth, so erzählt er weiter, sei im übrigen sein Sohn, den er durch Genmanipulation zu dem mächtigen Krieger gemacht hat, der er jetzt ist. Er bemerkt, dass er auch an sich selbst ein wenig experimentiert habe, bevor er sich auf Cloud stürzt.

In seiner schwächlichen menschlichen Gestalt ist Hojo aber kein Gegner. Mit ein paar Hieben ist er aus dem Weg geräumt. Da er aber ebenfalls Jenova-Gene in sich trägt, mutiert er zwei Mal, bevor er endgültig stirbt. Seine erste Reinkarnation ist noch recht schwach, kann aber mit dem rechten Arm ordentlich zulangen. Daher sollte zunächst dieser Arm Ziel der Angriffsbemühungen des Teams sein. Danach kann dann in Ruhe der Torso bekämpft werden. Nachdem Transform-Hojo beseitigt ist, findet eine weitere Verwandlung statt. Als »Lebensform-Hojo« stellt der Doktor die größte Bedrohung dar. Seine Angriffe sind sehr schmerzhaft und können zusätzlich unangenehme Statusveränderungen mit sich bringen. Aber er ist trotz allem schon sehr geschwächt und kann mit vereinten Kräften von seinen Leiden erlöst werden.

Jetzt wird abgerechnet, Sephiroth!

Nun ist es Zeit, Dr. Hojos Schöpfung entgegenzutreten und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Mit der Highwind fliegt Cloud zum letzten Mal in Richtung Krater. Dort angekommen, sucht er sich mit seinen Begleitern einen Weg hinab in Sephiroths Reich. Die Monster in diesem Abschnitt sind extrem gefährlich und können einzelne Mitglieder der Gruppe auf einen Schlag auslöschen. Es ist also Vorsicht geboten.

Immer tiefer geht es hinab in den Schlund des erloschenen Vulkans, bis Cloud an eine Weggabelung kommt. Was er in diesem Moment noch nicht weiß: Beide Wege werden ihn an sein Ziel führen. Jeder Weg birgt sowohl Gefahren als auch wertvolle Gegenstände, die er unterwegs einsammeln kann. Wenn er abenteuerlustig ist, kann er auch nacheinander beide Wege beschreiten – aber bitte auf eigenes Risiko!

Diese Stelle wäre geeignet, um mit Hilfe des Speicherkristalls einen Speicherpunkt zu errichten.

Nach ein paar weiteren Kämpfen und Sprüngen über Abgründe und Plattformen gibt es dann kein Zurück mehr. Sephiroths eigene Schöpfung, die Jenova-Synthese, kündigt an, dass der finale Showdown kurz bevorsteht. Jenova-Synthese besteht aus drei Körperteilen, zwei tentakelgleichen Armen und einem kugelförmigen Torso. Es empfiehlt sich, Angriffe zu benutzen, die alle Körperteile gleichzeitig attackieren. Die physischen Angriffe der Jenova-Synthese sind gar nicht so gefährlich. Eine gut ausgerüstete Truppe steckt sie ohne weiteres weg. Richtig gefährlich wird es jedoch, wenn Jenova-Synthese einen Countdown einleitet. An dessen Ende steht nämlich der Ultima-Zauber, einer der mächtigsten Magieangriffe des Spiels. Vor dem sollten sich Cloud und seine Freunde in acht nehmen. Sollten sie es nicht schaffen, Jenova-Synthese vor Ablauf des Countdowns zu besiegen, gilt es so schnell wie möglich noch eine Zbarriere zu errichten, bevor Jenova so weit ist, den Zauber gegen die Gruppe zu schleudern.

Wie sich zeigt, war Jenova-Synthese aber nur der Vorbote für den nächsten Kampf. Eine bizarre Mutation von Sephiroth stellt sich nun der Gruppe in den Weg. In diesem Kampf zeigt sich, wie gut es war, alle Mitstreiter beizeiten mal am Kampfesgeschehen teilhaben

