Final Fantasy VII Crisis Core Lösung





Der Anfang

Nach der Einführung´s-Sequens geht es auch schon mit dem ersten Kampf gegen mehrere Gegner los ... hier brauch ich ja nix dazu sagen da diese Gegner kein Problem sein sollten ... und auch das Kampfsystem sollte klar sein. Nach diesen Kampf geht es automatisch zum ersten größeren Gegner ...



Behemoth

TP:	7870	7870	
MP:	122	122	
GIL:	No. of the second	11111	
SP:			16
ITEM:			
Schwäche:	VI	Time	

Dieser Gegner sollte auch kein besonderes Problem darstellen, aber denoch solltest du auf deine TP acht geben und dich rechtzeitig mit einer Potion Heilen. Es ist egal ob du mit normalen Attacken oder mit Zauber gegen das Monster vorgehst. Greife zwei bis drei mal an und weiche seinen Attacken aus oder gehe in Abwehrhaltung. Wenn du ihn von hinten triffst kannst du kritischen schaden anrichten der um einiges höher ist als normal.



Kapitel 1

SOLDAT-Etage / Besprechungsraum

Sobald du dich wieder bewegen kannst, gehst du mit "Dreieck" in das Menue und wählst dort "Mails" an. Dort gehst du auf "Tutorien" und öffnest alle Mails die sich dort befinden … wenn du das erledigt hast sprichst du wieder mit Kunsel.

Gehe dann nach dem Gespräch in den nächsten Raum und Untersuche dort den Computer, der neben Kunsel steht. Nun geht es zum Speicherpunkt, gehe hier wieder in das Menue und wähle "Missionen" aus. Dort kannst du jetzt die erste Trainingsmission starten, dazu brauch ich auch nichts sagen … die Gegner sind leicht.

Nachdem du die Mission 1-1-1 geschafft hast bekommst du ein Elixier.

Gehe nun zu den Versorgungskapseln und öffne Kapsel Nummer 6 um ein Bronzereif zu erhalten.

<u>Tipp:</u> Wenn du 19 weitere male versuchst die Kapsel zu öffnen bekommst du den Fluchring.

Rüste dich nun aus und begib dich wieder in das Besprechungszimmer, wo du nun mit Angeal reden musst um deine erste Mission zu starten ...

<u>Hinweis:</u> Eine Karte gibt es für den ersten Abschnitt nicht, Richtungsangaben wie Norden, Süden, Osten und Westen sind auf die Karte auf der PSP bezogen ... die Karte kannst du mit "Viereck" aufrufen. Auch die normalen Zwischen-Gegner werden nicht mit genant.

Tamblin-Gebirge / Pfad

Folge dem Weg nach Norden und besiege die Wutai-Krieger, unterwegs wirst du noch ein weiteres Gespräch mit Angeal verfolgen können. Am ende des Weges bekommst du eine Mail und du kannst hier an dem Speicherpunkt Abspeichern. Lauf dann weiter in den nächsten Sektor.

Äußere Festung

Hier folgt eine weitere Sequens, nach der du in einem Kampf gegen mehrere Wutai-Krieger stehst. Die Krieger auf der Mauer kannst du mit ein paar Feuer Zauber vernichten. Die anderen solltest du mit normalen Schwerthieben zu Leibe rücken.

Tamblin-Festung / Korridor

Hier in diesen abschnitt musst du versuchen alle Gegnerischen Truppen auszulöschen. Dafür gibt es auch eine kleine Karte. Die Roten Sterne sind die zu erlegenden Gegnerischen Truppen und die Reihenfolge steht auch dabei.

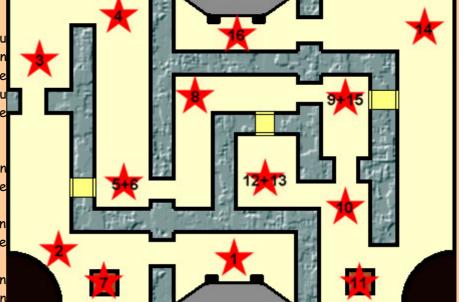
Folge also dem Weg bis zu dem zweiten Gegner, hier findest du eine Schatzkiste mit einem Soma.

Lauf dann weiter bis zu Gegner 5 ... den Gegner 6 triffst du wenn du durch die Gelb Dargestellte Drehtür gehst.

Hier bekommst du nun einen Anruf von Lazard ... Lauf nun wieder zurück zu den

Turm im Südwesten, dort musst du ihn Untersuchen um den nächsten Kampf zu starten.

Nun geht es zu dem Kampf 8, unterwegs findest du noch eine Kiste mit einer **Potion**. Den Kampf 8 löst du durch das öffnen der Schatzkiste aus, die dort steht.



Lauf dann weiter zu den nächsten Turm im Südosten, auch hier musst du den Turm Untersuchen um einen Kampf zu beginnen ... hier findest du auch noch eine Kiste mit einer **HI-Potion**.

Nun geht es zu Kampf 12 und 13, den zweiteren beginnst du wieder, wenn du die Drehwand Untersuchst. Hier findest du auch noch eine Kiste mit einem Äther.

Auf dem Weg zu dem 14 Kampf wirst, hast du die Wahl ob du einen Frontal-Angriff machst oder einen anderen Weg suchst ... nimm einen anderen Weg. Lauf dann wieder zurück zu Kampf 9, dort geht es jetzt durch die Drehtür zu Kampf 14, so bekommst du noch eine **Potion** die der Wutai-Krieger bei der Flucht liegen lässt.

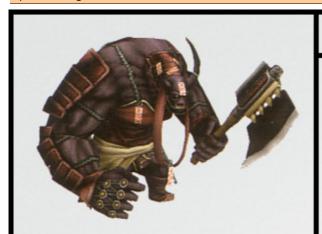
Nun geht es wieder durch die Drehtür um den Kampf 15 zu beginnen.

Jetzt brauchst du nur noch nach Norden zu Kampf 16 laufen ... hier findest du in der rechten Ecke auch noch eine Kiste mit einem Äther ... So nun hast du die Aufgabe 100% gelöst ... lauf dann weiter durch die nächste Tür.

Tamblin-Festung / Innenhof

Hier findest du in dem Östlichen Korridor eine Kiste mit einem **Ohrring** und in dem Westlichen ist auch eine Kiste mit einer **HI-Potion**. Gehe dann Speichern und Untersuche dann die <u>Leviathan-Brunnen</u> neben dem Speicherpunkt um einen weiteren Kampf zu beginnen, die Gegner sind zwar etwas schwerer als die normalen Krieger ... aber eine wirkliche Herausforderung sind sie nicht.

Lauf dann die Treppe im Süden nach oben ... hier triffst du auf Yuffie, nach dieser Sequens solltest du noch einmal Speichern gehen bevor du den nächsten Bereich betrittst, wo die nächsten Endgegner schon warten.



Vajradhara Wu

TP:	2900	5610	
MP:	22	22	
GIL:			
SP:			80
ITEM:		TP-V	/erstärker
Schwäche:	VA	THE	



<u>Vajradhara Tai</u>

TP:	2900	5610	
MP:	22	22	
GIL:			
SP:	200		80
ITEM:		KONS-V	/erstärker
Schwäche:	VI	The same	

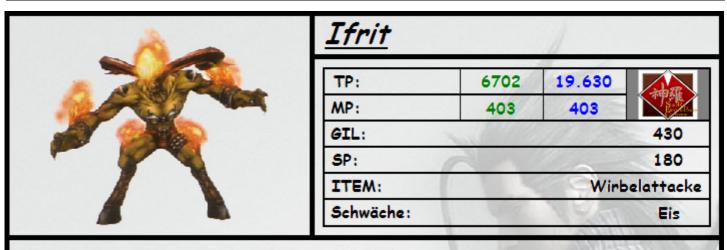
Das einzig wirklich gefährliche ist die Spezialattacke Zwillings-Tomahawk, den sie aber nur zu zweit einsetzten können. Aus dem Grund musst du einen nach dem anderen vernichten, konzentriere deine Angriffe erst auf einen Gegner. Greife die Gegner von hinten an oder benutze Eis Zauber die auch beachtlichen schaden anrichten. Halte aber deine TP im Auge, Heile dich rechtzeitig und weiche den Angriffen mit Abrollen aus.

Nach einer weiteren Sequens bekommst du nun die Belohnung für Einnahme der Festung und die Besiegten Gegnerischen Truppen.

... bis 10 Gegnerische Truppen (Sterne) bekommst du ein **Elixier**, bis 13 bekommst du eine **Schutzweste**, bis 15 bekommst du eine **Phönixfeder** und wenn du alle 16 vernichtet hast bekommst du einen **Feuerreif**.

<u>Tamblin Gebirge / Wildwechsel</u>

Nach einem weitern Kampf und einer Sequens solltest du erst einmal Abspeichern und den <u>Feuerreif</u> anlegen den du in der letzten Mission gewonnen hast. Wenn du fertig bist folge dem Weg nach Norden ... wo du nach einigen schritten auf den nächsten Endgegner treffen wirst.



Mit dem Feuerreif ist der Kampf wesentlich leichter, aber auch so solltest du den Kampf gewinnen. Achte immer auf deine TP, weiche seinen Attacken aus und greife ihn hauptsächlich mit normalen Attacken an, da der Eis Zauber seh lange braucht und Ifrit doch recht flink ist. Aber denoch solltest du es versuchen ihn mit dem Eis Zauber zu erwischen. Bleibe dafür einfach stehen und benutze den Zauber wenn Ifrit bei dir in der nähe ist, so reskierst du zwar einen treffer von ihm aber der Zauber trifft ihn auch.



Kapitel 2

<u>SOLDAT-Etage / Besprechungsraum</u>

Nach einer weiteren Sequens wurde **Tseng** in deiner DBW-Matrix hinzugefügt. Schau dann in deine Mails und gehe in den Nebenraum, dort musst du die Kapseln Untersuchen um an eine **Blitz** Materia zu kommen. Lauf dann zum Speicherpunkt, wo dein Missionskatalog erweitert wird.

<u>Hinweis:</u> Du solltest die jedesmal wenn der Missionskatalog erweitert wird mit einigen Missionen beschäftigen, zum ersten um später nicht so viele Missionen auf einmal machen zu müssen und zum zweiten bekommst du gute Objekte als Belohnung für die Missionen. Am Ende der Lösung sind die Missionen Aufgelistet, die du Absolvieren kannst und auch die Items die du dafür bekommst.

Verlasse dann auch diesen Raum durch die nächste Tür, dort triffst du auf Kunsel der dich zu Sektor 8 bringt.

Sektor 8 / Brunnenplatz

Lauf hier erst einmal in den Süden, dort triffst du auf drei Frauen ... Sephiroth-Fan, Angeal-Fan und Genesis-Fan . Sprich mit den Frauen dann noch einmal um in den Angeal-Fanklub und in den Genesis-Fanklub aufgenommen zu werden. Sprich dann auch noch mit den anderen Personen in diesen Bereich bevor du nach Norden in den nächsten Sektor läufst.

LOVELESS-Chaussee

Lauf hier gleich rechts in die Straße und sprich dort mit dem Soldaten, durch den ein paar neue Missionen freigeschaltet werden. Lauf wieder zurück zu dem Speicherpunkt und beginne mit den Missionen.

Folgende Missionen solltest du vollenden: 1-2-1 bis 1-2-6

<u>Hinweis:</u> Versuche die Missionen 1-2-1 bis 1-2-6 komplett zu absolvieren, du hast aber auch noch später dazu zeit, wenn die Missionen zu schwer sein sollten. Ich werde dann später auch noch einmal darauf hinweisen.

Wenn du alle Missionen (1-2-1 bis 1-2-6) erfüllt hast, geht es wieder zur Loveless-Chaussee um dort wieder mit dem Soldaten zu reden der in der rechten Straße steht. Von ihm bekommst du nun das Schlüsselobjekt **Der Handwerker**

welches du etwas später noch gebrauchen kannst.

Lauf dann weiter nach Norden, dort kannst du in der kleinen Gasse eine Frau sehen die eine weitere Mitgliedschaft für dich bereit hält, hierbei handelt es sich um eine Arbeitsgruppe von LOVELESS.

Schau dich dann noch ein wenig um (im Westen des Gebiets bekommst du noch eine Mail) und sprich mit den restlichen Leuten bevor du wieder zum Hauptquartier zurück kehrst.



<u>Shinra-Gebäude / Foyer</u>

Die Frau gleich recht bietet dir einen Drink an der die Komplett Heilt und dich mit Schutzengel belegt.

<u>Tipp:</u> Dieser Heiltrank ist sehr Nützlich wenn du Missionen Erfüllen willst, so sparst du dir Phönixfedern und Heilungsgegenstände nach dem Beenden einer Mission ... Der Nachteil ist, das der Rauschzustand auf TP,MP und AP gelöscht wird, falls er vorhanden ist ... aber für den Schutzengel Status kann man das in kauf nehmen.

Es gibt hier einen Ausstellungsraum *(Bild rechts unten)* den du über die Türen hier unten betreten kannst oder auch über den Aufzug der sich eine Etage höher befindet.

Lauf dann die Treppen nach oben und betritt dort den Aufzug im Norden, fahre damit in die SOLDAT-Ebene.

SOLDAT-Etage

Hier gibt es drei Räumlichkeiten ...

Südwesten Besprechungsraum Westen Materia-Labor Nordosten Traininsraum

... dein Weg führt dich zunächst in das Materia-Labor. Sprich dort mit den Leuten um neue Missionen frei zu schalten. Sprich dann mit dem Forscher gegenüber des Einganges 2x ... wenn du die richtigen "Makoniten" besitzt kannst du hier bei ihm folgende Materia erschaffen ... mit Hilfe eines ...

- ... PSY-Makonit erhälst du die Medica Materia
- ... KONS-Makonit erhälst du die Gift Materia
- ... MAG-Makonit erhälst du die Stille Materia
- ... TP-Makonit erhälst du die Stille-Klinge Materia
- ... STR-Makonit erhälst du die Gravitas Materia
- ... GLK-Makonit erhälst du die Regena Materia

… wenn du dann fertig bist geht es wieder zu dem Speicherpunkt im Norden, hier werden nun wieder neue Missionen freigeschaltet. Hierbei handelt es sich um Mission 8-2-1 bis 8-2-6 … bei diesen Missionen erhälst du die eben aufgelisteten Makoniten. Nun geht es letztendlich in den Besprechungsraum. Hier musst du nun mit Tseng reden um zur nächsten Mission Aufzubrechen …



<u>Banora / Apfelplantage</u>

Hier gibt es nicht viel zu sagen, lauf einfach den Weg immer weiter bis zu dem nächsten Speicherpunkt. Speichere hier ab und lauf dann nach Nordwesten zu dem nächsten Endgegner ...





Wach-Spinne

TP:	7225	19.580	32.5%
MP:			
GIL:	ALL STATES		120
SP:			1
ITEM:		() K	(raft-Hieb
Schwäche:	No.	W. Sall	Blitz

Im Grunde ist dieser Gegner nicht schwer, entweder Greifst du mit der Blitz-Materia an oder du Attackierst ihn von hinten, dabei musst du aber auf sein Elektro Magnet Feld aufpassen und rechtzeitig Abwehren. Auch seine Netztattacke ist läßtig da sie dich für kurze Zeit Stopt. Ansonsten heißt es, immer im um den Gegner laufen und die Gelegenheit für einen Angriff beim Schopfe packen.

Lauf dann nach dem Kampf in die Nordwestliche Ecke, zu dem Verschlossenen Gatter ... dort findest du noch eine Schatzkiste mit einer X-Potion. Untersuche dann noch die Tafel neben dem Eingang des Hauses und im Anschluss

die Zerstörte Wach Spinne ... nun geht es weiter nach Osten zu Tseng um in das nächste Gebiet zu gelangen ...

Banora

Lauf nach der Sequens gleich nach Osten um dort eine weitere Schatzkiste mit einer **HI-Potion** zu entdecken. Nun geht es nach Süden in das Dorf ... hier gilt es das Haus von Angeal zu finden.

Insgesamt gibt es 6 Türen die du Untersuchen kannst, hinter der Mittleren Tür auf der Westlichen Seite und hinter der Tür im Nordosten sind ein paar Monster die



du vernichten kannst, alle anderen Türen sind verschlossen bis auf die Tür im Süden. Hierbei handelt es sich um das gesuchte Haus von Angeal. Öffne aber noch die Schatzkiste im Nordosten um ein Allheilmittel zu bekommen.

<u>Hinweis:</u> *BERÜHRE* und Merke dir die 3 Mako-Quellen die sich hier im Dorf befinden, da kannst du später noch ein paar Items Absahnen.

Nach der Sequens, kannst du dir hier im Haus ein paar Fotos von Angeal ansehen und das Schwert Untersuchen ... öffne dann auch noch die Schatzkiste um **5 Gil** zu bekommen bevor du das Haus wieder verlässt. Nach einem kurzen Kampf und einem Anruf von Tseng geht es weiter nach Nordosten durch den zerstörten Zaun ...

<u>Hinweis:</u> Wie schon gesagt, **BERÜHRE** und merke dir die Mako-Quellen die du auf deinem Weg findest ... Bis du bei Tseng bist sind es noch weitere 2 Mako-Quellen.

An der nächsten Gabelung musst du weiter nach Osten, hier findest du auch gleich wieder eine Schatzkiste mit einer HI-Potion. Lauf den Pfad weiter nach oben, wo du links von dir eine weitere Schatzkiste mit einem MP-Verstärker finden kannst ...

... folge dem Weg dann weiter nach Nordosten wo du schließlich auf Tseng triffst ... nach einer weiteren kurzen Sequens geht es dann im inneren der Fabrik weiter ...



Fabrik

Lauf erst einmal nicht hinter Tseng hinterher, sondern bleib auf der Ebene und gehe in die hinterste Ecke um dort noch eine Schatzkiste mit 500 Gil zu finden.

Nun führt dich dein Weg auf die unterste Ebene wo du gleich von mehreren Gegnerischen Truppen ins Visier genommen wirst.

Öffne danach die Kiste unter der Treppe um ein **Elixier** zu bekommen. Folge dann Tseng "wo du im ersten Raum eine Schatzkiste mit einem **Allheilmittel** findest. Im zweiten Raum wartet dann auch schon Tseng. Lauf dann weiter in den 1.Stock …

... nach der Sequens geht es den Weg wieder zurück ... nun hast du die Fabrik durch den Haupteingang verlassen.

Im Norden findest du nun hier eine Schatzkiste mit einem Bronzearmband un im Osten ist eine weiter Kiste mit einer X-Potion.

Folge dem Weg nun wieder zurück in das Dorf ... unterwegs bekommst du einen Anruf von Tseng ... hier wird dir nun erklärt das, und wie du die Geschosse die auf das Dorf zurasen aufhalten kannst ...

Die Erklärung sollte ja soweit klar sein ... sobald du fertig bist mit den Abwehren der 10 Geschosse fängt ein Countdown an, hier besteht deine Aufgabe darin, zu dem Haus von Angeal zu gelangen.

Allerdings gibt es nun auch noch einige Items zu holen ... ich hatte ja darauf hingewiesen, sich die Mako-Quellen zu

merken. Die gilt es nun abzulaufen und zu Berühren um am Ende dafür Items zu bekommen ... hier aber erst einmal die Countdown Zeiten und die Items die du bekommen kannst.

