

Fantasy-Feuerwerk

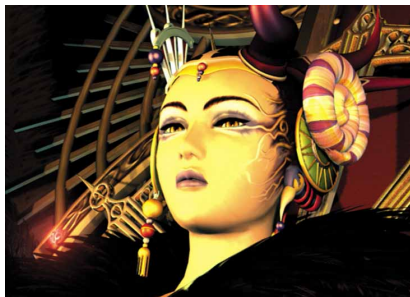
Final Fantasy 8

Schöne Frauen und finstere Mächte entführen Sie ins Reich der Techno-Fantasy. Ein Rollenspiel »made in Japan« verbindet perfekt Story und Spielspaß.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Schon mit **Final Fantasy 7** machte Square japanische Rollenspiele auf dem PC salonfähig. Der Nachfolger lehrt die westliche Konkurrenz endgültig das Fürchten. **Final Fantasy 8** zieht Sie mit einem Grafikfeuerwerk der Sonderklasse in seinen Bann. Im düsteren Neo-Techno-Ambiente erleben Sie eine dramatische Story um Liebe, Verrat und Tod.



Die Hexe Edea ist das Böse in Person.

Perfekter Plot

Keine Angst, wenn Sie Teil 7 verpaßt haben, denn die Story

hat mit der des Vorgängers nichts zu tun. Sie schlüpfen in die Rolle von Squall Leonard, einem frischgebackenen Mitglied der militärischen

Sondereinheit SeeD. Vom Tag der Abschlußprüfung an begleiten Sie Squall, der gleich sein erstes Abenteuer im Kampf gegen einen Rie-

senroboter erlebt. Kaum hat er das knapp überlebt, gerät sein Heimatland unter das Joch der bösen Hexe Edea. Zur gleichen Zeit trifft er auf die Widerstandskämpferin Rinoa, die genauso mutig wie gutaussehend ist. Und ehe er sich versieht, steckt Squall mitten in einem epischen Plot. Der entwickelt sich auch noch auf einer zweiten Ebene. Denn gelegentlich steuern Sie die Geschehnisse des Ex-Söldnerführers und Journalisten Laguna, der in einer anderen Epoche lebt.

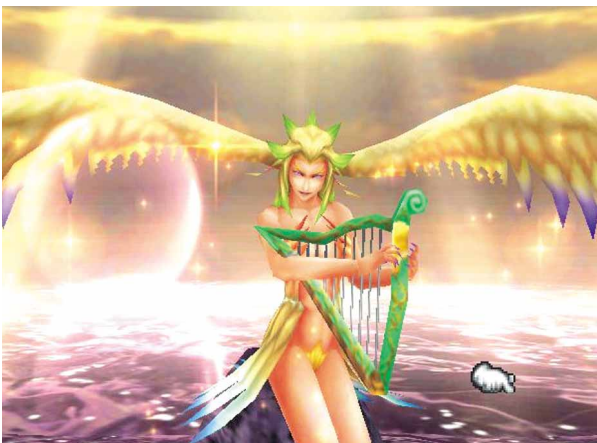
Komplexe Kämpfe

Kernstück von **Final Fantasy** ist seit jeher das ausgefeilte, hochkomplexe Kampfsystem.

Bis zu drei mutige Helden gleichzeitig ringen quasi rundenweise mit Gegnern und Getier jeder Art. Allerdings spielt die Zeit dabei eine gewisse Rolle. Denn jeder Kämpfe muß eine anhand eines Balkens heruntertickende Reaktionszeit abwarten, bevor er einen neuen Angriff starten darf. Noch mehr Action kommt ins Spiel, wenn Sie »Limit Breaks« einsetzen. Diese Sonderattacken lösen Sie wie in Prügelspielen durch Drücken bestimmter Tasten (gelegentlich sogar in einem speziellen Rhythmus) aus. Komplizierter wird es, wenn Sie die Guardian Forces in den Kampf schicken wollen. Denn dann müssen Sie vorher im Optionsmenü Ihrem Helden einen Kampfgeist zuweisen. Dort verkuppeln Sie auch dessen magische Sprüche mit den Sonderfähigkeiten der Guardian Forces. Dadurch kommen Sie in den Genuß verbesserter Rüstungswerte.



