

## Inhaltsverzeichnis

1	Am Anfang war das ...	5	18	Indiana Cloud und der Tempel des ... alten Volkes	30
2	Midgar, Sektor 7	6	19	Aeris' Rückkehr zum Planeten	32
3	Reaktor Nr. 5	7	20	Noch weiter nach Norden	35
4	Das Blumenmädchen	7	21	Der Große Gletscher und Gaeas Kliff	35
5	Slums von Sektor 5	8	22	Der Nordkrater, zum Ersten ...	37
6	Wall Market	9	23	Zurück in Junon	38
7	Zurück in Sektor 7	11	24	Clouds Koma und die Große Substanz	39
8	Shinra Hauptquartier	12	25	Die Wahrheit ist irgendwo da ... drinnen	40
9	Die Flucht	14	26	Die dritte Große Substanz	41
10	Die große, weite Welt	16	27	Der Weltraum, unendliche Weiten	43
11	Junon	18	28	Kampf gegen Weapon	43
12	Auf zum westlichen Kontinent	19	29	Befreiung von Midgar	45
13	Gold Saucer	21	30	Es gab viel zu tun	49
14	Gongaga und Cosmo Canyon	23	31	Der Nordkrater, zum Zweiten ...	49
15	Zurück in Nibelheim	25	32	Der Kampf gegen Sephiroth	50
16	Von Rockettown ins 'fernwestliche' Wutai	26	33	Side-Quests	54
17	Der Schlüsselstein	30	33.1	Die Wirrungen des Großen Gletschers . . . . .	54
			33.2	Die Feuerhöhle im Da-Chao-Gebirge . . . . .	60
			33.3	Der Alte Wald . . . . .	60
			33.4	Zurück nach Midgar . . . . .	60
			33.5	Rubin Weapon und Smaragd Weapon . . . . .	60

33.5.1	Rubin Weapon . . . . .	61
33.5.2	Smaragd Weapon . . . . .	61
<b>34</b>	<b>Nützliche Tricks</b>	<b>64</b>
34.1	Limits erkämpfen . . . . .	64
34.2	Substanz <i>Alle</i> mastern . . . . .	64
34.3	Fort Condor . . . . .	64
34.4	<i>Morphen</i> leicht gemacht . . . . .	65
34.5	Ausgrabungen in Bone Village . . . . .	65
34.6	Das Züchten eines Goldenen Chocobos . . . . .	66
34.6.1	Vorbereitungen . . . . .	67
34.6.2	Chocobos fangen . . . . .	67
34.6.3	Die richtigen Chocobos fangen . . . . .	67
34.6.4	Grün und Blau . . . . .	68
34.6.5	Training . . . . .	68
34.6.6	Der Schwarze Chocobo . . . . .	68
34.6.7	Der Goldene Chocobo . . . . .	69
34.6.8	Der alternative Weg zum Goldenen Chocobo . . . . .	69
34.7	Ritter der Runde . . . . .	69
34.8	Herstellen der MASTER-Substanzen . . . . .	69
34.9	Vervielfältigen mit der Substanz 2×-Objekt . . . . .	70
34.10	Liste der Substanzen . . . . .	70

# FINAL FANTASY VII

Die inoffizielle Komplettlösung



---

# CD 1

---

## 1 Am Anfang war das ...

Intro. Sobald der Zug am Bahnsteig zum stehen gekommen ist, habt ihr den Helden von *Final Fantasy VII* unter Kontrolle und ihr werdet gleich von zwei blau-gekleideten Soldaten angegriffen. Wenn ihr sie besiegt habt, was auch Anfängern nicht schwer fallen sollte, solltet ihr nicht vergessen die zwei rot-gekleideten Wachen am Boden zu untersuchen um zwei Mal einen [Trank](#) aufzusammeln.

Bevor ihr nun den Bahnsteig nach hinten lauft, und dann links durch den Durchgang, solltet ihr zuerst das Menü öffnen. Dort könnt ihr ein paar Einstellungen vornehmen, z.B. bzgl. der Steuerung, dem Aussehen der Fenster oder den Kampfmodi. Bei letzterem empfiehlt es sich als Anfänger den Modus »Warten« zu wählen, dann gerät man bei der Auswahl seiner Aktionen im Kampf nicht unter Zeitdruck. Seht euch auch eure Substanzen und Items an, damit ihr wisst was ihr so alles zur Verfügung habt – leider ist das zu diesem Zeitpunkt noch nicht viel. Und keine Angst, im Laufe des Spiels wird ziemlich ausführlich erklärt, wie die Dinge, z.B. Substanzen, funktionieren und angewendet werden. Es sei noch kurz angemerkt, dass ihr mit der »Select«-Taste Hilfszeichen zur Orientierung auf dem Bildschirm ein- und ausschalten könnt. Dies ist oft sehr hilfreich um schnell den Weg zu finden: rote Pfeile zeigen einem die Übergänge zu anderen Bildschirmen, grüne Pfeile zeigen Dinge wie Leitern etc. und eine kleine, weiße Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger zeigt die Position des Charakters an.

Im nächsten Bildschirm trifft ihr auf die anderen Mitglieder der Truppe *Avalanche*, mit welchen ihr unterwegs seid. Jetzt habt ihr auch die Gelegenheit euren Charakter, und den Anführer der Gruppe, zu benennen. Natürlich kann jeder Name gewählt werden der euch gefällt, allerdings werden in dieser Komplettlösung die Originalnamen der Charaktere verwendet:

- **Cloud Strife**,  
der Held des Spiels und die Figur die ihr jetzt steuert, und
- **Barret Wallace**,  
der Anführer von *Avalanche*.

Folgt euren Kameraden durch die Türen und Räume bis euch Barret plötzlich wieder anspricht und sich euch anschließt. Jetzt seid ihr zu zweit unterwegs und auch bei Kämpfen seid ihr nun nicht mehr allein. Sprecht die *Avalanche*-Mitglieder bei den verschlossenen Türen an, damit sie euch den Weg öffnen, und vergesst nicht die [Phönix-Feder](#) aus einer Kiste in einem Nebenraum aufzusammeln bevor ihr in den Aufzug steigt.

Im Fahrstuhl rechts ist ein Schalter den ihr drücken müsst um nach unten zu fahren. Danach lauft ihr die lange Treppe hinunter, an deren Ende ihr nur noch ein Stückchen geradeaus laufen müsst um eine Tür zu finden. Immer weiter eurem Gruppen-Kameraden hinterher über die Treppen. Dieser wird dann bald stehen bleiben, und von dort müsst ihr euren Weg alleine finden, was glücklicherweise sehr einfach ist. Bevor ihr weiter eilt vergesst den [Trank](#) nicht der hier auf dem Boden liegt. Nach kurzem kommt ihr über eine Leiter auf einer Plattform an, auf der ihr einen Speicherpunkt findet. Da bald der erste Bosskampf bevorsteht, solltet ihr diese Gelegenheit auch nutzen. Danach geht es weiter über die Brücke.

Im nächsten Bildschirm seht ihr schon den Mako-Reaktor vor euch. Auf dem Weg findet ihr die Substanz [Wiederherstellen](#) auf dem Boden. Leider könnt ihr sie jetzt noch nicht benutzen, das kommt aber bald. Dann macht ihr euch am Reaktor zu schaffen und legt eine Bombe – der Alarm wird ausgelöst und deine Gruppe wird vom ersten Boss angegriffen: dem Wachskorpion (siehe farbige Box mit Tabelle).

Nach dem Sieg, endet der Alarm leider nicht und ein Countdown wird gestartet. Jetzt habt ihr 10 Minuten Zeit um das Gebäude auf dem gleichen Weg zu verlassen, auf dem ihr auch gekommen seid. Vergesst nicht auf eurem Weg nach oben euren Kameraden Jesse anzusprechen und ihm zu helfen seinen eingeklemmten Fuß zu befreien. Zurück am Eingang des Reaktors könnt ihr dann beobachten wie die Truppe vor der Explosion des Reaktors nach draußen flüchtet.

## 2 Midgar, Sektor 7

Um ganz aus dem Reaktor zu kommen wird ein Loch in eine Wand gesprengt, durch das alle raus laufen. Draußen angekommen trennt sich die Gruppe. Lauft die Treppe nach oben in den nächsten Bildschirm und ihr begegnet ihr – dem Blumenmädchen. Ihr werdet sie später wiedersehen, deshalb ist es nicht ganz unwichtig, wie ihr das Gespräch führt. Wenn ihr nett zu ihr sein wollt, dann wählt am besten die folgenden Antworten im Gespräch:

1. 'Nichts ... he, hör zu ...'
2. 'Hier sieht man nicht viele Blumen.'

### BOSSKAMPF: Wachskorpion

HIT-POINTS	800
SCHWÄCHE	Blitz
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Sturmgewehr
NIVEAU	einfach <sup>a</sup>

**TAKTIK:** Dieser Boss sollte schon mit einer simplen 'Hau-Drauf-Taktik' einfach zu schlagen sein. Selbstverständlich ist er bei einer Schwäche gegen Blitz anfällig gegen den entsprechenden Zauber. Man sollte gegen Ende des Kampfes allerdings aufpassen, dass man nicht angreift, wenn er seinen Schwanz hebt und eure Gruppe anpeilt, denn jetzt würde er einen relativ starken Gegenangriff starten falls ihr ihn attackiert.

<sup>a</sup>Ich werde versuchen eine einfache Kategorisierung der Bosskämpfe vorzunehmen um auf einen Blick erkennbar zu machen, ob ein Kampf einfach, also ohne große Vorbereitungen, zu bestreiten ist, oder etwas mehr Voreinstellungen und taktisches Kalkül erfordert. Dabei werde ich die Niveau-Bezeichnungen *einfach*, *mittel*, *schwer* und *sehr schwer* verwenden. Diese Einteilung ist natürlich stark davon abhängig wie gut die Charaktere eines Spielers bis zu diesem Zeitpunkt entwickelt wurden.

Dann kauft eine Blumen von ihr. Es entstehen euch aber keine grundsätzlichen Nachteile im Spiel wenn ihr das Gespräch anders führt. Lauft dem Mädchen hinterher und im nächsten Abschnitt ist sie verschwunden. Hier könnt ihr auf eurem Weg nach Süden einen [Trank](#) finden. Im nächsten Bildschirm wird Cloud dann von Soldaten entdeckt, aber es ist egal ob ihr den Kampf eingeht oder lieber davon lauft. Nach insgesamt drei möglichen Kämpfen springt Cloud von der Brücke und auf den vorbeifahrenden Zug.

Es folgen einige Gespräche im Zug mit deinen Kameraden, und ihr erfährt ein wenig mehr über die Stadt *Midgar*. In Sektor 7 angekommen, lauft gleich nach links, wo ihr oben am Zaun einen Speicherpunkt findet. Dort ist auch ein Junge den ihr ansprechen könnt um die große Säule genauer anzugucken. Noch einen Bildschirm weiter nach links und ihr findet euch in den Slums von Sektor 7 wieder, dem Zuhause der Gruppe Avalanche.

Links im Bild findet ihr die Bar *7. Himmel*. Dort lernt ihr den nächsten wichtigen Charakter des Spiels kennen:

- **Tifa Lockheart.**

Ihr könnt entweder Tifa oder Marlene, Barrets Tochter, die Blume schenken. Jetzt folgen wieder eine Menge Gespräche, am Ende erhält Cloud seinen Sold für die letzte Mission und übernachtet im Keller des Hauses.

Am nächsten Morgen trifft ihr oben wieder auf Tifa und Barret, und bekommt eine ausführliche Einleitung in die Geheimnisse der Substanzen. Draußen findet ihr noch andere Gebäude, die ihr unbedingt besuchen solltet. Im Süden ist ein Zubehörladen, rechts daneben ist der Waffenladen. Im oberen Stockwerk des Letzteren könnt ihr in der Anfängerhalle noch einige praktische Informationen über das Spiel einholen. Außerdem warten dort die Substanz [Alle](#) und ein [Äther](#) darauf von euch aufgesammelt zu werden. Jetzt geht es wieder zurück zum Bahnsteig und in den Zug.

### 3 Reaktor Nr. 5

Auf der Zugfahrt wird der Alarm aktiviert, da das Überwachungssystem eure gefälschten Ausweise nicht anerkennt. Danach habt ihr in jedem Zugabteil ein paar Sekunden Zeit um bis zum nächsten zu kommen. Im 2. Waggon könnt ihr mit dem Fahrgast ganz vorne links sprechen und bekommt von ihm einen [Hi-Trank](#) wenn ihr mit 'ja' antwortet. Vom letzten Waggon aus springt ihr während der Fahrt aus dem Zug und findet euch im Eisenbahntunnel wieder.

Übrigens passiert nichts schlimmes falls ihr einen Waggon während des Countdowns nicht rechtzeitig durchquert. Ihr springt dann nur schon früher im Zug von dem Abteil aus ab.

Lauft im Tunnel nach hinten (oder oben oder Norden), und je nachdem in welchem Abteil ihr abgesprungen seid trifft ihr nach ein paar Bildschirmen auf eine grüne Schranke, an der ihr nicht so einfach vorbei kommt. Links an der Wand kann man in einen Schacht klettern, wo man auch einen [Äther](#) findet. Nachdem euch auf einer größeren Plattform einer der Avalanche-Kameraden den Weg weist, klettert ihr die Treppe nach oben und trifft auf einen weiteren Kameraden, bei dem ihr einen [Trank](#) finden könnt. Wenn ihr weiter nach links lauft und erneut einen Kameraden trifft, solltet ihr dort auch einen Speicherpunkt und ein [Zelt](#) finden.

Im nächsten Bildschirm kommt ihr an einen bekannten Ort, einen großen Raum dessen Ebenbild ihr schon im ersten Reaktor durchquert habt, nur seid ihr dieses Mal an einer etwas anderen Position. Wenn ihr rechts die große Rutsche hinunter rutscht, kennt ihr den Weg ja bereits und geht im Reaktor wieder ganz nach unten. Ist die Bombe platziert, lauft ihr wieder nach oben bis zum Fahrstuhl und benutzt ihn.

Jetzt könnt ihr eine Schatzkiste mit einem [Äther](#) finden wenn ihr in den nächsten Raum tretet. Den Weg weiter stoßt ihr auf den Kontrollraum, in dem simultan mit Tifa und Barret die Schalter betätigt werden müssen. Es fordert vielleicht ein wenig Übung und Timing bis ihr das schafft, aber irgendwann öffnet sich die Türe. Hinter dieser findet ihr wieder einen Speicherpunkt. Benutzt ihn, denn der nächste Boss wartet. Ein oder zwei

Bildschirme weiter seid ihr wieder beim Eingang zum Reaktor, wo ihr auf Soldaten trefft.

Dieses Mal könnt ihr nicht fliehen oder euch den Weg frei kämpfen, und der Präsident der *Shinra*-Company, der Betreiber der Mako-Reaktoren, wird sich mit euch unterhalten. Wenn er mit seinem Hubschrauber den Schauplatz verlässt, seht ich euch dem Airbuster gegenüber stehen.

Sobald ihr gesiegt habt, geht der Boss in einer Explosion unter und reißt ein Loch in die Brücke. Tifa und Barret können sich retten, aber Cloud hängt über dem Abgrund. Nach einem kurzen Gespräch verliert er endgültig den Halt und stürzt in die Tiefe.

### 4 Das Blumenmädchen

Nach einer kleinen Szene, in der Cloud anscheinend ein Zwiegespräch mit sich selbst führt, wacht ihr inmitten eines Blumenbeetes im Inneren einer kleinen, verfallenen Kirche auf. Hier trifft ihr das Blumenmädchen wieder:

- **Aeris Gainsborough.**

BOSSKAMPF: <b>Airbuster</b>	
HIT-POINTS	1 200
SCHWÄCHE	Blitz, Rücken
STEHLEN	—
HINTERLÄSST	Titanreif
NIVEAU	einfach
TAKTIK: Seine Schwachstelle sind Angriffe in seinen Rücken! Greift man ihn an, dreht er sich diesem Charakter zu, und ein andere kann ihn dann von hinten attackieren. Physische Attacken werden von ihm gekontert, da sollte man ein wenig aufpassen wenn man schon angeschlagen ist.	

Auch hier finden wieder einige Gespräche statt, und wie zuvor solltet ihr euch bei den Dingen die ihr sagt überlegen, welchen Eindruck ihr bei Aeris machen wollt; z.B. könnt ihr sie als 'Säuferin' beschimpfen, wenn ihr wollt. Wenn ihr im Rest des Spiel eine besondere 'Beziehung' zu ihr aufbauen wollt, solltet ihr das natürlich nicht tun – ihr könnt auch lieber in euren späteren Dialogen Tifa bevorzugen, um später mit ihr enger befreundet zu sein. Wie auch immer, es ist eure Entscheidung und im Grunde nicht wichtig für den generellen Verlauf des Spiels.

Nach einiger Zeit kommt ein Besucher in die Kirche, begleitet von Shinra-Soldaten. Es ist *Reno*, ein Mitglied der Shinra-Sondereinheit der *Turks*. Aeris bittet euch, das ihr sie, sozusagen in Funktion eines Bodyguards, nach Hause begleitet, da sie Angst vor den Turks hat. Als Gegenleistung bietet sie euch ein Rendezvous an (welches in direkter Verbindung zu den vorher erwähnten 'Nettigkeiten' steht). Cloud willigt ein und ihr lauft in den hinteren Teil der Kirche, verfolgt von Reno und den Soldaten.

Dort angekommen, lauft ihr nach oben und versucht über eine kaputte Röhre zu springen. Cloud gelingt dies zwar, aber Aeris stürzt die Röhre hinunter und sieht sich plötzlich alleine den Soldaten gegenüber. Jetzt gibt es die Möglichkeit für Cloud ihr von oben zu helfen; falls ihr das nicht tut, muss Aeris auf ihrem erneuten Weg nach oben einige Kämpfe alleine überstehen. Wenn ihr ihr helfen wollt, ruft ihr von oben zu, dass sie warten soll. Dann lauft ganz nach oben zu den Fässern, die ihr im richtigen Moment auf die Soldaten hinunter werfen könnt.

Die richtige Reihenfolge der Fässer, so wie ihr sie nach unten werfen müsst, ist:

1. ganz links,
2. in der Mitte, und
3. ganz rechts.

Verschiebt das jeweilige Fass immer dann wenn Aeris um Hilfe ruft, antwortet dabei immer mit dem obersten Satz (sie soll warten), dann sollte nichts mehr schief gehen. Sobald Aeris oben bei Cloud angekommen ist,

lauft ihr zusammen durch den kaputten Dachstuhl nach draußen. Dort ist es ein kleiner Weg durch eine verwüstete Landschaft bevor ihr wieder auf einer normalen Straße ankommt.

Geht erst zu dem Speicherpunkt links in eurer Nähe, danach weiter nach links zum nächsten Bildschirm. Hier solltet ihr ein wenig vorsichtig sein, falls ihr in Kämpfe verwickelt werdet, denn die Diebe sind ziemlich unangenehme Gegner. Sie sind zwar nicht besonders stark, aber sie stehlen euch Items und geben sie, falls ihnen die Flucht gelingt, auch nicht wieder zurück. Geht bei der Weggabelung nach oben, und ihr habt die Slums von Sektor 5 erreicht.

## 5 Slums von Sektor 5

Wenn ihr diesen Bildschirm betretet könnt ihr gleich links eine Röhre sehen, in die ihr reingehen könnt. Ihr findet dort einen Mann, der von Mako vergiftet wurde – leider könnt ihr ihm nicht helfen. Desweiteren gibt es noch einen Substanz-Laden, einen Objekt-Laden und ein Waffen-Geschäft. Das Haus ganz rechts solltet ihr unbedingt betreten, denn im oberen Stockwerk findet ihr ein Poster des *Schildkrötenparadieses* an der Wand; dies ist ein Restaurant das 6 Werbeschilder auf der ganzen Welt verteilt hat und jedem etwas schenkt, der alle 6 gelesen hat. Außerdem kann man den schlafenden Mann befragen, wobei er die Lage seines Geld-Verstecks preisgibt. Viel ist es aber nicht ... Entschließt man sich das versteckte Geld nicht zu nehmen bekommt man später, wenn man hierher zurückkehrt, ein [Turbo-Äther](#) geschenkt.

Nimmt man jetzt den beleuchteten Weg rechts oben, findet man sich im nächsten Bildschirm beim Haus von Aeris wieder, das neben einem schönen Gärtchen liegt. In diesem Garten findet man ein [Äther](#) und die Substanz [Schutz](#).

Im Haus wird mit Aeris' Stiefmutter Elmyra geredet. Bevor die Reise weiter geht, sollen sich Aeris und Cloud noch kurz über Nacht ausruhen. Während die Tochter schon nach oben geht, legt euch Elmyra nahe, dass ihr

doch bitte ohne Aeris abreist. Dementsprechend versucht ihr, nachdem ihr euch im oberen Stockwerk ein wenig hingelegt habt, das Haus zu verlassen, und zwar ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Nehmt den Beutel mit [Trank](#) und [Phönix-Feder](#) neben der Türe mit, und schleicht euch an Aeris' Tür vorbei zu Treppe. Das Geheimnis ist einfach ihre Türe nicht zu berühren und nicht zu rennen, dann werdet ihr nicht erwischt. Falls doch, könnt ihr es beliebig oft wieder versuchen.

Verlasst das Haus, speichert nochmal ab, durchquert das Dorf, und geht bei der Kreuzung nach links. Dort wartet Aeris schon auf euch. Sie schließt sich euch wieder an und gemeinsam macht ihr euch auf den Weg zu Sektor 7. Im nächsten Abschnitt könnt ihr übrigens recht gut trainieren, vor allem die Limits der Charaktere, also lauft ein bisschen herum und kämpft.

Im darauffolgenden Bildschirm kommt ihr an einem Spielplatz an, wo ihr ein wenig mit Aeris plaudert. Während ihr noch auf der Rutsche sitzt, öffnet sich ein großes Tor in der nördlichen Wand und eine Kutsche (mit Chocobo) fährt an euch vorbei. Ihr entdeckt dass Tifa in der Kutsche ist, welche mit ihr nach rechts aus dem Bildschirm hinaus fährt. Aeris läuft sofort hinterher, und auch Cloud sollte die Verfolgung aufnehmen.

## 6 Wall Market

*Wall Market* ist ein riesiger Marktplatz verteilt über mehrere Bildschirme. Ihr habt hier viele Gebäude und Geschäfte, die ihr erkunden könnt, aber eure primäre Aufgabe ist es Tifa zu finden. Geht zu erst in diesem Bildschirm nach rechts unten in den nächsten Abschnitt. Dort trifft ihr eine Menge Kerle die vor dem *Gasthaus zur Honigbiene* herumlungern. Sprecht mit dem grauhaarigen Mann und fragt ihn nach Tifa. Wenn ihr nicht genau wisst welchen Typ ich meine, sprecht einfach alle an, bis ihr mit einem über Tifa zu sprechen kommt, der euch erzählt, dass sie zu *Don Corneo* gebracht wurde. Mit dieser Information lauft ihr zurück in den vorherigen Bildschirm und zwei weitere nach oben, bis ihr vor Don Corneos Villa steht. Der Türsteher lässt euch nicht passieren, da er nur Frauen/Mädchen zu Don

Corneo lässt, und Aeris macht den Vorschlag, dass sich Cloud verkleiden soll. Damit nimmt der Ärger seinen Lauf ...

Jetzt müsst ihr in Wall Market verschiedenen Aufgaben erledigen um Kleidungsstücke und Accessoires für die Frau von heute zu erlangen. Von jeder Sorte gibt es immer drei verschiedenen gute, aber im Endeffekt ist es nicht so wichtig welche genau ihr bekommt. Trotzdem versuche ich ein vollständiges Bild zu zeichnen:

**Das Kleid:** Geht in die Boutique und versucht für Aeris ein Kleid zu kaufen. Leider ist der Schneider in der Bar und besäuft sich, weshalb ihr ihn aufsucht und ihn überredet ein Kleid für Cloud zu schneiden – was der Schneider anscheinend als Herausforderung betrachtet. Er fragt euch auch, was für ein Kleid es denn genau sein soll, und ihr könnt folgende Antworten geben:

- sauber und glänzend → Baumwollkleid,
- weich und schimmernd → Seidenkleid,
- weich und glänzend → Satinkleid.

Wenn ihr das Beste wollt, müsst ihr das Letzte bestellen. Lauft zurück zum Laden, wo ihr das Kleid als Schlüsselobjekt an euch nehmen könnt.

**Die Perücke:** Dazu müsst ihr in die Sporthalle und euch einem Kniebeugen-Wettbewerb stellen. Dieser Wettkampf ist gar nicht so einfach, weshalb ihr vielleicht lieber vorher abspeichern solltet, falls ihr scharf auf die beste Perücke seid bzw. ihr solltet vorher unbedingt die Gelegenheit nutzen zu üben. Letztere wird euch kurz vor dem Wettkampf angeboten, und ihr werdet sehen das eine ruhige und gleichmäßige Steuerung das Wichtigste ist. Schnell müsst ihr dabei natürlich auch sein ... Nach der Übungsrunde tretet ihr gegen *Big Bro* an und müsst in 30 Sekunden mehr Kniebeugen schaffen als er. Habt ihr verloren, bekommt ihr die **zerwühlte Perücke**, habt ihr gleich viele, dann die **gefärbte Perücke**, und habt ihr ihn besiegt, dann winkt euch die beste Perücke – natürlich eine **Blonde**.

Das würde jetzt schon reichen um in Don Corneos Villa zu gelangen, aber es ist noch längst nicht alles was ihr tun könnt, und ohne die anderen

Gegenstände wird der Don sicherlich nicht Cloud in sein Schlafgemach bitten. Wie gesagt, es geht aber auch so. Wenn ihr weiter machen wollt, dann ...

**Parfüm:** Geht in das Restaurant und bestellt euch etwas zu essen. Wenn ihr nach dem Essen die mittlere Antwort gebt ('war in Ordnung'), wenn man euch fragt wie das Essen war, bekommt ihr das Schlüsselobjekt Apotheken-Coupon. Im Objektladen könnt ihr es gegen einen von drei Tränken eintauschen:

- ein Desinfektionsmittel (→ Eau de Cologne),
- ein Deodorant (→ Rosenparfüm) oder
- ein Verdauungsmittel (→ sexy Parfüm).

Da das sexy Parfüm das beste Item ist, nehmt am besten das Verdauungsmittel. Wenn ihr jetzt damit zur Bar, und dann zur Toilette lauft, könnt ihr es der Frau auf dem Klo geben, und sie gibt euch das Parfüm.

**Diadem:** Im Substanz-Laden trifft ihr einen schläfrigen Typen, der euch bittet etwas aus dem Automaten im Inn zu holen. Wenn ihr also dort übernachtet, dann könnt ihr eines von drei Items aus dem Automaten ziehen, entweder für 50, 100 oder 200 Gil. Bringt es dann in den Substanz-Laden und ihr bekommt entweder das

- Glas-Diadem,
- Rubin-Diadem, oder
- Diamant-Diadem.

Das Beste kommt selbstverständlich nur vom teuersten.

**Unterwäsche:** Redet mit dem Typen, der im ersten Bildschirm am rechten Rand auf und ab läuft. Er gibt euch eine Mitgliedskarte für das Gasthaus zur Honigbiene. Lauft nun nach rechts unten in den anderen Abschnitt und betretet das Gasthaus, Aeri muss draußen warten. Drinnen findet ihr 5 Türen. Benutzt ihr eine der beiden linken Türen, trifft ihr links unten entweder auf eine Gruppe von seltsamen Herren, die gerne gemeinsam Baden,

und erhaltet einen **Bikini-Slip** (beste Unterwäsche), oder trifft links oben auf euer anderes Ich, wo ihr die **duftende Unterwäsche** erhaltet. Bei den beiden rechten Türen kann man nur durch das Schlüsselloch schauen. Die obere Tür führt zur Umkleide der Bienen-Mädchen. Wenn ihr die 'Biene' ganz links anspricht, kann sie euch schminken, was dann alles ist was ihr zu eurer Verkleidung noch hinzufügen könnt.

Da jetzt alles komplett ist, geht zurück in den Kleiderladen, zieht euch um, und macht euch auf den Weg zu Don's Villa. Der Eintritt wird euch nicht länger verwehrt. Drinnen sollt ihr im Foyer warten während ihr Don Corneo angekündigt werdet, was ihr aber nicht tut. Geht die Treppe hinauf und dann bis zur Tür ganz links. Im nächsten Bildschirm die Treppe hinunter, und unten in der Folterkammer findet ihr Tifa. Vergesst den [Äther](#) in der Ecke nicht. Nach einer kleinen Unterhaltung müsst ihr wieder zurück und werdet dem großen Don vorgestellt, der sich nun eine von euch erwählen wird. Hast du alle (und die besten) Verkleidungsgegenstände geholt, wird er Cloud wählen, und du gehst gleich mit ihm ins Schlafzimmer. Wenn nicht, wählt er eine andere, und du musst in einem anderen Raum erst einmal kämpfen. Dort findest du dann auch eine [Phönix-Feder](#). Danach könnt ihr über Don's Büro in sein Schlafzimmer laufen.

Wie auch immer es gelaufen ist, irgendwann findet ihr euch alle drei in Don's Zimmer und fangt an ihn zu verhören. Er verrät euch, dass die Shinra Sektor 7 sprengen wollen um die Terror-Gruppe Avalanche zu vernichten. Als ihr euch auf den Weg macht, quatscht er euch nochmals an. Sagt was ihr wollt, er wird so oder so eine Falltüre unter euch öffnen und ihr landet in der Kanalisation.

Nach einer kleinen Zwischensequenz im Shinra-Hauptquartier, findet ihr euch im Dreck wieder. Wenn ihr nun Tifa und Aeri anspricht, werdet ihr von dem Boss Arco angegriffen.

Links oben ist ein [Trank](#). Folgt der Kanalisation in der ihr auch noch ein [Äther](#) und eine Substanz [Stehlen](#) findet. Irgendwann geht es wieder nach oben.

## 7 Zurück in Sektor 7

Im Eisenbahnfriedhof gibt es eine Menge Items zu entdecken, also lauft nicht zu schnell hindurch. Benutzt erst einmal den Speicherpunkt, dann holt euch den [Hi-Trank](#) und den [Echoschirm](#) aus den Tonnen, den [Hi-Trank](#) vom Dach des Zuges, einen [Trank](#) im Zug und einen weiteren [Trank](#) am Ende des Areals.

Im nächsten Bildschirm links, hinter dem Zug, findet ihr einen [Trank](#), noch weiter links in der Tonne wartet ein [Äther](#). Rechts in diesem Bildschirm findet ihr auf dem Dach eines der Züge einen [Hi-Trank](#). Ganz in der Nähe könnt ihr auch in ein Fahrerhaus steigen und den Zug bewegen, dann lauft ihr um diesen herum in den nächsten und bewegt ihn wieder. Jetzt müsst ihr nur noch nach links über die Waggons laufen und könnt diesen Abschnitt des Spiel hinter euch lassen.

Auf diesem Gelände des Eisenbahnfriedhofs findet man ein Monster namens Eligor von dem man die Waffe [Schlagstock](#) für Aeris stehlen kann; wenn euch noch ein paar Kämpfe mehr nicht stören, solltet ihr das probieren. Ausserdem kann man auf dem Eisenbahnfriedhof von den Geistern [Geisterhände](#) stehlen.

Im nächsten Abschnitt habt ihr den Bahnhof von Sektor 7 erreicht, einen Bildschirm weiter nach links seid ihr wieder an der Säule. Aeris will sich um Verletzte und um Barrets Tochter Marlene kümmern, weshalb sie dei-

### BOSSKAMPF: Acro

HIT-POINTS	1 800
SCHWÄCHE	Feuer
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Phönix-Feder
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Dieser Boss ist richtig leicht, vor allem weil er sich mit seiner Wellen-Attacke auch selbst verletzt. Einfach feste druff.

ne Truppe verlässt. Speichere am Zaun ab, kaufe vielleicht noch ein paar Objekte bei dem Mann in der Nähe, und steige die Treppen an der Stütze hinauf. Auf dem Weg nach oben findet ihr immer wieder verletzte Mitglieder von Avalanche, bis ihr ganz oben auf Barret trefft. Kurz danach taucht Reno auf und aktiviert die Bombe, die den Pfeiler sprengen soll. Es steht ein Kampf gegen ihn an.

Reno könnt ihr nicht töten. Wenn er genug Treffer abbekommen hat, wird der Kampf beendet und er haut ab. Ihr versucht die Bombe zu entschärfen, was euch nicht gelingt, und plötzlich taucht *Tseng*, ein weiteres Mitglied der Turks, mit einem Hubschrauber auf. Er hat Aeris gefangen, und bevor sie wieder davon fliegen kann sie der Gruppe zurufen, dass 'sie' in Sicherheit ist. Damit meint sie, dass sie Barrets Tochter Marlene in Sicherheit gebracht hat. Jetzt wird es Zeit zu fliehen – ihr klammert euch zu dritt an ein Drahtseil und schwingt euch durch den ganzen Sektor 7 während hinter euch die Stütze bricht und die riesige Platte auf die Slums stürzt.

Ihr seid wieder auf dem Spielplatz und schaut auf den großen Schrotthaufen der mal Sektor 7 war. Viele Leute sind gestorben, inklusive der anderen Mitglieder von Avalanche. Wenn die Gespräche zu Ende sind, geht nach unten in den nächsten Bildschirm, dann stoßen Tifa und Barret wieder zu euch. Lauft noch einmal zurück und sammelt die Substanz

### BOSSKAMPF: Reno

HIT-POINTS	1 000
SCHWÄCHE	Eis
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Äther
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Reno ist nur dank seiner Pyramiden-Attacke gefährlich. Jedes mal wenn einer eurer Charaktere in einer Pyramide gefangen ist, greift sie an, damit sie aufbricht. Das solltet ihr relativ schnell tun, denn der Kampf ist verloren, wenn alle drei Charaktere in einer Pyramide stecken.