Für 1 abgewehrtes Geschoss ... 22 sek Countdown Für 2 abgewehrtes Geschoss ... 24 sek Countdown Für 3 abgewehrtes Geschoss ... 26 sek Countdown 28 sek Countdown Für 4 abgewehrtes Geschoss ... Für 5 abgewehrtes Geschoss ... 30 sek Countdown Für 6 abgewehrtes Geschoss ... 35 sek Countdown Für 7 abgewehrtes Geschoss ... 40 sek Countdown 45 sek Countdown Für 8 abgewehrtes Geschoss ... Für 9 abgewehrtes Geschoss ... 50 sek Countdown Für 10 abgewehrtes Geschoss ... 60 sek Countdown

... mindestens 45sek brauchst du um alle Mako-Quellen zu

ellen zu

berühren, da musst du aber auch schnell sein ... für jedes Abgewehrte Geschoss bekommst du am ende auch noch <u>100 Gil</u> und wenn du alle Abwehrst bekommst du einen Trefferbonus von <u>500 Gil</u>. Nun zu den Items bzw zu den Mako-Quellen ...

1 Mako Quelle gleich in der nähe vom Start Soma
2 Mako Quelle Beim Start, links den Pfad nach oben laufen X-Potion
3 Mako Quelle Am Brunnen im Dorf Äther
4 Mako Quelle bei Angeal's Haus Elixier
5 Mako Quelle neben dem Dorfeingang Phönixfeder

Du musst du die Mako-Quellen aber schon vorher einmal berührt haben, ansonsten sind sie jetzt nicht da! Sobald du bei Angeal's Haus angekommen bist folgt eine Sequens, nach der du vor dem nächsten Endgegner stehst.



Bahamut

TP:	8740	20.270	3277
MP:	424	424	
GIL:	ALL PROPERTY.		680
SP:			300
ITEM:		Mack	nt-Armilla
Schwäche:	19	The same	

Greife den Gegner am besten mit dem Eis-Zauber an ... zum ersten kannst du etwas Abstand von dem Gegner halten und zum zweiten Fliegt er ab und zu auch etwas weiter weg, so das ein Zauber Effektiever ist als normale Attacken. Seine Mega-Flare Attacke kann dich nicht Töten, sie zieht dir einen Prozentualen Schaden ab aber dennoch solltest du dich danach erst einmal Heilen. Also wie schon gesagt, versuche auf Distanz zu bleiben und den Gegner mit Magischen Attacken zu besiegen.





Kapitel 3

SOLDAT-Etage

Nachdem du dich wieder frei Bewegen kannst, ist dein nächstes Ziel der Besprechungsraum, der sich im Süden befindet. Dadurch das du in einem neuen Kapitel bist, hast du nun weitere *Missionen freigeschaltet* sobald du den Speicherpunkt betrittst. Untersuche dann auch noch die Versorgungskapseln, dort findest du einen **Sternenanhänger**.

Nun geht es erst einmal zu den Fahrstühlen im Süden, dort triffst du auf Kunsel ... nach dem Gespräch geht es mit dem Fahrstuhl nach oben zu dem "Büro des SOLDAT-Direktors". Nach einer kurze Besprechung bekommst



du eine <u>Soldat-Uniform</u> mit der du nun 6-Materia Ausrüsten kannst, des weiteren bekommst du eine **Feuer** und eine **Eis** Materia ... und der Forscher erklärt dir nun die *Materia-Fusion*.

Lauf nun in den Hinteren Teil des Besprechungsraumes und sprich dort mit den 2 Soldaten die dort stehen ... durch dieses Gespräch hast du nun weitere Mission 7-1-1 bis 7-1-6 freigeschaltet.

Wenn du nun, nach den Absolvieren dieser Missionen, wieder mit dem Soldaten im hinteren Besprechungsraum redest, bekommst du nach einer kurzen Sequens das Schlüsselobjekt **Rennreifen**.

<u>Hinweis:</u> Du kannst die Missionen auch noch etwas später absolvieren und auch das Schlüsselobjekt bekommst du dann noch. Ich werde dann noch einmal darauf hinweisen.

Als nächstes geht es in den Trainingsraum ... hier triffst du auf Hojo der dich fragt ob du an einigen Trainingsimulationen Teil nehmen möchtest. Allerdings heißt das nicht, das du nicht Game-Over gehen kannst ...

1. Kampf	gegen eine Wutai Truppe	Leicht
2. Kampf	gegen drei Wachhunde	Leicht
3. Kampf	gegen zwei Blutdurst	Leicht
4. Kampf	gegen Experiment Nr. 88	Schwer

Beim ersten mal Durchspielen wirst du so deine Probleme haben den letzten Gegner zu vernichten. Beim zweiten Durchgang sollte dieser Gegner dann schon zu Fall gebracht werden.

Du bekommst allerdings keine Anerkennung dafür ...



Nun geht es wieder zum Fahrstuhl im Süden, mit ihm geht es nach unten in das Foyer. Hier kannst du wieder bei der Frau an den Eingangstüren deinen Status wieder Herstellen lassen. Verlasse danach das Gebäude ...

<u>Sektor 8 / Brunnenplatz</u>

Sprich hier wieder mit den drei Frauen im Süden (Fan-Clubs) um zwei E-Mails zu erhalten. Lauf dann bei dem Speicherpunkt die Treppe rauf und folge dem Weg nach Süden, dort triffst du einen Mann der nicht unbedingt etwas für Shinra übrig hat. Nach dem Gespräch hast du wieder eine Mission freigeschaltet. Natürlich solltest du nun auch noch mit den restlichen Passanten sprechen bevor du weiter gehst ...

LOVELESS-Chaussee

Sprich hier mit der Frau die auf dem Hauptweg auf und ab geht ... sie Fragt dich ob du schon etwas von einem Schwarzen Mann auf einem Chocobo gehört hast. Antworte mit der oberen Option, also mit "Mir ist, als hätte ich davon schon mal gehört" Durch dieses Gespräch und die richtige Antwort, hast du weitere Missionen freigeschaltet.

Lauf dann weiter nach Norden in die kleine Gasse, dort musst du nun noch mit dieser Frau Sprechen um wieder eine E-mail zu erhalten ... jetzt ist erst einmal alles erledigt und du kannst zurück in das Hauptquartier begeben.

Shinra-Gebäude

Hier geht es dann mit den Aufzügen wieder nach oben zu dem Büro des Direktors. Nach einer kurzen Sequens geht der Alarm los ... Speichere hier gleich ab und begib dich zu den Aufzug.

Im 49 Stock hällt der Fahrstuhl, steige hier aus um die Ebene zu Überprüfen ...

1 Kampf 👤 ... hier musst du gleich beim Aufzug einige Gegner vernichten um den Forscher zu retten.

2 Kampf 👤 ... Im Nordwesten liegt ein Rang-3-Soldat am Boden, für die Rettung bekommst du ein <mark>Äther</mark>.

3 Kampf ... Im Trainingsraum im Nordosten sind die letzten die du Retten musst. Wähle nach der Vernichtung der Gegner die obere Option, also "Ich werde schweigen wie ein Grab." um <mark>5000 Gi</mark>l zu bekommen.

Nun geht es zum Fahrstuhl zurück um in das Foyer zu gelangen wo du weitere Truppen Vernichten musst ... danach musst du nun auch noch weitere Sektoren bereinigen ...

<u>Sektor 8 / Brunnenplatz</u>

Hier triffst du auf die Turks Reno, Rude, Tseng und Cissnei ... nach der kurzen Sequens wurde **Cissnei** deiner DBW-Matrix hinzugefügt. Speichere dann dein Spiel in der nähe der Treppe bevor du weiter in den Loveless Sektor gehst ...



LOVELESS-Chaussee

Rette hier im Osten die Mutter und ihr Kind vor den Robotern um von ihr dann ein **Amulett** zu bekommen. Die nächste Rettungsaktion ist im Westen. Dort kannst du einen Mann retten, der dir danach ein **Ohrring** gibt. Nun geht es weiter nach Norden wo du wieder auf Cissnei und deinen nächsten Endgegner triffst ...



G-Vernichter

TP:	8400	29.730	20.5%
MP:	170	170	
GIL:	Sell March		560
SP:			112
ITEM:			Barriere
Schwäche:	No.	The William	

Dieser Gegner ist zwar recht schnell und wendig aber denoch sollte er kein größeres Problem darstellen. Greife ihn bevorzugt mit normallen Attacken an und versuche seinen Angriffen entweder auszuweichen oder abzuwehren. Sofern du über die Materia Gift verfügst, kannst du diese natürlich auch einsetzten.

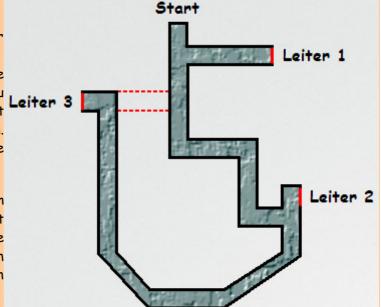
... nach dem Kampf hast du von Cissnei das Schlüsselobjekt **Agentenbedarf** bekommen. Damit ist die ein weiterer Shop verfügbar geworden. Nach einer weiteren Sequens bist du auch schon im nächsten Sektor.

Mako-Reaktor 5

Hier steht dir leider keine Karte auf der PSP zur Verfügung.

Lauf ein Stück geradeaus, nun folgt ein Kampf und eine etwas längere Sequens ... nach dieser Sequens musst du wieder ein Stück zurück in Richtung Speicherpunkt gehen um dann nach rechts zu <u>Leiter 1</u> Abzubiegen. Hier erhälst du eine Mail, durch die du weitere Missionen erfüllen kannst.

Lauf hier unten dann nach Norden wo du auf der linken Seite ein Rad findest. Durch das Drehen daran kannst du einen weitere Leiter herab lassen. Bevor du diese nach oben steigst geht es wieder zurück, nimm Unterwegs an der Gabelung den linken Weg, der dich zu einer weiteren Leiter führt.



Nun bist du auf der Untersten Ebene. Folge dem Weg nach vorn bis zum ende, hier findest du rechts und linke eine Schatzkiste mit einem **Shinra-Schockabsorber** und einer **HI-Potion**. Nun geht es den Weg wieder retour bis zu der Leiter die du mit dem ersten Rad nach unten gelassen hast, diese musst du nun wieder nach oben steigen.

Nun bist du, auf der Karte gesehen bei <u>Leiter 2</u>. Folge hier nun dem Weg weiter bis zu <u>Leiter 3</u> ... hier findest du ein weiteres Rad mit dem du eine Brücke herunter lassen kannst. Sobald du das getan hast geht es mit der Leiter 3 wieder eine Ebene nach unten.

Dort folgst du dem Weg einfach nach Norden bis du bei Sephiroth bist ...



Hier im nächsten Raum musst du nun drei Projekt G Berichte finden ... Untersuche aber auch die Kapsel in die Sephiroth hineingeschaut hat.

1. Bericht liegt neben Sephiroth auf dem Bett

- "Projekt G Zusammenfassung"
- 2. Bericht liegt rechts neben dem Speicherpunkt auf dem Scheinwerfer "Projekt Altes Volk Synopse"
- 3. Bericht liegt links neben dem Speicherpunkt auf dem Schaltpult
- "SOLDAT-Degradierungsreport"

Nachdem du Bericht 3 gelesen hast, folgt eine weitere Sequens ... Speicher nun ab und sprich erneut mit Sephiroth, nachdem du alle Berichte gelesen

hast. Nun gilt es Hollander zu verfolgen.

Verfolge Hollander also bis zum nächsten Speicherpunkt, ab hier hast du auch wieder ein Karte auf deiner PSP (siehe rechts) die Rote Linie ist der Weg den du laufen musst.

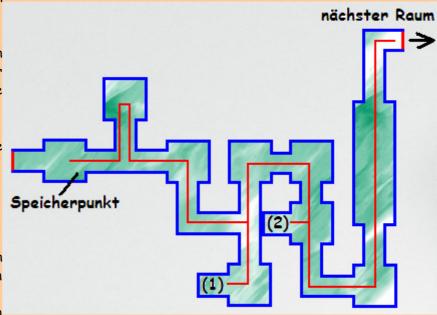
Folge dem Weg und sammle unterwegs die zwei Schatzkisten ein ...

- bei (1) findest du 2x HI-Potion
- bei (2) findest du ein MAG-Verstärker

... lauf weiter bis zum nächsten Raum.

Hier im nächsten Raum geht es zunächst in die Nordöstliche Ecke, dort findest du noch eine Schatzkiste mit einem Stirnreif.

Nach dem Einsammeln der Kiste geht es nach



Süden zum nächsten Speicherpunkt, den du unbedingt nutzten solltest. Lauf dann weiter zu Hollander ... hier wirst du nun von drei starken Endgegner Angegriffen ...



Stapler TP: 10.230 30.370 MP: GIL: 121 SP:

Bonzereif oder Kraftreif ITEM:



Projektilix

Schwäche:

TP:	8780	23.730	2027
MP:			
GIL:			121
SP:			1
ITEM:		Chocobo	-Armband
Schwäche:	199	THE	



Serra

TP:	9800	24.330	2017
MP:			
GIL:			121
SP:			2
ITEM:	Sh	inra-Schoc	kabsorber
Schwäche:	19	The same	

Im Gegensatzt zu den anderen Kämpfen, können dir diese Maschen wirkliche Probleme bereiten. Ihre Angriffe sind sehr stark und Teilweise auch Prozentual ... das heißt das sie mit einer Attacke dir einen bestimmten Prozensatz an TP abziehen können. obwohl sie nicht gegen Blitz schwach sind kannst du den Zauber denoch verwenden um die Gegner etwas auf Distanz zu halten. Angebracht währe es die Gegner von hinten zu Attackieren aber da sie zu dritt sind wird das schwer. Versuche auf jeden Fall erst die Stapler Maschiene Auszuschalten, da sie am aggressivsten ist. Sobald du diese Maschiene ausgeschaltet hast wird der restliche Kampf etwas leichter ...



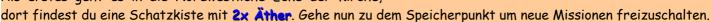
<u>Kapitel 4</u>

Sektor-5-Slums / Kirche

Hier hast du nun **Aerith** kennen gelernt ... sie wurde ebenfalls deiner DBW-Matrix hinzugefügt.

<u>Hinweis:</u> In den Folgenden Abschnitten gibt es einige Mini-Games und andere Dinge mit denen du Aerith Imponieren kannst und ihre Zuneigung steigern kannst. Beachte also das du stets freundlich bist und zb Nicht auf das Blumenbeet steigst. Ich werde die Mini-Games natürlich erläutern, so das du normalerweise nichts falsch machen kannst.

Als erstes geht es in die Nordwestliche Ecke der Kirche,



<u>Tipp:</u> Du solltest dich nun auch wieder etwas länger mit den Missionen Beschäftigen um neue Items, Materia, Level-Up's und sogar neue Bilder in deine DBW-Matrix aufnehmen zu können. Am ende der Lösung findest du die Missionsliste ...

Wenn du dann fertig bist musst du mit Aerith reden, woraufhin du dann die Kirche verlassen kannst.



Sektor-5-Slums / Kirchplatz

Hier gibt es eigentlich nichts zu erledigen, sprich mit den Leuten und lauf zum nächsten Bereich. Unterwegs musst du noch ein paar Monster erledigen, die sind aber nicht besonders schwer.

<u>Sektor-5-Slums / Straße</u>

Sprich hier wieder mit den Leuten während du nach Osten läufst. Hier an der nächsten Sektor-Schwelle (im Osten) steht ein kleines Mädchen mit dem du sprechen musst um eine weitere Mission freizuschalten. Lauf dann weiter nach Osten in den Park ...

Sektor-5-Slums / Park

Hier gibt es zwar nichts aber Aerith mag den Park, sprich also mit ihr und auch mit den Kindern dort. Wenn du das erledigt hast kannst du wieder zurück zur Straße gehen, von dort geht es dann zur nächsten Sektor-Schwelle im Süden ...

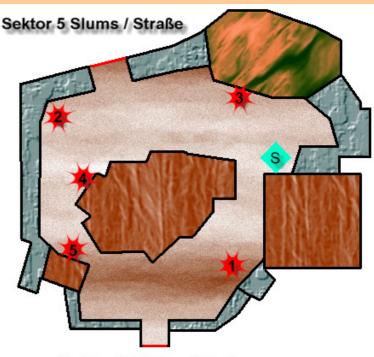
Sektor-5-Slums / Markt

Hier wurde dir nun von einem Jungen das gesammte Vermögen geklaut und deine Aufgabe ist es den Jungen zu finden. Die Karte sollte sich selbst erklären. Du musst dich nun von Punkt 1 bis Punkt 5 durchfragen um das Geld wieder zu bekommen. Und bedenke das du jetzt auch *Zuneigungspunkte* bekommst die du allerdings nicht siehst.

Als erstes musst du nach Süden, versuche zum Sektor O/Schnellstraße zu kommen. Hier triffst du einen Mann der dir einen Tipp gibt, wie du wieder an das Geld kommst, nun kann es los gehen.

Punkt 1

Hier bei Punkt 1 findest du ein Mädchen das du nach dem Dieb Fragen musst. Das Mädchen wird nun weg laufen und nach einiger Zeit hast du zwei Auswahlmöglichkeiten ... entweder gibst du auf, auf das Mädchen zu warten oder du wartest noch etwas länger. Natürlich



Sektor 0 / Schnellstraße

wartest du noch etwas länger. Das musst du nun 10 mal machen, damit du **10 Zuneigungspunkte** für Aerith bekommst.

- Punkt 2 Nun geht es zu Punkt 2 auf der Karte, hier triffst du einen Jungen der dir Tipps gibt ... allerdings nur gegen eine Potion. Natürlich gehst du auf den Handel ein ... gib den Jungen 5 Potionen für 5 Tipps. Wenn du das getan hast ist die Zuneigung zu Aerith um weitere 10 Zuneigungspunkte gestiegen.
- Punkt 3 Nun geht es zu Punkt 3, zu dem Geschäft welches dort steht. Sprich mit der Verkäuferin und bitte sie dir zu Helfen ... auch hier bekommst du 10 Zuneigungspunkte dafür.
- <u>Punkt 4</u> Weiter geht es zu Punkt 4, auch hier ist ein Geschäft und du musst wieder den Verkäufer um Hilfe bitten ... auch hier bekommst du **10 Zuneigungspunkte** dafür.
- <u>Punkt 5</u> Nun noch zum letzten Punkt 5. Dort bei dem Geschäft musst du auch wieder mit dem Verkäufer reden damit er dir Hilft und du wieder **10 Zuneigungspunkte** für Aerith bekommst.

So, nun geht es wieder nach Norden, dort steht Aerith. Mit ihr must du nun reden damit sie dir Hilft den Jungen einzufangen. Lauf nun eine Runde gegen den Uhrzeigersinn um den Markt um den Jungen aufzuspüren. Wenn du ihn dann hast *musst du dich entscheiden, das du ihm Medizin kaufen wirst,* um weitere 10 Zuneigungspunkte zu bekommen. Für die Entscheidung das du die Monster Vernichtest bekommst du nur 5 Zuneigungspunkte ...

Nun kommst du aber doch nicht drumherum die Monster auf der Straße zu vernichten, weil dein Geld leider nicht reicht ... egal wie viel du hast. Also geht es Nach Norden zum nächsten Abschnitt.

Sektor-5-Slums / Straße

Sobald du im Sektor-5-Slums/Straße bist wirst du schon von einem Passanten angehauen, das es im Osten von Monstern wimmelt, also nix wie hin. Im Osten angekommen wirst du auch schon in ein Kampf verwickelt der aber nicht besonders schwer ist.

<u>Sektor-5-Slums / Markt</u>

Nach einer weiteren Sequens bist du nun endlich fertig mit dem Dieb. Nun geht es an die Mini-Games aber vorher solltest du nochmal Speichern gehen.

Materia sammeln

Dieses Mini-Game ist bei dem Verkäufer im Osten (Punkt 4 auf der Karte). Hier sind Materia über den Markt verteilt, insgesamt sind es 20. Du musst nun so schnell wie möglich alle Materia einsammeln. Du musst nur zu einer Materia rennen und X Drücken um sie aufzuheben. Hier nun eine Liste der Preise ...

