

Die Rollenspielserie wird erwachsener

Final Fantasy 8

In Japan sorgt Final Fantasy 8 auf Playstations längst für Furore. Die PC-Version läßt weiter auf sich warten, soll aber noch prächtiger werden.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Squall und Rinoa treffen sich zum Tanz. Die exzellente Filmsequenz beweist, wieviel Aufwand Square in die Grafik gesteckt hat.

Spätestens seit 1998 wissen auch PC-Eigner den fernöstlichen Charme von Japano-Rollenspielen zu schätzen. Das ist einem einzigen Pro-

Wo die Liebe hinfällt

Held des neuen Epos ist der Soldat Squall Leonheart. Der hat allen Grund zum Feiern:

Vorgänger ist die ganze Geschichte noch wesentlich verwickelter: Daß einer von Squalls Kameraden auf der Seite des Bösen steht und die

mantik und Dramatik. Aber auch grafisch machen sich die Änderungen im Spiel-Ambiente bemerkbar: Alle Personen sehen schlanker und echter aus als die knudelig-plumpen Polygonfiguren im letzten Teil. Vor allem an den Gesichtszügen hat Square ordentlich gefeilt. Die Stimmung Ihres Gesprächspartners können Sie ihm nun ansehen, ausgefeilte Mimik läßt die Charaktere lebendiger wirken. So kann es schon mal passieren, daß eine Spielfigur mißbilligend die Lippen kräuselt oder Ihnen die Zunge herausstreckt.

Alle für einen

Im Laufe des Abenteuers gesellen sich eine Handvoll Mitstreiter zu Squall, von denen jeder in bester Square-Tradition seine eigenen Wehwechen und Geheimnisse besitzt. Aus Ihrem Anhang können Sie die Freunde auswählen, die Ihnen in Kämpfen zur Seite stehen sollen. Spiel- und Kampfszenen sind wie



gramm zu verdanken: **Final Fantasy 7** eroberte mit schicker Grafik, breit ausgewalzter Story und ultravielseitigem Spielablauf die Herzen der Rollenspielergemeinde. Um so feierhafter wird jetzt der Nachfolger erwartet, der in Japan für die Playstation schon seit einigen Wochen zu haben ist. Die hohen Erwartungen scheinen nicht enttäuscht zu werden: Die sagenhaft schöne PC-Version des Spieles war eines der Glanzlichter der E3.

Er hat gerade sein Studium an der Militärschule Balamb Garden abgeschlossen und wurde in die Eliteeinheit SeeD aufgenommen, in der sich nur besonders talentierte und magisch begabte Kämpfer tummeln. Auf dem Abschlußball trifft Squall die Freiheitskämpferin Rinoa – zwischen den beiden funk't, und Squall verspricht, der Dame im Kampf gegen die machthungrige Hexe Edea beizustehen. Doch wie im

Rebellin Rinoa sehr viel mehr weiß, als sie sagen will, sind nur einige der konflikträchtigen Storyelemente.

Sie zeigen die Zunge

Final Fantasy 8 fällt ernsthafter und »erwachsener« aus als der verspielte Vorgänger. Die Geschichte enthält noch mehr Ro-



Die Helden wirken **realer** als im Vorgänger.



Obwohl die Kämpfe quasi **rundenbasiert** sind, laufen sie furios ab.

gewohnt strikt getrennt. Wie in **Final Fantasy 7** werden Ihre Helden in Ortschaften vor gezeichneten Hintergrundbildern herumlaufen. Wenn Sie auf Feinde treffen, schaltet das Spiel in die 3D-Kampfansicht. Zwischen den Schauplätzen wandern Sie auf einer Landkarte, die ebenfalls komplett in 3D gehalten ist. Square macht noch massiver Gebrauch von einer Technik, die schon im Vorgänger für Überraschung

denen Sie sich alle zwei Minuten unversehens konfrontiert sehen. Das grundlegende Kampfsystem wird beibehalten; Ihre Charaktere schlagen im Wechsel mit den Gegnern zu, brauchen aber ein paar Sekunden bis zum nächsten Angriff. Neben der Standardattacke beherrschen Ihre Helden eine Reihe von Spezialfähigkeiten. Die wichtigsten sind Beschwörungen und Magie – und hier hat sich Square einige Neuerungen einfallen lassen.



Prachtvolle **Spezialeffekte** sind seit jeher ein Markenzeichen der Final-Fantasy-Serie.

sorgte: Manche Szenen gehen nahtlos in Videosequenzen über, in denen sich die Polygonfiguren weiterbewegen. Während Squall und Co. beispielsweise einen Korridor entlanglaufen, wechselt der Hintergrund zum Film und schwenkt zu einer Übersicht des Schulgebäudes.