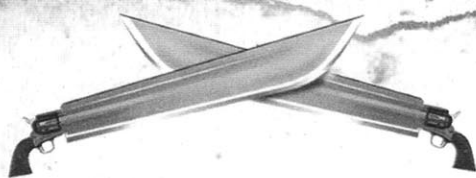
FINAL FANTASY 8

zu lassen und sie zu trainieren. Bizarr Sephiroth muss nämlich abwechselnd von zwei Teams attackiert werden. Er besteht aus insgesamt fünf Körperpartien, die in der richtigen Reihenfolge ausgeschaltet werden müssen. Gelingt dies nicht, so werden sich besiegte Körperteile von selbst regenerieren und einen schier endlosen Kampf führen. Der Kern kann nicht angegriffen werden, solange der linke und der rechte Zauber noch existieren. Im Wechsel schalten die beiden Teams also zunächst den Kopf und die beiden Zauber aus, bevor sie sich auf den Kern stürzen. Sind beide Hälften des Kerns beseitigt, kann der Torso von Sephiroth nicht mehr regeneriert werden und ist ein leichtes Opfer für die geballte Kraft des Teams. Natürlich schaut Sephiroth bei seiner eigenen Vernichtung nicht tatenlos zu. Er versucht seinerseits, die Angreifer durch mächtige Zauber auszulöschen. Daher sollte neben den Angriffen auf die Körperteile auch gelegentlich Zeit sein, um verletzte Mitstreiter zu heilen oder wiederzubeleben. Unter Aufbietung aller Kräfte ist es möglich, Bizarr Sephiroth zu töten.

Doch damit ist die Sache noch nicht ausgestanden. Nun stellt sich Sephiroth in seiner letzten Form dem Kampf. In diesem finalen Gefecht ist kein Platz mehr für taktische Feinheiten. Wie zwei Urgewalten prallen Sephiroth und Cloud aufeinander. Sephiroths Angriffe sind verheerend. Er kann mit einem Schlag sämtliche negativen Zustände auflösen, allen Charakteren mit einer Attacke Tausende von HP entziehen und einen einzelnen Gegner mit nur einem Hieb fast töten. Seine »Supernova« sieht nicht nur vernichtend aus, sie ist es auch. Ohne den massiven Einsatz von Schutzzauber und -gegenständen sowie tonnenweise Turb-Äther und Phönixfedern ist dieser Kampf nur schwer zu gewinnen. Limitattacken und die mächtigsten Aufruf-Substanzen sind Pflicht, um auch aus diesem Kampf siegreich hervorzugehen und Sephiroth seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Ist dies vollbracht, werden wir Zeuge, wie Cloud mit Hilfe der weißen Substanz den Untergang der Welt verhindert und in sein normales Leben zurückkehrt. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben soeben Final Fantasy VII gemeistert!







11

**WISSENWERTES UND
GEHEIMNISSE**

FINAL FANTASY 8



Aus Platzgründen war es uns nicht möglich, alle Details des wirklich immens umfangreichen Abenteuers Final Fantasy VII in diesen kleinen Bonusanhang zu packen. Wie bereits erwähnt, sei interessierten Rollenspielern das exzellente, offizielle Lösungsbuch von meinen Kollegen Theodor Isporidi und David Cassidy empfohlen, das ebenfalls in der »X-Games-Reihe« erschienen ist.

Ein paar Geheimnisse um Final Fantasy VII sollen aber noch gelüftet werden.

Chocobo-Zucht

Chocobos, die niedlichen Reittiere, können selber gezüchtet und später zu Rennen im »Gold Saucer« gemeldet werden. Besonders begehrt ist ein goldenes Chocobo, mit dem man an verschiedene Orte gelangen kann, die mit anderen Transportmitteln nicht erreichbar sind. So findet man zum Beispiel nur mit dem goldenen Chocobo die »Ritter der Tafelrunde«-Aufrufsubstanz. Sie befindet sich ganz in Nordosten der Welt.

Die folgenden besonderen Chocobo-Arten gibt es:

Grünes Chocobo	Überquert Berge
Blaues Chocobo	Überquert seichte Gewässer
Schwarzes Chocobo	Überquert sowohl Berge als auch seichte Gewässer
Goldenes Chocobo	Überquert alle Hindernisse und erreicht jeden Ort der Welt

Ein goldenes Chocobo züchtet man wie folgt (Zeit und Geduld sind hierfür Voraussetzung):

Vorbereitung

Zunächst benötigt man ausreichend Ställe – vier Stück – in der Chocobo-Farm. Dann muss man den Chocobo-Weisen hoch im Norden ausfindig machen und bei ihm einige Sylkism Gemüse kaufen (60 Stück – die sind nicht gerade billig). Ferner braucht man drei Karobnüsse, die von einem Monster namens Vlakorados gestohlen werden müssen. Dieses Monster trifft man vornehmlich in der Gegend von Bone Village. Die Zeyonuss schließlich kann man von einem Kobold im Koboldwald mopsen.

