Inhalt

KAPITEL		SEITE
1. Einleitung		005
2. Hauptpersonen		006
3. So spielen Sie		016
4. Lösungsweg		
CD 1	BALAMB-GARDEN	030
	BALAMB-STADT	034
	FEUER-GROTTE	036
	DOLLET	037
	DIE NACHT DES ABSCHLUSSBALLS	040
	BAHNFAHRT NACH TIMBER	041
	LAGUNA - ERSTER TRAUM	042
	PRÄSIDENT IM VISIER	043
	TIMBER	045
	LAGUNA - ZWEITER TRAUM	048
	GALBADIA-GARDEN	049
	DELING-CITY	052
	GRAB DES UNBEKANNTEN KÖNIGS	054
	SCHARFSCHÜTZE	055
CD 2	LAGUNA - DRITTER TRAUM	058
	BEZIRKSGEFÄNGNIS D	059
	GALBADIA-RAKETENBASIS	062
	BALAMB-GARDENS RETTUNG	064
	NORG	066
	FISHERMAN'S HORIZON	067
	DAS FREILUFTKONZERT	069
	CENTRA-RUINEN	070
	BALAMB-STADT	071
	TRABIA-GARDEN	072
	DER KAMPF DER GARDENS	073
	GALBADIA-GARDEN	074
CD 3	EDEAS HAUS	076
	LAGUNA - VIERTER TRAUM	077
	DAS SCHIFF DER WEISSEN SEEDS	077
	ESTHAR	079
	LAGUNA - FÜNFTER TRAUM	081
	ESTHAR-STADT	083
	AUSFLUG: TEARS POINT	086
	ÜBERFLUG DER LUNATIC PANDORA	087
	VORFALL IN DER RAUMSTATION	092
	RAGNAROK	095
	HEXENMAUSOLEUM	097
	EDEAS HAUS	098
	AUSFLUG: KAKTOR-INSEL	099
	AUSFLUG: KÜNSTLICHE FORSCHUNGSINSEL	099
	ESTHARS PRÄSIDENT	101
	DIE PANDORA-MISSION	102
CD 4	DIE PANDORA-MISSION	104
	RAUM DES URSPRUNGS	105
	DIE TORE	106
	RAGNAROK	107
	ARTEMISIAS SCHLOSS	107
5. Kopplungs-System		
	GUARDIAN FORCES	114
	ABILITYS	120
	ZAUBER	125
6. Monster		130
7. Items		162
8. Kartenspiel		174
9. Geheimnisse		184
10. Index		194

Einleitung

Willkommen in der Welt von Final Fantasy VIII – einer Welt fortgeschrittener Technik und wilder Magie. Einer Welt am Rande des Abgrunds.

Galbadia, Balamb und ihre Nachbarländer leben seit fast zwei Jahrzehnten in Frieden. Die drei Militärschulen des Planeten haben Generationen von angesehenen Elitesöldnern hervorgebracht. Die als SEEDs bekannten Soldaten erfüllen Aufträge in aller Welt und beschützen schwächere Regionen vor Aggressoren. Doch in diesem Jahr ist alles anders. Während die Kadetten sich in Balamb-Garden auf ihre Abschlußprüfung vorbereiten, **wirft ein neuer Krieg seinen Schatten voraus.**

Von einer machthungrigen Hexe angetrieben, fallen Galbadias Streitkräfte in die Nachbarländer ein ... und drohen, ihre Schreckensherrschaft auf die ganze Welt auszudehnen. In einem schier aussichtslosen Unterfangen zieht ein kleiner Freundestrupp von Balamb-Garden los, um der Ausbreitung des Bösen Einhalt zu gebieten. Aus dem Abenteuer wird bald bitterer Ernst. Ein episches Drama nimmt seinen Lauf. Recht und Unrecht, Freund oder Feind – nichts scheint so eindeutig, wie es sein sollte. Die jungen SEEDs werden vom Strudel der Ereignisse erfaßt und in einen Kampf gezogen, der sie **– und die Welt – für immer verändern wird ...**

Final Fantasy VIII ist ein gewaltiges Rollenspiel-Erlebnis. Führen Sie Ihre Helden zu fremdartig schönen Schauplätzen, treten Sie furchterregenden Wesen gegenüber, und lassen Sie sich von einer wunderschönen Romanze in den Bann ziehen ... Besuchen Sie urzeitliche Ruinen, **erforschen Sie die Macht der Magie**, und durchstreifen Sie Zukunftslandschaften, die jede Phantasie übersteigen. Schließen Sie Freundschaften, wo Sie es am wenigsten erwarten, und helfen Sie mit, die Geheimnisse einer großen Zivilisation zu lüften.

Das Abenteuer Ihres Lebens erwartet Sie!

Hauptpersonen

Squall Leonhart

Der schweigsame Held des Abenteuers sieht sich gerne als Einzelgänger. Wird ihm jedoch Verantwortung übertragen, zeigt Squall überraschende Führungsqualitäten. Er weckt das unbedingte Vertrauen und die Loyalität seiner Umgebung.

Squall kann glänzend mit der Gun-Blade umgehen und ist der wohl vielversprechendste SEED-Kadett, den Balamb-Garden je ausgebildet hat. Die Schule setzt große Hoffnung auf den extrem zurückhaltenden, aber umsichtigen Kadetten. Wenn überhaupt, gelingt es nur seinem Trainingskameraden Cifer, Squall einmal zu besiegen. Doch betrachtet Cifer ihn als ewigen Rivalen und scheut auch nicht vor unfairen Methoden zurück, um seine Ziele zu erreichen. Das würde Squall nicht im Traum einfallen. Er legt einen auffälligen Mangel an Stolz auf seine Leistungen an den Tag und versucht vielmehr, Freude und alle Gefühle, die ihn an andere binden, zu unterdrücken. Es muß einen ernsten Grund für Squalls Widerwillen geben, Menschen, die er seit Jahren kennt, näher zu kommen.

Obwohl er sich alle Mühe gibt, verschlossen und fast mißmutig zu wirken, schreckt Squall nicht vor seinen Pflichten zurück. So sehr er sich vor der Führungsrolle scheut, so gewissenhaft sorgt er doch dafür, daß das Nötige getan oder veranlaßt wird. Squalls wacher Geist und Verantwortungsbewußtsein flößen seiner Umgebung Vertrauen ein. Die Menschen um ihn herum folgen ihm gerne. Squall ist in Balamb-Garden recht beliebt. Wenngleich seine Lehrer und Mitschüler wissen, wie schwierig er sein kann, mögen und bewundern sie ihn doch. So kommt es, daß Squall ganz entgegen seinem Wunsch Freunde gewinnt, denen er viel bedeutet ... Und obwohl er verzweifelt bemüht ist, Abstand zu wahren, muß Squall erfahren, daß ein verräterisches Herz vieles verändern kann – vielleicht sogar den Lauf der Welt ...

SQUALL LEONHART

Alter:	17
Größe:	1,77 m
Beruf:	SEED-Kadett
Waffe:	Gun-Blade
Heimat:	Balamb-Garden

Cifer Almasy

Cifer ist SEED-Kadett und ein herausragender Kämpfer. Allerdings beugt er sich nur äußerst ungern höherer Autorität. Cifer ist hochfahrend und ehrgeizig. Er wird niemandem gestatten, ihn an der Verwirklichung seiner Träume zu hindern ...

