



PAL



FINAL FANTASY VIII[®]

SQUARESOFT[®]

PlayStation[®]
P L A T I N U M

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

Game © 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. "DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Square Europe Ltd.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



4 discs

DUAL SHOCK™

The cover art for Final Fantasy VIII features a dark, atmospheric background. In the upper right, a close-up of Barret Wallace's face is shown, looking slightly to the side with a serious expression. In the upper left, a smaller, circular inset shows a character with long dark hair embracing another character. The title "FINAL FANTASY VIII" is centered in a white, serif font, underlined. In the lower center, a small, glowing light source is visible, possibly a fire or a magical effect. The overall tone is somber and dramatic.

FINAL FANTASY VIII

DEUTSCH



INHALT

1

Prolog	2
Die Charaktere	3
Vor dem Spiel	6
PocketStation™	8
Tastenbelegung	11
Die Grundsteuerung	12
Im Welt-Modus	16
Städte & Geschäfte	17
Menü-Optionen	18
Im Kampf-Modus	24
Das Kopplungs-System	28
Zusammenfassung	39
Triple Triad (Das Kartenspiel)	40
Das Team	42

*Das bewegte Schicksal
zweier Männer, die
sich mit Leib und
Seele in den Kampf
stürzen ...*

Wichtiger Hinweis: Genauer Informationen über das Spiel erhalten Sie auch über Squalls Schulrechner im 2. Stock des Balamb-Gardens und im Menü unter "Tutorial".

PROLOG



Squall Leonhart – Ein junger Kadett des Balamb-Gardens, einer Militärakademie, die durch ihre Elitespezialeinheit < SEED > Weltruhm erlangt hat, ahnt noch nicht, was ihn erwarten wird, als er sich entschließt, an der alljährlichen SEED-Prüfung teilzunehmen.

Der Superstaat Galbadia, der der gesamten Welt den Krieg erklärt, ein geheimnisvolles Mädchen namens Rinoa Heartilly, das aus heiterem Himmel Squalls Leben komplett auf den Kopf stellt, und nicht zuletzt eine schon längst vergessene Macht, die der Menschheit einst Elend und Verderben beschert hatte – die Hexe.



Squall und Laguna – Zwei von Grund auf verschiedene Männer werden durch ein geheimnisvolles Phänomen miteinander verbunden.

Ihre Mission besteht darin, ein unheilvolles Schicksal abzuwenden, das aus dem Nebel der Vergangenheit droht, die Zukunft des Planeten zu zerstören. Dabei begegnen ihnen Freunde, Feinde und Frauen, die sie begehren.



LAGUNA LOIRE

Alter: 27 Größe: 181 cm Waffe: Maschinengewehr
Der geheimnisvolle Galbadia-Soldat
An sich haßt er Kriege und würde viel lieber Reporter sein als Soldat. Er ist stets hilfsbereit und strotzt vor Unternehmungslust. Manchmal redet er zuviel, doch bei Frauen bekommt er vor Aufregung stets das Zittern in den Beinen.

SQUALL LEONHART

Alter: 17 Größe: 177 cm Waffe: Gun-Blade
Der muffelige SEED-Anwärter des Balamb-Gardens
Die Hauptfigur in FINAL FANTASY® VIII. Als Elite-Schüler des Balamb Gardens genießt er dort ein hohes Ansehen. Er redet nicht viel und wird von seinen Kameraden als muffelig und kühl bezeichnet. Er mischt sich nicht in fremde Angelegenheiten ein, im Gegenzug möchte er auch nicht, daß andere sich in seine Angelegenheiten einmischen.



DIE CHARAKTERE

CIFER ALMASY

Alter: 18 Größe: 188 cm Waffe: Gun-Blade

Ein Troublemaker und der Erzrivale Squalls

Ein ausgesprochen talentierter Kämpfer, der jedoch innerhalb des Balamb-Gardens wegen seiner Kaltherzigkeit und seinem Ungehorsam zum Problemkind abgestempelt wurde. Er sieht Squall als seinen einzigen Rivalen an.



RINOA HEARTILLY

Alter: 17 Größe: 163 cm Waffe: Flugwaffe (Blaster Edge)

Ein streitsüchtiges, aber liebevolles Mädchen voller Geheimnisse

Sie hat die Gabe, Menschen magisch anzuziehen und anzuführen, redet aber manchmal zuviel. Auch bei Menschen, denen sie zum ersten Mal begegnet, nimmt sie kein Blatt vor den Mund, wenn ihr etwas nicht rechtens erscheint.



QUISTIS TREPE

Alter: 18 Größe: 172 cm Waffe: Peitsche

Eine Elitekämpferin und zugleich Squalls Ausbilderin

Sie wurde mit 15 zum SEED, mit 17 zur Ausbilderin. Auf dem ersten Blick erscheint sie kaltherzig und berechnend, aber in Wahrheit ist sie eine sensible und gutgläubige Person.





SELPHIE TILMITT

Alter: 17 Größe: 157 cm Waffe: Nunchaku
Ein lebhaftes Mädchen, das durch ihre Kindlichkeit die Truppe fast zur Verzweiflung treibt

Wenn man es nicht besser wüßte, würde man kaum auf die Idee kommen, daß sie Schülerin auf einer Militärakademie ist. Sie redet wie ein Kind und benimmt sich ab und zu wie eines, ist aber in Wahrheit eine willensstarke Kämpferin.



XELL DINCHT

Alter: 17 Größe: 168 cm Waffe: Handschuhe

Der hitzige Faustkämpfer, der sich nichts gefallen läßt

Angespornt durch seinen Großvater, der früher ein edler Kämpfer war, trat er schon mit 13 in den Garden ein. Er ist der Typ Mensch, der oft die Fassung verliert und unüberlegt zuschlägt, bevor er Fragen stellt. Im Grunde ist er aber ein ehrlicher und standhafter Mensch.

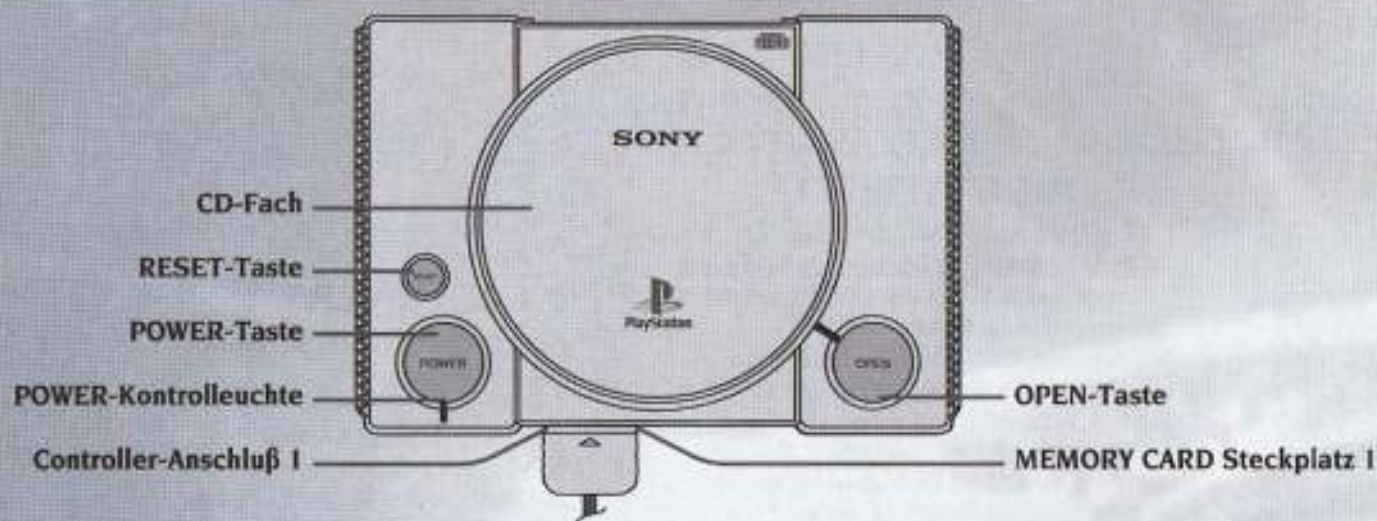


IRVINE KINNEAS

Alter: 17 Größe: 185 cm Waffe: Gewehr

Ein Frauenheld mit Leib und Seele

Er stammt aus dem Galbadia-Garden und behauptet von sich, der beste Schütze zu sein. Er kann in der Tat sehr gut schießen, doch sein vorlautes Mundwerk und seine ständige Jagd auf Frauen macht ihn nicht gerade beliebt. In Wahrheit soll er jedoch ein sensibler Mensch sein... wer weiß?



EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten, drücken Sie zunächst auf die **X**-Taste, um in den Startbildschirm (Abb. rechts) zu kommen. Wählen Sie dann mit der Richtungstaste die Option **NEUES SPIEL** und bestätigen Sie die Auswahl mit der **X**-Taste.