Die Helden bestehen aus Polygonen, die in vorberechnete Hintergründe einkopiert werden. Hier trifft Squall auf seine große Liebe Rinoa.



Wenn die **Guardian Forces** in den Kampf eingreifen, präsentieren sie sich in hervorragend animierter, opulenter 3D-Grafik.

Schöne Schutzengel

Die Gefechte werden in schönster 3D-Grafik ausgetragen. Dabei verblassen die schon sehr schicken Standard-Animationen angesichts der Attacken der Guardian Forces. Diese »Schutzgeister« bekommen Sie im Laufe der Zeit, indem Sie sie in Kämp-

fen besiegen. Ähnlich wie bei den Elementals aus **Final Fantasy 7** handelt es sich um mächtige Dämonen, die locker zehnmal mehr Schaden anrichten als einer Ihrer Helden. Und das wird Ihnen in langen, hervorragend in Szene gesetzten Sequenzen präsentiert. Shiva zum Beispiel wächst aus dem Boden zu



Gelegentlich wechseln Sie Ihre **Identität** und erleben die Geschichte aus der Perspektive von Ex-Söldnerführer und Journalist Laguna.

voller Größe innerhalb eines Eiskristalls heran, schlägt bedeutungsvoll die Augen auf, sprengt das frostige Gefängnis und bläst dann dem Gegner einen bildschirmfüllenden Eissturm um die Ohren. Ein anderes Monsterpaar tritt nur gemeinsam auf. Dabei schlägt der größere von beiden dem Gegner den Erdboden unter den Füßen weg und springt dann in die Höhe, um den immer noch durch die Luft fliegenden Feind zu Boden zu schmettern.

Fast ein Film

Noch schöner als die prachtvollen Kämpfe sehen die häufig eingestreuten Zwischensequenzen aus. So laufen Schlachten mit futuristischen Vehikeln ab, Roboter springen von Gebäuden herab und verfolgen die SeeD-Soldaten. Aber auch die Romantik kommt nicht zu kurz. Squall und Rinoa lernen sich in einer todschicken Ballszene kennen. Dabei wirken die Bewegungen so geschmeidig und flüssig, daß man die digitale Herkunft der beiden Protagonisten für eine kurze Zeit glatt vergißt. Und die gewaltvolle Machtübernahme von Edea läßt Ihnen, unterstützt von Carmina-Burana-ähnlichen Chorklängen, einen wohligen Schauer den Rücken hinunterlaufen.

Cooler Charaktere

Zwischensequenzen, Kämpfe und Spielgrafik sehen erheblich erwachsener aus als noch in Teil 7. Das heißt aber nicht, daß Sie in **Final Fantasy 8** auf Durchschnittstypen treffen. Squall und seine männliche Anhängerschaft wirken wie eine illustre Mischung der Charaktere aus **Matrix**, mit einem Hauch Western-Ambiente. Die Damen, vor allem Rinoa, entsprechen dagegen noch am ehesten fernöstlicher Ästhetik. Bis zu drei Helden dürfen Sie jeweils mitnehmen, die sich vor gezeichneten



Die **Landkarte** ist frei drehbar, interessante Örtlichkeiten wie diese Höhle sehen Sie schon aus großer Entfernung.

Hintergründen bewegen. Dort führen Sie auch die zahllosen Gespräche, innerhalb derer sich ein Großteil der Story fortentwickelt. Gelegentlich müssen Sie an bestimmten Orten vorgeskriptete Ereignisse per Knopfdruck auslösen. Wenn Sie auf die drehbare und zoombare 3D-Karte wechseln, wird die Party beim Reisen stellvertretend als Einzelfigur dargestellt. **MIC**

Final Fantasy 8

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Square
Termin: Januar 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Final Fantasy 8 verbindet eine fulminante Story mit flexiblen Kämpfen im Edelgrafik-Gewand. Vor allem die wundervollen Renderszenen suchen ihresgleichen. Der erwachsenere Look wird auch ernsthafte Rollenspieler ansprechen.«