Erkennen am Spielplatz auf. Jetzt lauft ihr durch die Slums im Sektor 5 zu Aeris' Haus und Elmyra erzählt euch von Aeris' Adoption. Sammelt auch in dem 2. Stock des Hauses ganz rechts in den Slums den Turbo-Äther von dem Kerl ein dem ihr zuvor nicht das Geld gestohlen hattet; falls ihr das Geld genommen hattet, gibt es nichts. Danach geht es den Weg wieder zurück und weiter zum Wall Market. Hier gilt es den Weg nach oben auf die Platte zu finden.

Nutzt die Gelegenheit um noch ein bisschen zu shoppen, dann besorgt euch die 3 Batterien von den Mann im Waffengeschäft hinter dem Gitter links. Wenn ihr weiter nach oben lauft könnt ihr ein paar Kinder sehen – folgt ihnen nach rechts in einen neuen Bildschirm und ihr steht vor einer großen Wand mit einem Rohr in der Mitte. Klettert nach oben. Dort könnt ihr eine Batterie in den gelben Kasten einlegen und der große Propeller fängt an sich zu drehen. Wenn er wieder aufhört, springt drauf und weiter nach oben. An der Schranke könnt ihr wieder eine Batterie einlegen, damit ihr das nächste Stückchen nach oben zurücklegen könnt. Jetzt trifft ihr auf eine Stange die in der Mitte des Bildschirms hin und her schwingt, und auf die ihr leider draufspringen müsst. Diesen Teil muss ich auch immer öfter versuchen, da das richtige Timing wichtig ist; ihr müsst drücken wenn die Stange ganz nach links geschwungen ist. Wenn ihr das geschafft habt, geht es weiter nach oben, wobei ihr nochmal an einem Kasten vorbei kommt, für den ihr einen der Drähte wieder ein kleines Stück nach unten klettern müsst. Setzt ihr dort die letzte Batterie ein bekommt ihr ein Äther. Klettert jetzt ganz nach oben und ihr erreicht das ...

## 8 Shinra Hauptquartier

Ihr steht vor einem enormen Wolkenkratzer inmitten der Stadt Midgar; es ist die Firmenzentrale von Shinra. Vor dem Gebäude könnt ihr nochmal abspeichern, dann geht ihr einfach durch die vordere Eingangstüre rein. Ihr könnt euch trotzdem im Gespräch für Tifas Vorschlag den Hintereingang zu benutzen entscheiden, ihr solltet aber erst einmal vorne rein gehen. Dort

werdet ihr natürlich entdeckt und müsst einen kleinen Kampf absolvieren. Habt ihr das hinter euch, lauft nach hinten zum Aufzug und lest dort das zweite Plakat des **Schildkrötenparadieses**. Über die Treppe kommt ihr in den zweiten Stock, wo ihr einen Laden findet in dem ihr Einkaufen könnt. Dort gibt es auch zwei Kisten die ihr leider noch nicht öffnen könnt. Außerdem findet ihr hier auch noch einen Fernseher auf dem ihr euch ein Filmchen ansehen dürft.

Jetzt habt ihr die Wahl wieder nach draußen zu gehen, um dort das Hauptquartier von hinten zu stürmen, oder ihr steigt gleich hier in den Aufzug ein und fahrt einfach nach oben. Die erste Möglichkeit erweckt natürlich weniger Aufmerksamkeit, allerdings müsst ihr dafür ziemlich lange unzählige Treppen hinauf laufen, was ein wenig nervig ist. Zur Entschädigung findet ihr aber auch ein Elixier auf dem Weg. Bei der zweiten Möglichkeit, der Fahrt per Lift, müsst ihr des öfteren Kämpfen, während ihr immer weiter nach oben fahrt.

Am Ende kommt ihr auf beiden Wegen im **59. Stock** an. Wenn ihr zum Aufzug lauft, greifen euch die Wachen an. Nach eurem wahrscheinlich schnellen Sieg erhaltet ihr die Codekarte 60 und steigt wieder in den Aufzug.

Schon seid ihr eine Etage höher im **60. Stock**. Hier lauft ihr zuerst in den Raum ganz links, von wo es dann mit etwas Geschicklichkeit und gutem Timing alleine weiter geht. Ihr müsst die patrouillierenden Wachen austricksen, indem ihr immer von einer Säule zur nächsten rennt während sie nicht hinsehen – was immer dann ist wenn sie sich bewegen. Bei den ersten beiden Wachen klappt das noch recht einfach, aber das zweite Paar ist ziemlich schnell. Cloud läuft voran, und gibt dann immer ein Zeichen wenn Tifa oder Barret loslaufen sollen. Falls ihr erwischt werdet ist das auch nicht besonders tragisch, dann müsst ihr nur einen Kampf bestreiten und wieder von vorne anfangen. Ist es geschafft lauft ihr über die Treppe in den ...

**61. Stock**. Redet hier mit den Personen bis euch einer fragt ‚Wer zum Teufel bist du?‘. Antwortet mit ‚...‘ und schon seid ihr um die Codekarte 62 reicher, da er euch mit Shinra-Mitarbeitern verwechselt.

Im **62. Stock** trefft ihr auf Bürgermeister Domingo. Er hasst die Shinra, und würde euch schon weiterhelfen, aber nur wenn ihr ihm das Passwort nennen könnt. Von dem Mann vor der Türe kann man sich Tipps kaufen, wie man das Passwort herausfinden kann. Der Trick ist, dass man in jedem Raum ein Buch mit einer Nummer und einem Namen findet. Die Nummer vor dem Namen sagt euch, welcher Buchstabe des Wortes verwendet werden soll. Habt ihr alle 4 Bücher und alle 4 Buchstaben, könnt ihr das Lösungswort zusammensetzen. Einfacher ist es allerdings dem Bürgermeister einfach gleich das Passwort **Mako** zu sagen, wenn man es dank einer Komplettlösung denn kennt. Als Gimmick gibt es, wenn man gleich beim ersten Mal das richtige Passwort errät, die Substanz **Element**, die Codekarte 63 würde es auch geben, wenn ihr einfach mehrmals wild ratet, bis ihr richtig liegt.

Geht hier im **63. Stock** gleich in den Raum unterhalb der Treppen. Ihr könnt in den Räumen dieser Etage insgesamt 3 Coupons finden, die ihr dann an diesem Computer in Gegenstände umtauschen könnt. Zu diesem Zweck dürft ihr aber nur drei der Sicherheitstüren öffnen. Mit der richtigen Taktik bekommt ihr sie alle: Startet zuerst das Spiel, falls ihr etwas falsch macht könnt ihr zurück zum Computer gehen und neu starten, und geht zur Tür rechts oben. Öffnet sie und geht an der oberen Wand entlang bis zur nächsten Türe links die ihr aber NICHT öffnet – sondern ihr braucht die Türe die von dort nach unten führt. Habt ihr diese geöffnet könnt ihr in einen Raum gelangen in dem der Coupon A liegt. In diesem Raum klettert ihr nun in den Lüftungsschacht. Kriecht hier bis zur mittleren Abzweigung und dort wieder nach oben. Der Raum den ihr hier erreicht beherbergt den Coupon B. Geht aus dem Raum heraus und öffnet gleich links die Türe damit ihr in den letzten Raum könnt, welcher den Coupon C enthält. Klettert wieder in den Schacht und krabbelt nach ganz rechts. Wenn ihr dort heraus kommt seid ihr wieder am Computer. Tauscht die Coupons ein und es winken euch ein **Sternenanhänger**, die Ausrüstung **Vier Schächte** und eine Substanz **Alle**.

Der **64. Stock** bietet ganz links einen Raum zum Ausruhen und Speichern. Im Raum in der Mitte gibt es einen Automaten in den ihr Geld werfen

könnt. Wenn er nichts ausspuckt werdet ihr wütend und haut dagegen – das Item könnt ihr euch aber leider erst (viel) später holen. Besucht noch die Umkleide, denn dort findet ihr in den Schließfächern eine **Phönix-Feder**, ein **Äther** und ein **Megaphon**, welches ihr leider auch erst viel später auf-sammeln könnt.

Geht ihr wieder eine Etage höher, müsst ihr nun im **65. Stock** ein Miniatur-Modell der Stadt Midgar zusammensetzen. Ihr könnt immer nur eine der 5 gelben Truhen öffnen, in denen ihr Teile des Modells findet, und müsst es dann in die Mitte bringen. Dort könnt ihr es dann einfügen, wonach sich die nächste Truhe öffnet. Da es auf diesem Stockwerk auch wieder Kämpfe gibt, kann es etwas ärgerlich werden wenn man die Reihenfolge der Kisten nicht kennt.

- Kiste 1: mittlerer Raum, links.
- Kiste 2: unterer Raum, links.
- Kiste 3: unterer Raum, links.
- Kiste 4: oberer Raum, rechts.
- Kiste 5: mittlerer Raum, links.

Die Codekarte 66 findet ihr am Ende in der Kiste im Treppenhaus. Auf geht es weiter in den ...

**66. Stock.** Hier gibt es nicht viel zu entdecken, also habt ihr endlich mal Zeit die Toilette aufzusuchen. Wenn ihr auf dem Klo seid, das ihr links oben im Bildschirm findet, hört ihr Stimmen und könnt über der Kloschüssel in den Schacht klettern. Macht das und ihr werdet die Konferenz der Shinra-Führungsrige belauschen können. Verlasst den Schacht zum Ende der Besprechung wieder und verfolgt **Hojo**, den durchgeknallten Professor der Shinra-Company, zur nächsten Etage.

Im **67. Stock** könnt ihr wieder kämpfen, also Leveln, und vor allem stehen. Von den Soldaten kann man die Waffe **Hartklinge** für Cloud stehen, von anderen Viechern den **Kohlereif**. Wenn ihr fertig seid, geht nach links unten wo ihr Hojo wiederfindet. Hier findet ihr ein Raubtier, das in einen Glaskäfig eingesperrt ist, und des Wesen **Jenova**, das hinter einer Stahltür

in einer Art Reaktor lagert. Cloud scheint ziemlich empfindlich auf das Ding zu reagieren, aber nachdem ihr die Kontrolle wieder erlangt habt, lauft ihr weiter nach hinten, wo ihr die Substanz [Gift](#) und einen Speicherpunkt findet. Nutzt ihn wieder einmal, bevor es per Fahrstuhl nach oben geht.

Jetzt wird es ernst, denn hier trifft ihr erneut auf einen Boss. Bevor es soweit ist, müsst ihr noch ein wenig mit Hojo plaudern und Aeris bzw. das Raubtier aus dem Glasgefängnis befreien. Ihr erfahrt, dass das Tier sprechen kann, und er euch auch im Kampf gegen den Boss unterstützen will, welcher jetzt gleich über euch herfällt. Das Tier wird standardmäßig *Red XIII* genannt, weil Hojo ihn so bezeichnet hat, aber sein richtiger Name ist

- **Nanaki.**

Ich werde ihn also so nennen. Es geht auf in den Kampf gegen HO512.

Vergesst auf keinen Fall die Substanz [Feindeskönnen](#) aufzusammeln, die nach dem Kampf auf dem Boden zurück bleibt. Wenn ihr jetzt ein wenig

#### BOSSKAMPF: HO512

HIT-POINTS	1 000
SCHWÄCHE	Feuer
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Talisman
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Der Boss wird von drei kleineren Gehilfen umkreist, die jeweils 300 HP haben. Sie bringen euch nichts, deshalb ignoriert ihr sie am besten. Greift immer den Boss an, nur auf keinen Fall mit Gift, da er dagegen immun ist bzw. sogar regeneriert wird. Sonst könnt ihr mit Schlägen oder mit anderen Zaubern, am besten Feuer, die Sache gut überstehen. Vergesst das Heilen nicht, gerade bei eventuell vergifteten Charakteren, dann ist es bald geschafft.

herumlauft, findet ihr oben auf dem Gang einen Mann der euch die Codekarte 68 gibt. Zusätzlich könnt ihr hier bei der Treppe noch [zwei Tränke](#), und weiter auf dem Weg nach rechts noch [zwei weitere Tränke](#) finden.

Danach geht ihr ganz rechts zum Treppenhaus und lauft zwei Etagen nach unten. Ihr findet am unteren Rand des Bildschirms die Aufzüge und steigt ein. Noch bevor ihr es richtig begreift, haben euch *Rude* und *Tseng* von den Turks entdeckt und fahren mit euch im Aufzug nach oben in die Chef-Etage. Nach einem kleinen Schwätzchen mit Präsident Shinra werdet ihr in das Gefängnis auf dem 67. Stock geworfen.

## 9 Die Flucht

Ihr sitzt zusammen mit Tifa in einer Zelle. Wenn ihr zur Zellentüre geht könnt ihr auswählen mit welchen anderen Charakteren ihr noch sprechen möchtet; Aeris sitzt in der Zelle links von euch, Barret und Nanaki sind rechts von euch eingesperrt. Sprecht alle eure Kameraden kurz an, danach könnt ihr euch schlafen legen. Seid ihr wieder aufgewacht, findet ihr die Zellentüre offen und die Wache getötet. Nehmt von ihr den Schlüssel und befreit die anderen, folgt der Blutspur und lauft bis in den 70. Stock. Ir- gendwo auf dem Weg findet ihr auch noch einen Speicherpunkt, den ihr, wie so oft, nutzen solltet.

Im obersten Stockwerk findet ihr den Shinra-Präsidenten – tot. Er liegt auf seinem Schreibtisch mit einem Langschwert im Rücken. *Palmer*, ein Mitglied der Führungsriege der Shinra-Company, hält sich noch in dem großen Büro versteckt und erzählt euch voller Panik vom Täter *Sephiroth*. Später, im Laufe des Spiel, werde ihr noch viel von diesem großen, geheimnisumwobenen Kämpfer *Sephiroth* hören, also merkt euch den Namen schon mal.

Jetzt taucht draußen vor dem Büro ein Hubschrauber auf und ihr lauft hinaus auf den Balkon. Dort trifft ihr den selbsternannten neuen Chef der Shinra-Company *Rufus*. Nach dem Gespräch bleibt Cloud bei Rufus, der Rest der Gruppe läuft zurück und einen Stock nach unten. Tifa bleibt dort

zurück, man kann die Gelegenheit nutzen ihre Substanz zu entfernen, und es geht mit Aeris, Nanaki und Barret in den Aufzug. Dort stehen euch Kämpfe bevor, auf die ihr euch ein wenig vorbereiten solltet. Barret beherrscht von Natur aus Fernangriffe, die anderen Charaktere solltet ihr mit Zauber, am besten Blitz, ausrüsten, um ebenfalls auf Entfernung attackieren zu können. Jetzt kommen die Bosse Hunderter-Schütze und Heli-Schütze auf euch zu, beide ohne Unterbrechung hintereinander.

Nach den beiden Kämpfen wechselt ihr wieder zurück zum Dach, wo ihr mit Cloud Rufus gegenüber steht. Ihr könnt nochmal ins Menü, wo ihr euch die Substanzen von den anderen Charakteren holen solltet (was ihr

im Substanz-Menüpunkt machen könnt). Danach stellt ihr euch dem frisch-gebackenen Präsidenten Rufus.

Rufus könnt ihr nicht vollständig ausschalten. Nach dem Kampf haut er ab und ihr geht wieder zurück ins Gebäude. Eine Etage weiter unten trifft ihr auf Tifa, die euch dort erwartet. Die Kontrolle wechselt wieder zu Aeris und den anderen, die schon unten im Gebäude am Ausgang stehen aber nicht hinaus können. Jetzt folgt eine große Zwischensequenz und die Flucht aus dem Shinra-Hauptquartier.

Ihr findet euch draußen auf der Schnellstraße wieder, eure Freunde vor euch in einem Laster und ihr auf einem coolen Motorrad. Doch die Sache ist noch nicht überstanden; Shinra-Soldaten, ebenfalls auf Motorrädern, holen von hinten auf und wollen euch bzw. hauptsächlich den Laster attackieren. Das müsst ihr verhindern, was uns zu einem kleinen Spielchen bringt, welches ihr dann später noch beliebig oft an einem Spielautomaten zocken könnt. Je nachdem welche Tasten ihr drückt könnt ihr mit dem Schwert nach links und rechts schlagen. Wenn ihr die Gegner trifft, fallen sie um und schlittern über die Straße – mit etwas Glück reißen sie noch ein paar andere Gegner mit. Am besten rammt ihr die anderen Motorräder immer seitlich und haut dann zu, aber passt auf jeden Fall auf, dass der Laster nicht zu viel Schaden abbekommt. Nach einiger Zeit kommt ihr dann am

#### BOSSKAMPF: Hunderter-Schütze

HIT-POINTS	1 600
SCHWÄCHE	Blitz
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Dieser Kampf kann schwer werden, wenn ihr nicht mit allen Charakteren auf Entfernung angreifen könnt. Greift nicht mit Gift an. Sonst ist er nicht so wild, einfach angreifen und Heilen nicht vergessen.

#### BOSSKAMPF: Heli-Schütze

HIT-POINTS	1 000
SCHWÄCHE	Blitz
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Mythril-Armband
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Immer schön Heilen, mit Blitz angreifen und kein Gift verwenden. Dann sollte der Kampf bald vorüber sein.

#### BOSSKAMPF: Rufus

HIT-POINTS	500
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Schutzweste, Wachsamkeit
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Rufus hat seinen Hund 'Blackdog' dabei, welcher 140 HP besitzt. Macht ihn am besten gleich als erstes platt. Es kann sein, dass Rufus durch eine physische Barriere geschützt wird, was den Kampf einfach nur ein bisschen länger macht bzw. ihr müsst einfach mehr Magie benutzen.

Ende der Straße und in einer Sackgasse an. Der nächste Gegner wartet bereits auf euch, der Motor-Ball.

Ist dieser Gegner geschafft, lasst ihr auch Midgar für's erste hinter euch und begeben euch hinaus auf die große Weltkarte.

## 10 Die große, weite Welt

Ihr klettert ein Seil von der Straße hinunter und findet euch vor den Toren der Stadt wieder. Erst muss gewählt werden wer alles in deiner Gruppe dabei sein soll, dann geht es auf, weg von der Stadt Midgar und hinaus auf die Weltkarte. Ihr macht euch auf den Weg nach *Kalm*, eine Stadt östlich, ganz in der Nähe, doch bevor ihr sie betretet solltet ihr unbedingt noch ein wenig auf der verdorren Landschaft um Midgar herum auf und ab laufen. Das Monster *getunter Auslöscher* kann euch gleich zwei wertvolle Dinge bescheren: erstens das **Feindeskönnen Matra-Zauber** und zweitens die Waffe Atomschere.

In Kalm angekommen trennen sich deine Kameraden von euch und gehen voraus ins Gasthaus. Entweder ihr folgt ihnen gleich oder ihr geht vorher noch kurz auf Erkundungstour. Wenn ihr dann im 1. Stock des Gasthauses

ankommt, fängt Cloud an seine Geschichte zu erzählen. Ihr erfahrt alles in Form einer Rückblende, in der ihr Cloud selber bewegen könnt. Die Geschichte ist aber sehr eng vorgegeben, weshalb ihr hier eigentlich keine 'Lösung' benötigt. Nur eine Sache sei erwähnt. Geht unbedingt einmal in alle Häuser von Nibelheim bevor ihr zu Sephiroth ins Gasthaus und schlafen geht. In Tifas Haus findet ihr ein Klavier auf dem ihr eine Melodie spielen könnt, und die Noten dazu sind wichtig – ich werde sie später an der nötigen Stelle in der Komplettlösung natürlich explizit aufschreiben.

Nach der langen Erzählung wird aufgebrochen, unten im Gasthaus erhaltet ihr das *PHS*, mit dem ihr auf der Weltkarte jederzeit eure Gruppenmitglieder tauschen könnt. In der Stadt gibt es auch ein paar Dinge zu entdecken, neben der Möglichkeit Items, Substanzen und Waffen zu kaufen. Im Gasthaus 1. Stock könnt ihr in dem Schrank links von der Treppe ein Megalixier erhalten. Öffnet den Schrank einfach so lange bis ihr das Item bekommt. Dann findet ihr noch in drei Häusern je ein Äther (schon im Schrank unter der Türe nachgesehen?) und in einem Haus ein Wachsamkeit und einen Friedensstifter.

Habt ihr alles erledigt geht es weiter auf der Weltkarte zur nächsten Station, der *Chocobo-Farm*. Hier auf den grünen Wiesen gibt es Monster namens Mu, eine Art Erdhörnchen welche in Löchern sitzen, die euch das nächste **Feindeskönnen E4-Selbstmord** beibringen können. Gleich wenn ihr die Farm betreten habt, sprecht ihr den Chocobo am Zaun an. Er macht 'Wark', ihr nehmt die oberste Antwort und macht 'Wark' zurück, und schon tanzen euch die Chocobos etwas vor. Dabei verliert eines der Tiere die Substanz Choco/Mog, euer erster *Aufruf-Zauber*. Geht ihr jetzt in die Gebäude könnt ihr wieder mit ein paar Leuten reden, unter anderem *Choco Bill*, der 'Alt-Bauer' der Chocobo-Farm, und *Choco Billy*, der 'Jung-Bauer' der Farm, der sich jetzt um alles kümmert. Sprecht auf jeden Fall mit Letzterem und besorgt euch von ihm die Substanz Chocobo-Köder. Ihr braucht auch ein wenig *Gemüse*, das ihr an die Chocobos verfüttern könnt, um dann einen auf dem Schlachtfeld zu fangen. Meiner Meinung nach reicht dafür auch das billigste, aber je besser das Gemüse ist umso länger brauchen die Chocobos bis sie weglaufen.

### BOSSKAMPF: Motor-Ball

HIT-POINTS	2 600
SCHWÄCHE	Blitz
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Sternenanhänger
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Das Niveau des Gegner kommt schon recht stark auf euer Level an, aber wenn ihr ein bisschen trainiert habt sollte er zu schaffen sein. Achtet einfach darauf viel zu heilen und mit Blitz anzugreifen, und wenn er euren Limit-Balken aufgefüllt hat, sofort abfeuern.

Draußen auf der Weltkarte seht ihr Chocobo-Fußspuren im Gras. Wenn ihr nun, mit gekoppelter Chocobo-Köder-Substanz, auf diesen Spuren herumlauft, trifft ihr in Kämpfen auch immer wieder mal auf einen der gelben Laufvögel. Verfüttert ein Gemüse an ihn und besiegt schnellstmöglichst die anderen Gegner, dann könnt ihr auf ihm reiten. Angreifen solltet ihr den Chocobo aber auf keinen Fall! Seid ihr mit dem Tierchen unterwegs, werdet ihr auf der Weltkarte nicht mehr mit Zufallskämpfen konfrontiert. Aber Vorsicht, der *Midgar-Zolom*, das gefährliche, schlangenartige Monster in den Sümpfen westlich der Chocobo-Farm kann euch immer noch angreifen, auch wenn ihr auf einem Chocobo sitzt. Der Vorteil beim durchkreuzen dieses Sumpfes ist aber, dass ihr mit dem Laufvogel einfach viel schneller seid, und dem Monster davonlaufen könnt.

Vielleicht nicht jetzt, aber irgendwann wenn ihr stark genug seid, solltet ihr hierher zurückkehren und euch dem Midgar-Zolom stellen. Das hat zwei sehr gute Gründe, denn erstens könnt ihr von ihm das sehr starke **Feindeskönnen Beta** lernen, und zweitens könnt ihr ihn in das Item **X-Trank** verwandeln, sobald ihr die Fähigkeit *Morph* erhalten habt.

#### BOSSKAMPF: Midgar-Zolom

HIT-POINTS	4 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	sehr schwer <sup>a</sup>

TAKTIK: Gemein sind nicht nur seine starken Attacken, vor allem sein 'Feindeskönnen' Beta, sondern auch, dass er einfach Gruppenmitglieder aus dem Kampf wirft. Wenn ihr ein gewisses Level und ein paar andere starke Attacken (z.B. hohe Limits) erlernt habt, ist er nicht mehr so schwer. Also, falls ihr ihm zu diesem Zeitpunkt nicht ausweichen wollt, trainiert am besten vorher gut.

<sup>a</sup>Es sein denn ihr habt wirklich viel gelevelt.

Sobald ihr über den Sumpf auf dem kleinen grünen Fleck vor dem Höhleneingang angekommen seid, seht ihr einen aufgespießten Midgar Zolom – hingerichtet von Sephiroth. Verlasst diesen Bildschirm wieder und geht dann in die Höhle. Hier habt ihr die Möglichkeit von Monstern Tifas Waffe **Megahandschuh** zu stehlen, von anderen Monstern könnt ihr das **Feindeskönnen Flammenwerfer** lernen. Nehmt hier zuerst einmal den Ausgang nach rechts in einen anderen Teil der Höhle, wo ihr in einer Kiste ein **Zelt** findet, und auf einem kleinen Felsabsatz, erreichbar durch eine kleine Ranke (markiert durch einen grünen Hilfspfeil, wenn aktiviert), die Substanz **Fernwirkung** zu entdecken ist. Irgendwo liegt dann auch noch ein **Äther** herum, danach könnt ihr wieder zurück in den vorherigen Bildschirm gehen in dem ihr ein **Geist** aus einer Kiste nehmen könnt.

Weiter nach links im nächsten Abschnitt trifft ihr auf die Turks und ihr lernt *Elena* kennen. Ein kleines Gespräch folgt, dann machen sie sich aus dem Staub und ihr könnt erst einmal den Höhlenteil im Norden erforschen. Dort liegen ein **Elixier** und ein **Hi-Trank**. Habt ihr das, geht ihr zurück und verlasst die Höhle.

Ihr seid wieder auf der Weltkarte und könnt jetzt beim *Fort Condor* halt machen, welches sich südlich von euch befindet. Hier könnt ihr den Leuten dabei helfen sich gegen die Shinra zu verteidigen. Dabei gibt es wieder ein Minispielchen, in dem ihr mit Söldner-Einheiten einen Feldzug gegen die angreifenden Shinra-Krieger führen müsst. Ihr könnt die Angreifer aber auch einfach bis oben zu euch durch lassen und dann persönlich gegen den Boss KMD-Bebeschlag kämpfen. Diese Schlacht kann man in gewissen Abständen immer und immer wieder führen, und man bekommt danach immer wieder neue Belohnungen. Wartet einfach immer ein paar Spielstunden ab und schaut wieder vorbei; für eine detaillierte Hilfestellung könnt ihr in der Sektion 34 nachgucken. Natürlich kann man in Fort Condor auch Einkaufen und sich (kostenlos) ausruhen.

Was ihr in dieser Gegend unbedingt tun solltet ist in den Wäldern herumlaufen. Dort könnt ihr nämlich eine geheimnisvolle Ninja-Kämpferin antreffen, die sich euch als optionaler Charakter anschließt. Ihr Name ist

- **Yuffie Kisaragi.**

Wenn ihr sie besiegt, müsst ihr nach dem Kampf noch mit ihr reden. Gebt ihr die richtigen Antworten, wird sie sich euch anschließen; wenn nicht, oder wenn ihr den (falschen) Speicherpunkt benutzt oder das Menü öffnet, klaut sie euer Geld und läuft weg. Die richtigen Antworten im Gespräch sind immer abwechselnd unten und oben:

1. ‚Kein Interesse.‘
2. ‚... wie festgenagelt.‘
3. ‚Warte einen Moment!‘
4. ‚... Richtig.‘ und
5. ‚... Beeil dich.‘

Danach ist sie in eurem Team. In diesen Wäldern gibt es auch Monster von denen ihr die Waffe [Bumerang](#) für Yuffie stehlen könnt.

#### BOSSKAMPF: KMD-Bebeschlag

HIT-POINTS	2 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	unterschiedlich <sup>a</sup>
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Wenn ihr den Feldzug spielt bekommt ihr diesen Boss nie zu Gesicht. Ansonsten haut ihr einfach drauf und bald ist er weg. Ihr könnt ihn während des Spiels öfter spielen und bekommt immer unterschiedliche Items wenn er besiegt ist.

<sup>a</sup>Stihe Kapitel 34.3 für weitere Infos zu Belohnungen.

## 11 Junon

Weiter nord-westlich auf der Weltkarte findet ihr die Hafenstadt *Junon*. Von außen sieht es mehr wie eine Verteidigungsfestung aus, aber wenn ihr die Stadt betretet findet ihr euch erst einmal in dem kleinen Stadtteil am Fuße der Festung wieder. Um hier weiterzukommen müsst ihr nach unten zum Strand gehen. Da gleich der nächste Boss auf euch wartet, solltet ihr sicher gehen, dass ihr volle HP habt und jedem Gruppenmitglied Fernangriffe zur Verfügung stehen. Am Strand trifft ihr *Priscilla*, die ihr vor dem Monster *Bottomswell* beschützen müsst.

Nach dem Kampf ist *Priscilla* Ohnmächtig und muss beatmet werden. Natürlich muss Cloud dazu mal wieder ran: füllt eure Lunge bis oben hin mit Luft und pustet sie in ihren Mund. Nach ein paar Mal, je nachdem wieviel Luft ihr jedes Mal verwendet habt, kommt sie wieder zu sich. Wieder oben bei den Häusern am Eingang zur Stadt könnt ihr die Frau ansprechen, welche euch dann in ihrem Haus übernachten lässt.

In der Nacht träumt ihr ein wenig schlecht. Wenn ihr morgens wieder aus dem Haus kommt, geht ihr zum Haus von *Priscilla*. Ihr geht es gut und zum Dank für eure Hilfe bekommt ihr die Aufruf-Substanz [Shiva](#). Sie hat

#### BOSSKAMPF: **Bottomswell**

HIT-POINTS	2 500
SCHWÄCHE	Wind
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Powergriff
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Wenn ihr euch vorbereitet habt und mit Fernangriffen attackieren könnt, sollte dieser Boss nicht so schwer sein. Er hat eine harte Flutwellen-Attacke, die ihn aber auch selbst verletzt, und er kann eure Charaktere in Blasen fangen, die ihr dann durch magische Angriffe wieder zerstören solltet. Heilt euch ab und zu, und schon ist es überstanden.

auch eine Idee wie sie euch helfen kann nach oben in die Stadt zu kommen, deshalb macht ihr euch gleich wieder auf zum Strand. Der Delphin soll euch mit seinen gigantischen Sprüngen nach oben auf das Stahlgerüst über dem Wasser katapultieren. Ihr bekommt eine Pfeife und findet euch im Wasser wieder. Schwimmt nicht groß herum sondern pfeift einfach. Beim ersten Mal werdet ihr nicht oben landen, aber vielleicht schon beim zweiten Mal. Wenn nicht, pfeift einfach noch ein paar Mal. Irgendwann klappt's dann schon.

Klettert von dort nach oben, ihr kommt auf dem Landedeck von Junon heraus. Jetzt lauft ihr nach vorne, also vom Spieler aus gesehen auf euch zu, und bedient das Pult auf der Plattform um nach unten zu fahren. Geht weiter nach Süden in das Gebäude wo ihr umgehend auf einen Soldaten trifft der euch mit einem seiner Untergebenen verwechselt. Ihr sollt sofort in den Umkleideraum gehen und euch die Uniform anziehen – also macht ihr das einfach. Nehmt euch das Zeug aus dem halb-offenen Spint, und sobald ihr angekleidet seid kommen ein paar Soldaten herein mit denen ihr Exerzieren üben könnt. Danach marschiert ihr los zur Parade zu Ehren des neuen Shinra-Präsidenten Rufus, an der ihr teilnehmen sollt und schon etwas spät dran seid. Speichert auf dem Weg nochmal ab, und dann nichts wie den Waffenbrüdern hinterher.

Es folgt wieder ein kleines Spielchen. Die Parade marschiert bereits an euch vorbei und ihr müsst euch einreihen. Ein Soldat macht es euch vor, danach seid ihr dran. Versucht es etwa genauso zu machen, also von hinten in die freie Stelle der Formation hineinlaufen und dann normal mit der Gruppe mitgehen, nicht laufen. Zugegeben, es ist sehr knifflig. Im Bild werden die Prozentzahlen der Zuschauer angezeigt. Je nachdem wie du dich anstellst wird die Zahl steigen, gleich bleiben oder fallen. Nach dieser Statistik richtet sich dann auch die Belohnung die ihr bekommt, entweder 5.000 Gil, 6 Äther, 6 Tränke oder eine Granate.

Jetzt habt ihr noch die Gelegenheit ein bisschen vor Rufus und Heidegger herumzuhampeln, was euren Vorgesetzten ziemlich aufregt und euch eine erneute Übungsrunde in der Umkleide beschert. Lernt schön die Bewegungen für die Abschluss-Zeremonie, denn das Exerzieren ist noch

nicht vorbei. Habt ihr eure Übungen absolviert dürft ihr erstmal ein wenig in Junon herumlaufen und euch umsehen. In einem Gebäude findet ihr im Keller einen Informationsraum wie ihr ihn schon aus Sektor 7 kennt. Hier könnt ihr Verschiedenes über das Spiel erfahren was ihr wahrscheinlich eh schon wisst. In der Ecke findet ihr noch ein Exemplar der Befehls-Substanz Feindeskönnen. Im gleichen Gebäude weiter oben findet ihr ein Geist, ein 1/35 Soldat, ein Glück, ein Wachsamkeit und ein Kraft. In den anderen Gebäuden könnt ihr nochmal ein 1/35 Soldat und ein Geschwindigkeit finden; außerdem lauft ihr den Turks über den Weg, die ihr aber glücklicherweise nicht bekämpfen müsst.

Geht nun zum Ende der großen Straße um eure Abschlussparade vor Rufus und Heidegger vorzuführen. Drückt schnell die richtigen Knöpfe um die richtigen Aktionen auszulösen, und ihr könnt euch über eine schöne neue Belohnung freuen. Habt ihr es gut gemacht, bekommt ihr den Super-Stehler, hätte ihr 70 Punkte erhaltet ihr die Substanz HP-Plus, und ward ihr nicht so gut müsst ihr euch mit der Silberbrille zufrieden geben. Rufus und Heidegger verschwinden dann im Schiff. Ihr folgt ihnen und die Reise kann weiter gehen.