EIN GESPEICHERTES SPIEL FORTSETZEN

Wenn Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel fortsetzen möchten, wählen Sie mit der Richtungstaste die Option <Spiel laden> und bestätigen Sie die Auswahl mit der **X**-Taste. Wenn der entsprechende Bildschirm angezeigt wird (Abb. links unten), wählen Sie den gewünschten MEMORY CARD Steckplatz mit der Richtungs- und der **X**-Taste. Anschließend laden Sie den Spielstand, indem Sie den gewünschten Speicherblock mit der Richtungs- und der **X**-Taste bestimmen.

CD-WECHSEL

FINAL FANTASY® VIII enthält 4 CDs. Im Verlauf des Spiels müssen Sie an bestimmten Stellen die CD wechseln. In solchen Fällen erscheint eine Meldung (Abb. links unten) mit dem Hinweis, welche CD eingelegt werden soll ohne die PlayStation auszuschalten.



Achtung: Die PocketStation™ ist z.Zt. womöglich außerhalb Japans nicht erhältlich!

CHOCOBO WORLD

Wenn Sie in **FINAL FANTASY® VIII** ein Chocobo-Kid gefangen haben, können Sie mit ihm das Bonusspiel <Chocobo World> spielen. Dazu benötigen Sie die PocketStation™. Stecken Sie die PocketStation™ in einen der MEMORY CARD Steckplätze, und wählen Sie im Menü die Option <Speichern> aus. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm und laden Sie die Spieldaten. Boco begibt sich per <World>-Befehl auf die Reise und kehrt durch den <Home>-Befehl wieder nach **FINAL FANTASY® VIII** zurück.

Hinweis: Sie müssen immer die PocketStation™ benutzen, auf der Sie Chocobo-World ursprünglich gespeichert haben. Die unter Status gezeichnete dreistellige Identifikationsnummer entspricht den letzten 3 Ziffern der Identifikationsnummer der PocketStation™. Genau diese PocketStation™ muß benutzt werden. Sie können Chocobo-World auf einer anderen PocketStation™ spielen, indem Sie die Option <Do Over> auswählen, aber Sie können dann das Chocobo-Kid nicht nach Hause schicken, nachdem es all seine Missionen erfüllt hat.



Wenn Sie den Spielstand im <Home> - Modus abspeichern möchten, müssen Sie den Speichervorgang im Speicher-Menü von **FINAL FANTASY® VIII** vornehmen.

Boco Ein Chocobo-Kid, das in den Wäldern mit seiner Mutter lebt

Mogry-Kid Ein einsamer kleiner Mogry-Junge

Wenn Boco Freunde trifft, findet ein Event statt

Wenn Boco sich im Lauf-Modus befindet, finden ab und zu Events statt. Angefangen mit Kaktor, der ihm Items schenkt, tauchen verschiedene Charaktere und Freunde auf und helfen ihm auf seiner Abenteuerreise.

WAS MUß ICH TUN?

Wenn Sie in **FINAL FANTASY® VIII** das Chocobo-Kid Boco gefunden haben, steht nichts mehr im Weg, um sich mit ihm auf der PocketStation™ auf die Reise durch eine phantastische Märchenwelt zu begeben. Das Ziel dieses Abenteuers ist es, seinen Freund Mogry-Kid zu finden.



1. Finden Sie Mogry-Kid

Finden Sie Mogry-Kid, der sich irgendwo auf der PocketStation™ verlaufen hat!

2. Trainieren Sie Chocobo-Kid

Boco, der in **FINAL FANTASY® VIII** auch als Guardian Force Ihrer Truppe dient, kann hier auf der PocketStation™ trainiert werden. Näheres dazu finden Sie unter Kämpfe & Level-Ups (siehe S.10).

3. Suchen Sie nach Items

Items, die in Chocobo World gefunden werden, können auch nach **FINAL FANTASY® VIII** exportiert und dort benutzt werden. Darunter könnten sich auch sehr seltene Raritäten befinden, die in **FINAL FANTASY® VIII** gar nicht existieren!

DIE BEDIENUNG

Die Spielmodi

In Chocobo World finden Sie drei unterschiedliche Spielmodi. Näheres finden Sie auf den darauffolgenden Abschnitten. Lesen Sie sie genau durch und lernen Sie, wie Sie mit Boco die Abenteuer bestehen können.

Lauf-Modus

Der Grundmodus – Steuern Sie Boco durch die Wildnis

Obere Taste	Nach oben (Norden) laufen
Untere Taste	Nach unten (Süden) laufen
Linke Taste	Nach links (Westen) laufen
Rechte Taste	Nach rechts (Osten) laufen
Eingabetaste	Menü aufrufen



Menü-Modus

Nehmen Sie hier Spieleinstellungen vor und überprüfen Sie den derzeitigen Status von Boco.

Obere/Untere Taste	Optionsauswahl
Linke/Rechte Taste	Durch das Menü blättern
Eingabetaste	Überprüfen Sie den derzeitigen Status von Boco. Die Infrarotübertragung (IrDA) benutzen und Daten zu einer anderen PocketStation™ versenden. Andernfalls in den Lauf-Modus zurückkehren.

Kampf-Modus

Wenn Boco einem Feind begegnet, schaltet der Bildschirm automatisch in den Kampf-Modus. Hier werden die Kämpfe ausgefochten.

Obere Taste	Nicht belegt
Untere Taste	Nicht belegt
Linke/Rechte Taste	Abwechselnd drücken, um den ATB zu beschleunigen
Eingabetaste	Nicht belegt

Kämpfe & Level-Ups

Wenn Boco einem Feind begegnet, schaltet der Bildschirm automatisch in den Kampf-Modus, woraufhin der Schlagabtausch beginnt. Die Zahlen (links mitte: der Wert des Feindes; rechts mitte: der Wert von Boco) zeigen die Zeit an, bis ein Charakter zuschlagen kann (ATB). Wenn einer der Werte auf 0 fällt, kann derjenige angreifen. Wenn Boco als Sieger hervorgeht, bekommt er einen Zauberstein, den Sie in ein Gittermuster einsetzen können. Wenn eine Gitterlinie komplett aufgefüllt ist, steigt Bocos Level.

Niederlage

Wenn Boco einen Kampf verliert, schläft er ein und bleibt liegen, bis sein HP wieder voll aufgefüllt ist. Sie können ihn aufwecken, aber es empfiehlt sich, ihn so lange in Ruhe zu lassen, bis er wieder topfit ist.

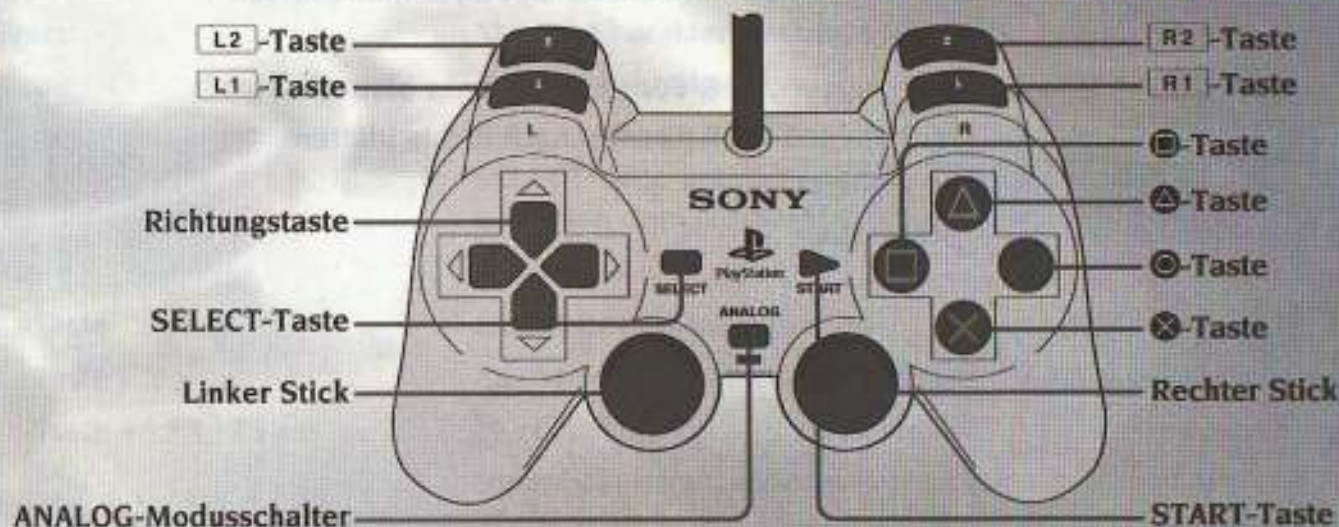
- * Sie können per Infrarotübertragung (IrDA) auch gegen Freunde (eine zweite PocketStation™ wird benötigt) kämpfen. Wählen Sie dazu die Option <Optical Communication> im Menü-Modus. Wenn Sie die Eingabetaste einige Sekunden gedrückt halten, erscheinen folgende Optionen:

EXIT	Spiel verlassen
CONTINUE	Spiel fortsetzen

** Für den Gebrauch der PocketStation* werden 7 Speicherblöcke benötigt.

Die Grundsteuerungen bei **FINAL FANTASY® VIII** bestehen aus vier Hauptkategorien. Näheres lesen Sie auf den folgenden Seiten.