Zeit	Preis	Zuneigungspunkte
mehr als 1:45	0 Gil	0 Punkte
1:00-1:45	20 Gil	0 Punkte
0:40-1:00	30 <i>G</i> il	0 Punkte
0:33-0:40	40 Gil	0 Punkte
0:28-0:33	60 <i>G</i> il	1 Punkt
0:23-0:28	80 <i>G</i> il	1 Punkt
weniger als 0:23	100 <i>G</i> il	5 Punkte



Zahlenraten

Diese Mini-Game ist bei dem Jungen im Nord-westen (Punkt 2 auf der Karte). Jedes Game kostet hier zwischen 50 Gil und 100 Gil ... kommt darauf an wie viele Potionen du dem Jungen gegeben hast. Der Junge wird dir das Spiel auch gleich erklären. Du musst dir eine Zahl zwischen 1-6 aussuchen und wenn diese Zahl mit den vorbeilaufenden Kindern übereinstimmt bekommst du den Preis den der Junge dir vor dem Spiel genannt hat. Du kannst dir auch Tipps von dem Jungen und von Aerith geben lassen. Den Jungen musst du allerdings bezahlen. Hier nun erst einmal eine Liste der Preise. Das Level gibt hierbei die Wahrscheinlichkeit, des Preises an ... das heißt um so höher das Level um so niedriger die Wahrscheinlichkeit, das es als Preis angeboten wird.

Level	Preis	
Normal	Soma	
Normal	Potion	WIT HADD TO TAKE
Gut	Bronzereif	WE HUPE TO MEET
<i>G</i> ut	Hi-Potion	DINAT DANTAGY IM
Gut	Blitz	NINAL CAN LASY VI
<i>G</i> ut	Eis	A A B A MARIE
<i>G</i> ut	Feuer	
Beste	Schutzweste	
Beste	Bronzearmband	
Beste	X-Potion	
Beste	STR-Verstärker	
Beste	TP-Verstärker	

Hier noch ein kleiner Tipp ... Gut ist es jetzt für dich, wenn Aerith viele Zuneigungspunkte hat. Denn danach richtet es sich wie viele Zahlen sie dir vorgibt, wenn du einen Tipp von ihr verlangst. Das erklärt die nächste Liste ...

Zuneigungspunkte	Zahlenmenge bei einem Tipp
weniger als 40 Punkte	4 mögliche Zahlen
41 Punkte bis 50 Punkte	3 mögliche Zahlen
mehr als 51 Punkte	2 mögliche Zahlen

Am besten ist es, wenn du dir erst von Aerith einen Tipp geben lässt und dann noch einen von dem Jungen … die Zahlen die nun bei beiden Tipps gleich sind, ist dann auch die richtige Zahl. Als Trostpreis gibt es **Taschentücher**.

Parfüm Mischen

Dieses Mini-Game befindet sich im Nord-osten (Punkt 3 auf der Karte). Sprich dort mit der Verkäuferin in dem Geschäft, du musst allerdings 500-1000 Gil dabei haben. Hier sollst du nun ein Parfüm Mischen und du musst genau aufpassen das du nicht zu viel oder auch zu wenig der Zutaten vermischt. Die Frau bietet dir auch ein Rosen-Öl mit an um ein noch besseren Duft zu herzustellen. Das macht dann aber pro Tropfen 10 Gil mehr. Ok wenn du dann alles hast geht es los, die Verkäuferin sagt dir die Perfekte Mischung, also wie viele Tropfen Öl in das Parfüm gehören. Nun musst du alle Tropfen die du hörst zusammen zählen und wenn die Ölmenge erreicht ist musst du mit X Abrechen

Abrechen.		THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	
Text	Anzahl an Öltropfen		
Tropf	1 Tropfen	26	Ma
TropfTropf	2 Tropfen	TENS .	(All Aller
Splash!	10 Tropfen	1	
Tropfgenauigkeit	Zuneigungspunkte		SA S
Perfekte Mischung	5 Punkte		
1-2 Tropfen daneben	3 Punkte		ALCOHOL: MA
3-4 Tropfen daneben	1 Punkte		
mehr als 5 Punkte daneben	-1 Punkt		
menr als 3 funkte aaneben	-1 PUNKI		₹ b5

Die Schleife

Um die Schleife zu Kaufen musst du mit dem Verkäufer im Süd-westen reden (Punkt 5 auf der Karte) Hier bekommst du einige Dinge als Entschädigung das die Verkäufer dir bei der Suche nach dem Dieb nicht wirklich geholfen haben. Die Anzahl hängt davon ab wie viele Ladenbesitzer du um Hilfe gebeten hast.

Besuchte Geschäfte	Entschädigung
1 Ladenbesitzer gefragt	Soma
2 Ladenbesitzer gefragt	Soma & HI-Potion
3 Ladenbesitzer gefragt	Soma, HI-Potion & Allheilmittel

Aerith wird dann etwas den Laden durchstöbern und dabei die aus Final Fantasy 7 bekannte Schleife finden und Zack wird sie ihr Kaufen. Bevor du nun zum Markt gehst solltest du noch einmal mit dem Mädchen im Süd-osten reden (das an Punkt 1 steht), sie wird dir von einigen Monstern erzählen ... dieses Gespräch schaltet eine weiter Mission frei. Wenn du nun alles erledigt hast geht es zum Park, den du über die Sektor-5-Slums/Straße erreichst.

Sektor-5-Slums / Park

Nach der Sequens im Park bekommst du einen Anruf worauf du nun dringend in das Shinra Gebäude musst. Verlasse also den Park und lauf wieder zum Markt.

<u>Hinweis:</u> sprich hier mit dem Mädchen von Punkt 1 um eine weiter Mission Freizuschalten, das ist wichtig für um weitere Missionen Freischalten zu können !!!

Von dort aus gelangst du über den Südausgang zum Shinra Gebäude ... hier bekommst du von dem Dieb auch noch die Stehlen Materia ...

<u>Sektor 0 / Schnellstraße</u>

Folge dem Weg immer weiter ... hier musst du mehrere Kämpfe bestreiten bevor du auf einen kleineren Zwischengegner triffst, den du aber auch locker besiegen kannst. Beschwöre einen Gravitas oder Graviga Zauber auf den Gegner um seine TP zu verringern, der Rest geht durch Angriffe von hinten. Ein paar schritte weiter triffst du dann auf Angeal der dich in das Shinra Gebäude bringt.

<u>Shinra-Gebäude / 67.Etage</u>

Speichere an dem Speicherpunkt ab und lauf weiter nach Westen, die Zellen im Norden brauchst du erst einmal nicht beachten.

<u>Proben-Depot</u>

Hier findest du im Westen zwei Schatzkisten mit einer X-Potion und einem Allheilmittel. Benutze dann den Fahrstuhl um in den Raum zu kommen wo sich Hojo befindet.

<u>Fusionskammer</u>

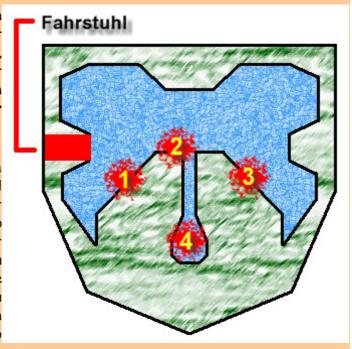
Hier hast du auch noch einmal die Möglichkeit zu Speichern. Rede dann einmal mit Hojo, wobei du ihn vor dem Angriff warnst. Bevor du ihn nun ein weiteres mal Ansprichst, musst du noch ein paar Gerätschaften untersuchen ...

Punkt 1

Hier bei Punkt 1 auf der Karte rechts ist ein Computer den du Untersuchen musst. Untersuche den Computer erneut worauf du in eine Wüstenlandschaft Teleportiert wirst, hier musst du ein paar Würmer vernichte. Du hast allerdings nicht deine Übliche Materia, diese wird durch Test-Materia ersetzt. Nach dem Kampf wirst du wieder zurück Teleportiert ...

Punkt 2

Hier bei Punkt 2 auf der Karte ist es Wichtig das du gleich die Stehlen Materia anlegst gehe dann zu dem Terminal neben dem Gang und Untersuche es ... Hojo wird dir jetzt erklären das es sich um Versuchsobjekte handelt die du so eben in der Unteren Etage freigelassen hast ... dazu kommt noch das jedes Monster einen Zellenschlüssel hat, und du diese Schlüssel brauchst um an die Items zu kommen die sich in den Nördlichen Zellen von Etage 67 befinden. Du hast aber nur 3 Minuten Zeit um die Monster zu vernichten ... aber die Zeit wird in der Kampfphase Angehalten also sollte es möglich sein alle Schlüssel zu bekommen.



Stehle also jedem Monster einen Schlüssel um an alle Items zu kommen ... nach dem Gespräch geht es zum Fahrstuhl um die Monster dort zu Jagen.

3 Monster findest du in Richtung Osten, das 4. Monster wartet vor der Tür zum Zellenblock im Norden und die anderen 2 Monster sind im Norden, in der nähe der Zellen.

Sobald du alle 6 Schlüssel hast geht es zu den Zellen im Norden, die du nun mit den Gestohlenen Schlüsseln aufschließen kannst. Hier findest du folgende Gegenstände ...

Zelle oben links

Zelle oben Mitte

Zelle oben Mitte

Zelle oben rechts

Zelle unten links

Zelle unten Mitte

Zelle unten Mitte

Zelle unten Mitte

Zelle unten rechts

Zelle unten Mitte

Zelle unten Soma & Blitz



Solltest du es trotz der großzügigen Zeitvorgabe nicht schaffen alle Monster zu vernichten oder nicht alle Zellen zu Durchsuchen wird Hojo dir die erspielten Schlüssel abnehmen und die Zellen bleiben verschlossen. Bedenke also das die Zeit weiter läuft wenn du die Monster besiegt hast ... das heißt dann auch das du weiter mit "Tempo" die Zellen Plündern musst um letztendlich wieder zum Fahrstuhl zu kommen.

Punkt 3

Nun geht es zu Punkt 3 auf der Karte ... hier ist es Möglich bis zu 100 SP zu bekommen. Die Maschine Zählt von 5 auf 0 herunter aber ab 3 wird nichts mehr Angezeigt, also musst du in Gedanken weiter zählen und bei Null mit der X Taste Abrechen. Du bekommst hier die Prozent der Aufgeladenen Marko-Energie in SP Umgerechnet. Bist du zu etwas zu Spät bekommst du halt weniger SP. Wenn du viel spät bist bekommst du 50 SP abgezogen. Diesen Vorgang kannst du so lange fortsetzten bist du keine Lust mehr hast.

60% Mako-Ladung hergestellt "etwas zu Spät X gedrückt" +60 SP 30% Mako-Ladung hergestellt "zu Spät X gedrückt" +30 SP	ergestellt "genau richtig" +100 SP
30% Mako-Ladung hergestellt "zu Spät X gedrückt" +30 SP	rgestellt "etwas zu Spät X gedrückt" +60 SP
	ergestellt "zu Spät X gedrückt" +30 SP
Marko-Überladung "viel zu Spät X gedrückt" -50 SP	"viel zu Spät X gedrückt" -50 SP

Punkt 4

Lauf dann nach Süden zu Punkt 4 auf der Karte und Untersuche die Versuchskapsel. Hojo wird dich hier einschließen und du musst ihm nun Fragen beantworten ... es gibt zwar keine Falschen Antworten aber es gibt Antworten die Hojo besser gefallen und je nachdem was für Antworten du ihm gibst fallen auch die SP aus die du dann bekommst.

Frage	Antwort	erhaltene SP
"Wer ist für dich ein Größeres Vorbild?"	Ein SOLDAT-Kämpfer wie Sehiroth.	300 SP
	Ein SOLDAT-Kämpfer wie Angeal.	100 SP
"Was sollte deiner Meinung nach für	Ein großes Heer starker SOLDAT-Kämpfer.	200 SP
Shinra momentan Priorität haben?"	Die neueste Forschung und Technologie.	400 SP
Was, denkst du, macht einen guten	stellt alles in den Dienst Shinras.	200 SP
SOLDAT-Kämpfer aus?"	schreckt nicht vor Kritik an Shinra zurück.	300 SP

Wie du siehst ist es Maximal möglich 1000 SP zu bekommen.

Wenn du nun fertig bist geht es wieder zu dem Speicherpunkt um dein Spiel zu sichern ... danach musst du mit Hojo reden um eine Sequenz einzuleiten die dir den nächsten Endgegner beschert.



Zorn-Bahamuth

TP:	18.000	46.230	20.5%
MP:	312	312	
GIL:			1520
SP:	A CO		456
ITEM:		(9)	Blitzra
Schwäche:	No.	The same	

Ich gebe hier folgende Taktik vor ... gleich zu beginn solltest du Regena und wenn du es besitzt Wall auf Zack Beschwören, renne dann zum hinteren Spielfeldrand und warte bis Bahamuth einen Angriff startet.

Dem Angriff "Cluster-Sphäre" kannst du locker Ausweichen da es ein sehr langsamer Angriff ist, das geht aber nur wenn du im hinteren Bereich stehst. Den Angriff "Hexafang" kannst du nur Ausweichen, du musst schnell von einer Ecke in die nächste laufen, da die Geschosse dich verfolgen und nach dem Ultimativen "Exaflare" Angriff heist es sofort Heilen. Alle anderen angriffe kannst du Blocken. Zwischen jeden Angriff den Bahamuth einsetzt solltest du genug Zeit haben um nach vorn zu laufen und ihm 2-3 Schwerthiebe zu verpassen. So dauer die Vernichtung zwar ein wenig aber so bin ich locker über den Kampf gekommen ... das richtige Timing ist natürlich eine Voraussetzung.



<u>Kapitel 5</u>

SOLDAT-Etage

Begib dich hier gleich zum Speicherpunkt um weitere Missionen freizuschalten.

<u>Hinweis:</u> Auch hier solltest du dich erst einmal wieder mit den Misionen beschäftigen um Items, Gil, und Erfahrung zu sammeln ... im besten Fall solltest du etwa 30% der Missionen erfüllt haben. Du kannst auch wieder Makonite zu den Forschern in das Labor bringen, sofern du nicht schon alle Materias dort Abgestaubt hast.

Gehe erst einmal wieder in den Besprechungsraum, dort kannst du dir aus der Versorgungskapsel eine Feura Materia holen.

Sprich mit dem Soldat in dem hinteren Teil des Raumes um Mission 7-1-1 freizuschalten, falls du das nicht schon getan hast ... beende diese Missionen bis 7-1-6 um von dem Soldat dann den **Rennreifen** zu bekommen ... falls du das nicht auch schon erledigt hast.

Hinweis: Du hast in einem späteren Kapitel dazu noch einmal die Chance dir das Item zu holen.

Nun geht es in den Trainingsraum ...

SOLDAT-Etage / Trainingsraum

Hier gibt es ein kleines Mini-Game das du sicher schon aus Final Fantasy 7 kennst ...

Sprich mit dem Mann an der Konsole um das Mini-Game zu beginnen, eigentlich sollte die Steuerung klar sein. Aber ich werde es noch einmal kurz erklären ...

Kniebeugen-Mini-Game

Hier geht es um Zacks Fitness, also muss Zack Kniebeugen machen ... um keine Unterbrechung dazwischen zu haben musst du im richtigen Moment X Drücken. Der beste Zeitpunkt ist wenn Zack in der Knie ist und seine Hände hinter seine Fersen Schwingen. Nach 5 folgenden Kniebeugen wird das Tempo etwas schneller, das passiert 3 mal dann bleibt das Tempo konstant. Wenn du den richtigen Zeitpunkt verpasst unterbricht Zack die Übung um durchzuatmen und fährt dann fort.

Insgesamt gibt es 4 Runden und in jeder Runde wird das Ziel etwas höher gesteckt. Du bekommst auch für jede Runde ein anderes Item wenn du das soll erfüllst, aber dennoch musst du schneller sein bzw mehr Kniebeugen schaffen als dein Kontrahent.

Runde	Mindest-Kniebeugen	Preis
1	21	Shinra-Serviertisch-Skizzen
2	29	Shinra-Keramik
3	41	Shinra-Gleisketten
4	52	Shinra-Lötzinn

<u>Hinweis:</u> ... alle vier Items, die du hier bei diesen Mini-Game Gewinnen kannst, sind Schlüsselobjekte die du später noch gebrauchen wirst!

Wenn du hier alles erledigt hast geht es zum Aufzug mit dem du in das Foyer fährst ...

<u>Shinra-Gebäude / Foyer</u>

Um die nächste Missionen Freizuschalten (Mission 2-1-5) musst du mit dem Infateristen sprechen her hier gleich neben der Treppe steht ... auf der oberen Etage bei den Aufzügen. Er wird dir etwas über einen Geleitschutz der Delegation erzählen.

Weiter geht es dann in den Ausstellungsraum, hier kannst du bei der Weltkarte einen Forscher sehen mit dem du sprechen musst, während des Gespräches bekommst du einen Anruf von Kunsel, danach hast du eine weitere Mission freigeschaltet (Mission 2-1-6). Du musst aber Mission 2-1-1 bis 2-1-5 Freigeschaltet haben, sonst ist der Forscher nicht im Ausstellungsraum.

Beende nun Mission 2-1-1 bis 2-1-6 und kehre zu dem Forscher in den Ausstellungsraum zurück ... hier erhälst du von ihm das Schlüsselobjekt **Mithril-Werkzeug**.

Weiter geht es dann im Foyer … sprich hier mit dem Stadtplanungsamt-Leiter und seiner Sekretärin, die in der nähe der Treppe stehen, um Mission 6-2-1 freizuschalten. Nun kannst du das Gebäude verlassen und zum nächsten Bereich aufbrechen … Sektor 8/Brunnenplatz …

Sektor 8 / Brunnenplatz

Hier gibt es erst einmal nicht viel zu tun als das du mit den Fanclub Mitgliedern sprechen solltest, das sind die drei Frauen im Süden ...

Sprich dann auch noch mit dem Reporter in der Südöstlichen Ecke des Sektors ... lass ihn bei Gelegenheit gehen, damit er dir einige Mails schicken kann. Dadurch erfährst du einige Geheimnisse und die dunkle Seite des Shinra Konzerns. Sprich dann auch noch mit dem Typen etwas weiter Nordöstlich, du wirst ihm sagen das du die Monster um Midgar erledigt hast (wenn du Mission 2-1-1 bis 2-1-6 abgeschlossen hast) dann wird er kommt die Alvalanche zum Thema, kurz darauf wird er verschwinden ... wieder ein kleiner Hinweis auf FF7 ...

LOVELESS-Chaussee

Lauf hier erst einmal nach Norden in die kleine Gasse um mit der Frau dort zu sprechen, danach erhälst du eine Mail von dem Arbeitskreis Klub ...

Um ein weiteres wichtiges Schlüsselobjekt zu bekommen musst du nun folgendes tun ...

Die Wutai-Spione

Sprich hier gleich mit dem Soldaten der auf der Straße steht, er wird dich bitten bei der suche von 6 Wutai-Spionen zu helfen. In der folgenden Liste habe ich die Orte aufgeschrieben an denen du sie finden kannst. Die beschriebenen Leute musst du drei mal Ansprechen um sie als Spion zu Enttarnen ... jeder Spion den du Enttarnst schaltet eine Mission frei, die aber nicht mit dem auffinden des nächsten zu tun haben ... das Sind Mission 4-3-1 bis Mission 4-3-6 ...