## 12 Auf zum westlichen Kontinent

Auf eurer Überfahrt zu neuen Ufern müsst ihr noch ein kleines Abenteuer bestehen – Sephiroth ist auch mit an Bord. Aber davon wisst ihr jetzt noch nichts. Ihr fangt unter Deck an. Holt euch das Äther aus der Kiste, dann sprecht mit Yuffie und gebt ihr ein Beruhigungsmittel. Der Weg zur Substanz Alle wird leider noch von ihr versperrt, aber später könnt ihr sie holen. Vergesst es nur nicht. Geht dann auf Deck und sprecht mit den anderen Personen. Ihr findet eure Freunde in Verkleidung, außerdem einen Händler der euch ein Mittel zur Regeneration verkaufen kann. Danach sind alle HP und MP wieder hergestellt. Den Weg nach links versperrt euch noch ein Soldat, weshalb ihr nochmal nach unten geht, mit Aeris sprecht, und wieder hoch geht. Nun ist er weg und ihr könnt ungehindert weiter. Ihr

findet Barret wie er den Shinra hinterher spioniert. Redet mit ihm, dann geht wieder zurück, und der Alarm heult auf. Ein unbefugter Passagier ist auf dem Schiff, aber ihr seid nicht gemeint. Es ist Sephiroth.

Nehmt die gewünschten Personen in euer Team und rüstet euch gut aus, dann geht unter Deck. Ab jetzt könnt ihr übrigens auch die Ausrüstung [Shinra Beta](#) im Kampf von den Soldaten klauen. Habt ihr im großen Raum unter Deck schon alles eingesammelt, dann geht jetzt durch die nordwestliche Tür. Links die Leiter hinauf findet ihr das [Windschwert](#), weiter vorne liegt ein weiß gekleideter Mann am Boden. Jetzt trifft ihr Sephiroth. Ihr kommt nur sehr kurz mit ihm ins Gespräch bevor er die Szenerie verlässt und ein Jenova-Ableger nimmt den Kampf mit euch auf.

Dieses Monster lässt nach dem Kampf die Substanz [Ifrit](#) fallen, also bloß nicht vergessen sie aufzusammeln.

Mit dem Schiff legt ihr in der sonnigen Hafenstadt *Costa del Sol* an. Unter einem Aspekt ist diese Stadt ganz besonders hervorzuheben, denn hier ist eine schöne und große Villa zu verkaufen, und solltet ihr euch entscheiden euer Geld dafür zu investieren wird dieser Ort zu Clouds Wohnsitz. Wahrscheinlich habt ihr das Geld aber im Moment nicht bzw. ihr solltet euch gut überlegen ob ihr das Geld zukünftig nicht für wichtigeres benötigt. Ihr könnt jederzeit hierher zurück kommen und das Haus erstehen. Unten

#### BOSSKAMPF: Jenova-Ableger

HIT-POINTS	4 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Weißer Umhang
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Wenn ihr mit einem vollen Limit in den Kampf geht ist er schon fast gewonnen. Sonst müsst ihr einfach aufpassen, dass eure HP nicht zu weit sinken, da seine Angriffe recht stark sind.

in diesem Haus könnt ihr auf jeden Fall schon mal ein [Motor-Drive](#), ein [Kraft](#) und einen [Feuerring](#) mitnehmen. Geht hinunter zum Strand wo ihr Hojo findet. Er sonnt sich auf einer Liege und macht sich anscheinend eine schöne Zeit mit ein paar Mädchen. Sprecht ihn an und er gibt euch ein paar Informationen, zu einem Kampf kommt es nicht. Besucht auf jeden Fall noch die Läden und seht was ihr brauchen könnt, auf dem großen Platz könnt ihr auch mit dem Ball spielen und Nanaki abschießen.

Habt ihr übernachtet, geht es am nächsten Tag weiter in Richtung *Nord Corel*. Zuerst müsst ihr auf der Weltkarte den Pfad durch die Berge gehen, dann kommt ihr zu einer Höhle die ihr betretet. Lauft hier den Weg entlang, dann hinunter zum Reaktor und nach rechts die Eisenbahnschienen entlang. Sobald ihr den Speicherpunkt passiert habt, trennen sich die Bahnschienen in zwei parallele Wege. Hier könnt ihr viele Items einsammeln, nicht nur auf den Schienen sondern auch darunter. Lauft ihr den Weg entlang wird plötzlich ein Teil der Fahrbahn unter euch wegbrechen, was euch insgesamt drei Mal passiert, und ihr könnt wählen ob ihr reagieren und springen wollt, oder ob ihr euch hinunterfallen lassen wollt. Macht Letzteres um euch zwei Gegenstände zu sichern. Im freien Fall drückt ihr einmal die ganze Zeit nach »links« und immer wieder die »Kreis«-Taste bevor sich Cloud am Gerüst festhält. Wenn ihr dann wieder nach oben klettert findet ihr auf dem Weg den [Zauberstab](#). Beim nächsten Fallen drückt ihr die ganze Zeit nach rechts und die »Kreis«-Taste; ihr findet danach beim Klettern den [Sternenanhänger](#). Oben auf den Schienen gibt es das [2x-Maschinengewehr](#), ein [Turbo-Äther](#) und die Substanz [Verwandeln](#). Und wenn ihr auf den Schienen gegen das Monster Bagnadrana kämpft könnt ihr die Waffe [Diamantnadel](#) für Nanaki stehlen.

Ihr erreicht dann einen Bildschirm mit einer Doppel-Brücke; der Übergang unten ist (noch) nicht passierbar, weshalb ihr in den vorherigen Bildschirm zurück und den oberen Übergang wählen müsst. Seid ihr dort, dann lauft die Schienen einfach weiter bis zu der Holzhütte und betätigt dort einen Hebel damit sich die untere Hebe-Brücke schließt. Habt ihr das geschafft seht ihr wie eure Kameraden schon vorne weg laufen. Bevor ihr zurück geht um den gleichen Weg wie sie zu nehmen, sucht in der Nähe

des Holzhäuschens die rechte Wand ab. Hier findet ihr die Möglichkeit zu einem Vogelnest hinaufzuklettern. Dort oben könnt ihr euch entscheiden ob ihr einen Schatz haben wollt oder nicht; wenn ja müsst ihr gegen die Vogelmutter kämpfen und erhaltet am Ende [10 Phönix-Federn](#).

Geht jetzt zurück, lauft unten über die Brücke und die Schienen weiter, aber noch nicht in den nächsten Bildschirm. Hier am Ende gibt es zwei Wege, einen der genau auf euch zu läuft, und einen der nach links unten weiter geht. Nehmt den zweiten. An dessen Ende biegt ihr nach rechts ab und ihr findet euch in einer Höhle wieder. Hier findet ihr ein [Geist](#), ein [Kraft](#) und ein [Zelt](#). Wieder raus und im nächsten Abschnitt befindet ihr euch auf einer langen Hängebrücke. Die Gegner dort sind rote 'Bomber', welche Explodieren falls ihr sie nicht mit drei Schlägen töten könnt. Da ihr finaler Angriff viele HP kostet sind sie ideal um Limits zu trainieren. Achtet nur darauf dass ihr nicht sterbt und genug Möglichkeiten zur Heilung parat habt. Am Ende dieser Brücke habt ihr Nord Corel erreicht.

Barret kommt aus dieser Stadt und hat lange hier als Bergarbeiter gearbeitet. Seht euch ein bisschen um, und kauft ein paar Kleinigkeiten – die Stadt ist leider total runtergekommen und verarmt. Wenn ihr nach links weiter in den nächsten Abschnitt geht kommt ihr zu einer Seilbahn, wenn ihr nach unten geht kommt ihr wieder auf die Weltkarte. Nehmt die Seilbahn, sie kostet nichts, und fahrt damit zur *Gold Saucer*, dem Las Vegas dieser Welt.

## 13 Gold Saucer

Am Eingang müsst ihr eine Eintrittskarte kaufen die happige 3000 Gil kostet – für ein Mal. Wollt ihr eine Dauerkarte erstehen, müsst ihr das 10-fache lohnen, was zu diesem Zeitpunkt vielleicht etwas teuer ist. Sobald ihr es euch leisten könnt, kauft sie, denn es lohnt sich auf jeden Fall. Im Eingang könnt ihr euch einen Plan dieser großen Vergnügungsstadt ansehen, links und rechts davon könnt ihr euch zwischen 8 Röhren entscheiden die euch zu den verschiedenen Bereichen der Gold Saucer bringen. Seht

euch ruhig etwas um wenn ihr wollt, aber seid gewarnt: sobald ihr die *Battle Square* betretet nimmt die Geschichte ihren Lauf. Seht euch im *Ghost Square* das nächste Werbeplakat des **Schildkrötenparadieses** an. Im *Wonder Square* könnt ihr einen neuen Charakter entdecken:

- **Cait Sith.**

Er ist ein großes, weißes Ding, das euch die Zukunft vorhersagen will. In der Wonder Square könnt ihr euch auch *Game Points* (GP) besorgen, die ihr hier braucht um bezahlen zu können. Es sind ein paar ganz nette Spielchen dabei, manche werdet ihr bereits kennen, und wenn man Glück hat gewinnt man etwas Nützliches. GPs könnt ihr auch im *Chocobo Square* und im *Speed Square* bekommen. In Letzterem kann man auch die Waffe [Schirm](#)<sup>1</sup> gewinnen, die beste Waffe für Aeris.

Wenn ihr genug gesehen habt, geht in die Battle Square. Es liegen eine Menge Tote herum und Augenzeugen behaupten ein Mann mit einem Gewehr am Arm hat um sich geschossen. Da diese Beschreibung nur auf Barret zutreffen kann, werdet ihr alle vom Chef *Dio* festgenommen und in das *Wüstengefängnis* am Fuße der Gold Saucer geworfen. Hier sitzt ihr nun und Barret ist nicht mal bei euch – er ist sofort südlich durch das Tor abgehauen. Seht euch ein bisschen um, dann geht Barret hinterher und seht euch in diesem Abschnitt ebenfalls etwas um. Im Fahrerhaus des Lastwagens unten könnt ihr übernachten. Hier laufen wieder diese lästigen Diebe herum, also seht zu dass ihr sie schnell besiegt bevor sie etwas stehlen und damit davon laufen. Barret ist in dem Haus auf der rechten Seite mit den zwei Eingängen. Geht zu ihm und redet mit ihm, dann erzählt er euch etwas über seinen besten Freund *Dyne*. Auch er hat eine Waffe an seinem Arm ...

Nach der Geschichte geht es wieder nach Norden und dort durch das nördliche Tor, an dem zuvor noch ein Mann den Durchgang versperrt hatte. Hier geht es in die Wüste, in der man sich ziemlich leicht verlaufen kann; deshalb achtet ein wenig darauf wo ihr hin lauft. Solltet ihr verloren gehen kommt irgendwann eine Kutsche vorbei und bringt euch wieder zum ersten

<sup>1</sup>Dies ist nicht Aeris' ultimative Waffe.

Bildschirm zurück. Geht also gleich im ersten Abschnitt nach dem Tor nach rechts und ihr seid bei einem Schrottplatz. Wenn ihr jetzt nach Norden geht trifft ihr bald auf Dyne. Ihr könnt hier von Monstern das **Feindeskönnen Laser** bekommen. Bevor ihr zu Dyne geht solltet ihr unbedingt Barret gut ausrüsten, z.B. mit Wiederherstellen, da er bald alleine kämpfen muss. Jetzt folgt ein längeres Gespräch über die Vergangenheit und auch die Beziehung von Barret zur Shinra-Company. Ein Kampf gegen Dyne scheint unausweichlich ...

Ist der Kampf vorbei stürzt sich Dyne in den Abgrund. Zurück im Gefängnis sucht ihr den Mann im hinteren Teil des Lastwagens auf, in dessen Fahrerkabine ihr auch habt schlafen können. Ihr sagt ihm dass Dyne tot ist und ihr wieder nach oben zur Gold Saucer wollt, doch so einfach ist das nicht. Der einzige Weg ist die Teilnahme am Chocobo-Rennen, und wenn man gewinnt wird man begnadigt. Also wird Cloud Chocobo-Jockey und fährt mit *Ester*, die sich um eure Anmeldung kümmert, nach oben in die Stadt. In dem Raum in dem ihr landet könnt ihr die Aufruf-Substanz **Ramuh** einsammeln, dann wartet ihr bis Ester zurück kommt und bestreitet euer erstes Chocobo-Rennen.

#### BOSSKAMPF: Dyne

HIT-POINTS	1 200
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Silberarmband
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Dyne kann schon schwierig sein weil ihr nur mit Barret gegen ihn antreten könnt. Deshalb ist es wichtig ihn vorher gut auszurüsten. Versucht immer einen hohen HP-Wert zu halten, denn es kann sein dass er vor seinem Abgang nochmal einen harten Angriff abfeuert.

Da ihr später sowieso hierher zurückkommen werdet und ein paar weitere Rennen spielt, könnt ihr euch auch schon jetzt mit der Steuerung vertraut machen. Im Prinzip kommt es hauptsächlich auf die Fähigkeiten des Chocobos an, aber darauf habt ihr jetzt noch keinen Einfluss. Am Anfang, noch bevor das Startsignal ertönt, stellt ihr die Steuerung mit »Select« von automatisch auf manuell. Ihr steuert euren Chocobo mit dem »Steuerkreuz« nach links und nach rechts, wobei er von selbst einigermassen gut auf der Spur bleiben und die Kurven nehmen sollte. Somit müsst ihr fast nur steuern wenn ihr auf der Rennstrecke von einer Seite zur anderen wollt, z.B. um einen anderen Wettstreiter abzudrängen oder euch vor ihn zu drängen. Vor anderen Chocobos zu reiten und ihnen damit den Weg zu versperren ist eine gute Taktik seine Position zu verteidigen, auch wenn der andere schneller wäre; leider wird euch das auch das ein oder andere Mal selbst passieren. Mit der »Kreis«-Taste könnt ihr einen Spurt hinlegen, dabei müsst ihr aber unbedingt die Ausdauer-Leiste am linken Bildschirmrand im Auge behalten. Sie wird stark abnehmen während ihr sprintet und sinkt sie auf Null, dann macht euer Chocobo schlapp – das bedeutet er wird richtig langsam. Das darf auf keinen Fall passieren. Dabei ist euch der wichtigste 'Trick' behilflich: drückt das ganze Rennen lang die Tasten »R1«, »R2«, »L1« und »L2« gleichzeitig, denn auf diese Weise lädt sich die Ausdauer-Leiste wieder auf.

Falls ihr das Rennen die ersten Male verlieren solltet, ist das nicht so schlimm. Betrachtet es als Lerneffekt der euch später zu Gute kommt. Habt ihr keine Lust es selber zu spielen oder kommt ihr mit der Steuerung absolut nicht klar, könnt ihr das Rennen auch einfach automatisch ablaufen lassen. Irgendwann werdet ihr auch so einmal als erster durch das Ziel gehen. Wenn ihr also gewonnen habt werdet ihr von Dio begnadigt und er schenkt euch ein **Buggy** mit dem ihr von nun an über die Weltkarte steuern könnt. Das besondere an diesem Buggy ist eigentlich nur, dass ihr über Sand, wie z.B. die Wüste die um die Gold Saucer herum liegt, und über seichtes Wasser fahren könnt. Obwohl ihr euch in dem Fahrzeug befindet werdet ihr aber immer noch in Zufallskämpfe verwickelt. Sofort nachdem ihr das Geschenk erhalten habt befindet ihr euch auch schon in diesem und

zurück auf der Weltkarte. Fahrt in dem Wüstengebiet herum und kämpft ein bisschen; hier könnt ihr das **Feindeskönnen Aqualung** erhalten.

Macht einen kleinen Abstecher zurück auf den 'alten' Kontinent; ihr könnt euer neues Buggy einfach mitnehmen. Fahrt nach Costa del Sol und redet mit dem Matrosen am Hafen vor der Fähre. Für ein kleines Bestechungsgeld lässt er euch auf das Schiff, das Buggy ist auch mit dabei. Auf der anderen Seite kommt ihr in Junon heraus und lauft einmal durch die ganze Stadt, den Aufzug hinunter und durch das kleine Dorf am Rande, bis ihr wieder auf der Weltkarte seid. Da sitzt ihr auch schon wieder im Buggy.

Wo ihr nun schon hier seid könnt ihr auch nochmal eine Runde in Fort Condor kämpfen. Noch interessanter ist es allerdings hier in der Gegend über den Fluss nach Norden und dann nach Osten zu einer Höhle zu fahren in der ein Mann auf einer Pritsche liegt. Er scheint in einer Art Halbschlaf zu sein und jedes Mal wenn ihr ihn anspricht murmelt er komisches Zeug vor sich hin. Dabei teilt er euch entweder mit wie oft ihr schon gekämpft habt oder wie oft ihr schon geflohen seid. Die erste Information ist für euch sehr wichtig, denn wenn ihr zu ihm geht wenn die Anzahl eurer Kämpfe so ist, dass am Ende zwei gleiche Zahlen stehen, z.B. **955** oder **1388**, dann schenkt er euch entweder einen **Blitzring** bei geraden Zahlen oder ein **Mythril** bei ungeraden Zahlen.

Das Mythril ist sehr wichtig, denn nun könnt ihr Aeris' Limit 4 bekommen. Fahrt wieder zurück auf den neuen Kontinent und an der Gold Saucer vorbei. Nachdem ihr jetzt den Fluss überquert habt solltet ihr im Osten ein kleines Häuschen auf einer Halbinsel sehen. Betretet das Haus und redet mit dem Waffenschmied.<sup>2</sup> Wenn ihr ihm das Mythril gebt, dürft ihr euch dafür auch etwas nehmen. Geht die Treppe hoch und ganz nach links zur Klappe an der Wand. Öffnet sie und ihr haltet **Große Lehre** in euren Händen.

Hier seid ihr wieder auf dem richtigen Weg um in der Geschichte weiter zu gehen. Wenn ihr den kleinen Abstecher im letzten Paragraphen nicht gemacht habt, fahrt einfach von der Gold Saucer nach Süden und ihr seid

<sup>2</sup>Es ist möglich dass gerade niemand zu Hause ist und ihr das Haus automatisch wieder verlassen müsst. Kommt dann einfach später noch einmal hierher.

ebenfalls an dieser Stelle. In dieser Gegend kommt ihr zur nächsten Stadt die nahe des Strands in einem kreisrunden Wald liegt.

## 14 Gongaga und Cosmo Canyon

Betretet ihr die Stadt werdet ihr sofort in einen Kampf mit den Turks verwickelt. Erst trifft ihr Elena, dann kommen Reno und Rude. Es gibt nur ein kurzes Gespräch, antwortet irgendwas, dann greifen euch die beiden an.

Gongaga ist nicht nur eine Stadt, sondern hat auch einen alten, kaputten Mako-Reaktor. Von da wo ihr jetzt seid gibt es zwei Abzweigungen, eine 'geradeaus' nach Nord-Westen, und eine nach rechts (Nord-Osten). Nehmt die Zweite, und geht sofort einen Bildschirm weiter, dann habt ihr den alten Reaktor erreicht. Lauft ein bisschen herum und ihr werdet sehen wie *Scarlet* und Tseng mit einem Hubschrauber landen und sich auf dem Gelände umsehen. Wenn sie wieder weg sind geht ihr an die Stelle wo Scarlet etwas gesucht hat und ihr findet die Substanz **Titan**. Geht dann zurück und nehmt den anderen Weg zum Dorf. Dazu müsst ihr an der nächsten Abzweigung nach rechts gehen, geht ihr geradeaus kommt ihr wieder auf die Weltkarte. Vor dem Eingang zum Dorf findet man die Substanz **Todesschlag**.

### BOSSKAMPF: Reno & Rude

HIT-POINTS	je 2 000
SCHWÄCHE	—
STEHLEN	—
HINTERLÄSST	Märchen
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Ihr werdet sie wie immer nicht endgültig schlagen, sondern müsst sie 'nur' dazu bringen abzuhauen. Der Kampf ist aber nicht schwer; konzentriert eure Angriffe auf einen von beiden, und ist der erledigt, flieht auch der andere.

Sonst könnt ihr noch das [weiße Mphon](#) und einen [X-Trank](#) finden, natürlich solltet ihr auch nachsehen welche Waffen und Substanzen ihr vielleicht noch kaufen möchtet. Diese Stadt ist auch die Heimat von *Zack*. Über ihn könnt ihr mehr erfahren wenn ihr in das Haus rechts mit den zwei älteren Personen geht und Aeris/Tifa in der Truppe habt.

Fahrt jetzt weiter nach Westen auf der Weltkarte. Nachdem ihr wieder einen (oder denselben) Fluss gekreuzt habt, kommt ihr in eine rot-braune Landschaft wo ihr die Stadt *Cosmo Canyon* finden könnt. Macht euch keine Gedanken falls euer Buggy auf dem Weg kaputt geht, später funktioniert er wieder; jemand aus der Stadt repariert ihn für euch während ihr euch umseht. Betretet die Stadt und ihr stellt fest, dass dies die Heimat von Nanaki ist. Auch hier habt ihr selbstverständlich wieder eine Menge Möglichkeiten einzukaufen. Ganz rechts hinter dem Lagerfeuerplatz geht eine Treppe hinauf zu einem Geschäft, einem Zubehörladen. Vergesst nicht ihn zu besuchen. Hier versperrt euch noch ein Seil an der Theke den Durchgang zum hinteren Bereich des Ladens, aber wenn ihr später hierher zurückkehrt könnt ihr die Substanz [Vollständige Heilung](#), ein [Zauber](#) und ein [Elixier](#) finden. Neben dem Lagerfeuerplatz links ist auch noch ein Inn, in dem ein weiteres Werbeplakat des **Schildkrötenparadieses** hängt. Wenn ihr die Betten absucht werdet ihr auch ein [Elixier](#) entdecken. Links die Treppen hinauf findet ihr dann nochmals ein Werbeposter des **Schildkrötenparadieses**. Jetzt fehlt euch nur noch eins.

Geht hier ganz nach oben bis auf den Gipfel des Berges und in das Observatorium. Ihr werdet von *Bugenhagen*, Nanakis Opa, empfangen und er erzählt euch einiges – allerdings erst nachdem ihr zwei eurer Gruppenmitglieder im Dorf gefunden habt. Befindet ihr euch am Lagerfeuer, könnt ihr rundum mit euren Kameraden sprechen, sobald ihr Nanaki anspricht geht das Abenteuer weiter und Bugenhagen öffnet für euch die Tür zur *Höhle der Gi*. Hier kann es ganz schön schwierig werden, vor allem wenn ihr Nanaki bis jetzt gemieden habt und er seine Limits nicht beherrscht, denn bei diesem Abschnitt muss er dabei sein. Ihr klettert ganz nach unten und dann nach rechts. In einem Bildschirm mit vielen Höhlen müsst ihr die dritte, welche ziemlich genau in der Mitte des Bildschirms liegt, auswählen

um weiter zu kommen. Nehmt ihr sie, dann öffnet sich ein Durchgang, nehmt ihr eine andere dann müsst ihr gegen Monster kämpfen.

Geht jetzt nach Norden in den nächsten Abschnitt und dort nach links. Nehmt euch in Acht vor der verfärbten Stelle an der nächsten Kreuzung des Weges – dort ist es rutschig. Ihr müsst ohne zu laufen, also langsam, über diese Stelle gehen, dann passiert euch nichts. Hier macht ihr euch zuerst auf nach unten und kehrt in den vorherigen Bildschirm zurück wo ihr nun die Substanz [Zusatzeffekt](#) aufnehmen könnt. Geht wieder zurück und geradeaus nach oben weiter, aber wieder Achtung bei dem glitschigen Bodenbelag. Ihr könnt hier übrigens von Monstern das **Feindeskönnen Todesstrafe** erlernen.

Es gibt noch zwei Kisten in diesem Abschnitt, in denen ihr ein [Äther](#) und ein [Schwarzes Mphon](#) findet. An die erste Truhe kommt ihr wenn ihr hinter dem rutschigen Fleck nach links und dann nach unten geht, letztere erreicht ihr wenn ihr erst rechts und dann nach oben lauft. Oben links könnt ihr in den nächsten Bildschirm weiterlaufen und steht nun vor der Wahl einen von fünf Wegen zu beschreiten. Von rechts gezählt sind nur der 2. und der 4. Weg wichtig. Lauft ihr den ersten von beiden entlang, könnt ihr aus einer Truhe einen [X-Trank](#) an euch nehmen. Auf dem Weg müsst ihr allerdings gegen eine Spinne kämpfen, die schon ein wenig unangenehm werden kann. Geht jetzt zurück und nehmt den anderen der beiden oben genannten Wege. Hier trifft ihr wieder auf eine Spinne. Geht weiter nach links, dann nach ganz unten, und nach rechts wieder aus dem Tunnel heraus. Eine Truhe die den [Elfenring](#) enthält ist jetzt für euch erreichbar.

Keht wieder zurück und geht weiter nach Norden wo nochmals eine Spinne auf euch wartet. Dort ist links ein versteckter Weg der euch zu einem [Turbo-Äther](#) führt. Im folgenden Abschnitt wartet schon der Endgegner der Höhle der Gi auf euch: Gi Nattak.

Nach eurem Sieg bleibt die Substanz [Schwerkraft](#) zurück. Jetzt folgt noch eine Szene mit Bugenhagen und Nanakis versteinertem Vater. Im Anschluss könnt ihr eine neue Gruppe zusammenstellen und die Stadt verlassen. Und falls es euch betrifft: der Buggy kann wieder benutzt werden!

## 15 Zurück in Nibelheim

Macht euch in eurem Buggy auf nach Norden und ihr trefft auf die Stadt *Nibelheim*. Es ist die Heimatstadt von Cloud und Tifa, beide sind das erste Mal seit langem wieder hier. Und irgendetwas stimmt mit der Stadt nicht ...

Durchsucht jedes Haus und und sprecht mit den seltsamen 'Personen' in den schwarzen Umhängen. Dabei erhaltet ihr ein [Glück](#), ein [Geist](#), ein [Elixier](#), ein [Turbo-Äther](#) und eine [Platinfaust](#). In Tifas Haus könnt ihr wieder Klavier spielen, was ihr ja schon einmal beim Flashback in Kalm getan haben solltet, und bekommt dafür sogar einen ganzen Gil.

Bevor ihr nun das große Haus links oben, die *Shinra-Villa*, betretet, solltet ihr nochmal vor der Stadt speichern. Ihr werdet in der Villa ziemlich viel herumlaufen müssen und die Gegner sind recht stark. Der erste Raum ist eine große Empfangshalle, von der aus ihr erst einmal alle Räume im Erdgeschoss absuchen solltet; insgesamt gibt es nach links, rechts und oben fünf verschiedene Durchgänge, passt also auf dass ihr keinen überseht. Hier findet ihr ein [silbernes Mphon](#), eine [Doppelvipser](#), und einen Brief

### BOSSKAMPF: Gi Nattak

HIT-POINTS	5 500
SCHWÄCHE	Heilung
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Omnistab
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Wenn ihr aufpasst, dass ihr immer genügend HP habt, sollte man den Kampf ganz gut überstehen – einfach nicht die Geduld verlieren. Seine Flammen könnt ihr eigentlich ignorieren, die werden sowieso wiederbelebt. Physische Attacken sind gut, und den Gegner heilen bringt auch was. Wenn ihr gar keine Lust auf den Kampf habt könnt ihr ja mal sehen was ein X-Trank beim Gegner anrichtet ...

mit vier (!) Tipps zum Suchen einer versteckten Tresor-Kombination; der vierte Tipp ist unsichtbar aber trotzdem anwählbar. Ihr könnt den Code selber suchen falls ihr wollt, weiter unten gebe ich die Lösung an. Die Treppe hoch im oberen Stockwerk findet ihr links einen [Feindeswerfer](#) und den Tresor. Habt ihr den Code gefunden (oder weiter unten gelesen) könnt ihr ihn öffnen, allerdings solltet ihr gewarnt sein, dass das Monster Nummernlos, welches den Tresor bewacht, ziemlich stark ist. Habt ihr es trotzdem besiegt winkt euch die Substanz [Odin](#), der Kellerschlüssel für einen Raum im Untergeschoss der Villa, und das Limit 4 für Nanaki – Kosmogedächtnis.

Habt ihr den Tresor geknackt geht ihr im Obergeschoss nach rechts. Dort findet ihr weiter hinten in einem Raum ein [Zauber](#). In dem Raum rechts unten gibt es eine Geheimtür (in der runden Wand) die euch über eine Wendeltreppe in den Keller bringt. Es geht den Gang entlang bevor man an einer verschlossenen Tür vorbei kommt. Habt ihr den Kellerschlüssel dann könnt ihr sie öffnen und einen Mann aus dem Sarg erwecken. Sprecht

### BOSSKAMPF: Nummernlos

HIT-POINTS	7 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Kosmogedächtnis
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Versucht erst einmal seine erste Erscheinung zu besiegen, am besten mit Limit-Angriffen. Achtet dabei unbedingt immer darauf, dass ihr möglichst volle HP-Werte habt; am besten stattet ihr eure Charaktere vorher auch mit der HP-Substanz aus. Nach genügend Treffern verwandelt sich das Biest in eines von zwei anderen Erscheinungsformen. Das lila Monster ist nochmal eine Ecke stärker und kann deine Gruppenmitglieder mit einen Schlag ausschalten, ist aber empfindlich gegen Magie. Das andere, grüne Monster ist leider gegen nichts empfindlich.

so lange mit ihm bis er wieder in seinem Sarg verschwindet, dann sprecht ihr ihn nochmal an. Verlasst ihr nun den Raum und geht einen Abschnitt weiter Richtung Wendeltreppe schließt er sich euch an und ihr habt einen weiteren versteckten Charakter entdeckt:

- **Vincent Valentine.**

Lauft wieder zurück und an dem Raum vorbei an dem ihr Vincent gefunden habt. Jetzt kommt ihr in die Bibliothek der Shinra-Villa wo ihr weiter hinten Sephiroth trifft. Es folgt nur ein sehr kurzes Gespräch bevor er wieder verschwindet und eine Substanz Zerstören hinterlässt. Nehmt sie mit, lauft den ganzen Weg wieder nach oben und verlasst die Villa.

Übrigens, die Tresor-Kombination, falls ihr es nicht selbst herausgefunden habt, ist: rechts 36, links 10, rechts 59 und rechts 97. Wahrscheinlich wird es ein paar Versuche brauchen bis ihr es in der vorgegebenen Zeit schafft sie einzugeben.

Falls ihr jetzt oder später noch Lust habt, könnt ihr euch in der Villa das **Feindeskönnen** ???? besorgen. Dazu müsst ihr den Gegner mit der Substanz *Manipulieren* unter Kontrolle bringen, und dann den Angriff auf das Gruppenmitglied mit der Substanz Feindeskönnen auslösen.

Nach der Villa folgt ihr dem nördlichen Ausgang in Richtung Berg Nibel und dem hiesigem Reaktor. Ihr kommt in einen Abschnitt wo ein kleiner gewundener Weg an einer Bergkette vorbei führt. Achtet hier besonderes darauf, dass ihr die zwei versteckten Wege nach Norden, die Berge hinauf, nicht verpasst. An deren Enden findet ihr in Truhen das Runenschwert und das Platinbarret. Geht weiter nach links in den nächsten Bildschirm, in dem ein Wirrwarr an Röhren auf euch wartet. Beachtet sie zuerst einmal nicht und klettert die Leitern hinunter bis ganz nach unten; das ist wichtig, damit die hochgeklappte Leiter nach unten fällt. Wenn ihr zum Speicherpunkt wollt, solltet ihr aufpassen, dass ihr das Monster rechts noch nicht ausversehen angreift. Scheut euch nicht davor hier ein wenig herumzulaufen und ein bisschen zu leveln. Von einem Drachen in der Gegend, der zugegeben ziemlich stark ist, könnt ihr das **Feindeskönnen** Flammenwerfer erlernen. Nehmt ihr den Ausgang neben dem Monster, der euch nach unten in den

nächsten Bildschirm führt, könnt ihr in einer Höhle ein Elixier finden. Geht weiter am Mako-Brunnen vorbei, an dem ihr die Substanz Element findet, und sammelt im nächsten Abschnitt das Heckenschützen-CR auf. Noch weiter trifft ihr auf den Reaktor, an dem ihr links herum vorbei müsst, um zum Ausgang rechts hinten zu kommen.

Ihr findet euch im Raum mit den fünf Röhren wieder. Klettert ganz nach oben und nehmt Rohr Nr. 2, welches euch nach einer kleinen Rutschpartie zu einer Powersoul führt. Geht nochmal nach oben und durch das 4. Rohr um eine Alle-Substanz aufsammeln zu können. Rüstet euch nun mit dem Blitzring und Feindeskönnen aus und lauft zu dem Monster das den Ausgang versperrt: es handelt sich dabei um den Substanzhalter.

Hier findet ihr auch die Substanz Gegenangriff, die euch von nun an von großem Nutzen sein sollte. Geht aus der Höhle raus und auf die Weltkarte.

## 16 Von Rockettown ins 'fernwestliche' Wutai

Zuerst geht ihr ein Stück nach Westen und dann nach Norden bis ihr auf eine Stadt mit einer Rakete trifft. Geht zu ihr und schon findet ihr euch

### BOSSKAMPE: Substanzhalter

HIT-POINTS	8 400
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Edelsteinring
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Achtung, hier könnt ihr das **Feindeskönnen** Trine erlernen. Gerade Trine ist aber auch ein sehr starker Angriff, weshalb der Blitzring sehr nützlich ist. Greift nicht mit Feuer an, denn dieser Zauber heilt ihn. Heilt euch immer rechtzeitig und spart nicht an starken Angriffen, z.B. auch Aufrufen und Feindeskönnen.

in *Rockettown* wieder. In den Häusern rechts könnt ihr den [Bohrarm](#) und ein [Kraft](#) finden, außerdem solltet ihr den Opa vor dem Haus in der Mitte ein paar Mal ansprechen. Nachdem er die Rakete mit euch angesehen hat, schenkt er euch ein [Yoshiyuki](#). Natürlich solltet ihr auch alle Läden aufsuchen und ein bisschen einkaufen.