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK™)



*Der rechte und der linke Stick sind nur dann eingeschaltet, wenn sich der Analog-Controller (DUALSHOCK™) im Analog-Modus befindet (rote Leuchtdiodenanzeige – LED).

*Die Vibrationsfunktion kann auch dann benutzt werden, wenn der Analog-Controller (DUALSHOCK™) nicht im Analog-Modus ist.

IM MENÜ

Richtungstaste/Linker Stick	Cursor bewegen / im Kopplungs-Menü zwischen Status, EL-K (Element-Kopplung) und ZU-K (Zustands-Kopplung) wechseln
Rechter Stick	Nicht belegt
START-Taste	Nicht belegt
SELECT-Taste	Nicht belegt
○-Taste	Nicht belegt
✕-Taste	Auswahl bestätigen / die Status-Fenster im Status-Menü öffnen
■-Taste	Die Spezial-Technik-Fenster im Status-Menü öffnen
△-Taste	Abbrechen
L1-Taste	Im Charakter- / G.F.-Fenster nach links blättern
R1-Taste	Im Charakter- / G.F.-Fenster nach rechts blättern
L2-Taste	Nicht belegt
R2-Taste	Nicht belegt

IM FELD-MODUS

Richtungstaste/Linker Stick	Fortbewegen
Rechter Stick	Nicht belegt
START-Taste	Pause / Vibrationsfunktions-Menü
SELECT-Taste	Nicht belegt
○-Taste	Menü öffnen
✕-Taste	Sprechen / Auswahl bestätigen
■-Taste	Sprechen / zum Kartenspielen herausfordern
△-Taste	Abbrechen, Schrittgeschwindigkeit (zusammen mit der Richtungstaste / Linker Stick)
L1-Taste	Nicht belegt
R1-Taste	Nicht belegt

L2-Taste

Nicht belegt

R2-Taste

Nicht belegt

IM KAMPF-MODUS

Richtungstaste/Linker Stick

Cursor bewegen / Befehl auswählen

Rechter Stick

Nicht belegt

START-Taste

Pause / Hilfstext anzeigen / Vibrationsfunktions-Menü

SELECT-Taste

Info-Fenster ausblenden

-Taste

Aktiven Charakter wechseln

-Taste

Auswahl bestätigen

-Taste

Zustandsanzeige scrollen / G.F.-Zauber verstärken wobei die SELECT-Taste gedrückt gehalten werden muß. (Nur möglich wenn von der G.F. die Ability Anfeuern gelernt wurde.)

-Taste

Abbrechen

L1-Taste

Zielfenster ein-/ausschalten

R1-Taste

Auslöser für Squalls Gun-Blade

L2-Taste + **R2**-Taste

Flucht ergreifen

IM WELT-MODUS

Richtungstaste/Linker Stick

Rechter Stick

START-Taste

SELECT-Taste

○-Taste

✕-Taste

■-Taste

△-Taste

[L1]-Taste

[R1]-Taste

[L2]-Taste

[R2]-Taste

Fortbewegen / Richtungsänderung bei Fahrzeugen

Vor-/Rückwärts bei Fahrzeugen

Pause / Vibrationsfunktions-Menü

Weltkarte ein-/um-/ausschalten

Menü öffnen

Ein-/ Aussteigen bei Fahrzeugen

Vorwärts bei Fahrzeugen

Rückwärts bei Fahrzeugen

Kameraperspektive entgegen dem Uhrzeigersinn drehen

Kameraperspektive im Uhrzeigersinn drehen

Nicht belegt

Sichtwinkel verändern

*Die Vibrationfunktion kann im Menü unter "Konfig" ein-und ausgeschaltet werden.

**Zur Benutzung von Fahrzeugen, siehe S.16.

HINWEIS: Das Spiel kann neu gestartet werden, ohne die PlayStation™ auszuschalten. Drücken Sie hierfür gleichzeitig die Tasten [L1], [L2], [R1], [R2], SELECT und START.

BEMERKUNG: Die hier abgebildeten Bildauszüge entstammen der englischen Version von **FINAL FANTASY® VIII**



Wenn Sie sich im Welt-Modus befinden und die SELECT-Taste drücken, wird rechts unten auf dem Bildschirm eine Weltkarte (im rechten Beispiel ein Globus) angezeigt. Für Squall und seine Freunde ist dies eine wichtige Orientierungshilfe, wenn sie sich auf der Welt fortbewegen. Ihre derzeitige Position wird auf der Karte durch ein Gun-Blade-Symbol markiert.

UNTERWEGS IN EINEM FAHRZEUG

Im Verlauf der Handlung dürften Sie öfters die Gelegenheit haben, in Fahrzeugen wie z.B. PKWs oder Flugschiffen zu reisen (Abb. rechts). Um in ein Fahrzeug einzusteigen, stellen Sie sich neben das Gefährt und drücken Sie auf die **X**-Taste. Mit der **□**-Taste bewegen Sie sich vorwärts, mit der **△**-Taste rückwärts. Mit der Richtungstaste geben Sie die Richtung an. Wenn Sie einen Analog Controller (DUALSHOCK™) benutzen, können Sie mit dem linken Stick die Richtung vorgeben und mit dem rechten Stick fahren Sie vor-/rückwärts, wenn die LED (Leuchtdiodenanzeige) leuchtet.



CHARAKTER- UND G.F.-NAMEN EINGEBEN

Wenn im Verlauf des Spiels neue Charaktere und G.F. in Ihre Truppe aufgenommen werden, erhalten Sie die Gelegenheit, die entsprechenden Charakter- und G.F.-Namen selbst einzugeben. Dabei erscheint der Bildschirm für die Namenseingabe (Abb. rechts). Gehen Sie dabei mit der Richtungstaste auf den gewünschten Buchstaben und drücken Sie auf die **X**-Taste (Buchstabe löschen mit der **△**-Taste). Wenn die Namenseingabe komplett ist, gehen Sie mit der Richtungstaste auf die Option <Bestätigen> und schließen mit der **X**-Taste den Vorgang ab.



Um die zahlreichen Abenteuer zu bestehen, ist es mitunter nötig, in Städten Informationen einzuholen und in Geschäften einzukaufen. Wenn Sie mit jemandem sprechen möchten, stellen Sie sich einfach vor diese Person und drücken die -Taste. Gebrauchsgegenstände (Items) erhalten Sie in den Geschäften.

Junk-Shops	Auf- und Umrüsten von Waffen
Shops	Kauf und Verkauf von Gebrauchsgegenständen (Items)
Hotels	Vollständige Heilung der Truppe, Kurieren von unnatürlichen Zuständen, Speichern von Spielständen
Schulrechner	Hier erhalten Sie Informationen über das Spiel.

AUF- UND UMRÜSTEN VON WAFFEN

Nach einem Kampf erhalten Sie gelegentlich Items wie z.B. Eisenrohre und Schrauben, die Sie zum Umbau von Waffen verwenden können. Wenn Sie eine hinreichende Anzahl an solchen Items besitzen, kann Ihnen der Besitzer eines Junk-Shops sie gegen Entgelt (je stärker die Waffe, desto teurer) zum Modifizieren einsetzen. Je nach Stärke der Waffe sind die dazu benötigten Items entsprechend schwierig zu finden.



WIE VERDIENE ICH MEIN GELD?

Nachdem Squall zum regulären SEED ernannt wird, erhält er vom Garden einen Sold. Der Geldbetrag richtet sich dabei nach seinem derzeitigen SEED-Level und wird nach einer bestimmten Anzahl an Schritten, die er während seiner Abenteuer zurücklegt, in das Truppeninventar überwiesen.



- Benutzen** Wählen Sie das Item mit der Richtungstaste aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der -Taste. Unter Umständen müssen Sie noch den Charakter oder die G.F. auswählen, den Sie das Item geben möchten.
- Selber** Sie können die Items im Inventar selbst anordnen.
- Ordnen** Die Items werden automatisch geordnet.
- Kampf** Die Items, die im Kampf-Modus unter dem Befehl <Item> zu finden sind, können manuell angeordnet werden.

2. Zauber - Zauber aus dem Inventar benutzen

Hier können Zauber wie Vita oder Medica zur Heilung von verletzten Charakteren angewendet werden. Genau wie Items, können Zauber ebenfalls im Inventar angeordnet oder unter Truppenmitgliedern ausgetauscht werden. Der Befehl <Zauber> muß im Kopplungs-Menü eingesetzt sein, wenn Sie ihn im Kampf-Modus anwenden möchten.