Hinweis 1:	"Wir haben herausgefunden, dass er in Sektor 8 eingedrungen ist. Also, wenn du auf jemanden Auffälliges triffst, weißt du Bescheid."
1. Wutai-Spion	Den ersten findest du in der Loveless-Chaussee und zwar ist das der Mann der im Nordwesten hin und her läuft, sprich ihn mehrmals an um ihn zu Enttarnen.
Hinweis 2:	"Unser nächster Kanditat ist besonders abgebrüht. In eine Shinra-Uniform gekleidet war er in das Shinra-Gebäude eingedrungen. Sektor 8 haben wir bereits komplett abgegrast, sind aber leider nicht fündig geworden. Jetzt wo seine Tarnung aufgeflogen ist, wird er sich vermutlich nicht mehr in die Nähe des Gebäudes trauen."
2. Wutai-Spion	Diesen Spion findest du auf den Markt. Lauf in Sektor 8/Brunnenplatz nach Osten über den Bahnsteig um zu Sektor-5-Slums/Markt zu kommen. Hier gibt es nur einen Soldaten und der befindet sich im Osten, rede ihn auch drei mal an um ihn zu Enttarnen.
Hinweis 3:	Er soll sich auf die SOLDAT-Etage geschlichen und vertrauliche Shinra-informationen an sich gebracht haben. Seiner Tollkühnheit zu urteilen ist er vermutlich als jemand verkleidet, der mit Shinra Geschäfte macht.
3. Wutai-Spion	Diesen Spion findest du im Shinra-Gebäude/Foyer, das ist der Mann der aus den Fahrstühlen kommt sobald du in der nähe bist also auf der oberen Etage des Foyer's (kann sein das du dort etwas herum laufen musst). Auch ihn musst du wieder drei mal ansprechen um ihn zu Enttarnen.
Hinweis 4:	Es ist gut möglich, dass sich der nächste Kandidat als eine Frau verkleidet hat. Er soll außerdem ziemlich geldgierig sein, aber das wird dir wahrscheinlich nicht viel weiterhelfen.
4. Wutai-Spion	Diesen Spion findest du im Sektor 8/Brunnenplatz, und zwar in der nähe der Sektorgrenze zum Bahnsteig. Dort steht eine Frau und ein Mann sprich die Frau drei mal an um den Spion zu Enttarnen.

Hinweis 5:	Unsere Quellen sagen, dass dieser Spion nicht aus Wutai stammt. Er muss Shinra also aus einem andern Grund feindlich gesinnt sein. Wir vermuten, dass der Spion etwas mit der Raumfahrtbehörde zu tun hat
5. Wutai-Spion	Diesen Spion findest du in dem Ausstellungsraum des Shinra-Gebäudes, und zwar ist es der Man der in der nähe des Raketenmodell steht. Sprich auch ihn wieder drei mal an um ihn zu Enttarnen.
Hinweis 6:	Der letzte im Bunde ist augenscheinlich nicht besonders gut auf einen SOLDAT-Kämpfer zu sprechen, der an der Wutai-Operation teilnahm. Wir vermuten, dass du der Stein des Anstoßes bist, Zack. Aber mehr wissen wir momentan auch nicht. Da der Eindringling unseren Informanten bislang vorbildlich entgangen ist, muss er seine Rolle wahrlich meisterlich spielen.
6. Wutai-Spion	Diesen letzten Spion findest du im Sektor-6-Slums/Park den Weg solltest du ja kennen dort hat er sich als ein kleiner Junge verkleidet, es ist der der vorgibt ein Wutai-Krieger zu sein. Auch ihn musst du wieder drei mal Ansprechen um ihn zu Enttarnen.

Als Belohnung bekommst du hier jetzt das Schlüsselobjekt Walnussholz.

<u>Sekto-6-Slums / Park</u>

Da du einmal hier bist, schau doch mal in den hinteren Bereich des Parks, dort steht eine Frau die ein Mitglied des Sephiroth-Premium-Fanklubs "Silberelite" ist. Du musst drei Fragen richtig beantworten um in den Klub aufgenommen zu werden … hier die Fragen und die richtigen Antworten …

1. Frage	Wie wird Sephiroths Schwert genannt?	Masamune
2. Frage	Wie heißt Sephiroths ultimativer Angriff?	Supernova
3. Frage	Mit welcher Hand führt Sephiroth sein Schwert?	links

Sekto-5-Slums / Straße

<u>Hinweis:</u> Sprich erneut mit dem Mädchen im Osten, durch die du Mission 2-1-3 Freigeschalten bekommen hast. Wenn du diese Mission Abgeschlossen hast, erfährst du das ihr Onkel, der Don Coreone aus FF7 ist ... und wieder ist ein kleiner Hinweis auf FF7 aufgetaucht ...

Folge nun dem Weg zu der Kirche ... unterwegs bekommst du noch eine Mail. Und bei der Kirche triffst du auf Tseng der schon mit der nächsten Mission wartet ...



Modeo-Kalmm / Ost

Speichere hier an dem Speicherpunkt und folge dem Weg bis zum nächsten Sektor ... Hier kannst du eine sehr Interesante Sequens verfolgen. Endlich erfährst du, wann Cloud aus Final Fantasy 7 Zack kennen gelernt hat und unter welchen Umständen ... hier wird dann auch **Cloud** deiner DBW-Matrix hinzugefügt.

Modeo-Kalmm / Süd-West

Durch die letzte Sequens bist du an einer Gabelung vorbei gelaufen ... das heißt wieder retour, dreh dich um und lauf wieder zurück bis zu einer Gabelung ... rechts geht es zurück zum Hubschrauber (Sektorgrenze) und geradeaus geht es in eine Sackgasse, an deren ende du eine Schatzkiste mit einem Dämonenbann findest. Wenn du die Kiste hast geht es den ganzen Weg wieder zurück bis zur nächsten Sektorgrenze ...



Modeo-Kalmm / Nord

Nach der Sequens geht es nach unten zu der Anlage die du eben sehen konntest, dort findest du links auch noch einen Speicherpunkt den dun Unbedingt nutzen solltest. Nun geht es ans Eingemachte ...

Das Eindringen in die Anlage

Hier ist die wohl nervigste und kniffligste Aufgabe im ganzen Spiel, finde ich zu mindestens. Deine Aufgabe besteht darin an den drei Wachen unbemerkt vorbei zu kommen und die 5 Schatzkisten zu öffnen, sofern du daran interesse hast. Wenn du entdeckt wirst kommt es zu einem Kampf und eine Kiste wird von den Wachen geöffnet und gilt als verloren.

Allerdings ist das noch nicht alles, wie bei Final Fantasy 7 sinkt hier deine Temperatur wenn du auf der stelle stehst und wenn sie unter 26c sinkt wird ebenfalls eine Kiste von den Wachen geöffnet. Das gleiche gilt wenn du das Areal durch das große Eingangstor wieder verlässt.

Aufwärmen kannst du dich mit der X Taste, indem Zack Kniebeugen macht und Ducken kannst du dich mit der O Taste ...

Hier erst einmal die 5 Items ...

Punkt 1	Krafthieb
Punkt 2	Stopp
Punkt 3	Tod
Punkt 4	Hermesstiefel
Punkt 5	Perlenkette

Sollten alle Kisten Geöffnet sein, sei es durch dich oder wenn du entdeckt wurdest, verschwinden alle Soldaten un der Weg ist frei um in die Mako-Förderanlage zu gelangen.

Nun zu dem Wesentlichen, auf der oberen Karte siehst du die Schatzkisten, die auch schon in der Reihenfolge Nummeriert sind in der du sie öffnen musst.

Auf der unteren Karte siehst du die Wege die die drei Soldaten ablaufen.

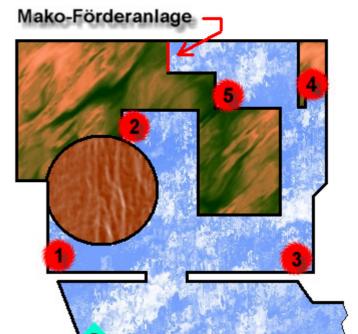
Du kannst dich auch hinter größeren Objekten, also Tonnen oder sonstigen Gegenständen verstecken. Die Soldaten haben nur ein begrenztes Blickfeld aber dennoch ist es sehr schwer ohne Fehler hier durchzukommen. Und es bringt auch nichts wenn du

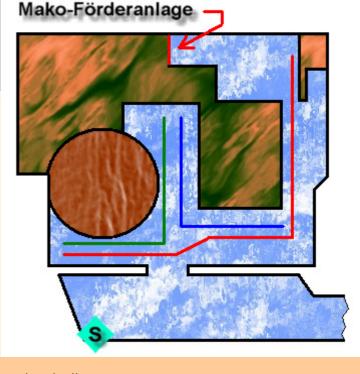
unbemerkt bis in den nächsten Sektor kommst, denn dann sind auch alle Kisten weg ...

Wenn man es genau nimmt sind die Items aber auch nichts besonderes, du kannst sie im späteren Spielverlauf Kaufen oder in einer der 300 Missionen erwerben.

<u> Mako-Förderanlage</u>

Hier stehst du direkt an einer Gabelung ... folge zunächst den linken Weg nach unten um am Ende eine Schatzkiste mit einer X-Potion zu finden. Nun geht es wieder ganz nach oben um dann den rechten Weg einzuschlagen. Unten angekommen findest du einen Speicherpunkt und einen Fahrstuhl den du benutzen musst um in den nächsten Raum







zu kommen ... in diesen Raum wartet dann auch Genesis auf dich, um den nächsten Kampf zu bestreiten.



Genesis

TP:	14.800	79.265	3277
MP:	525	525	
GIL:	ALL PROPERTY.		5000
SP:	A Property		2004
ITEM:		() z	-Barriere
Schwäche:	1	The same	

An sich ist der Gegner nicht besonders schwer, aber schnell ist er und kann dich mit Fluch oder Gift belegen. sofern du ein Dukel- oder Höllen Zauber hast dann kannst du dir das zu nutze machen da Genisis Anfällig gegen Gift und Stumm ist. Ansonsten heißt es Schwertattacken und Magie einsetzten. Achte darauf das du parrierst wenn er dich Angreift ... viel Zeit bleibt dazu aber nicht. Du kannst auch einen Regena Zauebr auf dich sprechen um nach und nach TP zurück zu gewinnen.

Am ende des Kampfes wird Genesis deiner DBW-Matrix hinzugefügt ...

Nun bist du wieder Außerhalb der Mako-Fabrik und ein neuer Weg ist frei geworden der dich nach Modeoheim bringt ...

Modeoheim

Hier findest du auch gleich wieder ein Speicherpunkt den du benutzen solltest.

Drei Schatzkisten kannst du hier finden ... die erste ist im Nordosten, dort kannst du **3000 Gil** bekommen. Die zweite ist im Osten, dort bekommst du eine **MP-Verstärker** Materia und die dritte Schatzkiste ist im Süden, in der nähe der Sektorgrenze ... hier findest du eine **Eisra** Materia. Lauf dann weiter in den nächsten Bereich ...

Badehaus / Bar

Lauf zunächst gleich nach Westen (auf der Landkarte gesehen) um dort eine Schatzkiste mit einer **HI-Potion** zu finden. Nun geht es dir Stufen nach unten in die Mitte des Raumes ... im Westen findest du hier ein Telefon das du Untersuchen solltest ...

Höre dir hier alle 23 Nachrichten von dem Anrufbeantorter an, entscheident ist die die letzte Nachricht ... danach geht es nach Osten auf die Bühne ... hier kannst du eine Schatzkiste mit einem Äther finden und gegenüber siehst du, Dank der Nachrichten eine Rot-Blinkende stelle, dort findest du jetzt einen Kraftreif.

Nun geht es wieder zurück zur Eingangstür … Etwas weiter im Osten, also im Südosten (auf der Karte gesehen) findest du das Schlüsselobjekt **Boilerrad** das du mitnehmen solltest … folge dem Weg dann weiter in den nächsten Berreich.

Badehaus

Hier erwartet dich auch schon der nächste kleine Zwischengegner, mit dem du aber keine besonderen Probleme haben solltest. Versuche immer hinter ihm zu bleiben bzw weiche seinen Attacken aus und Attackiere ihn von hinten dann ist er schnell besiegt ...

Öffne dann in der nähe die Schatzkiste um an ein Äther zu kommen. Die andere Schatzkiste im Pool bekommst du erst später ... lauf dann also die Treppen nach oben um Cloud und Tseng zu finden. Lauf dann weiter in den nächsten Bereich ...

Badehaus 1. Stock / Boilerraum

Die einzigste Schatzkiste die es hier gibt ist unter der nächsten Treppe im Westen und in ihr befindet sich ein Macht-Armilla. Lauf die Treppe dann nach oben um dort an dem Ofenkonntrollfeld das Boilerrad anzustecken und die Warmwasser-zufuhr ab zustellen.

Nun geht es die Treppe wieder nach unten, schau im Nordosten nach, dort ist ein offener Ofen in dem ein Rot blinkender Gegenstand ist, hier findest du einen **Blitzreif**. Nun geht es noch etwas weiter zurück in den letzten Raum ...

Badehaus

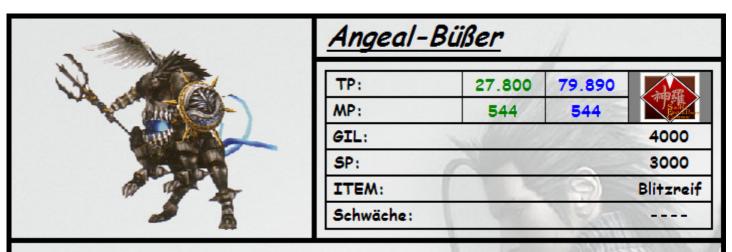
Dadurch das du die Warmwasser-zufuhr abgestellt hast kannst du dir jetzt die Schatzkiste aus dem Pool holen, hier findest du die Materia **Bann**. Lauf nun wieder zurück in den Boilerraum.

Badehaus 1. Stock / Boilerraum

Nun geht es wieder zurück zu dem Ofenkonnrollfeld, hier ist rechts ein Durchbruch durch den du nach draußen gelangst ... Speicher dort an dem Speicherpunkt ab und folge dem Weg immer weiter bis zu dem nächsten Sektor ...

Badehaus 1. Stock / Halle

Hier gibt es keine Items oder ähnliches, außer dem nächsten Endgegner ...



Der Gegner kann sich Heilen und auch mit Z-Barriere und Barriere schützen. Seine Spieß-Attacke, die er von vorn einsetzt ist recht stark und hat eine sehr große reichweite. Am besten bin ich zurücht gekommen in dem ich ihn von hinten mit Kritischen Treffern zu Leibe rückte. Dabei setzt er zwar eine Blitz Attacke ein die man allerdings mit dem Blitzring bannen kann. Du wirst genug Zeit haben um dich zu Heilen, da der Gegner nicht so schnell ist wie Genesis.

Nach einer Aufschlussreichen Sequens hast du das nächste Kapitel Aufgeschlagen ...



<u>Kapitel 6</u>

Junon Strand

Nach einigen Worten mit Cissnei tauchen etliche Truppen an G-Taucher auf, die du mit dem Sonnenschirm bekämpfen musst. Solltest du bereits einen Dunkel- oder Höllen Zauber besitzen, dann kannst du ihn hier sehr gut nutzten da diese Gegner gegen fast alle Zustandsveränderungen nicht geschützt sind.

<u>Unteres Junon / Ebene 3</u>

Sobald du hier den nächsten Kampf überstanden hast und dich wieder bewegen kannst geht es zu dem Speicherpunkt um zu Speichern und um die Missionen 2-2-2, 3-2-1, 5-1-5 und 5-1-6 freizuschalten.

<u>Hinweis:</u> mach erst einmal wieder einige Missionen ... wenn du damit fertig bist solltest du etwa bei 40% der Missionen sein ...

Folge dann dem Weg nach Westen, öffne Unterwegs die drei Schatzkisten um an 5000 Gil, HI-Potion und ein Bronzearmband zu kommen. Nachdem du die erste Kiste geöffnet hast und weiter läufst wirst du von mehreren Truppen G-Infateristen Angegriffen, die sollten aber auch kein Problem sein ... wenn du alles eingesammelt hast geht es am Ende durch die Tür ...

Unteres Junon / Ebene 6

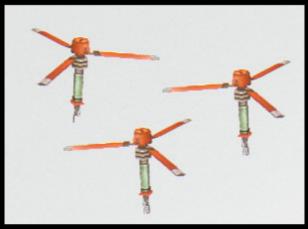
Hier triffst du gleich bei der Ankunft auf einen neuen Replik von Genisis, der sollte aber auch nicht all zu schwer sein ... hast du ihn besiegt geht es ebenfalls wieder nach Westen ... unterwegs findest du zwei Schatzkisten mit einer Subvita Materia und einem Chocobo-Armband.

Wenn du am ende Angekommen bist solltest du erst einmal an dem Speicherpunkt Speichern ... benutze dann das Bedienpult auf der linken Seite um in den nächsten Bereich und zugleich zu dem nächsten Endgegner zu kommen ...



Generalpanzer

TP:	26.860	50.330	3277
MP:			
GIL:	ALL STATES		336
SP:			1
ITEM:		Shinra-Pr	otektoren
Schwäche:	1	The William	



Unterstützer

TP:	1470	14.840	
MP:	4-//		
GIL:			
SP:			1
ITEM:			
Schwäche:	VI	THE	

Die Vernichter kannst du mit einer Wirbelattacke oder einem Höllen-Blitzga Zauber besitzt zu leibe rücken, sofern du einen hast. Pass aber auf das du einen am Leben lässt, da sonst wieder 5 neue erscheinen werden. Greife den Panzer von hinten mit Schwerthieben oder dem Höllen-Blitzga Zauber an. Seine starken Angriffe solltest du Blocken oder einfach immer um den Panzer rennen bis sein Angriff ins lehre geht.

Zentraltunnel / Ebene 6

Rede hier mit allen Leuten in dem Tunnel bevor du zu dem Speicherpunkt gehst und danach durch das Tor in das nächste Gebiet vordringst ...

Oberes Junon / Ebene 6

Sobald du im neuen Areal bist musst du einige Angreifer Abwehren ... die ersten beiden laufen wieder zurück, renn also hinter her um sie in ein Kampf zu verwickeln, die anderen kommen dann von der anderen Seite ... schau dich ab und zu mal um, nicht das dir einer entwischt. Insgesamt musst du 30 Gegner vernichten ... hier die Belohnungen ...

Wenn du alle 30 Gegner vernichtet hast bekommst du eine MAG-Verstärker+ Materia Wenn du nur 20-29 Gegner vernichtest bekommst du eine <mark>Phönixfeder</mark> Wenn es unter 19 Gegner sind bekommst du nichts

Lauf nun erst einmal wieder zurück, also nach Osten ... hier kannst du links in den großen Lastenaufzug einsteigen um auf ein anderes Level zu kommen ...

Oberes Junon / Ebene 8

Nach dem Gespräch mit Cissnei kannst du auf dieser Ebene drei Schatzkisten finden, eine im Osten und zwei im Westen. Hier findest du 5x X-Potion, ein Eisenreif und einen Feuerreif.

Oberes Junon / Ebene 6

Hier gibt es keine Items, renn also einfach nach Westen zu dem nächsten Tor, das du wieder durch das Schaltpult öffnen musst ...



<u>Junon-Heliport</u>

Speicher an dem Speicherpunkt ab bevor du weiter gehst, denn der nächste Endgegner steht schon bereit ...



Wachskorpion

TP:	49.180	160.170	200,555
MP:			
GIL:	No. of the State o		333
SP:	A Property		1
ITEM:		Ac	hilleshieb
Schwäche:	1	The	

Dieser Gegner ist schon um einiges stärker als die anderen, aber der Kampf unterscheidet sich nicht von dem gegen die Wachspinne in Banora. benutze Barriere um dich etwas zu schützen. Halte dich sofern es geht hinter der Wachspinne auf um ihn Kritischen Schaden mit deinem Schwert zu zufügen. Das Elektrizitäts Feld kannst du wieder Abblocken. Am gefährlichsten ist die Laser Attacke die er bei einem virtel seiner TP einsetzt ... du musst dem Zielsucher ausweichen um diese Attacke zu verhindern.