Im Haus rechts oben geht die Geschichte weiter wenn ihr nach hinten in den Garten lauft; dort steht ein Flugzeug, die [Tiny Bronco](#). Ein Mädchen, ihr Name ist *Shera*, kommt zu euch und bittet euch mit dem Kapitän zu sprechen. Er ist hinten im Dorf bei seiner Rakete. Also geht zu ihm und sprecht mit ihm. Er erzählt euch einiges über die Stadt, die Rakete und die Shinra, bevor ihr wieder zurück in das Haus geht. Plötzlich sind Rufus und Palmer in der Stadt und reden mit dem Kapitän, der übrigens

#### • Cid Highwind

heißt, und ein weiterer spielbarer Charakter von Final Fantasy VII ist. Geht ebenfalls raus aus dem Haus und hört dem Gespräch zu bis euch Shera wieder nach drinnen holt. Hinten im Garten geht es jetzt zur Sache, da Palmer sich die Tiny Bronco schnappen will. Das könnt ihr natürlich nicht zulassen und stellt ihn zum Kampf.

Habt ihr gesiegt, dann flieht er und ihr springt auf die gestartete Tiny Bronco auf. Nach einer sehenswerten Zwischensequenz macht ihr eine

#### BOSSKAMPF: Palmer

HIT-POINTS	6 000
SCHWÄCHE	Gift, Blitz, Erde
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Edinmantel
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Hier müsst ihr nicht viel beachten, Palmer ist wirklich leicht zu besiegen. Greift ihn einfach ein paar Mal an und schon ist es vorbei.

Notlandung auf dem Meer, kurz vor der Küste eines kleinen, langgezogenen Kontinents ganz im Westen – von nun an die *Wutai-Region* genannt, da ihr im Norden dieser Landzunge die Stadt Wutai finden könnt.

Wutai solltet ihr unbedingt besuchen, am besten jetzt, doch dafür braucht ihr Yuffie. Falls ihr sie noch nicht gefunden habt, fahrt mit der Tiny Bronco über flaches Wasser auf einen anderen Kontinent und lauft in einen Wald um sie dort zu finden. Habt ihr sie schon in der Gruppe, dann fahrt an den Strand des neuen Kontinents und steigt aus. Ihr könnt hier ein wenig herumlaufen um zu kämpfen und zu leveln, für das was vor euch liegt wird es sicher nicht schaden. Vor allem Yuffie sollte gut aufgebaut werden, denn später muss sie sich alleine im Kampf durchsetzen. Macht ihr euch auf in Richtung Norden und den Berg hinauf, wechselt ihr plötzlich zu einem neuen Bildschirm und ihr werdet von Shinra-Soldaten angegriffen. In der ganzen Verwirrung stiehlt sich Yuffie davon und klaut eure ganze Substanz!!!! Alles weg! Wenn ihr bis jetzt nicht viel gekämpft habt und eure Charaktere auf niedrigem Level sind, könnte euch das ganz schön weh tun. Seid also sicher, dass ihr dieses Abenteuer zu diesem Zeitpunkt wirklich tun wollt und auch könnt.

Ist Yuffie also weg, müsst ihr ihr natürlich nach und eure Substanz zurückholen. Also geht weiter nach Norden über die ganzen Brücken bis ihr irgendwann auf die Stadt Wutai trifft, die ihr natürlich betretet. Hier gibt es eine Menge zu tun und viel zu entdecken. Seht euch erst einmal ein bisschen in diesem Bildschirm und den ganzen Gebäuden um. Man kann auch endlich das berüchtigte *Schildkrötenparadies* betreten, dessen Werbeposter ihr schon öfter auf eurem Weg habt finden können. Dort trifft ihr auf die Turks, die gerade Urlaub machen; sprecht sie ruhig an, einen Kampf gibt es nicht. Habt ihr euch alles angesehen, lauft weiter zum Ausgang links hinten, der in Richtung des Turms zeigt. Der nächste Abschnitt zeigt euch geradeaus den Turm, links ein Gebäude mit einer Glocke in der Mitte, und rechts ein großes Haus. Betretet letzteres und seht euch wieder genau um. Gleich links ist ein Raum in dem ihr euch ausruhen könnt, und von dem aus euch ein Geheimgang zu einer Truhe mit einem [Zauber-Schuriken](#) bringt. Weiter rechts in diesem Haus findet ihr einen liegenden Mann, den

ihr so oft ansprechen müsst, bis Yuffie erscheint. Leider war es das noch lange nicht, denn sie ist gleich wieder weg. Hier findet ihr erneut einen Geheimgang in dem ihr eine [Haarnadel](#) entdeckt.

Verlasst das Haus und geht zurück in den Bildschirm mit den vielen Häusern. In einem dieser Häuser ist eine Truhe die eine Substanz enthält; öffnet ihr sie, kommt Yuffie vorbei und nimmt sie euch gleich wieder ab. Habt ihr das schon vorher bei eurer Erkundung erlebt, müsst ihr das jetzt natürlich nicht nochmal machen. Danach müsst ihr Yuffie noch einmal in einem der Häuser hinter einer einklappbaren Wand entdecken, und letzten Endes in dem großen Steingefäß links neben dem Eingang zum Schildkrötenparadies. Dort wird sie von euch eingekesselt und muss euch nun zu der versteckten Substanz bringen. Doch wieder überlistet sie euch, indem sie euch in einen Käfig sperrt und erneut flüchtet. Drückt den gleichen Hebel noch einmal, mit dem der Käfig auf euch herunter gefallen ist, um euch wieder zu befreien.

In diesem Raum bzw. vorne bei der Treppe findet ihr auch endlich das letzte Werbeplakat des Schildkrötenparadieses – auf keinen Fall verpassen. Wenn ihr jetzt wieder in den Abschnitt mit dem großen Turm lauft, müsst ihr links die Glocke läuten. Sofort öffnet sich unten eine kleine Tür durch die ihr in den Keller dieses Gebäudes gelangt. Ihr erfahrt, dass Yuffie in die Hände von Don Corneo gefallen ist, der sich gerade auch hier in Wutai aufhält. Außerdem hat er auch Elena von den Turks entführt.

Nehmt die Sachen aus den Truhen mit, dort sind ein [Blitzwind](#) und ein [Elixier](#), und nehmt den anderen Ausgang nach oben. Ihr findet euch in dem Haus mit dem Ruheraum und den Geheimgängen wieder, und müsst einen kleinen Kampf bestreiten. Wieder draußen, redet ihr mit Reno und Rude um einen vorübergehenden Pakt zu schließen und den Don zu finden. Jetzt ist die Zeit gekommen zum *Da-Chao*-Gebirge zu gehen, welches ihr durch den nord-östlichen Weg am Speicherpunkt vorbei erreichen könnt. Ihr werdet irgendwo wieder Rude und Reno über den Weg laufen, die sich auch hier aufhalten. In einer Höhle könnt ihr die Waffe [Dragonerlanze](#) aufsammeln. Bei genauem umsehen werdet ihr am Ende von einem der Wege auf Don Corneo stossen, der wieder einmal ein Monster auf euch hetzt: Arca.

Am Ende kümmern sich die Turks um den Don und ihr bekommt eure Substanz von Yuffie zurück, plus die Substanz [MP-Absorbieren](#) die sie euch in Wutai gleich abgenommen hat. Eine weitere [MP-Absorbieren](#)-Substanz könnt ihr euch jetzt auch im Katzen-Haus von Wutai abholen.

Noch solltet ihr Wutai nicht verlassen. Holt eure Belohnung im Schildkrötenparadies ab, dafür dass ihr alle Werbeplakate gelesen habt. Der Mann an der Theke gibt euch ein [Kraft](#), ein [Wachsamkeit](#), ein [Zauber](#), ein [Geist](#), ein [Geschwindigkeit](#), ein [Glück](#), und ein [Megalixier](#). Neben den neuen Waffen die es jetzt zu kaufen gibt, solltet ihr auf jeden Fall versuchen euch mit Yuffie den Kämpfen im Turm von Wutai zu stellen. Zugegeben, gerade weil ihr alleine kämpfen müsst, ist diese Aufgabe nicht ganz so einfach, aber zwischen den Kämpfen könnt ihr den Turm immer wieder verlassen und euch regenerieren – z.B. in dem Haus daneben, in dem ihr umsonst übernachten könnt. Mit der richtigen Vorbereitung, und vielleicht ein bisschen Training vor den Toren von Wutai, sollte das ganze dann schon machbar sein. Es lohnt sich auf jeden Fall, da ihr nach dem letzten Kampf ihr Limit 4 *spirituelle Kraft* und die Aufruf-Substanz [Leviathan](#) bekommt. Insgesamt sind es fünf Kämpfe: Gorkii, Shake, Tschchow, Staniv und Godo.

Wenn ihr das auch geschafft habt, folgt eine längere Sequenz mit Yuffie und ihrem Vater. Vergesst auf keinen Fall die Leviathan-Substanz mit-

#### BOSSKAMPF: Arca

HIT-POINTS	6 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Friedensring
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Dieses Monster kann richtig schwer werden, vor allem weil ihr immer noch keine Substanz habt. Außerdem hat es starke Angriffe. Versucht euch immer gut zu heilen und macht es mit den Limit-Attacken fertig, von denen ihr reichlich bekommen solltet.

zunehmen bevor ihr den Turm verlasst. In Wutai habt ihr jetzt fast alles erledigt, später kommt ihr zu einem geeigneten Zeitpunkt nochmal hierher zurück.

**BOSSKAMPF: Gorkii**

HIT-POINTS	3 000
SCHWÄCHE	Wind
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	X-Trank
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Einfach drauf.

**BOSSKAMPF: Shake**

HIT-POINTS	4 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Turbo-Äther
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Er ist sehr schnell, weshalb 'Hast' und 'Barriere' sicher nützlich sind.

**BOSSKAMPF: Tschechow**

HIT-POINTS	5 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Eisring
NIVEAU	mittel

TAKTIK: 'Hast' und 'Barriere' sind wieder nützlich. Wenn es trotzdem nicht klappt dann rüstet euch mit etwas aus das gegen 'Verwirrung' schützt.

Außerhalb der Stadt solltet ihr jetzt noch zwei Dinge erledigen. Am Strand trifft ihr einen Gegner, eine riesige Schildkröte, von der ihr den [Adamanreif](#) stehlen könnt. Am äußersten nördlichen Zipfel der Insel kann man gegen komische Pflanzen-Viecher kämpfen, von denen man das **Fein-deskönnen Zaubershammer** erlernen kann, welches wirklich außerordentlich nützlich ist. Dann geht den Weg über die Brücken wieder zurück zum Strand an dem ihr Tiny Bronco zurück gelassen habt.

**BOSSKAMPF: Staniv**

HIT-POINTS	6 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Elixier
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Mit 'Barriere' und ein paar starken Attacken wohl kein Problem.

**BOSSKAMPF: Godo**

HIT-POINTS	10 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	spirituelle Kraft
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Dieser Kampf ist nicht ganz so einfach. Hier könnt ihr das **Fein-deskönnen Trine** erlernen, welches leider ziemlich viele HP abzieht – es sei denn ihr seid gegen 'Blitz' immun. Er hat drei verschiedene Gesichter, und greift demnach auch auf drei verschiedene Arten an. 'Hast' und 'Barriere' würde euch wieder gut tun; ihm schaden vor allem starke Zauber (auch Gift) und 'Langsam'. Wenn es geht, dann schützt euch gegen 'Klein' und 'Frosch', seid auf jeden Fall darauf vorbereitet. Und immer schön heilen nicht vergessen.

## 17 Der Schlüsselstein

Ihr braucht jetzt den *Schlüsselstein*, den ihr nur von Dio in der Gold Saucer bekommen könnt. Seid ihr in der Spieler-Stadt, geht zum Battle Square und dort rechts in die Ausstellungshalle mit den vielen Gegenständen. In der Mitte auf einem Podest findet ihr den Schlüsselstein, leider könnt ihr ihn aber noch nicht an euch nehmen. Sobald ihr nach ihm greift, kommt Dio in den Raum und stellt euch eine Aufgabe: ihr sollt im Battle Square gegen die Monster kämpfen, danach bekommt ihr von ihm den Schlüsselstein. Hier müsst ihr nicht alle 8 Gegner besiegen, sondern im Prinzip einfach nur teilnehmen. Allerdings winken euch ein paar zusätzliche Belohnungen wenn ihr bis zum Ende durchhaltet: eine [Chocobo-Feder](#) und eine [Schutzweste](#).

Eigentlich wäre eure Aufgabe in der Gold Saucer jetzt erledigt, aber sobald ihr die Gondel benutzen wollt müsst ihr feststellen, dass sie außer Betrieb ist. Ihr müsst wohl oder übel warten und übernachtet so lange im Hotel in der Ghost Square. An dieser Stelle des Spiel entscheidet sich nun wie ihr bis jetzt mit euren Gruppenkameraden/innen umgegangen seid, denn je nach 'Punktzahl' kommt in der Nacht entweder Aeris, Tifa, Yuffie oder Barret in dein Zimmer und will ein Date mit dir. Hier kommen jetzt ein paar nette Szenen, z.B. das Theaterstück und die Rundfahrt; da es aber egal ist wie ihr euch hier verhaltet, könnt ihr spielen wie ihr wollt. Am Ende müsst ihr feststellen, dass Cait Sith den Schlüsselstein an sich genommen hat und ihr verfolgt ihn durch die ganze Gold Saucer. Ihr könnt ihn erst beim Chocobo Square stellen, wo er den Stein an einen Shinra-Hubschrauber übergibt – damit ist er für euch erst einmal verloren. Cait Sith gibt ganz offen zu, dass er ein Spion ist, trotzdem wird er euch weiterhin begleiten. Wieder im Hotel holt ihr euch mit Cloud das [Elixier](#) aus dem Schrank in seinem Zimmer. Danach sucht ihr euch zwei Gefährten aus und verlässt das Hotel. Entweder macht ihr gleich in der Story weiter oder ihr holt euch noch den [Schirm](#), Aeris' beste Waffe; holt euch im Battle Square 5000 Punkte und schon habt ihr sie.

Euer nächstes Ziel ist der *Tempel des alten Volkes*. Ihr findet ihn mit der Tiny Bronco auf einer Insel im Süden inmitten eines Waldes.

## 18 Indiana Cloud und der Tempel des ... alten Volkes

Sobald ihr den Tempel von der Weltkarte aus betreten habt, müsst ihr über die Hängebrücke und dann die Stufenpyramide nach oben. Im Inneren findet ihr Tseng am Boden. Er wurde von Sephiroth angegriffen und schwer verletzt. Ihr erhaltet den Schlüsselstein zurück und könnt ihn nun an dem Altar vor euch benutzen um in den Tempel zu gelangen. Seid ihr erst einmal drin, müsst ihr diesen Abschnitt des Spiel zu Ende spielen und könnt vorher nicht mehr heraus – das sollte man vielleicht bedenken.

Ihr findet euch in einem ziemlich großen und ein wenig verwirrendem Raum wieder, eine Art Labyrinth aus Treppen, Unterführungen und Kletterpflanzen an Mauern. Ihr solltet alles gründlich absuchen, der Weg ist nicht schwierig, und betrachtet die Kämpfe als gute Möglichkeit eure Gruppe etwas aufzubauen. Gleich am Anfang gibt es einen komischen Kauz im Bildschirm der vor euch davon läuft. Jagt ihm nicht gleich hinterher, aber vielleicht könnt ihr ja sehen wo er ungefähr hin läuft. Entdeckt ihr ihn während eurer Erforschungen in seiner Höhle, könnt ihr entweder ein paar Items bei ihm kaufen, eure Gruppe regenerieren, oder den Spielstand speichern. Neben ihm findet ihr auch eine Truhe mit dem [Silbergewehr](#). Insgesamt könnt ihr in diesem Abschnitt ein [Turbo-Äther](#), ein [Geist](#), einen [Dreizack](#), einen [Raketenschlag](#) und eine Substanz [Glücks-Plus](#) finden. Eine der Truhen die man sehen kann, kann man noch nicht erreichen; dafür müsst ihr erst noch ein Stückchen weiter. Vergesst nicht, wenn euch die Kämpfe zermürben, könnt ihr immer wieder umsonst eure HP/MP wiederherstellen, wenn ihr zu dem Greis in der Höhle geht.

Wenn ihr alles habt, macht euch weiter auf den Weg durch den Raum mit den rollenden Steinen. Dieses kleine Spielchen stellt kein Problem dar: lauft einfach immer in die Aushöhlung der Steine hinein wenn sie über euch hinweg rollen. Sobald ein Stein drüber gerollt ist, gleich wieder nach vorne unter den nächsten Stein laufen und alles sollte gut gehen. Wenn ihr ganz bis zum Ende durch seid, verschwinden die Steine. Nach einer kleinen Sequenz mit Sephiroth, erscheint auch hier so ein komisches Wesen bei

dem ihr euch heilen und speichern könnt. Lauft nochmal zurück zu dem Brunnen und holt euch die Substanz **Morph**. Jetzt wieder ein Stückchen weiter in Richtung des Weges und ihr habt die Uhr erreicht.

Bei jeder vollen Stunde befindet sich eine Tür, insgesamt also 12 (inklusive der aus der ihr gerade gekommen seid). Über den Stunden- und den Minuten-Zeiger, die ihr selber steuern könnt, könnt ihr von einer Ziffer zur anderen gelangen. Ihr startet bei der X, hierher solltet ihr auch immer wieder zurück kommen wenn ihr euch heilen oder speichern wollt. Ihr könnt euch auch von der Uhr werfen lassen, wenn ihr auf dem einen Zeiger steht, während sich der andere darüber schiebt, und ihr landet unten bei ein paar Monstern. Nach dem Sieg erhaltet ihr das **Schlagholz mit Nägeln** und müsst jetzt wieder durch dem Tempel bis zur Uhr. Hinter allen anderen Ausgängen erwartet euch das folgende:

I Truhe mit Monster

Hier könnt ihr das **Feindeskönnen Froschgesang** erlernen, das es allerdings auch noch wo anders zu lernen gibt.

II Durch Steine blockierter Weg

III Truhe mit Monster

Hier könnt ihr die Monster mit 'Morph' in **Magie** verwandeln, allerdings nur wenn ihr sie mit dem schwachen Morph-Angriff tötet. Sie haben 500 HP.

IIII Truhe mit **Prinzesswache**, der ultimativen Waffe für Aeris

V Durchgang zur Truhe im großen Treppen-Abschnitt, die ihr zuvor zwar sehen aber nicht erreichen konntet.

Sie enthält eine **Schleife**, die wohl beste Ausrüstung des Spiels.

VI Weiterführender Weg

Diesen Ausgang solltet ihr erst wählen, wenn ihr mit der Uhr fertig seid.

VII Truhe mit der Waffe **Trompetgranate**

VIII Truhe mit **Megalixier**

IX Durch Steine blockierter Weg

X Eingang von dem ihr gekommen seid

XI Durch Steine blockierter Weg

XII Erst beim verlassen des Tempels von Bedeutung

Nehmt ihr jetzt den Ausgang bei Ziffer VI kommt ihr zum letzten Rätsel dieses Tempels. Schon wieder läuft so ein alter Kauz vor euch davon und dieses Mal müsst ihr ihn kriegen um das Tor oben in der Mitte zu öffnen. Gleich am Anfang kommt ihr rechts oben aus der Höhle und der 'Flüchtling' verschwindet in der Höhle links oben. Lauft ihm nicht nach, das bringt nämlich nichts, sondern versucht die Höhle zu erwischen aus der er wieder heraus kommt. Wenn ihr das Muster, das sich nach einiger Zeit wiederholt, nicht erkennt, ist es ziemliche Glückssache bis ihr ihn endlich kriegt. Wenn ihr es schnell hinter euch bringen wollt, dann springt gleich am Anfang auf der linken Seite eine Etage nach unten und geht in die zweite Höhle von links. Jetzt solltet ihr ihn schon gefangen haben. Holt euch noch die **Arbeitshandschuhe** aus der Truhe ganz links unten und schreitet durch das nun offene Tor oben in der Mitte.

Endlich seid ihr in dem letzten Raum angekommen, welcher übersät ist mit Zeichnungen an den Wänden. Hier folgt eine längere Sequenz mit Sephiroth, in der ihr einiges erfahren werdet. Bald kommt der nächste Kampf auf euch zu, bei dem euch ein ausgerüsteter Feuerring recht hilfreich sein dürfte: Roter Drache.

Nach dem Kampf wird die Substanz **Bahamut** zurück gelassen: unbedingt mitnehmen! Jetzt geht ihr wieder ganz nach rechts zum Altar und der schwarzen Substanz. Nach einer Zwischensequenz macht ihr euch auf den Weg zurück aus dem Tempel, wobei ihr nun bei der Uhr den Ausgang bei Ziffer XII nehmen müsst – sollte auch schon voreingestellt sein. Hier wartet jetzt der Gegner Dämonentor auf euch, der im Angriff tatsächlich einiges zu bieten hat.

Ihr seht jetzt Cait Sith wie er die schwarze Substanz holt, und als Cloud und die anderen draußen ankommen schrumpft der Tempel auch schon in sich zusammen. Am Boden des großen Lochs, in dem einmal der Tempel stand, findet ihr jetzt die schwarze Substanz. Leider erscheint Sephiroth und zwingt Cloud ihm die Substanz zu überreichen, weshalb ihr sie nicht lange bei euch habt. Am Ende geht ihr zu Boden und Cloud erwacht erst wieder in Gongaga. Hier folgt wieder eine Zwischensequenz – und Aeris ist fort.

#### BOSSKAMPF: Roter Drache

HIT-POINTS	6 800
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Drachenarmband
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Starke Angriffe, am besten Limits, und heilen. Sollte mit normalen Mitteln durchaus machbar sein.

#### BOSSKAMPF: Dämonentor

HIT-POINTS	10 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Gigas-Armband
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Dieser Gegner hat sehr starke Angriffe, also am besten HP-Plus-Substanz ausrüsten. Magie ist hier nicht nützlich, konzentriert euch lieber auf harte physische Attacken. Zaubert aber vielleicht ein paar gute Sachen auf euch, z.B. Schutz oder Schnell. Limits sind wie immer gut, vor allem Limit 4, und der Aufruf Bahamut bewirkt auch viel. Regelmäßiges Heilen ist natürlich ein Muss.

Aeris ist alleine losgezogen um den Planeten zu retten, doch ihr macht euch natürlich sofort auf um ihr zu helfen. Südlich von Gongaga parkt Tiny Bronco am Strand und euer nächstes Ziel ist Bone Village, ganz oben im Norden, nördlich von Midgar. In guter alter Schatzgräber-Manier müsst ihr hier ein paar Ausgrabungen tätigen, bevor ihr Aeris nach Norden durch den *verwunschenen Wald* zur *vergessenen Stadt* folgen könnt. Für das Spiel notwendig ist nur die Mondharfe. Ihr fragt in Bone Village also den Ausgrabungsleiter links und lasst ihn nach der Mondharfe suchen, ihr findet sie immer auf dem oberen Plateau (nördlich der Leiter). Mit ihr wird der schlafende Wald geweckt und ihr könnt ihn durchqueren.

Man kann hier noch eine Menge anderer Dinge ausgraben, was aber auch davon abhängig ist wie weit ihr im Spiel bisher gekommen seid – sprich, jetzt werdet ihr nicht alle Schätze finden können. Deshalb werde ich die genaue Auflistung aller Schätze im Bone Village auf das Kapitel 34.5 in den Tipps & Tricks verschieben.

## 19 Aeris' Rückkehr zum Planeten

Geht von Bone Village aus in den schlafenden Wald. Im zweiten Bildschirm könnt ihr die Substanz Kjata in den Bäumen finden. Sie schwirrt irgendwie hin und her, aber wenn ihr was rotes seht, lauft hin und schnappt es euch. Ihr kommt wieder auf der Weltkarte heraus und seid in einer Schlucht in der euch nur die Möglichkeit bleibt in die *verlorene Stadt* zu gehen.

Gleich am Anfang teilt sich der Weg auf: links, rechts, und geradeaus. Nehmt zuerst den linken Weg, wo ihr im nächsten Abschnitt ein Haus mit Speicherpunkt und ein Zauber findet. Geht von hier aus weiter nach rechts und ihr kommt in einen großen Bildschirm mit einem Rundgang und einer Kristall-Kugel in der Mitte. Die Treppen links hinunter und dann rechts auf der anderen Seite findet ihr in einer Truhe ein Aurora-Armband. Lauft zurück zu der Kreuzung am Anfang und dieses Mal nach rechts. In den Häusern findet ihr ein Wachsamkeit und ein Elixier, hinten bei den Betten liegt eine Substanz Feindeskönnen. Hier könnt ihr euch auch ausruhen –

wenn ihr das tut geht die Geschichte unaufhaltsam weiter.

Ihr erwacht in der Nacht und habt eine Vorahnung; irgendetwas passiert. Ihr spürt, dass Aeris hier ist. Sofort macht ihr euch auf den Weg, dieses Mal nehmt ihr an der Kreuzung am Stadteingang den Weg geradeaus. Ihr kommt an einen kleinen See mit einem Muschelhaus welches ihr betretet. Lauft zuerst ganz nach oben und sammelt die Substanz **Komet** auf, dann wieder ein Stückchen hinunter. Hier gibt es eine Lücke im Gelände und einen 'gläsernen' Weg zur Mitte und abwärts. Speichert unbedingt ab und bereitet euch gut auf einen Kampf vor.

Weiter in der Mitte seht ihr Aeris am Boden knien und beten. Sie ist auf einem Podest im Wasser von dem euch noch einige Treppenstufen trennen. Hüpf hinüber zu ihr und schon steht Cloud vor ihr – doch wieder einmal scheint er die Kontrolle über sich zu verlieren. Dieses Mal will er Aeris angreifen und holt mit seinem Schwert zum Schlag aus, glücklicherweise können die anderen ihn vor der Tat aufhalten. Noch bevor er sich darüber klar wird, was passiert ist, nimmt das Schicksal seinen Lauf: Sephiroth schwebt mit dem Schwert in der Hand vom Himmel herab und durchbohrt Aeris. Tödlich getroffen sackt sie auf dem Boden zusammen und die Perle in ihrem Haar hüpf über die Stufen ins Wasser.

Aeris ist tot.

Sephiroth macht sich schnell wieder aus dem Staub und hinterlässt euch ein Monster, eine weitere Jenova-Form.

Aeris ist von jetzt an nicht mehr Teil eurer Gruppe, sie ist tot und wird auch nicht mehr zurück kommen. In einer traurigen Sequenz verabschieden sich die Freunde von ihr, dann wird sie von Cloud in dem kleinen See beerdigt und sinkt auf seinen Grund hinab. **CD 1** des Spiels ist hier beendet.

#### BOSSKAMPF: Jenova

HIT-POINTS	10 000
SCHWÄCHE	Erde
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Zauberarmband
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Seine Angriffe können schon hart sein, regelmäßiges Heilen ist ein Muss. Limits und Aufrufe sind wie immer nützlich. Achtet auf die Barrieren und schützt euch am besten selbst gegen Zauber. Wenn es doch zu haarig wird, nutzt die Schwäche aus und greift mit Beben (auch Titan) an.

---

# CD 2

---

## 20 Noch weiter nach Norden

Bei dem Haus, in dem ihr zuvor übernachtet habt, geht es weiter. Cloud hat eine Vision wie Sephiroth den Weg nach Norden nimmt und aus der Stadt hinaus wandert. Lauft ihm hinterher. Im nächsten Bildschirm findet ihr eine große Muschel. Wenn ihr links an ihr vorbei geht, und hinten um sie herum, kommt ihr an die Truhe auf der rechten Seite in der sich eine [Vipern-Hellebarde](#) befindet. Danach müsst ihr die 'Stufen' der Muscheln bis ganz nach oben hüpfen und nach links in den nächsten Abschnitt.

Ihr steht vor einer großen Felswand mit einigen tiefen dunklen Spalten die ihr hinaufklettern könnt. Den Weg die Wand hinauf solltet ihr leicht finden können, passt allerdings auf, dass ihr euch die Gegenstände nicht entgehen lasst die nicht auf dem direkten Weg nach oben liegen. Hier in diesem Bildschirm könnt ihr ein [Blitzarmband](#), eine [Hypnokrone](#), ein [Megalixier](#), die Substanz [Zauber-Plus](#) (links unten) und ein [Kraft](#) finden.

Geht nun weiter ganz nach oben und ihr befindet euch wieder auf der Weltkarte, dieses Mal noch weiter im Norden und mitten im Schnee. Lauft nach Westen und Norden um die Bergkette herum bis ihr im Osten die nächste Stadt erreicht – sie heißt *Gasthaus zum Eiszapfen*. Seht euch ein bisschen in den Häusern um, auch hier könnt ihr wieder einiges entdecken. In einem Gebäude könnt ihr eine Karte des vor euch liegenden Gletschers von der Wand nehmen, sonst gibt es noch einen [Heldentrunk](#), einen [Impfstoff](#), einen [Turbo-Äther](#) und einen [X-Trank](#) (am Schlafzimmerfenster im Hotel, 1. Stock) zu finden. Außerdem solltet ihr wie immer nicht vergessen die Läden zu besuchen.

In einem Haus findet ihr das Labor von *Professor Gast* in dem ihr euch einige Aufzeichnungen ansehen könnt. Dabei geht es hauptsächlich um die Kindheit von Aeris die offensichtlich in diesem Dorf mit ihrem Vater, dem Professor, und ihrer Mutter *Ifalna* aufgewachsen ist, und um Ereignisse im Zusammenhang mit Professor Hojo.

Sobald ihr am hinteren Ende der Stadt den Mann anspricht geht die Geschichte weiter. Er warnt euch zuerst dass ihr nicht weiter gehen sollt; doch wenn ihr euch nicht daran halten wollt, wählt 'Ich gehe trotzdem'.

Gleich im Anschluss taucht Elena mit ein paar Soldaten am Dorfeingang auf und sucht nach euch. Sie will sich für den Mord an Tseng rächen, für den sie euch verantwortlich macht. Wenn ihr euch nicht kampfflos von ihr ohrfeigen lassen wollt könnt ihr ihr ausweichen. Trifft sie euch, wacht ihr im Keller eines der Gebäude auf; verfehlt sie euch, schlittert sie den Abhang hinunter.

Wie auch immer, wenn es weiter geht müsst ihr euch im Haus mit dem Hund und dem Jungen das Snowboard besorgen – er gibt es euch einfach. Habt ihr es, dann geht zurück zu dem Mann am hinteren Dorfrand. Lasst euch das Snowboardfahren erklären. Danach beginnt ein weiteres Mini-Spielchen und die Fahrt hinunter zum Gletscher. Habt einfach Spaß beim Fahren, es ist nicht wirklich wichtig wie gut ihr seid oder welche Abzweigungen ihr nehmt.

## 21 Der Große Gletscher und Gaeas Kliff

Je nachdem wie ihr gefahren seid kommt ihr am Ende an verschiedenen Stellen des *Großen Gletschers* heraus. Dies ist wahrscheinlich das verschachteltste und unübersichtlichste Gebiet in ganz Final Fantasy VII, weshalb ich auf eine genaue Beschreibung aller Orte hier im Fließtext verzichte und nur den (einfachsten) Weg beschreibe wie ihr in der Handlung weiter kommt. Eine genaue Beschreibung des Gebiets findet ihr in Abschnitt 33.1. Aber Vorsicht: Solltet ihr diese Gebiet nicht genau durchsuchen entgehen euch ein paar (seltene) Gegenstände!

Auf jeden Fall ist der einfachste Weg um von hier aus weiter zu machen einfach herum zu laufen und zu warten bis Cloud umfällt – das passiert irgendwann auf jeden Fall. Wenn ihr wieder aufwacht seid ihr im Haus von *Holzoff*, ein Mann der in dieser Gegend lebt und euch immer rettet wenn ihr zu erfrieren droht. Hier kann man sich ausruhen und speichern. Außerdem trifft man vor der Türe alle seine Kameraden wieder und hat den Gletscher bereits hinter sich gelassen. Geht man von hier aus weiter nach Norden befindet man sich bereits bei *Gaeas Kliff*.

Fangt an den Steilhang hinaufzuklettern. Die Fähnchen markieren den Weg den ihr entlangklettern könnt. Hier ist es sehr kalt weshalb ihr auf jeden Fall sicher stellen solltet dass ihr nicht erfriert. Auf jedem Zwischen-Plateau, wenn ihr nicht klettert, solltet ihr euch durch schnelles Drücken der »Viereck«-Taste aufwärmen – Cloud zappelt dann schnell auf der Stelle hin und her um so die Körperwärme zu steigern. Falls ihr das nicht tut, und eure Körpertemperatur unter einen bestimmten Wert fällt, wacht ihr wieder in Holzoffs Hütte auf und müsst von vorne anfangen zu klettern.

Irgendwann trifft ihr auf eine Höhle die ihr betretet. Lauft sie solange entlang bis ihr auf eine Treppe stoßt; hier gibt es einen Durchgang nach Süden. Habt ihr ihn durchschritten, befindet ihr euch in einem Raum dessen Wand im Osten einen Geheimgang verbirgt. Diesen solltet ihr unbedingt finden und nehmen, denn hier könnt ihr erneut eine [Schleife](#) finden, den besten Ausrüstungsgegenstand des Spiels. Außerdem könnt ihr in diesem Raum ebenfalls den [Speer](#) für Cid aufsammeln. Es lohnt sich in diesen Höhlen auch die Substanz **Feindeskönnen** auszurüsten und ein wenig zu kämpfen. Ihr habt die Möglichkeit von dem Monster 'Stilva' sowohl [Trine](#) als auch [Zauberatem](#) zu erlernen.