Der kühne junge Krieger strotzt vor Selbstbewußtsein. Ständig gerät er mit seinem Trainingspartner und Rivalen Squall Leonhart aneinander. Cifer ist zwar ein glänzender Kämpfer, eignet sich aber aufgrund seiner bewußt disziplinlosen und kaltblütigen Art nicht zum Muster-SEED. Anstatt Befehle auszuführen, geht Cifer aus Prinzip seinen eigenen Weg. Darin ist er völlig unbelehrbar – die Ermahnungen seiner Ausbilder kümmern ihn wenig. Im Grunde erkennt er keinen normalen Sterblichen als ihm ebenbürtig, geschweige denn überlegen, an. Es verwundert daher nicht, daß Cifers Kampfkunst zwar von allen bewundert wird, er jedoch nicht gerade der beliebteste Kadett von Balamb-Garden ist.

Obwohl seine kalte Entschlossenheit eher fragwürdig scheint, zieht Cifers Aura der Befehlsgewalt durchaus Menschen an. Tatsächlich hat er zwei besonders hingebungsvolle Anhänger und Mitschüler: Rai-Jin und Fu-Jin, die gemeinsam den Ordnungsdienst von Balamb-Garden bilden, führen jeden von Cifers Befehlen begeistert aus. Die Machtträume, von denen er getrieben wird, bleiben ihnen verschlossen. Rai-Jin und Fu-Jin haben keine Ahnung, wessen Aufmerksamkeit der unruhige junge Mann wecken könnte ...

Von einer dunklen Leidenschaft getrieben, sehnt sich Cifer nach Macht. Er ist nur glücklich, wenn er alles – und vor allem andere Menschen – beherrscht und steuert. Er ist stets auf den eigenen Vorteil bedacht und alles andere als kameradschaftlich. Cifer haßt Pflichten. Er meint, ihm sei ein höherer Weg vorgezeichnet. Seine Mitschüler verachtet er –sogar Squall, den er im Kampf gnädig als annähernd ebenbürtig betrachten könnte. Zwar trennt die Vorsehung die zwei Rivalen schon früh, doch werden sich ihre Wege erneut kreuzen. Das Schicksal der jungen Männer scheint unentwirrbar miteinander verbunden. Es könnte die Zukunft aller Länder beeinflussen ...

CIFER ALMASY

Alter:	18
Größe:	1,88 m
Beruf:	SEED-Kadett
Waffe:	Gun-Blade
Heimat:	Balamb-Garden

So spielen Sie

Wenn Ihnen das Vorgehen zu langwierig erscheint, können Sie Choco-Boy jederzeit um Hilfe bitten. Für 1.200 Gil fängt er Ihnen ein Reittier. Allerdings können Sie sich auf diese Weise nicht mit den Vögeln anfreunden. Sollten Sie Ihren Choco-Zack außerhalb von Choco-Stellen benutzen, stibitzt ein Chicobo Ihnen das Instrument, und Sie müssen Choco-Boy für 700 Gil ein neues abkaufen. Für weitere 100 Gil verrät er Ihnen, in welchem Wald Sie sich befinden und worauf Sie achten sollten. Der zweite Hinweis ist oft verschlüsselt. Wenn Sie mehr über Chocobo-Wälder, über Choco-Boy, das Choco-Sonar oder den Choco-Zack wissen möchten, können Sie Choco-Boy für je 10 Gil danach fragen. Er verkauft Ihnen auch Gizar-Kraut (je nach Wald in unterschiedlichen Mengen) zum Preis von 600 Gil je Portion. Das Kraut könnte sich später noch als nützlich erweisen ... Wenn Sie sich mit der Chocobo-Mutter eines Waldes angefreundet haben, zieht Choco-Boy in einen anderen Chocobo-Wald.

Wie Ihre Charaktere sich entwickeln

Jeder Ihrer Helden besitzt neun sogenannte Parameter oder Statuswerte, die sich auf verschiedene Weise erhöhen lassen. Bei diesen Werten handelt es sich um: HP (Hit-Points), Stärke, Körper, Magie, Geist, Geschick, Glück, Reflex und Treffer. Die Werte werden als Zahlen ausgedrückt. Reflex und Glück bilden eine Ausnahme; sie werden als Prozentwert angegeben, der die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Handlung widerspiegelt. Die Statuswerte bilden die Grundlage für Ihre Kampfkraft. Sie wachsen langsam, aber beständig, wenn Ihre Charaktere im Laufe des Abenteuers immer höhere Erfahrungsstufen erreichen. Jedesmal, wenn ein Held eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt er um eine Stufe (auch Level, kurz LV genannt). Nach jedem bestandenen Kampf werden die von Ihren Truppenmitgliedern erhaltenen Erfahrungspunkte und Levelerhöhungen angezeigt. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Status", um das Status-Menü Ihrer Helden aufzurufen. Hier können Sie ablesen, wie viele Erfahrungspunkte Ihre Charaktere noch benötigen, um zum nächsten Level aufzusteigen. Da die Statuswerte nur langsam wachsen, sollten Sie sie noch auf andere Weise erhöhen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten:

EIN CHARAKTER ERHÖHT SEINE STATUSWERTE DAUERHAFT, INDEM ER:

- **höhere Erfahrungsstufen (Level) erreicht**
- **Items wie HP-Plus benutzt**
- **seine Waffe aufrüsten läßt**
- **Monster verschlingt (mit der Befehls-Ability „Fressen")**

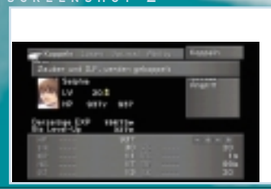
EIN CHARAKTER KANN SEINE STATUSWERTE ERHÖHEN, INDEM ER:

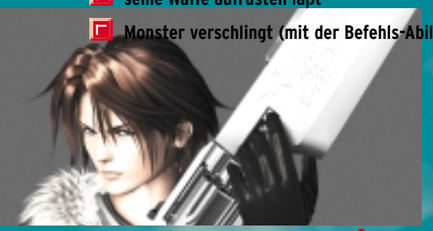
- **Zauber mit seinen Statuswerten koppelt**
- **bestimmte Abilitys koppelt**

Wertverbesserungen, die durch das Koppeln von Zaubern oder Abilitys erreicht werden **(Screenshot 1)**, gehen verloren, wenn die gekoppelten Zauber oder Abilitys entfernt werden **(Screenshot 2)** oder wenn der gekoppelte Zauber verbraucht wird. Das wird im Abschnitt „Zauber" im Kapitel „Kopplungs-System" erklärt.