<u>Kapitel 7</u>

Sektor-5-Slums / Kirche

Nach der Sequens, solltest du als ersten zu dem Speicherpunkt gehen, hier wird Mission 3-2-2 freigeschaltet. So nun gibt es einiges was zu erledigen ist. Du musst nun Aerith einen Blumenwagen bauen, du kannst insgesamt 3 davon zusammen hämmern. Du benötigst dafür allerdings spezielle Schlüsselobjekte ... folgende Schlüsselobjekte werden nun gebraucht ...



Hier werde ich nun Auflisten wo du welche Items finden kannst ... falls du sie nicht schon hast.

Der Shinra-Serviertisch

Alle Items bekommst du im Shinra-Gebäude. Dort musst du im Trainingsraum an dem Kniebeuge-Mini-Game Teil nehmen und Gewinnen, um alle Vier Items zu bekommen. Genauere Daten findest du in Kapitel 5.

<u>Der süße Wagen</u>

Mithril-Werkzeug	Um diese Item zu bekommen musst du Mission 2-1-1 bis Mission 2-1-6 beenden und im
	Anschluss mit dem Forscher in dem Ausstellungsraum reden. Näheres zu den Bedingungen
	um diese Missionen Freizuschalten findest du am Ende der Lösungen, in der Missions Liste.

Walkussholfz
Um dieses Item zu bekommen musst du die 6 Wutai-Spione Entlarven, näheres zu dieser
Mission findest du in Kapitel 5.

Rennreifen

Um dieses Item zu bekommen musst du Mission 7-1-1 bis 7-1-6 beenden und im Anschluss
mit dem Soldaten im hinteren Besprechungsraum reden, mit ihm musst du auch reden um

die Missionen freizuschalten.

Der Handwerker Um dieses Item zu bekommen musst du Mission 1-2-1 bis Mission 1-2-6 beenden und im

Anschluss mit dem Soldaten im Südosten der Loveless-Chaussee reden, mit ihm musst du

auch reden um die Missionen freizuschalten.

Der normale Wagen

Verlasse die Kirche, hier wirst du gleich von drei Flackbots Angegriffen ... nach dem Kampf triffst du auf Tseng und einem Jungen der dir bei der Suche der Materialien behilflich sein wird.

Gebrauchtes Werkzeug

Das findest du gleich hier in Sektor-5-Slums / Straße. Hier kannst du drei stellen Untersuchen, sie sind alle durch ein Rotes schimmern gekennzeichnet. Das in der Mitte ist das Werkzeug, das Westliche ist ein Dose Weißbanora-Saft der aber schon schlecht ist und das Östliche ist ein Shinra-Helm.

Altes Holz

Das findest du auf den Sektor-5-Slums / Markt. Untersuchen hier den kleinen Holzhaufen neben dem Geschäft in dem du die Schleife für Aerith gekauft hast. Der Mann dem das Holz gehört gibt es dir nur wenn du ihm Hilfst einen nahmen für seine neue Bar zu finden. Schlage ihm den Namen "7. Himmel"vor un du bekommst das Holz.

Abgenutzte Reifen

Die Reifen findest du in der Loveless-Chaussee. Sprich dort mit dem Mann im Norden dem das Auto gehört, er wird die die Reifen gern überlassen.

Wagen-Bauanleitung

Diese findest du auf den Sektor-5-Slums / Kirchplatz. Also geht es wieder zurück, da wo du auch schon das Werkzeug gefunden hast. Hier in der nähe kannst du wieder bei der Roten stelle am Boden etwas finden und zwar ist das der Shinra-Helm mit der fehlenden Anleitung.



Nun da du alle erforderlichen Schlüsselobjekte zusammen getragen hast kannst du wieder in die Kirche gehen ...

Sektor-5-Slums / Kirche

Gehe hier zu Aerith und sprich mit ihr um den ersten Wagen zu bauen, der Wagen gefällt ihr natürlich nicht … nach einer weiteren Sequens musst du unverzüglich zum Shinra Gebäude zurück …

SOLDAT-Etage

Nachdem du die Neuigkeiten erfahren hast, verschafft Kunsel dir etwas Zeit um dich von Aerith zu verabschieden. Im Besprechungsraum findest du in den Kapseln noch ein paar Hermesstiefel ... gehe danach zum Fahrstuhl um nach unten in das Foyer zu kommen.

Shinra-Gebäude / Foyer

Nach der schlechten Nachricht, das Genisis und Angeal Tod sein sollen sind die Fanklubs etwas durcheinander. Nimm dir die Zeit um mit ihnen zu sprechen.

Zacks Fanklub

Als erstes musst du mit der linken Frau an der Rezeption, neben dem Speicherpunkt, sprechen. Sie wird dir offenbaren das Zack jetzt auch einen Fanklub hat und du natürlich auch aufgenommen wirst.

Geldprobleme des Genesis Klub

Gehe zum Brunnenplatz, hier musst du im Süden mit der Frau reden die dem Genesis Fanklub angehört, sie wird dir etwas über Geldprobleme berichten. Antworte hier mit folgender Antwort ... "mit einem finanzkräftigen Klub fusionieren!"

Nun geht es zu der Loveless-Chaussee, sprich hier mit der Frau in der nördlichen Gasse, die du nach einer kurzen Überedung dazu gebracht hast mit dem anderen Klub zu fusionieren. Sprich aber nun auch nochmal mit der Frau am Brunnenplatz ...

Eine Mutter ohne Ehrgefühl

Sprich hier am Brunnenplatz mit dem kleinen Jungen im Süden der hier herum läuft. Er wird dir von seiner Mutter erzählen die weg gelaufen ist. Lauf dann zum Bahnsteig im Osten, hier wirst du die Mutter des kleinen finden ... sprich mit ihr und gib ihr folgende Antwort ... <u>"Eine Mutter ohne Ehrgefühl ist gleich einem Monster."</u>
Kehre dann wieder um, um mit dem Jungen und seiner Mutter noch einmal zu reden ...

Die Silberelite

Sprich mit der Frau ganz im Süden von dem Brunnenplatz, die vom Sephiroth Klub. Dann geht es in Sektor-6-Slums/Park ... sprich hier mit der Frau im hinteren Teil des Parkes, die vom Silberelite Klub ... nachdem du die neue E-mail bekommen hast ist auch das abgeschlossen und du kannst zu Aerith gehen ...

Sektor-5-Slums / Kirche

Lauf hier nach vorn zu Aerith und beobachte in der folgenden Sequens wie sich die Blumen nicht so gut verkaufen lassen ... nach dieser Sequens bist du Automatisch wieder im Shinra Gebäude ...

SOLDAT-Etage

Hier wirst du gefragt ob du alles erledigt hast, das hast du natürlich noch nicht also Antworte mit ... <u>"Da fällt mir noch etwas ein ...</u>" und verlasse das Shinra Gebäude wieder um erneut zu Aerith zu gehen.

Sektor-5-Slums / Kirche

Nun kommen die Schlüsselobjekte zu tragen, die du eigentlich nun alle haben solltest. Hier kannst du nun einige Zusatzsequensen sehen ... als erstes wird der Süße Wagen gebaut (sofern du die Schlüsselobjekt dazu hast) und mit ihm wird wieder versucht Blumen zu verkaufen ... diesmal läuft das Geschäft viel besser.

Rede im Anschluss wieder mit Aerith um den dritten und letzten Wagen zu bauen, den Shinra-Serviertisch (natürlich brauchst du auch hier wieder die notwendigen Schlüsselobjekte).

Auch hier versuchen die beiden wieder Blumen zu verkaufen ... nach dieser recht lustigen Zusatzsequens spricht du nun noch einmal mit Aerith und kehrst dann wieder in das Shinra Gebäude zurück ...





SOLDAT-Etage

Wieder zurück musst du hier mit Kunsel sprechen, der gleich bei den Aufzügen steht, um zur nächsten Mission aufzubrechen ...

<u>Wichtig:</u> Bedenke das jetzt folgende Missionen erfüllt sein müssen ... Mission 1-2-1, 2-1-1 bis 2-1-6, 4-3-1 bis 4-3-6, 6-2-1, 7-1-1 und Mission 8-2-1 ... wenn du diese Missionen nicht erfüllt hast, dann solltest du das jetzt noch tun, denn nach dem nächsten Kapitel ist das nicht mehr möglich, diese Missionen kannst du dann nicht mehr erfüllen und das heißt, daß du nicht alle Items bekommst und auch die Missionen nicht 100% abschließen kannst.

... nach der nächsten Sequens geht es also endlich auf nach Nibelheim ...



<u>Kapitel 8</u>

Nibelheim

Lauf hier zu Sephiroth in das Stadtzentrum, hier triffst du auf Tifa … lauf dann zu Sephiroth und sprich mit ihm. Nachdem du nun mit Cloud auch noch gesprochen hast (gleich neben der Herberge) geht es zu dem Südöstlichen Haus.

Die 7 Weldwunder

Sprich hier mit dem kleinen Jungen um dieses Mini-Game zu starten. Er wird dir einen Hinweis geben den du nachgehen musst um das erste von 7 Wunder zu lüften, nach jedem gelösten Geheimnis gibt es den nächsten Hinweis ... hier nun eine Liste der ersten drei Geheimnisse und Lösungen ...

sein?!

Lösung: Klettere auf den Wasserturm in der Mitte des Dorfes um dort in dem Wassertank die

Phönix-Materia zu finden. Hier wird auch Automatisch Phönix zu deiner DBW-Matrix

hinzugefügt.

2. Wunder	Hast du das Portrait dieses Mädchens im ersten Stock der Herberge schon gesehen? Antworte hier mit nein und lauf dann in die Herberge. Gehe im 1.Stock an Sephiroth vorbei in das Zimmer, hier kannst du links hinten in der Ecke ein Bild eines Mädchens sehen. Nachdem du das Foto Untersucht hast geht es wieder zu dem Jungen der dir nun das zweite Wunder erzählt Das Mädchen verlässt ab und an das Bild und wandelt dann durch unsere Welt!			
Lösung:	Lauf wieder zurück zu dem Bild und Untersuche es erneut nun ist nur ein lehre Stuhl auf dem Bild zusehen. Gehe nun wieder nach unten in das Erdgeschoss lauf dann erneut nach oben um das Bild wieder zu Untersuchen nun ist wieder das Mädchen auf dem Bild zu sehen. Nun machst du das ganze noch einmal, bei dem dritten mal ist das Mädchen wieder verschwunden wenn du nun wieder nach unten gehst kommt dir der Besitzer des Gasthauses entgegen und läuft nach oben. Lauf ihm hinterher (überhole ihn aber nicht) wenn du dann oben bei dem Zimmer bist kannst du das Geheimnis lüften. Als Schweigegeld bekommst du hier 2000 GII.			
3. Wunder	Das Nibel-Gebirge ist dir ein Begriff, oder? Da wimmelt es von blutrünstigen Monstern! Und die gefährlichsten Monster da sind Bomber. Gerüchte besagen aber, dass es im Nibel- Gebirge eine einzigartige Bomber-Spezies gibt. Noch niemand hier im Dorf hat sie gesehen. Doch es wird erzählt, dass die Gesichter dieser Spezies anders als die gewöhnlichen Bomber aussehen sollen.			
Lösung:	Südosten v paar selten Goldfragm nun auch na Solltest du	veiter. Am ende des Weges de Bomber die du besiegen mu <mark>ent</mark> . Lauf dann wieder zurück och ein <mark>Schutzbit</mark> von dem Ju u beim zweiten Durchgang sei	Nibel-Gebirge/Pfad an der Gabelung geht es nach landest du in einer Sackgasse, hier findest du ein esst. Nach dem Kampf bekommst du ein zu dem Jungen und zeig es ihm hier bekommst du ngen. In und das Goldfragment noch vom ersten berauchst nicht in die Nibel-Berge gehen.	
4. Wunder Lösung:	Lauf nach I Westen in Er ist mit	Norden in den nächsten Bere die Shinra Villa. Hier gibt es	achenden Tresor! Ziemlich gruselig, oder? ich, nach Nibelheim/Peripherie hier geht es nach im 2.Stock, im Westen einen Raum mit einem Safe. e anderen Kombination von zahlen. Es gibt aber ein e bekommt Hier musst du die Bücher Zählen die nicht in dem Regal stehen, + die Bücher die auf dem Regal liegen. Der Raum mit den Büchern befindet sich im Osten des 1.Stock.	
	2.Zahl	"Widerliche Existenzen"	Hierzu musst du die Fliegenden Kürbisse zählen, sie verschwinden aber auch ab und zu. Zähle also lieber noch einmal nach. Dieser Raum befindet sich im Osten des Erdgeschoss.	
	3.Zahl	"Schmackhafte Souvenirs"	Hier musst du die Banora Äfpfel und die Weis-Banora-Getränkedosen zusammenzählen. Dieser Raum befindet sich im Westen des 1.Stock	
	4.Zahl	"Auf vier Beinen Ruhend"	Um an die letzte Zahl zu kommen musst du die Stühle Zählen die sich im Raum befinden. Dieser Raum ist im Westen des Erdgeschoss.	
der Safe dann aufgeht	t wirst du eir		n an dem Safe eingeben, also 1.Zahl bis 4.Zahl. Wenn hast du auch dieses Wunder aufgeklärt. Zusätzlich	

5. Wunder

Diese Geschichte ist ziemlich unheimlich. Sie handelt von einem Geheimnis tief unter der Erde. Wusstest du, dass es ein Kellergewölbe unter der Shinra-Villa gibt? Aus dem klingen ständig Furchteinflößende Schreie! Die lassen einem das Blut in den Adern gefrieren. Runter kommt man aber nur über eine geheime Treppe im ersten Stock der Villa. Und den Schlüssel zu dieser Treppe soll ein SOLDAT-Kämpfer namens Sephiroth besitzen.

Dieses Wunder kannst du zu diesen Zeitpunkt noch nicht lösen ...

... also geht es erst einmal mit dem Lösungsweg weiter ...

Nibelheim

Gehe in das Gasthaus und sprich dort oben mit Sephiroth, nach einer kurzen Unterhaltung geht es am nächsten Tag Automatisch zu dem Mako-Reaktor.

Nibel-Reaktor

Nach einer Sequens musst du zu Sephiroth gehen um eine weitere längere Sequens sehen kannst, nach der du die Flucht zurück ins Dorf antreten musst.



Nibel-Gebirge / Reaktoreingang

Hier musst du gleich einen kleinen Zwischenkampf gewinnen, versuche erst die Soldaten zu vernichten und kümmere dich dann um den G-Liquidator, nimm dich aber vor seinen starken und Todbringenden Attacken in acht.

Speichere dann dein Spiel am Speicherpunkt ab und öffne die Schatzkiste gegenüber um ein Weißer Umhang zu bekommen.

Folge nun dem Weg zurück in das Dorf.

Nibel-Gebirge / Pfad

An der nächsten Gabelung folgst du dem Weg zunächst nach Osten ... dort findest du eine Schatzkiste mit einer **HI-Potion** ... lauf dann weiter auf diesen Pfad um am ende zwei Schatzkiste mit einem **Elixier** und einem **TP-Stein** zu finden, sofern du sie nicht schon geöffnet hast.

Nun geht es wieder zurück um den Weg in das Dorf fort zusetzten.

Nibelheim / Peripherie

Lauf hier nach Osten um dort eine weitere Schatzkiste mit einem Äther zu finden. Nun kannst du nach Süden in das Dorf laufen ...

<u>Nibelheim</u>

Sobald du dich wieder bewegen kannst, musst du aus dem Gasthaus gehen, hier triffst du auf Tifa die dir sagt das Sephiroth in der Shinra-Villa ist. Wenn du draußen bist, bekommst du von Aerith einen Anruf ... nach der Sequens geht es wieder zu den Jungen, sprich erneut mit ihm um das nächste Wunder zu lüften ...



5. Wunder

Diese Geschichte ist ziemlich unheimlich. Sie handelt von einem Geheimnis tief unter der Erde. Wusstest du, dass es ein Kellergewölbe unter der Shinra-Villa gibt? Aus dem klingen ständig Furchteinflößende Schreie! Die lassen einem das Blut in den Adern gefrieren. Runter kommt man aber nur über eine geheime Treppe im ersten Stock der Villa. Und den Schlüssel zu dieser Treppe soll ein SOLDAT-Kämpfer namens Sephiroth besitzen.

Lösung:

Sprich mit Cloud neben der Herberge und folge ihm zur Shinra-Villa, lauf dort die Treppe nach oben in den 1.Stock (auch hier solltest du mit Cloud vor der Treppe reden). Hier geht es nach Osten in den unteren Raum. Lauf weiter durch die nächste Tür und Untersuche die Wand um den Weg in das Kellergewölbe zu finden.

Hier kommt es öfters zu Kämpfen mit Sahagin Monstern, sie werden nach dem Kampf jedesmal einen Sargschlüssel fallen lassen. Du brauchst 4 Stück davon. Wenn du sie hast, geht es in die zwei Räume in denen je sechs Särge stehe (die Räume kannst du unten auf der Karte sehen) zu öffnen gehen aber nur je zwei. Die Räume befinden sich im Westen und im Südosten. Öffne dort die Särge, in drei Särgen findest du nur einige Gegner die du vernichten musst und in einem liegt ein Mann (Vincent) er ist im zweiten Raum. Sobald du diesen Sarg geöffnet hast, ist auch dieses Wunder gelüftet.

6.Wunder

Das 6. Wunder ist eine Legende, die von einem "Schatz in den Flammen" spricht.

Du musst zu den Jungen zurück und mit ihm reden ... damit er dir den Hinweis über die Flammen preis gibt und du das 6 Wunder lösen kannst, wenn du nicht zu dem Jungen gehst bleibt es dir verwehrt.

<u>Tipp:</u> In dem Gasthaus kannst du etwas Kleingeld absahnen, dazu musst du das Bild des Mädchens im 1.Stock Untersuchen. Ist das Mädchen auf dem Bild kannst du Gil im ein oder zweistelligen Bereich absahen, ist nur der Stuhl auf dem Bild, dann gibt es nichts zu holen. In dem du die Treppe rauf und runter läufst kannst du das beieinflussen.



<u>Shinra-Villa / Kellergewölbe</u>

Du bist ja nun eh schon hier unten, lauf nun durch die Südliche Tür um zu Sephiroth zu gelangen.

<u>Shinra-Villa / Unterirdisches Labor</u>

Gehe zu Sephiroth und sprich mit ihm, verlasse dann die Bibliothek ... pass auf das du noch nicht in Richtung Ausgang gehst, drehe dich stattdessen ein Stück nach links um dort noch eine Schatzkiste mit einem Elixier zu finden. Lauf nun in Richtung Ausgang um die nächste Sequens anzuschauen, die dich Automatisch in das Dorf zurück bringt ...

Nibelheim

Nun ist es soweit, die bekannte Scene aus Final Fantasy 7 ... Sepiroth ist durchgedreht und hat das Dorf nieder gebrannt. Drehe dich nach hinten, dort findest du noch eine Schatzkiste mit einem Feuerring ...

Lauf dann weiter nach vorn, dort triffst du auf Sephiroth, nach der Sequens solltest du wieder zurück gehen um das 6. Wunder zu lösen ...

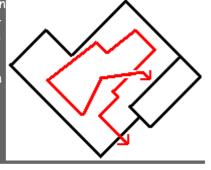


6. Wunder

Hier bei dem brennenden Haus steht nun der Junge, sofern du mit ihm geredet hast, nachdem du das 5. Wunder gelöst hast ... hast du nicht mit dem Jungen geredet dann steht niemand vor dem Haus.