Lauft zu dem Durchgang im Nord-Westen und im nächsten Bildschirm bis zu der großen Felskugel. Wenn ihr sie untersucht, habt ihr die Möglichkeit sie zu verschieben – tut es, sie gerät ins Rollen und macht den Weg für euch frei. Geht zurück bis in den Raum vor dem ihr die Schleife gefunden habt; hier solltet ihr weiter nach Norden gehen können denn die Eiszapfen wurden von der Steinkugel zerstört und der Weg ist frei. Noch ein bisschen weiter und ihr seid wieder an der Außenwand angekommen die ihr nun weiter bergauf klettern müsst.

Habt ihr die zweite Höhle erreicht, findet ihr gleich im ersten Bildschirm einen Speicherpunkt; wie immer abspeichern. Vielleicht fällt euch schon eine Kiste auf, an die ihr noch nicht heran kommt; dafür braucht ihr noch etwas Geduld. Allerdings könnt ihr die Schatztruhe rechts erreichen, in ihr findet ihr ein [Elixier](#). Geht jetzt weiter nach Norden. Dieser Weg führt wieder nach draußen auf einen Pfad am Berg entlang und dann erneut zu einem Höhleneingang. An diesen Orten könnt ihr von dem Gegner 'Malboro'

das **Feindeskönnen** [Böser Atem](#) erlernen.

Seid ihr wieder in der Höhle, holt ihr euch das [Feuerarmband](#) aus der Kiste und geht dann den Weg nach links. Hier müsst ihr nun gegen vier Eiszapfen kämpfen. Nach jedem Kampf habt ihr die Wahl nach unten zu springen – tut das nicht. Ihr würdet wieder im Raum mit dem Speicherpunkt landen, was ihr im Moment noch nicht wollt. Habt ihr alle Kämpfe gegen die Eiszapfen hinter euch, findet ihr ganz links in einer Kiste ein [Megalixier](#). Jetzt könnt ihr nach unten springen und links das [Geschwindigkeits-Plus](#) aus der Kiste holen an das ihr vorher nicht heran gekommen seid.

Über die heruntergefallenen Eiszapfen in der Mitte des Bildschirms geht es zum nördlichen Ausgang, welcher euch wieder nach draußen führt. Dort solltet ihr auf das [Superschwert](#) stoßen. Lauft jetzt den Pfad weiter bis ihr wieder an der Felswand angekommen seid.

Erneut müsst ihr bis zur nächsten Höhle weiter oben klettern. Dieses Mal ist der Weg nicht ganz so einfach sondern man kann unterschiedliche Abzweigungen nehmen. Wenn ihr schnell oben ankommen wollt solltet ihr bei der ersten Abzweigung den Weg nach rechts wählen, bei der zweiten den Weg nach oben. Schon seid ihr bei der letzten Höhle angekommen.

Die Quelle heilt eure HP und MP, den Speicherpunkt solltet ihr nutzen da ihr gleich auf einen Boss trifft. Auch hier könnt ihr noch das **Feindeskönnen** [Böser Atem](#) erlernen, falls ihr es bis jetzt verpasst habt. Vielleicht ist es auch ganz gut die Gelegenheit zum Leveln zu nutzen wenn ihr das Gefühl habt es fällt euch immer noch schwer gegen die Gegner zu gewinnen. Wenn ihr nun weiter nach rechts geht trifft ihr auf den Boss Schizo.

Ist dieser Gegner erledigt habt ihr Gaeas Kliff fast hinter euch gebracht. Lauft weiter nach Süden in den nächsten Bildschirm, hier klettert ihr an der äußeren Felswand ganz nach oben.

## 22 Der Nordkrater, zum Ersten ...

Nach der Zwischensequenz könnt ihr nun zum ersten Mal in den Nordkrater hineinlaufen. Dazu geht es den Abhang hinunter. Hier könnt ihr vom Gegner 'Gigas' sein [Gigas-Armband](#) stehlen. Irgendwann auf dem Weg kommt eine erneute Zwischensequenz in der ihr Tifa in euer Team aufnehmt.

Auf dem weiteren Weg findet ihr irgendwann am unteren Bildschirmrand die Aufruf-Substanz [Neo Bahamut](#); im gleichen Bildschirm ist im Norden auch ein Speicherpunkt, für den ihr über eine kleine Spalte im Boden springen müsst. Noch eine weitere Spalte Richtung Norden und ihr könnt in den nächsten Abschnitt vordringen.

Dieses Gebiet, in dem ihr euch hier befindet, heißt *Wirbelwind-Irrgarten*. Wieso könnt ihr jetzt erkennen. Vor euch seht ihr eine Barriere aus Wind die euch den Weg versperrt. Von zwei schwarzen Figuren solltet ihr noch einen [Hi-Trank](#) und einen [Äther](#) abstauben können bevor ihr euch der Wind-Wand stellen müsst.

Diese Stelle im Spiel bringt mich immer wieder zur Verzweiflung da ich jedes Mal sehr viele Versuche brauche bis ich die Wand überwunden habe. Der Trick sollte sein erst dann über die Spalte zu laufen wenn der Wind

sehr durchsichtig geworden ist. Klappt es nicht, wird man zurück gestoßen und muss gegen einen Gegner kämpfen – immer der gleiche bei jedem missglückten Versuch.

Habt ihr es geschafft wartet dahinter in einer Truhe die [Kaiserhand](#) auf euch, aber leider auch eine zweite Wind-Barriere die noch ein wenig kniffliger ist. Ihr müsst wieder durch den Wind wenn er weniger wird, aber ihr dürft ebenfalls nicht in die grünliche Barriere hineinlaufen. Mit ein wenig Geschick und Glück solltet ihr es nach einer Weile schaffen, wenn nicht bleibt euch nur weiterhin geduldig zu sein bis es endlich klappt. Ist euch der Durchbruch gelungen, erwartet euch im nächsten Bildschirm Sephiroth. Er stellt sich euch nicht selbst, sondern schickt euch eine weitere Jenova-Abart auf den Hals, den Boss Jenova-Tod.

Nach eurem Sieg bekommt ihr die Schwarze Materie zurück. Da sie bei Cloud nicht sicher ist, gebt ihr sie an einen eurer Freunde bevor ihr weiter geht. An dieser Stelle trifft ihr auf die Substanz [MP-Turbo](#), findet eine Kiste die den [Giftring](#) enthält, und könnt an einem Speicherpunkt abspeichern.

Weiter nach Norden trifft ihr erneut auf eine der magischen Wind-Wände. Dies ist zum Glück das letzte Mal, dafür aber auch die schwierigste. Zu der vorherigen Kombination aus Wind und grünlicher Barriere, gesellen sich nun auch noch Blitze in unterschiedlicher Reihenfolge. Auch hier

### BOSSKAMPF: **Schizo**

HIT-POINTS	18 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Schutzring
HINTERLÄSST	Drachenzahn
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Da ihr den Schutzring stehlen solltet, wäre es gut sich vorher mit Stehlen auszurüsten. Der eine Kopf ist gegen Eis, der andere gegen Feuer empfindlich, sie absorbieren aber auch das jeweils andere Element. Am besten ihr macht ihn einfach mit starken Angriffen (Limits) oder nicht-elementaren Zaubern/Aufrufen (Meteor/Bahamut) platt.

### BOSSKAMPF: **Jenova-Tod**

HIT-POINTS	25 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Spiegelring
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Am besten benutzt ihr starke physische Attacken, der Bahamut- oder Neo Bahamut-Aufruf dürfte auch helfen. Seid ihr noch mit einer Schleife ausgerüstet sollte dieser Kampf kein Problem sein.

kommt es auf das Timing an, läuft los wenn der Weg über der Spalte frei ist – ich wünsche viel Glück dabei.

Ist auch dieses Hindernis gemeistert, erwartet euch eine Rückblende in der es um die Geschehnisse in Nibelheim geht, und um einen geheimnisvollen Soldaten namens *Zack* der Clouds Stelle eingenommen hat.

Zurück im hier und jetzt findet ihr euch mitten im Zentrum des Kraters wieder. Einige Shinra-Mitarbeiter sind hier, außerdem werden eure Freunde durch einen Trick von Sephiroth ebenfalls hierher gelotst. Hier im Zentrum des Nordkraters befindet sich Sephiroths Körper, und auch die Wächter des Planeten, die so genannten *Weapons*. Cloud überredet denjenigen der Freunde, dem er die Schwarze Substanz gegeben hat, sie ihm zurück zu geben. Danach schwebt er hinauf zu Sephiroth und übergibt sie ihm – niemand kann ihn aufhalten. Die gesamte Höhle beginnt zu beben und alle Mann, außer Cloud, flüchten auf die Highwind. In der folgenden Sequenz seht ihr wie die Highwind flüchtet und alle 4 Weapons, *Ultima*, *Diamant*, *Rubin* und *Smaragd*, aus dem Nordkrater stürmen. Cloud bleibt, wie schon erwähnt, zurück.

## 23 Zurück in Junon

Nach all diesen Geschehnissen erwacht ihr mit Tifa in Junon. Zuerst sprecht ihr mit Barret, dann kommen Rufus und Heidegger zu euch. Tifa soll öffentlich hingerichtet werden und wird sofort abgeführt. Ab jetzt steuert ihr Barret und läuft natürlich sofort hinterher. Vergesst auf eurem Weg nicht den Speicherpunkt zu benutzen.

Tifa wird auf einem Stuhl in einer Gaskammer festgeschnallt, ihr bleibt im Vorraum zurück und müsst zusehen. In diesem Moment greift eines der Weapon-Ungeheuer Junon an und ein Chaos bricht aus. Alle Leute rennen aus dem Raum, nur ein Soldat bleibt zurück der sich als Cait Sith in Verkleidung entpuppt. Barret will die Tür der Kammer aufbrechen bevor das Gas eingelassen wird, aber er bleibt erfolglos. Zusammen verlasst ihr den Raum um einen anderen Weg zu finden Tifa zu retten, und ihr lauft

zur Highwind auf dem Landedeck. Auf dem Weg trifft ihr auch Yuffie in Verkleidung, nach einem kurzen Gespräch schließt auch sie sich euch an.

Am Flugschiff angekommen wechselt der Bildschirm in die Gaskammer, in der sich jetzt bereits Gas befindet, und ihr übernehmt die Kontrolle von Tifa. So wie es scheint muss sie sich selber helfen und ihr versucht den Schlüssel für die Fesseln, welcher auf dem Boden vor euch liegt, in die Hände zu bekommen. Dabei könnt ihr mit den Tasten einzelne Teile eures Körpers bewegen, also Beine, Körper und Hände. Versucht zuerst den Schlüssel mit euren Füßen heran zu ziehen, dann könnt ihr ihn mit den Füßen vom Boden und in den Mund nehmen. Von da lasst ihr ihn dann in die Hand fallen und ihr seid aus den Fesseln raus. Vergesst auch hier nicht dass es auf das Timing ankommt, außerdem sind Kombinationen von Bewegungen, also Kombinationen von Tasten, nötig um erfolgreich zu sein. Das Gute ist, dass ihr so lange Zeit habt wie ihr eben braucht.

Wer keine Lust hat selber herauszufinden wie man den Schlüssel am besten in die Hand bekommt, dem sei hier Hilfe geboten. Sowohl die Tastenkombination »X«, »X«, »Dreieck«, »X«+»Dreieck«, »Dreieck«+»Kreis« und zuletzt »Kreis«, als auch die Kombination »X«, »X«, »X«+»Dreieck«, »Dreieck«, »Dreieck«+»Kreis« und wieder zuletzt »Kreis« sollten zum Ziel führen.

Sobald ihr frei seid schaltet ihr links das Gas ab und versucht die Tür zu eurer Rechten zu öffnen. In diesem Moment seht ihr wie Weapon angreift und viele Löcher in die Außenwände von Junon ballert. Glücklicher Weise schießt es damit auch ein Loch in eure Kammer und einen Weg in die Freiheit. Klettert also durch das Loch in der Wand nach draußen. Saphir-Weapon selbst wird nach diesem Angriff von der Junon-Kanone zur Strecke gebracht und versinkt im Meer.

Mit Tifa müsst ihr jetzt an der Außenwand hinunter klettern und unten in Richtung Norden zur Spitze der großen Kanone laufen. Vorne angekommen werdet ihr von Scarlet eingeholt die sich mit euch prügeln will. Ihr habt jetzt die Möglichkeit sie zu Ohrfeigen. Wenn ihr ein gutes Timing habt, müsst ihr keine einzige Ohrfeige einstecken sondern teilt nur selber so lange aus bis sie auf die Knie geht. Wenn nicht, müsst ihr einstecken – letztendlich

ist es aber egal. Am Ende rennt ihr nach hinten, ganz zur Spitze, und stützt euch hinunter; eure Freunde kommen mit der Highwind zu eurer Rettung und fangen euch auf.

Jetzt sind alle Freunde wieder vereint – außer Cloud. Im Cockpit der Highwind solltet ihr zuerst einmal mit euren Kameraden sprechen, danach könnt ihr euch ein wenig im Flugschiff umsehen. Es gibt einen mit 'Operations' gekennzeichneten Raum, in dem ein großer Besprechungstisch steht, in dem sich auch ein Mitarbeiter der Flugcrew aufhält. Bei ihm könnt ihr abspeichern, euch heilen und eure Team-Zusammenstellung ändern. Seid ihr bei ihm gewesen, könnt ihr wieder zurück ins Cockpit und den Flugschüler am Steuerrad ansprechen. Daraufhin ist die Steuerung der Highwind in euren Händen.

Sobald ihr das Flugzeug habt, ist es sehr leicht sich auf der Weltkarte zu bewegen. Obwohl ihr immer noch nicht alle Plätze erreichen könnt, gibt es doch ein paar neue Orte die ihr von jetzt an betreten könnt. Darunter ist z.B. das Haus des Chocobo-Weisen auf den nördlichen Kontinent. Besucht ihr ihn, könnt ihr ein paar sehr nützliche Informationen und Gemüsesorten erhalten. Untersucht auf jeden Fall seinen grünen Chocobo um eine weitere Substanz [Feindeskönnen](#) zu finden. Von jetzt an solltet ihr euch auch ernsthaft damit beschäftigen einen *Goldenen Chocobo* züchten zu wollen, auch wenn es eine langwierige Angelegenheit ist. Der Aufwand lohnt sich! Wie genau ihr das anstellen könnt wird in Kapitel 34 genau erläutert.

Ein weiterer Ort den ihr ab jetzt erreichen könnt, und das ist auch gut so, ist die Insel *Mideel* im Süden der Weltkarte. Auf dieser Insel gibt es ein Dorf im Wald das ihr unbedingt besuchen solltet. Geht noch nicht direkt in die Mitte des Dorfes, sondern besucht zuerst einmal alle Geschäfte am Eingang und sprecht mit allen Personen. Im Waffengeschäft gibt es eine Tür die man nicht öffnen kann. Wenn ihr jetzt den Laden verlasst, nach links die Treppe hinauf geht und dort den hölzernen Weg absucht werdet ihr einen Schlüssel finden. Zurück im Waffenladen müsst ihr ihn ausprobieren und bemerkt, dass er leider nicht funktioniert. Danach fragt euch der Ladenbesitzer was denn los sei; antwortet ihm mit der Option ganz unten und er erzählt euch dass man die Tür gar nicht öffnen kann. Ihr

erhaltet von ihm den [Fluchring](#).

In den Läden könnt ihr ein Kind mit seinem Chocobo treffen. Sprecht beide in jedem Laden an und füttert den Chocobo mit *Mimettgemüse*, auch wenn man ihm angeblich irgendwas anderes geben soll. Kraut ihr ihn dann auch noch hinter den Ohren, solltet ihr dabei die Substanz [Beinhalten](#) bekommen. Füttert ihr ihn in allen Läden, kann man später, wenn Mideel zum Großteil zerstört ist, bei dem Kind immer noch alle Gegenstände einkaufen.

## 24 Clouds Koma und die Große Substanz

Hab ihr in Mideel alles erledigt, geht ins Zentrum des Dorfes wo ihr auf der linken Seite das Krankenhaus entdecken werdet. Dort findet ihr Cloud wieder, allerdings befindet er sich in einer Art komatösem Zustand; der Mako-Strom des Planeten hat ihn hier bei der Insel an den Strand gespült und er leidet an einer schweren Mako-Vergiftung. Da es ihm nicht gut geht, und er deshalb im Moment nicht zur Truppe zurückkehren kann, bleibt Tifa bei ihm um auf ihn aufzupassen. Der Rest der Mannschaft begibt sich zurück zum Flugschiff. Hier könnt ihr auch noch kurz bei dem alten Mann im Haus neben dem Krankenhaus vorbeischaun. Bei ihm findet ihr ein [Elixier](#), und wenn ihr das Haus verlassen wollt spricht er euch an. Sagt einfach ihr habt nichts entdeckt, dann könnt ihr das Elixier behalten, auch wenn der Alte behauptet es wäre sowieso schlecht.

Auf der Highwind erfahrt ihr nun dass Shinra nach den *Großen Substanzen* sucht um damit den Meteor zu zerstören der auf die Erde zu rast. Ihr beschließt daraufhin Shinra diese Substanzen nicht zu überlassen. Dafür müsst ihr einige Aufgaben erledigen die man nicht wiederholen kann – habt ihr einmal die Große Substanz nicht bekommen, müsst ihr den Rest des Spiels darauf verzichten. Also strengt euch an, oder einfacher, speichert vor jeder Aufgabe und wiederholt sie falls es nicht klappt.

Die **erste Große Substanz** findet ihr in North Corel. Lauft den ganzen Weg über die Schienen zurück bis zum Mako-Reaktor. Dort findet ihr die Shinra wie sie gerade die Substanz mit einem Zug weg transportie-

ren. Schnappt euch ebenfalls einen Zug im Reaktor und fahrt hinterher. Innerhalb von 10 Minuten müsst ihr jetzt den Zug einholen und stoppen.

Euren eigenen Zug beschleunigt ihr wenn ihr abwechselnd die »Dreieck«- und »Oben«-Taste drückt, so solltet ihr schnell zum anderen Zug aufgeschlossen haben. Wenn ihr ihn erreicht habt, springt ihr automatisch auf den letzten Waggon hinüber. Es stehen euch fünf Kämpfe bevor die ihr so schnell wie möglich erledigen solltet, denn der Countdown läuft weiter. Der vierte Gegner (Adlerpistole) hat einen Kriegerreif den man klauen kann. Im Fahrerhaus findet der letzte Kampf statt.

Dort angekommen steht ihr vor der nicht ganz so leichten Aufgabe den Zug anzuhalten. Es sollte funktionieren wenn ihr, ganz ähnlich wie vorher, immer wieder eine Tastenkombination wiederholt: dieses Mal gleichzeitig die »Unten«- und »Kreuz«-Taste. Ich habe es nicht immer geschafft, aber es geht. Seid ihr erfolgreich, erwartet euch die *Große Substanz* und ihr bekommt die Zauber-Substanz Ultima überreicht. Habt ihr keinen Erfolg, so zerstört der Zug North Corel und ihr bekommt die Große Substanz nicht. Ultima könnt ihr dann für 50 000 Gil kaufen. Ihr findet jetzt in dem Dorf auch das Limit 4 *Katastrophe* für Barret bei einer Frau.

Sofort geht es weiter nach Fort Condor wo nun endgültig die entscheidende Schlacht geschlagen wird – und man die **zweite Große Substanz** holen kann. Geht erst zum Mann am Tisch, dann nach oben. Es ist empfehlenswert darauf zu verzichten Geld zum Aufstellen der Kampftruppe auszugeben. Am besten lasst ihr die gegnerischen Truppen gleich auf euch zu kommen und vernichtet sie selbst. Euer Gegner hier ist der Boss KMD-Bebeschlag.

Geht nach gewonnenem Kampf die Tür hinaus zum Phönix-Küken und holt euch die Aufruf-Substanz Phönix. Sprecht ihr nun den Mann am Tisch nochmals an, bekommt ihr die *Große Substanz* von Fort Condor.

Solltet ihr den Kampf verloren haben, das kann man sich wohl denken, bekommt ihr die Große Substanz nicht. Außerdem könnt ihr nicht mehr nach Fort Condor zurückkehren.

## 25 Die Wahrheit ist irgendwo da ... drinnen

Fliegt zurück nach Mideel. Bevor ihr das Dorf betretet, bereitet euch auf einen Kampf vor. Legt eure besten Waffen und Rüstungen an, denn es geht gegen Ultima Weapon. Und vergesst nicht jemanden mit der Substanz Stehlen auszurüsten.

Im Krankenhaus sprecht ihr mit Tifa und werdet plötzlich von einem Erdbeben überrascht. Lauft hinaus ins Freie und ihr könnt Ultima Weapon über das Dorf fliegen sehen. Jetzt kommt es zum Kampf.

Wenn Weapon davon geflogen ist wird Mideel vom Lebensstrom verschluckt. Tifa und Cloud (im Rollstuhl) versuchen noch zu fliehen, aber sie schaffen es nicht mehr und werden ebenfalls vom Lebensstrom verschluckt. Von der Stadt bleibt nur noch ein Trümmerhaufen übrig, in dem sich jetzt die Bewohner tummeln. Wenn man sich ein bisschen umsieht, kann man bei ihnen aber immer noch eine Menge nützlicher Sachen kaufen.

Tifa und Cloud finden sich im Lebensstrom wieder – in Clouds Gedankenwelt und Erinnerungen. In dieser längeren Sequenz, in der man mit Tifa immer wieder verschiedene Projektionen von Cloud ansprechen muss, erfährt man immer detailliertere Dinge über seine Vergangenheit – und letztendlich auch die Wahrheit über Cloud. Er war es nicht, der damals an der Seite von Sephiroth nach Nibelheim zurückgekehrt war, sondern

### BOSSKAMPF: KMD-Bebeschlag

HIT-POINTS	8 000
SCHWÄCHE	Wind
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Kaiserwache
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Dieser Gegner sollte kein Problem darstellen. Schützt euch vielleicht gegen Gift und achtet am Ende ein bisschen darauf dass eure HP nicht zu weit gesunken sind, da er einen finalen Angriff starten könnte.

sein Freund Zack. Er hatte es nie in die Elite-Einheit der Shinra geschafft sondern wurde nur ein gewöhnlicher Soldat der Sephiroth und Zack auf der Mission begleitet hatte. Doch als Zack von Sephiroth getötet wurde, schlüpfte er in die Rolle seines Freundes und übernahm dessen Vergangenheit.

Jetzt, wo seine Vergangenheit endlich wieder geordnet ist, machen sich Tifa und Cloud auf den Weg zurück. Auf der Highwind werden die Freunde über alle Erkenntnisse aufgeklärt und das Abenteuer geht weiter. An dieser Stelle wäre der richtige Zeitpunkt um sich mit einigen **Side-Quests** zu beschäftigen die man nicht unbedingt braucht, aber die man unbedingt gemacht haben sollte um das Spiel wirklich gespielt zu haben – und um es später auch etwas einfacher zu machen. Dazu gehört z.B. den Goldenen Chocobo züchten und Midgar besuchen. Da diese Dinge nicht unbedingt notwendig sind werde ich sie auf den Abschnitt 33 verschieben und hier mit dem Verlauf der Geschichte fortfahren.

#### BOSSKAMPF: Ultima Weapon

HIT-POINTS	100 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Fluchring
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Zum Glück ist das nicht der Kampf in dem ihr Ultima Weapon töten müsst, ihr müsst nur ein paar Runden überstehen bis es genug hat und weg fliegt. Dieser Kampf kann schwer sein, gerade wenn ihr schlecht gelevelt habt, da Cloud nicht dabei ist. Benutzt starke Angriffe, hohe Limits wären gut, und kräftige Aufrufe sind auch hilfreich. Heilt euch rechtzeitig, dann müsst ihr nur durchhalten. Wenn es gut läuft vergesst auf keinen Fall das Stehlen.

## 26 Die dritte Große Substanz

Nachdem Cloud und Tifa nun wieder im Team sind, macht ihr euch auf nach Junon um dort die **dritte Große Substanz** zu bekommen. Im Dorf schmiert ihr die Wache um mit dem Aufzug nach oben fahren zu können. Lauft den Weg draußen entlang bis ihr an eine T-Kreuzung kommt, dort exerziert gerade ein Trupp von Soldaten. Lauft dort nach rechts um zu einem Aufzug zu kommen welcher euch nach unten zum Unter-Wasser-Teil von Junon befördert. Ihr müsst den ganzen Weg hinab bis ihr auf einen Unterwasser-Tunnel stoßt. Hier gibt es übrigens ein Monster namens Geisterschiff das sich in einen [Reiseführer](#) morphen lässt; das könnt ihr aber auch später noch tun. Jedenfalls ist es ein nützliches Item welches der alte Mann in Kalm haben will.

Geht jetzt weiter bis zum Dock vor euch und nehmt dort den Aufzug. Bald solltet ihr auf einen Speicherpunkt treffen; ihn zu benutzen ist dringend angeraten! Außerdem trifft ihr noch auf 3 Soldaten, denen ihr während des Kampfes die Rüstung [Shinra Alpha](#) klauen könnt. Noch ein bisschen weiter den Weg entlang und ihr könnt die Docks mit den U-Booten sehen, in eines wird gerade die Große Substanz verfrachtet. Jetzt solltet ihr euch unbedingt für den nächsten Kampf rüsten, denn gleich stellt sich euch Reno in den Weg. Er selbst wäre ja nicht so schlimm, aber er hetzt euch sein neues Spielzeug auf den Hals: Klaue.

Lauft links das Dock entlang und sammelt die [Schlachts trompete](#) auf. Drüben beim U-Boot findet ihr noch ein [Krummschwert](#) und die [Leviathanschuppen](#) – letztere auf keinen Fall vergessen! Ihr braucht sie um auch das letzte Rätsel in Wutai lösen zu können (siehe 33.2). Jetzt geht es auf ins Innere des U-Boots, am Eingang müsst ihr noch ein paar Soldaten ausschalten. Innen angekommen könnt ihr speichern. Kämpft unbedingt auch gegen die Gegner im Cockpit, da hagelt es nämlich Exp und AP.

Was folgt ist ein weiteres Spielchen, das ihr auch später noch in Gold Saucer spielen könnt. Ihr müsst nun das U-Boot steuern, mit der Bedienungsanleitung kann man sich vorher vertraut machen, und das andere U-Boot mit der Großen Materie an Bord verfolgen. Mit der »Dreieck«-Taste

legt ihr Tempo zu, mit »X«-Taste wird gebremst und mit der »Viereck«-Taste feuert ihr die Waffen ab. Klemmt euch hinter das andere U-Boot und stellt auf Dauer-Feuer, ihr müsst es unbedingt abschießen.

Falls ihr es nicht schafft das U-Boot während des Zeitlimits von 10 Minuten zu versenken, oder ihr selber zu häufig getroffen werdet und eure Energieleiste auf Null sinkt, verlässt Cloud sein Gefährt über den Torpedoschacht und kommt am Strand von Juno zu sich. Außerdem entgeht euch die dritte Große Materie, die ihr dann nicht mehr bekommen könnt.

Habt ihr es aber geschafft, so bekommt ihr nicht nur das neue Gefährt **U-Boot** und die 3. Große Substanz, sondern auch die Möglichkeit die Unterwasserwelt mit ihren vielen Geheimnissen besser kennen zu lernen. Die Große Substanz müsst ihr übrigens selber aus dem gesunkenen U-Boot westlich von Junon bergen.

Falls ihr noch den Start des Shinra-Militärtransporters aus Junon sehen wollt, müsst ihr nach dem Abschuss des U-Boots, wenn Cloud in Junon kurz an Land geht, schnell zum Flugplatz hinauf laufen. Dort erfahrt ihr auch,

#### BOSSKAMPF: Klaue

HIT-POINTS	24 000/2 × 10 000
SCHWÄCHE	Blitz
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Gotteshand
NIVEAU	schwer

**TAKTIK:** Dieser Kampf ist nicht ohne. Wenn ihr könnt, heizt ihm gleich am Anfang mit euren stärksten Aufrufen und/oder Limits ein. Danach ist alles mit Blitz-Wirkung gut. Vergesst nicht euch ständig zu heilen und am besten auch Schutz-Zauber zu verwenden. Passt besonders auf wenn er mit seinen Greif-Armen einen eurer Kameraden zu fassen bekommt; dann gehen die Angriffe nämlich auch auf die gefangenen Gruppenmitglieder. Deshalb ist am besten die Arme so schnell wie möglich auszuschalten! Wenn ihr den Arm angreift wird euer Kamerad irgendwann wieder fallen gelassen.

dass die Materie nach Rockettown gebracht werden soll.

Nutzt die Gelegenheit euch etwas unter Wasser umzusehen. Der schwimmende *Smaragd Weapon* ist zwar an dieser Stelle des Spiels noch zu stark, aber ein Besuch auf der *Gelnika* ist empfehlenswert. Die Monster dort sind sehr stark und besonders wichtig wenn es um das Morphen von Gegenständen geht (siehe Kapitel 34.4). Jetzt solltet ihr sie hauptsächlich deshalb aufsuchen weil ihr dort auf die Turks trifft und ein paar wichtige Gegenstände, Exp und AP abstauben könnt. Verpasst ihr sie jetzt, sind sie später nicht mehr da.

Die Gelnika ist ein gesunkenes Flugzeug-Wrack und liegt etwas nördlich von Junon in einem Tunnel unter dem westlichen Kontinent. Es kann sein dass Weapon vor dem Wrack lauert, dann müsst ihr nur kurz auftauchen und nochmal untertauchen, dann ist es für gewöhnlich weg. Fahrt dann einfach auf das Flugzeug zu und ihr betretet es. Im Gang findet ihr einen Speicherpunkt, außerdem kann euch dort noch nichts passieren denn hier greifen euch keine Monster an – das passiert nur in den anderen Räumen. Hier findet ihr auch das [Himmelwolke-Schwert](#) in einer Truhe. Rüstet unbedingt Stehlen aus und geht dann weiter nach links. Ihr trifft auf die Turks: Reno und Rude.

Die Gelnika ist der ideale Ort zum Leveln, allerdings ist das jetzt noch etwas zu früh. Mit viel Vorsicht solltet ihr aber trotzdem versuchen schon jetzt alle Objekte aus den Räumen aufzusammeln. Wenn es euch zu hart erwischt, geht immer wieder in den Raum mit dem Speicherpunkt zurück und regeneriert euch. In dem Raum nördlich des Platzes, an dem ihr gerade mit den Turks gekämpft habt, findet ihr die [Geisteslanze](#), die Substanz [Hades](#), ein [Megalixier](#), [Outsider](#) und [Highwind](#). Im Raum nördlich des Speicherpunktes findet ihr die [Geleitwache](#), ein [Megalixier](#), den [Konformer](#) und die Substanz [Doppelangriff](#). Habt ihr euch alles geholt dann geht es wieder rauf an Land.

## 27 Der Weltraum, unendliche Weiten

Euer Weg führt euch jetzt nach Rocket Town. Nehmt Cid in eure Truppe und betretet die Stadt. Geht in das Haus auf der rechten Seite in dem der Mann wohnt, dort wird ein kleines Späßchen gemacht. Auf dem Weg zu Rakete erwarten euch ein paar kleine Kämpfe, an der Rakete selbst erwartet euch Rude – bitte Stehlen ausrüsten!

Geht weiter ins Cockpit; jetzt werdet ihr ins Weltall geschossen. Nach einer tollen Zwischensequenz müsst ihr rechts den Durchgang hinauf wo ihr auf den Aufbewahrungsbehälter der letzten Großen Substanz trefft. Leider ist das Schloss mit einer Kombination gesichert, welche ihr innerhalb von nur 3 Minuten erraten müsst. Wer sich das nicht zutraut, dem wird hier geholfen – wer es selbst versuchen will sollte hier nicht weiterlesen: die Kombination ist »Kreis«, »Quadrat«, »X« und »X«.

Und wieder: habt ihr es nicht geschafft ist diese Substanz für immer für euch verloren. Es kommen wieder ein paar Sequenzen, z.B. wie ihr zur Rettungskapsel eilt oder wie die Rakete auf den Meteor prallt, ihn aber nicht zerstören kann. Wieder auf der Erde, sprecht ihr unbedingt mit dem

alten Mann der immer die Rakete betrachtete, und von dem ihr schon mal eine Waffe geschenkt bekommen habt. Sprecht ein paar mal mit ihm und er schenkt euch [Venushymne](#), die ultimative Waffe für Cid.

Macht euch auf nach Cosmo Canyon, wo ihr die Großen Substanzen Bugenhagen gebt, damit dieser sie gut in seinem Observatorium verwahrt. Dort könnt ihr sie auch jederzeit besuchen und betrachten. Berührt ihr die große blaue Substanz erhaltet ihr die Aufruf-Substanz [Bahamut NULL](#). Hier könnt ihr unter Umständen auch die MASTER-Substanzen bekommen (siehe Abschnitt 34.8).

Ihr solltet hier nicht vergessen den Objektladen hinten rechts zu besuchen. Zuvor war dort der Weg immer durch ein Seil versperrt, aber jetzt könnt ihr hinter dem Tresen in einem kleinen Raum ein [Elixier](#), ein [Zauber](#) und die Substanz [Vollständige Heilung](#) abstauben.

## 28 Kampf gegen Weapon

Die Zeit ist gekommen um zur Vergessenen Stadt zurück zu kehren. Falls ihr bei eurer kleinen Unterwasser-Tour mit dem U-Boot den 'Schlüssel

### BOSSKAMPF: Reno & Rude

HIT-POINTS	15 000/20 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Tough-Ring, Ziedrich
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Das wichtigste bei diesem Kampf ist STEHLEN. Ihr müsst unbedingt die beiden Ausrüstungsgegenstände bekommen, denn sie gehören zu den besten im Spiel und können nicht gekauft werden. Ihre Attacken sind sehr hart, versucht einfach durch zu halten und zu heilen so lange ihr noch nicht erfolgreich gestohlen habt. Danach feuert eure besten Techniken ab, dann habt ihr es erfolgreich hinter euch.

