

Die Komplettlösung zu Final Fantasy 7

Mako Reaktor Nr.1

Schätze: Trank, Phönix-Feder, Wiederherstellen-Substanz.

Anfangsausrüstung: 4 Tränke, 1 Äther, 1 Phönix-Feder, Zauber-Substanzen Eis und Blitz.

Nach der Ankunft mit dem Zug durchsucht ihr zuerst den in rot gekleideten Soldaten, um an einen **Trank** zu kommen, bevor ihr weiter zur Tür vorne links lauft (für das gesamte Spiel gilt jetzt, dass wenn ihr die X-Taste gedrückt haltet und das Steuerkreuz bewegt, ihr dabei rennen werdet), durch die eure Gruppenmitglieder gerannt sind. Dabei werdet ihr zunächst von zwei Soldaten aufgehalten, die ihr jeweils mühelos mit einem Schlag beseitigen könnt. Danach schnappt ihr euch noch von dem anderen in rot gekleideten Soldaten ebenfalls einen **Trank** und verlasst anschließend den Bahnsteig durch die Tür vorne links. Lauft hier nach Norden zu euren Kumpels, die sich mit euch unterhalten werden und anschließend nach eurem Namen fragen (hier könnt ihr für eure Heldenfigur Cloud auch einen eigenen von euch ausgedachten Namen geben). Nach der Namenseingabe wird der Avalanche-Anführer Barret (ihr könnt auch ihm einen von euch ausgedachten Namen geben) auftauchen und euch sagen, dass er euch mißtraut. Cloud wird dann kurzzeitig auf das Shinra-Gebäude starren und anschließend durch das Tor laufen. Im nächsten Bildschirm folgt ihr euren Kameraden auf Schritt und Tritt in den Eingang des Shinra-Gebäudes (oben, rechts, oben, links). Dort angekommen lauft ihr auf dem Durchgang geradeaus weiter bis zur Gabelung, von der aus ihr nach Norden zum nächsten Raum lauft, der in den Sicherheitstrakt führt. Hier lauft ihr zu eurer Gruppe, wo Barret wieder einmal mit euch spricht. Nachdem ihr seine Moralpredigt unterbrochen habt (weil ihr sie gar nicht hören wollt), schließt er sich eurer Party an. Sprecht nun zum Avalanche-Mitglied am Sicherheitstor, damit dieser für euch den Sicherheitscode dort knackt und ihr weiterlaufen könnt. Folgt ihm dahinter zur nächsten Tür und sprecht ihn nochmals an, damit er erneut für euch die Tür knackt (gleich hinter dieser Tür könnt ihr im rechten unteren Raum eine **Phönix-Feder** aus einer Schatzkiste entnehmen). Am Ende des Ganges kommt ihr an einen Fahrstuhl, an dem ihr das Avalanche-Mitglied (Jessie) anspricht müsst, um den Aufzug betreten zu können. Im Fahrstuhl stellt ihr euch auf die rechte Seite und betätigt dort das Schaltpult (mit den zwei Richtungspfeilen), um ein Stockwerk tiefer zu fahren. Nachdem ihr in der nächsten Etage den Fahrstuhl verlassen habt, folgt ihr Jessie die lange Treppe nach ganz unten und lauft dort in die Tür an der linken oberen Wand hinein. Dahinter bewegt ihr euch von links nach rechts zu Jessie herüber (ihr werdet dabei automatisch einen kleinen Sprung vollführen) und sprecht mit ihr. Sie wird euch erklären, dass ihr von nun an vor jeder Leiter die O-Taste drücken müsst, um euch an ihr festzuhalten und mit den Richtungstasten [oben] bzw. [unten] hoch- und runterklettern könnt. Nach der Einweisung stellt ihr euch an die Leiter rechts und klettert (wie gerade beschrieben) Jessie nach unten hinterher bis auf den schmalen Weg, wo ihr dann in Richtung Süden laufen müsst. An der nächsten Treppe (nach unten links) hebt ihr zuerst den blauen Gegenstand auf (**Trank**), bevor ihr dort hinunter laufen könnt. Klettert dann die Leiter (am grünen Hilfspfeil) hinunter und lauft unten nach Süden in den nächsten Bildschirm hinein. Lauft hier auf den Röhren nach links zur Leiter (am grünen Hilfspfeil) und klettert daran hinunter zu einer Plattform, an der sich ein **Speicherpunkt** befindet (ihr könnt nur an den Stellen mit so einer Markierung abspeichern, deshalb nehmt diese Stellen auch wahr!). Von hier aus geht es dann weiter nach rechts unten den Gang entlang, wo ihr dahinter nun an den Reaktormittelpunkt gelangt. Nähert euch hier nach rechts oben dem Reaktor (auf dem Weg werdet ihr auf die Zauber-Substanz **Wiederherstellen** stoßen, die ihr aufheben müsst, um weiterlaufen zu können, jedoch könnt ihr sie zur Zeit noch nicht benutzen), damit Cloud dort die Bombe legen kann. Nachdem die Bombe aufgestellt ist, wird der Alarm ausgelöst und eure Gruppe von einer großen Maschine angegriffen.

Scorpionwächter

Werte: Level unbekannt; Lebenspunkte: 1800; Magiepunkte:0.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: Das gute an diesem Gegner ist, dass er zuerst eine Kampfrunde benötigt, um einen Gegner mit seinem Angriffsfocus anzuvisieren und erst in der folgenden Runde mit seinem Skorpionschwanz angreift (ca. 65 Schadenspunkte). Dadurch erhaltet ihr die Möglichkeit, euch vor seinem nächsten Angriff zu schützen (ihr müsst es nicht tun, jedoch könnt ihr euch dadurch einige Tränke sparen).

Achtung: Nachdem euch Barret warnt, dass ihr das Monster nicht angreifen sollt, solange es den Schwanz nach oben aufgerichtet hat, müsst ihr kurzzeitig eure Attacks einstellen (nutzt diese Zeit am besten, um euch zu heilen), da es sonst nach jedem Angriff mit einem Schwanz-Laser zurück schießt, der sowohl Cloud als auch Barret mit ca. 70 Schadenspunkten trifft..

Schatz: Sturmgewehr.

Nachdem ihr die Blechdose verschrottet habt, erscheint ein Countdown von zehn Minuten, in der ihr das Gebäude verlassen müsst, da ihr sonst durch die Explosion des Gebäudes umkommt. Kehrt nun schnell den ganzen Weg zum Ausgang des Gebäudes zurück, von dem ihr gekommen seid (Reaktor: nach links unten; nach links oben zur Leiter am Speicherpunkt – speichert hier ruhig ab – und dort hinaufklettern, oben auf den Rohren nach rechts zur nächsten Leiter laufen; klettert hier die Leiter hinauf nach oben zur Plattform, lauft nach links zu Jessie und befreit ihren Fuß am Boden, damit sie weiterlaufen kann und folgt ihr auf die Leiter im Norden und klettert sie hinauf, oben lauft ihr dann nach links, um über die Lücke im Boden zu springen; lauft hier draußen vor der Tür die lange Treppe nach ganz oben hinauf und geht oben durch die Fahrstuhltür an der linken oberen Wand, wo ihr einst hergekommen seid; Fahrstuhl: drückt den Schalter mit den zwei Richtungspfeilen, um wieder hochzufahren; Sicherheitstrakt: Sprecht hier wieder mit Biggs, damit er euch die Sicherheitstüren öffnet und ihr diesen Abschnitt nach Südwesten hin verlassen könnt). In der Eingangshalle des Mako-Reaktors werdet ihr automatisch weglaufen und die Explosion des Gebäudes betrachten können.

Flucht vom Mako-Reaktor

Schätze: Trank.

Nachdem ihr durch die gesprengte Tür gelaufen seid und ihr euch von den Avalanche-Mitgliedern getrennt habt, lauft ihr nach links die Treppen hinauf (folgt am besten Barret). Oben werdet ihr in der Stadt Midgar auf das Blumenmädchen (Aeris) treffen, die mit euch ein Gespräch anfängt, bei dem ihr irgendwelche Gesprächsoptionen auswählen könnt. Wenn ihr wollt könnt ihr eine Blume von ihr kaufen, sofern ihr am Anfang nett zu ihr seid. Anschließend wird sie wieder weitergehen. Folgt ihr nach Süden hin in den nächsten Bildschirm. Lauft hier weiter nach Süden in den nächsten Bildschirm hinein (südwestlich vom Wasserbecken in der Mitte findet mitten auf dem Weg einen **Trank**). Hier kommt ihr nun an eine verlassene Kreuzung, der ihr euch zunächst nähern müsst. Daraufhin werden einige Shinra-Soldaten von Norden her kommen, die euch auffordern stehenzubleiben. In einem Optionsmenü habt ihr nun die Wahl zwischen „stehenbleiben“ (obere Option), um mit ihnen zu kämpfen oder `später` (untere Option), um weiterzulaufen. Wählt hierbei die untere Option, um zur Kreuzung weiter zulaufen, wo weitere Soldaten vom Westen her kommen. Wählt hier wieder die untere Option, um nach Osten hin weiterzulaufen, wo wieder Shira-Soldaten auf euch zukommen, bei der ihr wieder die untere Option wählen solltet. Da ihr nun umzingelt worden seid, wird sich Cloud automatisch der Brücke nähern und auf den Zug springen, der gerade darunter durchfährt, um zu entkommen.

Letzter Zug nach Midgar

Nachdem sich eure Kumpels im Zug schon Sorgen um euch gemacht haben (Barret auch), spaziert ihr in den Waggon hinein und müsst ihnen anschließend nach Süden hin in ein anderes Zugabteil folgen. Sprecht hier mit Jessie im rechten unteren Bildschirm und lasst euch von ihr einige Sachen erklären. Nähert euch anschließend nach der Paßkontrolle (rotes Licht) Barret am Sitz auf der linken Seite, um mit ihm zu sprechen.

Slums von Sektor 7 (Avalanche Versteck)

Schätze: Support-Substanz Alle, Äther.

Nach der Ankunft auf dem Bahnsteig lauft ihr zunächst nach unten zu euren Kumpels und folgt ihnen anschließend nach links in den nächsten Bildschirm hinein. Geht hier zunächst nach oben zum Zaun, um an einen **Speicherpunkt** zu gelangen. Hier könnt ihr mit dem Jungen sprechen, damit er euch die Säule zeigt, die direkt über dem Dorf eine große Plattform trägt. Anschließend könnt ihr durch den Weg im Südwesten das Avalanche Versteck betreten.

Im Dorf wendet ihr euch der Bar (7. Himmel) im Südosten zu, wo Barret erst einmal alle Besucher verscheucht hat. Sprecht dort mit ihm, damit er euch die Stufen zum Eingang freimacht. Innerhalb der Bar lernt ihr in einem Gespräch das Barmädchen Tifa kennen (der ihr auch einen eigenen Namen geben könnt), die gerade auf Marlene, die Tochter von Barret, aufpasst. Sobald ihr die Bar wieder verlassen wollt, stürmt der Vater hinein und nimmt seine Tochter auf seine Schultern. Anschließend geht er in das unterirdische Versteck von Avalanche. Folgt ihm in das Versteck, indem ihr euch ebenfalls an den Flipper stellt (und die O-Taste betätigt), damit ihr eine Etage tiefer gebracht werdet. Unten könnt ihr nach der Besprechung mit Barret (im Südwesten), bei der Tifa noch hinzukommt das Versteck wieder verlassen, indem ihr erneut zum Flipper geht (und die O-

Taste betätigt). Auf dem Weg zum Ausgang der Bar wird Tifa Euch wieder auf Clouds Versprechung von damals ansprechen. Nach dem Rückblick in die Vergangenheit von Cloud und Tifa wird Barret wieder auftauchen und euch den Sold von **1500 Gil** überreichen. Anschließend werdet ihr automatisch zustimmen, an der nächsten Mission teilzunehmen (natürlich nur gegen Bezahlung). Am nächsten Tag findet ihr euch unten in der Bar wieder, wo ihr zunächst am Flipper wieder hinauffahren müsst. Oben spricht ihr dann zuerst mit Tifa, die euch einen guten Morgen wünscht und anschließend mit Barret, der euch fragt, wie man Substanzen anwendet (wählt hier die Option „ich erklär’s dir“, um euch vom Spiel erklären zu lassen, wie man Substanzen anlegt und verwendet). Lasst es euch von Cloud einmal erklären und geht anschließend in den Zubehörladen im Süden (über der Tür hängt ein orange-farbenes Symbol auf blauem Untergrund), um dort wenigstens noch eine **Wiederherstellen-Substanz** zu kaufen. Anschließend geht ihr in das Waffengeschäft rechts vom Zubehörladen, um dort am Schalter einige **Eisenreifen** zu kaufen (zwei genügen). Klettert anschließend die Treppen hinauf und betretet den Raum hier auf der Plattform. Falls ihr noch einige Schwierigkeiten mit dem Gameplay habt, so könnt ihr hier in der Anfängerhalle einige Informationen über das Spiel einholen, indem ihr die einzelnen Personen ansprecht. Vor der Person (mit einem roten Pulli) im Süden findet ihr die Support-Substanz **Alle**. Nachdem ihr sie aufgehoben habt, erscheint vor euch eine Schatzkiste, die einen **Äther** enthält. Sobald ihr hier fertig seid, müsst ihr das Dorf wieder nach Nordosten hin verlassen. Lauft außerhalb nach Osten bis zum Bahnsteig und betretet dort den Zug.

Mako Reaktor Nr. 5

Schätze: Trank, Zelt, Äther.

Nachdem Barret im Zug den Shinra-Manager angemacht hat und ihr euch wieder bewegen könnt, lauft ihr nun zu Tifa (vorne rechts), die euch das Shinra-Bahnnetz erklären möchte, sofern ihr es nicht schon von Jessie erfahren habt. Anschließend wird ein Alarm ausgelöst, da eure gefälschten Ausweise nicht anerkannt wurden. Jessie wird dann zu euch kommen und Euch in den nächsten Waggon rufen. Lauft von hier aus immer innerhalb von 15 Sekunden weiter nach Süden (es gibt immer nur eine mögliche Richtung) in den nächsten Waggon hinein, bis ihr im letzten Waggon ankommt, wo ihr zweimal mit Tifa sprechen müsst, damit sie, Cloud und Barret aus dem fahrenden Zug springen.

Ihr werdet euch nun im Eisenbahntunnel wiederfinden, wo ihr erst einmal nach rechts oben in den nächsten Bildschirm gehen müsst, um dort an eine grüne Lichtschranke zu kommen, an der ihr nicht vorbeikommt. Nähert euch an dieser Stelle der linken Wand, um dort an ein kleines Loch zu gelangen, an dem euch Barret fragt, ob ihr hineinklettern wollt. Antwortet ihm mit der mittleren Option „Hinuntergehen“, um dort hinunterzuklettern. Ihr werdet darin in einen Schacht gelangen, wo ihr einen grünen Gegenstand (**Äther**) findet. Klettert anschließend dahinter die Leiter rechts oben hinunter in den nächsten Bildschirm. Dort klettert ihr weiter an der Leiter nach unten, lauft dann auf dem Gang nach links, dann weiter nach unten zur nächsten Leiter. Im nächsten Bildschirm angekommen, lauft ihr ganz nach Westen zu Wedge, der euch den Weg weist. Klettert hier die Leiter nach oben hoch und lauft zu Jessie, die euch etwas zu erklären hat. Anschließend lauft ihr zur Leiter im Südwesten (auf dem Weg findet ihr einen **Trank**) und klettert daran hinunter. Lauft unten den Gang bis zur nächsten Leiter entlang, an der Biggs steht, wo ihr im Nordosten ein **Zelt** und einen **Speicherpunkt** findet. Sprecht mit Biggs und klettert nach seinem Verlassen die Leiter hoch, um euch in die Nähe des Reaktors wiederzufinden (diese Gegend sollte euch wirklich bekannt vorkommen). Begeht euch zunächst in die Rutsche rechts von der Tür, um darauf nach unten zu schlittern. Lauft hier unten südlich um das große Gebäude mit der langen Treppe herum und sucht euch nun den Weg zum Reaktor Nr.5, der exakt mit dem des Reaktors Nr.1 übereinstimmt (falls ihr nicht mehr wisst wie ihr dorthin hinkommt, so schaut beim Reaktor Nr.1 noch einmal nach). Am Reaktor Nr.5 angekommen, kriegt Cloud einige Kopfschmerzen und erinnert sich an eine frühere Situation mit Tifa. Sobald ihr euch wieder unter Kontrolle habt, lauft ihr an den Reaktor heran, um dort die Bombe anzubringen. Nachdem ihr es getan habt, müsst ihr zurück zum Fahrstuhl an der langen Treppe laufen (seht für die Wegbeschreibung beim Reaktor Nr.1 nach) und damit wieder hochzufahren. Nachdem ihr dort den Fahrstuhl wieder verlassen habt, kommt ihr in einen neuen Abschnitt, wo ihr zunächst im Norden in der Schatzkiste einen **Äther** bekommt. Geht anschließend in den Kontrollraum im Nordosten, damit sich eure Figuren dort um das Schaltpult stellen. Hier müsst ihr nun gleichzeitig mit euren Freunden die Hände auf die Konsole legen, damit sich die Sicherheitstür öffnet. Barret und Tifa werden immer gleichzeitig ihre Hände auf den Tisch legen, nach denen ihr euch richten müsst. Drückt hierbei nachdem Tifa gesagt hat, dass ihr es nicht geschafft habt, zu einem bestimmten Zeitpunkt die O-Taste, so dass Cloud zusammen mit den beiden anderen das Kontrollpult berührt und die Sicherheitstür sich öffnet (das Timing hierfür müsst ihr leider selbst herausfinden). Hinter dieser Tür kommt ihr an einen weiteren **Speicherpunkt**, an

dem ihr wieder abspeichern solltet. Geht anschließend nach links und dann nach oben in den nächsten Raum hinein. Lauft dahinter den Gang geradeaus bis zur Abzweigung (sieht wie ein großes „T“ aus), wo ihr von Shinra-Soldaten umzingelt werdet. Anschließend wird Präsident Shinra persönlich erscheinen und sich mit euch unterhalten. Bevor er euch dann wieder in seinem Helikopter verlässt, macht er euch noch mit seinem Techno-Soldaten bekannt.

Airbuster

Werte: Level 15; Lebenspunkte: 1200; Magiepunkte:0.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: Der Gegner greift nur die Person(en) an, die er anblickt. Ihr könnt es insofern beeinflussen, als dass ihr ihn angreift, damit er sein Augenmerk auf den Angreifer richtet. Dies könnt ihr dazu nutzen, um bestimmte Personen auf einer Seite zu schützen, indem ihr z.B. immer von links her angreift und von rechts her eure Personen heilt, da er dann nur die Personen auf der linken Seite angreift. Seine starken Attacken lösen schnell eure Limit-Break-Moves aus, mit denen ihr ihn gut bekämpfen könnt.

Achtung: Sobald ihr ihn mit physischen Attacken angreift, wird er mit Gegenangriffen kontern, die ca. 80 Schadenspunkte verursachen.

Sein „Großer Bomber“-Angriff verursacht um die 100 Schadenspunkte.

Schatz: Titanreif.

Sobald ihr die Maschine beseitigt habt, stürzt die Brücke unter euch zusammen und Cloud wird nach einigen Wortwechseln mit seinen Kumpels (es ist egal welche Option ihr auswählt) in den Abgrund stürzen (Filmsequenz).