- Benutzen** Wählen Sie den Zauber mit der Richtungstaste aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der -Taste.
- Tausch** Sie können Zauber unter Truppenmitgliedern austauschen.
- Alles** Komplettes Zauberinventar eines anderen Charakters übernehmen.
- Ordnen** Die Zauber, die im Kampf-Modus unter dem Befehl <Zauber> erscheinen, können manuell oder automatisch angeordnet werden.

3. Status-Menü (1) - Die Fähigkeiten eines Charakters

Im Status-Menü können Sie den derzeitigen Zustand Ihrer Charaktere überprüfen. Hierzu wählen Sie den Menüpunkt Status und den betreffenden Charakter aus. Mit der **X**-Taste lassen sich zu jedem Charakter drei zusätzliche Statusfenster öffnen. Mit den **L1** / **R1**-Tasten können Sie zwischen den verfügbaren Charakteren und den dazugehörigen Statuswerten umschalten.



Status-Menü

Basiswerte eines Charakters

1. Help (Hilfe)
2. Name
3. LV (Level)
4. HP (Hit Points)
5. Derzeitige EXP (Erfahrungspunkte)
6. Bis Level-Up
7. Stärke
8. Körper
9. Magie
10. Geist
11. Geschick
12. Glück
13. Reflex
14. Treffer
15. Command (Befehle)
16. Waffe
17. Ability

Infos über die aktuelle Auswahl

- Name des Charakters
- Erfahrungslevel des Charakters
- Derzeitiger / Maximaler HP
- Bisher erlangte Erfahrungspunkte
- Benötigte EXP bis zum Level-Up
- Stärke von physikalischen Angriffen
- Abwehrkräfte gegen physikalische Angriffe
- Stärke von magischen Angriffen
- Abwehrkräfte gegen magische Angriffe
- Geschwindigkeit des ATB-Balkens
- Auswirkung auf Treffer, Reflex und Ersts Schlag
- Ausweichen von gegnerischen Angriffen
- Treffergenauigkeit bei Angriffen
- Auswahl der Befehle im Kampf-Menü (siehe S. 35)
- Ausgerüstete Waffe
- Eingesetzte Abilitys (siehe S. 35)



Status-Menü (4)

Im vierten Fenster werden die einzelnen charakterspezifischen Spezial-Techniken aufgeführt.

1. SPEZIAL-TECHNIK

Jeder Charakter besitzt eine für ihn spezifische Spezial-Technik. Wenn der HP-Wert eines Charakters in die Gefahrenzone abfällt (der HP-Wert erscheint in gelb), steigt die Wahrscheinlichkeit, daß eine Spezial-Technik verfügbar wird. Diese Techniken übertreffen in ihrer Wirkung bei weitem die eines herkömmlichen Angriffs und verursachen beim Gegner beträchtlichen Schaden. Bei Squall und Xell müssen Sie dabei z.B. bestimmte Tastenkombinationen auf dem Controller ausführen, damit die Techniken wirksam werden. Wenn diese Techniken automatisch ausgeführt werden sollen, schalten Sie mit der Richtungstaste die Auto-Funktion auf EIN.



4. Ability - Abilits im Menü anwenden

Im Ability-Menü können Sie die sog. Menü-Abilits anwenden, die von den G.F. erlernt worden sind (siehe S. 33). Dazu gehören Abilits wie z.B. Junk-Shop oder Donner-Wandler. Wählen Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Ability aus und drücken die -Taste zum Bestätigen. Dieser Menüpunkt wird jedoch erst verfügbar, wenn die G.F. Abilits erlernen. Zu Beginn erscheint die Auswahl in grauen Buchstaben.

5. Truppe - Austausch von Truppenmitgliedern

Im Truppen-Menü können an Speicherpunkten und im Welt-Modus Truppenmitglieder ausgetauscht werden. Die gekoppelten G.F., Zauber und Abilits können ebenfalls untereinander ausgetauscht werden. Dazu wählen Sie den Befehl <Austausch>. Genauerer finden Sie im Tutorial.

6. Karten - Die eigene Kartensammlung

Im Verlauf des Spieles erhalten Sie Spielkarten für das Kartenspiel. Die eigene Kartensammlung kann hier überprüft werden. Insgesamt existieren zehn Karten-Level, die jeweils auf einer Seite in diesem Menü aufgeführt werden. Mit der Richtungstaste können Sie diese Seiten einzeln durchblättern.

7. Konfig - Spieleinstellungen vornehmen

Hier können Sie Einstellungen zum Spiel vornehmen. Wählen Sie mit der Richtungstaste oben/unten die gewünschte Option aus und verändern Sie die Einstellung mit links/rechts. Wenn Sie die Controller-Einstellung verändern möchten, gehen Sie auf <Selber> und bestätigen Sie die Auswahl mit der -Taste.

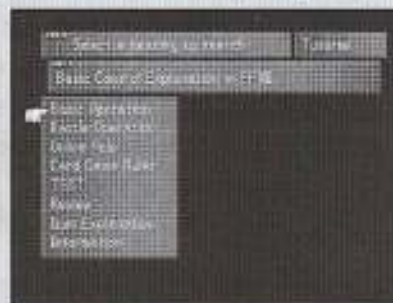
Sound	Umschalten zwischen <Stereo> und <Mono>.
Controller	Bei <Selber> können Sie die Tastenbelegung individuell Ihren Wünschen anpassen.
Cursor	Bei <Merken> bleibt der Cursor an der Stelle, an der er sich zuvor befand.
ATB	Bei <Aktiv> läuft im Kampf-Modus die Zeit stets weiter, bei <Warten> wird die Zeit gestoppt, sobald ein Menü geöffnet wird.
Analyse	Bei <Immer> wird der Analyse-Bildschirm stets herangezoomt.
Kameraführung	Die Häufigkeit des Perspektivenwechsels während des Kampfes kann zwischen <0%> und <100%> eingestellt werden.
Kampf-Tempo	Einstellung der Kampfgeschwindigkeit.
Kampf-Text	Einstellung der Geschwindigkeit, mit der Texte während des Kampfes angezeigt werden.
Feld-Text	Einstellung der Geschwindigkeit, mit der Texte im Feld-Modus angezeigt werden.
Analogsteuerung	Einstellung der Empfindlichkeit des Analog Controllers von <Slow> (langsam) bis <Fast> (schnell).
Vibration	Ein-/Ausschalten der Vibrationsfunktion.

8. Tutorial - Wichtige Erklärungen und Infos

Dieser Menüpunkt ist eine Ergänzung zu diesem Software-Handbuch. Sie können auch während des Spieles Erklärungen und Infos abfragen.

9. Speichern - Spielstände abspeichern

Sie können Spielstände auf der MEMORY CARD oder PocketStation™ abspeichern. Dazu müssen Sie an einem Speicherpunkt stehen oder sich im Welt-Modus befinden.



Der Kampf-Modus enthält Infos, die wichtig für die Kampfführung sein können. Bitte merken Sie sich die einzelnen Bildschirmkomponenten gut, damit Sie sich ungehindert ins Kampfgeschehen stürzen können.

1. Textfenster

Hier werden Infos und Dialoge angezeigt.

2. Charaktergrafik

Während des Kampfes wird durch ein ▼-Symbol angezeigt, welcher Charakter an der Reihe ist.

3. Befehlsfenster

Hier werden die Befehle angezeigt, die einem Charakter zur Verfügung stehen.

Wenn keine Abilitys eingesetzt wurden, steht hier lediglich der Befehl <Angriff>.

Durch Kopplungen können bis zu drei weitere Befehle wie z.B. <Draw>, <Zauber> oder <Item> hier eingesetzt werden (siehe S. 32).

4. Charaktername / HP / ATB-Balken

Hier werden die jeweiligen Charakternamen, HP und der Zustand des ATB-Balkens angezeigt. Wenn ein ATB-Balken aufgefüllt ist, kann der betreffende Charakter agieren. Mit der -Taste können Sie zwischen den verschiedenen Truppenmitgliedern umschalten, wenn diese ebenfalls einen vollen ATB-Balken aufweisen.



EINEN KAMPF ERFOLGREICH ZUENDEFÜHREN

Um Kämpfe erfolgreich zu bestreiten, müssen Sie stets den Überblick über die aktuelle Kampfsituation behalten. Hier sind einige Tips, wie man Gegnern das Maximum an Schaden zufügt, oder wie man sich vom Kampf zurückzieht, und wie man negative Zustandsveränderungen meidet.

Dem Gegner maximalen Schaden zufügen

Squall benutzt eine Gun-Blade als Waffe. Durch das Drücken der **R1**-Taste im Augenblick des Schlags richtet er mehr Schaden beim Gegner an.