### BOSSKAMPF: Rude

HIT-POINTS	9 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Ziedrich
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Falls ihr Rude schon von der Gelnika kennt, rüstet euch mit den Sachen aus die ihr dort gestohlen habt. Sonst ist dies eine der wenigen Gelegenheiten ein [Ziedrich](#) zu bekommen. Er macht manchmal ZBarriere, was nervig sein kann falls ihr ihn hauptsächlich mit Zaubern/Aufrufen erledigen wollt, sonst dürfte er nicht so schwer sein.

des alten Volkes' noch nicht geholt habt, solltet ihr das jetzt nachholen – ihr braucht ihn nämlich gleich. Er liegt unter dem nördlichen Kontinent in einem Tunnel den man von Süden her einfahren kann.

Seid ihr in der Stadt, nehmt ihr an der Abzweigung den Weg nach links und lauft ganz nach hinten zu dem Bildschirm mit dem großen 'Kristall' in der Mitte. Ihr erreicht sie indem ihr erst ganz nach rechts und dann durch einen Tunnel nach vorne lauft; von hier könnt ihr hinüber zur Mitte gehen. Bugenhagen untersucht alles und verwendet den Schlüssel des alten Volkes, wodurch ein Wasserfall in Gang gesetzt wird. Inmitten dieses Wasserfalls spielen sich nun wieder Sequenzen ab.

Ist dieser Teil vorüber, erhaltet ihr eine Nachricht von Cait Sith, der euch erzählt das in Midgar eine riesige Kanone, die 'Sister Ray', aufgebaut worden ist, um das Schutzschild am nördlichen Krater zu sprengen. Geht an Bord der Highwind und fliegt Richtung Midgar. Während des Fluges fällt euch auf dass sich Diamant-Weapon auf direktem Weg Richtung Midgar befindet um die Stadt zu vernichten.

Das könnt ihr nicht zulassen. Landet an der Küste nördliche von Midgar und stellt euch Weapon in den Weg. Jetzt kommt es auf eine gute Ausrüstung an und vergesst auf keinen Fall zu speichern.

Ist der Kampf vorüber, seht ihr in einer Sequenz wie Rufus befiehlt die Sister Ray abzufeuern. Der gigantische Schuss reißt ein Loch in den Körper von Diamant-Weapon und trifft letztendlich auf die Barriere am nördlichen Krater welche unter der Wucht zusammenbricht.

Es wäre jetzt an der Zeit Midgar einen erneuten Besuch abzustatten, aber dies ist auch ein guter Zeitpunkt um Ultima-Weapon zu erledigen – vor allem wenn ihr euch schon die Aufruf-Substanz *Ritter der Runde* (siehe Abschnitt 34.7) besorgt habt.

Ultima-Weapon findet ihr das erste Mal über dem See im Krater in der Nähe von Midgar. Dort schwebt es in der Luft. Rammt es mit dem Luftschiff und ihr startet den Kampf. Nach einer bestimmten Weile wird der Kampf abgebrochen und es fliegt davon; auf diese Weise kann sich das ganze ziemlich lange hinziehen. Am besten ist es wenn ihr schnell reagiert und Ultima-Weapon direkt verfolgt, so lange bis es irgendwo wieder ste-

hen bleibt und ihr es erneut rammen könnt. Verliert ihr die Spur bei der Verfolgung, habt ihr gute Chancen es in der Nähe von Corel, Fort Condor, Mideel oder Midgar zu finden – es scheint bevorzugt überall da zu sein wo Mako-Reaktoren oder Mako-Ströme sind. Passt bei Midgar auf dass ihr nicht aus Versehen die Stadt betretet wenn ihr darüber hinweg fliegt. Am Ende findet man Ultima-Weapon allerdings immer in der Nähe von Cosmo Canyon; dort steigt der finale Kampf. Ist es besiegt, könnt ihr ab sofort auch den *Alten Wald* per pedes erreichen (siehe Abschnitt 33.3).

Ihr könnt euch das Jagen auch sparen indem ihr es schafft Ultima-Weapon gleich beim ersten Treffen sehr viel Schaden zuzufügen. Greift es gleich mit Ritter der Runde an und ihr könnt fast sicher sein dass ihr es nach der Flucht bei Cosmo Canyon antrefft. Seid euch dabei aber bewusst, dass euch die Möglichkeit entgehen kann einige Dinge zu stehlen. Außerdem solltet ihr Feindeskönnen ausrüsten, denn es besteht die Chance dass Ultima-Weapon bei seinem finale Angriff **Feindeskönnen Schattenflamme** benutzt.

Am Ende erhaltet ihr [Ultimative Waffe](#) für Cloud und eine Menge Exp,

#### BOSSKAMPF: Diamant-Weapon

HIT-POINTS	30 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Aufgehende Sonne
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Rüstet euch mit guten Zaubern und Aufrufen auf, physische Attacken bringen bei Weapon fast nichts; Limit 4-Angriffe sind gut, also seht zu dass ihr schon zu Beginn volle Limit-Balken habt. Am besten ist wenn ihr Tough-Ring und Ziedrich angelegt habt, und auf Heilung 3 (+Alle) ist fast nicht zu verzichten. Gehen euch die MP aus, dann verwendet unbedingt auch Zauberhammer (Feindeskönnen). Und vergesst bei all der Action nicht die [Aufgehende Sonne](#) zu stehlen.

AP und Gil.

Wenn es euch in den Fingern juckt, könnt ihr nun auch noch versuchen euch um die restlichen zwei Weapons zu kümmern. Da diese aber sehr schwer sind, und doch mehr als optionale Gegner angesehen werden können, beschreibe ich die Kämpfe in Abschnitt 33.5. Hier geht es weiter in der Story und auf zur ...

## 29 Befreiung von Midgar

Es ist Zeit ein letztes Mal nach Midgar zurück zu kehren und die Stadt zu säubern. Über Cait Sith lässt euch Reeve, der sich immer noch in Midgar befindet, mitteilen, dass Professor Hojo nun vollends durchgedreht ist. Fliegt mit der Highwind über die Stadt und schon wechselt der Bildschirm zum Deck. Das ganze Team springt mit Fallschirmen ab und schwebt in die Stadt hinab.

Ist man gelandet, geht man erst mal das obere Stockwerk ab und nimmt

### BOSSKAMPF: Ultima-Weapon

HIT-POINTS	70 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Spiegelring
HINTERLÄSST	Ultimative Waffe
NIVEAU	schwer

**TAKTIK:** Es hat Angriffe die großen Schaden anrichten, deshalb solltet ihr immer darauf achten die HP nicht zu weit fallen zu lassen und Schutz-Zauber zu verwenden. Die Kämpfe finden sowohl in der Luft als auch am Boden statt; für die Luftkämpfe sollte es jedem Gruppenmitglied möglich sein starke Fernangriffe zu starten, am besten ihr gebt jedem ein oder zwei starke Aufrufe oder Zauber. Sehr hilfreich ist Ritter der Runde und natürlich Limit 4-Angriffe. Passt auf dass ihr am Ende beim starken finalen Angriff nicht eure Leben verliert!

sich das [Elixier](#) und das [Megalixier](#). Lauft erst dann die Treppe hinunter. An deren Ende angekommen, könnt ihr links oben eine Leiter nehmen die euch, wenn ihr sie denn nach oben klettert, zum [Aegis-Armband](#) führt. Danach klettert ihr sie wieder nach unten und macht euch auf nach rechts. Hier bricht plötzlich der Boden unter euch weg, wodurch ihr eine Ebene weiter unten landet. Es wartet eine Leiter auf der linken Seite, mit der ihr wieder nach oben klettert; von da geht es auf die andere Seite hinüber. Es warten ein [Elixier](#) und das [Sternen-Megaphon](#) auf euch. Übrigens: hier in der Gegend gibt es ein Monster namens 'Behemoth' von dem ihr das **Feindeskönnen** [????](#) lernen könnt. Klettert noch die Treppe hinunter und rechts in den Schacht; nach links, dann die Leiter rauf, und ihr findet den [Maxistrahl](#). Es geht wieder zurück bis zur Plattform mit der Treppe (vor dem letzten Schacht); diese geht es nach oben bis ihr einen Speicherpunkt findet. Ihr solltet bereits wissen was man damit macht.

Es steht der nächste Kampf bevor. Wenn ihr nach links und dann durch den Schacht geht, kommt ihr in den U-Bahn-Tunnel. Vorsicht: Wenn ihr jetzt nach Norden geht, trifft ihr die Turks; rüstet euch also vorher aus. Falls ihr die Möglichkeit habt diesen Kampf zu vermeiden, wenn ihr das Abenteuer in Wutai schon hinter euch habt, tut es nicht; kämpft auf jeden Fall. Auch hier gilt es wieder etwas schönes zu stehlen, denn wie immer tragen diese Typen sehr gute und seltene Ausrüstung.

Nach dem Kampf dreht ihr erst mal um und lauft nach Süden durch die Tunnel – Abschnitt für Abschnitt. Dort trifft ihr immer wieder einen eurer Freunde, und findet auf dem Weg einige sehr nützliche Gegenstände: ein [Kraft](#), ein [Wachsamkeit](#), ein [Geist](#) und ein [Zauber](#). Ganz am Ende wartet eine der nützlichsten Substanzen im ganzen Spiel auf euch, die [2x-Objekt](#). Nutzt sofort den Vervielfältigungs-Trick der 2x-Objekt-Substanz (siehe Abschnitt 34.9) und macht euch eine Menge eurer liebsten Items!

Auf dem Absatz kehrt, und den ganzen Weg durch die Tunnel zurück an die Stelle an der ihr gegen die Turks gekämpft habt. Von hier geht es weiter nach Norden bis ihr auf Yuffie trifft; das ist die Abzweigung mit der Nummer **8**. Geht hier unbedingt zuerst nach rechts. Nach zwei Bildschirmen müsst ihr nach links gehen, falls ihr euch nach rechts verlauft steht ihr in

einer Sackgasse. Habt ihr den linken Weg genommen, findet ihr eine Leiter über die ihr direkt vor dem Shinra-Hauptquartier an die Oberfläche kommt. Jetzt könnt ihr das Gebäude nach den letzten verbliebenen Gegenständen durchsuchen.

Zuerst nehmt den Haupteingang und holt euch auf dem 2. Stock im Shop den Stapelschläger und die Master-Faust. Fahrt mit dem Aufzug in den 59. Stock und lauft das Treppenhaus einige Stockwerke hinunter. Hier findet ihr das Behemoth-Horn. Es geht wieder hinauf bis in den 63. Stock wo ihr euch die Megalanze holt. In den Schränken auf dem 64. Stock könnt ihr euch den HP-Schrei nehmen, auf dem gleichen Stock im Automaten gibt es jetzt doch endlich was für euer vor langer Zeit eingestecktes Geld zu holen – er spuckt ein Geist und ein Geschwindigkeit aus.

Das war's. Es geht den ganzen Weg wieder zurück, bis in den Tunnel wo Yuffie steht. Dieses Mal geht es weiter nach links, worauf ihr gleich wieder nach oben auf die Oberfläche könnt. Rüstet euch, denn ein Kampf gegen Stolzrobo wartet auf euch. Seid ihr auf der Straße und ein wenig nach Norden gelaufen, fallen euch Scarlet und Heidegger mit dem Kampfroboter an.

Weiter nach Norden findet ihr das Mystil, eine sehr gute Ausrüstung, und ein Elixier. Danach kommt ihr an einen Speicherpunkt; nehmt an dieser Stelle unbedingt Barret in eure Gruppe auf! In dieser Gegend könnt ihr gegen starke Gegner kämpfen, aber passt auf dass sie euch nicht zu viel Kraft kosten. Vom Speicherpunkt aus die Treppe hinauf trifft ihr eure Kameraden, etwas weiter oben findet ihr den Dragonhieb, Barrets ultimative Waffe, wenn ihr in denn in die Gruppe aufgenommen hattet. Wollt ihr Barret im anstehenden Gefecht nicht dabei haben, geht einfach zurück zum Speicherpunkt und wechselt ihn wieder aus. Rüstet euch jetzt auf den Kampf gegen Hojo, der ganz oben an der Kanone anzutreffen ist.

Ist Hojo erledigt wurde Midgar von den Shinra befreit und ihr kehrt zurück auf die Highwind. Hier endet die 2. CD; das Spiel nähert sich rapide dem Ende und somit dem Finale im Kampf gegen Sephiroth.

#### BOSSKAMPF: Reno & Rude & Elena

HIT-POINTS	30 000/28 000/25 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	Tough-Ring, Ziedrich, Minerva-Band
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Erst mal ist stehlen angesagt; den Tough-Ring und den Ziedrich müsst ihr unbedingt kriegen. Im Kampf sind wie immer eure stärksten Techniken gefragt, vermeidet dabei allerdings elementare Zauber und Aufrufe. Achtet auch darauf dass die Gegner euch des öfteren mal Verwirren könnten. Sobald ihr einen von ihnen ausgeschaltet habt wird es einfacher und ihr habt schon fast gewonnen.

#### BOSSKAMPF: Stolzrobo

HIT-POINTS	60 000+20 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Ragnarok
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Habt ihr euch mit guter Ausrüstung ausgestattet ist der Kampf nicht schwer, sonst solltet ihr darauf achten dass ihr mit sehr starken Angriffen attackieren könnt. Es kann euch passieren dass er eure Substanz ausschaltet, seid also darauf vorbereitet. Lasst eure HP gerade gegen Ende des Kampfes nicht zu sehr fallen weil er mit einem final Angriff zu Grunde geht.

**BOSSKAMPF: Hojo**

HIT-POINTS	13 000/29 000/30 000
SCHWÄCHE	–
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Kraft
NIVEAU	mittel/schwer

**TAKTIK:** Hojo tritt in drei verschiedenen Erscheinungen auf, die ihr eine nach der anderen bekämpfen müsst. Die ersten beiden sind ziemlich einfach, aber die dritte greift häufig mit Statusveränderungen an, was schon sehr ungemütlich werden kann. Falls ihr die Schleife angelegt habt, kann euch das aber egal sein und Hojo sollte schnell der Vergangenheit angehören.

---

# CD 3

---

## 30 Es gab viel zu tun

Jetzt ist es an der Zeit sich Gedanken zu machen was man im Spiel noch nicht erledigt hat. Offene Side-Quest sollten jetzt gespielt und noch nicht besorgte besondere Gegenstände und Waffen jetzt besorgt werden. Seid ihr erst einmal im Nordkrater zum finalen Showdown gibt es kein zurück mehr.

Bei den 'Nützlichen Tricks' (Kapitel 34) und den 'Side-Quests' (Kapitel 33) könnt ihr schauen was ihr eventuell nun nicht getan habt. Um nur einige Beispiele zu nennen:

- Weapon besiegen
- Level auf 99<sup>3</sup> + Statuspunkte auf 255
- MASTER-Substanzen
- Goldener Chocobo
- usw.

Ihr solltet euch ernsthaft überlegen diese Dinge zu spielen, auch wenn sie teilweise etwas aufwendig sind, denn sie sind es wirklich wert.

## 31 Der Nordkrater, zum Zweiten ...

Fliegt zurück zum Nordkrater und drückt die Taste zum Landen. Vom Deck aus könnt ihr über eine Leiter hinunter zum Kraterrand klettern. Lauft nach links unten zum Abhang und ihr werdet gefragt ob ihr wirklich nach unten

<sup>3</sup>Achtung: Falls ihr auf die Idee kommen solltet eure Charaktere nur deshalb auf Level 99 zu steigern weil ihr Probleme habt Sephiroth im Endkampf zu besiegen, dann kann ich euch davon nur abraten. Wenn ihr das höchste Level erreicht habt wird Sephiroth auch stärker bzw. hat wesentlich mehr HP. Feilt lieber an eurer Taktik, falls ihr wirklich Schwierigkeiten habt ihn zu erledigen. Abgesehen davon empfehle ich natürlich schon euch auf höchstes Niveau zu leveln, aber nicht aus diesem Grund.

rutschen wollt. Falls ihr das bestätigt beginnt euer letztes Abenteuer in diesem Spiel.

Obwohl es vielleicht so aussieht, ist dies nicht die letzte Möglichkeit wieder zurück zum Schiff zu kommen. Nach dem hinunter rutschen führt euch die Höhle links wieder ein Stück den Abhang hinauf, von wo ihr ganz nach oben klettern könnt. Der Punkt von dem aus es kein zurück mehr gibt liegt noch ein wenig weiter unten.

Lauft den Weg ganz nach unten, wobei ihr in einer Kiste den Speicherkristall findet. Dieser Gegenstand ist einzigartig im Spiel; da es in der Nordhöhle keinen Speicherpunkt gibt, könnt ihr euch damit selbst einen erstellen. Doch Vorsicht: wo auch immer ihr ihn setzt, dort wird er auch bleiben. In einer zweiten Kiste wartet ein Wachsamkeit auf euch.

In der Nordhöhle kann man viele Feindeskönnen erwerben. Von einem Drachen kann man **Feindeskönnen Laser** und **Feindeskönnen Drachenkraft** erlernen; außerdem kann man ihn zu Impfstoff morphen und ihm ein Drachen-Armband stehlen. Ein weiteres Monster benutzt **Feindeskönnen E5-Tod** und **Feindeskönnen Zauberatem**.

Im nächsten Bildschirm müsst ihr über eine Reihe von Stufen springen. Lauft dabei nicht zu schnell in den nächsten Bereich, denn hier gibt es eine Reihe von Gegenständen die ihr aufsammeln könnt. Wenn ihr ein Mal über alle Stufen runter und hoch lauft, solltet ihr ein Kraft, ein Wachsamkeit, eine Substanz HP-Absorbierung, ein Elixier, ein Zauber und ein Geist finden.

Der nächste Abschnitt ist ähnlich. Auf Grund eines recht lästigen Gegners namens 'Tonberry' könnte es einem schwer fallen hier lange nach den Schätzen suchen zu wollen. Entweder ihr macht ihn mit fünf starken Angriffen fertig, z.B. Multiangriff + 1, oder ihr benutzt den Münz-Wurf-Angriff wenn ihr das nötige Kleingeld habt. Seine HP liegen etwa bei 45 000. Besondere Beachtung verdient die Tatsache, dass man diesen Gegner in Schleife (!) morphen kann. Außerdem kann man ihm Elixiere stehlen.

Beim herumlaufen findet ihr hier die folgenden Gegenstände: rechts in der Mitte ein Geist, rechts oben (Höhle) ein Megalixier, dann zurück und weiter unten rechts ein Heldentrunk. Es geht links in eine Höhle, dort nach rechts zur Wachsamkeit, dann oben rechts zur Kraft, jetzt zurück und nach

oben zur Höhle. Von hier weiter nach unten bis zum nächsten Abschnitt.

Dort trifft ihr auf eure Kameraden und müsst die Gruppe aufteilen. Hier gibt es einen Trick wie man an ein doppeltes [Mystil](#) kommen kann. Teilt euch so auf, dass Tifa nach rechts geht und Cloud nach links. Geht den Weg weiter bis ihr wieder mit der Gruppe zusammen trefft, aber sprecht niemanden an! Kehrt zu dem Punkt an dem ihr euch getrennt hattet zurück und nehmt nun auch den rechten Weg, den vorher Tifa gegangen ist. Dort findet ihr in einer Kiste das erste [Mystil](#). Weiter auf diesem Weg gibt es noch ein [Elixir](#), ein [Geschwindigkeit](#), ein [Tetra-Element](#) und zwei [Megalixiere](#). Wenn ihr jetzt auf die Gruppe trefft und sie anspricht, bekommt ihr alle Gegenstände überreicht die sie auf ihrem Weg gefunden hatten. Dabei ist netterweise ein weiteres [Mystil](#).

In diesem Areal gibt es auch eine ganze Menge an interessanten Gegnern. Von einem Gegner gibt es das **Feindeskönnen Schattenflamme** und das **Feindeskönnen Pandoras Büchse** zu lernen. Außerdem kann man von ihnen [Kessel](#) stehlen und sie zu [Impfstoff](#) morphen. Von einem anderen Gegner kann man über Manipulation das **Feindeskönnen Engelsflüstern** lernen. Wieder ein anderer kann euch das **Feindeskönnen Roulette** beibringen; sie tragen auch den [Todeskuss](#) bei sich. Letztendlich gibt es noch einen Gegner der das **Feindeskönnen Böser Atem** anwendet und [M-Tentakeln](#) besitzt.

Die Gruppe ist jetzt bereit das letzte Stück des Weges zu Sephiroth zu gehen. Wenn ihr gefragt werdet ob ihr das tun wollt, und die Antwort

‘Lasst uns aufbrechen’

wählt, ist das Ende des Spiels eingeleitet. Nach dieser Wahl gibt es kein zurück mehr!

Bevor ihr das tut solltet ihr rechts den Weg in einen anderen Abschnitt nehmen, wo ihr die letzten Gegenstände und Rätsel des Nordkraters entdecken könnt. Dort findet ihr ein [Turbo-Äther](#), die Substanz [Mega-Alle](#), ein [Geschwindigkeit](#) und einen [X-Trank](#). Hier gibt es auch einen Gegner der zu [Wachsamkeit](#) gemorphet werden kann. Dann geht es nach Norden zum nächsten Bildschirm.

Ihr könnt auf der linken Seite die Substanz [Zauberkonter](#) finden, sonst gibt es noch einen [Impfstoff](#) und ein [Turbo-Äther](#).

Wieder einen Abschnitt weiter erhaltet ihr einen [X-Trank](#), ein [Heilmittel](#) und ein [Elixir](#). Nordöstlich geht es weiter zu zwei möglichen Durchgängen: der nach oben bringt euch zurück auf einen Weg den ihr schon kennt, der andere in einen neuen Abschnitt.

Letzterer ist ideal geeignet um noch einmal zu trainieren, falls man dies noch nicht zur Genüge getan hat. Falls ihr noch eine Stelle sucht um den Speicherkristall zu platzieren, ist dieser Ort vielleicht eine gute Wahl. Die kessel-artigen Gegner muss man mit Elixieren füttern um sie töten zu können; an Elixieren solltet ihr ausreichend zur Verfügung haben, sonst nutzt einfach den Trick 34.9. Sie hinterlassen sehr viele EXP und AP. Die kugeligen Gegner geben ebenfalls sehr viele AP und auch Gil; darüber hinaus kann man sie zu [Schutzringen](#) morphen. Man trifft auch auf einen Gegner von dem man [Erdentrommel](#) stehlen kann; er wendet auch das **Feindeskönnen Froschgesang** an.

Wenn ihr hier noch ein bisschen weiter durch verschiedene Bildschirme lauft, könnt ihr ein [Zauber](#), ein [Heilmittel](#), einen [Heldentrunk](#), einen [Impfstoff](#), die Substanz [Schild](#), die Substanz [Konter](#), eine [Kaisergarde](#) und die Substanz [2x-Zauber](#) bekommen.

Damit habt ihr den gesamten Nordkrater ausgekundschaftet – es fehlt nur noch der Weg bis ganz hinunter zu Sephiroth.

## 32 Der Kampf gegen Sephiroth

Kehrt an den Ort ganz unten im Nordkrater zurück an dem euch die alles entscheidende Frage gestellt wird: ‘Lasst uns aufbrechen’. Eine positive Antwort läutet unwiderruflich das Ende des Spiels ein. Ihr solltet auf jeden Fall vor diesem Punkt im Spiel euren Speicherkristall verwenden – oder schon verwendet haben.

Bildet eine Gruppe und rüstet euch mit dem besten aus was ihr habt. Dann fangt an den Weg über die Steine hinunter zu springen. Den Gegnern

hier könnt ihr [Elixier](#) und [Kessel](#) stehlen. Den großen Typen könnt ihr sogar zu [Geleitwache](#) morphen. Das alles sind nur kleine Geplänkel bevor es mit Jenova-Synthese zur Sache geht.

Ist der Kampf gewonnen stürzt die ganze Gruppe hinunter ins Innere des Planeten und trifft dort auf Sephiroth. Hier habt ihr die Möglichkeit alle Mitglieder auf drei Gruppen aufzuteilen, die alle am Kampf gegen den Endgegner teilnehmen können. Ich würde euch empfehlen eure stärksten Charaktere in eine Gruppe zu packen, zusammen mit Cloud, denn diese Gruppe ist entscheidend für den Sieg. Wenn ihr so weit seid geht es auf in den Kampf gegen Bizarro-Sephiroth.

Die Stärke von Sephiroth richtet sich nach eurer eigenen Stufe; hier sind die HP-Werte angegeben für den Fall dass ihr Level 99 erreicht habt. Während des Kampfes könnt ihr zwischen den drei Gruppen hin und her wechseln, jedes Mal dann wenn ein Teil von Bizarro-Sephiroth erledigt worden ist. Dabei könnt ihr wählen zwischen

1. 'Ja, ein bisschen'
2. 'Eigentlich nicht'

#### BOSSKAMPF: Jenova-Synthese

HIT-POINTS	60 000/10 000/8 000
SCHWÄCHE	—
STEHLEN	—
HINTERLÄSST	—
NIVEAU	mittel

TAKTIK: Greift nur Jenova-Synthese A an und nicht die Tentakel, das lohnt sich nicht. Am besten sind starke physische Angriffe; das Ding ist auch gegen ein paar Zauber immun bzw. absorbiert sie. Am Ende startet ein Countdown während dem ihr Jenova schnell töten solltet, denn sonst setzt sie einen letzten Ultima-Angriff ein der schmerzhaft sein könnte.

Mit der ersten Antwort wechselt ihr zu einem anderen Team, mit der zweiten spielt ihr die gleiche Gruppe weiter. Achtung: Wechselt ihr zu einem anderen (schwächeren) Team, welches dann im Kampf stirbt, so ist der ganze Kampf verloren!!!

Ist Bizarro-Sephiroth erledigt, geht es in die letzte Runde. Die Gruppe von Cloud trifft nun auf Retter-Sephiroth.

Habt ihr auch diesen Kampf überstanden, stehen sich Sephiroth und Cloud alleine gegenüber. Erinnert ihr euch noch an den Brand eurer Heimatstadt? An den Meteor der die ganze Welt bedroht? An den Tod von Aeris? An all den Schmerz den Sephiroth der Welt und Euch zugefügt hat? Diese Rechnung wird jetzt beglichen. Mit einem letzten Omnischlag erringt Cloud den Sieg und streckt Sephiroth nieder.

Die Welt ist gerettet.

Seht euch die grandiose Abschluss-Sequenz an und freut euch über ein paar nette zusätzliche Szenen am Ende. Damit habt ihr das vielleicht beste Spiel aller Zeiten erfolgreich beendet.

#### BOSSKAMPF: Bizarro-Sephiroth

HIT-POINTS	82 500/26 000
SCHWÄCHE	—
STEHLEN	—
HINTERLÄSST	—
NIVEAU	schwer

TAKTIK: Der Torso wird von der leuchtenden Kugel in der Mitte geheilt, welche zu Beginn nicht zu beschädigen ist. Tötet zuerst die Flügel, dann den Kern und dann den Torso. Sephiroth greift viel mit starkem Zauber an, seid immer bereit euch schnell wieder zu heilen. Vergesst 'Ritter der Runde' nicht falls euch der Kampf zu schwierig/langwierig wird, aber verausgabt euch auch nicht denn der Hauptgegner kommt erst noch; habt also ein Auge auf eure HP und auch auf die MP!

~ FINI ~

**BOSSKAMPF: Retter-Sephiroth**

HIT-POINTS	150 000
SCHWÄCHE	Gemach
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	–
NIVEAU	sehr schwer

**TAKTIK:** Wenn euch der vorherige Kampf bereits zugesetzt hat, dann wird es jetzt sehr schwer. Sephiroth selbst hat Barrieren und er bombardiert euch mit heftigen Attacken. Sein Angriff 'Weißes Pferd' bewirkt Zustandsveränderungen und kann euch z.B. in Frösche verwandeln, seine 'Super Nova' kann euch mit einem einzigen Angriff töten; 'Herzlose Engel' lässt euch nur noch 1 HP übrig. Außerdem kann es sein dass er manchmal nur noch per Fernkampf und Zauber attackierbar ist.

Versucht erst seine Barrieren zu zerstören und selbst Schutzwälle aufzubauen. Haltet euch immer bereit euch sofort wieder zu heilen und auf sehr hohen HP-Werten zu halten. Schlagt mit den härtesten Angriffen zu, am besten ihr setzt immer multiple Angriffe ein.

---

# Side-Quests

---

## 33 Side-Quests

In diesem Abschnitt der Komplettlösung findet ihr die Teile des Spiels die man nicht unbedingt gespielt haben muss um im Verlauf vorwärts zu kommen. Da diese Side-Quests aber in der Regel sehr amüsant und auch praktisch für den weiteren Verlauf des Spiels sein können, sollte man sie trotzdem spielen. Für jeden richtigen Fan sind sie sowieso ein Muss, weshalb sie hier ausführlich erläutert werden.<sup>4</sup>

### 33.1 Die Wirrungen des Großen Gletschers

Das Gebiet des Großen Gletschers im Norden ist unübersichtlich und kompliziert. Ohne viel Geduld und Zeit kann man hier regelrecht verzweifeln da die Anzahl der Bildschirme, und nicht zuletzt deren undurchsichtige Zusammenhänge, ziemlich knifflig sind. Aus diesem Grund habe ich die genaue Beschreibung dieses Gebiets, aller Gegenstände und Kämpfe, hier in den Anhang verschoben. Es soll kein systematischer Weg beschrieben, sondern viel mehr darauf hingewiesen werden, an welchen Orten ihr was tun könnt, und wie ihr von dort fortfahren könnt. Alle Geheimnisse dieses Gebiets werdet ihr ohne ein bisschen Geduld und Herumgelaufe nicht entschlüsseln können.

Wir starten nachdem ihr mit dem Snowboard den Hang zum Großen Gletscher hinunter gefahren seid. Euer genauer Ankunftsort hängt davon ab welche Abzweigungen ihr auf dem Weg genommen habt. Es gibt 4 Möglichkeiten:

- I. Eingang zum Gletscher am Schild
- II. Mitten im Wald
- III. Felsiger Weg mit einer Höhle zur Rechten

<sup>4</sup>Meine Einteilung der Side-Quests ist zugegebenermaßen recht willkürlich. Es wird im Text auf eindeutige Verweise geachtet, damit man die jeweiligen Kapitel hier oder in der Tipps & Tricks - Sektion schnell findet.

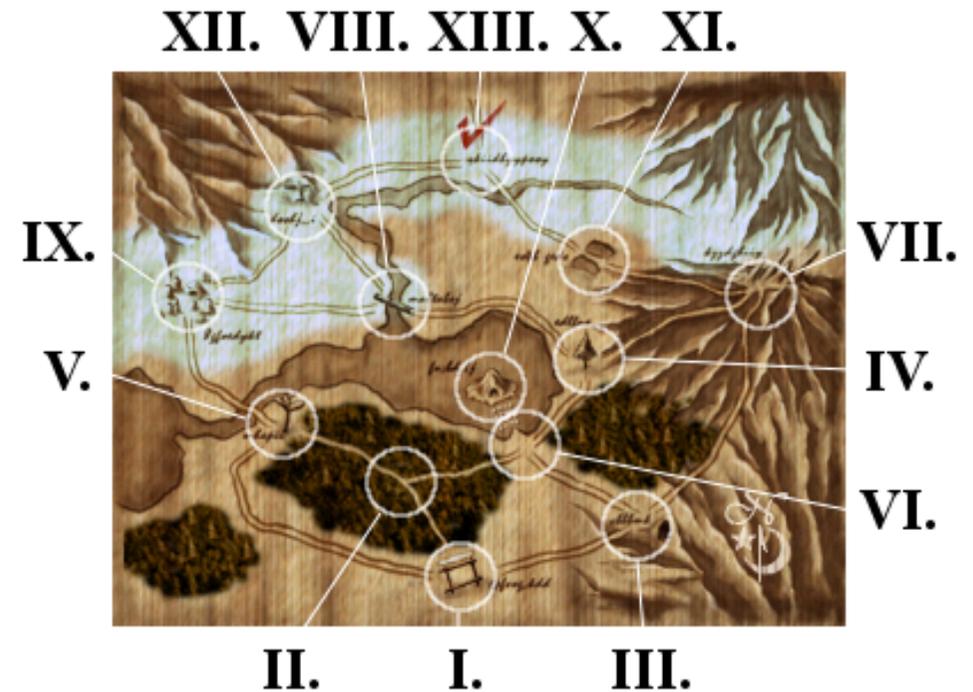


Abbildung 1: Die Übersichtskarte des Großen Gletschers, so wie sie auch im Spiel aufgerufen werden kann. Alle besonderen Orte sind mit weißen Kreisen gekennzeichnet, denen römische Ziffern (I-XIII) zugeordnet werden. Jeder Ort wird separat noch einmal mit Bild und einer genauen Beschreibung behandelt.

#### IV. Der einsame Baum

Ihr könnt diese Orte natürlich auch auf eurer Karte des Gletschers finden, die ihr als Hilfestellung des öfteren mal mit eurer 'Viereck-Taste' aufrufen solltet. Ich behalte die oben eingeführte Nomenklatur der Bildschirme auch auf der hier abgedruckten Karte (Bild 1) ein und nummeriere auch alle anderen Orte mit römischen Ziffern.

Wenn ihr nun von einem dieser 4 Anfangsbildschirme startet wird euer nächster Bildschirm nicht sofort einer der gekennzeichneten Ort sein



**I. Eingang zum Gletscher am Schild:** Dies ist der 'offizielle' Eingang zur Gletscherregion so wie er ganz unten auf eurer Karte mit dem Tor eingezeichnet ist. Wenn ihr von hier nach Süden geht kommt ihr zurück auf die Weltkarte und könnt wieder zum Dorf 'Gasthaus zum Eiszapfen' zurückkehren. Allerdings müsst ihr dann nochmal die Snowboard-Tour wiederholen. Von hier führen 3 Wege weiter hinein in das Gletschergebiet, **einer links (V), einer rechts (III) und einer geradeaus nach Norden (II)**.