Slums von Sektor 5

Kirche

Nachdem ihr den Sturz aus dem hohen Gebäude durch das kleine Blumenbeet überstanden habt (Cloud muss ziemlich stark sein), trifft ihr wieder auf das Blumenmädchen (Aeris), dem ihr schon einmal am Reaktor Nr.1 über den Weg gelaufen seid, die mit euch spricht. Nachdem ihr zweimal mit dem Mädchen gesprochen habt und sie von ihrer Substanz erzählt hat, die offenbar keine Funktion hat, wird sie sich mit euch bekannt machen (ihr könnt ihr nun einen eigenen Namen geben). Lauft nach dem Gespräch zu der Person, die in die Kirche gekommen ist und sprecht anschließend wieder mit Aeris, die euch bittet, sie nach Hause zu bringen und als Gegenleistung möchte sie später mit euch ausgehen. Anschließend werdet ihr das erste Mal auf die Shinra-Agenten Reno und Rude treffen, die zu den sogenannten „Turks“ gehören, die Cloud aus seiner Vergangenheit nicht besonders gut in Erinnerung hat. Anschließend wird dann Aeris mit Cloud in den hinteren Bereich der Kirche weglaufen. Dort lauft ihr nach oben rechts an das riesige Rohr heran, das nach unten in den Boden ragt und lenkt dort nach rechts, um an die kaputte Treppe zu springen. Lauft dort hinauf und wendet euch oben nach links oben zur Ecke, wo euch Reno von unten her entdeckt. Daraufhin läuft Cloud zur kaputten Röhre und springt von dort aus auf die linke Seite des Ganges, auf die Aeris aber hinüberspringen will. Anschließend werden die Soldaten auch noch auf Aeris schießen, woraufhin sie in die Röhre fällt und nach unten zu den Soldaten rutscht. Sie wird nach euch rufen und ihr werdet die Möglichkeit erhalten, ihr etwas zu zurufen. Befehlt ihr `unten zu warten` (obere Option), um nach ganz oben zu laufen und dort die Fässer zu verschieben, damit diese auf die Soldaten fallen, die sich gerade Aeris nähern. Geht hierzu an das richtige Fass heran, drückt die O-Taste und wählt die obere Option, um es hinunter zu schubsen. Hierbei müsst ihr eine bestimmte Reihenfolge einhalten, bei der ihr die Fässer verschiebt, da sie sonst an der falschen Stelle herunterkommen und die Soldaten verfehlen: das Fass ganz links (hinten), in der Mitte (hinten), das Fass ganz rechts. Solltet ihr einmal das falsche Fass erwischt haben, wird Aeris allein gegen die Soldaten kämpfen müssen. Nach ihrem Kampf (falls es noch nicht die dritte Soldatengruppe gewesen ist) müsst ihr eine Weile warten, bis sie euch wieder um Hilfe ruft. Antwortet ihr jedesmal mit der oberen Option, damit sie wieder auf euch wartet und ihr erneut eines der Fässer verschieben könnt. Sobald endlich die dritte Soldatengruppe überwunden ist, wird Aeris zu euch nach oben laufen (und diesmal über die kaputte Röhre springen). Oben lauft ihr nun zur kaputten Stelle im Kirchendach, um euch draußen auf der Kirche wiederzufinden.

Nach einem Gespräch mit Aeris werdet ihr im nächsten Gebiet über einzelne Dächer in Richtung Westen springen müssen. Zwischendurch werdet ihr auf einem Dach kurz Halt mit Aeris machen, doch anschließend geht es weiter nach links entlang. Im nächsten Bildschirm lauft ihr zuerst nach links oben, um an einen **Speicherpunkt** zu gelangen. Anschließend setzt ihr euren Weg weiter nach links oben in den nächsten Bildschirm fort. Dort lauft ihr weiter nach links oben bis zur Gabelung und von dort aus nach oben in das Dorf hinein. Auf dem Weg dorthin kann es vorkommen, dass ihr von Feinden angegriffen werdet, die von euch einzelne Gegenstände stehlen. Bringt die Diebe, die

es getan haben so schnell wie möglich um, damit ihr wieder an euer Hab und Gut kommt, bevor diese wieder vor euch weglaufen.

Dorf in den Slums von Sektor 5

Schätze: Unabhängige Substanz Schutz, Äther.

Geht hier zuerst in die Röhre mit dem grünen Licht am Dorfeingang und redet einmal mit der kranken Person, der ihr nicht helfen könnt. Anschließend könnt ihr euch noch im Dorf einige Kleinigkeiten besorgen (sofern ihr noch nicht drei Wiederherstellen-Substanzen besitzt, so solltet ihr diese im Substanz-Geschäft kaufen, das ihr durch die erste Tür rechts vom Dorfeingang erreicht), bevor zu Aeris Haus geht, das ihr durch den Pfad im Nordosten (auf das ein Licht scheint) erreicht. Vor dem Haus findet ihr einen **Speicherpunkt** und im großen Garten rechts, den ihr durch die Holzterrasse im Norden erreicht, liegt links einmal die lila Substanz **Schutz** und rechts eine Flasche **Äther**. Betretet anschließend das Haus von Aeris, um ihre Stiefmutter Elmyra kennenzulernen. Sobald Cloud und Aeris zum Sektor 7 gehen wollen, rät euch die Mutter, erst morgen aufzubrechen. Nachdem Aeris nach oben gegangen ist, um die Betten zu machen, findet ihr euch alleine mit der Mutter unten wieder. Sprecht einmal mit ihr und klettert anschließend die Treppen hinauf, um oben auf Aeris zu treffen. Nachdem sie euch dann eine gute Nacht gewünscht hat, schlaft ihr ein, wacht plötzlich während des Schlafes aus eurem Traum wieder auf und beschließt, das Haus heimlich zu verlassen. Nehmt noch zwischen dem Bett und der Tür den weißen Beutel auf (den die Mutter für euch hingelegt hat?), in dem sich ein **Trank** und eine **Phönix-Feder** befinden und schleicht euch anschließend die Treppe hinunter, ohne die X-Taste gedrückt zu halten und ihre Zimmertür zu berühren. Lauft unten durch die Haustür und verlasst das Dorf wieder. An der Gabelung vor dem Dorf nehmt ihr diesmal den Weg nach links, wo ihr auf einmal in die Hände von Aeris lauft, die trotzdem mit euch kommt und der ihr automatisch in den Sektor 6 folgt.

Sektor 6

Park

Hier sucht ihr euch den Weg nach Norden durch die kaputten Straßen entlang, um im nächsten Abschnitt auf einen Spielplatz zu stossen. Sprecht dort mit Aeris, sobald sie an der Rutsche steht, damit sie und Cloud darauf klettern, um etwas zu plaudern. Mitten im Gespräch öffnet sich das Tor im Norden, wo eine Kutsche hinausfährt, auf der sich Tifa befindet. Da Cloud sie sofort erkennt und Aeris der Kutsche hinterherläuft, müsst ihr ebenfalls den Weg nach rechts oben entlang laufen. Im nächsten Bildschirm lauft ihr in Richtung Norden, um an den Wall Market zu gelangen.

Wall Market

Hier trifft ihr wieder auf Aeris, die euch auffordert, nach Tifa zu suchen.

Das Gebiet des Wall Markets ist in drei Hauptabschnitte eingeteilt, wo sich nun die einzelnen Gebäude befinden, deren Lage auf dem Bildschirm beschrieben wird:

Erster Abschnitt:

Linke Seite ganz unten: Eingang zum Wall Market.

Linke Seite unten: Inn (über dem Eingang).

Rechts Seite unten: Durchgang zum Gasthaus zur Honigbiene.

Mittlere Seite unten: Objektladen mit der Aufschrift „Item“ (nordöstlich vom Inn).

Mittlere Seite: Apotheke (nördlich an den Objektladen angrenzend).

Mittlere Seite Oben: Lokal (nördlich von der Apotheke gelegen).

Rechte Seite Mitte: Speicherpunkt.

Rechte Seite oben: Substanzladen.

Linke Seite oben: Boutique.

Mittlere Seite oben: Durchgang in den zweiten Abschnitt.

Zweiter Abschnitt:

Rechte Seite Unten: Herren-Halle (weiße Schrift auf grünem Hintergrund).

Rechte Seite Mitte: Waffengeschäft (Aufschrift „GUN“)

Linke Seite Mitte: Bar (Aufschrift „IN“ mit Pfeil nach links auf dem Boden)

Rechte Seite rechts oben: Durchgang zu einer schwarzen Wand.

Mittlere Seite ganz oben: Eingang zu Corneos Halle (dritter Abschnitt)

Dritter Abschnitt (Corneo-Halle):

Mittlere Seite Ganz oben: Villa von Don Corneo.

Eure Aufgabe:

Lauft hier zunächst nach rechts oben, um rechts vom Lokal einen **Speicherpunkt** zu finden. Laft anschließend im ersten Abschnitt zum Gasthaus zur Honigbiene. Redet hier mit dem Mann mit den grauen Haaren im roten Pullunder (und dem weißen Hemd da drunter), der euch fragt, ob ihr auch nach eurer Freundin sucht. Antwortet ihm mit der oberen Option („Kennst du Tifa?“) und er wird euch sagen, das sie zur Auswahl in das Haus von Don Corneo gebracht wurde. Geht nun zur Villa

von Don Corneo im dritten Abschnitt und sprecht dort mit dem Türvorsteher. Da dieser nur weibliche Personen ins Haus lässt, müsst ihr nun auf Aeris Vorschlag eingehen und euch als Mädchen verkleiden. Um nun zu eurem Ziel zu gelangen, könnt ihr euch nun verschiedenen gute Damenwäsche zu besorgen (dabei werden immer einzelne Listen aus drei verschiedenen Gegenständen aufgeführt, von denen immer der unterste der beste ist).

Geht in die Boutique und sprecht dort mit der Verkäuferin, damit Aeris ein Kleid kaufen möchte. Daraufhin muss die Verkäuferin euch leider mitteilen, dass der Inhaber des Geschäfts, der die Kleider herstellt, anderweitig mit Saufen in einer Bar beschäftigt ist und ihr somit zur Zeit kein Kleid hier erwerben könnt. Macht Euch daraufhin auf den Weg zur Bar im zweiten Abschnitt und unterhaltet euch dort mit dem einsamen Mann am Tisch an der rechten Wand, bei dem es sich um den Ladenbesitzer handelt. Sobald er zustimmt, für euch ein Kleid (eins für Cloud) anzufertigen, fragt er euch, ob es sich eins, das sich sauber oder eins, das sich weich anfühlen soll. Anschließend fragt er zusätzlich, ob es glänzen oder schimmern soll. Um ein bestimmtes Kleid anfertigen zu lassen, müsst ihr folgende Optionen auswählen.

Kleid	Option
Baumwollkleid	eins; eins oder zwei
Seidensatin-Kleid	zwei; eins
Seidenkleid	zwei; zwei

Lauft anschließend in die Boutique zurück und sprecht dort mit dem Ladenbesitzer hinter der Theke, der euch das fertige Kleid (Schlüsselobjekt) übergibt, damit Cloud es anprobieren kann. Da Cloud sich darin noch nicht bewegen kann, müsst ihr zur Herren-Halle im zweiten Abschnitt gehen, um dort einige Übungen zu machen (speichert vorher ab, falls ihr einen guten Gegenstand haben wollt). Sprecht hier mit der Frau links vor dem Boxring (im hellgrünen Hemd), die euch gegen Big Bro im Kniebeugen-Wettbewerb antreten lässt. Wählt hier zuerst die untere Option, um den Wettkampf anzunehmen. Anschließend solltet ihr erst die obere Option auswählen, um erst einmal 30 Sekunden trocken zu üben. Anschließend fangt ihr gleich mit dem Wettkampf an.

Die Steuerungstasten für die Kniebeugen

Viereck	hinknien
X	Kniebeuge
O	aufstehen

Hinweis: Big Bro schafft in der Zeit von 30 Sekunden an die 12 Kniebeugen. Um ihn zu schlagen, müsst ihr mehrmals hintereinander im schnellen Rhythmus die Tasten Viereck, X und O drücken, um mehrere Kniebeugen zu machen. Bei jeder Ausführung einer Bewegung hört ihr ein Geräusch, als Zeichen, dass ihr gerade angefangen habt (z.B. wenn ihr euch gerade hinge kniet). Erst wenn ihr die eine Aktion vollendet habt (z.B. euch richtig hinge kniet habt), könnt ihr die nächste ausführen.

Tip: Drückt zuerst die Viereck-Taste, um die Aktion auszuführen (in diesem Falle das Hinknien) dann mehrmals schnell die X-Taste, bis die nächste Aktion gestartet wird, dann mehrmals schnell die O-Taste, dann weiter mit der Viereck-Taste, usw., um einen fließenden Übergang zwischen den einzelnen Aktionen zu gewährleisten. Es ist zwar anstrengend, jedoch ohne Fleiß kein Preis!

Je nachdem wie der Wettbewerb nun ausgegangen ist, bekommt ihr folgende Gegenstände:

Perücke	ihr habt weniger Kniebeugen als Big Bro geschafft
Gefärbte Perücke	ihr habt genau soviel Kniebeugen wie Big Bro geschafft
Blonde Perücke	ihr habt mehr Kniebeugen als Big Bro geschafft

Kehrt nun mit dem Schlüsselobjekt zur Boutique zurück und sprecht dort erneut mit dem Ladenbesitzer. Stellt euch anschließend wieder oben in die Umkleidekabine und wählt die obere Option, um euch endgültig umzuziehen oder die untere Option, um noch zusätzliche Gegenstände zu besorgen, die euch noch hübscher machen.

Extras:

Nähert euch im Lokal dem freien Stuhl und ihr erhaltet die Möglichkeit euch zu setzen (obere Option auswählen). Setzt euch hin und wählt irgend ein Gericht für 70 Gil. Anschließend werdet ihr gefragt, wie das Essen war, woraufhin ihr mit der mittleren Option („War in Ordnung“) antworten müsst, um den „**Schlüsselobjekt**“ **Apotheken-Coupon** zu erhalten. Geht damit in den Objektladen, um ihn dort beim Apotheker gegen eines der drei Schlüsselobjekte einzutauschen:

Desinfektionsmittel

Deodorant

Verdauungsmittel

Geht dann mit dem Mittel zur Bar im zweiten Abschnitt. Lauft hier zur Toilette links oben im Raum und öffnet die Tür. Die Frau auf dem Klo wird entsetzt sein; sprecht jedoch mit ihr und gebt ihr die Medizin. Je nach dem was ihr der Frau gegeben hat, wird sie euch folgendes Schlüsselobjekt übergeben:

Desinfektionsmittel (**Parfüm**)

Deodorant (**Blumen Parfüm**)

Verdauungsmittel (**Sexy Parfüm**)

Sobald ihr nun umgezogen seid kehrt zurück zu Corneos Villa und sprecht dort mit dem Türvorsteher, damit er euch nun in das Haus hinein lässt.

Corneos Villa

Schätze: Äther.

Nachdem ihr im Haus von der Rezeption gebeten worden seid, euch nicht zu rühren, bis sie Dame wiederkommt, geht ihr zunächst die Treppen nach rechts hinauf und lauft oben den Gang nach links entlang bis zur Tür an der linken Wand, die in die Folterkammer führt. Dahinter rennt ihr nun die Treppen hinunter, damit ihr unten zu Tifa kommt. Nachdem Aeris mit Tifa gesprochen hat, schnappt ihr euch die Flasche **Äther** in der linken oberen Ecke der Kammer und sprecht mit Tifa. Anschließend wird Aeris sich die Ohren zuhalten, damit ihr ungestört mit Tifa reden könnt (sprecht sie noch einmal an). Sobald das Gespräch zu Ende ist, werdet ihr nach oben gebeten. Lauft nach oben zurück in den Gang und geht diesmal durch die große mittlere Tür. Dahinter müsst ihr euch dann mit Don Corneo unterhalten, indem ihr euch an die linke Ecke seines Tisches stellt. Nachdem er sich dann für eine Person von euch entschieden hat, gibt es folgende Möglichkeiten:

Falls Don Corneo sich für Tifa oder Aeris entschieden hat:

Ihr landet allein mit Cloud im Wohnzimmer seiner Angestellten, die sich euch nähern. Schnappt euch zunächst den Beutel am Bett rechts unten am Bildschirm, um an eine **Phönix-Feder** zu gelangen. Sprecht nun zu einem der herumlaufenden Lustmolche, dann zum Türvorsteher links unten an der Tür und anschließend oben mit dem Mann links am Fernseher, damit nun Clouds wahre Natur zum Vorschein kommt. Daraufhin werdet ihr von den Halunken angegriffen, denen ihr eine Lektion erteilen solltet. Anschließend werdet ihr von der Person am Fernseher (Scotch) und zwei weiteren Personen (Latei) angegriffen:

Latei

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ??; Magiepunkte:0.

Schwächen: -

Tip: Ein Schlag von euch sollte jeweils ausreichen, um sie zu besiegen.

Scotch

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ca.200; Magiepunkte:0.

Schwächen: -

Tip: Benutzt Zaubersprüche, um ihn schnell auszuschalten.

Achtung: Er greift mit schnellen Attacken an, die ca. 25 Schadenspunkte anrichten.

Schatz: -

Nachdem ihr alle besiegt habt, lauft ihr durch die Tür links unten, um auf den Gang zurückzukehren. Lauft hier draußen zur mittleren großen Tür, damit sich die Person, die nicht von Don Corneo ausgewählt wurde, mit euch trifft. Lauft hier in das Zimmer hinein und nach rechts oben in das Schlafzimmer. Hier werdet ihr auf Don Corneo mit eurem dritten Partymitglied stoßen, den ihr erst einmal verhören werdet (lest weiter im Abschnitt „Nach der Verhörung“).

Falls Don Corneo sich für Cloud entschieden hat:

Ihr findet euch mit Cloud und Don Corneo in seinem Schlafzimmer wieder, wo ihr ihn ansprechen könnt. Anschließend werden dann eure weiblichen Mitstreiter in das Schlafzimmer hereinplatzen und Don Corneo verhören.

Nach dem Verhör:

Sobald ihr von ihm erfahren habt, dass das Avalanche-Versteck durch die Zerstörung von Sektor 7 vernichtet werden soll, verlasst ihr den Raum wieder. Beim Weggehen hält euch Don Corneo auf dem Teppich vor seinem Bett auf und fragt euch, wie er sich nun fühlt, nachdem er die ganze Wahrheit verraten hat. Es ist egal, wie ihr ihm antwortet, da er trotzdem die Falltür unter euch öffnet, damit ihr in den Untergrund fallt. Währenddessen werdet ihr an einer anderen Stelle nun eine Sequenz mitten im Shinra-Hauptgebäude beobachten, in der Präsident Shinra mit Heidegger und Reeve über die Zerstörung von Sektor 7 reden.

Abwasserkanal

Schätze: Trank, Befehls-Substanz Stehlen.

Nachdem ihr hierher runtergefallen seid, könnt ihr zunächst durch die im Süden gelegene Treppe an einen **Trank** gelangen, der links oben am Bildschirm liegt. Sprecht anschließend mit Tifa und Aeris, woraufhin euch ein Kanalmonster angreifen wird:

Arco

Werte: Level 18; Lebenspunkte: 1800; Magiepunkte:0.

Schwächen: Feuer.

Tip: Limit Breaks benutzen und heilen.
Achtung: Sein „Abwasserkanal Tsunami“ greift alle Partymitglieder mit ca. 45 Schadenspunkten an.
Schatz: Phönix-Feder.