Elterntiere

Für die Zucht benötigt man natürlich auch Elterntiere. Diese müssen für die Zucht von hoher Qualität sein. Welcher Güte gefangene Chocobos sind, kann Billy in der Farm bestimmen. Wie man ein Chocobo fängt, erfährt man ebenfalls von ihm.

Es werden benötigt:

Ein gutes männliches Chocobo (kann in der Nähe des »Gold Saucer« gefangen werden)

Ein gutes oder sehr gutes weibliches Chocobo (nahe Mideel zu bekommen)

Diesen beiden Tieren gibt man je zehn Sylkism Gemüse zu fressen. Danach werden sie bei den Rennen im Gold-Saucer bis zur S-Klasse trainiert. Zurück in der Farm sollen die beiden Chocobos sich nun paaren (vorher abspeichern; falls ein unerwünschtes Chocobo geboren wird, kann man sich die Mühe des Trainierens sparen). Geben Sie den Chocobos vorher jedoch noch eine Karobnuss. Ein akzeptables Zuchtergebnis sind ein blaues oder ein grünes Chocobo. Bei einem gelben Chocobo heißt es neu laden und noch einmal probieren.

FINAL FANTASY 8

Das grüne oder blaue Chocobo – je nachdem – muss nun wieder mit zehn Sylkism Gemüse gefüttert und bis zur S-Klasse trainiert werden. Danach geht es zurück zur Farm, um die beiden Elterntiere erneut zu paaren, wenn die Zeit reif dafür ist. Keinesfalls darf die Karobnuss vergessen werden – und das Speichern natürlich auch nicht. Nun brauchen wir ein andersfarbiges Chocobo. War das erste grün, dann muss jetzt ein blaues her und umgekehrt. Natürlich muss auch eines der beiden männlich und das andere weiblich sein, denn das sind unsere neuen Elterntiere für die nächste Generation. Das neue Chocobo muss dann ebenfalls gefüttert und trainiert werden – bis zur S-Klasse.

Die beiden ersten Elterntiere haben ihren Dienst getan und können nun freigelassen oder geschlachtet werden – nein, das war nur ein Scherz. Entlassen Sie sie einfach in die Freiheit.

Nun paaren sich das grüne und das blaue Chocobo – wieder unter Einbeziehung einer Karobnuss (speichern nicht vergessen). Mit etwas Glück kommt bei dieser Kreuzung ein schwarzes Chocobo heraus. Wenn nicht, wird einfach der Spielstand erneut geladen.

Nun brauchen wir noch einen Artgenossen für die Paarung mit dem schwarzen Chocobo. Es muss ein »ausgezeichnetes« Chocobo des jeweils anderen Geschlechts sein. Chocobos mit diesem Prädikat findet man nur bei den Chocobo-Spuren in der Eiszapfen-Region. Beide Elterntiere werden nun mit je zehn Sylkism Gemüsen gefüttert und bis zur Klasse-S trainiert, bevor es in den Stall zur Paarung geht. Mit der Zeyonuss und viel Glück erblickt dann am nächsten Morgen ein goldenes Chocobo das Licht der Welt (wenn nicht, dann muss man es halt mit dem gespeicherten Spielstand noch einmal versuchen).

Ultima Weapon

Ultima Weapon befindet sich in der Nähe von Junon, nachdem sie bei Mideel aus ihrem Schlaf erweckt wurde. Sie kann nur mit einem Luftschiff angegriffen werden. Sie wird immer wieder die Flucht ergreifen, wenn sie angeschlagen ist, bis sie sich beim Cosmo Canyon zum endgültigen Kampf stellt. Die Orte, die sie nach der Flucht aufsuchen kann, sind Nibelheim, Midgar, Mideel und Cosmo Canyon. Als Belohnung für den Sieg erhält Cloud seine ultimative Waffe.

Smaragd Weapon

Smaragd Weapon ist das riesige Monster, dass auf dem Grund des Meeres haust. Ohne die »Unterwasser«-Substanz dürfte Clouds Luft kaum für einen anständigen Kampf reichen. Und selbst dann ist es noch sehr schwer, Smaragd Weapon zu bezwingen. Ohne maximale HP, alle Limit-Angriffe und die Aufruf-Substanz »Ritter der Tafelrunde« braucht man sich gar nicht an die Weapon heranzuwagen – hatte ich erwähnt, dass sie über eine coole Million HP verfügt?