Vom Kampf zurückziehen

Wenn ein Kampf aussichtslos erscheint, kann die Truppe durch das gleichzeitige Drücken der **L2**- und **R2**-Taste die Flucht ergreifen. Gelegentlich erscheinen jedoch Gegner, wie z.B. Bosse, vor denen man nicht fliehen kann.

Spezial-Techniken

Wenn sich ein Charakter in Gefahr befindet (bei zu wenig HP), kann er gelegentlich Spezial-Techniken anwenden. Dabei erscheint neben dem Befehl <Angriff> ein ►-Symbol. Wenn Sie mit dem Cursor auf den Befehl <Angriff> gehen und mit der Richtungstaste nach rechts steuern, erscheint ein neuer Befehl, durch den die Spezial-Technik des jeweiligen Charakters aktiviert werden kann. Drücken Sie nun die **X**-Taste, um die Spezial-Technik anzuwenden.



Squall
(Multi-Slash) Wenn der Multi-Slash-Balken erscheint, drücken Sie die **R1**-Taste im vorgegebenen Tempo, um den Schaden zu vervielfachen. Gelegentlich wird im Anschluß ein mächtiger Finishing-Blade ausgeführt.

Cifer
(Aufräumen) Wenn Sie <Aufräumen> wählen, wendet Cifer seine Spezial-Technik <Wegräumen> an.

Xell
(Duell) Innerhalb eines angegebenen Zeitlimits kann Xell Combos anhand verschiedener Tastenkombinationen ausführen.

Quistis
(Blauer Zauber) Sie kann durch bestimmte Items den Blauen Zauber erlernen. Den gewünschten Zauber in der Liste auswählen und mit der **X**-Taste bestätigen.

Selphie
(Tombola) Ein Glücksrad mit verschiedenen Zaubern erscheint auf dem Bildschirm. Sie können durch <Weiter> unbegrenzt am Rad drehen. Wenn der gewünschte Zauber erscheint, mit <Zaubern> anwenden.

Irvine
(Shot) Wenn diese Spezial-Technik aktiviert ist, erscheint eine Liste mit verschiedenen Munitionsarten. Wählen Sie die gewünschte Munition mit der Richtungstaste aus, und bestätigen Sie die Auswahl mit der **X**-Taste. Anschließend erscheint eine Stoppuhr, die das Zeitlimit anzeigt. Drücken Sie die **R1**-Taste, um die Schüsse abzufeuern.

Rinoa
(Kombi) Rinoa kann zusammen mit ihrem Hund Kombi-Attacken ausführen. Je nachdem, welche Techniken der Hund beherrscht, wird eine der Kampfsituation entsprechende Spezial-Technik angewendet.

Negative Zustandsveränderungen

Es kann vorkommen, daß durch gegnerische Angriffe negative Zustandsveränderungen eintreten. Hier einige Beispiele dafür und die entsprechenden Gegenmaßnahmen.

(Zustandsveränderungen, die auch nach dem Kampf wirksam bleiben)

- Gift** Nach jeder Aktivität (Angriff o.ä.) wird dem Charakter HP entzogen. Wird durch das Item <Gegengift> kuriert.
- Stein** Der Charakter kann nicht mehr agieren. Wird durch das Item <Goldene Nadel> kuriert.
- Blind** Ein dunkler Nebel umgibt den Charakter und senkt seine Treffsicherheit beim Angriff. Wird durch das Item <Augentropfen> kuriert.
- Schweigen** Der Charakter kann die Befehle <Zauber>, <G.F.> und <Draw> nicht mehr anwenden. Wird durch das Item <Echo-Kraut> kuriert.
- Die oben aufgeführten Zustandsveränderungen (Gift, Stein, Blind, Schweigen) können ebenfalls durch das Item <Mega-Pille> oder den Zauber <Medica> kuriert werden.
- Zombie** Heil-Zauber und -Items fügen Schaden zu. Wird durch das Item <Weihwasser> oder den Zauber <Anti-Z> kuriert.
- Tod** Wenn die HP eines Charakters auf 0 absinkt, gilt er als kampfunfähig und kann am Kampf nicht mehr mitwirken. Wird durch das Item <Phönix-Feder> kuriert.



(Zustandsveränderungen, die nur während des Kampfs wirksam sind)

Schlaf Der ATB-Balken füllt sich nicht mehr, wenn der Charakter schläft. Er erwacht aus dem Schlaf, wenn ihm entweder Schäden durch konventionelle Angriffe zugefügt werden, oder wenn eine Zeit im Kampf verstreicht.

Fluch Spezial-Techniken werden überhaupt nicht mehr verfügbar. Wird durch das Item <Weihwasser> kuriert.

Tobsucht Der Charakter greift die Gegner automatisch durch konventionelle Angriffe an. Sie haben keinerlei Kontrolle mehr über den Charakter.

Konfus Der Charakter kann zwischen Freund und Feind nicht mehr unterscheiden und wendet zufällig ausgewählte Befehle an. Sie haben keinerlei Kontrolle mehr über den Charakter.

*Die oben aufgeführten Zustandsveränderungen (Schlaf, Fluch und Tobsucht) können ebenfalls durch das Item <Mega-Pille> oder den Zauber <Medica> kuriert werden.

Gemach Der ATB-Balken füllt sich nur sehr langsam auf. Wird durch das Anti-Z oder den Zauber <Hast> kuriert.

KAMPF BEENDEN

Ein Kampf kann auf zweierlei Weise beendet werden.

Beseitigung aller Gegner

Wenn alle Gegner beseitigt wurden, erhalten die Truppenmitglieder EXP (Erfahrungspunkte). Wenn man dem Gegner zumindest einmal Schaden zugefügt hat, bekommen die Charaktere EXP und AP, auch dann, wenn während des Kampfs die Flucht ergriffen wird. Wenn sich eine bestimmte Anzahl an EXP ansammelt, steigt der Erfahrungslevel des betreffenden Charakters. Manchmal erhält die Truppe Items, die ein besiegter Gegner hinterläßt. Genau wie die Charaktere erhalten die gekoppelten G.F. ebenfalls EXP. Durch AP (Ability-Punkte) erlernen sie zudem verschiedene Abilitys.

Game Over

Wenn alle Truppenmitglieder kampfunfähig werden, endet das Spiel durch ein <Game Over>. Dies ist der Fall, wenn alle Charaktere einen HP-Wert von 0 erreichen bzw. versteinert werden oder der Zeitlimit bei zeitabhängigen Kämpfen überschritten wird.



GRUNDSÄTZLICHES ZUM KOPPLUNGSSYSTEM

Das neuartige Kopplungs-System ermöglicht es Ihnen, die einzelnen Charaktere und deren Entwicklung durch die Kombination von Statuswerten mit Zauber und G.F. individuell zu gestalten.

DIE EINZELNEN SCHRITTE ZUR KOPPLUNG

I. Fangen einer G.F. (siehe S.30)

Um das Kopplungs-System zu nutzen, müssen Sie allen voran eine G.F. (Guardian Force) fangen.

2. Wahl einer zu erlernenden Ability (siehe S.32)

Im <G.F>-Menü die zu erlernende Ability auswählen.

3. Koppeln der G.F. (siehe S.34)

Im Kopplungs-Menü die G.F. koppeln.

4. Die Ability einsetzen (siehe S.35)

Die gewünschten Abilitys einsetzen, die durch die Kopplung von G.F. dem Charakter zur Verfügung stehen.

5. Zauber koppeln (siehe S. 37)

Durch <Draw> von Gegnern gezogene Zauber können nun mit den Statuswerten des Charakters wie z.B. HP, STR oder EL-Angriff gekoppelt werden.



BEGRIFFSERKLÄRUNG

Kopplung

In **FINAL FANTASY® VIII** bezieht sich der Vorgang des Koppelns nicht auf materielle Dinge wie Waffen oder Ausrüstungsgegenstände. Grundsätzlich können G.F. (siehe unten) und Zauber an die einzelnen Charakter gekoppelt werden.

G.F.

<G.F.> ist die Abkürzung für Guardian Force. Wenn sie an einem Charakter gekoppelt sind, können sie während des Kampfs herbeibesworen werden. Wenn die G.F. gekoppelt sind, können sie sich wie die Charaktere selbst weiterentwickeln. Durch AP (Ability Punkte) erlernen die G.F. spezielle Fähigkeiten, die von den Charakteren genutzt werden können.

Draw

In **FINAL FANTASY® VIII** werden Zauber nicht erlernt oder gekauft, sondern von Monstern gezogen oder an sog. Draw-Punkten aufgesogen. Je nach erlernter Ability können Zauber auch aus Items hergestellt werden.