Folgt nun dem Untergrundsystem geradeaus weiter nach Norden hin über die Leiter, dann in Richtung Osten zur nächsten Leiter. Klettert dort hinunter und geht im Süden die Treppe hoch, um zur Öffnung im Nordosten zu gelangen (vor der Öffnung findet ihr an der rechten Wand die gelbe Befehls-Substanz **Stehlen**). Dort kommt ihr in den nächsten Bildschirm, indem ihr die obere Option („Laß uns versuchen, hinunterzuspringen“) auswählt. Lauft hier im Süden die Treppe hinunter und geht im Norden den Steg hinauf (am grünen Hilfspfeil). Anschließend kommt ihr über die Leiter im Südosten wieder zur Oberwelt zurück.

Eisenbahnfriedhof

Schätze: Hi-Trank, Echoschirm, Trank

Sobald ihr aus dem Gully gestiegen seid, findet ihr rechts davon einen **Speicherpunkt**. Um an einen versteckten **Hi-Trank** zu kommen, steigt ihr nördlich vom Speicherpunkt in den offenen Zug, lauft darin bis zum Ende (im Norden) und steigt dort wieder aus, um die kupferfarbene Tonne zu durchsuchen. Wiederum rechts vom Speicherpunkt findet ihr eine Leiter am Zug, die ihr hinaufklettern müsst, um oben an einen **Hi-Trank** (blaues Objekt) zu gelangen. Geht dann weiter in Richtung Norden, bis ihr automatisch auf ein umgefallenes Gerüst auf dem Zug springt. Lauft hier zunächst links hinunter und durchsucht die kupferfarbene Tonne im Nordwesten, um dort einen **Echoschirm** zu finden. Von dort aus lauft ihr in Richtung Südosten unter das umgefallene Gerüst auf dem Zug hindurch und betretet den Zugeingang rechts (südlich vom Gerüst), um dort drinnen an eine blaue Flasche zu kommen (**Trank**). Im Waggon lauft ihr zuerst nach Süden und steigt dort anschließend nach rechts aus, um an der Leiter (grüner Hilfspfeil) auf den Zug im Osten zu klettern. Geht darauf in Richtung Norden bis zur nächsten Leiter, an der ihr nach links hinunterklettert. Weiter nördlich befindet sich ein weiterer Waggoneingang auf der rechten Seite, wo ihr hineingeht und in Richtung Norden weiterlauft. Oben am Bildschirmende angekommen, nehmt ihr nun noch die blaue Flasche (**Trank**) auf und lauft dort in den nächsten Bildschirm hinein. Lauft hier zunächst oben um den linken Zug herum, um dort am unteren Bildschirmrand wieder an einen **Trank** zu kommen (grüne Flasche). Wandert dann weiter nach oben um den nächsten (umgefallenen) Waggon herum und durchsucht die kupferfarbene Tonne, um dort einen **Äther** zu finden. Begebt euch dann weiter nach Südosten hin auf den Zugwaggon, der durch eine Leiter zu erreichen ist (am grünen Hilfspfeil). Oben auf dem Dach könnt ihr nach einer blauen Flasche greifen (**Hi-Trank**), bevor ihr in den Zug südlich von diesem Waggon steigt, damit dieser sich vorwärts bewegt und dadurch der Zug links vor ihm so verrückt wird. Lauft nun rechts um euren Zug herum und steigt in den nächsten Zug nördlich vom Waggon mit der Leiter (mit dem grünen Hilfspfeil), damit dieser sich nach links bewegt. Klettert nun wieder die Leiter (mit dem grünen Hilfspfeil) auf den Waggon hinauf und lenkt auf dem Dach nach oben, damit Cloud auf den nächsten Zug springt. Dort lauft ihr über ein Gerüst und einen weiteren Waggon nach links zu einer Leiter durch, an der ihr hinunterklettert, um endlich dieses Gebiet nach Westen hin verlassen zu können.

Angriff auf die Säule über dem Dorf von Sektor 7

Am Bahnhof angekommen, lauft ihr weiter nach Westen zu den Slums von Sektor 7 (Avalanche-Versteck), wo die Plattenstütze über dem Dorf zwar noch steht, aber im Gegenzug gerade von den Shinra-Soldaten angegriffen wird. Nachdem Aeris sich um Wedge und Marlene kümmern soll, verlässt sie eure Party und ihr könnt nun im Norden, innerhalb des geöffneten Zaunbereiches abspeichern, bevor ihr die Treppe zur Plattenstütze im Norden hinaufklettert. Falls ihr noch einige Hilfsgegenstände benötigt, so spricht noch einmal mit dem Gemischtwarenhändler (Mann mit grauen Haaren im roten Pullunder).

Plattenstützen

Beim Hinaufklettern könnt ihr am Geländer des Stufenanfangs noch einmal mit dem verletzten Biggs sprechen, bevor ihr euch auf den Stufen nach ganz oben begeben. Etwa auf mittlerer Höhe spricht ihr auch ein letztes Mal zu Jessie, die auch verletzt wurde. Ganz oben auf der Kreisplattform angekommen, unterhaltet ihr euch mit Barret, der sich auf der linken Seite befindet. Nach dem Gespräch taucht Reno (von den Turks) auf und aktiviert den Sprengstoffzünder für die Plattenstütze. Daraufhin wird dann eure Party ihn angreifen.

Reno

Werte: Level 17; Lebenspunkte: 1000; Magiepunkte:0.

Schwächen: -

Tip: Eisattacken und Limit Breaks benutzen.
Oft heilen.

Achtung: Er benutzt die Pyramiden-Attacke, um eines eurer Mitglieder einzufangen. Schlägt dort einfach mit einem eurer Freunde drauf, um sie wieder aufzubrechen. Achtet hierbei nur darauf, dass Reno nicht alle drei Partymitglieder einfängt, da ansonsten das Spiel für euch beendet wird.

Sein elektrom. Stock verursacht ca.120 Schadenspunkte.

Schatz: Äther.

Nachdem ihr ihm genügend Schadenspunkte zugefügt habt, wird er sich zurückziehen. Anschließend wird Tifa versuchen, die Bombe zu entschärfen. Sprecht mit ihr und inspiziert selbst die Bombe, um herauszufinden, dass es sich nicht um eine gewöhnliche Zeitbombe handelt. Daraufhin wird Tseng mit der gefangenen Aeris im Helikopter auftauchen und sie während des Gesprächs einmal ohrfeigen, bevor er wieder mit ihr verschwindet. Sprecht jetzt mit Tifa und wartet, bis Barret auf das Gelände springt und mit euch auf einem Drahtseil verschwinden möchte. Lauft zu ihm hin und ihr werdet zu dritt die Plattenstütze verlassen und eine kurze Filmsequenz sehen.

Sektor 6

Schätze: BefehlsSubstanz Erkennen.

Unten im Park angekommen werdet ihr erst einmal Barrets Zorn mit ansehen müssen und nach Euch der Unterhaltung zwischen Tifa und Barret allein in den Straßen von Sektor 6 wiederfinden. Geht hier zunächst einige Schritte in Richtung Süden, damit Barret und Tifa wieder auftauchen, um sich euch anzuschließen. Lauft anschließend nach oben in den Park zurück, um hinter dem rechten Toreingang die gelbe BefehlsSubstanz **Erkennen** zu finden (ihr könnt es auch später holen). Verlasst anschließend den Park wieder am unteren Bildschirmrand und begeben euch zu Aeris Haus in den Slums von Sektor 5 (falls ihr vergessen habt, wie ihr dorthin kommt: lauft im nächsten Bildschirm auf den beschädigten Straßen wieder in Richtung Süden zum Durchgang im Südosten. Geht dort weiter nach recht bis zur Gabelung und betretet im Norden den Eingang zum Dorf zu den Slums von Sektor 5. Geht hier zum Weg im Nordosten mit dem Lichtschein und ihr werdet an Aeris Haus gelangen).

Haus von Aeris

Sobald ihr das Haus betretet, spricht automatisch die Stiefmutter von Aeris zu euch und erzählt euch von der Adoption von Aeris. Nach der langen Unterhaltung verlasst ihr wieder mit Tifa und Barret das Haus und begeben euch direkt zum Wall Market (den Weg solltet ihr inzwischen in- und auswendig kennen). Tip: Falls ihr noch nicht drei ZauberSubstanzen Blitz bei euch herumtragt, so solltet ihr sie in diesem Dorf noch beim Substanzhändler besorgen.

Wall Market

Schätze: Schlüsselobjekt „3 Batterien“.

Besucht hier im zweiten Abschnitt das Waffengeschäft (mit Aufschrift „GUN“) und sprecht mit der Person links hinter dem Gitter. Sie wird euch erzählen, dass ihr Batterien braucht (um auf den Röhren zum Shira-Gebäude hinaufklettern zu können) und euch drei Stück zu je 100 Gil verkaufen. Entscheidet hierbei mit der ersten Option („Okay, ich nehm‘ sie.“), um das Angebot anzunehmen. Folgt anschließend nördlich vom Geschäft den Kindern, die zum Durchgang (im Nordosten) zur schwarzen Wand hin laufen. Im nächsten Bildschirm sprecht ihr mit dem Kind am langen Draht (Musik verändert sich) und klettert anschließend daran hoch bis in den nächsten Bildschirm (an den beiden Jungs vorbei).

Drahtgerüst zur Oberwelt

Klettert geradeaus nach oben bis ans Ende des Drahtes und lenkt nach links, um auf das linke Rohr zu springen. Lauft darauf nach unten, dann nach rechts zum viereckigen Kasten. Klickt hier den Kasten an, um dort automatisch eine Batterie einzusetzen, damit der Propeller oberhalb von euch in Bewegung kommt. Lauft dann nach oben zum Propeller (ihr springt dort automatisch drauf) und dahinter weiter nach oben (ihr springt automatisch wieder etwas höher) zur nächsten kaputten Röhre. Lenkt hier nach links, um auf dem schienenartigen Pfad zum nächsten Batteriekasten links (mit einer schwarzgelb gestreiften Schranke) zu gelangen, an dem ihr eine weitere Batterie einsetzt, damit sich dort die Schranke öffnet. Lauft dann auf der hochgeklappten Schranke zur Plattform links oben und klettert dort am dünnen Draht nach oben, bis Cloud sagt, dass ihr auf die Stange springen müsst. Ihr seht nun eine Stange in der Mitte des Bildschirms hin und her schwingen. Hört ihr auch dieses Quietschen, sobald sich die Stange euch nähert? Drückt, nachdem ihr dieses Geräusch wahrgenommen hat (das Zeichen, dass die Stange in eurer Nähe ist) die O-Taste, damit sich Cloud auf die Stange fallen lässt und darauf auf die rechts Seite des Bildschirms schwingt (falls ihr es nicht schafft, plumpst ihr hier wieder zum Batteriekasten an der gestreiften Stange hinunter und müsst es erneut versuchen). Auf der anderen Seite angekommen, lauft ihr weiter nach oben in den nächsten Bildschirm hinein. Lauft hier solange nach oben, bis ihr nicht mehr weiter kommt (ein

Metallklumpen mit einem blauen Licht an seiner linken Seite) und klettert von dort aus nach links auf dem schwarzen Draht nach links oben bis zur nächsten Plattform (abgebrochene Rohr) hoch. Klettert von hier aus wieder nach unten zum Ende des Drahtes und lässt euch hinunter zum dritten Batteriekasten fallen, an dem ihr die letzte Batterie einsetzt, um an einen Äther zu gelangen und einen Durchgang zur Oberwelt im nächsten Bildschirm zu öffnen. Klettert anschließend weiter nach links hinunter und schwingt euch wieder einmal an der quietschenden Stange auf die rechte Seite und läuft dort nach oben in den nächsten Bildschirm hinein. Dort läuft ihr bis zum Metallklumpen, klettert den schwarzen Draht nach links oben zum abgebrochenen Rohr und geht diesmal nach oben (statt nach unten zum Batteriekasten), dann rechts nach unten am schwarzen Draht entlang und zuletzt auf dem grünen Rohr nach oben, um euch vor dem Shinra-Gebäude wiederzufinden.

Shinra-Gebäude

Vor dem Gebäude rät euch Barret, den kürzeren (aktionreichen) Weg geradeaus durch das Gebäude zu nehmen, während Tifa euch den Hintereingang nach links (keine Feinde, aber ein sehr langer Gang) vorschlägt. Antwortet wie ihr wollt und speichert erst einmal ab, da ihr anschließend noch wählen könnt, welchen Weg ihr letztendlich einschlagt.

Haupteingang

In der Eingangshalle platzt ihr nun mit eurer Gruppe hinein und werdet dafür von zwei Soldaten angegriffen (laufen nicht vier auf euch zu?). Nach dem Kampf läuft ihr die Treppen (mit dem blauen Teppich) hinauf (am besten nach rechts), um in den zweiten Stock zu gelangen. Hier könnt ihr zunächst links an der braunen Treppe vorbeilaufen, um in den Raum im Norden (mit der grünen Aufschrift „Accessoires“) zu kommen. Wenn ihr wollt, könnt ihr hier an der runden Theke noch einige Sachen einkaufen. Anschließend könnt ihr noch in der linken Ecke des Raumes eine Filmsequenz am Fernseher über einige Produkte von Shinra ansehen, bevor ihr den Raum wieder verlasst (die Objekte in der rechten oberen und rechten unteren Ecke könnt ihr erst im späteren Spielverlauf öffnen). Geht hier draußen nach links und öffnet dort die Fahrstuhltüren, um dort hineinzugehen. Betätigt dann innerhalb des Fahrstuhls die Konsole links von der Fahrstuhltür, um hochzufahren. Dabei werdet ihr aber (durch einen Alarm) in einigen Etagen haltmachen (drückt während die Stockwerksanzeige herumspinnt auf die linke Konsole), wo ihr zuerst einige Soldaten besiegen müsst, um anschließend weiter nach oben fahren zu können. Dies passiert euch einige Male (etwa drei bis vier Mal), bevor ihr endlich im 59. Stock des Gebäudes ankommen werdet (lest weiter bei „Shinra-Gebäude, 59. Stock“).

Hintereingang

Schätze: Äther.

Lauft hier zunächst immer geradeaus, bis ihr in ein Treppenhaus gelangt, wo Tifa und Barret schon einmal nach oben vorlaufen werden. Steigt hier die Stufen immer weiter geradeaus nach oben bis ihr dann irgendwann am Ende angekommen seid, wo ihr euch dann im 59. Stock des Shinra-Gebäudes wiederfinden werdet. Auf dem Weg nach oben werdet ihr in einem Treppengang auf der linken Seite wenigstens auf einen **Äther** stoßen, den ihr mitnehmen könnt.

Shinra-Gebäude, 59. Stock

Lauft hier zum Fahrstuhl auf der rechten mittleren und tötet dort die drei roten Wächter, um an das Schlüsselobjekt „Codekarte 60“ zu kommen (sie greifen euch automatisch an).

Starker Kämpfer

Werte: Level 12; Lebenspunkte: 230; Magiepunkte:0.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: -

Achtung: -

Schatz: Beruhigungsmittel.

Lauft anschließend zur Fahrstuhltür auf der rechten Seite und öffnet sie mit der „Codekarte 60“, um dahinter in den Fahrstuhl mit den Glaswänden zu gelangen. Klickt hier die Konsole an und wählt das 60. Stockwerk aus, um dorthin zu fahren (sprecht mit Tifa, Barret und nochmals mit Tifa).

Shinra-Gebäude, 60. Stock

Außerhalb des Fahrstuhls läuft ihr zuerst aus dem Fahrstuhlbildschirm heraus und anschließend nach links in das Gebäude im Nordosten, wo Cloud vorschlägt, dass er schon einmal vorgehen wird. Verlasst nun den Raum durch den rechten Ausgang und stellt euch vor die gelben Statuen. Ziel hierbei ist es zunächst, unbemerkt bis zur Mitte des Bildschirms zu gelangen: von den einzelnen Statuen läuft ihr nun zur nächsten los, sobald die Soldaten anfangen loszulaufen. Wenn sie aber stehenbleiben (ihre Blicke sind dabei in Richtung Süden gerichtet) und ihr zwischen den Statuen losläuft, so werdet ihr von ihnen angegriffen und wieder vom Anfang dieses Raumes beginnen müssen. Sobald ihr es mit Cloud bis zur Mitte geschafft habt, wird Barret an der Reihe sein. Immer wenn die Soldaten jetzt loslaufen, müsst ihr Barret mit der O-Taste signalisieren, dass er sich auch

von der einen Statue zur nächsten bewegen kann. Ist auch er in der Mitte angekommen, müsst ihr mit Tifa das gleiche machen. Für beide gilt auch, dass wenn sie erwischt werden, ihr auch angegriffen werdet. Von der Mitte aus müsst ihr nun auf die rechts Seite mit der zuvor beschriebenen Methode gelangen (jedoch bewegen die Soldaten sich etwas schneller).

Tip: Winkt Barret und Tifa genau zu dem Zeitpunkt rüber, während die Soldaten loslaufen. Nutzt auch die Lücken aus, in die die Soldaten nicht hinein gucken und läuft dort schon mal weiter, anstatt darauf zu warten, bis sie sich zu dieser Stelle begeben.

Habt ihr es dann zur rechten Seite geschafft, könnt ihr auf der Treppe ins nächste Stockwerk laufen.

Shinra-Gebäude, 61. Stock

Im nächsten Stockwerk sprecht ihr mit der Person (sie hält sich meistens links oder links oben vom Treppenhaus auf), die euch fragt:

„Wer zum Teufel bist du? Was hast du hier zu suchen?“

Antwortet mit der unteren Antwort: „.....“, und er wird euch für die „Shinra, Inc., Reparaturabteilung“ halten und das Schlüsselobjekt „**Codekarte 62**“ geben, mit der ihr ins nächste Stockwerk gelangt.

Shinra-Gebäude, 62. Stock

Sprecht hier mit Domino im mittleren Gebäude auf der linken Seite und erattet sein Passwort. Da das Rätsel etwas knifflig ist (man braucht echt lange, um es herauszufinden) und ihr euch die Tips von dem Mitarbeiter Hart gegen Geld besorgen könnt, verrate ich euch schon mal das Passwort: **MAKO**. Da ihr es mit dieser Hilfe beim ersten Mal erratet, erhaltet ihr neben dem Schlüsselobjekt „**Codekarte 65**“ noch als Bonus für besondere Intelligenz die Support-Substanz **Element** von ihm geschenkt (Gerüchten nach zu urteilen soll sich das Passwort nach jedem Spielstart wieder ändern, jedoch habe ich es mehrmals ausprobiert und habe es jedes Mal geschafft; sollte es einmal nicht funktionieren, so müsst ihr alle Passwörter Durchraten und auf die BonusSubstanz verzichten, um an das Schlüsselobjekt zu gelangen). Geht nach getaner Arbeit in das nächste Stockwerk.

Shinra-Gebäude, 63. Stock

Geht hier in den Raum südlich vom Treppenhaus und lasst euch vom Computer das Spiel erklären (er erklärt euch, dass ihr drei Türen öffnen dürft, um an die Coupons heranzukommen; falls ihr die falschen Türen geöffnet habt, so könnt ihr am Computer mit der oberen Option „Alles zurücksetzen“ das Spiel neu beginnen). Anschließend läuft ihr nach rechts oben in die Ecke. Öffnet von hier aus die erste Tür links von hier (im Norden) und läuft bis zur nächsten Tür an der linken oberen Ecke. Öffnet hier die Tür nach Süden hin, betretet den Raum südwestlich der geöffneten Tür und sammelt das Schlüsselobjekt „**Coupon A**“ im weißen Beutel ein. Klettert nun in der rechten oberen Ecke dieses Raumes in die Öffnung an der Wand hinein (obere Option), um euch im Lüftungsschacht wiederzufinden. Kriecht hier nach unten, dann nach rechts, an der Abzweigung nach oben und dort in das Loch, um euch in einem Raum wiederzufinden., wo ihr das Schlüsselobjekt „**Coupon B**“ finden könnt. Verlasst diesen Raum nach Süden hin und öffnet die nächste Tür rechts, und betretet den letzten Raum, wo ihr das Schlüsselobjekt „**Coupon C**“ aufheben könnt. Klettert anschließend in den Lüftungsschacht im Raum, wo ihr den „Coupon B“ gefunden habt und kriecht diesmal an der Abzweigung nach rechts in das Loch hinein, um euch am Computer wiederzufinden. Klickt den Computer wieder an und wählt die untere Option „Coupon“ eintauschen. Anschließend wählt ihr bei der Bestätigung die obere Option „Ja....“, um die Coupons endgültig gegen Objekte einzulösen. Sofern ihr alle Coupons besitzt, erhaltet ihr einen **Sternenanhänger**, eine **Vier Schächte - Ausrüstung** und eine **AlleSubstanz**. Geht anschließend weiter im Treppenhaus ins nächste Stockwerk.