SCREENSHOT 1

SCREENSHOT 2





Statuswerte jedes Helden

Parameter	Bedeutung	Wird durch welches Item erhöht	Wird durch welche Ability erhöht	Wird erhöht, indem welche Monster verschlungen werden
HP (Hit-Points)	HP spiegelt die Lebenskraft eines Charakters wider. Der Verlust aller HP macht einen Charakter kampfunfähig.	HP-Plus	HP-K, HP+20%, HP+40%, HP+80%, HP-Bonus	Rubrum-Drache (ab Level 45)
Stärke (STR)	Stärke erhöht den Schaden, den der Gegner durch physische Angriffe erleidet. Je höher der Wert, desto größer der Schaden, den ein Charakter mit physischen Attacken austeilen kann.	Stärke-Plus, Waffenumbau	Stärke-K, Stärke+20%, Stärke+40%, Stärke+60%, Stärke-Bonus	Archeodinos (ab Level 30)
Körper (KRP)	Körper erhöht die Abwehr gegen physische Angriffe. Je höher der Wert, desto geringer der Schaden, den der Charakter durch physische Angriffe erleidet.	Körper-Plus	Körper-K, Körper+20%, Körper+40%, Körper+60%, Körper-Bonus	Adaman Taimai (ab Level 30)
Magie (MAG)	Je höher der Wert, desto stärker die Wirkung der vom Charakter benutzten Magie. Die Erfolgswahrscheinlichkeit beim Ziehen sowie die Zahl der gezogenen Zauber steigen.	Magie-Plus	Magie-K, Magie+20%, Magie+40%, Magie+60%, Magie-Bonus	Behemoth (ab Level 40)
Geist (GST)	Bestimmt, wieviel Schaden ein Charakter durch magische Angriffe erleidet. Je höher der Wert, desto geringer der durch magische Angriffe erlittene Schaden.	Geist-Plus	Geist-K, Geist+20%, Geist+40%, Geist+60%, Geist-Bonus	Morbol (ab Level 30)
Geschick (GES)	Je höher der Wert, desto schneller füllt sich die ATB-Leiste des Charakters im Kampf, und desto schneller kann er handeln.	Geschick-Plus	Geschick-K, Geschick+20%, Geschick+40%	Koyo-Koyo (ab Level 30)
Reflex (RFX)	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Charakter physischen Angriffen ausweichen kann. Je höher der Wert, desto leichter kann der Charakter physischen Angriffen ausweichen.	–	Reflex-K, Reflex+30%	–
Treffer (TRF)	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, daß der Gegner mit physischen Angriffen getroffen wird. Je größer die Prozentzahl, desto treffgenauer ist der Charakter. Dieser Wert kann jedoch durch den Reflex-Wert des Gegners verringert werden.	–	Treffer-K	–
Glück (GLK)	Erhöht die Trefferquote, die Wahrscheinlichkeit, seltene Items zu finden usw.	Glück-Plus	Glück-K, Glück+50%	–

Maximal erreichbare Werte

Alle Statuswerte können nur bis zu einem Maximalwert wachsen. Danach sind sie nicht mehr zu steigern. Sobald die hier aufgeführten Werte erreicht sind, ist kein weiteres Wachstum möglich. Hat ein Held etwa schon die Stärke 255, kann er diesen Wert durch das Koppeln der Ability „Stärke+40%" nicht weiter erhöhen. Hat ein Charakter Level 100 erreicht, bekommt er keine weiteren Erfahrungspunkte.

LEVEL	100
HP	9.999
STÄRKE, KÖRPER, MAGIE, GEIST, GESCHICK, GLÜCK	255
HIT	255%
REFLEX	100%

Das Kampfsystem

Kämpfe werden eingeleitet, wenn Sie feindlich gesinnten Menschen oder aber Monstern begegnen. Einige Kämpfe sind vorgegeben **(Screenshot 1)**. Das bedeutet, daß zu einem bestimmten Zeitpunkt im Abenteuer oder aber, wenn Sie einen bestimmten Schauplatz betreten, eine Auseinandersetzung unvermeidlich ist **(Screenshot 2)**. Andere Kämpfe sind dagegen zufallsbestimmt. Sie gelangen automatisch in den Kampf-Modus, wenn Sie sich zu Fuß in freier Landschaft bewegen oder wenn Sie bestimmte Schauplätze erkunden. Einige Schauplätze werden nur für die Dauer bestimmter Ereignisse von Monstern heimgesucht.
Jede Region hat gewisse heimische Monsterarten, doch sind die meisten von ihnen auch andernorts verbreitet. Im Kapitel „Monster" finden Sie Beispiele für Regionen, in denen Sie die verschiedenen Monsterarten antreffen. Die Beispiele sind keineswegs erschöpfend. Im Kampf stehen Sie meist zwischen einem und vier Monstern gegenüber. Ihr Ziel ist es, Ihre Gegner zu besiegen, indem Sie ihre HP auf 0 reduzieren.

SCREENSHOT 1

SCREENSHOT 2

Wenn Sie einem oder mehreren Monstern begegnen, wechselt das Bild in den Kampf-Modus. Die Kamera fährt um die Szene und zeigt Ihnen aus verschiedenen Blickwinkeln, mit wem Sie es zu tun haben. Die HP Ihrer Truppenmitglieder sowie ihre ATB (Active Time Battle)-Leisten sind rechts unten im Bild eingeblendet. Die Leisten füllen sich während des Kampfes.
Hat eine Leiste vollen Ausschlag erreicht, können Sie den betreffenden Charakter zu einer Handlung veranlassen. Danach leert sich die Leiste schlagartig und füllt sich erneut auf.
Zuweilen schleichen sich Monster von hinten an Ihre Truppe heran und überraschen sie mit einem Angriff von hinten. Da Ihre Helden nicht auf die Begegnung vorbereitet sind, erleiden sie besonders großen Schaden. Es kann jedoch ebenso vorkommen, daß Ihre Truppe Monster überrascht und zuschlagen kann, bevor die Monster reagieren können. In allen anderen Fällen wird die Reihenfolge, in der die am Kampf Beteiligten handeln können, durch ihr relatives Geschick bestimmt. Ein Charakter kann handeln, sobald sich seine ATB-Leiste gefüllt hat. Je größer das Geschick eines Charakters, desto schneller füllt sich seine Leiste wieder. Das Geschick wird vom gleichnamigen Statuswert bestimmt. Sie können den Wert erhöhen, indem Sie den Zauber „Hast" über einen Helden aussprechen, oder indem Sie die in der Tabelle weiter vorne aufgeführten Abilitys koppeln.
Sobald ein Charakter mit seiner Handlung an der Reihe ist, erscheint unten links im Bild ein Menüfenster. Hier werden alle Befehle aufgeführt, die Sie dem Charakter erteilen können.

Tip

Zwar finden Kämpfe in Echtzeit statt, doch können Sie im „Konfig"-Menü die ATB-Einstellung auf „Warten" setzen. Dann können Ihre Gegner nicht zu weiteren Handlungen ansetzen, während Sie Befehle für Ihre Charaktere auswählen.

KÄMPFE DIENEN VERSCHIEDENEN ZWECKEN:

- **Ihr Sieg über bestimmte Gegner treibt die Handlung voran.**
- **Ihre Helden gewinnen an Erfahrung und erreichen im Lauf der Zeit höhere Level. Damit wachsen ihre Statuswerte.**
- **Ihre G.F. gewinnen an Erfahrung und erreichen im Lauf der Zeit höhere Level. Damit wachsen ihre HP und ihre Angriffskraft.**
- **Ihre G.F. erhalten Lernpunkte (Ability-Points = AP), mit deren Hilfe Sie nützliche Abilitys erlernen können.**
- **Sie können Spielkarten und nützliche Items von Gegnern erlangen.**
- **Sie können wertvolle Zauber von Gegnern erlangen.**
- **Sie können bestimmte G.F. von Gegnern erlangen. Andere G.F. müssen im Kampf besiegt werden, damit sie Ihnen fortan zur Verfügung stehen.**

Die G.F. und ihre Abilitys werden im Kapitel „Kopplungs-System" erklärt.