Fangen von Guardian Forces

Um das Kopplungs-System sinnvoll zu nutzen, müssen zunächst Guardian Forces (G.F.) eingefangen werden. Im Verlauf des Spiels können G.F. eingefangen werden, indem man sie in einem direkten Kampf besiegt oder sie von Monstern durch <Draw> zieht. In manchen Fällen können sie aber auch durch unkonventionelle Methoden herbeigerufen werden.



ZU BEGINN DES SPIELS

Die allerersten G.F. erhalten Sie zu Beginn des Spiels, wenn Sie Squalls Schulrechner einschalten und sich dort in das Menü des <Tutorials> begeben. Hier bekommen Sie die beiden G.F. Quezacotl und Shiva.



DIE GUARDIAN FORCES

Die G.F. sind mächtige Energieeinheiten, die dem Charakter unermessliche Kräfte verleihen. Hier sind einige der G.F. aufgeführt, die Sie im frühen Stadium des Spiels einfangen können.

Quezacotl

Eine Energieeinheit, die über das Donner-Element herrscht.

Erscheint aus einer Gewitterwolke und fügt dem Gegner Schaden mit ihrem <Gewittersturm> zu.

Shiva

Eine Energieeinheit, die über das Kälte-Element herrscht.

Ihr <Diamantenstaub> fügt dem Gegner Schaden durch einen massiven Eisblock zu.

Ifrit

Eine Energieeinheit, die über das Hitze-Element herrscht.

Schleudert dem Gegner durch <Meteorfeuer> einen riesigen brennenden Fels zu.



DAS EINSETZEN VON ABILITYS, DIE VON DEN G.F. ERLERNT WORDEN SIND

Damit eine G.F. eine Ability erlernt, öffnen Sie mit der -Taste das Menü, und wählen Sie die Option <G.F.> aus. Wählen Sie nun die gewünschte G.F. und anschließend die Option <Lernen> aus, um in die Liste der zu erlernenden Abilitys zu gelangen. Hier können Sie sehen, welche Abilitys bereits erlernt, und welche noch zu erlernen sind. Bestimmen Sie mit der -Taste, welche Ability von nun an erlernt werden soll. In den darauffolgenden Kämpfen werden die erlangten AP (Ability Punkte) ausschließlich für die ausgewählte Ability gesammelt.

G.F. Status-Menü

Zeigt die einzelnen Statuswerte der G.F. an

1. Help

Hilfenotiz zu den Abilitys

2. Name

Name der jeweiligen G.F.

3. LV

Erfahrungslevel der jeweiligen G.F.

4. HP

Der derzeitige / maximale HP-Wert

5. Derzeitige EXP

Die derzeitigen EXP
(Erfahrungspunkte)

6. Bis Level-Up

Für einen Level-Up benötigte EXP

7. Lernt gerade

Die Ability, die gerade erlernt wird



Erlernete Abilitys einsetzen

Lernen - Die zu erlernende Ability auswählen

Wenn die Option <Lernen> ausgewählt wird, erscheint eine Liste der zu erlernenden bzw. bereits erlernten Abilitys. Bestimmen Sie mit der Richtungstaste die zu erlernende Ability und bestätigen Sie die Auswahl mit der -Taste. Wenn eine Ability neu erlernt wird, erscheint das Wort <Komplett!> neben der Ability.

So lernen Sie Abilitys

1. Auswahl der zu erlernenden Ability
2. Kampf
3. Ability erlernen

1. Auswahl der zu erlernenden Ability - Wählen Sie die zu erlernende Ability mit der Richtungstaste aus, und drücken Sie die **X**-Taste.

2. Kampf - Die G.F. koppeln und Kämpfe bestreiten, um AP zu sammeln.

3. Ability erlernen - Wenn die erforderliche Menge an AP gesammelt worden sind, erlernt die G.F. diese Ability. Wiederholen Sie die Schritte 1. bis 3., um weitere Abilitys zu erlernen.

GF Ifrit
learned
↑HP-J!

DIE SECHS ABILITY-TYPEN**Kopplungs-Abilitys**

Diese Abilitys erlauben es Ihnen, Zauber an die Statuswerte der Charaktere zu koppeln und die Werte zu steigern (siehe S.37).

Beispiele:

HP-K	Ermöglicht Kopplung von Zauber mit HP
Stärke-K	Ermöglicht Kopplung von Zauber an den Stärkewert

Befehls-Abilitys

Diese Abilitys erlauben es Ihnen, die Befehle im Kampf-Modus individuell zu gestalten.

Beispiele:

Zauber	Der Befehl Zauber wird im Kampf-Modus verfügbar
G.F.	Der Befehl G.F. wird im Kampf-Modus verfügbar

Charakter-Abilitys

Diese Abilitys fügen spezielle Fähigkeiten und Statuswerte am Charakter hinzu. Im unteren Fenster des Kopplungs-Menüs (unterhalb der Liste der Befehls-Abilitys) können diese Abilitys eingesetzt werden. Normalerweise stehen zwei freie Plätze dafür zur Verfügung. Durch bestimmte Abilitys, die eine G.F. erlernt, wird es jedoch möglich, mehr als zwei dieser Charakter-Abilitys einzusetzen.

Beispiele:

Stärke+20%

Der Stärkewert des Charakters steigt um 20%

Rauben

Der Befehl Angriff wird zu Rauben umgewandelt

Beschützen

Beschützt einen nebenstehenden Charakter

Truppen-Abilitys

Diese Abilitys verleihen der gesamten Truppe besondere Fähigkeiten. Dabei muß die betreffende Ability nur an einem der Charaktere eingesetzt werden.

Beispiele:

Vorsicht

Verhindert gegnerische Angriffe von hinten und Hinterhalte

Wünschelrute

Unsichtbare Draw- und Speicherpunkte werden sichtbar

G.F.-Abilitys

Diese Abilitys verleihen den G.F. besondere Fähigkeiten. Dabei muß die Ability nicht gesondert an eine G.F. eingesetzt werden.

Beispiele:

G.F.-Magie+20%

Erhöht den Magiewert einer G.F. um 20%

G.F.-HP+20%

Erhöht den HP-Wert einer G.F. um 20%

Menü-Abilitys

Diese Abilitys können im Menü unter <Ability> ausgeführt werden. Dabei muß die Ability nicht gesondert an einen Charakter eingesetzt werden.

Beispiele:

Feilschen

Der Warenwert in Shops wird gesenkt

Hitze-Wandler

Aus bestimmten Items kann Hitze-Zauber hergestellt werden

Eine G.F. koppeln

G.F. müssen gekoppelt sein, damit Statuswerte eines Charakters steigen. Nachdem Sie die Abilitys bestimmt haben, die eine G.F. erlernen soll, müssen Sie die jeweiligen G.F. koppeln. Im Kopplungs-Menü wählen Sie mit der Richtungstaste und der $\times$ -Taste die Optionen <Koppeln>, <G.F.> und die G.F., die mit dem ausgewählten Charakter gekoppelt werden soll. Die G.F., die bereits von einem anderen Charakter gekoppelt worden sind, erscheinen dabei in grauen Buchstaben. Die verfügbaren G.F. hingegen erscheinen in weißen Buchstaben.



Die Entwicklung der G.F.

Genau wie Ihre Charaktere entwickeln sich auch die G.F. weiter, wenn sie bei Kämpfen gekoppelt sind. Nach jedem Kampf erhalten sie ebenfalls EXP. Die EXP werden gleichmäßig unter den G.F. aufgeteilt, wenn mehrere G.F. an einem Charakter gekoppelt sind. Wenn Sie z.B. nach einem Kampf 300 EXP erhalten, bekommt eine G.F. die volle EXP, also 300, wenn nur diese G.F. an dem Charakter gekoppelt ist. Wenn hingegen zwei G.F. gekoppelt sind, erhält jede von ihnen 150 EXP. Wenn eine G.F. die erforderlichen EXP gesammelt hat, wird sie um einen Erfahrungslevel reicher. Nach einem solchen Level-Up steigen die HP- und Angriffswerte automatisch an.

KOPPELN VON ZAUBER

Wenn ein Charakter eine G.F. gekoppelt hat, kann er auch Zauber an seine Statuswerte koppeln. Um Zauber manuell an Statuswerte zu koppeln, wählen Sie im Kopplungs-Menü die Option <Koppeln> und im Anschluß <Zauber> (die nun in weißen Buchstaben erscheint). Um Zauber automatisch zu koppeln, wählen Sie im Kopplungs-Menü die Option <Optimal> statt <Koppeln>. Dabei erscheint ein weiteres Menüfenster mit den drei Optionen <STR>, <MAG> und <HP>. Durch diese Optionen können Sie die Statuswerte an Ihren Kampfstil individuell anpassen. Nachdem Sie eine Auswahl getroffen haben, werden die Zauber an die einzelnen Statuswerte automatisch gekoppelt (siehe S.37).

* Die Optionen <Zauber> und <Optimal> sind nicht verfügbar, wenn Ihre Charaktere keine Zauber besitzen.