Shinra-Gebäude, 64. Stock

In der Schlummerkammer in der Südwestecke könnt euch kostenlos ausruhen (HP und MP wiederherstellen) und an einen **Speicherpunkt** gelangen. In einem mittleren Raum im Norden findet ihr in den Schließfächern einmal eine **Phönix-Feder** (untere Schließfächerreihe), einen **Äther** (mittlere Schließfächerreihe) und ein Megaphon (obere Schließfächerreihe), das ihr zur Zeit aber noch nicht mitnehmen könnt (Cait Siths „Ultimative Waffe“). Geht jetzt wieder im Treppenhaus eine Etage höher.

Shinra-Gebäude, 65. Stock

Ziel in diesem Abschnitt ist es, das unvollständige Midgar-Modell im Zentrum des Stockwerkes wieder zusammenzusetzen. Die Einzelteile hierfür liegen verstreut in den einzelnen Kisten, die alle (bis auf eine) verschlossen sind und in einer bestimmten Reihenfolge geöffnet werden müssen. Nachdem ihr immer ein Schlüsselobjekt „**Teil von Midgar**“ aus einer Kiste geholt habt, müsst ihr es ins Zentrum dieses Stockwerkes bringen und an einer bestimmten unvollständigen Seite einsetzen. Klickt diese Stelle an, damit eine Option erscheint, bei der ihr die obere Auswahl trifft („Teile von Midgar plazieren“), um es dort einzufügen, damit die nächste Truhe aufgeschlossen

wird (falls Cloud von etwas anderem labert, müsst ihr euch eine andere Stelle am Modell suchen). Die Reihenfolge der zu öffnenden Truhen lautet (sofern ihr das erste „Teil von Midgar“ etwa an der unteren Stelle am Modell einsetzt, da die Reihenfolge sich sonst ändert und ihr sie selbst herausfinden müsst):

Mittlerer Raum links	untere Truhe (den Inhalt an die untere Stelle am Modell einsetzen!)
Mittlerer Raum links	obere Truhe
Unterer Raum links	obere Truhe
Unterer Raum links	untere Truhe
Oberer Raum rechts	Truhe
Treppenhaus	Truhe mit dem Schlüsselobjekt „Codekarte 66“

Nachdem ihr die Truhe im Treppenhaus geöffnet habt, könnt ihr in das nächste Stockwerk laufen.

Shinra-Gebäude, 66. Stock

Um hier die geheime Besprechung im Zentrum dieses Stockwerkes zwischen den höchsten Mitgliedern von Shinra mitanzuhören, müsst ihr zur Toilette im Nordwesten laufen und dort in den Lüftungsschacht kriechen (mittlere Option „Hochklettern?“). Nachdem ihr zugehört habt, verlasst ihr wieder die Toilette und folgt Hojo in das nächste Stockwerk.

Shinra-Gebäude, 67. Stock

Folgt hier oben Hojo weiter zu seinen Versuchsobjekten (läuft rechts aus dem Treppenhaus, dann nach unten und schließlich ganz nach links in den nächsten Bildschirm hinein), damit ihr euch dort hinter einigen Kisten versteckt. Nachdem Hojo wieder verschwunden ist und Tifa versucht, mit dem Tier im Behälter Kontakt aufzunehmen, fällt Cloud nach einem Blick auf Jenova in der rechten Kammer kurz zu Boden. Nachdem ihr wieder die Kontrolle über Cloud habt, lauft ihr links um die Kisten herum und dann nach rechts oben, um im nächsten Bildschirmabschnitt an einen **Speicherpunkt** und eine Schatzkiste mit der ZauberSubstanz **Gift** zu gelangen. Betretet anschließend den Aufzug im Norden und fahrt damit wieder ein Stockwerk höher.

Shinra-Gebäude, 68. Stock

Steigt hier aus dem Fahrstuhl und lauft nach unten, damit eure Gruppe auf Aeris und Professor Hojo stößt. Nachdem Aeris und das hundeartige Wesen befreit worden sind, werdet ihr hierbei erfahren, dass es sich um Red XIII handelt (dem ihr einen eigenen Namen geben könnt). Ist das Gespräch beendet, wird er euch mit den ZauberSubstanzen **Alle**, **Feuer** und **Erkennen** beitreten und gegen das Monster aus dem Versuchsbehälter helfen.

Prototyp: HO512

Werte: Level 19; Lebenspunkte: 1000; Magiepunkte:120.

Schwächen: Blitz- und Feuerangriffe.

Tip: Greift mit Red XIIIs Feuerzauber an.

Achtung: Keine Gift- und Eiszauber, sowie physische Attacken (außer Limit-Break-Moves) verwenden.

Prototyp: HO512-opt (die drei kleinen Objekte)

Werte: Level 7; Lebenspunkte: 300; Magiepunkte:48.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: In Ruhe lassen.

Achtung: Sie werden von Prototyp: HO512 wiederbelebt, sobald ihr sie tötet.

Schatz: Talisman.

Sobald ihr die Monster aus dem Weg geräumt habt, erhaltet ihr die Möglichkeit, mit der X-Taste eine neue Party aus drei Personen aufzustellen. Anschließend nehmt ihr aus dem Versuchsbehälter die gelbe **BefehlsSubstanz Feindeskönnen**, bevor ihr diesen Bildschirmabschnitt zunächst nach rechts hin verlasst. Lauft dann in dieser Etage die Treppe rechts am Fahrstuhl hinauf (ihr könnt eigentlich auch links entlanglaufen, um euch im unteren Bildschirmrand wiederzufinden), lauft dort auf dem Durchgang nach Süden hin und sprecht mit dem Mitarbeiter, der euch das Schlüsselobjekt „Codekarte 68“ übergibt. Lauft hier oben dann in die untere Bildschirmecke und sammelt dort noch zwei **Tränke** auf, bevor ihr die Treppen links von ihnen hinuntersteigt. Geht jetzt in Richtung Westen durch die drei grünen Lichtschranken, wo ihr zwei weitere **Tränke** findet, bevor ihr in das Treppenhaus geht. Diesmal lauft ihr zwei Stockwerke tiefer und begeben euch dort in den Fahrstuhl in der Mitte am unteren Bildschirmrand. Dort im Fahrstuhl werdet ihr dann von Rude und Tseng auf die Chefetage geführt. Nach der Unterhaltung mit Präsident Shinra werdet ihr schließlich in den Gefängnistrakt des 67. Stockwerkes gebracht.

Gefängnistrakt (Shinra-Gebäude, 67. Stock)

Specht hier zuerst mit Tifa, dann klickt die Tür an und fragt dort, wie es den einzelnen Personen geht (es reicht, wenn ihr euch Sorgen um Aeris macht), bevor ihr die untere Option auswählt, schlafen zu gehen. Sobald ihr wieder aufgestanden seid, wird plötzlich eure Gefängniszelle

offenstehen, durch die ihr hinauslaufen müsst, um die tote Wache in der linken oberen Ecke des Bildschirms zu untersuchen. Sprecht anschließend mit Tifa, die zur Wache läuft. Sprecht sie dort noch einmal an, damit Cloud jetzt erst auf die Idee kommt, der Wache den **Gefängnissschlüssel** abzunehmen. Während Tifa zu Aeris geht, lauft ihr zur rechten unteren Kammer, um dort Barret und Red XIII zu befreien. Lauft anschließend Barret hinterher und sprecht wieder mit Tifa, um euch auf der Etagenübersicht wiederzufinden. Lauft hier nach unten, dann links und nach oben, um dort in der Nähe des Versuchsbehälters mit Red XIII zu sprechen. Folgt ihm anschließend in den nächsten Bildschirm und speichert noch einmal am Speicherpunkt ab, bevor ihr den Fahrstuhl im Norden benutzt, um in den 68. Stockwerk zu gelangen. Lauft hier in Richtung Süden und von dort aus wieder durch die grünen Lichtschranken ins Treppenhaus, wo ihr nun nach oben gehen könnt.

Shinra-Gebäude, 69. Stock

Geht hier in den großen Raum im Westen (wo ihr am **Speicherpunkt** abspeichern solltet) und lauft dort auf dem großen Treppengang (mit den lilafarbenen Teppich) zur Chefetage im 70. Stockwerk hinauf.

Shinra-Gebäude, 70. Stock

Hier lauft ihr nach rechts zum großen Schreibtisch, um Präsident Shinra tot vorzufinden. Anschließend wird der Beamte Palmer vor euch weglaufen, den ihr aufhaltet, um ihn nach Sephiroth auszufragen. Anschließend taucht der Vizepräsident Rufus (der Sohn) in seinem Hubschrauber auf, den ihr durch den Fahrstuhl im Norden erreichen könnt. Oben auf dem Dach trifft ihr dann auf den neuen Präsidenten, den Cloud alleine bearbeiten möchte und seine Freunde hinunterschickt. Unten werdet ihr dann gefragt, ob ihr Cloud und Tifas Substanzen entfernen wollt, um sie für die anderen Gruppenmitglieder zu verwenden. Tut dies mit der oberen Option und lauft jetzt weiter mit Aeris zum Fahrstuhl in der Mitte des unteren Bildschirmrandes, um dort einzusteigen. Stattet jetzt Red XIII und Aeris jeweils mit einem Angriffszauber aus, sofern ihr die Substanzen gerade bei euch herumtragt. Sobald ihr dann die Konsole bedient, werdet ihr von einem parallelen Fahrstuhlschacht aus von zwei Maschine angegriffen (sie treten nacheinander auf).

Hunderter-Schütze

Werte: Level 18; Lebenspunkte: 1600; Magiepunkte:0.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: Greift normal mit Barret oder mit dem Limit-Break von Red XIII an, während ihr sonst nur Zauberangriffe verwenden dürft.

Achtung: Greift es nicht mit dem Giftzauber an.
Da es sich auf einer anderen Plattform befindet, könnt ihr es nicht im Nahkampf angreifen, sondern müsst mit Fernkampfwaffen kämpfen.
Seine Sonsorkanone, die er erst immer laden muss, richtet ca.100 Schadenspunkte auf jedes eurer Mitglieder an.

Heli-Schütze

Werte: Level 19; Lebenspunkte: 1000; Magiepunkte:0.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: Greift normal mit Barret oder mit dem Limit-Break von Red XIII an, während ihr sonst nur Zauberangriffe verwenden dürft.

Achtung: Greift es nicht mit dem Giftzauber an.
Für ihn gilt auch, das er nur mit Fernkampfwaffen bekämpft werden kann.

Schatz: Mythril-Armband.

Nachdem ihr die beiden Maschinenangriffe abgewehrt habt, findet ihr euch allein mit Cloud und Rufus auf dem Dach des Gebäudes wieder. Hier erhaltet ihr zunächst die Möglichkeit mit der Dreieck-Taste das Menü aufzurufen, um euch eure Substanzen von den anderen Mitgliedern wiederzuholen (geht im Substanz-Menü mit dem Zeigefinger auf das Wort „Ordnen“, klickt es an und wählt anschließend die zweite Option „Tauschen“ aus, um nun die Substanzen unter euren Mitgliedern auszutauschen) bevor ihr euch (durch das Drücken der Start-Taste) mit dem neuen Präsidenten in den Kampf stürzt.

Rufus

Werte: Level 21; Lebenspunkte: 500; Magiepunkte:0.

Schwächen: -

Tip: Zauberangriffe und Limit-Breaks auf ihn anwenden.

Achtung: -

Blackdog

Werte: Level 18; Lebenspunkte: 140; Magiepunkte:80.

Schwächen: Tötet es als erstes.

Tip: Zauberangriffe und Limit-Breaks auf das Tier anwenden.

Achtung: Es greift oft mit Blitzangriffen an, die ca.100 Schadenspunkte anrichten.

Schatz: Schutzweste.
Wachsamkeit.

Nachdem Rufus die Flucht ergriffen hat, lauft ihr nach rechts zum Fahrstuhl, um wieder im 70. Stockwerk anzukommen. Lauft hier nach Westen hin die Treppen (mit den lilafarbenen Teppich) hinunter und sprecht eine Etage tiefer mit Tifa, die vor der Tür in der Mitte des Bildschirms steht. Anschließend werdet ihr wieder die andere Truppe mit Aeris steuern, die ihr zum Ausgang hin bewegt. Nachdem die Truppe keinen Ausweg findet, taucht Tifa auf und ihr werdet in einer beeindruckenden Filmsequenz sehen, wie alle aus dem Gebäude flüchten.

Die Flucht vor den Shinras

Eure nächste Aufgabe ist es nun, den Transporter (mit euren Freunden) zu beschützen, indem ihr mit dem Motorrad herumfahrt und feindliche Motorradfahrer mit eurem Schwert eins über die Rube zieht, damit sie nicht euren Transporter beschädigen.

Bedienungsanleitung für das Motorrad:

Viereck	nach links schlagen
O	nach rechts schlagen
Dreieck	Hauptmenü (nur vor dem Spielstart)
X	Partymitglieder bestimmen (nur vor dem Spielstart)
Start	Spiel starten

Hinweis: Fahrt direkt neben die einzelnen Motorradfahrer und schlägt mit eurem Schwert nach ihnen, damit sie von der Straße abkommen. Hierbei sind die gelben Motorradfahrer die schwächeren Gegner, während die rotbraunen etwas besser sind.

Tip: Falls mehrere Motorradfahrer hintereinander fahren, so schlägt einfach den Vordermann, damit sein Motorrad wegrutscht und die Maschinen hinter ihm vielleicht noch mitreißt.

Sobald ihr am Ende der Straße angekommen sein, werdet ihr durch einen Angriff von hinten von einem riesigen Fahrzeug angegriffen.

Motor-Ball

Werte: Level 19; Lebenspunkte: 2600; Magiepunkte:120.

Schwächen: Blitzangriffe.

Tip: Zaubenangriffe und Limit-Breaks auf das Tier anwenden.
Immer über 200 Lebenspunkten bleiben.

Achtung: Sein Doppelbrenner verursacht ca. 80 Schadenspunkte, während seine grollende Attacke ca. 200 Schadenspunkte gegen all eure Partymitglieder verursacht!

Schatz: Sternenanhänger.

Nach dem Kampf beschließen all eure Gruppenmitglieder, Midgar zu verlassen und ihr findet euch vor den Toren der Stadt wieder. Lauft nun nach unten in den Bildschirmrand hinein und wählt die untere Option („Geh’n wir!“), um euch das erste Mal auf der Weltkarte wiederzufinden. Davor müsst ihr aber noch aussuchen, wer in eure Party gehört und wer schon einmal zur nächsten Stadt vorlaufen soll.

Aktionstasten auf der Weltkarte

Dreieck	Menü aufrufen
L2/R2	Ansicht umschalten zwischen oberer Ansicht oder Seitenansicht.
Start/Select	Kartenansicht vergrößern, verkleinern oder ausblenden

Obere Ansicht:

Richtungstasten in die vier Himmelsrichtungen laufen

Seitenansicht:

L1/R1	nach links bzw. nach rechts drehen
Oben	vorwärts laufen
Unten	umdrehen und zurücklaufen
Links/Rechts	Kurve nach links bzw. nach rechts laufen

Hinweis: Auf der Weltkarte könnt ihr jederzeit durch das Aufrufen des Menüs euren derzeitigen Spielstand abspeichern. Der Kartenausschnitt unten rechts im Bildschirm verrät euch immer, wo ihr euch gerade befindet. Der rote Punkt seid ihr und der gelbe Kegel gibt euch eure Blickrichtung bekannt.

Nachdem ihr euch mit der Steuerung vertraut gemacht habt, lauft ihr nun nordöstlich von hier zu der nächsten Stadt namens Kalm.

Kalm

Sobald ihr einige Schritte in die Stadt setzt, werden eure Partymitglieder ins Inn gehen - folgt diesen dort hinein. Geht im Innern des Gebäudes die Treppen hinauf und lauft zu euren Freunden, die

schon auf euch warten. Da sie Cloud um seine Geschichte mit Sephiroth bitten, erzählt er ihnen die Geschichte von damals in Nibelheim...

Zwischendurch werdet ihr in der Vergangenheit zusammen mit Sephiroth kämpfen (dies geschieht im späteren Spielverlauf noch einige Male), jedoch ist es egal, wie ihr euch dort verhaltet (ihr könnt auch ruhig dabei umkommen). Sobald ihr euch dann (wieder vor dem Stadteingang) bewegen könnt, sprecht ihr entweder mit den Soldaten und Sephiroth oder betretet einfach die Stadt Nibelheim durch den Eingang im Norden. Nachdem ihr euch dann in Nibelheim frei bewegen könnt, gibt es verschiedene Plätze (Gebäude) zu denen ihr hingehen könnt, um sie zu untersuchen (dabei werden eure Freunde einige Kommentare hinzufügen). Sobald ihr dann mit der Stadtbesichtigung fertig seid, geht ihr hier ins Inn hinein, sprecht in der oberen Etage zweimal mit Sephiroth und wählt die untere Option („Ja, laß uns schlafen gehen“), um mit dem Spielgeschehen fortzufahren. Am nächsten Tag findet ihr euch im Nordosten der Stadt wieder, wo ihr zunächst mit Sephiroth sprechen müsst. Sobald Tifas Vater ein Photo von euch dreien geschossen hat, seht ihr wie sich die Mannschaft auf den Weg macht. Sobald ihr dann vor einer Hängebrücke steht, lauft ihr dort hinauf und sprecht mit Tifa und folgt ihr anschließend bis zur Mitte, woraufhin die Brücke reißt und ihr hinunterfällt. Unten angekommen, lauft ihr in den Höhleneingang im Nordosten hinein. Innerhalb der Höhle lauft ihr dann nach Sephiroths Anmerkung den rechten Weg entlang und verlasst diesen Höhlenabschnitt durch den Ausgang im Norden. Dort gelangt ihr dann ins Zentrum der Höhle zum Mako-Brunnen und werdet dort automatisch hingehen. Nach dem Gespräch werdet ihr dann am Reaktor von Nibelheim stehen, wo ihr die Treppe hinauflaufen müsst. Im Reaktorgebäude lauft ihr auf den Stangen geradeaus bis ihr links an eine rechteckige Metallplattform kommt, auf die ihr hinaufgeht und nach links lenkt, um dort auf die Stahlketten zu springen, an denen ihr hinunterklettern könnt. Unten angekommen lauft ihr durch die Tür im Nordosten, um euch am Reaktor wiederzufinden. Hier lauft ihr im rot beleuchteten Raum die Treppen hinauf und sprecht mit Sephiroth. Nachdem dieser euch auffordert, das Ventil am Gerät links unten an der Treppe zu schließen, stellt ihr euch davor und drückt die O-Taste, bevor ihr wieder mit Sephiroth sprecht. Sobald Sephiroth euch auffordert, durch das Fenster des Geräts zu gucken, sprecht ihr noch einmal mit ihm, um dies zu tun. Nachdem Sephiroth wütend wird, kehrt das Spiel in die Gegenwart zurück und ihr könnt zunächst abspeichern, bevor ihr mit der Geschichte fortfahrt.