Tip

Wenn ein Mitglied Ihrer Truppe keine sinnvolle Handlung ausführen kann (etwa, wenn seine G.F. kampfunfähig sind und sein physischer Angriff mit einem Element gekoppelt ist, das den Gegner nur heilen würde), können Sie den betreffenden Charakter überspringen. Drücken Sie dazu die ▲-Taste.

Tip

Sie können im „Konfig"-Menü über die Option „Cursor" die automatische Befehlswahl einstellen. Wenn Sie nun im Kampf die ✪-Taste anstelle der Richtungstaste drücken, erscheint der Cursor neben dem zuletzt gewählten Befehl. Sie können ihn dann mit der ✪-Taste bestätigen. Das gewünschte Item bzw. der gewünschte Zauber oder Gegner müssen dennoch von Hand gewählt werden.

SIE KÖNNEN FOLGENDES EINSETZEN, UM GEGNERN SCHADEN ZUZUFÜGEN:

- **physische Angriffe (Screenshot 3)**
- **Zauber (eigene oder vom Gegner gezogene) (Screenshot 4)**
- **Angriffe Ihrer G.F. (Screenshot 5)**
- **besondere Items**

SCREENSHOT 3

SCREENSHOT 4

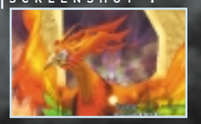
SCREENSHOT 5

SIE KÖNNEN FOLGENDES EINSETZEN, UM DIE MITGLIEDER IHRES TRUPPS WIEDERZUBELEBEN ODER ZU HEILEN:

- **gekoppelte Befehls-Abilitys**
- **Zauber (Screenshot 6)**
- **die Techniken bestimmter G.F. (Screenshot 7)**
- **Items mit heilender oder wiederbelebender Wirkung**

SCREENSHOT 6

SCREENSHOT 7



Die meisten Monster greifen sowohl physisch als auch mit Zaubern an. Achten Sie auf die Angriffsmuster Ihrer Gegner, und lernen Sie ihre Stärken und Schwächen kennen, indem Sie den Zauber „Analyse" verwenden. Viele Gegner sind gegen ein (oder mehrere) Elemente empfindlich. Wenn ein Monster etwa kälteempfindlich ist, sollten Sie es mit Eiszaubern angreifen oder G.F. Shiva beschwören. Sie verkörpert das Kälte-Element. Treffen Sie ein Monster dagegen mit seinem ureigenen Element, wird es geheilt. Verhängen Sie also nie Feuer-Zauber gegen ein Hitze-Monster wie den Bomber!

Balamb-Garden

*Es ist ein herrlicher Sommertag an der weltberühmten Söldnerschule Balamb-Garden. Squall Leonhart und sein Trainingspartner Cifer Almasy haben eine harte Übungsrunde mit ihren Gun-Blades hinter sich. Cifer hat unfair gekämpft und Squall eine schmerzhafte Stirnwunde zugefügt **(Screenshot 1)**. Squall erwacht mit hämmernden Kopfschmerzen im Lazarett. Während die Schulärztin, Frau Dr. Kadowaki, mit Squalls Ausbilderin telefoniert, erblickt der Kadett eine junge Frau, die durch die Besucherscheibe zu ihm hineinsieht. Sie scheint ihn zu kennen, doch bevor er reagieren kann, ist sie schon wieder verschwunden. Gleich darauf tritt Ausbilderin Trepe ein **(Screenshot 2)**, nimmt ihren Lieblingsschüler mit und bittet ihn ins Klassenzimmer auf der Etage 2F.*

SCREENSHOT 1

SCREENSHOT 2

Sie steuern Squall nun. Folgen Sie Quistis Trepe den überdachten Gang hinunter **(Screenshot 3)** und bis zum Aufzug. Sie müssen die ⊗-Taste wiederholt drücken, um die (recht einseitige) Unterhaltung mit Quistis voranzutreiben. Diese Taste werden Sie im gesamten Abenteuer wohl am häufigsten benutzen. Folgen Sie Quistis aus dem Lazarett bis in das Klassenzimmer. Die versammelten Schüler setzen sich, nachdem Quistis bekanntgegeben hat, daß heute die praktische SEED-Prüfung stattfindet. Squall und Cifer sind unter den Teilnehmern. Nachdem sie Cifer wegen seines Verhaltens gerügt hat, bittet Quistis Sie zu sich nach vorn **(Screenshot 4)**. Gehen Sie auf die Ausbilderin zu, und sprechen Sie sie an. Quistis betont, daß Sie vor Beginn der praktischen Prüfung noch die Feuer-Grotte besuchen müssen. Wegen Ihrer Verletzung haben Sie den Eingangstest noch nicht absolvieren können. Quistis bestellt Sie um 4 Uhr nachmittags zum Eingangstor. Bis dahin können Sie sich mit Ihrer Umgebung vertraut machen.

SCREENSHOT 3

SCREENSHOT 4

SCREENSHOT 5

SCREENSHOT 6

Nehmen Sie in der letzten Bankreihe zur Wand hin Platz, und schalten Sie den Schulrechner ein **(Screenshot 5)**. Lesen Sie unbedingt die Mitteilung unter „New". Drücken Sie die ⊗-Taste wiederholt, um Ihre ersten G.F. zu erhalten: Quezacotl und Shiva. Sie sind mit den Elementen Donner bzw. Eis verbunden. Machen Sie sich nun mit den verschiedenen Einträgen des Computer-Systems (Balamb Garden Network) vertraut **(Screenshot 6)**. Das Tutorial ist besonders hilfreich. Es erklärt viele Aspekte und Zusammenhänge des Spiels. Sie können das Tutorial auch unterwegs aufrufen: Die Option ist im Hauptmenü verfügbar. Lesen Sie auch die anderen Einträge im Schulrechner, um einen ersten Eindruck vom Leben an der Akademie zu erhalten.

Zu bekommen: G.F. QUEZACOTL, G.F. SHIVA

SELTENE KARTEN: Mogry-Kid, Quistis, Leviathan, Carbuncle, Gilgamesh (Sie können diese Karten theoretisch schon gewinnen; wahrscheinlich gelingt es Ihnen jedoch erst später)

ZEITSCHRIFTEN: Okkult-Fan I

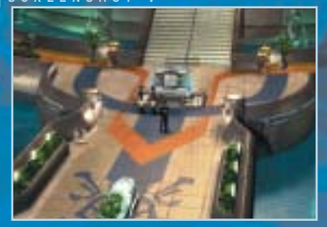
Speicher-Punkte: 3

Draw-Punkte: Vita, Medica, Eis, Bio (unsichtbar)

Tip

Wenn Sie eine neue G.F. erhalten, haben Sie die Möglichkeit, diese umzubenennen. Das Lösungsbuch nimmt jeweils auf die Originalnamen der G.F. Bezug.