Lösung:

Deine Aufgabe besteht nun die Mutter des Jungen aus den Flammen zu retten, dir bleibt aber nur 1min Zeit und du siehst auch nicht wo Zack hinläuft, da die Kamera außerhalb des Hauses bleibt. Sie bewegt sich aber mit Zacks Weg mit ... eine Kleine Karte gibt es auch aber



dennoch wird es knapp und kniffelig ... also du musst erst in das Haus dort gibt es im Norden eine Treppe die du rauf musst wenn du oben bist musst du Richtung Kamera laufen und dann dich nach rechts zu dem Dachfenster vortasten. Wenn du dort bist drückst du die ganze Zeit X bis du die Frau gefunden hast und nun geht es wieder zurück ... den Weg hoch zufinden ist etwas einfacher ...

Als Dank bekommst du eine STR-Verstärker++ Materia ... und das 7. Weltwunder muss leider etwas warten ...

Folge Sephiroth bis zum Reaktor ...

Nibel-Gebirge / Reaktoreingang

Speichere hier ab und betritt den Reaktor, dort wartet Sephiroth auf den Showdown...



4x Große Element-Materia

TP:	14.350	74.810	
MP:	505	505	
GIL:			
SP:			104
ITEM:		(5)	
Schwäche:	bei jeder Me	ateria unte	rschiedlich



Sephiroth

TP:	52.820	169.189	
MP:	9999	9999	
GIL:	ALL PROPERTY.		
SP:	A Property		600
ITEM:			
Schwäche:		The same	1-7-7

An sich ist der Kampf nicht besonders schwer, Sephiroth bewegt sich nicht sehr schnell. Laufe ständig hin und her und greife an wenn die Zeit günstig ist ... er kann sich zwar Teleportieren, allerdings bringt das nicht viel wenn du in bewegung bleibst. Wenn er über die hälfte seine TP verloren hat wird er vier Materia Beschwören ... wichtig ist es vor allem das du die Grüne Materia Zerstörst, da sie Heilen kann und Barriere sprechen kann. Die Rote Materia ist gegen Eis schwach, die Blaue gegen Blitz und die Gelbe gegen Feuer. nur die Grüne hat keine Schwäche. bedenke das, wenn du alle zwerstörst, kann Sephiroth auch wieder neue erschaffen.

Solltest du von Sephiroth getroffen werden, dann rolle ab um schneller wieder auf die beine zu kommen. Du kannst auch versuchen mit Höllen-Zauber gegen ihn vorzugehen, bei mir waren die normalen Attacken allerdings etwas stärker. Nach dem ersten Kampf wird der Kampf auf eine schmale Brücke verlagert ...

- Land	<u>Sephirot</u>	<u>h</u>	1	
	TP:	31.900	53.000	
	MP:	9999	9999	
	GIL:	ALL PROPERTY.		
	SP:	AL PAR		1200
7	ITEM:		(9)	
	Schwäche:	19	V SATT	
	4		1957391	TRUBBER

Dieser Kampf ist eigentlich genau so wie der erste, nur mit dem Unterschied das du dich nicht über die Klippe fallen darfst, denn dann ist der Kampf vorbei. Also musst du immer nach vorn laufen und Sephiroth mit normalen Attacken Angreifen. Blocke die Angriffe rechtzeitig oder weiche ihnen durch rollen aus damit du von den Angriffen nicht zu weit nach hinten gedrängt wirst. Das geht aber auch mit Höllen-Magie sofern du welche dabei hast. heilen musst du dich schnell, da Sephiroth etwas schneller ist als vorher ...

Nach der etwas längeren aber aufschlussreichen Sequens befindest du dich wieder in der Shinra-Villa ...



<u>Kapitel 9</u>

Shinra-Villa / Unterirdisches Labor

Lauf hier gleich durch die Nördliche Tür, sobald du dich wieder bewegen kannst ... hier findest du im Norden eine Schatzkiste mit 10,000 **Gil** und auf dem Tisch ist das **Dokument 2** welches du dir durchlesen kannst. Gehe dann wieder zurück in den Raum wo Cloud liegt.

Hier findest du noch das *Dokument 1* auf dem Tisch in der Mitte, untersuche dann den Forscher um den **Schrankschlüssel** zu finden. Gehe dann durch die andere Tür um in den nächsten Bereich zu kommen ...

Shinra-Villa / Kellergewölbe

Lauf den bekannten weg zurück in die Shinra-Villa

Shinra-Villa

Gehe hier in den Nebenraum, dort kannst du in dem Regal ein weiteres **Dokument 3** finden und lesen ... begib dich dann in den Westflügel des 1.Stockes. Betritt dort den Raum, gegenüber von dem Tresorraum, hier kannst du einen Schrank finden in dem **5000 Gil** und eine **SOLDAT-Uniform** ist. Auf dem Tisch kannst du ein weiteres **Dokument 6** finden ... verlasse den Raum dann wieder.

Gegenüber, im Tresorraum findest du eine Schatzkiste mit einer Feuga Materia, auf dem Tisch daneben ist wieder ein *Dokument 5* welches du dir durchlesen kannst ... und im Schrank ist das *Dokument 4*.

Lauf jetzt nach unten in das Erdgeschoss, hier findest du neben dem Speicherpunkt eine Schatzkiste mit einem **Shinra-Protektoren** und unter der Treppe findest du das **Dokument 7**.

Lauf dann zu dem Speicherpunkt und sichere hier dein Spiel ... hier werden dann nun auch noch jede Menge neuer Missionen Freigeschaltet ... Mission 1-1-2, 2-2-3, 3-2-5, 5-2-1 und 5-2-2

<u>Hinweis:</u> Du solltest dich hier wieder ausgiebig mit den Missionen beschäftigen ... bis du etwa 50-60% erfüllt hast.

Wenn du alles erledigt hast geht es zum Ausgang der Shinra-Villa ...



Lauf ein Stück gerade aus um eine Mail von dem Jungen aus dem Dorf zu bekommen ...

7. Wunder Das siebte und wahre Wunder ist nun das Dorf geworden, so wie es in der Mail steht ... der Junge hat aber noch einen Schatz in dem Dorf versteckt den es nun noch gilt zu finden. Folge dem Weg, in der Nibelheim / Perepherie nach Nordosten, zu den Bauernhof ganz am ende. Hier kannst du bei dem Gartenzaun etwas Rot-Glühendes entdecken ... Untersuche die Stelle um die Wall Materia zu finden. Und somit hast du auch diese kleine Story

Wenn du das Item hast, kannst du gleich weiter in das Dorf laufen ...

vervollständigt.

Nibelheim

Hier wirst du gleich von etlichen Shinras Attackiert, die du abwehren musst. Insgesamt kommen 3 Gruppen von Gegnern, sie werden versuchen Cloud aus dem Dorf zu ziehen und deine Aufgabe ist es so schnell wie möglich alle anderen Gegner zu vernichten um die Entführung zu stoppen ...

_		
1 Welle	2258cm bis zum Dorfausgang	10 Gegner zu vernichten
2 Welle	2047cm bis zum Dorfausgang	12 Gegner zu vernichten
3 Welle	2210cm bis zum Dorfausgang	16 Gegener zu vernichten

Shinra-Villa

Wenn du alle drei Wellen überstanden hast geht es Automatisch wieder in die Villa um eine kleine Ruhepause einzulegen und Cloud bekommt dort auch seine bekannte Soldat-Uniform ... In der Nacht geht es dann wieder in das Dorf ...

Nibelheim

Hier musst du wieder einige kleinere Kämpfe mit den Shinras führen, die Kämpfe sollten aber wirklich kein Problem sein. Hier gibt es nichts zu holen, lauf also in Richtung Dorfausgang um zu flüchten ...

Nibel-Ebene

Hier musst du einige Flackbots erledigen ... zum einen mit Scharfschützen Geweheren und zum anderen in einem Kampf. Sollten die Gegner Fliehen bekommst du (-) Punkte und für jeden Vernichteten Gegner bekommst du (+) Punkte. Die (+) Punkte kannst du einsetzten um die Waffe zu verbessern und wenn du zuviel Minuspunkte hast bekommst du am ende wenig oder überhaupt keine Items. Hier erst einmal eine Liste der Minuspunkte und die Items die du bekommen kannst ...

-O Punkte Drachenarmband, Gravitas, Sprint, Blitzga

-1 bis -2 Punkte *G*ravitas, Sprint, Blitzga

-3 bis -5 Punkte Sprint, Blitzga

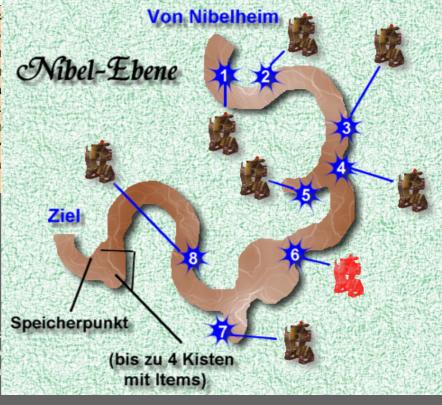
-6 bis -10 Punkte Blitzga
-11 oder mehr Punke keine Items

Die Flakbots haben allerdings auch unterschiedlich viel TP, deshalb reichen bei einigen auch nicht nur ein Treffer. Auf der Folgenden Karte kannst du die Gegner und die Scharfschütze Gewehre sehen. Wenn du zulange zögerst oder daneben schießt werden sie Fliehen und du bekommst einen (-) Punkt.

Du musst versuchen auf den Kopf, bzw auf das Kanonenrohr zu schießen, das zieht am meisten ab. Als zweites kommt der Rumpf und als drittes der Unterbau. Du kannst die Waffe aber nur Maximal auf 10 Punkte aufstocken. Auf der rechten seite kannst du die Karte zu dieser Region sehen. Die Ziffern 1-8 geben die Scharfschütze Gewehre an die du aufnehmen kannst um die Gegner zu erledigen, die Flakbots und die Blauen Linien geben die Richtung an in der die Gegner sind und in die Richtung in die du Schießt. Nun folgt eine Auflistung der Gegner und die Taktik mit der du vorgehen solltest ...

Ziel 1. Hier gibt es nichts zu sagen, schnapp dir das Gewehr und halte es in die nähe des gegnerischen Kanonenrohr bzw auf die Rote Lampe, drücke dann im richtigen Moment ab um den Gegner zu vernichten.

Ziel 2. Hier ist es wieder das selbe wie bei dem ersten Gegner, schnapp dir die Waffe und versuche den Gegner in der nähe der Roten Lampe zu treffen.



Ziel 3. Hier sind schon zwei Gegner, ziele also genau ... lass dir aber nicht all zu viel zeit, sonst werden sie die Flucht ergreifen.

(+) Punkte Bevor du nun weiter gehst solltest du wieder zurück in Richtung Punkt 2 gehen, hier wird nun ein normaler Kampf beginnen wobei du von den vernichteten Gegnern auch (+) Punkte sammeln kannst. Lauf nach dem Kampf wieder zu Punkt 3 und dann wieder zurück um erneut einen Kampf zu provozieren ... Kämpfe hier so lange bis du alle Werte auf 10 Punkte hast und Kauf dir auch die Explosive Munition. Die kannst du aber nur einmal pro erworbene Muni einsetzten.

Ziel 4. Hier wird es schon etwas schwieriger, da du gleich drei Flackbots vor dir hast und sie werden ich auch entdecken, wenn du zulange zögerst ... jeder Schuss muss hier sitzten. Sollte einer sich in der nähe der Fässer befinden, dann schieß auf das Fass ... es wird Explodieren und den Flackbot vernichten.

Ziel 5. Auch hier ist wieder Schnelligkeit gefragt, greif schnell zur Waffe, und ziele auf das Fass um gleich alle drei Flakbots mit einmal zu vernichten, halte das Gewehr aber dennoch bereit falls einer die Explosion Überleben sollte.

Ziel 6. Hier wird es noch etwas schwieriger, wenn du deine Waffe nicht auf Lv 10 hast wird es schwer diese Gegner zu vernichten. Der Linke nennt sich Biggs und hat 9999 TP und der rechte heißt Wedge und hat 7777 TP ... das heißt das du den Linken am besten mit einer Explosiven Munition vernichtest und für den rechten wirst du etwa 3 gezielte Treffer brauchen um ihn zu vernichten. Das muss aber alles sehr schnell gehen, denn sonst werden sie verschwinden. Die Namen werden dir sicher etwas sagen, sie kommen auch in anderen Final Fantasy Spielen vor ...

Ziel 7. Auch hier musst du sehr schnell handeln, denn die Waffe liegt genau in der Blickrichtung der Bots, also heißt es schnell Waffe aufnehmen, zielen und Treffen, sollte einer Fliehen, dann hast du etwas weiter hinten noch ein Fass mit dem du den Flüchtling aufhalten kannst.

Ziel 8. Hier sind es wieder einmal drei Gegner, und sie sind sehr weit weg, also Ziele genau ... Zoome dann zurück um den nächsten ins Visier zu nehmen, so

Waffe.

Wenn du dann aller vernichtet hast geht es weiter zu dem Ende, dort findest du nun 0-4 Schatzkisten, das liegt daran wie viele Gegner geflohen sind ... öffne die Schatzkisten und Speichere dein Spiel bevor du in das nächste Gebiet gehst ... Nach einer längeren weiteren Sequens triffst du auf der Straße nach Cosomo Canyon auf den nächsten Endgegner ...

sparst du dir Zeit beim umher schwenken der



G-Eliminator

TP:	65.300	345.715	
MP:	999	999	
GIL:	ALL PROPERTY.		113
SP:		~	420
ITEM:		(9)	Wegfegen
Schwäche:	19	THE	

Hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten den Gegner zu vernichten, entweder greifst du mit Schwerthieben von hinten an ... dabei musst du aber acht geben, denn der Gegner kann mit seinen langen Klauen auch nach hinten Krallen. Oder und gehst mit Hollen-Blitzga auf den gegner los, dabei musst du aber auf seine Höllen-Magie aufpassen die er ständig einsetzt. Alles in allem solltest du vorher Wall auf die Zaubern, damit die gegnerischen Attacken nicht ganz so hart ausfallen ...

Verlassener Mako-Reaktor

Nach einer kurzen Motorradfahrt bist du in Gongaga gelandet ... lauf hier gleich um den Reaktor herum, in die Nordöstlich Ecke. Sprich dort mit dem Mann der dir von den vier Versorgungskisten erzählt ... Du kannst du mit deinem Schwert die Hinternisse aus dem Weg räumen um die die Schätze aus den Kisten anzueignen.

Öffne zu erst die beiden Kisten im Norden, die eine ist hinter dem Zaun und die andere direkt daneben hinter zwei

Fässern. Hier bekommst du 6000 Gil und eine Hypno-Krone.

Zerschlage nun das zweite Gitter und die Fässer auf der anderen Seite, diese zwei Kisten bewegen sich sobald du dich ihnen näherst ... hier warten zwei Monster auf die die du aber locker besiegen solltest. Sie lassen nach dem Kampf den Schatz aus der Kiste Fallen. Hier bekommst du eine Zeyo-Nuß und die Subspiriga Materia.

Wenn du das erledigt hast geht es weiter nach Süden in den nächsten Bereich ...



Folge hier dem Weg zum Speicherpunkt, dort findest du auch noch eine Schatzkiste mit einem Allheilmittel. Lauf dann weiter nach Westen, nach einer kurzen Sequens geht es zu den zwei Häusern im Nordwesten ... hier findest du eine Schatzkiste mit einem Kopfband und im Süden ist noch eine Schatzkiste mit dem Geheimagentenbedarf. Nun geht es nach Südosten in das nächste Gebiet ...

<u>Bergrücken</u>

gleich zu beginn findest du auf der rechten Seite von dir eine Schatzkiste mit einem Allheilmittel ... folge dann dem Weg weiter, unterwegs findest du noch eine Schatzkiste mit einem Elixier. Oben angekommen musst du einen kleinen Zwischenkampf gegen zwei Monster bestehen, du solltest hier aber keine besonderen Schwierigkeiten bekommen, Zaubere aber auf jeden Fall Wall und konzentriere dich immer nur auf einen Gegner ...

Der Wasserfall

Bevor du dieses Gebiet verlässt solltest du etwa 5 Kämpfe gegen die Himmelsschützen gewinnen denen du hier als normalen Kampf begegnest. Lauf dazu den Berg rauf und wieder runter bis zum Wasserfall. Wenn du den Wasserfall dann überquerst kannst du beobachten wie einige Schatzkisten den Wasserfall hinuntergespült werden. Hier beginnt ein kleines Mini-Game, durch das du dir einige Items Aneignen kannst.

Für jede Kiste bekommst du <mark>300 *Gi*l u</mark>nd für eine bestimmte Anzahl an Kisten bekommst du Items, allerdings schwimmen auch einige Monster den Wasserfall hinunter, wenn du sie berührst wirst du für einige Zeit gelähmt. Hier erst einmal die Items die du bekommen kannst ...

gesammelte Schatzkisten	Preise
0	nichts
1-4	HI-Potion
5-7	HI-Potion, X-Potion
8-9	HI-Potion, X-Potion, Elixier
ab 10	HI-Potion, X-Potion, Elixier, Koboldschlag

Die **Koboldschlag** Materia kannst du nur einmal Gewinnen aber alle anderen Items kannst du mehrfach Gewinnen, wenn ein Spiel vorüber ist verlässt du diesen Bereich und betrittst ihn erneut, nun musst du wieder 5 normale Kämpfe Absolvieren ... erst danach ist das Mini-Game wieder verfügbar.

Die Gegner und die Kisten schwimmen immer in der selben Reihenfolge über das Wasser ... in welcher, kannst du in der Folgenden Liste sehen ...

, J						
Welle	Ganz links	Links	Mitte	Rechts	Ganz Rechts	W/P
1			Kiste			
2		Monster		Monster		
3	Kiste					
4					Kiste	

Das Game ist super einfach, versuche aber nicht zwischen den Monster hindurch zu laufen, renne lieber an das Ufer und warte bis sie weg sind. Eigentlich sollte jeder schon beim ersten versuch alle 10 Kisten schaffen ... wenn du dann fertig bist geht es im nächsten Bereich weiter ...

... folge dem Weg zurück bis zum verlassen Mako-Reaktor, dort wartet schon der nächste Endgegner Kampf ...



6x Landwurm

TP:	4400	72.14	40
MP:	134	134	
GIL:	Bull Hall	18	20
SP:			68
ITEM:		Potion,	PSY-Makonit
Schwäche:	18	100	Eis

Die Würmer werden von Hollander erzeugt und sind echt lästig, weil sich dich mit der Seide für eine Weile Stoppen können und in einer so großen Zahl vorkommen ... hier hast du nur eine reelle Chance, Zaubere Höllen-Feuga um die Gegner zu vernichten. da sie gegen Zustandveränderungen nicht geschützt sind kannst du sie mit dem Zauber Stoppen, Vergiften und sogar sofort Töten. Am besten setzt du den Zauber sofort ein wenn du siehst das Hollander die Würmer auf den Boden wirft.



Hollander

TP:	98.540	487.894	2027
MP:	156	156	
GIL:	ALL PROPERTY.		3000
SP:	A Property		1780
ITEM:		Zustai	ndsschutz
Schwäche:	19	The	

Hollander alleine ist nicht ganz so schwer, aber dennoch solltest du Wall Aufrecht erhalten. Pass aber auf die Zustandsveränderungen auf und Attackiere ihn nicht mit Magischen Attacken, weil er jedes Element halbiert. Versuche stadtdessen Kritische Treffer von hinten auszuführen. Wenn er wieder einige Würmer erzeugt musst du sie mit Höllen-Feuge schnell aus dem Weg schaffen. Seine Subraum-Rakete kann sehr viel TP abziehen, halte also ständig Heilung bereit aber auch Hollander kann sich Heilen. Aber am nervigsten ist sein Unverwundbarkeitstrunk, der auch auf die Würmer wirkt, sofern sie in der nähe von Hollander stehen wenn er ihn benutzt, deshalb musst du sie auch schnell ausschalten. In der Zeit wo er Unverwundbar ist kannst du dich Heilen.