Ihr findet euch dann in der Shinra-Villa wieder, wo ihr nun durch den Gang (den ihr durch die Treppenstufen erreicht) im Nordosten lauft. Dort betretet ihr dann den Raum im Osten und geht durch den Geheimgang im Ofen (roter Hilfspfeil) zum nächsten Abschnitt. Lauft hier den Kreisgang hinunter, bis ihr unten in einer lilafarbenen Höhle ankommt, in der ihr zunächst nach unten in den nächsten Bildschirmabschnitt lauft und von dort aus in den Eingang im Osten zur Bibliothek lauft (das Tor im Nordwesten solltet ihr euch für später schon einmal vormerken, da ihr hier später den Geheimcharakter „Vincent“ finden könnt). Nachdem ihr dort Sephiroth besucht habt und er einige Worte zu euch gesprochen hat, verlasst ihr wieder die Bibliothek.

Am nächsten Tag wacht ihr in eurem Zimmer in der Shinra-Villa auf, lauft nach rechts in die Eingangshalle und begeben euch wieder zur Bibliothek. Dort trifft ihr erneut auf Sephiroth, der im hinteren Teil des Zimmer sitzt - er klärt euch über die Ureinwohner des Planeten die „Cetra“ auf. Anschließend sagt euch Sephiroth, dass er zu seiner Mutter gehen will. Verlasst nun die Bibliothek und geht aus der Shinra-Villa heraus, um auf einmal die gesamte Stadt in Flammen zu sehen. Lauft hier draußen in Richtung Süden zu Zangan und betretet anschließend das offene Haus auf der rechten Seite, damit die Geschichte fortfahren kann.

Nach der Filmsequenz findet ihr euch am Reaktor wieder, von wo aus ihr erneut zum rot beleuchteten Raum laufen müsst. Davor werdet ihr Tifa sehen, die über ihren ermordeten Vater trauert. Anschließend wird sie in den nächsten Raum laufen, in den ihr auch hinein geht. Nachdem dann Tifa von Sephiroth verletzt wurde und ihr sie beiseite geschafft habt, lauft über die Treppen hinauf und oben durch die Tür (mit dem Schriftzug „Jenova“ da drüber). Dahinter werdet ihr den vorläufigen Rest der Geschichte hören...

Anschließend wird dann Barret ungeduldig und möchte sofort aufbrechen (ihr erhaltet die Möglichkeit, ihm einige Dinge zu sagen, jedoch ist es unwichtig was ihr ihm sagt). Folgt ihm nach unten und ihr erhaltet von Barret das **PHS**. Damit könnt ihr nun ständig auf der Weltkarte und an fast jedem Speicherpunkt eure Partymitglieder im Hauptmenü austauschen. Nachdem ihr das praktische Gerät erhalten habt, könnt ihr euch entweder die Stadt noch näher anschauen (wenn ihr wollt), um dort nach kleinen Schätzen Ausschau zu halten, oder euch gleich auf zum nächsten Ort zu machen.

Außerhalb der Stadt lauft ihr nun zur Chocobo-Farm, die sich südöstlich von hier befindet.

Chocobo-Farm

Lauft hier zunächst an den Chocobo-Zaun heran und sprecht einen Chocobo an. Nachdem das Tier „Wark“ gemacht hat, antwortet ihr mit der oberen Option „Wark“ zurück, um die Chocobos tanzen zu sehen und anschließend von ihnen die erste Aufrufsubstanz **Choco/Mog** zu erhalten. Geht danach in den Stall im Nordosten und sprecht dort mit dem Choco Billy, der euch fragen wird, ob ihr einen Chocobo braucht. Antwortet ihm zunächst mit der oberen Optionen („Gib mir einen“) und informiert euch anschließend wie man einen Chocobo fängt. Kauft ihm anschließend die Substanz **Chocobo-Köder** für 2000 Gil ab und kauft noch etwas **Gemüse** ein (umso teurer es ist, desto länger bleibt der Chocobo im Kampfbildschirm stehen). Legt euch zunächst die Substanz Chocobo-Köder an und verlasst die Chocobo-Farm. Lauft draußen auf der Weltkarte auf den Krallenspuren in der Nähe der Farm entlang (wählt am besten die Übersicht, um sie besser zu erkennen) und wartet, bis ihr angegriffen werdet. Falls ihr Glück habt, wird bei der Feindbegegnung ein Chocobo dabei sein (die Musik ist auch eine andere), ansonsten müsst ihr solange weiter herumlaufen, bis ihr in eine Feindbegegnung mit einem Chocobo geratet. Im Kampfgeschehen müsst ihr dann so schnell wie möglich versuchen (notfalls im Hauptmenü bei „Konfig“ die „Schlachtgeschwindigkeit“ etwas herabsetzen und die „ATB“ auf Empfohlen stellen), die anderen Gegner auszuschalten und nicht den Chocobo zu verletzen, da er sonst vor Wut alle pikt und die Flucht ergreift. Da ihr anfangs (zur Zeit) die Gegner nicht mit einem Schlag töten könnt, müsst ihr euch mehr Zeit verschaffen, indem ihr während des Kampfes das Chocobo schnell mit Gemüse füttert. Dadurch wird je nach Güte (d.h. je nach dem wieviel es gekostet hat) das Tierchen etwas länger warten, bis ihr die andern Gegner besiegt habt. Seid ihr dann erfolgreich gewesen, so wird am Ende der Schlacht auf dem Bildschirm angezeigt, dass ihr einen Chocobo gefangen habt. Anschließend werdet ihr euch dann mit dem Chocobo auf der Weltkarte wiederfinden.

Steuerungstasten mit dem Chocobo

L2/R2	Ansicht umschalten zwischen oberer Ansicht oder Seitenansicht.
Start/Select	Kartenansicht vergrößern, verkleinern oder ausblenden
X	vom Chocobo absteigen (es wird dann weglaufen, da ihr zur Zeit keinen Stallplatz mieten könnt)

Obere Ansicht:

Richtungstasten in die vier Himmelsrichtungen laufen

Seitenansicht:

L1/R1	nach links bzw. nach rechts drehen
Oben	vorwärts laufen
Unten	umdrehen und zurücklaufen
Links/Rechts	Kurve nach links bzw. nach rechts laufen

Hinweis: Auf einem Chocobo werdet ihr nicht von Feinden angegriffen (außer von Midgar Zolom). Sobald ihr nun einen Chocobo gefangen habt, reitet in Richtung Südwesten durch den Sumpf, bis ihr an einen Bergeingang kommt (davor findet ihr noch einen kleinen Rasenplatz). Achtet jetzt beim Durchqueren des Sumpfes darauf, dass ihr nicht auf die Wasserschlange (Midgar Zolom) im Wasser trifft, da ihr sonst von ihr angegriffen werdet (obwohl ihr euch auf eurem Chocobo befindet). Da ihr auf dem Chocobo so schnell wie die Wasserschlange seid, könnt ihr auch vor ihr weglaufen.

Midgar Zolom

Werte: Level 26; Lebenspunkte: 4000; Magiepunkte:348.

Schwächen: -

Tip: Meidet das Tier, da ihr nach einem Sieg nur wenig Exp und Ap von ihr bekommt. Kehrt im späteren Spielverlauf hierher zurück, sobald ihr stärker geworden seid, um von ihr die Feindeskönnen-Attacke „Beta“ zu lernen.

Achtung: Ihre Attacken verursachen ca. 500 bis 1000 Schadenspunkte. Sobald sie geschwächt ist, setzt sie ihre Beta-Attacke ein, die ca.1000 Schadenspunkte anrichtet.

Schatz: -

Nachdem ihr es zum Bergeingang geschafft habt, werdet ihr im nächsten Bildschirm auf eine aufgespießte Schlange treffen. Sobald einer eurer Mitglieder seinen Kommentar abgegeben hat, verlasst ihr diesen Ort nach unten hin wieder. Außerhalb des Bergeinganges steigt ihr nun von eurem Chocobo ab und betretet zu Fuß den Bergeingang, um in die Mythrill-Minen zu gelangen.

Mythrill-Minen

Schätze: Unabhängige Substanz Fernwirkung, Zelt, Äther, Geiststeigerung, Äther, Hi-Trank.

Tip: Stattet einen eurer Partymitglieder mit der Substanz „Feindeskönnen“ aus, da ihr in der Mine von dem Feind „Archendrache“ die „Flammenwerfer“-Attacke lernen könnt.

Geht hier zunächst durch den Ausgang im Nordwesten. Dort kommt ihr an einen Pfad, wo ihr zunächst an der linken Wand die Kletterpflanzen (grüner Hilfspfeil) hochklettert, um oben an die unabhängige Substanz **Fernwirkung** zu gelangen. Klettert anschließend wieder hinunter und läuft auf den Treppen nach rechts hinauf zur Schatzkiste, in der ein **Zelt** zu finden ist. Schnappt euch dann noch auf der rechten Seite der Treppen den grünen Gegenstand (**Äther**), bevor ihr wieder zurück zum Mineneingang geht und durch die Gänge zur rechten unteren Bildschirmecke lauft, um dort eine **Geiststeigerung** in einer Schatzkiste zu finden. Anschließend geht es durch den Durchgang im Westen zum nächsten Abschnitt. Dort werdet ihr auf die Turks treffen und deren neues Mitglied Elena kennenlernen, die euch einen Anhaltspunkt für Sephiroths Aufenthaltsort gibt. Nachdem die Dame euch wieder verlassen haben, lauft ihr durch den Gang im Norden. Dahinter findet ihr gleich zu eurer Linken eine Schatzkiste mit einem **Äther** und rechts oben einen **Hi-Trank**. Kehrt dann nach dem Einsammeln zu dem Ort, wo ihr die Turks getroffen habt, zurück und klettert nach links auf die obere Plattform hinauf (grüner Hilfspfeil) und verlasst die Mine durch den westlichen Ausgang, um zurück auf die Weltkarte zu gelangen.

Von hier aus könnt ihr zunächst südwestlich von hier im Fort Condor (riesiger Vogel auf einem Reaktor) Halt machen, um dort einiges einzukaufen.

Fort Condor

Sobald ihr hier ankommt, werdet ihr von einer Person mit einem Stirnband angesprochen, der ihr mit der unteren Option („Wir helfen euch“) antwortet. Lauft anschließend nach vorn und klettert an dem Seil hinauf, um in das Innere von Fort Condor zu gelangen, wo ihr einige Sachen einkaufen könnt und eine Unterkunft findet. Im obersten Gebäude, das über eine Leiter erreichbar ist, könnt ihr mit der Person (mit dem Stirnband) reden, um ein kleines Strategiespiel zu spielen. Da es aber sehr kostenaufwendig ist und ihr erst im späteren Spielverlauf hier etwas erhaltet, erspart ihr euch lieber das teure Spielchen (falls ihr genügend Geld bei euch herumtragt, könnt ihr schon einmal hineinschnuppern). Verlasst anschließend das Fort wieder und reist in Richtung Nordwesten zur Küstenstadt Junon (Stadt mit der Riesenkanone. Falls ihr wollt, könnt ihr an dieser Stelle schon nach Yuffie suchen - siehe unter „Die versteckten Charaktere finden“).

Junon

Hinweis: Junon besteht aus einem Vordorf und einer richtigen Innenstadt. Beim Betreten von Junon werdet ihr immer zunächst im Vordorf landen.

Vordorf

Sobald ihr im Dorf angekommen seid, geht ihr um das linke Haus vor euch herum und lauft dahinter nach unten zum Strand. Dort werdet ihr ein Mädchen namens Priscilla sehen, wie sie sich gerade mit einem sprechenden Delphin unterhält. Nachdem ihr euch mit der Göre unterhalten habt, werdet ihr sie vor dem ankommenden Monster verteidigen müssen.

Bottomswell

Werte: Level 23; Lebenspunkte: 2500; Magiepunkte:100.

Schwächen: Wind (AufrufSubstanz Choco/Mog).

Tip: Greift es mit Zaubersprüchen und Limit-Breaks an.

Achtung: Da es in der Luft schwebt, könnt ihr es nur mit Fernkampfwaffen bekämpfen. Es fängt ab und zu eines eurer Mitglieder in einer weißen Blase ein, die die betreffende Person handlungsunfähig macht, bis sie wieder durch einen Angriffszauber befreit wird.

Schatz: Power-Griff.

Nach dem Kampf müsst ihr Priscilla durch eine Mund-zu-Mund Beatmung wieder zum Leben erwecken.

Mund-zu-Mund Beatmung

Viereck-Taste einmal drücken einatmen

Viereck-Taste nochmal drücken Luftzufuhr

Hinweis: Atmet zunächst so viel Luft ein, dass der rote Markierungsbalken zwischen den Lungenflügeln fast an der Spitze angekommen ist und führt anschließend dem Mädchen euren Sauerstoff zu. Cloud wird zwar nach jedem Versuch immer mit dem Kopf schütteln, jedoch bedeutet dies nur, dass sie sich noch nicht bewegt und dass ihr noch einige Male die Mund-zu-Mund Beatmung wiederholen müsst. Für diese Aufgabe habt ihr übrigens unendlich Zeit.

Nachdem sie wieder aufgestanden ist, findet ihr euch am Durchgang zum Strand wieder, wo ihr nun mit der Dame vor dem Haus rechts spricht, damit ihr dort eine Nacht verbringen könnt. Cloud wird dann mitten in der Nacht über einige Fragen stolpern und am nächsten Tag Tifa dazu befragen. Anschließend müsst ihr hinaus in das Dorf (nördlich von eurem Haus) und die Treppe bei euren Kumpels hinaufsteigen. Dort wird dann Priscilla herauskommen und euch zum Dank eine Belohnung überreichen (AufrufSubstanz **Shiva**). Folgt ihr dann anschließend wieder zum Strand

und sprecht dort mit ihr, damit sie ihren Delphin herbeiruft. Nachdem sie euch ihre **Pfeife** gegeben hat, findet ihr euch vor dem Starkstrommast wieder.

Delphinsprung

Viereck Delphin herbeirufen und anschließend mit ihm hochspringen

Hinweis: Drückt einmal die Viereck-Taste, damit ihr vom Delphin auf die andere Seite des Zaunes gebracht werdet. Anschließend drückt noch einmal die Viereck-Taste, um auf den Zaun gebracht zu werden.

Oben auf dem Zaun angekommen lauft ihr nach links, um nach oben zum Flughafen von Junon zu klettern. An der Highwind (Flugschiff) lauft ihr nach unten in den Bildschirm hinein und betätigt anschließend im nächsten Bildschirm den kleinen gelben Kasten auf der großen Plattform, um auf die untere Ebene gelassen zu werden. Unten lauft ihr nun zum Durchgang im Süden des Flughafens (roter Hilfspfeil), um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.

Hier werdet ihr von einem Offizier angemault, warum ihr noch nicht umgezogen seid (er hält euch für einen Rekruten). Betretet daraufhin den Umkleideraum im Nordwesten und öffnet dort die zweite Tür von links, um in den Besitz einer **Shinra-Uniform** zu gelangen. Wählt dort die untere Option, um euch umzuziehen. Anschließend wird der Offizier zwei Soldaten herbeirufen, die euch die Begrüßungszeremonie vorführen.

Aktionstasten während der Parade

Richtungstasten marschieren

O Gewehr schultern

Nachdem ihr den Umkleideraum verlassen habt, könnt ihr hier im Gang auf der rechten Seite an einem **Speicherpunkt** abspeichern, bevor ihr euch durch den Zugang im Südwesten zur Parade hinbegebt und dort eine kurze Animationssequenz verfolgen könnt.

Im nächsten Bildschirm bemerkt euer Offizier, dass ihr zu spät seid. Lauft ihm zunächst hinterher und sprecht ihn an, sobald er steht und lauft anschließend den beiden Soldaten nach links durch die Gasse hinterher. Im nächsten Bildschirm werdet ihr die korrekte Bewegung von eurem Kollegen vorgeführt bekommen. Anschließend müsst ihr euch im geeigneten Moment in die letzte Reihe neben die Soldaten einreihen, indem ihr schnell hineinlauft und dabei das Gewehr gleichmäßig mit den anderen schultert. Diese Aktionseinlage ist sehr schwierig, da ihr im richtigen Moment zwischen die Soldaten laufen müsst. Da dieser Vorgang nicht genau beschrieben werden kann, müsst ihr selbst das Timing herausfinden, um euch dort vorzuarbeiten. Je nach dem wie lange ihr gebraucht habt (unten am Bildschirmrand wird die Zuschauerquote angegeben, die mit Zunahme der Zeit abnimmt), werdet ihr nach der Aktion mit einem Gegenstand belohnt.

Sobald ihr es geschafft habt, werdet ihr mit anderen Soldaten vor Rufus und Heidegger in einer Reihe stehen, wobei ihr während ihres Gesprächs einige Faxen machen könnt, indem ihr die Richtungstasten bewegt (dafür werdet ihr nach dem Gespräch von Heidegger geohrfeigt). Nachdem eurer Offizier euch etwas fragt, könnt ihr mit der oberen Option wieder ein neues Training beginnen. Hier werden euch die Bewegungen für die Abschlußparade erklärt. Hierbei müsst ihr nur darauf achten, dass ihr die Bewegungen, die der Offizier ausruft, gleichzeitig mit den übrigen Soldaten ausgeführt werden (Tip: Haltet euer Joypad unter oder links neben dem Bildschirm, um die Befehle des Offiziers schnell eingeben zu können). Nachdem ihr sie verstanden habt, verlasst ihr den Umkleideraum und kehrt zur Hauptstraße zurück. Hier könnt ihr nun einige Besorgungen machen, indem ihr in die einzelnen Hauseingänge betretet. Um euch hier zurecht zu finden, werden hier die einzelnen Eingänge beschrieben:

Bildschirm 1 (von rechts nach links)

1) Hauseingang Substanzladen

- kauft, wenn ihr könnt, hier die ZauberSubstanz Widerbeleben.

2) Eingang(Gosse) Waffenladen

3) Hauseingang Objektladen

4) Hauseingang Kaserne

Sprecht hier mit dem blauen Soldaten neben der Treppe, damit er euch nach unten in die Kaserne lässt. Dort findet ihr in der rechten unteren Ecke die gelbe BefehlsSubstanz **Feindeskönnen**. Klettert anschließend an der Leiter wieder hoch und steigt die Treppen aufwärts in den ersten Stock. Im ersten Zimmer links findet ihr eine **Geiststeigerung** und einen **1/35-Soldat** (Spielpuppe). Im Nebenzimmer mit den Katzen auf dem Bett findet ihr eine **Glückssteigerung**. Lauft anschließend in das zweite Stockwerk, um dort links oben eine **Kraftsteigerung** und rechts oben eine **Wachsamkeitssteigerung** zu finden. Verlasst anschließend wieder das Haus.