SCREENSHOT 7



Wenn Sie vorerst genug Informationen aufgenommen haben, kehren Sie zum Hauptmenü des Balamb Garden Network zurück (die △-Taste ist die universelle „Abbruch"-Taste im Spiel), und bestätigen Sie auf Befragen, daß Sie den Schulrechner ausschalten möchten. Koppeln Sie Ihre G.F. und Abilitys. Vergewissern Sie sich, daß der Befehl „Draw" gekoppelt wird. Verlassen Sie das Klassenzimmer nun, und laufen Sie zum unteren Ende des Bildes. Gerade als Sie zum Überweg, der zum Aufzug führt, abbiegen möchten, läuft Ihnen ein aufgeregtes junges Mädchen in die Arme. Sie ist Austauschstudentin aus Trabia-Garden, einer der insgesamt drei SEED-Akademien. Später stellt sie sich Ihnen als Selphie vor. Ihre schriftliche SEED-Prüfung hat Selphie Tilmitt schon in Trabia-Garden abgelegt. Die praktische Prüfung absolviert sie hier in Balamb. Selphie bittet Sie um eine Führung durch den Garden. Betreten Sie den Aufzug, nachdem Sie zugestimmt haben, und fahren Sie zur Halle auf 1F hinunter **(Screenshot 7)**.

Sie erklären Ihrer Mitschülerin jetzt automatisch den Wegweiser, der am Fuß der kurzen Treppe vor dem Aufzug steht. Sehen Sie sich den Wegweiser gut an, und beachten Sie, daß er (vorerst) als Abkürzung zu den verschiedenen Bereichen der Schule dient **(Screenshot 8)**. Da die Gänge recht lang sind, sparen Sie mit Hilfe des Wegweisers durchaus Zeit. Nachdem Sie Selphie die Bereiche der Schule erklärt haben, können Sie Balamb-Garden selbst erkunden. Jetzt haben Sie erstmals Gelegenheit, Ihr Spiel zu sichern: Links vom Wegweiser (wenn Sie ihm gegenüberstehen) befindet sich ein Speicher-Punkt.

SCREENSHOT 8

Nutzen Sie die Gelegenheit, um Ihre ersten Spielkarten zu erhalten: Fahren Sie mit dem Aufzug in die Etage 2F, und sprechen Sie den Studenten auf dem Überweg an. Er gibt Ihnen sieben Spielkarten und erzählt, daß Sie Spieler zu einer Runde Triple Triad herausfordern können, indem Sie die ○-Taste drücken. Besuchen Sie anschließend die Bücherei (in die Sie öfter einmal hineinschauen sollten), und gehen Sie zum hohen Bücherregal neben dem Gemälde am oberen Bildschirmrand. Jetzt gelangen Sie in eine Ecke und sehen Ihren ersten Draw-Punkt. Benutzen Sie ihn, und statten Sie als nächstes der Mensa einen Besuch ab. Hier begegnen Sie Cifer und seinen Gehilfen Fu-Jin und Rai-Jin **(Screenshot 9)**. Das streitlustige Trio ist nicht zu unterschätzen ... (Die Mensa umfaßt zwei Bilder. Wenn Sie die beiden Stufen rechts hochlaufen, erreichen Sie Tische, an denen meist mehrere Kadetten sitzen.) Wenn Sie wagemutig sind, betreten Sie auch die Übungshalle. Zuvor sollten Sie jedoch Ihre G.F. und Befehls-Abilitys koppeln, sofern Sie es noch nicht getan haben. Die Monster in der Übungshalle geben Ihnen einen Vorgeschmack auf das, was Sie in der Wildnis erwartet. Allerdings werden Sie es schwer haben, die Kämpfe als einzelner zu bestehen **(Screenshot 10)**. Wenn Sie sich zu weit in die Übungshalle vorwagen, werden Sie Archeodinos begegnen. Der Riesensaurier ist von einer Person allein nicht zu besiegen.

SCREENSHOT 9

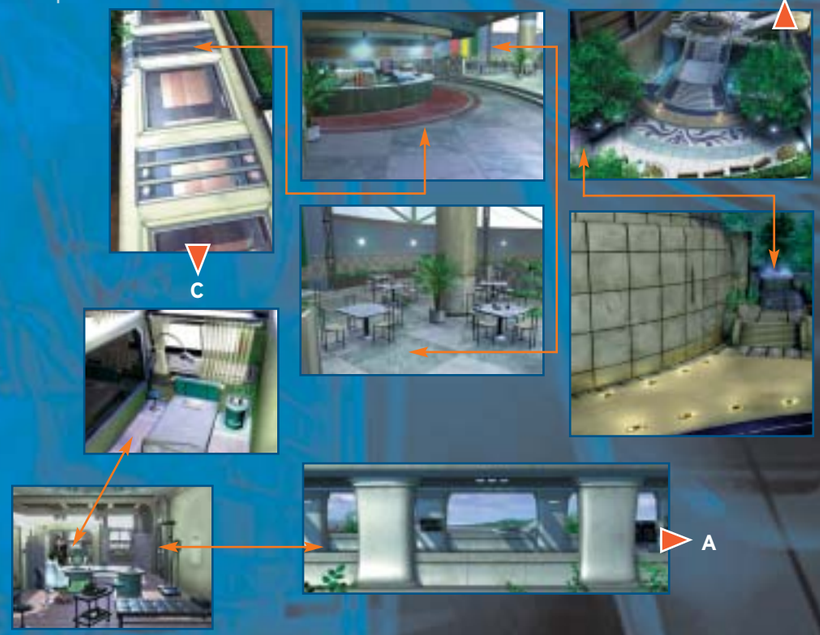
SCREENSHOT 10

Sie können all diese (und weitere) Räume auch später erkunden. Wenn Sie also zunächst etwas Kampferfahrung unter Anleitung gewinnen möchten, sollten Sie nun zum Haupttor laufen. Verlassen Sie das Gebäude, gehen Sie die Stufen hinab, und benutzen Sie den Draw-Punkt links im Bild. Laufen Sie zum unteren Bildschirmrand weiter. Auf der Außenseite des Haupttores finden Sie Quistis. Sie sollten jetzt im Kopplungs-Menü eine G.F. entkoppeln und sie mit Quistis, die jetzt zu Ihrer Truppe gehört, koppeln. Versehen Sie Quistis auch mit Befehls-Abilitys. Laufen Sie zum unteren Bildschirmrand, um Balamb-Garden zu verlassen, wenn Sie fertig sind.