... nach dem langen harten Kampf und der nächsten Sequens hast du auch dieses Kapitel überstanden ...



Kapitel 10 Das Finale

Banora / Ruinen

Folge dem einzigen Weg in das nächste Gebiet ...

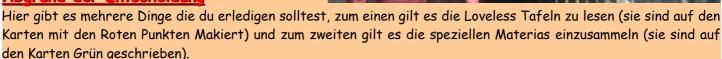
<u>Banora / Peripherie</u>

Auch hier gibt e nur ein Weg und keine Items ... lauf nach vorn zu dem Krater und steige hinab.

Fabrik / Keller

Lauf hier nach Osten in das nächste Areal ...

Abgrund der Entscheidung



Aber das ist auch alles schritt für schritt in der folgenden Beschreibung niedergeschrieben ...

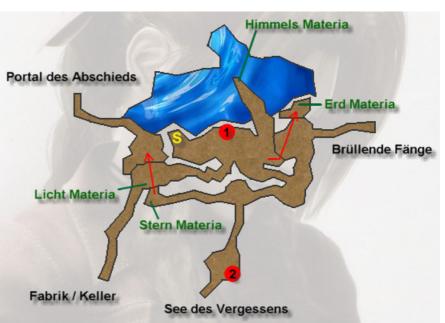


Sammle hier die vier besonderen Materias ein, zufinden sind hier wie du auf der Karte sehen kannst die Licht-Materia, die Himmels-Materia, die Erd-Materia und die Portal des Abschieds Sternen-Materia.

Untersuch dann auch noch das Stein-Ornament (Punkt 1 auf der Karte) um den *Loveless Prolog* zu lesen.

Unterwegs zu der Sternen-Materia machst du noch einen kleinen Abstecher nach Süden, hier findest du das zweite Stein-Ornament (Punkt 2 auf der Karte) den <u>Loveless Akt 1</u>. Lauf dann wieder zurück zu dem Hauptweg der zu der Sternen-Materia führt.

Von dort aus geht es zu dem Östlich gelegenen Ausgang, um in das nächste Gebiet zu kommen.



Brüllende Fänge

Die Zellen kannst du mit dem Roten Rad daneben öffnen ... in der Nördlichen Zelle links findest du eine Schatzkiste mit einer X-Potion und in der Südlichen Zelle rechts ist noch eine Schatzkiste mit der Rauben Materia. Lauf dann die Treppen nach oben zu dem Großen Gitter, hier findest du das dritte Stein-Ornament, den <u>Loveless Akt 2</u>. hier gibt es nun nichts weiter zu erledigen außer die dritte Tür noch zu öffnen!!!

Abgrund der Entscheidung

Folge hier dem Weg der dich zu der Sternen-Materia gebracht hat, dort geht es weiter nach Norden durch den Tunnel um am ende in ein neues Gebiet zu gelangen ...

Portal des Abschieds

Hier gibt es nur eine Aufgabe im Moment, untersuche das Stein-Ornament das gleich am Eingang steht um den Loveless Akt 3 zu lesen. Nun geht es wieder zurück zu dem Abgrund der Entscheidung ...

Abgrund der Entscheidung

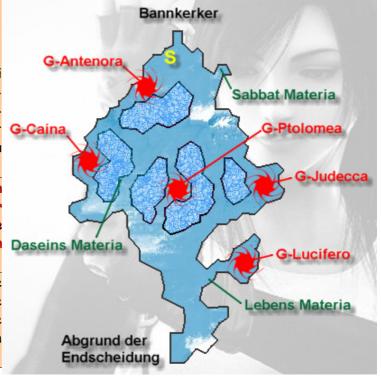
Folge dem Weg zurück bis zu der Gabelung, lauf hier weiter nach Süden in das nächste Gebiet ...

See des Vergessens

Sammle hier zunächst die drei Schatzkisten ein, wobei in jeder eine besondere Materia ist ... die Lebens-Materia, die Daseins-Materia und die Sabbat-Materia. Versuche bei dem lehren der Kisten nicht G-Caina über die Lebensströme zu laufen, ansonsten löst du einen Kampf aus, dazu aber gleich mehr.

Nun müsstest du alle 7 besonderen Materias haben und kannst eigentlich auch sofort zum Endgegner laufen ... wenn du das willst, dann musst du die Folgenden Abschnitte Überspringen und erst bei dem Daseins Materia Portal des Abschiedes wieder weiter lesen ...

... wenn du dir nun alle 4 Loveless-Stein-Ornamente durchgelesen hast, geht es hier weiter ... ich habe die Fundorte der Ornamente noch einmal aufgelistet ... Die Karte rechts kannst du auch benutzen um die folgenden Gegner leichter zu vernichten ...



Loveless Prolog Abgru

Abgrund der Entscheidung, östlich vom Speicherpunkt bei dem See

Loveless Akt 1 Abgrund der Entscheidung, im Süden kurz vor der Sektorgrenze zu See des Vergessens

Loveless Akt 2 Brüllende Fänge, bei dem großen Gatter im Osten

Loveless Akt 3 Portal des Abschieds, gleich am Eingang

... im See des Vergessens gibt es 5 stellen an denen Lebensstrom Austritt, wie auf dem Bild rechts zusehen ist. Wenn du darauf zuläufst und die Ströme Untersuchst wirst du in einen Kampf verwickelt. Auf der Karte habe ich die Kämpfe bzw die Gegner Aufgelistet und hier im Anschluss findest du die Daten der Monster ... für jeden gelesenen Loveless Stein kannst du gegen ein Monster Kämpfen, das fünfte Monster kannst du erst besiegen wenn die anderen vier vernichtet sind.



G-Lucifero

TP;	68.460	392.944	A STEEL
MP: 885 885			
GIL:			44
SP:	- 4		1600
ITEM:			erlenkette
Schwäche:	9		

Im großen und ganzen sind alle 5 Monster gleich bzw sie verhalten sich gleich. Das eine was sie Unterscheidet ist der eine Schwachpunkt den sie haben, der ändert sich von Monster zu Monster. Diesen solltest du auch unbedingt ausnutzen, da die Gegner recht schnell sind und nur schwer zu treffen sind.

Dieser Gegner ist gegen Stopp schwach, lege also zb Höllen-Feuga an ... mit dem Zauber kannst du ihn für eine Weile Stoppen um ihn in ruhe vernichten zu können.



G-Judecca

TP:	68.460	392.944	3077
MP:	885	885	
GIL:		ALC: NO	44
SP:	- 4		1600
ITEM:		Rune	narmband
Schwäche:			

Im großen und ganzen sind alle 5 Monster gleich bzw sie verhalten sich gleich. Das eine was sie Unterscheidet ist der eine Schwachpunkt den sie haben, der ändert sich von Monster zu Monster. Diesen solltest du auch unbedingt ausnutzen, da die Gegner recht schnell sind und nur schwer zu treffen sind.

Dieser Gegner ist gegen Bennomen schwach, lege also das Accessoire Schockimpuls an. So besteht die Chance den Gegner mit einem Schwerthieb Benommen zu machen.



G-Ptolomea

TP:	68.460	392.944	30,75
MP:	885	885	
GIL:			44
SP:	- 40		1600
ITEM:			Karbonreif
Schwäche:			

Im großen und ganzen sind alle 5 Monster gleich bzw sie verhalten sich gleich. Das eine was sie Unterscheidet ist der eine Schwachpunkt den sie haben, der ändert sich von Monster zu Monster. Diesen solltest du auch unbedingt ausnutzen, da die Gegner recht schnell sind und nur schwer zu treffen sind.

Dieser Gegner ist gegen Wegfegen schwach, lege also die Wegfegen Materia an und setzte sie ein um den Gegner mit etwas Glück aus dem Kampf zu Fegen ...



G-Caina

TP:	68.460	392.944	3277
MP:	885	885	
GIL:			44
SP:	- 4		1600
ITEM:		G	oldarmband
Schwäche:			

Im großen und ganzen sind alle 5 Monster gleich bzw sie verhalten sich gleich. Das eine was sie Unterscheidet ist der eine Schwachpunkt den sie haben, der ändert sich von Monster zu Monster. Diesen solltest du auch unbedingt ausnutzen, da die Gegner recht schnell sind und nur schwer zu treffen sind.

Dieser Gegner ist gegen Tod schwach, nimm hierzu wieder den Höllen-Feuga Zauber. Da er auch den Zustand Tod auslöst, so kannst du den Kampf vorzeitig beenden.









G-Antenora

TP:	68.460	392.944	
MP:	885	885	
GIL:		1	44
SP:	- 4		1600
ITEM:	Flu	ss-Chocobo	-Armband
Schwäche:			

Im großen und ganzen sind alle 5 Monster gleich bzw sie verhalten sich gleich. Das eine was sie Unterscheidet ist der eine Schwachpunkt den sie haben, der ändert sich von Monster zu Monster. Diesen solltest du auch unbedingt ausnutzen, da die Gegner recht schnell sind und nur schwer zu treffen sind.

Dieser Gegner ist gegen Gift schwach, nimm wieder den Höllen-Feuga Zauber um den Gegner zu vergiften und so kontinuirlichen Schaden zu verursachen.

Wenn du nun alle fünf Gegner besiegt hast, dann ist im Norden eine Brücke entstanden über die du in das nächste Gebiet kommst ...

Bannkerker

Auch hier habe ich wieder eine Karte erstellt womit du leichter durch das Areal kommen solltest. Hier musst du bestimmte Göttinnen-Schlüssel finden um die großen Tore aufzuschließen und somit weiter vorzudringen. Hier nun erst einmal eine kurze Beschreibung der Karte.

Die Items, sind Blau dargestellt und wichtige Items sind Grün. Die Grünen Türer kannst du mit dem Rad daneben öffnen, die schwatzen kann man nicht öffnen und die Roten Türen die durchbuchstabiert sind ... für diese brauchst du die Göttinnen-Schlüssel.

Laborschlüssel	
The second secon	
Bann-Klinge	12 6
	1
e la	- 2
Graviga Gravig	
	100
	1
	1
n Phönixfeder Dämone	nbann
e A	- The second
e Elixier L	
Fluss-Chocobo-	
Armband	
See des Vergessens	

Tür A	Göttinnen-Basisschlüssel	gewinnen von Monster Albtraum
Tür B	Göttinnen-Sakralschlüssel	gewinnen von Monster Albtraum
Tür C	Göttinnen-Solarschlüssel	gewinnen von Monster Hopser
Tür D	Göttinnen-Herzschlüssel	gewinnen von Monster Hopser
Tür E	Göttinnen-Halsschlüssel	gewinnen von Monster Todesmaschine
Tür F	Laborschlüssel	in einer Schatzkiste im Nordosten

Tür A

Hol dir gleich hier im ersten Raum rechts das Fluss-Chocobo-Armband aus der Zelle ... Die Göttinnen-Schlüssel solltest du schnell gewonnen haben da hier im ersten Raum bereits die Gegner Albtraum und Hopser vorkommen. Sollte kein Kampf passieren, dann musst du in die Zelle laufen und dann wieder auf den Hauptgang zurück. Öffne dann mit dem Göttinnen-Basisschlüssel die erste Tür A.

Tür B

Lauf nach Norden, öffne die Zelle und hole dir die **Graviga** Materia. Öffne nun die nächste Tür B, wie schon gesagt die Schlüssel kannst du von den Monstern Gewinnen ... solltest du den richtigen also noch nicht haben, dann musst du noch etwas Kämpfen.

Tür C

Die **Bannklinge** im Norden erreichst du nur über die Nachbarzelle, dort gibt es einen Durchbruch der dich zu der Schatzkiste bringt. Von den Todesmaschinen die du hier in diesen Gebiet triffst bekommst du den letzten Göttinnen-Halsschlüssel, öffne damit die nächste Tür C.

Tür D

Lauf hier erst einmal nach Nordosten um dir das **Dämonenbann** zu holen, hier kannst du dann auch gleich Speichern. Weiter geht es dann zu der Zelle in der der Laborschlüssel ist, ihn erreichst du wieder nur durch die Nachbarzelle. Wenn du ihn hast geht es zu Tür D die du nun aufschließt ...

Tür F

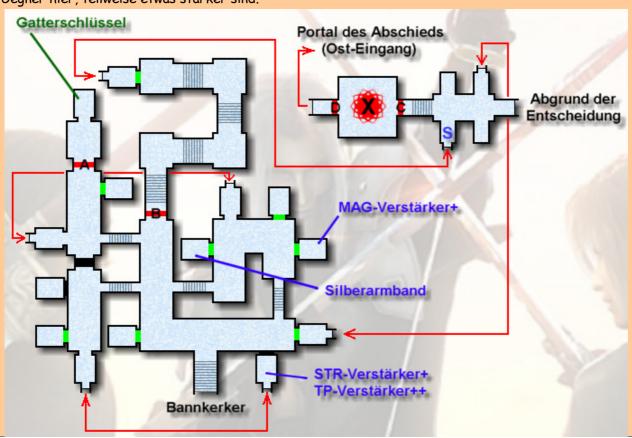
Lauf erst einmal hier nach Süden und öffne die linke Tür und die Südliche, die linke ist lediglich ein Verbindungstunnel und in der Südlichen Zelle findest du eine Schatzkiste mit einer **Phönixfeder**. Öffne dann die Tür F mit dem Laborschlüssel. Hier findest du links und ganz hinten im Raum je einen <u>Laborbericht</u>, wenn du das Labor wieder verlassen willst wirst du von vier Materias angegriffen ... diese Gegner sollten dir bekannt vor kommen. Nach der Vernichtung der Monster geht es zurück nächsten Tür

Tür E

Den Schlüssel zu dieser Tür hast du ja von den Todesmaschinen bekommen, öffne sie und gehe weiter in das nächste Areal ...

<u>Brüllende Fänge</u>

Hier ist es wieder das selbe wie dem letzten Gebiet, wieder bekommst du Göttinnen-Schlüssel nach den Kämpfen und wieder musst du die großen Türen damit aufschließen ... mit einen kleinen Unterschied, ich möchte behaupten das die Gegner hier, teilweise etwas stärker sind.



Tür A Göttinnen-Zyklopschlüssel gewinnen von Monster Teufelsauge
Tür B Göttinnen-Kronenschlüssel gewinnen von Monster Riesenpanzer
Tür C Gatterschlüssel in der Schatzkiste hinter Tür A
Tür D Göttinnen-Flügelschlüssel gewinnen von Endgegner König Behemoth

Tür A

Schlage gleich zu beginn den rechten Weg ein, öffne hier im Südosten die Tür und lauf dann nach Norden wo du die zwei Schatzkisten mit einem **MAG-Verstärker** in der rechten Zelle und einem **Silberarmband** in der linken Zelle plündern kannst.

Betritt dann die Nördliche Zelle auf der linken Seite, dort befindet sich ein Durchbruch der dich zu einer Zelle im Westen bringt. Gehe aus der Zelle heraus und lauf einfach nach Norden um zu Tür A zu kommen.

Achtung: Der Riesenpanzer, den du hier begegnest könnte dir Schwierigkeiten bereiten.

Schnapp dir dann hinter der Tür A den Gatterschlüssel und lauf wieder zurück ...

Tür B

Lauf nun wieder zurück zu der Zelle, durch die du hier her gelangt bist, gehe dort gegenüber die Treppe nach oben und du stehst direkt vor Tür B. Bevor du diese öffnest geht es nach Süden, lauf an der nächsten Treppe nach Westen und dann weiter nach Süden (ganz im Südwesten) zu einer offenen Zelle. Auch hier findest du wieder einen Wanddurchbruch den du benutzen solltest um zu zwei Schatzkisten zu kommen. Hier findest du den STR-Verstärker++ ... Lauf nun den Weg wieder zurück zu Tür B die du nun öffnen kannst ...

Tür C

Folge den Stufen nach unten bis du vor einer Zelle stehst...

<u>Tipp:</u> Wie du sicher mitbekommen hast kommt es auf den Stufen bzw zwischen den Treppen zu Kämpfen gegen die Monster Teufelsauge, wenn du hier das Accessoire Mog-Talisman anlegst (den kann man im Sektor7/Geschäft kaufen), läßt jedes Monster 2x PSY-Makoniten fallen ... so kannst du deinen PSY-Makoiten bestand aufstocken und das so lange du Lust hast. Hier noch ein kleiner Tipp zum vernichten der Monster ... lege einen Höllen Zauber, also zb Höllen-Feuga und die Materia Zustandsangriff an, da die Gegner weder gegen Gift, Stopp noch gegen Tod geschützt sind hast du gute Chancen die Monster sofort mit einem Schwerthieb ins Jenseits zu schicken ... so hatte ich in kürzester Zeit 99 PSY-Makoniten zusammen.

... öffne diese und gehe durch den Durchbruch in der Wand. Der folgende Ort sollte dir bekannt vorkommen, hier warst du nämlich schon einmal. Speichere an dem Speicherpunkt ab, bereite dich auf den folgenden Kampf vor und öffne dann die Gattertür C mit dem Gatterschlüssel um gegen König Behemoth kämpfen zu können.



König Behemoth

TP:	118.780	576.416	
MP:	321	321	
GIL:			96
SP:			316
ITEM:	Göt-	tinnen-Flüg	elschlüssel
Schwäche:	1	The same	

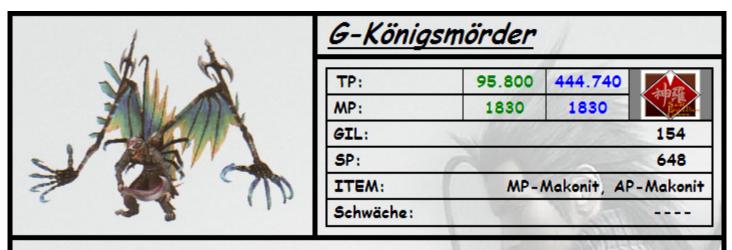
Natürlich ist jede Attacke gefährlich, aber wenn die die 9999TP Grenze durchbrochen hast sollte der Gegner nicht mehr ganz so Gefährlich sein. Mit einigen Angriffen kann er aber denoch etwa 10.000TP abziehen. Also brauchst du Wall, des weiteren brauchst du Bann um den Regena Zauber aufzuheben, den er später auf sich spricht. Am meisten musst du auf seine Dreher aufpassen, wenn er das macht oder zustößt musst du sofort abrollen um dem Angriff auszuweichen ... ansonsten wird dich das zu viel TP kosten.

Der Gegner ist Optional, also musst du ihn nicht vernichten, wenn er dir zu stark sein sollte ...

Wenn er das Zeitliche Gesegnet hat, hast du den letzten Göttinnen Schlüssel bekommen und du kannst die letzte Tür aufschließen, die Tür im Westen. Folge dahinter dem Weg um zu einer anderen Stelle des Portal des Abschiedes zu kommen. Benutze dort den Fahrstuhl um nach unten zu fahren ...

<u>Portal des Abschiedes</u>

Nun geht es langsam dem Ende zu, gehe erst einmal Speichern. Nun gehst du zu dem kleinen Podest das im Norden vor dem Großen Tor steht, setzte hier die besonderen Materias ein um das Tor zu öffnen ... Hier triffst du auf den nächsten Gegner der dich davon abhalten will zu Genesis vorzudringen ...



Zaubere hier zu beginn gleich wieder Wall. Der Gegner wendet Zauber wie Tri-Blizga und Höllen-Feuga an, schau also das du gegen Zustandsveränderungen geschützt bist, mit Zustandsschutz und Höllen-Feuga zb. Du kannst dich auch mit einem Accessoire gegen Elementar Zauber schützen. Achte auf seine sehr starken Angriffe und halte Heilung bereit. Wenn du einen Angriff kommen siehst dann versuche dich vorher abzurollen oder abzublocken.