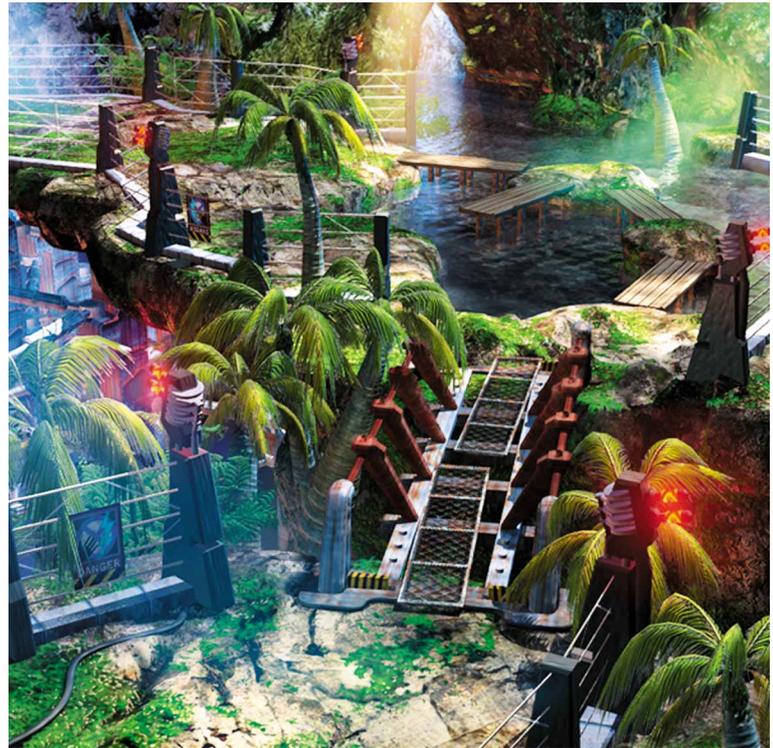
Schlag auf Schlag

Die schlechte Nachricht: **Final Fantasy 8** setzt immer noch auf Zufallsschlachten, mit

Guardian Forces

Im Laufe des Spiels soll Ihr Team bis zu 16 magische Begleiter aufsammeln können – die sogenannten Guardian Forces. Jede dieser Erscheinungen

vertritt eine bestimmte Elementarkraft; der gehörnte Dämon Ifriti etwa speit Feuer, die Seeschlange Leviathan gebietet über das Wasser. Jedem Ihrer Teammitglieder dürfen Sie einen Guardian zuordnen. Wenn Sie Squall mit Ifriti koppeln, richtet er in Zukunft mit einem Schwertstreich Feuerschaden an und wird in der Lage sein, feurige Magie einzusetzen. Die funktioniert nicht mehr über Zauber-



Vor derart detaillierten **Hintergrundbildern** wird sich Ihr Team durch die Welt bewegen.

punkte, sondern magische Ladungen. Sie können jedem Ihrer Kameraden im Kampf befehlen, einem Gegner Manaenergie zu entziehen. So lernen Sie mit etwas Glück nicht nur neue Sprüche, sondern sammeln magische Ladung. Die dürfen Sie in eigene Zauber stecken – je mehr Energie sie investieren, desto mächtiger wird die Wirkung des Zauberspruchs ausfallen. Natürlich dürfen Sie Ihre magischen Begleiter wie üblich auch im Kampf beschwören, damit sie den Gegnern ordentlich einheizen. Neu ist allerdings, daß die Guardians ebenfalls Trefferpunkte haben; wenn ein starker Bösewicht Ihren Schutz-

geist von den Socken haut, steht der für den Kampf nicht weiter zur Verfügung und muß per Heilspruch aufgepäppelt werden. Auf der anderen Seite steigen die Guardians auch in höhere Stufen auf und lernen dabei stärkere Zaubersprüche. **CS**



Während die Figuren auf dem Zug herumklettern, simuliert dahinter ein **Video** rasante Fahrt.

Final Fantasy 8

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Square
Termin: Herbst '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Konsolenbesitzer wissen, daß Square von jeher aus einem scheinbar unerschöpflichen Fundus von Ideen für ihre Final-Fantasy-Reihe schöpfen. Die neuen Systeme klingen wieder mal sehr vielversprechend, die Grafik dürfte sowieso exzellent werden. Fans des letzten Teils schlecken sich schon mal die Finger.«