SCREENSHOT 11

*Squall und Quistis befinden sich jetzt im Welt-Modus **(Screenshot 11)**. Die Straße führt in die westlich vom Garden gelegene Stadt Balamb. Wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung laufen, erreichen Sie das östliche Ende der Insel. Der Eingang zur Feuer-Grotte ist in der Bergkette gut sichtbar. Ihre Aufgabe ist es, Ifrit in der Feuer-Grotte zu besiegen. Ihnen entsteht jedoch kein Nachteil, wenn Sie sich zunächst in Balamb-Stadt umsehen. Entscheiden Sie, wohin Sie gehen möchten, und wählen Sie im Anschluß an Ihren ersten Ausflug die jeweils andere Möglichkeit.*

MENSA / SCHULHOF / LAZARETT, ETAGE 1F

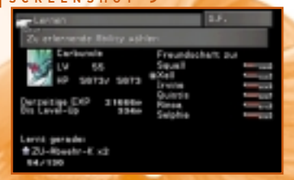


Kopplungs-System

Freundschaften zwischen G.F. und Ihren Charakteren

G.F. verhalten sich durchaus menschlich. Wie wir, schließen sie Freundschaften und entwickeln Abneigungen. Und sie sind eifersüchtig aufeinander. Je mehr G.F. Sie gewinnen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich einige unter ihnen nicht vertragen. Sie erhalten zwar keine diesbezügliche Meldung. Doch brauchen Ihre G.F. länger, um zu materialisieren, wenn ihre Freundschaft zu Ihnen nachläßt. Je stärker die Freundschaft, desto schneller erscheint eine G.F., wenn sie herbeigerufen wird **(Screenshots 9 und 10)**.
Beträgt der Freundschaftswert 0, dauert es fast 17 Sekunden, bis die beschworene G.F. erscheint. Bei einem Wert von 500 benötigt sie nur noch rund 10 Sekunden. Ist der maximale Freundschaftswert von 1.000 erreicht, materialisiert die G.F. in weniger als 3 Sekunden. Die Freundschaftswerte werden im dritten Statusmenü jedes Charakters sowie in den Einzelinformationen über die G.F. unter der Option „G.F."im Hauptmenü angezeigt. Die Werte unterliegen ständigen Schwankungen, da ...

SCREENSHOT 9



SCREENSHOT 10

- **das Beschwören einer G.F. die Freundschaft zu ihrem Träger um 20 Punkte erhöht, die Freundschaft aller anderen G.F. mit diesem Truppenmitglied jedoch um 1–2 Punkte mindert. Die Freundschaft der G.F. des entgegengesetzten Elements mit dem Truppenmitglied verringert sich um 10 Punkte. Auch verschlechtert sich das Verhältnis der G.F. zu allen anderen Charakteren.**
- **Sie den Freundschaftswert zur G.F. des betreffenden Elements um 1–3 Punkte erhöhen, wenn Sie eine bestimmte Art von Zauber im Kampf verwenden. Allerdings verringert sich die Freundschaft mit anderen G.F. um 1–2 Punkte. So freut sich G.F. Ifrit, wenn Sie im Kampf Feuga benutzen. G.F. Shiva, die das Kälte-Element verkörpert, wird darüber jedoch nicht erfreut sein.**
- **die Verwendung bestimmter Items die Freundschaft der damit verwandten G.F. zu dem betreffenden Charakter um 1–3 Punkte stärkt, die Freundschaft der anderen G.F. zu ihm jedoch um 1–2 Punkte schwächt. Wenn etwa das Truppenmitglied, das G.F. Diabolos gekoppelt hat, eine Stahlkugel benutzt, erhöht sich dessen Freundschaft zu ihm. Sie erhalten Items, die mit den Elementen oder Kräften der verschiedenen G.F. verbunden sind, während des gesamten Abenteuers.**
- **Sie zu einem späteren Zeitpunkt im Abenteuer das Item „LoveLove-G" erhalten werden. Es stärkt die Freundschaft eines Charakters zu allen G.F. um 20 Punkte.**

Jeder Charakter wird Lieblings-G.F. haben, die ihm im Kampf besonders helfen. Um den Freundschaftswert zu den anderen G.F. nicht zu stark zu verringern, sollten Sie regelmäßig auch Ihre weniger beliebten G.F. beschwören. Wenn Sie diese dann einmal brauchen, erscheinen sie im Kampf bedeutend schneller.

Die G.F.

G.F., die sich koppeln lassen

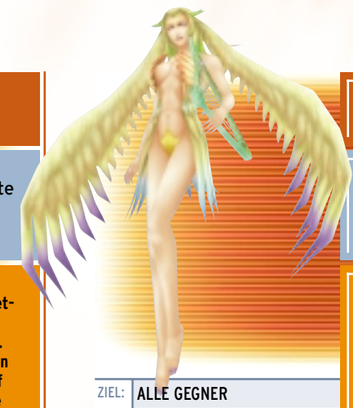
Im folgenden stellen wir Ihnen die G.F. vor, die Sie koppeln können. Hier erfahren Sie, wo Sie eine bestimmte G.F. finden, welchen Angriff oder welche Technik sie verwendet und mit welcher G.F. sie sich nicht verträgt. Beispielsweise fühlt sich G.F. Shiva, die das Element Kälte verkörpert, in Anwesenheit von G.F. Ifrit unwohl, da Ifrit das entgegengesetzte Element, Hitze, verkörpert. Koppeln Sie solche gegensätzlichen G.F. nicht mit ein und demselben Charakter. Die Abilitys der G.F. und die sinnvolle Verteilung der Geistwesen auf Ihre Helden sind im zweiten Abschnitt dieses Kapitels, „Abilitys", beschrieben. Im Lösungsweg wird erklärt, wie Sie die G.F. gewinnen.

NAME Ifrit

FUNDORT
Balamb – Feuer-Grotte (CD 1)

ANGRIFF
Feuer-Meteor – Ifrit schmettert einen gewaltigen Feuerball auf seine Gegner. Das ist im schneebedeckten Norden von Trabia oder auf Balamb-Gardens MD-Ebene mit ihren feuerempfindlichen Monstern besonders hilfreich.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	HITZE
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	SHIVA



NAME Siren

FUNDORT
Dollet – Sendeturm (CD 1) Im Besitz von El Viole

ANGRIFF
Sirenengesang – Sirens Stimme und Musik richten nur geringen physischen Schaden an, doch belegt der Angriff der G.F. Ihre Gegner mit Schweigen. So verhindert Siren, daß Sie im Kampf von unnatürlichen Zuständen betroffen werden.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	SCHWEIGEN
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	CARBUNCLE

NAME Brothers

FUNDORT
Galbadia – Grab des unbekannten Königs (CD 1)

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	ERDE
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	PANDEMONA

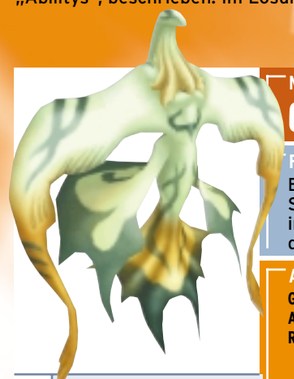
ANGRIFF Rinderwahn – Nachdem die Brüder geknobelt haben, erhebt Secreto sich in die Luft und schmettert eine Erdinsel auf Ihre Gegner. Flugmonster sind gegen den Angriff immun.

NAME Diabolos

FUNDORT
An jedem beliebigen Ort (schläft in der Wunderlampe) (CD 1–4)

ANGRIFF
Bote des Schattens – Diabolos ballt eine gewaltige schwarze Schwerkraftkugel zusammen, die er auf Ihre Gegner schleudert. Gegen viele normale Monster wirkt der Angriff besonders stark. Er richtet bei jedem Gegner bis zu 9.999 HP Schaden an.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	KEINES
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	KEINE



NAME Quezacotl

FUNDORT
Balamb-Garden, in Squalls Schulrechner im Klassenzimmer auf der Etage 2F (CD 1)

ANGRIFF
Gewittersturm – Ein Donner-Angriff, der vor allem bei Robotern recht wirksam ist.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	DONNER
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	LEVIATHAN

NAME Shiva

FUNDORT
Balamb-Garden, in Squalls Schulrechner im Klassenzimmer auf der Etage 2F (CD 1)

ANGRIFF
Diamantenstaub – Shiva ruft einen Eissturm hervor, der bei feuerverträglichen Monstern besonders hohen Schaden verursacht.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	KÄLTE
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	IFRIT

NAME Carbuncle

FUNDORT
Deling-City – Präsidentenpalast (CD 1) Im Besitz von Schmelke

TECHNIK
Rubinenglanz – Carbuncle steigt aus einem Loch im Boden und badet die Truppe in ein rotes Licht, während er den Zauber „Reflek"auf alle Truppenmitglieder ausspricht. Das ist ein guter Schutz vor Gegnern wie Norg oder Edea, die vorwiegend mit Zaubern angreifen. Allerdings können Sie Ihre Charaktere weder beleben noch heilen, während sie mit Reflek belegt sind.