5) links unten Durchgang zum nächsten Bildschirm

Bildschirm 2

1) links oben Durchgang zum nächsten Bildschirm

Bildschirm 3

- 1) rechts unten
- 2) links oben

Durchgang zum U-Boot-Dock (für später vormerken)
Durchgang zum nächsten Bildschirm

Bildschirm 4

- 1) links unten

Durchgang zum nächsten Bildschirm

Bildschirm 5

- 1) Hauseingang
- 2) Hauseingang

Bar mit den drei Turks
Erdgeschoss: Inn mit einem Speicherpunkt
Erstes Stockwerk: Substanzladen
Zweites Stockwerk: Zubehörladen

- 3) Hauseingang

Erdgeschoss: Gelber Sack (**Geschwindigkeitssteigerung**)
Erstes Stockwerk: **1/35-Soldat** (am Rohr links vor dem Bett)

- 4) Hauseingang

Waffenladen

- 5) links oben

Durchgang zum nächsten Bildschirm

Bildschirm 6

Hier werdet ihr nun vor Rufus und Heidegger treten und vor ihnen die Parade abhalten. Folgt den Anweisung des Offiziers wie im Training, um eine bestimmte Punktzahl bei richtiger Bewegungsausführung zu erhalten. Am Ende werdet ihr dann von Heidegger mit einem Geschenk je nach Güte euer Vorführung erhalten:

Punktzahl	Geschenk	
000 – 050	Silberglas	Zubehör
060 – 090	HP-Plus	Unabhängige Substanz
100 – 200	Superstehler	Waffe für Cloud

Da ihr im späteren Spielverlauf die Waffe Superstehler kaufen könnt, bietet es sich an, dass ihr euch die Substanz HP-Plus verdienen solltet.

Nachdem alle Soldaten weggegangen sind, könnt ihr die große Fähre betreten, um die Seereise anzutreten.

Shinra Frachtschiff

Schätze: Äther, SupportSubstanz Alle, Windschwert.

Auf dem Schiff werdet ihr links in eurer Nähe eine Schatzkiste entdecken, die einen **Äther** beinhaltet. Falls Yuffie sich noch nicht in eurer Gruppe befinden sollte, so könnt ihr die blau schimmernde Kugel zwischen den Kisten auf der rechten Seite einsammeln (**Alle-Substanz**). Andernfalls wird Yuffie euch den Weg zur Substanz versperren und euch nur die Möglichkeit lassen, die Substanz später aufzusammeln. Sofern ihr ein Beruhigungsmittel parat habt, könnt ihr es Yuffie beim ersten Wortwechsel mit ihr übergeben, damit sie später möglicherweise mit euch ausgeht. Sprecht nun mit allen Personen auf diesem Deck bevor ihr die Treppen zum Oberdeck hinaufsteigt. Oben spricht ihr wieder alle Personen an, damit ihr sichergehen könnt, dass sich hinter einigen verkleideten Matrosen eure Verbündeten befinden (bei einem bestimmten Matrosen könnt ihr ein **Getränk** kaufen, das eure HP sowie MP wieder vollständig auffüllt). Um auf Red XIII zu treffen, müsst ihr hier oben den komisch herumlaufenden Soldaten auf der linken Schiffsseite an der Speicherstelle ansprechen. Nachdem ihr mit allen gesprochen habt, kehrt ihr wieder ein Stockwerk tiefer und spricht mit Aeris. Anschließend geht ihr wieder aufs Oberdeck zurück und begeben euch oben nach ganz links zum Vordeck (nächster Bildschirm), wo Barret im Matrosenanzug die Shinra-Mitglieder in ihrer Kabine belauscht. Nachdem ihr einige Male mit ihm gesprochen habt und wieder zum Oberdeck geht, erscheint nach kurzer Zeit eine Warnmeldung, das eine unbefugte Person sich hier auf dem Schiff aufhält. Daraufhin trifft ihr euch mit euren Verbündeten in der Mitte des Oberdecks und könnt eine neue Gruppe aufstellen. Danach klettert ihr die Treppen zum Unterdeck zurück und geht dort durch die Tür im Nordwesten, an der einst eine Wache den Weg versperrt hat. Hinter dieser Tür klettert ihr die Leiter links von der Tür hinauf, um auf dem höherliegenden Gang zu der Schatzkiste im Süden zu gelangen, in der sich das **Windschwert** befindet. Geht anschließend die Leiter wieder hinab und nähert euch dem Kapitän (Person in Schwarz). Dort werdet ihr eine tote Person auffinden und auf den Übeltäter Sephiroth treffen, der euch gleich nach seiner Flucht ein Jenova-Monster in den Weg stellt:

Jenova-Monster

Werte: Level 25; Lebenspunkte: 4000; Magiepunkte: 110.

Schwächen: Keine.

Tip: Zaubersprüche und physische Attacken.

Achtung: Keinen Giftzauber benutzen.

Schatz: Weißer Umhang.

Nach dem Kampf könnt ihr die rote Substanz **Ifrit** aufheben und die Ankunft des Schiffs am Hafen abwarten.

Costa Del Sol

Schätze: Motor-Drive, Kraftsteigerung, Feuerring.

Nachdem ihr das Schiff verlassen habt, könnt ihr die Personen hier im Hafen ansprechen und anschließend den Ort über die Treppe im Südosten erreichen, woraufhin eine kurze Animationssequenz von den Shinra-Mitgliedern folgt. Sobald ihr im Ort angekommen seid, könnt ihr im Haus mit der Aufschrift „Costa Del Sol“ beim Vermieter ein Zimmer für 30.000 Gil erwerben (in dem ihr euch fortan immer kostenlos ausruhen könnt), falls ihr genügend Geld dabei habt. Jedoch ist dies nicht so wichtig. Lauft nun in diesem Haus die Treppen hinunter, um euch in einem geheimen Stützpunkt wiederzufinden, in dem sich ein schlafender Mann befindet. Hier findet ihr neben einem **Motor-Drive** und einer **Kraftsteigerung** noch einen **Feuerring** in einer Schatzkiste. Nachdem ihr das Haus verlassen habt, könnt ihr dem Wissenschaftler Hojo am Strand im Osten des Ortes einen Besuch abstatten und mit ihm reden (sofern ihr noch keine Nacht im Inn verbracht habt). Vielleicht sind euch schon die Ball spielenden Kinder mitten in der Ortschaft aufgefallen. Geht einfach zu ihnen und kickt den Fußball weg, damit er Red XIII mitten ins Gesicht knallt.

Sobald ihr nun den Ort verlassen habt, wendet euch gleich den Bergen zu und sucht dort den Durchgang zu einer Brücke, an dessen Ende sich ein Eingang zu den Bergen befindet.

Der Schienenweg durch die Berge

Schätze: 2xMachinegun, Turbo-Äther, Verwandeln-Substanz, Phönix-Feder, Geiststeigerung, Kraftsteigerung, Zelt.

Seid ihr dort hineingegangen, werdet ihr einen erschöpften Mann auf dem Weg liegen sehen, den ihr ansprechen könnt. Anschließend geht es weiter den Weg entlang in Richtung Norden. Im nächsten Bildschirm lauft ihr solange weiter, bis ihr bei den Eisenbahnschienen angekommen seid, um schließlich den Weg dort fortzusetzen. Nach einigen Schritten werdet ihr auch schon auf eine **Speicherstelle** stoßen. Beim Weitergehen werdet ihr in kleine Lücken auf der Eisenbahnbrücke treten, woraufhin kurz eine Mitteilung erscheint, dass ihr schnell die O-Taste drücken müsst, damit ihr nicht eine kleine Strecke hinunterfällt und wieder hinaufklettern müsst (**Tip:** Lasst diese Nachricht einfach außer Acht und fällt ruhig hinunter. Falls ihr an der richtigen Stelle hinunterfällt, könnt ihr dort unten an einige Schätze gelangen). Beim Durchwandern der Schienen in Richtung Osten werden euch einige Schatzkisten auffallen, die eine **2xMachinegun**, einen **Turbo-Äther** und eine **Verwandeln-Substanz** enthalten. Am Ende des Bildschirms im Osten führt einmal ein Weg nach oben und ein Weg nach unten entlang. Bevor ihr nun den Weg nach oben entlang geht, durchwandert erst die Schienenstrecke unten zum nächsten Bildschirm, um dort mit euren Mitstreitern zu reden (falls sie nicht hier sein sollten, könnt ihr sie mit dem PHS-Gerät herbeirufen). Der obige Weg führt nun nach Westen über eine Brücke zu einer kleinen Holzhütte und einem kleinen Felsvorsprung im Osten. Sobald ihr näher an den Fels herantretet, könnt ihr dort hinaufklettern. Oben angekommen werdet ihr auf ein Vogelnest stoßen und gefragt, ob ihr den Schatz an euch nehmen wollt (**10 Phönix-Federn**). Falls ja, müsst ihr die obere Antwort wählen und werdet daraufhin von der Vogelmutter angegriffen, die ihr besiegen müsst. Egal was ihr nun gemacht habt, klettert einfach wieder den Fels hinunter und stellt euch jetzt in die kleine Holzhütte hinein. Cloud wird sich dann in der Hütte fragen: „Wenn ich das umdrehe, dann passiert etwas.“ Wählt dann die obere Option: „Tu’s“, und ihr werdet den Durchgang für euch und eure Freunde unter der Brücke öffnen (ihr werdet sie auf dem Bildschirm zur anderen Seite laufen sehen). Kehrt nun in den vorherigen Bildschirm zurück und wählt den unteren Schienenweg, um euren Freunden folgen zu können. Im nächsten Bildschirm lauft ihr nun die Schienen entlang, die eure Freunde benutzt haben entlang, bis sich der Weg im Osten nach unten hin in zwei Richtungen verzweigt. Nehmt zuerst den linken Pfad und lauft nach Norden zur Brücke hin und wenn es nicht mehr weiter geht nach rechts. Falls ihr an der richtigen Stelle nach rechts gegangen seid, so werdet ihr euch in einem kleinen Raum wiederfinden, in dem ein Mann auf seiner Maschine herumsitzt. Hier findet ihr neben **Geist-** und **Kraftsteigerungen** noch ein **Zelt**. Verlasst nach dem Aufnehmen der Gegenstände den Raum wieder und nehmt an der Verzweigung diesmal den Weg nach Osten, um in den nächsten Bildschirm zu gelangen. Dort müsst ihr nur noch die lange Brücke überqueren, um dieses Gebiet hier zu verlassen (auf der Brücke greifen euch rote Bomben an, die ihr schnell besiegen solltet, da sie sonst explodieren und viel Schaden anrichten).

Wieder auf der Weltkarte angekommen, wendet ihr euch gleich der nächsten Ortschaft zu.

North Corel

In diesem Ort werdet ihr näheres über Barret und seine Gründe über die Abneigung gegen Shinra herausfinden. Nachdem ihr seine Geschichte mitverfolgt und vielleicht das nötigste besorgt habt,

wendet euch nach Westen zur Gold Saucer Region hin, auf die ein großes Schild hinweist. Da jetzt ein längerer Abschnitt folgt, bietet es sich an, außerhalb der Ortschaft noch einmal abzuspeichern. Westlich vom Hinweisschild (Gold Saucer) im nächsten Bildschirm befindet sich eine große blaue Gondel, in die ihr einsteigen müsst, um rauf auf die Golden Saucer gebracht zu werden (für den späteren Spielverlauf müsst ihr euch merken, dass der Weg zur Gold Saucer immer über diesen Weg durch North Corel führt).

Golden Saucer

Oben im Vergnügungspark angekommen werdet ihr im Nordwesten einen Speicherpunkt finden. Da viele Attraktionen, sowie das Abspeichern Geld kosten und hier oben nur die Währung GP akzeptiert wird, könnt ihr zur Zeit viele Sachen noch nicht machen (besorgt euch GP entweder im Wonder-Abschnitt bei den Spielautomaten oder beim Chocobo-Rennen im Chocobo-Abschnitt). Um nun die Gold Saucer zu betreten, müsst ihr entweder den Eintrittspreis von 3.000 Gil für eine Einzelkarte (die nach dem Verlassen der Gold Saucer per blauer Gondel ungültig wird) oder 30.000 Gil für eine Dauereintrittskarte (der Preis wird sich im späteren Spielverlauf voll auszahlen) berappen. Hinter dem Eingang werdet ihr nun in der „Station“ ankommen, in der ihr euch einen Begleiter aussuchen könnt, indem ihr die betreffende Person einfach ansprecht. Anschließend werden all eure Freunde die Station in verschiedene Richtungen hin verlassen. Sobald ihr nun in eine der Röhren springen wollt, kommt Aeris mit euch mit. Falls sich Barret nicht in eurer Gruppe befindet, so lauft ihm am besten hinterher. Womöglich werdet ihr dann in einen Abschnitt gelangen, in der gerade einige Shinra-Soldaten ausschwärmen, um nach Sephiroth Ausschau zu halten (falls dies nicht der Fall sein sollte, so müsst ihr in einem der anderen Abschnitte nach ihnen suchen). Nun geht es weiter im Wonder-Abschnitt, wo sich ein kleiner Kater auf einem großen weißen Plüschtier befindet. Sprecht ihn einfach an, damit er versucht, euch die Zukunft vorherzusagen. Nach einigen mißlungenen Versuchen, tritt er eurer Gruppe bei und ihr könnt ihm einen Namen geben (Cait Sith). Begeht euch nun zum Battle-Abschnitt, wo ihr lauter tote Soldaten vorfinden werdet. Steigt hier die Treppen aufwärts zur Eingangshalle im Norden. Hier werdet ihr wieder einige Leichen vorfinden und nach der Behauptung, dass es sich um eine Person mit einer Schußwaffe gehandelt haben solle und ihr mit der Person an der Theke im Nordosten gesprochen habt, kommt auch schon Dio, der Besitzer der Gold Saucer, mit einigen Wachen, woraufhin eure Figuren die Flucht zur Kampfarena ergreifen. Dort werden sie von den Wachen umzingelt und wegen des Verdachts auf Mord in das Wüstengefängnis von Corel geworfen.

Wüstengefängnis von Corel

Hier unten werdet ihr nun Barret sehen, der nach Süden hin wegläuft. Betrachtet erst einmal die Leiche in eurer Nähe und sprecht anschließend mit der Person, die den Durchgang nach Nordwesten zur Wüste hin versperrt. Anschließend geht ihr nach Südwesten zum nächsten Bildschirm und unterhaltet euch dort mit einigen Typen. Danach müsst ihr dann in das Haus mit den zwei Eingängen südlich vom **Speicherpunkt** gehen, wo ihr auf Barret treffen werdet, der euch über seinen Freund Dyne erzählt, wo Tifa und Aeris auch zuhören. Nach der Geschichte geht ihr mit eurer Gruppe wieder nach Norden zum ersten Bildschirm. Hier könnt ihr nun durch das Tor im Nordwesten gehen, da die Person von vorhin nun umgebracht worden ist. Hinter dem Tor geht ihr nach Norden und dann über den schmalen Pfad über die Schlucht nach Osten zum nächsten Bildschirm, um an den Autofriedhof zu kommen (sprecht vorher mit dem Typen, der hier draußen herumläuft).

Hinweis: Falls ihr nun aber nach Westen gegangen seid, so werdet ihr euch in einer Wüste wiederfinden, in der ihr euch sehr leicht verlaufen könnt. Jedoch läuft hier ein Gegner namens Kaktus herum (einige werden ihn noch aus Final Fantasy 6 her kennen), den ihr nur per Aufruf mit der Chocobo/Mog-Substanz töten könnt, dafür aber im Falle eines Sieges mit entweder 1.000 oder 10.000 Gil belohnt werdet! Habt ihr euch nun hier in der Wüste verlaufen, lauft solange weiter, bis eine Kutsche vorbeikommt und euch anbietet, euch zurück zum ersten Bildschirm mitzunehmen.

Am Autofriedhof geht ihr nun nach Norden, um endlich auf Dyne zu treffen, der nach einem Gespräch über Eleanor und Marlene beschließt Barret anzugreifen. Der Kampf wird hierbei nur mit Barret allein ausgefochten:

Dyne

Werte: Level 23; Lebenspunkte: 1200; Magiepunkte: 20.

Schwächen: Keine.

Tip: Zaubersprüche und physische Attacken.

Achtung: Wenn ihr ihn nicht schnell genug besiegt, wird er nach seiner Niederlage Barret noch mit einem starken Schlag treffen.

Schatz: Silberarmband.

Nachdem ihr den Feind geschlagen habt, wird dieser noch ein paar Abschlussworte zu Barret sprechen und sich anschließend in den Abgrund stürzen. Danach geht es im Wohnwagen (welcher sich südlich vom Speicherpunkt befindet) weiter, wo ihr mit Mr. Coates über den Fluchtweg aus dem Gefängnis diskutiert. Daraufhin bekommt ihr die Möglichkeit, durch einen Sieg in einem Chocobo-Rennen freizukommen. Sobald ihr nun mit dem Fahrstuhl hochfährt, könnt ihr noch Informationen über das Chocobo-Rennen einholen. Oben angekommen wendet ihr euch erst einmal nach rechts zum Poster (mit dem Chocobo drauf) und hebt links davon den roten Stein auf dem Boden auf (**Ramuh-Substanz**) Um euch schließlich für das Rennen anzumelden, müsst ihr die Frau im pinkfarbenen Anzug ansprechen. Sie wird euch mit den anderen Typen hier verlassen und nach kurzer Zeit wiederkommen, um euch zum Rennen zu schicken (wenn ihr sie wieder anspricht).

Bedienung des Chocobos während des Rennens:

Select schaltet zwischen dem Automatik- und Manuell-Modus hin und her.

Viereck reiten

X langsamer werden

O sprinten (achtet auf die Ausdauerleiste am linken unteren Bildschirmrand)

R1 + R2 Kraft tanken (Ausdauerleiste wird langsam wieder aufgefüllt)

Tip: Wenn eure Ausdauerleiste sich dem Ende naht, so haltet einfach R1+R2+L1+L2 gedrückt, damit eure Ausdauer wieder ansteigt und euer Chocobo eine schnellere Gangart einlegt.

Hinweis: Im Automatik-Modus könnt ihr nicht in das Geschehen eingreifen, jedoch könnt ihr jederzeit mit der Select-Taste zurück in den Manuell-Modus und umgekehrt.

Sobald einer im Ziel ist, muss noch so lange gewartet werden, bis der Zweite ins Ziel gekommen ist, um das Rennen mit der Start-Taste zu beenden.

Ihr müsst so lange das Rennen bestreiten, bis ihr endgültig als erster die Ziellinie überquert habt (das Rennen dürfte kein Problem für euch darstellen, da ihr auch im Automatik-Modus gewinnen könnt). Als Hauptpreis für eure überragende Leistung wird der Besitzer des Gold Saucers den **Buggy** als Geschenk bekommen, mit dem ihr auf der Weltkarte herumdüsen könnt.

Bedienungsanleitung für den Buggy:

Start/Select Weltkartenausschnitt verändern

Viereck fahren

X aussteigen

O einsteigen

Dreieck Hauptmenü

L1/R1 Ansicht drehen

L2/R2 Ansicht verändern

Hinweis: Mit dem Buggy könnt ihr in die Wüste fahren und niedrige Flüsse (helle Stellen an den Flüssen) überqueren.

Fahrt nun mit dem Buggy in Richtung Süden und überquert dabei einen Fluss, um die nächste Stadt im Südosten zu erreichen (schwarzer Haufen mit einem Sandring und mitten vom Wald umgeben).

Gongaga Village

Schätze: Aufruf-Substanz Titan, Todesschlag-Substanz, Weißes Mphon, X-Trank.

Nachdem ihr hier angekommen seid, werdet ihr hier auf die Turks treffen. Zuerst wird euch Elena sichten und anschließend die übrigen Turks zu euch herbeirufen. Reno und Rude werden sich vor euch stellen und euch eine Frage stellen. Es ist nicht wichtig, wie ihr sie beantwortet, da sie euch sowieso angreifen werden.

Reno

Werte: Level 22; Lebenspunkte: 2000; Magiepunkte: 80.

Schwächen: Keine.

Tip: Zaubersprüche und physische Attacken.

Achtung: Greift stärker an als Rude.

Rude

Werte: Level 23; Lebenspunkte: 2000; Magiepunkte: 135.

Schwächen: Keine.