EINE ABILITY EINSETZEN

Auswahl der Abilitys, die im Kampf angewendet werden. Wählen Sie im Kopplungs-Menü die Option <Ability>, um in das Befehls-Fenster für den Kampf-Modus zu gelangen. Falls Ihre Charaktere keine Zauber besitzen, gelangen Sie automatisch in dieses Fenster, wenn Sie das Kopplungs-Menü für G.F. / Zauber verlassen. Hier können Sie bestimmen, welche Befehle während des Kampfes einem Charakter zur Verfügung stehen, indem Sie Befehls-Abilitys an den Charakter koppeln. Zudem lassen sich die Charaktere auch durch Charakter- und Truppen-Abilitys individuell gestalten. Wählen Sie dazu mit der Richtungstaste eine freie Stelle im Fenster aus und drücken Sie die **X**-Taste, um die Auswahl zu bestätigen. Danach springt der Cursor in die Liste der verfügbaren Abilitys. Wählen Sie die gewünschte Ability mit der Richtungstaste aus und bestätigen Sie mit der **X**-Taste die Auswahl. Um dieses Menü zu verlassen, drücken Sie die **△**-Taste.



Ein Tip

Befehls-Abilitys, die zu Beginn des Spiels verfügbar sind. Die vier Befehls-Abilitys, die Ihnen zur Verfügung stehen, wenn Sie kurz nach Spielbeginn die G.F. koppeln, gehören zu den wichtigsten überhaupt und bilden die Grundlage bei Kämpfen.

1. Draw – Das Ziehen von Zauber

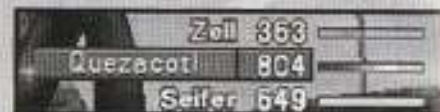
<Draw> dürfte der am häufigsten angewendete Befehl sein. Hiermit lassen sich Zauber, die sich im Besitz des Gegners befinden, in Ihr Inventar übertragen. Da dies auch die einfachste Methode ist, Zauber zu erhalten, sollten Sie schon zu Beginn diese Befehls-Ability eingesetzt haben. Wenn Sie während Kämpfen durch Draw gezogene Zauber sofort anwenden möchten, wählen Sie im Fenster die Option <Zaubern> mit der Richtungstaste aus und drücken Sie die **X**-Taste um die Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie hingegen den Zauber aufbewahren möchten, wählen Sie die Option <Lagern>.

2. Zauber – Zauber im Kampf anwenden

Wenn Sie mit dem <Draw>-Befehl Zauber gezogen und ihn durch <Lagern> im Inventar aufbewahrt haben, können Sie sie mit dem Befehl <Zaubern> anwenden. Hitze-Zauber sollten z.B. möglichst dann angewendet werden, wenn Sie auf Gegner treffen, die schwach gegen Hitze sind. Oder es kann Ihnen passieren, daß Ihre Truppe einen Heil-Zauber benötigt, obwohl der Gegner keinen besitzt. Der richtige Einsatz von Zauber im richtigen Moment ist somit ausschlaggebend. Daher sollte am Anfang mindestens ein Truppenmitglied sowohl <Draw> als auch <Zauber> eingesetzt haben.

3. G.F. – Wie die Charaktere sind auch sie verwundbar

Wenn der Befehl <G.F. > ausgeführt wird, tritt die jeweilige G.F. anstelle des Charakters und beschützt ihn durch ihre Lebensenergie. Der ATB-Balken verändert die Farbe von gelb in blau und beginnt sich zu entladen. Wenn der Balken leer ist, erscheint die G.F. und setzt ihre Kräfte frei. Während dieser Zeitspanne ist die G.F. gegen feindliche Angriffe verwundbar. Wenn ihr HP-Wert auf 0 abfällt, wird sie kampfunfähig und ist zumindest für den aktuellen Kampf nicht mehr verfügbar.



Das Heilen der G.F.-HP

Es gibt drei Möglichkeiten, die HP einer G.F. zu heilen.

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. In Hotels übernachten | Die HP aller Charaktere und G.F werden geheilt |
| 2. Sog. <G>-Items benutzen | Items mit einem <G> wie z.B. G-Potion sind G.F.-spezifisch |
| 3. Herumlaufen | Mit jedem Schritt regeneriert sich die HP der G.F. |

Das Freundschaftsverhältnis zu den Charakteren

Zwischen einem Charakter und einer G.F existiert ein Freundschaftsverhältnis. Wenn dieser Wert hoch ist, verkürzt sich die Zeit, die zwischen Beschwörung und Erscheinen der G.F. verstreicht. Um das Freundschaftsverhältnis zu verbessern, sollte die G.F. so oft wie möglich herbeibeschworen werden. Auch Zauber, die dieselbe Elementzugehörigkeit besitzen, haben eine positive Auswirkung auf das Verhältnis. Im umgekehrten Fall, oder in Fällen, wo mehrere G.F. an einem Charakter gekoppelt sind, kann sich das Verhältnis zu einer der G.F. verschlechtern. Die beste Methode, das Freundschaftsverhältnis stetig zu verbessern, ist zu jedem Charakter nur eine einzige G.F. zu koppeln.

Compatibility	
Squall	999
Zell	999
Quintis	999
Selphie	999

4. Item – Das Einsetzen von Items

Items, die im Inventar gelagert wurden, können durch diesen Befehl auch im Kampf-Modus angewendet werden. Dazu muß jedoch zuvor die Befehls-Ability <Item> im Kopplungs-Menü eingesetzt werden.

DAS KOPPELN VON ZAUBER

Durch das Koppeln von Zauber mit Statuswerten des Charakters, können diese Werte verstärkt werden. Dazu müssen zwei Bedingungen erfüllt sein.

1. Eine G.F., die die entsprechende Kopplungs-Ability erlernt hat, muß gekoppelt sein
2. Der Charakter muß Zauber im Inventar gelagert haben

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, können Zauber an Statuswerte gekoppelt werden. Wählen Sie dazu im Kopplungs-Menü die Option <Koppeln> und anschließend <Zauber>. Im Status-Fenster erscheinen die Werte in weißen Buchstaben, an denen Zauber gekoppelt werden können. Neben Statuswerten können auch Angriffs- und Abwehr-Kopplungen mit Elementen oder Zuständen gekoppelt werden. Dazu bewegen Sie die Richtungstaste nach links.



Ein Tip

Wenn Sie Zauber koppeln möchten, sollten Sie nicht zufällig irgendwelche Zauber an Werte koppeln.

1. Grundlagen zur Kopplung von Zauber

Es ist nicht möglich, ein und den selben Zauber an mehreren Werten zu koppeln. Dies ist eine Faustregel, die Sie sich merken sollten. Beobachten Sie genau, welche Veränderungen bei den Werten auftreten, wenn sie verschiedene Zauber an diesen Wert koppeln. Wenn ein Wert durch eine solche Kopplung steigt, wird er zuvor in gelben Ziffern angezeigt. Wenn hingegen keine Änderungen eintreten, bleiben die Ziffern weiß, wenn der Wert fällt, erscheinen sie in rot. Probieren Sie am besten mehrere Zauber aus und schauen, wie sich der Wert ändert. Wenn Ihnen das zu mühselig ist, können Sie mit der



<Optimal>-Option die Zauber automatisch an die Werte koppeln. Bei <Optimal> haben Sie die Auswahl aus drei Optionen: <STR> (Schwerpunkt Stärke), <MAG> (Schwerpunkt Magie) und <HP> (Schwerpunkt Abwehr). Wählen Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Option aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der **X**-Taste.

2. Verhältnis von Statuswerten und Zauber

Je nach gekoppeltem Zauber ändert sich der maximale Wert, den ein Status erreichen kann. Es existiert ein enges Verhältnis zwischen Statuswerten und Zauber. Vorteilhaft wäre beispielsweise eine Kopplung zwischen dem Heilzauber Vita und HP, sowie auch zwischen dem Abwehrzauber Protes und Körper. Je enger ein Zauber mit einem Statuswert zusammenhängt, desto größer wird der maximale Wert, wenn sie miteinander gekoppelt werden.

3. Menge der Zauber

Je größer die Menge des gekoppelten Zaubers, desto höher der Statuswert.

Neben dem Verhältnis zwischen Statuswerten und Zauber spielt die Menge der Zauber (=Zaubereinheiten) eine große Rolle beim Koppeln. Je mehr Zaubereinheiten vorhanden sind, desto größer die Wirkung beim Koppeln.

Wenn Sie im Kampf einen Zauber anwenden, der an einem Statuswert gekoppelt ist, verringert sich die Menge.