**IV. Der einsame Baum:** In diesem Bildschirm gibt es nichts zu entdecken ausser den 3 möglichen weiteren Wegen. **Einer geht nach Süden/unten (VI), einer geht nach links (VIII) und einer nach rechts (VII)**.



**II. Mitten im Wald:** Hier ist die Sicht auf den Boden durch viele schneebedeckte Bäume versperrt – was alleine schon ein guter Hinweis darauf ist dass in diesem Bildschirm ein Gegenstand versteckt sein muss. Sucht am mit dem roten Rechteck markierten Ort um ein Geist zu finden. Es gibt von hier drei Wege, **einen links (V), einen rechts (VI) und einen nach Süden (I)** zurück zum 'Haupteingang'.



**V. Der Übergang:** Auch dies ist wieder nur ein Übergangsbildschirm zu anderen Bereichen. Es gibt 3 mögliche weitere Wege, **einen nach Süden/unten (I) zurück zum 'Haupteingang', einen nach links über den Fluss (IX) und einen nach rechts (II)**.



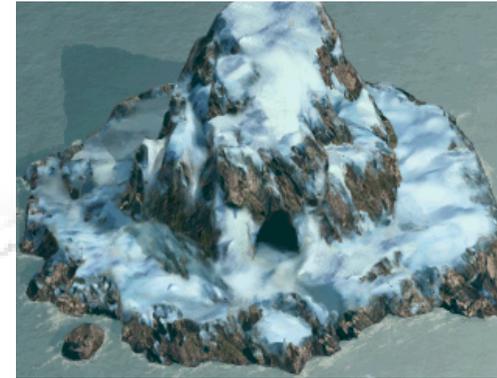
**III. Felsiger Weg mit einer Höhle zur Rechten:** Auf der rechten Seite im Felsen ist eine Höhle. Sie ist auch auf der Karte eingezeichnet und führt, wenn ihr sie betretet, nach ganz oben rechts durchquert und dort den Ausgang nehmt, wieder zurück auf die Weltkarte. Denk daran dass ihr dann wieder zum Dorf und Snowboarden müsst wenn ihr wieder zurück hierher wollt. Sonst gibt es drei Wege in diesem Bildschirm, **einen nach Süden (I)**, also auf einen zu, der zurück zum 'Haupteingang' führt, **einen hinten links (VI) und einen hinten rechts (VII)**.



**VI. Die Kreuzung zur Insel:** Dieser Ort bietet 4 Verbindungen zu anderen Bildschirmen. **Nach links unten geht es zur (II), nach links oben über die Eisschollen geht es zur Insel (X), nach rechts oben am See entlang geht es zur (IV) und nach rechts unten geht es zur (III)**. Falls ihr den Weg Richtung (X) zur Insel einschlagen wollt erwartet euch noch ein Bildschirm mit Eisschollen (Bild 3) auf denen ihr euch den Weg hinüber zur Insel bahnen müsst. Noch in diesem Bildschirm könnt ihr auf einer der Eisschollen die auf den See führen einen Trank finden.



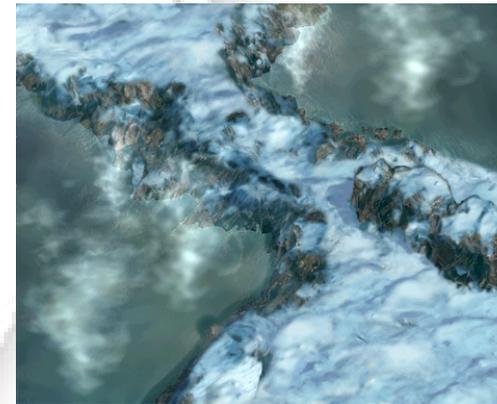
**VII. Der Berggipfel:** Dieser Bildschirm kann verwirrend sein, weshalb zusätzlich die Wege mit Pfeilen gekennzeichnet sind. Von hier ausgehend kann man die Substanz Zusatzschlag finden, wenn man den Weg oben rechts beschreitet; genaue Angaben findet ihr im Text diese Kapitels. Die Wege führen **unten/Süden in Richtung (III), unten links nach (IV), der darüber oben links führt nach (XI), und der Ausgang oben rechts führt auf einem anderen Weg nach (XI).**



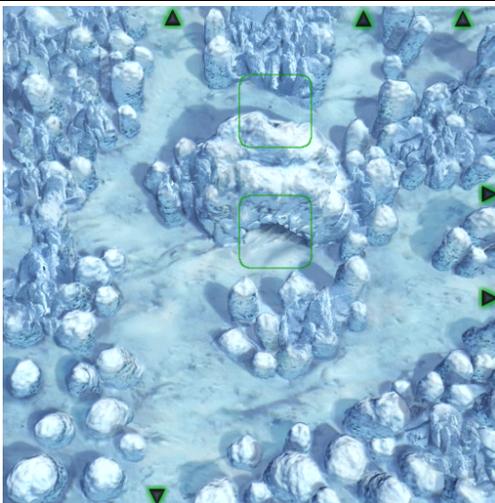
**X. Die Insel im See:** Um zu dieser Insel zu kommen müsst ihr im Bildschirm zuvor den See auf Eisbrocken überqueren (Bild 3). Ausserhalb der Höhle gibt es nichts zu entdecken, in der Höhle findet ihr das Schutzbit an der in Bild 4 gekennzeichneten Stelle. **Der einzige Weg zu und von der Insel liegt im Süden/unten.**



**VIII. Über den Baumstamm:** Dies hier ist nur ein Durchgangsbildschirm. Die Wege führen euch **links unten nach (IX), links oben nach (XII) und rechts nach (IV).**



**XI. Heiße Quellen:** Dieser Ort ist wichtig um das Rätsel mit der Aufruf-Substanz Alexander zu lösen. Wenn ihr hier am Übergang links die Quelle berührt könnt ihr später, wie im Text genauer beschrieben, in einer Höhle (Bild 6) die Substanz finden. Sonst gibt es hier nur **zwei Wege, einen nach links oben zu (XIII) und einen nach rechts unten zu (VII).**



**IX. Die Höhle im Zentrum:** Dieser Bildschirm hat die meisten Ein- und Ausgänge weshalb sie wieder durch Pfeile gekennzeichnet sind. Prinzipiell ist es aber sehr einfach: **der Weg nach unten führt zu (V), alle Wege nach oben führen zu (XII) und alle Wege nach rechts führen zu (VIII).** In der Mitte befindet sich eine Höhle mit zwei Eingängen, einem im Süden und einem im Norden; beide sind gekennzeichnet. In der Höhle (Bild 5, oben links) findet ihr ein Elixier.



**XII. Am Fluss entlang:** Hier gibt es nichts zu finden, dieser Bildschirm dient nur zum Übergang zu anderen Orten. **Es gibt drei Wege, einen nach Süden/unten zu (VIII), einen nach links zu (IX) und einen nach oben zum Schneefeld (XII).**

- lasst euch davon nicht verwirren. Für den Übergang müsst ihr oft einige Zwischen-Bildschirme durchwandern in denen es (meistens) nichts zu entdecken gibt; es handelt sich dabei um Wege die ihr einfach geradeaus entlang gehen müsst. Alle 'Übergangsbildschirme' sind in Bild 2 gegeben. Ihr solltet leicht erkennen können wann ihr einen der besonderen Bildschirme (I-XIII) erreicht habt die hier genauer beschreiben werden.

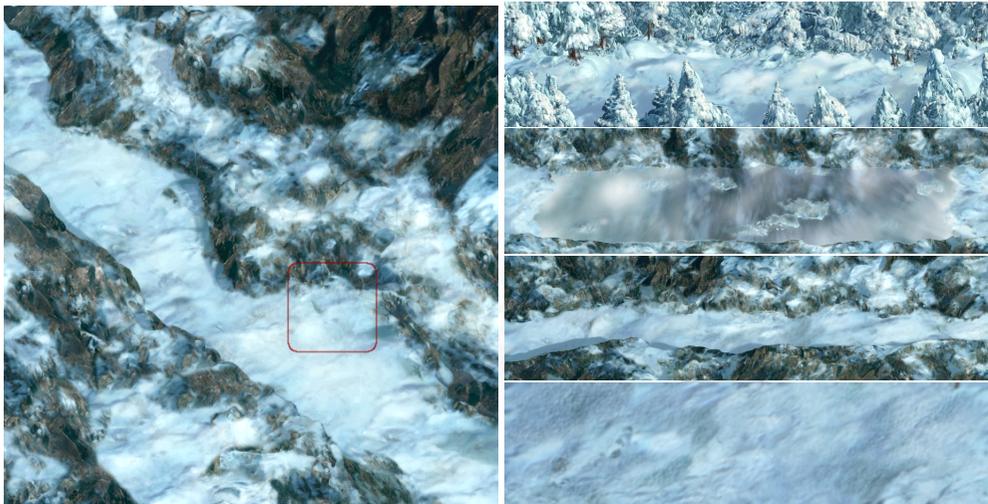


Abbildung 2: Dies sind die verschiedenen Typen von Wegen auf die ihr trifft wenn ihr von einem der besonders gekennzeichneten Orte zu einem anderen laufen wollt. Manchmal müsst ihr auf eurem Weg auch mehrere hintereinander durchqueren. Besonders interessant ist hierbei das große Bild auf der linken Seite, denn hier könnt ihr (unter Umständen) die Substanz Zusatzschlag entdecken.

Ihr könnt euch nun euren eigenen Weg durch die Schneelandschaft bahnen und solltet mit der Orientierung keine größeren Probleme mehr haben. Es gibt jedoch ein paar Dinge die ihr auf keinen Fall verpassen solltet und auf welche ich hier noch genauer eingehen möchte.

**X. Die Insel im See:** Wie ihr aus der Karte (Abbildung 1) leicht sehen könnt müsst ihr erst einmal an den Ort (VI) gelangen um zur Insel hinüber zu kommen. Wenn ihr von dort den Weg Richtung Nord-Westen über die

Eisschollen antrittet trifft ihr im nächsten Bildschirm auf einen Übergang über das Wasser welcher nur aus lauter schwimmenden Eisbrocken besteht - siehe Bild 3.

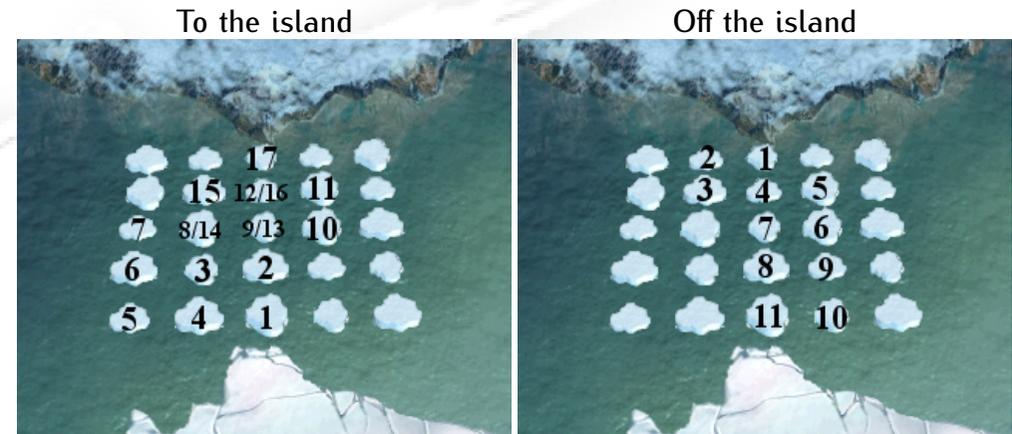


Abbildung 3: Diesen beiden Bilder zeigen euch wie ihr über die Eisbrocken zur zentralen Insel auf der Karte kommt ohne ins Wasser zu fallen. Folgt einfach der durch die Nummern gekennzeichneten Reihenfolge und schon habt ihr die andere Seite erreicht.

Diese Aufgabe kann ein wenig lästig werden wenn man nicht genau weiß wie die Reihenfolge der Eisbrocken ist über die man springen muss; nimmt man den falschen Weg fällt man ins Wasser und muss nochmal von vorne beginnen. Aus diesem Grund ist in den Bildern sowohl der Hin- als auch der Rückweg angegeben. Springt einfach in der nummerierten Reihenfolge auf die Brocken und ihr seid im Nu auf der anderen Seite.

Damit betretet ihr die Insel in der Mitte der Karte. Auf ihr befindet sich auch ein Berg mit einer Höhle. Geht gleich durch den Eingang zur Höhle vor euch; was euch im Inneren erwartet könnt ihr auf Bild 4 sehen. Hier könnt ihr das Schutzbit an der markierten Stelle finden. Danach kann es zurück über die Eisbrocken und runter von der Insel gehen.

Seid ihr zum Bildschirm (VI) am See zurückgekehrt geht ihr am besten in nord-östlicher Richtung weiter um euch auf den Weg zum Gipfel (VII) zu

machen.



Abbildung 4: Dies ist das Innere der Höhle die sich auf der Insel in der Mitte der Karte befindet. Bei der Markierung kann ein Schutzbit gefunden werden.

**VII. Der Berggipfel:** Auf diesem Berg selber kann man nichts interessantes finden, aber dieser Bildschirm ist der Ausgangspunkt um die Substanz Zusatzschlag zu bekommen.

Die Wege zum und vom Berggipfel sind etwas merkwürdig und bedürfen genauerer Erklärung. Nach Süden/unten führt der Weg zu Bildschirm (III) bzw. hier kommt ihr an wenn ihr von dort kommt. Auf der linken Seite findet ihr 2 Wege: Der untere führt zum/kommt vom 'Einsamen Baum' (IV), aber der darüber führt zum Bildschirm (XI). Der Eingang oben rechts führt ebenfalls zu den 'Heißen Quellen' und Bildschirm (XI), falls ihr aber von dort kommt werdet ihr nie von dieser Seite den Berggipfel betreten – sondern immer am Eingang oben links ankommen!

Das ist deshalb wichtig weil ihr aufpassen müsst welchen Weg ihr geht um den Zusatzschlag zu finden. Es funktioniert nur wenn ihr vom Berggipfel aus den Weg oben rechts nach (XI) benutzt. Dann könnt ihr im nächsten Bildschirm auf der rechten Seite die Substanz Zusatzschlag (siehe Bild 2) im Schnee liegen sehen. Kommt ihr von Bildschirm (XI) werdet ihr nichts finden.

**IX. Der Ort mit der zentralen Höhle:** In diesem Bildschirm gibt es viele Zu- und Abgänge die allerdings nur in 3 verschiedene Richtungen verlaufen. Alle oberen verlaufen auch nach oben/Norden in Richtung (XII), alle rechten

führen zum 'Baumstamm' (VIII).

In der Mitte befindet sich eine Höhle mit zwei Zugängen, einen von Süden, den man auf der Karte gut erkennen kann, und einen von Norden; es ist egal welchen ihr nehmt. Im Inneren der Höhle kann man ein Elixier finden, der genaue Ort ist in Bild 5 eingezeichnet.

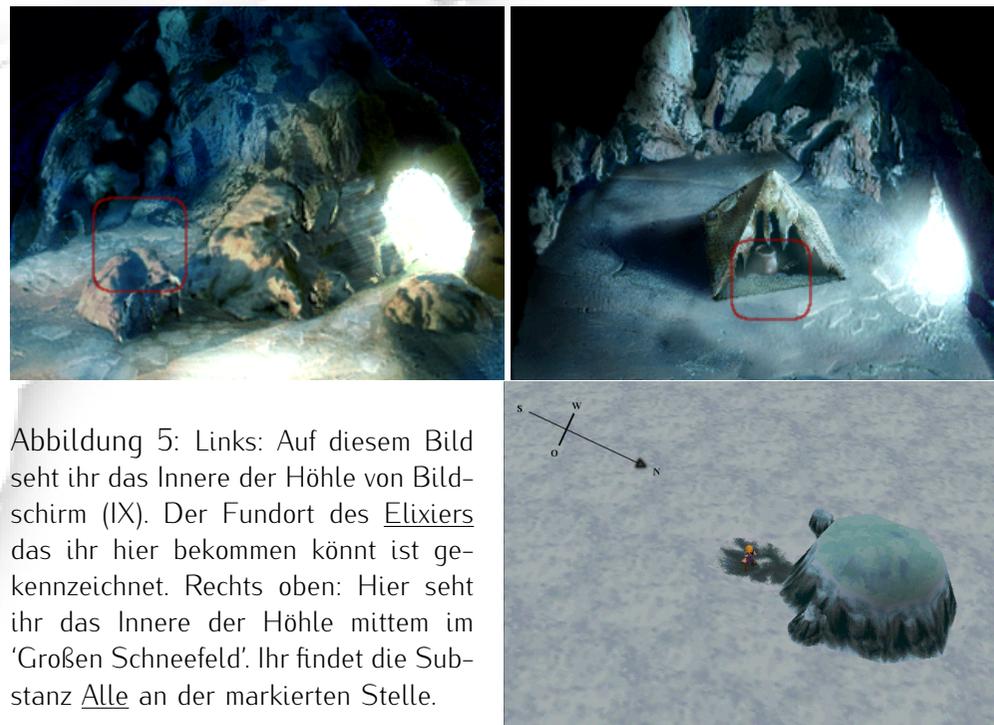


Abbildung 5: Links: Auf diesem Bild seht ihr das Innere der Höhle von Bildschirm (IX). Der Fundort des Elixiers das ihr hier bekommen könnt ist gekennzeichnet. Rechts oben: Hier seht ihr das Innere der Höhle mitten im 'Großen Schneefeld'. Ihr findet die Substanz Alle an der markierten Stelle.

**XI. Heiße Quellen:** Der Bildschirm der 'Heißen Quellen' (XI) ist der erste Schritt zum Finden der Aufruf-Substanz Alexander. In diesem Bildschirm müsst ihr, wenn ihr auf dem schmalen Übergang seid, an das linke Ufer gehen und die Quelle berühren. Ihr wisst ob es geklappt hat weil ihr gefragt werdet ob ihr sie berühren wollt – antwortet natürlich mit 'Ja'. Ab diesem Zeitpunkt ist es möglich den Boss Schnee zu bekämpfen, eine Frau die sich in einer Höhle versteckt.

Der zweite Schritt ist die besagte Höhle zu finden – dazu müsst ihr zum

'Großen Schneefeld' (XIII) welches südlich von **Holzoffs Hütte** liegt. Falls ihr es nicht von selbst auf eurem Weg durch das Gletschergebiet findet könnt ihr immer noch warten bis Cloud in Ohnmacht fällt und ihr in der Hütte von Holzoff aufwacht. Von dort müsst ihr nur raus und dann nach Süden gehen, und schon seid ihr beim 'Großen Schneefeld angekommen'. Hier müsst ihr Markierungen setzen um euren Weg zurückverfolgen zu können denn die Karte dreht sich während ihr euch bewegt und dadurch kann man sehr leicht die Orientierung verlieren.

In der Mitte dieses Schneefeldes ist ein Berg mit einer Höhle; Bild 5 (rechts) zeigt das Innere der Höhle und die Position der Substanz Alle die ihr dort finden könnt.

Wenn ihr von diesem Berg aus nach Osten geht kommt ihr an einen Ort der auf der Karte nicht markiert ist und zu dem auch kein Weg auf der Karte eingezeichnet ist. Ihr müsst durch die Markierungen die ihr setzen

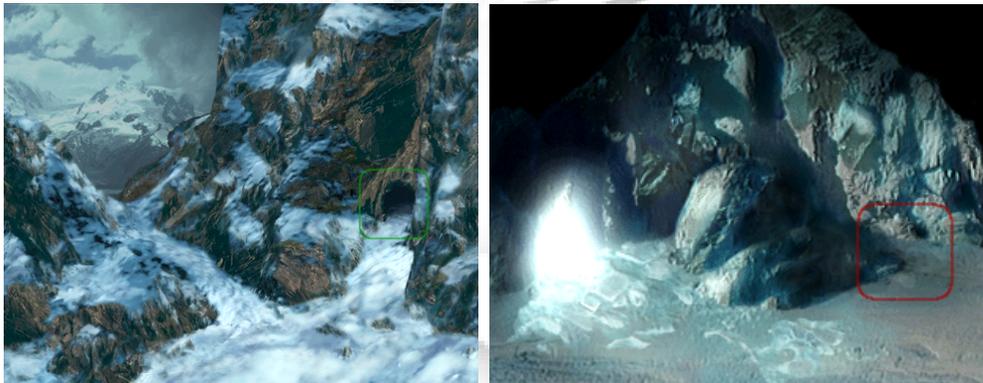


Abbildung 6: Dies sind die Bilder zum versteckten Ort hier in der Gletscher-Region. Zu ihnen ist auf der Karte kein Weg eingezeichnet; ihr kommt hierher wenn ihr im 'Großen Schneefeld' den Ausgang Richtung Osten nehmt. Links: Auf diesem Bild kommt ihr heraus. Der Weg nach Süden/unten führt zum Bildschirm (VII), der nach oben links führt zurück zum Schneefeld und auf der rechten Seite könnt ihr den Eingang zur Höhle erkennen. Rechts: Im Inneren der Höhle findet ihr auf der rechten Seite eine Frau, sie ist der Bosskampf Schnee. Besiegt ihr sie, hinterlässt sie euch die Aufruf-Substanz Alexander.

könnt ganz sicher gehen dass ihr auch wirklich nach Osten geht, denn die Karte dreht sich und man kann sehr leicht den Überblick verlieren. Geht ihr in die falsche Richtung kommt ihr an einem anderen Ort heraus. Besonders ist hierbei zu erwähnen dass, wenn ihr den südlichen Ausgang nehmt, ihr am Ort (VII) herauskommt. Solltet ihr jetzt sofort zurückgehen wollen erwartet euch eine böse Überraschung, denn der gleiche Weg führt nicht zurück zum Schneegebiet sondern zu Gebiet (XI).

Habt ihr den Ausgang nach Osten erwischt, befindet ihr euch in dem Bildschirm von Bild 6 (links). Hier gibt es 3 mögliche Übergänge, einen nach Süden/unten zu Bildschirm (VII), einen nach links oben zurück zum Schneefeld und einen in die Höhle rechts; das Innere der Höhle ist auf Bild 6 (rechts) gezeigt. Diese solltet ihr dringend aufsuchen denn dort findet ihr den Boss Schnee - falls ihr zuvor die 'Heißen Quellen' berührt habt. Kämpft ihr gegen die Frau wird sie euch nach einem Sieg die Aufruf-Substanz Alexander hinterlassen.

#### BOSSKAMPF: Schnee

HIT-POINTS	4 000
SCHWÄCHE	Feuer
STEHLEN	Reif
HINTERLÄSST	Alexander
NIVEAU	einfach

TAKTIK: Dieser Gegner ist wirklich leicht, vor allem wenn ihr davor wirklich eine Zeit lang durch die Gletscher-Region gelaufen seid. Solange ihr nicht mit Eis-Angriffen attackiert, die werden nämlich absorbiert, und ihr darauf gefasst seid dass sie euch verwirren kann, kann sie euch nicht gefährlich werden. Nach ein paar Angriffen sollte sie hinüber sein, danach liegt die Substanz Alexander für euch am Boden bereit.

## 33.2 Die Feuerhöhle im Da-Chao-Gebirge

## 33.3 Der Alte Wald

Den Alten Wald kann man erreichen wenn man entweder einen Chocobo hat der auf Berge klettern kann (siehe Kapitel 34.6) oder Ultima-Weapon vernichtet hat. Man findet ihn auf den Bergen in der Nähe von Cosmo Canyon; es ist ein kleiner, grüner, runder Wald auf einem Plateau.

Der Alte Wald besteht aus 5 Abschnitten: um von einem Bildschirm in den anderen zu kommen muss man Rätsel lösen, die hauptsächlich darin bestehen mit Mücken, Fröschen und 'Lianen' Hindernisse zu überwinden. Dabei kann man einige gute Items und Substanzen ergattern.

**Abschnitt 1:** Laufe erst nach rechts zur roten Pflanze, aber pass' auf denn diese Pflanze frisst dich auf wenn du auf sie trittst. Auf ihr liegt die Waffe [Superschuß-ST](#), die du holen kannst wenn du ganz vorsichtig auf die Pflanze läufst bis du das Item nehmen kannst. Falls sie dich frisst verlierst du HP (!), sonst passiert nichts.

Dann geh wieder zurück und schnappe dir die drei Mücken die dort irgendwo herum hüpfen. Bringe sie in die Nähe der drei Hängepflanzen. Dann muss man schnell sein: nehmt die Mücken und werft sie in die Hängepflanzen. Wenn in jeder Hängepflanze eine Mücke ist könnt ihr über alle bis auf die andere Seite springen.

Jetzt kannst du bei der nächsten Pflanze den langen Stempel benutzen und dich über den Abgrund schwingen. Im hinteren Teil findest du die Waffe [Springgewehr-Clip](#).

**Abschnitt 2:** Nimm dir eine Mücke, gehe zur ersten Pflanze mit dem langen Stempel und springe auf den Felsvorsprung. Wirf die Mücke in die Pflanze und spring über die Hängepflanzen nach rechts. Nimm jetzt den Frosch, lauf nach rechts und hinten auf den Hügel, wirf den Frosch in die linke Hängepflanze und hüpf auf die Pflanze; wenn der Frosch nun ausgespuckt wird, schleudert es dich nach oben zum Honigtopf. Nimm den Topf, spring nach unten und wirf den Topf in die linke Fresspflanze. So lange sie auf dem Topf kaut kannst du die Substanz [Maxischlag](#) holen die unter ihr liegt.

Geh wieder nach rechts, nimm den Frosch und wirf ihn in die rechte Hängepflanze. Springe auf sie und lasse dich hinüber schleudern; von dort kommst du in den nächsten Abschnitt.

**Abschnitt 3:** Benutze zwei Mücken mit den ersten beiden Hängepflanzen. Dadurch kommst du zu einer Pflanze mit langem Stempel die dich zu Abschnitt 4 bringt.

**Abschnitt 4:** Laufe nach links unten und du kommst zurück nach Abschnitt 2. Dort kannst du jetzt das Item [Minerva-Band](#) aufsammeln. Von hier kommst du nicht mehr nach oben und musst den Weg nach rechts nehmen bis du wieder in Abschnitt 4 bist.

Laufe dieses Mal nach rechts oben und schwinde dich über 3 Pflanzen bis zur Substanz [Typhoon](#). Nimm den gleichen Weg zurück und dann am dicken Baustamm nach hinten und unten. So kommst du zurück in den Abschnitt 3.

**Abschnitt 3:** Wirf eine Mücke in die rechte Hängepflanze um zum Honigtopf zu kommen und wirf ihn in die rote Schnapp-Pflanze. Geh nach links zum hohlen Baum und wirf dort eine Mücke hinein; dadurch erhältst du einen Frosch mit dem du ganz nach rechts zu den Hängepflanzen am Ende läufst. Jetzt kannst du dich über den Abgrund schleudern lassen.

**Abschnitt 5:** Hier gibt es noch zwei Kisten zum öffnen: in der einen findest du die [Apokalypse](#), in der anderen ein [Elixier](#). Durch den Ausgang oben kommst du zurück auf die Landkarte und die Rätsel des Alte Waldes sind gelöst.

## 33.4 Zurück nach Midgar

## 33.5 Rubin Weapon und Smaragd Weapon

Diese beiden Varianten der Weapons müsst ihr nicht besiegen, sie sind optionale Gegner. Wer trotzdem alles im Spiel gemacht haben möchte, kann sich auch an ihnen versuchen, doch es soll schon im voraus erwähnt sein, dass sie nicht leicht zu schlagen sind.

### 33.5.1 Rubin Weapon

Dieses Monster findet ihr in der Wüste um Gold Saucer. Es ist irgendwo eingegraben und nur ein Teil von ihm ragt aus dem Sand heraus. Reitet mit einem Chocobo zu ihm, oder fliegt mit der Highwind hinein, um den Kampf zu starten.

Mit der richtigen Vorbereitung ist der Kampf um einiges leichter. Wichtig ist: physische Angriffe sind in diesem Kampf zu vermeiden, da das Monster auf jeden physischen Angriff mit einer starken Gegenattacke reagiert. Vor allem Ritter der Runde solltet ihr vermeiden, da dabei der Gegenangriff besonders heftig ausfällt. Stellt euch also auf einen Kampf mit magischen Mitteln ein!

Empfehlenswert wäre die folgende Ausrüstung: Hades mit MP-Turbo gekoppelt, Endgültiger Angriff mit Phoenix gekoppelt, 2×-Aufruf, 2×-Objekt (um MP zu regenerieren) und mindestens ein Mal Nachahmen bei einem Charakter der nicht Hades gekoppelt hat. Ultima mit 4×-Zauber ist auch noch gut, genauso wie Feindeskönnen 'Schattenflamme'.

Sonst legt als Ausrüstung alles an was Schaden dezimieren kann!

### 33.5.2 Smaragd Weapon

Dieser Kampf ist das königliche, final Duell in diesem Spiel. Als regulärer Kampf extrem schwer, fast unmöglich, aber mit ein paar Tricks machbar.

Ihr findet Weapon unter Wasser. Benutzt das U-Boot, taucht ab, und dort unten sollte es herum schwimmen. Ihr könnt den Kampf starten indem ihr es mit dem U-Boot rammt. Sollte ihr nicht mit der [Unterwassersubstanz](#) ausgerüstet sein, gibt es für diesen Kampf ein Zeitlimit von 20 Minuten. Ihr erhaltet diese Substanz allerdings leicht beim Reisenden in Kalm indem ihr es gegen einen [Reiseführer](#) tauscht. Den Reiseführer bekommt man wiederum im Unter-Wasser-Teil von Junon, wenn man das Geisterschiff morpht (siehe auch Index Reiseführer).

Zur Vorbereitung sollte man wissen, dass Smaragd Weapon eine Angriffstechnik hat, die jedem Charakter 1111× Anzahl der angelegten Substanzen an Schaden verursacht. Somit ist eine wichtige Voraussetzung nur

Substanzen anzulegen die man unbedingt braucht. Man sollte aber nicht vergessen, dass Weapon auch einfach so mit starken Angriffen zuschlagen kann, deshalb sollte man nicht zu stark an Substanz sparen!

Was man ausrüstet kommt natürlich auf die Taktik an die man verfolgen möchte; in diesem Kampf gibt es zwei Ansätze die einem gute Chancen auf den Sieg liefern. Entweder ihr nutzt seine Schwäche aus und rüstet euch mit 4×-Zauber und Schwerkraft aus; bei dieser Taktik funktioniert

#### BOSSKAMPF: Rubin Weapon

HIT-POINTS	ca. 900 000
SCHWÄCHE	Zeit
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Wüstenrose
NIVEAU	sehr schwer

**TAKTIK:** So lange Weapon seine Tentakel in der Luft hat braucht ihr ihn nicht anzugreifen. In dieser Situation läuft man allerdings Gefahr, dass er die Technik 'Whirlsand' anwendet, welche Charaktere aus dem Kampf entfernt – und das wäre natürlich besonders blöd. Die effektivste Möglichkeit das zu verhindern ist die, die Chaktere zu töten, die nicht Phönix gekoppelt haben. Sobald Weapon seine Tentakel in den Sand steckt, erweckt man seine Mitstreiter mit Phönix wieder zum Leben. Jetzt feuert man Hades ab und ahmt den Angriff auch gleich noch mit einem zweiten (und vielleicht auch dritten) Charakter nach. Mit etwas Glück wird Weapon nun auch gestoppt und kann selbst nicht mehr angreifen; ihr greift natürlich weiter an mit allem was ihr habt.

Übrigens, die Tentakel die hinter euch aus dem Sand kommen könnt ihr ignorieren, konzentriert euch lieber voll und ganz auf Weapon. Sobald er die Tentakel wieder aus dem Sand zieht, solltet ihr wieder schnell eure Mitstreiter töten um sie im Kampf zu halten.

Mit heilen und MP-Nachschub solltet ihr ganz gute Chancen haben das Spielchen erfolgreich bis zum Ende durchzuziehen.

zusätzlich die Substanz Mega-Alle wunderbar, da dann jeder Teil von Weapon noch extra angegriffen wird. Oder ihr probiert es etwas mehr mit einer Hau-Drauf-Taktik und kombiniert 2×-Aufruf mit Ritter der Runde und Nachahmen. Natürlich kann man die Ansätze auch kombinieren, immer gut funktionieren auch Limit-Attacken. Gut ist auch Phönix, falls ihr trotz guter Vorbereitung doch mal sterben solltet.

#### BOSSKAMPF: Smaragd Weapon

HIT-POINTS	ca. 1 000 000
SCHWÄCHE	Schwerkraft
STEHLEN	–
HINTERLÄSST	Erdharfe
NIVEAU	sehr schwer

**TAKTIK:** Ein Charakter ist wieder nur für das Heilen und MP-Regenerieren zuständig. Schutzzauber, also Wall und Regeneration etc., sind ein Muss. Die anderen hauen mit allem drauf was sie haben. Schwerkraft funktioniert wunderbar, Ritter der Runde auch, während die starken Angriffe mit Nachahmen wiederholt werden. Setzt immer wieder eure Limits ein, sie werden in diesem Kampf schnell aufgeladen sein.

Mit der richtigen Kombination von Angriffen und etwas Glück schafft ihr sicher, vielleicht sogar unter der Zeitgrenze von 20 Minuten.

---

# Tipps & Tricks

---

## 34 Nützliche Tricks

In diesem Abschnitt sind ein paar nützliche Tricks zusammengefasst, die euch während des gesamten Spiels hilfreich sein werden. Deshalb solltet ihr ihn **unbedingt lesen!**

Limit 4 aller Charaktere	
Cloud	Omnischlag
Aeris	Große Lehre
Tifa	Endgültiger Himmel
Barret	Katastrophe
Nanaki	Kosmogedächtnis
Yuffie	Spirituelle Kraft
Vincent	Chaos
Cid	Highwind
Cait Sith <sup>a</sup>	–

<sup>a</sup>Hat kein Limit 3 und 4.