Rubin Weapon

Rubin Weapon versteckt sich im Sand beim »Gold Saucer«. Man erkennt sie an dem kleinen roten Fühler, der aus der Wüste herauschaut. Berührt man ihn, kommt es zum Kampf. Ein kleiner Dämpfer vorweg: »Ritter der Tafelrunde« löst bei Rubin Weapon direkt einen Konterangriff mit »Ultima« aus. Solange Rubin Weapon seine Klauen nicht in den Sand steckt, ist sie zudem noch unverwundbar – verschwenden Sie also Ihre Zeit





zu Beginn des Kampfs nicht mit Angriffszauber, sondern statten Sie die Truppe mit möglichst viel defensiver Magie aus. Zudem hat Rubin Weapon die böse Angewohnheit, bis zu zwei Kämpfer sang- und klanglos im Sand verschwinden zu lassen. In so einem Fall ist der Kampf schon so gut wie verloren. Mit »Quadra-Zauber«, »2x Aufruf« und »Nachahmen«-Substanzen kann man Rubin Weapon kontinuierlich einheizen. Wenn der Schutz gegen »Ultima« ausreicht, kann man natürlich auch riskieren, »Die Ritter der Tafelrunde« doppelt aufzurufen und durch »Nachahmen« zu imitieren – bei vollen Magiewerten sind das pro Angreifer fast 250.000 HP, die Rubin Weapon flöten gehen. Aber sie hat ja reichlich: ebenfalls eine gute Million.

Der Reisende von Kalm

In Kalm lebt ein Mann, der als der »Reisende« bekannt ist. Wenn man ihm drei Gegenstände überbringt, erhält man zum Dank drei Gegenstände im Tausch, die sehr selten sind:

Für den Reiseführer, den Cloud erlangen kann, wenn er das Geisterschiff im Unterwasserreaktor von Junon morphet, bekommt er die »Unterwasser«-Substanz. Diese Substanz ist unbedingt erforderlich, wenn Cloud gegen Smaragd Weapon antreten will, da damit das Zeitlimit von 20 Minuten aufgehoben wird.

Im Tausch gegen die Wüstenrose, die er als Preis für den Sieg gegen Rubin Weapon erhält, bekommt er ein Gold-Chocobo.

Für die Erdharfe, die als Preis für die Vernichtung von Smaragd-Weapon herauspringt, gibt es zu guter Letzt alle drei Master-Substanzen vom Reisenden.

Final Fantasy VIII - eine abenteuerliche Reise

Als Mitglied eines elitären Söldnerteams namens SEED sieht sich Squall Leonhart, der Held des Abenteuers »Final Fantasy VIII«, mit einer schier unlösbaren Aufgabe konfrontiert. Was als harmlose Mission beginnt, endet in einem infernalischen Kampf um die Herrschaft und Unterjochung der Welt.

Während seiner Reise muss er nicht nur gegen zahlreiche Monster, seinen Erzrivalen und ehemaligen Waffenbruder Cifer Almasy und eine böse Hexe kämpfen, sondern auch mit seiner eigenen Vergangenheit.

Dieses Buch wird Ihnen helfen, dieses epische Abenteuer erfolgreich zu bestehen! Lernen Sie richtig zu taktieren, die versteckten Geheimnisse zu finden. Werden Sie Meister im »Triple Triad« und vernichten Sie schließlich Ihren größten Feind ...



Aus dem Inhalt:

- ❖ Umfassender Lösungsweg zur Bewältigung des Spiels
- ❖ Beschreibung der wichtigsten Spielfiguren und ihrer Fähigkeiten
- ❖ Tipps und Tricks zur Bekämpfung von Boss-Gegnern
- ❖ Detaillierte Beschreibungen der mächtigen Helfer, den »Guardian Forces«
- ❖ Zahlreiche versteckte Geheimnisse und Bonus-Missionen
- ❖ Übersicht über alle Karten des Spiels im Spiel, »Triple Triad«
- ❖ Mogel-Power: Schummeln leichtgemacht
- ❖ Internet-Guide mit interessanten Links zum Spiel
- ❖ EXTRA: Walkthrough zum erfolgreichen Vorgänger Final Fantasy VII

Created by

Markt&Technik

X GAMES

www.mut.de

www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9080-5



9 783827 290809

DM 24,95 öS 182,-