Charakterbildung durch Kopplungen

In **FINAL FANTASY® VIII** wird erstmals das neuartige Kopplungs-System angewandt. Dadurch ist es möglich, die einzelnen Charaktere genau nach Ihren Wünschen individuell zu gestalten. Eine schier unendliche Auswahl an Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen, steht Ihnen zur Verfügung! Welche G.F. kopple ich an welche Charaktere? Welche Zauber kopple ich an welche Statuswerte? Sollen Zauber hauptsächlich bei Kämpfen eingesetzt werden, oder sollen sie ausschließlich zum Koppeln mit Statuswerten hergenommen werden? Vielleicht möchten Sie es lieber ausgewogen haben und einen Mittelweg einschlagen. Je nach dem, wie Sie sich entscheiden, können Kämpfe schwer oder aber auch leichter zu bewerkstelligen sein. Alles hängt von Ihnen ab! Probieren Sie ruhig verschiedene aus, und finden Sie Ihre ganz individuelle Art, dieses Kopplungs-System zu Ihren Gunsten zu nutzen.

In **FINAL FANTASY® VIII** steuern Sie die beiden Charaktere

Squall Leonart und Laguna Loire, die durch ein geheimnisvolles Phänomen miteinander verbunden sind.

Squall ist immer dann mit Laguna verbunden, wenn er in einen tranceähnlichen Zustand verfällt.

Squall Leonhart und Laguna Loire

Was wird sie am Ende ihrer Wege erwarten?

Werden sich ihre Wege jemals kreuzen?

Wer ist dieser Laguna.....?



Triple Triad ist ein Kartenspiel, ähnlich dem Domino, wobei die Karte gewinnt, die einen höheren Zahlenwert aufweist. In **FINAL FANTASY® VIII** treten Sie gegen die NPC (Non Player Characters = Charaktere, die nicht von Ihnen gesteuert werden) an und versuchen, die Karten des Gegners in Besitz zu nehmen.

Es gibt drei Methoden, an Karten heranzukommen.

1. Ein Spiel gewinnen
2. Nach Kämpfen von Monstern erhalten

Die Befehls-Ability <Karte> auf Monster anwenden (Diese Ability muß zuvor von einer G.F. erlernt werden)

Um ein Kartenspiel zu beginnen, müssen Sie mindestens fünf Karten besitzen. Wenn diese Bedingung erfüllt ist (zu Beginn des Spiels bekommen Sie Karten vom Schüler, vor dem Aufzug im 2. Stock des Balamb-Gardens), sprechen Sie einen NPC, mit dem Sie spielen möchten, mit der -Taste an.



GRUNDREGELN

Die grundlegenden Regeln dieses Kartenspiels sind recht simpel. Jeder Spieler bekommt je fünf Karten, die neben das Spielbrett gelegt werden. Jede Karte zählt als 1 Punkt. Sie bekommen 1 Punkt hinzu, wenn Sie eine gegnerische Karte umdrehen. Wenn der Gegner eine Ihrer Karten umdreht, verlieren Sie 1 Punkt. Vor dem Spiel wird zufällig ausgewürfelt, wer als erster eine Karte legt. Danach legt jede Seite abwechselnd eine Karte auf das 3x3 Felder messende Brett, bis die Felder ausgefüllt sind. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt schließlich das Spiel. Beachten Sie, daß sich im Verlauf von **FINAL FANTASY® VIII** die Regeln ändern können.

ZAHLNENWERT VON KARTEN

Auf einer Karte befinden sich insgesamt vier Ziffern, die die Stärke der Karte darstellen. Die Ziffern gehen von 1 bis 10 (die 10 wird durch ein A = As gekennzeichnet). Wenn Sie eine Karte neben eine Karte legen, und die Ziffer an der angrenzenden Kante größer ist als die des Gegners, wird die schwächere Karte umgedreht und nimmt Ihre Farbe an. Dadurch gewinnen Sie 1 Punkt, der Gegner hingegen verliert 1 Punkt (die Gesamtpunktzahl umfaßt alle Karten, die auf dem Bildschirm zu sehen sind).

Wenn z.B. der Gegner eine Karte mit dem Zahlenwert 3 an der rechten Kante auf das linke obere Eckfeld legt, können Sie jede beliebige Karte, die einen höheren Wert auf der linken Kante aufweist, auf die rechte Seite der gegnerischen Karte legen, um sie dann umzudrehen.

Es gibt insgesamt vier Kartentypen:

- Monster
- Bosse
- G.F.
- Charakter



Die am häufigsten auftauchenden Karten sind Monsterkarten, gefolgt von den Boß-, G.F.- und Charakterkarten. Je mächtiger die Karte, desto schwieriger ist es, sie zu finden. Im Verlauf des Spiels ist es möglich, durch eine bestimmte Ability Monster in Karten, oder Karten in seltene Items umzuwandeln. Letztere werden benötigt, um Waffen aufzurüsten oder Zauber herzustellen.

DIE REGIONALEN REGELN

Hier sind einige Beispiele für die Kartenregeln, die in den einzelnen Regionen angewendet werden.

Spielregeln:

- Open:** Alle zehn Karten werden offen auf den Tisch gelegt
- Random:** Fünf Karten werden zufällig aus der Sammlung gezogen

Tauschregeln:

- One:** Der Gewinner kann sich eine Karte des Gegners aussuchen
- Diff:** Der Gewinner bekommt die Anzahl an Karten aus der Differenz des endgültigen Spielstands
- All:** Der Gewinner bekommt alle Karten des Gegners
- Direct:** Jeder Spieler kann sich die eigenen und die von ihm umgedrehten Karten nehmen

Genauer können Sie dem Karten-Menü im Tutorial entnehmen. Drücken Sie dazu die -Taste um ins Menü zu gelangen. Wählen Sie mit der Richtungstaste und der -Taste die Option <Tutorial> und dann <Karten>.

Internationale Geschäftsabteilung

Management

Leitung Lokalisierung

Leitung Koordination

Lokalisierungstechnik

Marketingleitung

Stellvertretendes Management

Assistenz Lokalisierung

Yuji Shibata

Aiko Ito

Tchie Tokoro

Richard Honeywood

Akira Kaneko

Yasuhiro Suzuki

Tomomi Nishigaki

Yuichi Yamada

Lokalisierung

Französische Übersetzung

Leitung Übersetzung

Deutsche Übersetzung

Leitung Übersetzung

Übersetzung

Italienische Übersetzung

Leitung Übersetzung

Übersetzung

Spanische Übersetzung

Leitung Übersetzung

Übersetzung

Jacques Martine

Tet Hara

Hirofumi Yamada

Alessandro Mantelli

Francesca Di Marco

Eduardo Lopez Herrero

Carmen Mangiron

SQUARE EUROPE LTD

Vorsitzender

Marketingleitung Europa

Leitung Produktmanagement

Leitung Qualitätssicherung

Tomohiro Yoshikai

Simon Etchells

Ed Valiente

Lara Sweeney

Marc Smikle

Lokalisierungstester

Alex Moresby

Rozenn Le Mentec

Achilles Hilmi

Anne Driesslein

Chris Poole

Jean-Christophe Gouin

Joss Tosoni

Antoine Bousquet

Alberto Bianchini

Jan Marc Rameken

Alison Lau

Jean-Sébastien Ferey

Monica Costoya

Oliver Klaus

Frank Jordans

Elaine Amielle

Karim Bakhit

Marta Moreira

Martin Schlemmer

Matthieu Berthélemé

David Markwart

Maurizio Monte

Katrin Darolle

Isa Dücke

Javier Granados

Martin Smith

Luis López

Marco Franceschini

Eric Geugnon

Besonderen Dank an: Bee, Junko, Niko, Nas, Evo, Dee, Andy, Gary



FINAL FANTASY VIII

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

**BAN
DAI**

8+



FINAL FANTASY VIII

**Die 15cm großen
Heldenfiguren und zwei
Sammlerboxen sind jetzt
im Handel erhältlich!**



SQUARESOFT

WAS
DAS
IAD
4B

FINAL FANTASY IVTM

IN KÜRZE

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• Australia	1300 365 911	1 902 262 662*	<i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500*	<i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, -- /Min, außerhalb dieser Zeit ös 8, -- /Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	011 / 280 996	0900 000 00*	<i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	+45 33 26 68 10	+45 33 26 68 10	<i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(0660) 411 911	0600 411 911	<i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• Français	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02*	<i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578*	<i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00*	<i>* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Μοιράωω*</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*	<i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)</i>
• Italia	167 520 523	166 808 808*	<i>*(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000*	<i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669*	<i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.)</i>
• Norge	2336 6600	820 85 050	<i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450	
• España	902 102 102	902 102 102	
• Sverige	587 610 00	0719-310 311*	<i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.	<i>Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)*	<i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
 Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers
 For Game Help, please call your local PowerLine number

Verlieren Sie sich

6 verschiedene Erfahrungen erwarten Sie

www.square-europe.com

Saga Frontier 2
SAGA FRONTIER II

VAGRANT STORY™

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™

Parasite Eve II™

Chocobo Racing™

front mission 3.

SLES-02082

•  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

711719194323