Tip: Am besten ihn verstärkt angreifen.

Achtung: Er heilt sich und Reno.

Schatz: Märchen.

Nachdem sich die Turks zurückgezogen haben, geht ihr an der Abzweigung zuerst in Richtung Nordosten, dann im nächsten Bildschirm geradeaus nach Norden zum Schrottplatz. Dort werdet ihr nach einigem Umsehen (womöglich müsst ihr euch in der rechten oberen Bildschirmecke verkrümmeln) mitverfolgen, wie Scarlet und Tseng in einem Helikopter ankommen und auf dem Schrottberg nach einer gewissen „Großen Substanz“ suchen (merkt euch genau, wo Scarlett sich

hinstellt). Nachdem sie hier nichts gefunden haben, fliegen sie wieder weg. Jetzt könnt ihr wieder aus eurem Versteck herauskommen und das Gebiet absuchen (mit der O-Taste), an der Scarlett sich kurz zuvor befand. Mit etwas Glück wird dann dem Cloud etwas Merkwürdiges im Schrotthaufen auffallen. Wählt hierbei die untere Option („Greif danach“) und ihr werdet in den Besitz der Aufruf-Substanzstanz **Titan** gelangen. Geht nun den ganzen Weg zurück zur Abzweigung und wählt diesmal den Weg nach Westen. Im nächsten Bildschirm kommt ihr wieder an eine Abzweigung. Der Weg in Richtung Nordwesten führt zurück auf die Weltkarte, während der Weg nach Norden zur Stadtmitte führt. Bevor ihr nun zur Stadtmitte geht, könnt ihr kurz hinter der Abzweigung am linken Pfad den gelb-schimmernden Stein aufnehmen (**Todesschlag-Substanz**). In der Stadtmitte könnt ihr nun einige Waffen, sowie besondere Substanzen erwerben. Falls ihr nun Tifa in eurer Gruppe dabei habt, könnt ihr in dem Haus rechts vom Stadtweg eine kleine Geschichte über eine Person namens Zack erfahren. Daraufhin wird Tifa hinauslaufen, jedoch könnt ihr sie draußen wieder aufnehmen. Links vom Stadtweg befindet sich ein Zubehörladen (mit einem Schwertsymbolschild über der Tür), das auch einen Waffenhandel betreibt (klettert dazu die Stange links neben dem Tresen hoch). In den übrigen zwei Häusern findet ihr in den Schatzkisten einmal ein **Weißes Mphon** und einen **X-Trank**. Verlasst nun das Dorf wieder und kehrt zur Weltkarte zurück. Fahrt nun mit dem Buggy in Richtung Westen bis ihr eine Stelle erreicht, an der ihr den Fluss überqueren könnt. Dahinter fahrt ihr weiter nach Westen bis ihr den braunen Boden zwischen den Bergen erreicht. Fahrt hierauf zunächst nach Osten den Weg entlang bis ihr zur nächsten Stadt kommt. Achtet darauf, dass ihr nicht westlich von der Stadt weiterfahrt, da sonst euer Buggy von einem Energiefeld so stark beschädigt wird, dass dieser nicht mehr weiterfahren kann (eigentlich spielt dies keine große Rolle, da der Buggy nach dem Bestehen des nächsten Abschnitts wieder auf Vordermann gebracht wird).

Cosmo Canyon

Sobald ihr zum Eingang vom Cosmo Canyon lauft, wird sich Red XIII von eurer Gruppe entfernen und von den Einheimischen als Nanaki begrüßt werden. Zunächst wird euch der Wächter der Stadt nicht hineinlassen (auch wenn ihr die Geschichte von ihm hört), jedoch wird Red XIII ihn überzeugen, dass ihr seine Freunde seid und deshalb eintreten dürft. Im Nordosten der Stadt findet ihr den Zubehörladen (durch die Leiter erreichbar). Dort drinnen könnt ihr im späteren Spielverlauf (CD 2 oder 3) einige Schätze (Vollst.Heilung-Substanz, Elixier und Zaubersteigerung) hinter dem Gang rechts neben der Ladentheke finden, sobald das rote Seil dort verschwunden ist. Nordwestlich vom Eingang führen die Treppen aufwärts in das Tiger Lilly (?) Waffengeschäft, wo auch ein Speicherpunkt vorhanden ist. Neben dem Laden könnt ihr über Treppen immer weiter nach oben steigen, bis ihr in einen Raum gelangt, in dem ihr eine Leiter hinaufklettern müsst. Auf dem Dach angekommen, gelangt ihr durch die Tür links ins Observatorium, wo sich schon Red XIII mit seinem Onkel Bugenhagen aufhält. Nach einem Gespräch mit Red XIII und Bugenhagen werden alle Freunde von euch hinunterlaufen. Geht ebenfalls hinunter (beachtet beim Hinuntergehen auf dem Dach, dass ihr an der Leiter die O-Taste drückt, um hinunterklettern zu können) und sucht eure Freunde in den einzelnen Räumen auf, um eine neue Gruppe zu bilden. Kehrt mit den Auserwählten zum Observatorium zurück. Geht hier nun durch die Holztür und sprecht mit Bugenhagen, damit eine Animationssequenz eingeleitet wird. Geht anschließend hinunter zum Lagerfeuer in die Nähe des Stadteingangs, wo sich eure Kumpanen bereits versammelt haben. Specht hier zu allen Gruppenmitgliedern, bevor ihr mit RED XIII redet. Nun wird Bugenhagen auftauchen und ihr die Möglichkeit erhalten, eine neue Gruppe zu bilden (diesmal muss aber Red XIII Mitglied sein). Folgt nun Bugenhagen hoch zur versiegelten Tür oberhalb des Waffengeschäfts von Tiger Lilly. Dieser wird dann die Tür für euch öffnen und, nachdem ihr ihn angesprochen habt, müsst ihr die obere Option anwählen, damit das nächste Abenteuer beginnen kann.

Höhle

Hinter der Tür klettert ihr nun ganz nach unten und geht dort nach rechts. Im nächsten Abschnitt geht ihr zum dritten Felsen von links mit einer Öffnung (die nach rechts zeigt) hinein (wenn ihr die anderen Felsenöffnungen aufsucht, werdet ihr von Monstern angegriffen), und wählt dort im eingeblendeten Menü die obere Option aus, damit sich ein Durchgang rechts in eurer Nähe öffnet. Geht dort hindurch, um in den nächsten Bildschirm zu gelangen. Der Weg führt hier zunächst nach Norden und verzweigt sich dann in zwei Richtungen. Geht zuerst nach Westen (die Betonung liegt dabei auf GEHT, da ihr sonst gegen die Stacheln an der Westwand schlittert und viele Schadenspunkte erleiden werdet) über die Ölsuren und an der Stachelwand nach Süden geradeaus zurück zum ersten Bildschirm, wo ihr nun den blauen Stein (**Zusatzeffekt-Substanz**) aufheben könnt. Kehrt alsdann zurück zur Verzweigung im zweiten Bildschirm und nehmt diesmal den Weg in Richtung Norden. Um nun an die Kiste mit dem **Äther** zu gelangen, müsst ihr von der Abzweigung aus nach oben, links, unten, (Abzweigung) links, unten laufen. Um zur Kiste mit dem

Schwarzen Mphon zu kommen, lauft ihr von hier aus folgendermassen: nach oben, rechts (an der Abzweigung vorbei), nach oben. Nachdem ihr die Schätze hier eingesammelt habt, könnt ihr diesen Bereich durch den Weg im Nordwesten verlassen. Im dritten Abschnitt befinden sich nun fünf mögliche Richtungen, bei der ihr aber nur die zweite und die vierte von rechts nehmt. Wenn ihr zuerst durch den zweiten Gang von rechts geht, werdet ihr zunächst in ein Spinnennetz geraten, wo euch eine Riesenspinne angreifen wird. Habt ihr diese besiegt, so findet ihr in einer Schatzkiste im Norden einen **X-Trank**. Geht nun zurück und wählt diesmal den vierten Gang von rechts, woraufhin eine weitere Riesenspinne am Spinnennetz auf euch wartet. Wenn ihr auch diese bezwungen habt, wendet ihr euch nach der Gabelung nach links und dann nach ganz unten (sobald ihr durch den Tunnel geht, müsst ihr nach rechts lenken, damit ihr den Geheimpfad nach unten erreicht), um an die Schatzkiste mit dem **Elfenring** zu gelangen. Geht anschließend zur Gabelung zurück und von dort aus weiter nach Norden zum letzten Spinnennetz mit einer Riesenspinne. Wenn ihr nun hier hinten beim Laufen in Richtung Norden zum letzten Abschnitt nach links lenkt, so werdet ihr in einen Geheimpfad kommen, der zu einer Schatzkiste mit einem **Turbo-Äther** führt. Im letzten Abschnitt stößt ihr nun im Norden auf den Endgegner dieses Gebiets.

Gi Nattak

Werte: Level 29; Lebenspunkte: 5500; Magiepunkte: 200.

Schwächen: Keine.

Tip: Zaubersprüche der Stufe 2 (z.B. Eis 2, Blitz 2, ...) und physische Attacken.

Achtung: -

Schatz: Omnistab.

Nachdem ihr den Gegner besiegt habt, findet ihr auf dem Boden die Zauber-Substanz **Schwerkraft**. Bugenhagen wird nun einiges über den Vater (Seto) von Red XIII erzählen. Anschließend kehrt ihr ohne Red XIII zur Stadt zurück. Sobald ihr nun die Stadt verlasst, wird Red XIII sich automatisch wieder zu euch gesellen. Außerhalb der Stadt steht nun euer Buggy (falls dieser kaputt war, ist er wieder repariert worden), mit dem ihr in Richtung Westen fahren könnt, da das Kraftfeld verschwunden ist. Mit dem Buggy müsst ihr nun von der Stadt aus zuerst nach Westen, dann nach Norden über einen Fluss bis zur nächsten Stadt fahren, die an einigen spitzen Bergen liegt.

Nibelheim

Besucht hier in der Heimatstadt von Cloud und Tifa erst einmal das Inn und sprecht dort mit der schwarzen (kaum erkennbaren) Gestalt in der rechten oberen Raumecke (Küche), um von ihr eine **Glückssteigerung** zu erhalten. Eine weitere schwarze Gestalt befindet sich im Zubehörladen, von der ihr ein **Elixier** erhaltet. Besucht ihr das Haus im Südosten, so findet ihr eine zweite **Glückssteigerung** von solch einer Gestalt in der oberen Etage. In Tifas Haus (mittleres Gebäude im Osten) findet ihr bei zwei weiteren schwarzen Gestalten einmal eine **Platinf Faust** und einen **Turbo-Äther**. Merkt hier euch schon einmal das Piano im ersten Stockwerk im Südosten vor, da ihr hier später Tifas Limit-Break-Anleitung für die 4.Ebene findet (siehe Sektion „Limit Breaks“). Nun geht es weiter im Gebäude im Nordosten (Shinra-Villa), wo einst Sephiroth viele Tage verbracht hat. In diesem Gebäude werdet ihr ab und zu kleine Zettel auf dem Boden liegen sehen, die ihr lesen könnt, damit ihr Hinweise für den Safe im Nordwesten dieses Gebäudes erhaltet (dies ist aber nicht nötig, da Euch die Safe-Kombination angegeben wird). In der Eingangshalle des Gebäudes habt ihr zunächst fünf mögliche Richtungen zur Auswahl. Lauft zuerst nach rechts zu einem Durchgang in einen Raum, in dem sich ein **Silbernes Mphon** in einer Schatzkiste befindet, und wieder zurück zur Eingangshalle. Hier nehmt ihr nun den Weg geradeaus unter den Treppen hindurch (in der Mitte des Bildschirms) bis zum nächsten Bildschirm, in dem ihr euch geradeaus nach rechts begeben, bis ihr an eine Schatzkiste gelangt, in der ihr die Waffe **Doppelviper** findet. Zurück in der Eingangshalle angekommen, nehmt ihr diesmal den Weg im Nordwesten. Im nächsten Bildschirm lauft ihr geradeaus nach links (vorbei am Raum im Norden, in der ein Safe steht, es sei denn ihr wollt ihn jetzt schon öffnen, um den Schlüssel zu Vincents Gruft zu bekommen; seht hierfür unter der Sektion „Geheimcharakter Vincent“ nach) bis zum rundlichen Raum, in dem sich eine Schatzkiste mit einem **Feindeswerfer** befindet. Kehrt dann wieder zur Eingangshalle zurück und wählt den Gang im Nordosten. Geht im nächsten Bildschirm weiter nach rechts und dann zunächst nach oben, um an eine Schatzkiste mit einer **Magiesteigerung** zu gelangen. Anschließend geht ihr in den Raum, wo sich eine Art runde Säule an der rechten Wand befindet, auf die ihr zugehen müsst, damit sich der Geheimgang öffnet (falls ihr euch noch an den Rückblick mit Cloud und Sephiroth erinnert, so werdet ihr sofort wissen, was gemeint ist). Dahinter geht ihr nun immer geradeaus weiter (den Kreisgang hinunter) bis zum lila Tunnel. Lauft ihr hier bis zum nächsten Bildschirm, so werdet ihr im Osten in die Bibliothek gelangen (falls ihr schon den Safe geöffnet habt, so könnt ihr hier das Tor im Westen zu Vincents Gruft öffnen). In der Bibliothek lauft ihr nach Norden in den hinteren Raum und werdet dort auf Sephiroth treffen. Dieser wird euch die Zauber-Substanz **Zerstören**

überlassen (nimmt es vom Boden auf) und wieder verschwinden. Verlasst nun ebenfalls das ganze Gebäude und anschließend Nibelheim über den nordöstlichen Ausgang. Ihr werdet euch nun nördlich von Nibelheim auf der Weltkarte wiederfinden, wo euch nichts übrigbleibt, als den Weg in die Berge im Norden zu nehmen.

Bergdurchgang nach Norden

Hier lauft ihr bis zur Gabelung und folgt zunächst dem Weg in Richtung Norden hinauf auf den Felsen, auf dem sich eine Schatzkiste mit einem **Runenschwert** befindet. Setzt dann den Weg an der Gabelung nach Westen hin fort, bis ihr vor die Brücke im linken Bildschirmbereich gelangt. Wenn ihr wollt, könnt ihr vor dem Verlassen dieses Gebiets nach Westen hin (über die Brücke) an dieser Stelle nach Norden gehen und euch den verzwickten Weg zum Berg hinauf suchen, um dort an eine Schatzkiste mit einem **Platinbarret** aufzufinden.

Im nächsten Bildschirm seid ihr nun in einer Höhle angekommen, in der ihr zuerst die gesamten Leitern bis nach ganz unten klettert, um so an einen Speicherpunkt zu gelangen (in der Nähe im Osten werdet ihr ein riesiges Ungeheuer sehen, welches den Ausgang zur Weltkarte versperrt - das Monster könnt ihr später töten). Klettert nun wieder die Leitern nach oben hinauf zu den fünf durchnummerierten Röhren, bei denen ihr zuerst durch das Rohr mit der Kennzeichnung „2“ rutschen müsst. Ihr werdet daraufhin in der Nähe eines Beutels landen, in dem sich eine **Powersoul** befindet. Lenkt nun immer nach unten, um von dieser Plattform hinunterzukommen und kehrt anschließend wieder zu den fünf Röhren zurück. Springt diesmal in das Rohr mit der Kennzeichnung „4“, um nach ganz unten zur Schatzkiste zu kommen, die eine Support-Substanz **Alle** beinhaltet. Lauft dann von hier aus nach rechts, um wieder zum Speicherpunkt zu gelangen. In der Nähe von einem riesigen Ungeheuer führt ein Durchgang in Richtung Süden zu einem neuen Abschnitt nach draußen. Dort lauft ein kleines Stück weiter, bis ihr etwas tiefer fallt. Unten angekommen lauft ihr zu einem neuen Höhleneingang, anstatt den naheliegenden Pfad entlang zulaufen (dieser führt nirgendwo hin). Innerhalb der Höhle geht ihr zuerst nach rechts den Gang entlang und sucht den Pfad nach Südwesten (südlich vom Ausgang) zu einem kleinen Loch an der linken Wand. Geht dort hindurch nach oben, dann nach links und schließlich nach ganz unten, um die Schatzkiste im Süden zu erreichen, in der ein **Elixier** steckt. Geht dann zurück und nehmt den Ausgang nach Norden hin. Hier werdet ihr in ein Gebiet gelangen, in dessen Mitte sich große Substanz-Kristalle befinden. Links von ihnen liegt die Support-Substanz **Zusatzelement** auf dem Boden. Nehmt es und begeben euch durch den Ausgang im Norden zum nächsten Abschnitt. Hier lauft ihr zuerst nach rechts, dann so weit wie möglich nach oben und schließlich nach links hinter die Steinkugeln, um dort die Schatzkiste mit der **Heckenschütz.-CR** zu finden. Geht dann zurück und schlägt den Weg ganz rechts nach Süden ein, um diesen Abschnitt wieder zu verlassen. Draußen lauft ihr nun den Weg nach Westen entlang, bis ihr an Jenovas Forschungsstelle (es müsste euch vom Rückblick mit Cloud und Sephiroth noch bekannt sein) gelangt. Da in diesem Gebäude nichts zu finden ist, lauft ihr dort vorbei zur Tür an der Steinwand im Nordosten, um zurück zur Anfangshöhle mit dem Speicherpunkt und dem riesigen Ungeheuer zu kommen. Speichert nun ab und wendet euch gegen das große Ungeheuer.

Substanz Wächter

Werte: Level 38; Lebenspunkte: 8400; Magiepunkte: 300.

Schwächen: Die Aufruf-Substanz Chocobo/Mog lähmt den Gegner.

Tip: Stattet eure Mitglieder mit der Befehls-Substanz Feindeskönnen aus, um evtl. die Trine-Attacke vom Monster zu erlernen.

Achtung: Feuerangriffe heilen das Untier.

Schatz: Edelsteinring.

Nachdem ihr es besiegt habt, könnt ihr die zurückgebliebene lila Substanz **Gegenangriff** aufheben und zum Osten hin die Höhle verlassen. Draußen auf der Weltkarte geht es in Richtung Norden (läuft hier südwestlich um die Berge herum) zur nächsten Stadt.

Rocket Town

Hier in der Stadt findet ihr erst einmal innerhalb eines Hauses im Osten eine **Kraftsteigerung** in einer Schatzkiste in einem Raum im Südosten. Anschließend könnt ihr mit dem alten Mann vor dem Objektladen (links vor dem Pfad zur riesigen Rakete) sprechen, der euch eine Frage stellt, bei der ihr die obere Antwort auswählen müsst, um nach einem kurzen Blick zur Rakete die Waffe **Yoshiyuki** (für Cloud) von ihm geschenkt zu bekommen. Begeben euch nun in das Haus von Cid und Shera, nordöstlich vom alten Mann gelegen. Dort könnt ihr in einer Schatzkiste den **Bohrarm** finden und anschließend durch den hinteren Ausgang zum Hinterhof gelangen, wo das Flugzeug Tiny Bronco steht. Nach dem Angucken des Flugzeuges erscheint Shera und spricht kurz zu euch. Verlasst das Haus nun wieder und lauft zur riesigen Rakete im Norden der Stadt und dort die lange Leiter hinauf. Oben auf der Rakete betretet ihr in den Eingang und werdet ihr schon auf Cid treffen,

den ihr nach dem Ansprechen einen eigenen Namen geben könnt. Mit ihm könnt ihr nun über einige Themen sprechen, jedoch müsst ihr auf jeden Fall die oberste Option auswählen, um mit dem Spiel fortzufahren. Nach dem Gespräch kehrt ihr zu Cids und Sheras Haus zurück, wo sich Shera und Cid auch zusammentreffen. Nachdem Cid ärgerlich das Haus wieder verlässt, erzählt euch Shera über das unglückliche Ereignis von damals beim Raketenstart, wo Cid den Countdown stoppen musste, da sie sich noch unten im Maschinenraum aufgehalten hat. Seitdem ist er immer unfreundlich zu ihr gewesen. Nach dem Gespräch begrüßt Cid den Shinra-Präsidenten Rufus mit seinem Begleiter Palmer. Geht nun ebenfalls nach draußen und ihr bekommt mit, dass die Shinra-Mitglieder das Flugzeug Tiny Bronco ausborgen wollen. Geht nun durch das Haus (sprecht dabei noch einmal mit Shera) zurück zum Hinterhof, um dort mit Palmer zu sprechen, der euch dann angreift.