Nachdem du den Gegner aus dem Weg geräumt hast geht es noch ein letztes mal zum Speichern, bereite dich auf den letzten Kampf vor und lauf dann durch das Portal ...



Licht des Verderbens



Genesis-Avatar

TP:	600.000	1.918.228	30,777
MP:	2301	2301	
GIL:	11/3/11		
SP:			
ITEM:	1		
Schwäche:			



Materia

TP:	230.000	735.321	
MP:	5000	5000	
GIL:		/	
SP:			
ITEM:			
Schwäche:			

Der Genesis-Avatar ist nicht dein Hauptziel, ihn kannst du nur mit Magischen Attacken zuleibe rücken, aber das brauchst du nicht. Du solltest dich auf die Materia bzw auf das riesige Schwert konzentrieren das er kurz nach dem Kampfbeginn in den Boden steckt, wenn du das vernichtest ist auch der Avatar vernichtet. Das Schwert ist aber nicht die ganze Zeit da, nach einer Weile nimmt er es wieder zurück. Außerdem Beschwört er auch einige verschiedene Helfer, die dienen aber nur als Ablenkung damit du nicht die ganze Zeit auf das Schwert einhämmern kannst ... Vernichte die Helfer mit Zauber die auf alle mehrere Gegner gehen oder Wirbelattack+ oder auch Hochsprung. Alles in allem wirst du Wall brauchen und Vitaga währe auch ratsam.

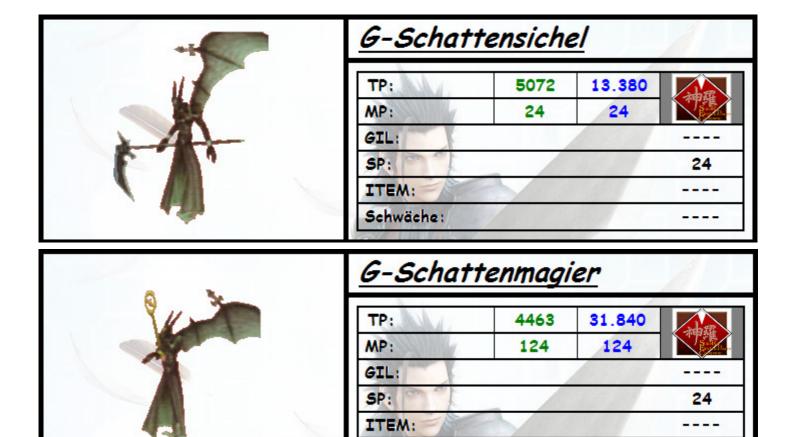
Also hier nocheinmal zusammengefasst ... Zaubere zu beginn Wall, warte bis das Schwert im Boden steckt und benutze Zauber die alle Helfer treffen ums sie schnell aus dem Weg zu räumen, konzentriere dich dann auf das Schwert und Attackiere es bis der Avatar es wieder entfernt. nun ist Zeit zu Heilen oder Wall erneut zu Zaubern. Warte wieder bis das Schwert im Boden ist usw.

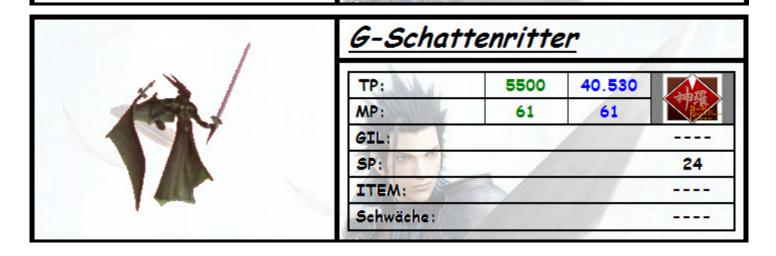
Die Helfer habe ich auf der nächsten Seite aufgeführt ...











Schwäche:

<u>Tipp:</u> Wie schon oben beschrieben sind das die Helfer die in Gruppen auftauchen sobald das Schwert den Boden berührt, vernichte sie am besten mit Höllen-Feuga, da sie gegen den Zustand Stopp nicht geschützt sind, hast du so einen kleinen Vorteil. Sie sind aber auch gegen Wegfegen nicht geschützt aber der Angriff dauert zulange bis Zack ihn Ausgeführt hat ...

... Sobald du den Gegner erledigt hast, folgt eine kurze Sequens mit Genesis ... nun musst du gegen ihn Antreten ...



Genesis

TP:	99.999	614.329	
MP:	9999	9999	
GIL:			
SP:		00 6	
ITEM:	(C)		
Schwäche:		2	

Zaubere hier gleich zu beginn wieder Wall. Weiche seinen Angriffen mit der Rolle aus und versuche ihn von hinten zu Attackieren, um Kritischen schaden zu verursachen. seine Angriffe sind im Wall Modus nicht besonders stark, nur die Anzahl ist gefährlich. Heile dich rechtzeitig und gehe weiter mit Schwerthieben auf ihn los ... es ist nur eine Frage der Zeit das du ihn besiegst. Wenn du die 9999 TP grenze durchbrochen hast wird der Kampf noch einfacher ... so hab ich mich nicht ein einzigstes mal Heilen brauchen.

Nachdem du nun auch diesen Kampf gewonnen hast folgt eine Sequens in der du sehen kannst wie auch Genesis durch die Göttin Minerva in den Lebensstrom eingeht.

Nach einer längeren Sequens folgt dann die Rückkehr in Richtung Midgar, doch auf den berühmten Hügel, den man schon in Final Fantasy 7 und auch in Final Fantasy AC sehen konnte, kommt es zum Showdown ...

Nun stehst du vor einer Übermacht der Shinra-Arme ... hier gibt es kein Sieg für Zack ... nach zwei DBW-Aktionen ist der

Kampf vorbei ... dann stehst du sehr geschwächt gegen drei Infanteristen gegenüber die du aber auch nicht vernichten kannst ... nun folgt die letzte Sequens, in der du auch siehst wie Zack, Cloud sein Schwert übergibt ... und nach dem Abspann siehst du noch die Übergangssequens zu Final Fantasy 7.





Die Fundorte aller Shops

Name des Shops: Shinra-Kiosk
Wann verfügbar: Gleich zu beginn

Name des Shops: Sektor 8/Materia-Handlung

Wann verfügbar: Beende Mission 6-2-1

Name des Shops: Sektor 5/Materia-Handlung

Wann verfügbar: Beende Mission 6-2-3

Name des Shops: Sektor 6/Accessoire-Laden

Wann verfügbar: Beende Mission 6-2-6

Name des Shops: Sektor 7 Geschäft

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 4-4-3

Name des Shops: Agentenbedarf

Wann verfügbar: Kapitel 4, nach dem Sieg über den G-Vernichter

Name des Shops: Geheimagentenbedarf

Wann verfügbar: Kapitel 9, in einer Schatzkiste in Gongaga

Name des Shops: Schildkrötenparadies

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 4-3-6

Name des Shops:Wutai SchwarzmarktWann verfügbar:Beende Mission 4-2-6

Name des Shops: Gongaga-Handelshaus

Wann verfügbar: Beende Mission 2-3-1

Name des Shops: Nibel-Accessoires

Wann verfügbar: in einer Schatzkiste in Mission 6-4-4

Name des Shops: Junon-Souvernirs

Wann verfügbar: in einer Schatzkiste in Mission 2-4-1

Name des Shops: Knochendorf-Kommerz

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 7-5-3

Name des Shops: Mithril-Minenhandlung

Wann verfügbar: Beende Mission 2-4-5

Name des Shops: Duo-Versand

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 9-3-3

Name des Shops: Schatten-Versand

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 9-5-4

DBW-Fundorte

DBW Bilder der Charaktere:

DBW Name: Silhouette (drei gleiche schwarze Umrandungen)

Name des Angriffs: Schwertkombo

Art des Angriffs: Fügt einem Feind Schaden zu Wann verfügbar: Automatisch zu beginn des Spiels

DBW Name: Sephiroth

Name des Angriffs: Achtstreich

Art des Angriffs: Fügt einem Feind 8 Treffer zu Wann verfügbar: Automatisch zu beginn des Spiels

DBW Name: Angeal
Name des Angriffs: Rush Assault

Art des Angriffs: Fügt einem Gegner 15 Treffer zu, KONS des Gegners spielt keine Rolle, kann

Benommenheit bei einen Gegner auslösen

Wann verfügbar: Automatisch zu beginn des Spiels

DBW Name: Tseng
Name des Angriffs: Luftschlag

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, PSY der Gegner spielen keine Rolle

Wann verfügbar: Automatisch zu beginn von Kapitel 2

DBW Name: Cloud

Name des Angriffs: Meteorschauer

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu Wann verfügbar: Automatisch in Kapitel 5

DBW Name: Aeris
Name des Angriffs: Heilwelle

Art des Angriffs: Gibt Unverwundbarkeit und stellt max TP, MP und AP wieder her ... kann die werte

verdoppeln oder mit der Federkappe sogar verdreifachen

Wann verfügbar: Automatisch zu beginn von Kapitel 4

<u>DBW Name:</u> <u>Cissnei</u>

Name des Angriffs: Glückssterne

Art des Angriffs: Zack bekommt Kritisch Status und landet nur Kritische Treffer

Wann verfügbar: Automatisch in Kapitel 3

DBW Name:GenesisName des Angriffs:Apokalypse

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu Wann verfügbar: Automatisch in Kapitel 5

DBW Bilder der Aufrufe:

DBW Name: Ifrit

Name des Angriffs: Purgatorium

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, PSY der Gegner spielen keine Rolle

Wann verfügbar: Schafft Mission 8-1-1

DBW Name: Bahamut

Name des Angriffs: Megaflare

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, PSY der Gegner spielen keine Rolle

Wann verfügbar: Schafft Mission 8-1-4

DBW Name: Zorn-Bahamut

Name des Angriffs: Exaflare

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, PSY der Gegner spielen keine Rolle Wann verfügbar: In Mission 8-5-6 gegen ihn Kämpfen (er ist in einer Schatzkiste)

DBW Name: Odin

Name des Angriffs: Zantetsuken

Art des Angriffs: S Sofort Tod für alle Gegner (funktioniert nicht bei allen Gegnern)

Wann verfügbar: Beende Mission 8-1-6

DBW Name: Phoenix

Name des Angriffs: Lebensflamme

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, PSY der Gegner spielen keine Rolle + Schutzengel Status

Wann verfügbar: In Nibelheim, Kapitel 8 Nibelheim ... das 7 Wunder Mini-Game



DBW Bilder des Chocobo Modus:

DBW Name: Chocobo

Name des Angriffs: Chocobo-Tritt

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern schaden zu, KONS der Gegner spielen keine Rolle

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 8-4-1

DBW Name: Cactuar

Name des Angriffs: 1000 Nadeln

Art des Angriffs: Fügt allen Gegnern 18x schaden zu

Wann verfügbar: Beende Mission 10-1-3

DBW Name: Tonbery

Name des Angriffs: Todesstoß

Art des Angriffs: Fügt einen Gegnern schaden zu, KONS des Gegners spielt keine Rolle

Wann verfügbar: Beende Mission 10-2-3

DBW Name: Cait-Sith

Name des Angriffs: Löwenmut

Art des Angriffs: Heilt Gift, Still, Benommenheit und Stopp ... gibt Radix, Barriere, Z-Barriere, MP-Frei, AP-

Frei keinen Schaden und keinen Magischen schaden

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 8-4-3

DBW Name: Mogry

Name des Angriffs: Mogry-Hokuspokus

Art des Angriffs: Erhöht das Level der angelegten Materia um die Mogry-Hokuspokus Stufe + Regena Status

Wann verfügbar: In einer Schatzkiste in Mission 8-4-4

DBW Name:ZauberpottName des Angriffs:Utensilienraub

Art des Angriffs: Man bekommt abhängig von der Stufe des Limits bestimmte Items

Wann verfügbar: Wenn du den Zauberpott erstmals in Mission 10-2-3 triffst, musst du wir er es verlangt

bestimmte Attacken ausführen.

DBW Name: Satz mit X!

Name des Angriffs: Verfehlt

Art des Angriffs: Zack erleidet schaden und wird Benommen (Dieser DBW-Misserfolg ist sehr selten, kann

eintreten wenn der Chocobo Modus Aktive ist und weder ein DBW Erfolg gelingt und auch

kein Bonus Erfolg vorliegt, also wenn auch die drei Zahlen nicht übereinstimmen)

Wann verfügbar: Ab dem Zeitpunkt wenn der Chocobo Modus verfügbar ist

Items für den Utensilienraub des Zauberpotts

Utensilienraub Stufe	Mögliche Objekte die <mark>man erhal</mark> ten kann
Stufe 1	Vitaga, Subvita, Graviga, Analyse
Stufe 2	Eisenreif, Titanreif, Karbonreif, Platinreif
Stufe 3	Kaiserkralle, Shinra-P <mark>rotek</mark> toren+, Königskrone, Kristallkugel
Stufe 4	5x Elixier, 10x Elixier, Phönixfeder, 3x Phönixfeder
Stufe 5	Schleife, Goldbarren, 3x Goldbarren, 5x Goldbarren

Tipps und Tricks

Zornes Ring

Diesen Ring bekommst du wenn du alle DBW Bilder hast und dann im Menue die DBW auswählst ... durch diesen Ring wird jeder Angriff mit einem Konter beantwortet, kurz gesagt Konterattack. Du kannst ihn aber nur einmal bekommen, wenn er beim zweiten Durchlauf in deinem Inventar ist bekommst du ihn kein zweites mal.

Genii-Rüstung

Genji-Rüstung ... sie erhälst du wenn du alle DBW Bilder auf 100% hast, das heißt du musst alle Video-Einspielungen während einer DBW Aktion gesehen haben, das ist reine Glückssache und natürlich auch eine Frage wie oft man einen DBW erhält. Bei mir hat es bei Cloud und Aerith am längsten gedauert, lege den Glücksbringer an um mehr DBW Erfolge zu haben oder auch die Speziellen-Materias um gezielt einen bestimmten Limit zu erhalten.

Materia Level "einfach" erhöhen

Wenn du schnell die Materias Aufleveln willst dann nutze dazu Mission 1-1-4 bis 1-1-6. Nutze dazu noch eine Materia oder ein Item um dein Glück zu erhöhen ... wenn du dazu auch noch die Materia Mogry-Hokuspokus besitzt hast du nach einiger Zeit unzählige Master Materias.

Die Materia Mogry-Hokuspokus kannst du im Junon-Souvenirs Kaufen.

Und hier noch ein Tipp damit die Missionen einfacher werden, rüste dich mit zb Höllen-Feuga aus und nimm die Materia Zustandsangriff noch mit dazu, so reicht meist schon ein schlag und ein Gegner fällt Tod zu Boden, da sie nicht gegen Zustandsveränderungen geschützt sind.

24,000 SP

In der Missions-Kategorie 9, also Höhlen voller Wunder, tauchen im Verlauf Kakteen auf... für deren Vernichtung bekommst du 24.000 SP. Wie man weiß erhöhen sich die SP auch noch, wenn man zb 3 Monster besiegt ohne selbst schaden zu nehmen ... dann bekommt man nämlich zb für das dritte Monster SP \times 3

99x Phönixfeder

Beim Kampf in Mission 9-6-6, gegen den Ultimativen Boss Minerva kann 99x Phönixfedern klauen. Du kannst auch immer wieder gegen den Gegner Antreten und immer wieder 99x Phönixfedern stehlen.

Status der Materias

Es g<mark>ibt</mark> bestimmte grenzen die Utensilien bei einer Materia-Fu<mark>sion ausrichten können</mark>. Wie du sicher weißt können Utensilien die Werte bei einer Fusion steigern, allerdings nur bis zu einem bestimmten wert ... hier einige Beispiele:

Anzahl der Utensilien	Name der Utensilien	steigender Stat <mark>us</mark>	Max erreichbarer Status mit dem Utensiel
1	Heldentrunk	STR+1	STR+100
1	Elixier	TP+10%	TP+999%
3	Fortunastein	GLK+1	GLK+66
3	Magiestein	MAG+1	MAG+66
3	Weißer Umhang	PSY+1	PSY+66
5	KONS-Makonit	KONS+1	KON5+40
5	Eisreif	PSY+1	P5Y+40
8	Eisenreif	TP+10%	TP+250%
10	Bronzearmband	MP+10%	MP+200%
20	Potion	TP+10%	TP+100%

Du siehst also, dass um so mehr Items du brauchst um ein zb STR+ zu erreichen, die Max Grenze sinkt. Aber das heißt nicht das du dann nichts mehr tun kannst, du kannst dann mit einem Hochwertigerem Item weiter Fusionieren oder zwei Materias mit hohen Werten zusammen fügen.

Hier noch etwas wichtiges, du kannst nicht mehr wie +100 STR, KONS, MAG, PSY und Glück bei einer Materia erreichen, genau so wie du nicht mehr wie +999% bei TP, MP und AP erreichen kannst ... man könnte auch sagen 999% = 100

Mit den Hochwertigen Utensilien lassen sich die Werte der Materias ändern, von STR in KONS zb

Level Up und Bonus der Materias

Auch hier gibt es einiges zu beachten, wie du sicher gemerkt hast geben die Materias bei einem Stufen Aufstieg einen Bonus auf den Status ab ... hier wieder einige Beispiele:

Materia Name	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Wert
Feuer	1	+1			+1	MAG
Vitra	+1	+1			+1	PSY
Höllen-Eisga	+1	+1	+1	+1	+1	MAG
Tri-Feuer	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	MP
STR-Verstärker++	+3	+3	+4	+4	+5	STR
Utensiliator	+50%	+50%	+50%	+50%	+50%	AP
Zustansangriff	+5	+5	+5	+5	+5	MAG

Wie du auch hier sehen kannst, um so besser die Materia, um so höher ist auch der Status+

Aber eigentlich wollte ich damit folgendes sagen, wenn du zb einen Höllen-Feuga Zauber hast, bekommst du bei einem Lv up einen Status+ bei MAG ... wenn du jetzt in einer Materia Fusion einen Höllen-Feuga Zauber erhälst und hast ein Heldentrunk als Utensil benutzt ändert sich der Wert von MAG in STR. Sollte die Materia nun ein Level up bekommen, steigen die Werte nicht mehr.

Kurz gesagt, jede Materia gibt nur für den ihm zugehörigen Wert einen Bonus bei einem Level up.

Zu guter letzt noch einen Tipp zum schnellen Status aufwerten

Im letzten Kapitel, kurz vor dem ende vom Abschnitt Brüllende Fänge, wenn du die Tür B mit einen der Göttinnen Schlüssel geöffnet hast ... triffst du auf den Treppen die Gegner Teufelsauge und Granate.

Lege hier den Mog-Talisman an um immer seltene Items zu bekommen, dazu brauchst du noch die Materia Zustandsangriff und einen Höllen-Zauber. Hier triffst du dann immer 2x Teufelsauge und eventuell eine Granate. Dank des Mog-Talisman bekommst du von jeden Teufelsauge 2x PSY-Makonit. Nach etwa 15min hatte ich so 95 PSY-Makoniten und konnte so einen Zauber auf 20 PSY Punkte aufstocken ... laut der oben stehenden liste geht das aber nur bis du 40 Punkte bei einer Materia hast. Dann hab ich die nächste Materia auf 40 Punkte erhöht und diese beiden Fusioniert und ich hatte dann eine Materia mit 60 Punkten.

Klar dauert es ein paar Stunden, aber so leicht und schnell geht es nirgens, es sei denn du hast das Utensil Edelsteinring, dann bekommst du das Doppelte an Makoniten die die Gegner fallen lassen.