### 34.1 Limits erkämpfen

Die *Limit*-Attacken der Charaktere sind eine der stärksten Techniken in diesem Spiel. Gerade wenn es euch zu schwer vorkommen sollte, solltet ihr unbedingt neben dem reinen Leveln eurer Charaktere auch auf das Erlernen ihrer Limits achtet. Prinzipiell gilt die Regel 'Je öfter man die beste Limit-Attacke ausführt, umso schneller bekommt man die Neue'. Also, Limit-Balken durch Angriffe von Gegner aufladen, dann Limit-Attacken abschießen. Und vergesst nicht auf die jeweils neueste Limit-Stufe umzuschalten!

Die 4. Limit-Stufe kann dann nur noch durch ein Item erreicht werden, welches ihr im Spiel finden müsst. An den jeweiligen Stellen in der Komplettlösung ist es erwähnt, wenn ihr die Items holen könnt. Allerdings kann

es sein, dass ihr die 4. Limit-Stufe nicht sofort benutzen könnt, wenn das vorletzte Limit noch nicht häufig genug angewendet wurde.

Hier ist auch eine Liste der 4. Limit-Attacken aller Charaktere aufgeführt. Seht einfach im Index nach wenn ihr wissen wollt wo und wann man sie bekommen kann.

### 34.2 Substanz *Alle* mastern

Es kann vorkommen, dass man in diesem Spiel Geld-Probleme bekommt, selbst wenn man viele Kämpfe bestreitet; vor allem dann wenn man wirklich alles kaufen will! Das muss nicht sein. Wenn ihr während des Spiels immer fleißig eure Alle-Substanz entwickelt, bekommt ihr für ein Master-Exemplar, wenn ihr es verkauft, ganze 1 400 000 Gil. Das ist ein ganzer Batzen Geld der euch sicherlich gut weiterhelfen wird. Macht genug Master-Alle und ihr werdet nie Geldsorgen erleiden.

### 34.3 Fort Condor

In Fort Condor finden über das gesamte Spiel hinweg immer wieder Kämpfe statt an denen ihr teilnehmen könnt wenn ihr zum richtigen Zeitpunkt hierher zurück kehrt. Da ihr an den meisten Schlachten nicht zwangsläufig teilnehmen müsst, an manchen allerdings schon, ist es oft ziemlich schwierig den richtigen Zeitpunkt zu erkennen. Wenn ihr also nicht jede halbe Stunde nachgucken wollt ob wieder etwas neues in Fort Condor passiert, gebe ich hier die Zeitpunkte an nach denen es sich lohnt nochmal kurz vorbei zu sehen.

Diese Lösung wurde von der Seite <http://www.icksmehl.de/ff7/kondor.php> übernommen.

Kampf #	Zeitpunkt	Belohnung <sup>5</sup>
1	nach Mytril-Mine	Zauberhammer
2	nach Übernachtung Junon (Dorf)	Friedensring
3	gehe in Junon kurz ins Wasser	3 Äther
4	nach dem Erhalt des Buggys	Megalixier
5	nach Lagerfeuergespräch Cosmo Canyon	5 Hi-Trank
6	nach der Höhle der Gi	5 Hi-Trank
7	nach Gespräch mit Shera/Rocket Town	Superball
8	nach dem Erhalt von Tiny Bronco	3 Turbo-Äther
9	nach dem Date in Gold Saucer	3 Turbo-Äther
10	nach dem Tempel des alten Volkes	5 X-Trank
11	nach Verwendung Mondharfe/schl. Wald	5 X-Trank
12	nach Übernachtung vergessene Stadt	5 X-Trank
13	nachdem Jenova-LEBEN besiegt ist	3 Elixier
14	nach dem Erhalt der Highwind	3 Elixier
15	Kampf um große Substanz (Pflicht)	

### 34.4 *Morphen leicht gemacht*

Vielleicht tendieren viele Spieler dazu die Befehls-Substanz Morph gar nicht zu benutzen, da ihre Anwendung zugegebenermaßen sehr speziell ist. Man muss den Gegner mit dem Morph-Angriff töten um ihn in ein Item zu verwandeln, aber leider ist der Angriff sehr schwach, weshalb es gerade bei starken Gegnern, bei denen natürlich das resultierende Item besonders attraktiv ist, sehr lange dauern kann, bis der Kampf zu Ende ist. Es gibt einen Trick dieses Problem zu umgehen: stattet Yuffie mit ihrer besten Waffe *Konformer* aus und koppelt die Morph-Substanz. Ihr werdet erstaunt sein wie stark ihre Angriffe mit Morph sind.

Da ihr jetzt auch starke Gegner schnell töten könnt, kann die Jagd auf

gute Items richtig los gehen. Hier eine kleine Liste von interessanten Monstern und ihren Verwandlungsmöglichkeiten.

Sumpf nahe der <b>Chocobo-Farm</b>	
Midgar-Zolom	X-Trank
Strand bei <b>Gongaga</b>	
Gehtentakel	Turbo-Äther
Mako-Reaktor von <b>Gongaga</b>	
Schwerer Panzer	Kraft
Gesunkenes Flugzeug <b>Gelinka</b>	
Beinpeitsche	Glück
Poodler	Geschwindigkeit
Schlange	Geist
Unbekannt 1	Kraft
Unbekannt 2	Wachsamkeit
Unbekannt 3	Zauber
Grund des <b>Nordkraters</b> (CD3)	
Tonberry	Schleife

### 34.5 *Ausgrabungen in Bone Village*

In Bone Village (auf dem nördlichen Kontinent) könnt ihr im Laufe des Spiels viele gute Gegenstände ausgraben. In Bild 7 sind die verschiedenen Stellen gekennzeichnet an denen man etwas finden kann. An welcher Stelle ihr suchen wollt bleibt gänzlich euch überlassen, ihr müsst euch auch nicht nach 'Anweisungen' der Arbeiter richten falls ihr überhaupt welche einsetzen wollt; ihr könnt einfach eine der gekennzeichneten Stellen auswählen und graben. Findet ihr an einer Stelle nichts, oder nur einen Trank, kann es gut sein dass ihr an einer (geringfügig) falschen Stelle steht,

also probiert ein wenig herum. Achtet auch darauf dass man bestimmte (gute) Gegenstände nur ein Mal finden kann!

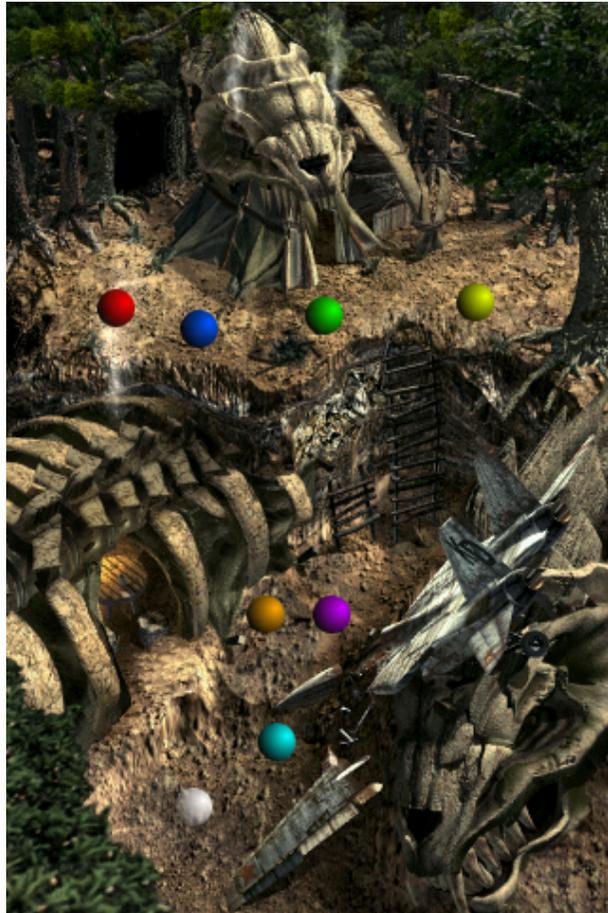


Abbildung 7: Eine Übersichtskarte von Bone Village. Durch die farbigen Punkte (rot, blau, grün, gelb, orange, lila, türkis und grau) sind Stellen gekennzeichnet an denen man bei Ausgrabungen etwas finden kann.

In der Tabelle ist eine Liste mit allen Dingen und den Zeitpunkten ab

denen sie 'auffindbar' werden angegeben; für besondere Objekte wird ebenfalls der Fundort aufgelistet.

Gegenstand	Zeitpunkt	Stelle
Substanz 2x-Objekt	ab CD 3	
Äther	immer	
Substanz Bahamut-NULL	nach dem Raketenstart, nur wenn die große Substanz in der Rakete nicht bekommen wurde	
Elixier	immer	
Barret Limit 4 Katastrophe	ab CD 3	? <sup>a</sup>
Megalixier	sobald Meteor beschworen wurde	
Mistragewehr	immer	
Mondharfe	immer	
Mop	immer	
Substanz Phönix	nach dem Endkampf in Fort Condor (CD 2), wenn man die Phönix-Substanz dort nicht bekommen hat	
Schlüssel zu Sektor 5 (Midgar)	sobald Meteor beschworen wurde	
Substanz Stehlen	immer	? <sup>a</sup>
Trank	immer	
Turbo-Äther	immer	

<sup>a</sup> Laut manchen Quellen soll es ausgrabbar sein, selbst hab ich es nie gemacht und weiß daher auch nicht wo.

## 34.6 Das Züchten eines Goldenen Chocobos

Die Zucht eines Goldenen Chocobo ist sicherlich eines der langwierigsten Aufgaben in diesem Spiel. Dennoch kommt man fast nicht darum herum will man den stärksten Aufruf-Zauber nutzen können: [Ritter der Runde](#) (Kapitel 34.7). Möglich ist das ganze erst ab dem Zeitpunkt an dem ihr das Luftschiff zur Verfügung habt.

### 34.6.1 Vorbereitungen

Bevor ihr diese Aufgabe angeht solltet ihr euch gut vorbereiten. Dafür braucht ihr die folgenden Dinge:

- Luftschiff Highwind: Ohne das Schiff geht es nicht.
- Geld: Ihr werdet Unmengen an Geld brauchen, also bereitet euch darauf vor.
- Ställe: Auf der Chocobo-Farm könnt ihr Ställe mieten. Nehmt alle sechs. Wer sich die Ställe nicht leisten kann, sollte zuerst versuchen sehr viel mehr Geld aufzutreiben.
- Gold Saucer Dauerkarte: Braucht ihr damit ihr eure Chocobos trainieren könnt.
- Substanz [Chocobo-Köder](#): Solltet ihr schon ganz am Anfang des Spiels erstanden oder während des Spiel gefunden haben. Wenn nicht könnt ihr es bei Chocobo-Billy erstehen.
- [Sylkis-Gemüse](#): Dieses Futter kann man beim Chocobo-Weisen kaufen. Ihr braucht eine Menge davon, mindestens 40 Stück.
- [Karobnüsse](#): Diese Nüsse könnt ihr von einem roten Drachen namens 'Vlakorados' stehlen. Ihr findet das Monster auf den grünen Flächen des nördlichen Kontinents, z.B. direkt neben dem Haus des Chocobo-Weisen. Oder ihr kauft sie im Wonder Square der Gold Saucer für 500 GP das Stück. Ihr braucht 3 Stück.
- [Zeyonuss](#): Im Nordosten gibt es Inseln (Goblininseln) auf denen ihr in den Wäldern auf 'Kobolde' stößt. Von ihnen könnt ihr diese Nüsse stehlen; ihr braucht mindestens eine.

Vergesst nicht den 2x-Objekt-Trick (Kapitel 34.9) anzuwenden, falls ihr Probleme habt das Sylkis-Gemüse oder die Karobnüsse zu bekommen. Wenn ihr alles habt kann es losgehen mit der Zucht.

### 34.6.2 Chocobos fangen

Rüstet euch mit der Substanz [Chocobo-Köder](#) aus. Geht an Orte auf der Weltkarte an denen Chocobo-Spuren auf dem Boden sichtbar sind. Wenn ihr nun in Kämpfe verwickelt werdet kann es vorkommen dass sich unter den Monstern auch ein Chocobo befindet. Greift die Monster an und tötet sie schnell; greift dabei aber niemals den Chocobo an. Solltet ihr länger als einen Angriff brauchen um ein Monster zu töten, solltet ihr dem Chocobo Futter zuwerfen – irgendein Gemüse. Je teurer das Gemüse, umso länger bleibt der Chocobo im Kampfgeschehen. Meiner Meinung nach tun es die billigen aber auch schon. Wenn ihr zu lange braucht läuft der Chocobo einfach weg; ist er noch da wenn das letzte Monster getötet wurde habt ihr ihn gefangen.

Eingefangene Chocobos können nun zur Farm geschickt werden. Tut ihr das, dann warten sie auf der Weide vor den Ställen auf euch. Dort könnt ihr im Stall bei Billy die Option 'Chocobo bewegen' auswählen und sehen ob die Tiere etwas taugen. Bewegt nur gute oder tolle Chocobos in die Ställe, die restlichen Tiere könnt ihr gehen lassen. Ihr erkennt die tauglichen Chocobos an den Sätzen:

- 'Mmm, dies scheint ein guter Chocobo zu sein' und
- 'Das ist ein toller Chocobo'.

Natürlich braucht ihr für die Zucht dann auch einen weiblichen und einen männlichen Chocobo – sonst wird's auf bekannten Gründen schwer. Das seht ihr leider erst wenn die Tiere in den Ställen stehen.

### 34.6.3 Die richtigen Chocobos fangen

Jetzt kommt es darauf an die richtige Sorte von Chocobos zu fangen. Die verschiedenen Typen findet man an unterschiedlichen Orten auf der Welt.

Zuerst einmal suchen wir nach einen Chocobo bei den Spuren am Strand nahe der Gold Saucer. Geratet ihr jetzt in einen Kampf mit einem Chocobo und einem oder zwei Monstern des Typs 'Spencer', dann ist das genau der

richtige! Fangt ihn und schickt ihn zur Farm. Alle anderen Monster haben die falschen Chocobos dabei und sind somit unwichtig.

Den zweiten Chocobo finden wir auf der Insel 'Mideel'. Er wird von zwei Monstern des Typs 'Spiralen' begleitet.

Jetzt kommt es darauf an, dass diese beiden Tiere auch die richtigen Geschlechter haben. Wenn ihr es etwas einfacher machen wollt: speichert ab bevor ihr sie in die Ställe schickt und wenn die Kombination nicht stimmt, dann ladet einfach neu. Nach ein paar Versuchen wird es auf jeden Fall stimmen.

#### 34.6.4 Grün und Blau

Sprecht Billy an und ihr könnt diese beiden Chocobos paaren. Dazu braucht ihr die Karobnuss. Jetzt entscheidet sich durch Zufall ob ihr einen Gelben, einen Grünen oder einen Blauen Chocobo bekommt. Ihr wollt auf keinen Fall einen Gelben Chocobo sondern einen der beiden anderen Sorten. Auch hierbei ist der 'Speichern-Neu laden-Trick' manchmal recht angenehm.

Habt ihr jetzt einen Grünen oder Blauen bekommen, so müsst ihr eine Weile warten bis sich die Eltern wieder paaren können. Macht etwas romantische Musik und zündet ein paar Kerzen an, dazu einen guten Rotwein ... Ihr müsst einfach einige Kämpfe bestreiten und dann wieder bei Billy vorbei schauen. Nach ca. 20 Kämpfen ist eine neue Paarung möglich.

Dabei braucht ihr wieder eine Karobnuss. Jetzt wollt ihr natürlich einen Chocobo der anderen Farbe und des anderen Geschlechts. Nach einiger Zeit ist es euch hoffentlich gelungen.

Der Grüne Chocobo kann übrigens über Berge laufen, der Blaue über seichtes Gewässer. Damit könnt ihr die Höhle mit der Substanz [Nachahmen](#) auf der Insel Wutai und von 'Mideel' aus eine kleine Insel mit der Substanz [Quadra-Zauber](#) erreichen.

#### 34.6.5 Training

Füttert eure beiden farbigen Chocobos mit Sylkis-Gemüse. Mindestens 10 Stück für jeden, am besten mehr. Mit diesem Gemüse werden alle ihre

Werte stark verbessert.

Dann geht es auf zur Gold Saucer und zum Chocobo-Rennen, denn dort sollen eure Tiere jetzt trainiert werden. Meldet euch an, sucht euch einen der Laufvögel aus, nehmt die kurze Bahn und lauft los. Beide Chocobos müssen es auf Klasse A schaffen. Am Anfang ist es eher leicht, da klappt es oft sogar noch mit automatischem Laufen, aber am Ende kann es recht schwer werden und das Tier sollte auf jeden Fall manuell gesteuert werden.

Wichtige Tricks:

- Haltet während des Rennens immer die Tasten »L1<+>L2<+>R1<+>R2« gedrückt. Damit lauft ihr schneller und die Ausdauer wird regeneriert.
- Lasst die Ausdauer während des Rennens nie auf Null sinken. Falls doch habt ihr auf jeden Fall verloren.
- Versucht euch vor eure Gegner zu drücken. Wenn ihr ihnen im Weg steht können sie nicht überholen selbst wenn sie viel schneller sind.

#### 34.6.6 Der Schwarze Chocobo

Habt ihr einen Grünen A-Klasse und einen Blauen A-Klasse Chocobo mit zwei unterschiedlichen Geschlechtern, dann könnt ihr versuchen sie zu paaren und erhaltet womöglich einen Schwarzen. Wenn es nicht klappt müsst ihr es ein paar Mal versuchen, entweder mit dem 'Reset'-Trick oder richtig.

Wenn es irgendwann geklappt hat füttert ihr ihn wieder mit haufenweise Sylkis-Gemüse. Danach geht es zurück zur Gold Saucer, denn auch der Schwarze Chocobo muss ein Klasse A Läufer werden um den Goldenen zu bekommen.

Der Schwarze Chocobo kann sowohl über seichtes Wasser als auch über Berge laufen. Damit erreicht ihr nun die Höhle in der Nähe von 'Nord Corel' wo ihr die Substanz [HP<>MP](#) bekommen könnt. Außerdem ist jetzt auch die Höhle Lucrecias hinter dem Wasserfall erreichbar; dabei muss Vincent

in der Gruppe sein. Hier bekommt ihr nicht nur sein Limit 4 [Chaos](#), sondern auch seine Ultimative Waffe [Scharfrichter](#).

### 34.6.7 Der Goldene Chocobo

Jetzt ist es fast geschafft. Zusätzlich zu dem Schwarzen A-Klasse Chocobo braucht man nun noch einen tollen Chocobo. Wie meinen einen solchen fängt wurde schon zu Beginn erklärt. Ein guter Ort um so einen zu fangen sind z.B. die Chocobo-Spuren im Schnee die man im Westen des nördlichen Kontinents findet. Dort wird er immer von 'Springhasen' begleitet.

Jetzt muss er wieder das richtige Geschlecht haben, gefüttert werden und bis auf Klasse A trainiert werden. Ist das geschafft, dann benutzt ihr jetzt die Zeyonuss bei der Paarung. Wählt bei der Paarung immer zuerst den Schwarzen Chocobo und danach denen Gelben, sonst klappt es nicht.

Mit ein wenig Glück und Geduld seid ihr jetzt bald in Besitz des legendären Goldenen Chocobo. Er kann überall hin laufen, sogar über den Ozean.

### 34.6.8 Der alternative Weg zum Goldenen Chocobo

Falls ihr auf all das was ich gerade erläutere keine Lust habt, gibt es auch noch einen zweiten Weg den Goldenen Chocobo zu erhalten. Tötet Rubin Weapon (siehe Kapitel 33.5) und ihr erhaltet die Wüstenrose. Geht damit zum Reisenden in Kalm und er schenkt euch einen Goldenen Chocobo.

## 34.7 Ritter der Runde

Um in den Besitz diese Aufruf-Zaubers zu kommen, ist es notwendig einen Goldenen Chocobo zu züchten (Kapitel 34.6). Wenn einem dies gelungen ist, kann man über den Ozean zu einer kleinen runden Insel ganz im Nordosten laufen. Sie ist von Bergen umgeben und kann nur mit dem Goldenen Chocobo betreten werden. Die Highwind kann dort nicht landen, die anderen Chocobos erreichen sie nicht.

In der Höhle findet man die Substanz Ritter der Runde. Sie ist die mächtigste Aufruf-Substanz des Spiels und für die härtesten Kämpfe im Spiel fast unverzichtbar. Ein guter Charakter kann damit bis zu 100 000 HP mit einem einzigen Angriff verursachen.

## 34.8 Herstellen der MASTER-Substanzen

Es gibt drei MASTER-Substanzen: grün (Zauber), gelb (Befehl) und rot (Aufruf). Jede vereint alle einzelnen Substanzen der jeweiligen Sorte in sich; um also z.B. alle Zauber zu können, müsst ihr nur die grüne MASTER-Substanz koppeln. Für blaue und rosa Substanzen gibt es keine MASTER-Variante.

Es gibt zwei Möglichkeiten die MASTER-Substanzen zu erhalten.

Zum einen könnt ihr Smaragd Weapon besiegen. Ihr erhaltet die Erdharfe die ihr dem Reisenden in Kalm bringt, welcher euch dafür alle drei MASTER-Substanzen schenkt.

Die etwas langwierigere Variante, aber wahrscheinlich trotzdem einfacher, ist alle einzelnen Substanzen einer Art zu mastern, also z.B. alle Befehls-Substanzen auf maximales Level zu bringen. Dann geht ihr zum Cosmo Canyon und in das Planetarium von Bugenhagen; dort sollten die Großen Substanzen lagern.<sup>6</sup> Berührt nun die Große Substanz mit der Farbe von der ihr die MASTER-Substanz herstellen wollt, und alle einzelnen gemasterten Substanzen dieser Farbe werden zu einer MASTER-Substanz verschmolzen.

Wichtig, falls es nicht funktioniert:

- Berührt ihr die richtige Große Substanz? Also die mit der richtigen Farbe?
- Wenn ihr die mit der benötigten Farbe nicht findet: seid ihr sicher, dass ihr sie überhaupt während des Spiels gerettet habt?

<sup>6</sup>Die Großen Substanzen lagern hier natürlich nur wenn ihr sie im Laufe des Spiels gerettet habt! Nur wenn ihr die Große Substanz mit der jeweiligen Farbe auch gerettet habt, könnt ihr auf diese Weise die MASTER-Substanz herstellen.

- Seid ihr sicher, dass ihr **alle** einzelnen Substanzen einer Farbe auf das höchste Niveau gelevelt habt? Manchmal übersieht man eine, oder man hat eine Art von Substanz noch gar nicht gefunden/gekauft?

Um sicher zu gehen, dass ihr auch wirklich alle Substanzen der jeweiligen Farbe besitzt, solltet ihr in den Listen TBD nachschauen welche Arten von Substanzen es überhaupt gibt.

### 34.9 Vervielfältigen mit der Substanz 2×-Objekt

Mit der Substanz 2×-Objekt könnt ihr sehr leicht Objekte in eurem Inventar vermehren. Alles was ihr dazu braucht ist ein Item das bereits zwei Mal in eurem Inventar enthalten ist, und welches im Kampf benutzbar ist.

Koppelt die Substanz 2×-Objekt und startet einen (leichten) Kampf. Wählt nun den 2×-Objekt-Befehl aus und das Item welches ihr vermehren wollt; bestätigt das Item und wählt als zweites Item das gleiche aus. Dieses Mal bestätigt ihr aber NICHT, sondern brecht ab. Schon ist die Anzahl des Items in eurem Inventar um eins gestiegen.

Diesen Trick könnt ihr beliebig oft wiederholen bis die maximale Anzahl von 99 Stück erreicht ist.

### 34.10 Liste der Substanzen

Hier sind Listen der unterscheidlichen Substanz-Gruppen angegeben. Sie sollen hauptsächlich dazu dienen kurz nachsehen zu können ob man schon alle Substanzen einer Farbe hat bzw. welchen Effekt eine Substanz bewirkt.

Für den Fundort einer Substanz kann man im Index nachschlagen. Alle Substanzen die man nicht finden kann, kann man in Geschäften kaufen. Die MASTER-Substanzen muss man selbst herstellen oder als Belohnung ergattern (Kapitel 34.8).

#### Aufruf-Substanzen

Name	Element	Effekt <sup>a</sup>
Alexander	Heilig	–
Bahamut	Neutral	–
Bahamut NULL	Neutral	–
Choco/Mog	Neutral	Stop
Hades	Neutral	neg. Statusveränderungen
Ifrit	Feuer	–
Kjata	Blitz, Eis, Feuer	–
Leviathan	Wasser	–
Neo-Bahamut	Neutral	–
Odin	Neutral	Tod
Phönix	Feuer	Wiederbelebung
Rahmu	Blitz	–
Ritter der Runde	Neutral	–
Shiva	Eis	–
Titan	Erde	–
Tycoon	Feuer, Eis, Erde, Blitz	–

<sup>a</sup>Tritt nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit oder bei einer bestimmten Attacke auf.

## Befehls-Substanzen

Name	Befehl	Effekt
2×-Aufruf	2×-Aufruf	2× Aufruf zaubern
2×-Objekt	2×-Objekt	2× Item benutzen
2×-Zauber	2×-Zauber	2 Zauber sprechen
Doppelangriff	2×-/4×-Schlag	2/4 Schläge pro Angriff
Erkennen	Erkennen	Analyse
Feindeskönnen	Feindeskönnen	Spezialangriffe
Manipulieren	Manipulieren	kontrolliert Gegner
Maxischlag	Schlag / Blitz	trifft alle Gegner
Morph	Morph	verwandelt Gegner in Item
Nachahmen	Nachahmen	wiederholt letzte Aktion
Stehlen	Stehlen / Überfall	Stehlen / Stehlen&Schaden
Todesschlag	Todesschlag	harter Schlag
Werfen	Werfen / Münze	wirft Items / Münzen

## Unabhängige Substanzen

Name	Effekt
Chocobo-Köder	lockt Chocobos an
EXP-Plus	verdoppelt EXP nach Kampf
Feind anlocken	Zufallskämpfe steigen
Feind weg	Zufallskämpfe vermindern sich
Fernangriff	voller Schaden aus hinterer Reihe
Gegenangriff	kontert gegnerischen Angriff
Geschwindigkeit	ATB-Leiste füllt sich schneller
Gil-Plus	verdoppelt Gil nach Kampf
Glücks-Plus	Statuswert Glück steigt
HP<>MP	vertauscht HP- und MP-Wert
HP-Plus	erhöht maximale HP
Mega-Alle	Alle-Effekt auf alle Substanzen
MP-Plus	erhöht maximale MP
Präventivmaßnahme	mehr Präventivangriffe
Schutz	beschützt anderen Char
Unterwasser	Smaragd Weapon (s. Kap. 33.5)
Zauber-Plus	Statuswert Zauber steigt

### Unterstützende Substanzen

Name	Effekt
Alle	Zauber auf alle Gegner
Auch stehlen	stiehlt zusätzlich zum Angriff
Element	gibt Waffe/Rüstung Elementstatus <sup>a</sup>
Endgültiger Angriff	führt Angriff bei Tod aus <sup>b</sup>
HP-Absorbierung	bekommt HP vom Gegner
Kombibefehlsangriff	Konterangriff mit Befehl
MP-Absorbierung	bekommt MP vom Gegner
MP-Turbo	verwendet mehr MP für stärkeren Angriff
Quadra-Zauber	führt Zauber 4× aus <sup>c</sup>
Schleichangriff	Angriff zu Kampfbeginn
Zauberangriff	Zauber/Aufruf-Konterangriff
Zusatzeffekt	gibt Waffe/Rüstung Zustandsveränderung
Zusatzschlag	zusätzlicher Schlag wird ausgeführt

<sup>a</sup>Waffe hat den Elementstatus, mit dem Alle gekoppelt wurde. Rüstung ist resistent gegen das kombinierte Element, bei hohem Level wird es sogar absorbiert.

<sup>b</sup>Sehr nützlich in Kombination mit Phönix.

<sup>c</sup>Kostet aber nur 1× MP.

### Zauber-Substanzen

Name	Zauber	Effekt
Barriere	Barriere, Z-Barr., Reflexion, Wand	Schutz vor Angriffen
Beenden	Entkommen, Entfernen	Flucht, Gegner töten
Beinhalten	Gefrieren, Zerschlagen, Tornado, Flamme	
Blitz	Blitz 1,2,3	Blitz-Angriff
Eis	Eis 1,2,3	Eis-Angriff
Erde	Beben 1,2,3	Erde-Angriff
Feuer	Feuer 1,2,3	Feuer-Angriff
Gift	Bio 1,2,3	Vergiften-Angriff
Heilen	Poisona, Esuna	heilt neg. Stat.
	Widerstand	verhindert neg. Stat.
Komet	Komet, Komet2	
Mystifizieren	Verwirrung, Tobsucht	
Schild	Schild	kurz unverwundbar
Schwerkraft	Demi 1,2,3	Entzieht HP (25, 50, 75%)
Ultima	Ultima	Schaden alle
Versiegeln	Schlaf, Stummheit	Gegner schläft/ist stumm
Verwandeln	Klein, Frosch	verwandelt Gegner
Wiederbeleben	Leben 1,2	belebt tote Chars
Wiederherstellen	Heilung 1,2,3	heilt HP
	Regenera	heilt HP kontinuierlich
Zeit	Schnell, Langsam	ändert Zeit d. ATB-Leiste
	Stop	hält ATB-Leiste an
Zerstören	EntBarriere, EntZauber, Tod	hebt Barriere/Zauber auf Gegner stirbt

*Version 2.2*

*Datum: 6. Januar 2011*

*Author: Fuore*

*Exklusive Veröffentlichung bei [www.cetraconnection.de](http://www.cetraconnection.de).*

Vielen herzlichen Dank an *Leviathan* von *cetraconnection* für seine Unterstützung und das zur Verfügung stellen der Bilder!

Jegliche Anmerkungen und Verbesserungen sind herzlich willkommen und werden unter [ff.cloud@freenet.de](mailto:ff.cloud@freenet.de) gerne entgegen genommen. Vielen lieben Dank an all diejenigen die schon mit Anmerkungen und Tipps geholfen haben. Bitte helft mit diese Komplettlösung zu perfektionieren! Danke.

*Viel Spaß beim Spielen von Final Fantasy VII !!!*

## Index

### Aufruf-Substanz

Alexander, 58, 59  
Bahamut, 31  
Bahamut NULL, 43  
Choco/Mog, 16  
Hades, 42  
Ifrit, 20  
Kjata, 32  
Leviathan, 28  
Neo Bahamut, 37  
Odin, 25  
Phönix, 40, 66  
Ramuh, 22  
Ritter der Runde, 66  
Shiva, 18  
Titan, 23  
Tycoon, 60

### Befehls-Substanz

2x-Objekt, 45, 66, 70  
2x-Zauber, 50  
Doppelanriff, 42  
Erkennen, 12  
Feindeskönnen, 14, 19, 32, 39  
Maxischlag, 60  
Morph, 31, 65  
Nachahmen, 68  
Stehlen, 10, 66  
Todesschlag, 23

Chocobo-Rennen, 22

### Fahrzeuge

Buggy, 22  
Tiny Bronco, 27  
U-Boot, 42

### Feindeskönnen

????, 26, 45  
Aqualung, 23  
Böser Atem, 36, 50  
Beta, 17  
Drachenkraft, 49  
E4-Selbstmord, 16  
E5-Tod, 49  
Engelsflüstern, 50  
Flammenwerfer, 17, 26  
Froschgesang, 50  
Laser, 22, 49  
Matra-Zauber, 16  
Pandoras Büchse, 50  
Roulette, 50  
Schattenflamme, 44, 50  
Todesstrafe, 24  
Trine, 26, 29, 36  
Zauberatem, 36, 49  
Zauberhammer, 29

Fort Condor, 64–65

### Limit 4, 64

Aeris, 23, 64  
Barret, 40, 64, 66  
Cid, 42, 64  
Cloud, 64

- Nanaki, 25, 64
- Tifa, 64
- Vincent, 64, 69
- Yuffie, 28, 64
- Lucrecia, 68
- MASTER-Substanz, 43
- Morph
  - X-Trank (Midgar-Zolom), 17
- Reiseführer, 41
- Schildkrötenparadies
  - Werbeposter 1, 8
  - Werbeposter 2, 12
  - Werbeposter 3, 21
  - Werbeposter 4, 24
  - Werbeposter 5, 24
  - Werbeposter 6, 28
- Schwarze Substanz, 32
- Speicherkristall, 49
- Substanz
  - Unterwassersubstanz, 61
- Ultimative Waffe
  - Aeris, 31
  - Barret, 46
  - Cid, 43
  - Cloud, 44
  - Vincent, 69
  - Yuffie, 42
- Unabhängige Substanz
  - Chocobo-Köder, 16
  - Fernwirkung, 17
  - Gegenangriff, 26
  - Glücks-Plus, 30
  - HP<>MP, 68
  - HP-Plus, 19
  - Mega-Alle, 50
  - Schutz, 8
  - Zauber-Plus, 35
  - Zauberkonter, 50
- Unterstützende Substanz
  - Alle, 6, 13, 19, 26, 59, 64
  - Element, 13, 26
  - HP-Absorbierung, 49
  - Konter, 50
  - MP-Absorbieren, 28
  - MP-Plus, 37
  - Quadra-Zauber, 68
  - Zusatzeffekt, 24
  - Zusatzschlag, 57, 58
- Zauber-Substanz
  - Beinhalten, 39
  - Gift, 14
  - Komet, 33
  - Ritter der Runde, 69
  - Schild, 50
  - Schwerkraft, 24
  - Ultima, 40
  - Verwandeln, 20
  - Vollständige Heilung, 43
  - vollständige Heilung, 24
  - Wiederherstellen, 5
  - Zerstören, 26