ZIEL:	ALLE TRUPPENMITGLIEDER
ELEMENT:	KEINES
ZUSTANDSÄNDERUNG:	REFLEK
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	SIREN

NAME Leviathan

FUNDORT
Balamb-Garden – Untergeschoß B1, Master-Raum (CD 2) Im Besitz von Norg

ANGRIFF
Sintflut – Leviathan erschafft eine riesige Flutwelle, die alle Gegner fortspült und vor allem bei donnerverträglichen Gegnern großen Schaden anrichtet.

ZIEL:	ALLE GEGNER
ELEMENT:	WASSER
ZUSTANDSÄNDERUNG:	KEINE
ENTGEGEN-GESETZTE G.F.:	QUEZACOTL

Monster

Monstergalerie

Auf ihren Reisen werden Squall und seine Freunde viele verschiedene Regionen erkunden und den einheimischen Monsterarten begegnen.

Ob menschliche, mechanische oder fremdartig mutierte Wesen – sie alle trachten dem Freundestrupp nach dem Leben. Zum Glück gibt es nicht nur furchterregende Hauptgegner, sondern auch Monster, gegen die frischgebackene SEED-Absolventen eine Chance haben ...

Zwar werden Sie durchaus in Situationen geraten, in denen ein rascher Rückzug angeraten scheint – etwa, wenn für eine Aufgabe nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht oder ein scheinbar unüberwindlicher Gegner Ihnen das Leben schwermacht. Doch sind solche Situationen recht selten. In der Regel bieten Kämpfe wertvolle Erfahrungen: Sie können von Monstern Zauber und Gegenstände erlangen, Ihre Kampffertigkeiten üben und erleben, welche Angriffsarten sich in bestimmten Lagen am besten eignen. Auch sind Kämpfe Voraussetzung für das Wachstum Ihrer Helden und G.F.: Nur so können beide durch Erfahrungspunkte höhere Stufen (Level) und, im Falle der G.F., Ability-Punkte (AP) gewinnen. Diese AP ermöglichen es den G.F., neue Fähigkeiten, eben die Abilitys, zu erlernen. Sie sind im Kapitel „Kopplungs-System" genauer erklärt. Seien Sie übrigens nicht enttäuscht, wenn Sie nach gewissen Kämpfen nicht mit Erfahrungspunkten oder AP belohnt werden. Meist haben Sie dann gerade einen Hauptgegner („BOSS") besiegt!

Tip

Monsterkarten

Gelegentlich hinterlassen Monster nach dem Kampf ihre Spielkarte. Auch nach bestimmten vorgegebenen Kämpfen werden Sie mit einer Karte (manchmal sogar einer seltenen) belohnt. Doch daraus allein läßt sich noch keine ordentliche Sammlung aufbauen. Wenn Sie die Befehls-Ability „Karte" besitzen und nicht viel Zeit beim Kartenspiel zubringen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Suchen Sie das gewünschte Monster in seinem Lebensraum auf. Versuchen Sie, es in den Schlaf zu versetzen, und benutzen Sie die Ability „Karte". Mit etwas Glück verwandelt sich das Monster in die nach ihm benannte Spielkarte.

Ihre Helden und G.F. sind nicht die einzigen, die im Laufe des Abenteuers an Kampfkraft gewinnen. Wenn Sie später im Spiel bekannte Orte erneut aufsuchen, werden Sie feststellen, daß die heimischen Monster ebenfalls gereift sind: Sie besitzen mehr HP, greifen härter an und benutzen vielleicht sogar stärkere Zauber. Die meisten Gegner aus den zuerst besuchten Landstrichen werden dennoch nicht zur großen Gefahr. Andere Monster bleiben jedoch während des gesamten Abenteuers eine Herausforderung. Die Monsterlevel 1–19 werden im Lösungsbuch als „niedrige Level" bezeichnet. Monster auf „mittleren Leveln" sind auf den Stufen 20–29, während die Erfahrungsstufen ab 30 als „höhere Level" betrachtet werden.

Einige Begegnungen der unfreundlichen Art sind unausweichlich, andere wiederum zufallsbestimmt. Im allgemeinen treffen Sie in bestimmten Landstrichen auf gewisse heimische Monster. Die folgenden Tabellen stellen Ihnen die Gegner in der ungefähren Reihenfolge vor, in der Sie es mit ihnen zu tun haben werden. Zwar hilft die Monstergalerie Ihnen, sich auf die Kämpfe vorzubereiten. Erschöpfend sind die Tabellen jedoch nicht. Schließlich beruht der unnachahmliche Reiz von Final Fantasy VIII zum großen Teil auf dem Erforschen der Welt. Und das Vergnügen möchten wir Ihnen nicht nehmen.

Tip

Bestimmte Gegenstände

Je weiter Sie im Abenteuer kommen, desto häufiger werden Sie bestimmte Gegenstände benötigen – etwa zum Aufrüsten Ihrer Waffen. So finden Sie bestimmte Items: Koppeln Sie die Befehls-Ability „LV-Minus" mit einem Helden. Suchen Sie nun nach der Monsterart, die solche Gegenstände mit sich führt, und analysieren Sie den Gegner (mit dem Zauber „Analyse"). Hat das Monster einen gewissen Level erreicht, führt es vielleicht andere Gegenstände als den benötigten mit sich. Benutzen Sie in dem Fall so oft „LV-Minus", bis der Gegner einen Level erreicht hat, auf dem er wahrscheinlich den gewünschten Gegenstand besitzt. Sie können ein Monster natürlich auch dank „LV-Plus" mit höheren Erfahrungsstufen versehen. Dann wird der Kampf jedoch entsprechend schwieriger.

So lesen Sie die Monster-Tabellen

NAME – Name des Monsters

BEISPIELE FÜR HP (LV | HP) – Gibt die Größenordnung der HP eines Gegners beispielhaft an. Die tatsächlichen Werte können jedoch schwanken.

ELEMENT-ANGRIFF – Gegen welche Element-Angriffe der Kontrahent besonders empfindlich ist und welchen er mühelos widersteht. Manche Monster sind frei von augenfälligen Schwächen. Jeder Tabelle folgt eine Kurzbeschreibung des Monsters.

BOSS, hat G.F. – Diese Begegnung ist vorgegeben. Wenn Sie eine G.F. vom Kontrahenten ziehen können, wird dies durch den Zusatz „hat G.F." angezeigt. Der Name solcher G.F. ist in den Tabellen fett gedruckt.

ORT – Schauplätze oder Landstriche, an bzw. in denen der Gegner zu finden ist.

AP+ / AP++ – AP+ bedeutet, daß Ihre G.F. nach erfolgreichem Kampf mit einer ordentlichen Menge Ability-Punkte belohnt werden (um die 10–20 AP). AP++ bedeutet einen Gewinn von mehr als 20 AP.

BOSS, G.F. – Sie treten direkt gegen eine G.F. an. Wenn Sie die G.F. besiegen, wird Sie Ihrem Trupp künftig zur Verfügung stehen. Allerdings lassen sich nicht alle G.F. koppeln. Einige von ihnen erscheinen fortan zufallsbestimmt (siehe Kapitel „Kopplungs-System"). Ihre G.F., die sich koppeln lassen, besitzen nicht mehr dieselbe Zahl von HP wie zuvor als Monster.

ERHÄLTLICHE ZAUBER UND ITEMS

ZAUBER ZUM ZIEHEN – Jeder Gegner, mit dem Sie es aufnehmen, besitzt mindestens eine Art von Zauber. Ihre Helden können ihn mit dem „Draw"-Befehl ziehen. Monster auf mittlerem und höherem Level haben unter Umständen zusätzliche, höherwertige oder andere Zauber als Monster auf niedrigen Stufen.

NACH DEM KAMPF HINTERLASSENE ITEMS – Die meisten Monster hinterlassen nach ihrer Niederlage einen oder mehrere Gegenstände. Monster mittlerer und höherer Level besitzen unter Umständen andere, zusätzliche oder höherwertige Items als Monster auf niedrigen Stufen.

ITEMS ZUM RAUBEN – Mit Hilfe der Befehls-Ability „Rauben" kann einer Ihrer Helden versuchen, den Gegner zu bestehlen, während er ihn angreift. Die zu raubenden Items sind nicht unbedingt dieselben, die ein Monster nach dem Kampf hinterlassen würde. Hinweis: Die zuerst aufgeführten Items in jedem Eintrag sind mit größerer Wahrscheinlichkeit zu erlangen als die zuletzt aufgeführten.

NAME Beißkäfer

ORT
- Balamb > Alclad-Ebene
- Trabia > Vicke-Eisebene

ELEMENT-ANGRIFFE
Am hilfreichsten: Kälte / Wind
Am wenigsten nützlich: Erde / –

Beschreibung:
Die lästigen blauen Insekten gehören zu den ersten Monstern, denen Sie begegnen werden. Die vorwiegend auf Balamb heimischen Tiere greifen mit Gift und Tobsucht an. Zwar sind sie mit direkten Attacken leicht zu besiegen, doch sollten Sie Heilmittel wie Gegengift und Mega-Pillen stets dabeihaben.

BEISPIELE FÜR HP

LV	HP
1	114
30	410
60	1.070
100	2.510

ERHÄLTLICHE ZAUBER UND ITEMS:

LEVEL	ZAUBER ZUM ZIEHEN	NACH DEM KAMPF HINTERLASSENE ITEMS	ITEMS ZUM RAUBEN
1–19	Feuer, Analyse	Zauberspliter	Zauberspliter
20–29	Feura, Analyse	Zauberspliter, Zauberstein	Zauberstein
30–100	Feuga, Analyse	Magischer Stein	Magischer Stein

NAME Guheys Eye

ORT
- Balamb > Alclad-Ebene
- Esthar-City

ELEMENT-ANGRIFFE
Am hilfreichsten: Hitze / –
Am wenigsten nützlich: Kälte / Erde

Beschreibung:
Dieses Flugmonster benutzt und neutralisiert Kälteangriffe. Gegen Hitze ist es jedoch empfindlich. Kurz vor der Niederlage versucht Guheys Eye, dem Gegner HP zu entziehen. Das Monster versucht zuweilen, seine Widersacher erstarren zu lassen. Sie können Heil-Zauber von ihm ziehen.

BEISPIELE FÜR HP

LV	HP
1	205
30	575
60	1.400
100	3.200

ERHÄLTLICHE ZAUBER UND ITEMS:

LEVEL	ZAUBER ZUM ZIEHEN	NACH DEM KAMPF HINTERLASSENE ITEMS	ITEMS ZUM RAUBEN
1–19	Eis, Vita, Analyse	Zauberspliter, Vampir-Zahn, Antarktis-Wind	Vampir-Zahn, Antarktis-Wind
20–29	Eisra, Vitra, Analyse	Vampir-Zahn, Polarwind, Antarktis-Wind	Vampir-Zahn, Polarwind
30–100	Eisga, Vigra, Analyse	Vampir-Zahn, Polarwind	Vampir-Zahn, Polarwind

NAME Stichraupe

ORT
- Balamb > Alclad-Ebene
- Esthar > Grandidieri-Wald

ELEMENT-ANGRIFFE
Am hilfreichsten: Kälte / Hitze
Am wenigsten nützlich: Erde / –

Beschreibung:
Die groteske Larve ist zwar schwach, kann ihre Gegner jedoch mit klebrigen Fäden umgarnen, die je nach Stufe des Monsters unterschiedliche Wirkung zeigen. Stichraupen der Stufen 20–29 können einzelne Helden mit Gemach belegen, auf höheren Stufen sogar mit Stop. Sie können auch Tobsucht hervorrufen.

BEISPIELE FÜR HP

LV	HP
1	172
30	1.060
60	3.040
100	7.360

ERHÄLTLICHE ZAUBER UND ITEMS:

LEVEL	ZAUBER ZUM ZIEHEN	NACH DEM KAMPF HINTERLASSENE ITEMS	ITEMS ZUM RAUBEN
1–19	Blitz, Vita	Spinnennetz, Zaubersplitter	Spinnennetz
20–29	Blitzra, Vitra, Gemach	Spinnennetz, Zauberstein	Spinnennetz
30–100	Blitzga, Vigra, Gemach, Stop	Spinnennetz, Magischer Stein	Spinnennetz

NAME Focarol (klein)

ORT
- Galbadia > Dingo-Wüste
- An Stränden

ELEMENT-ANGRIFFE
Am hilfreichsten: Erde / Donner
Am wenigsten nützlich: Wasser / Hitze

Beschreibung:
Der feuerrote Fisch erscheint meist zu dritt. Focarols (siehe Seite 140) kleiner Vetter ist zu Beginn des Kampfes noch weitgehend im Sand verborgen; nur seine Rückenflosse ist sichtbar. Während dieser Phase sind seine Geist- und Körperwerte stark erhöht. Nachdem er getroffen wurde, springt der Fisch in die Luft und verliert seine Schwäche gegen Erd-Zauber. Donnerangriffe bleiben jedoch recht wirksam gegen ihn.

BEISPIELE FÜR HP

LV	HP
1	215
30	1.325
60	3.800
100	9.200

ERHÄLTLICHE ZAUBER UND ITEMS:

LEVEL	ZAUBER ZUM ZIEHEN	NACH DEM KAMPF HINTERLASSENE ITEMS	ITEMS ZUM RAUBEN
1–19	Eis, Schlaf, Analyse	Fischflosse	Fischflosse
20–29	Eisra, Schlaf, Analyse	Fischflosse, Wasserkristall	Fischflosse
30–100	Eisga, Analyse, Aqua	Fischflosse, Wasserkristall	Fischflosse