Palmer

Werte: Level 38; Lebenspunkte: 6000; Magiepunkte: 240.

Schwächen: Keine.

Tip: Heilt euch oft.

Achtung: Seine Mako Kanone verursacht den Schaden von Eis 2, Blitz 2 und Feuer 2..

Schatz: Edinmantel.

Nach dem Kampf fliegt ihr mit Cid und dem Tiny Bronco weg und dabei werden die Shinra-Soldaten mit ihren Gewehren euer Fluggefährt beschädigen, so dass ihr auf dem Meer notlanden müsst.

Bedienungsanleitung für den Tiny Bronco:

Start/Select Weltkartenausschnitt verändern

Viereck fahren

X aussteigen

O einsteigen

Dreieck Hauptmenü

L1/R1 Ansicht drehen

L2/R2 Ansicht verändern

Hinweis: Mit dem Tiny Bronco könnt ihr Flüsse entlang fahren und um die hellen Stellen herumsegeln. Wenn ihr aber wieder an Land gehen wollt, so könnt ihr dies nur an den Stellen tun, an denen es einen Strand gibt.

An dieser Stelle könnt ihr nun einige kleine Besichtigungsfahrten starten, um euch einige gute Gegenstände zu besorgen. Fahrt dazu nach Bone Village (Ausgrabungsstätte etwa auf der Eisinsel nordöstlich von Costa Del Sol gelegen) und besorgt euch dort einige gute Gegenstände. An diesem Ort könnt ihr auch schon einmal in den „Schlafenden Wald“ gehen (Eingang in der nordwestlichen Bildschirmcke), um dort nach der Aufruf-Substanz **Katja** zu suchen. Geht im Wald so lange nach oben (von Bildschirm zu Bildschirm), bis ihr einen roten fliegenden Stein seht, zu dem ihr schnell laufen müsst, um ihn einzufangen, bevor dieser wieder an einem anderen Ort erscheint. Den Wald verlasst ihr einfach, indem ihr zurück nach Süden lauft.

Sofern sich Yuffie schon in eurer Gruppe befindet, könnt ihr die Nebenmission mit ihr schon einmal beginnen, indem ihr zur westlichsten Insel fahrt, jedoch könnt ihr dies auch noch später, zu jedem beliebigen Zeitpunkt tun. Falls sie nicht in eurer Gruppe ist, könnt ihr in ihrer Heimatstadt etwas shoppen gehen.

An dieser Stelle könnt ihr auch **Aeris Limit-Break-Anleitung für die 4. Ebene** besorgen (siehe Sektion „Limit Breaks“).

Egal was ihr nun getan habt, müsst ihr mit dem Tiny Bronco zurück zur Gold Saucer Region fahren. Sucht hier zunächst den Waffenschmied auf, der etwas östlich von Gongaga Village wohnt. Sprecht mit ihm und er wird euch erzählen, dass ihr einen gewissen Schlüsselstein braucht, den er aber nicht mehr besitzt. Begeht euch daraufhin nach North Corel zur Gold Saucer.

Zurück in der Gold Saucer

Schätze: Schlüsselobjekt „Schlüsselstein“, Elixier.

Hier müsst ihr zunächst in den Battle-Abschnitt. Geht dort die Treppen aufwärts zur Eingangshalle im Norden und dann (vor dem Battle-Tresen, an dem ihr euch für die Arena anmelden könnt) nach Osten in den Raum mit der Aufschrift „Dio's Show Room“ hinein. In der Mitte des Raumes werdet ihr eine grüne Kugel auf einem Podest sehen (der Schlüsselstein), nach dem ihr greifen müsst. Daraufhin wird Dio (der Besitzer vom Gold Saucer) erscheinen und euch ein Angebot unterbreiten, bei dem ihr einmal in der Arena kämpfen müsst, um dafür den Schlüsselstein zu erhalten. Sobald ihr die Möglichkeit zum Antworten habt, wählt die obere Option aus, um mit Cloud in die Arena zu steigen oder die untere Option, um euch erst einmal vernünftig auszurüsten (siehe Sektion „Battle-Arena in der Gold Saucer“). Es ist egal, wie der Kampf ausgeht, da ihr auf jeden Fall den **Schlüsselstein** (Schlüsselobjekt) ausgehändigt bekommt. Jedoch werdet ihr beim Bestehen aller

Kämpfe ausserdem mit einer **Choco Feder** und einer **Schutzweste** belohnt. Nun gibt es hier nichts mehr zu erledigen. Wenn ihr jedoch jetzt zur blauen Gondel lauft, um die Gold Saucer zu verlassen, werdet ihr feststellen, dass sie gerade defekt ist. Cait Sith wird daraufhin vorschlagen, dass eure Gruppe im Ghost Hotel (im Ghost-Abschnitt) übernachten soll. Dort angekommen, werdet ihr euch nach einem Gruppengespräch in einem Zimmer wiederfinden, in dem ein Freund bzw. eine Freundin euch besuchen wird, der (oder die) mit euch ausgehen möchte (es hängt davon ab, wie ihr euch in den einzelnen Situationen im Spiel gegenüber den einzelnen Charakteren verhaltet habt, sprich welche Antworten ihr ihnen gegeben habt; neben Tifa, Yuffie und Barret wird es in den meisten Fällen aber Aeris sein, zu der ihr nur ein einziges Mal im Spielablauf nett sein müsst, um ihre Sympathien für euch zu gewinnen). Mit dieser Person werdet ihr euch dann einen Abend lang im Gold Saucer vergnügen...

Nach dem Date werdet ihr im Station-Abschnitt ankommen, wo ihr Cait Sith seht, wie er heimlich mit dem Schlüsselstein wegschleichen will. Nachdem ihr ihn ertappt habt, wird er sofort weglaufen - folgt diesem Kerl dann auf Schritt und Tritt durch die einzelnen Abschnitte des Gold-Saucers. In einem bestimmten Abschnitt wird er dann anhalten, um den Schlüsselstein auf einen Helikopter zu werfen, auf dem sich Tseng (Anführer der Turks) befindet. Nachdem der Helikopter wieder verschwunden ist, sprecht ihr mit dem Spion Cait Sith, der für die Shinra-Corporation arbeitet. Da er nun Marlene daheim in Midgar als Geisel gefangenhält, müsst ihr auf seine Forderung eingehen, ihn weiter in eurer Gruppe zu behalten. Nun werdet ihr euch wieder im Ghost Hotel in einem Zimmer wiederfinden, wo ihr die Statue (eiserne Jungfrau) an der Wand anklickt (ein seltsames Geräusch wird dabei ertönen - das Lachen der eisernen Jungfrau?), um dahinter ein **Elixier** zu finden. Verlasst das Zimmer, um in der Eingangshalle des Hotels eure Freunde wiederzutreffen. Nach einem Gespräch mit ihnen müsst ihr Aeris und eine andere Person in eure Party aufnehmen. Jetzt könnt ihr endlich wieder die Gold Saucer verlassen, da die blaue Gondel inzwischen wieder repariert worden ist. Verlasst nun North Corel und lauft zurück zu eurem Tiny Bronco. Fahrt nun damit zur grossen Insel östlich von Gongaga Town und westlich vom Condor Mountain, um an einen Tempel zu gelangen, der von einem Wald umgeben ist.

Tempel des alten Volkes

Schätze: Dreizack, Geiststeigerung, Silbergewehr, Turbo-Äther, Raketenschlag, Glücks-Plus, Morph.

Geht nun in den Tempel, wo ihr auf eine schwarze Gestalt (wie der aus Nibelheim) trifft. Beim Ansprechen wird diese sofort von euch wegfliegen. Im Innern des Tempel begegnet ihr dem Anführer der Turks Tseng, der ernsthaft von Sephiroth verwundet wurde und euch nun den **Schlüsselstein** überreicht, da seine Kräfte nicht mehr ausreichen, um den Tempel zu durchqueren. Geht damit zum Altar und ihr werdet automatisch auf einer Plattform hinunter zu den Tempelgemäuern befördert.

Unten angekommen werdet ihr euch in einem Dungeon-Wirrwarr mit einem verzwickten Aufbau aus diversen Steinplattformen, Treppen und Kletterpflanzen wiederfinden. Von eurem Standpunkt aus müsst ihr nun den kleinen Zickzack-Weg (oben, links, oben) nach Norden laufen und dort die Treppen hinuntersteigen. Unten angekommen wird über euch eine Öffnung zu sehen sein, zu der ihr hingehen und anschließend nach rechts gehen müsst, um dort die Kletterpflanze an der Wand unter euch hinunter zu klettern. Wenn ihr nun hier unter die lange Treppe lauft, könnt ihr an eine Schatzkiste mit der Waffe **Dreizack** gelangen. Von hier aus geht es dann nach rechts, Treppen hinunter, drehen und die Kletterpflanze an der Wand hinaufklettern. Lauft hier zunächst an der Öffnung vorbei (in die ihr sowieso nicht hineinkommt, da ein Energiefeld den Eingang blockiert) und steigt dahinter die Treppen hinauf. Ein alter Mann wird sich hier möglicherweise aufhalten, der vor euch wegrennt, den ihr aber noch nicht verfolgen solltet (da ihr sonst möglicherweise den Anschluss zu der Beschreibung hier verliert). Klettert stattdessen eine weitere Kletterpflanze aufwärts, um auf eine Plattform zu gelangen, auf der ein pink-farbender Gegenstand (**Geiststeigerung**) liegt. Geht hier die Treppen hinunter und betretet die Öffnung zu eurer Linken, um in die Behausung des alten Mannes zu gelangen. Hier wird der alte Mann auch anzutreffen sein, der euch beim zweiten Mal Ansprechen entweder Gegenstände verkauft, HP und MP eurer Party wieder auffüllt, euren Spielstand speichert oder einfach nichts tut. Rechts in der Zimmerecke findet ihr in der Schatzkiste ein **Silbergewehr**. Verlasst dieses Zimmer, geht draussen wieder die Treppen hinauf und klettert oben nochmals an der Kletterpflanze die Wand hinunter. Unten angekommen wendet ihr euch diesmal nach unten und dann nach links, um an den grünen Gegenstand zu kommen (**Turbo-Äther**). Anschließend geht es weiter beim langen Treppengang, an dessen unteren Ende sich links eine kleine Treppe befindet, die ihr hinunterklettern müsst. Arbeitet euch von dort zur südwestlichen Bildschirmcke durch, um an eine Kletterpflanze zu kommen, an der ihr hinunterklettern müsst. Sammelt nun in der Schatzkiste den **Raketenschlag** ein und lauft dann die

Treppen hinunter. Wenn ihr nun den Weg nach Nordosten entlang lauft, werdet ihr eine Kletterpflanze und den alten Mann erreichen, der vor euch wegläuft, sobald ihr ihm zu nahe kommt. Hangelt euch an der Kletterpflanze nach oben und steigt dort die Treppen (geradeaus von euch) hinauf. Geht durch den Torbogen, wendet euch nach Osten und geht anschließend die Treppen hinunter, um an die lange Kletterpflanze zu kommen, an der ihr hinaufklettern müsst. Oben lauft ihr nur noch nach links (unter den Treppen hindurch) und der lila Stein auf dem Boden wird nun euch gehören (Unabhängige Substanz **Glücks-Plus**). Kehrt nun auf dem selben Weg, auf dem ihr hierher gekommen seid, bis zu der Stelle zurück, wo der alte Mann zuletzt vor euch weggelaufen ist (nach rechts, Kletterpflanze hinunter, Treppen hinauf, nach unten, zurück durch den Torbogen). Hier lauft ihr nun auf dem Gang nach Westen bis zum Ende, dann nach Süden und wieder nach Westen, um dort endlich an eine Tür zu gelangen, die in den nächsten Abschnitt führt.

Hier wird der alte Mann kurz nach eurem Auftauchen erneut verschwinden. Beim Weiterlaufen werdet ihr an einen Weg kommen, auf dem viele Steinkugeln entlang rollen und euch somit den Weg versperren. Um hier durchzukommen muss euer Timing genauestens stimmen. Die Steinkugeln, die hier entlangrollen, sehen wie große U-Formen aus. Beim Durchlaufen müsst ihr euch also genau so unter die Steinkugeln stellen, dass ihr in den Hohlraum der Steine hineinpasst (wenn ihr es richtig macht, wird sich Cloud unter dem Stein kurz hinknien). Falls ihr aber nicht schnell genug seid und die Steinseite über euch hinweg rollt, so werdet ihr wieder zum Anfang zurück gebracht. Stoßt zunächst bis zur Hälfte des Gangs vor und erkundet dort den kleinen Teich, um dort die Befehls-Substanz **Morph** zu finden. Arbeitet euch anschließend bis zum Ende des Gangs durch, damit die ganzen Steinkugeln gänzlich aus dem Gang verschwinden. Nun wird Aeris kurz zum Teich zurücklaufen und durch das Magische Wasser sehen, wo an einer anderen Stelle des Tempels Tseng und Elena herumlaufen und schließlich beobachtet ihr Sephiroths Ankunft mit seinem Doppelgänger. Nach dem Verlassen von Elena wendet sich dann Sephiroth Tseng zu, um diesen mit seinem Schwert zu erledigen. Nach der Animationssequenz kehrt ihr zu der Stelle zurück, von der die Steinkugeln herkamen, um dort den alten Mann zu treffen, der euch seine Dienste wieder anbietet (bis auf das Einkaufen von Gegenständen). Wenn ihr nun fertig seid, könnt ihr nach rechts in den nächsten Raum laufen.

Uhr-Raum

Dieser Raum ist wie eine große Uhr aufgebaut, in dem sich Stunden-, Minuten- und Sekundenzeiger befinden, die von der Plattform in der Mitte des Raumes ausgehen. Bei jedem erneuten Betreten des Raumes werdet ihr zuerst von der Uhr gefragt, ob ihr die Uhr verändern wollt.

Dabei bedeuten die Optionen:

Zeitverschiebung selbst steuern	ihr könnt die Uhrzeit selbst jeweils in Fünf-Minuten-Abständen vor- bzw. zurückstellen
Drehen	die Stunden- und Minutenzeiger der Uhr werden schnell bewegt
Anhalten	hiermit kommen die Zeiger durch den Befehl „Drehen“ langsam wieder zum Stillstand (<u>Hinweis:</u> Wenn ihr auf „Anhalten“ bei einer bestimmten Ziffer (Uhrzeit) drückt, so wird sich der Stundenzeiger noch um vier Stundenzahlen weiterdrehen; demnach haltet vier Stunden vorher an, um die bestimmte Uhrzeit zu erhalten)
Jetzt fortfahren	sobald ihr diesen Befehl drückt, werdet ihr die Uhr nicht mehr verstellen können, aber dafür könnt ihr euch wieder bewegen (verlasst den Raum und betretet ihn wieder, um die Uhr erneut verstellen zu können)

Um nun die verschiedenen Durchgänge zu erreichen, müsst ihr die Uhrzeit so verstellen, dass der eine Zeiger (Minutenzeiger) auf eure Position und der andere (Stundenzeiger) auf die entsprechende Stundenzahl zeigt, damit ihr von dem einen Zeiger aus bis zur Plattform in der Mitte und von dort aus weiter über den anderen Zeiger zum nächsten Durchgang laufen könnt.

An jeder Stunde befindet sich jeweils ein nummerierter Durchgang, hinter dem euch ein Raum mit einer bestimmten Sache erwartet:

- I** Leere Truhe, die beim Öffnen einige Monster herbeiruft, die euch angreifen werden. Sie ist nur nützlich, falls ihr die Gegner hier mit der Substanz Feindeskönnen begegnet, um von ihnen den „Froschgesang“ zu erlernen.

Frau

Werte: Level 24; Lebenspunkte: 800; Magiepunkte: 80.

Schwächen: Gift.

Tip: -

Achtung: -
Schatz: -
Gift-Frösche

Werte: Level 26; Lebenspunkte: 500; Magiepunkte: 100.

Schwächen: Eis-Attacken.

Tip: Falls ihr in ein Frosch verwandelt werdet, so wartet, bis die Gegner euch noch einmal angreifen, damit ihr wieder zurück verwandelt werdet, anstatt einen Jungfernkuss zu verschwenden.

Mit der Substanz „Feindeskönnen“ erlernt ihr die Fähigkeit „Froschgesang“, sobald euch die Frösche mit dieser Attacke angreifen.

Achtung: Ihre Angriffe verwandeln euch in Frösche.

Schatz: -

II dieser Durchgang wird durch viele Steintrümmern versperrt

III Leere Truhe, die beim Öffnen einige Monster herbeiruft, die euch angreifen werden.

Hectoaugen

Werte: Level 30; Lebenspunkte: 500; Magiepunkte: 220.

Schwächen: Gift.

Tip: Sie lassen sich mit dem Befehl „Morph“ (und mit etwas Glück) in Magiesteigerungen verwandeln.

Achtung: Sie können bis zu 1500 HP von euch absaugen!

Schatz: -

III (IV?) Schatzkiste mit Aeris „Ultimativen Waffe“ **Prinzesswache**

V dieser Gang führt zur Schatzkiste im Dungeon-Wirrwar, die eine **Schleife** enthält (dieser nützliche und zugleich seltene Gegenstand schützt euch vor allen abnormalen Veränderungen wie Vergiftungen, Frosch, usw.)

VI wählt diesen Weg als letztes und lest bei „Uhrzeit VI“ weiter

VII Schatzkiste mit der Waffe **Trompetgranate** für Cait Sith

VIII Schatzkiste mit einem **Megalixier**

IX dieser Durchgang wird durch viele Steintrümmer versperrt

X seid ihr nicht von diesem Gang hier hergekommen ?

XI dieser Durchgang wird durch viele Steintrümmer versperrt

XII jetzt noch unwichtig (wird erst später von Bedeutung)

Extra: Wenn ihr euch gerade auf einem Zeiger befindet, wartet solange, bis der Sekundenzeiger ankommt und euch hinunterstößt. Unten werdet ihr euch in einen geheimen Raum mit einer Schatzkiste wiederfinden, wo ihr zuerst aber von zwei Schatzwächtern angegriffen werdet:

Alter Drache

Werte: Level 34; Lebenspunkte: 2400; Magiepunkte: 450.

Schwächen: Manipulierbar.

Tip: Starke Angriffszauber anwenden.

Achtung: Ca. 500 Schadenspunkte pro Angriff.

Schatz: Turbo-Äther.

Nachdem ihr diesen Gegner bezwungen habt, könnt ihr in der Schatzkiste für Cloud die Waffe **Nagelkeule** besorgen. Wenn ihr nun den Raum verlasst, werdet ihr euch hinter der Öffnung im Dungeon-Wirrwarr wiederfinden, die einst durch ein Kraftfeld versperrt worden ist. Von hier aus müsst ihr allerdings wieder den Weg zum Uhr-Raum aufsuchen.

Uhrzeit VI

In diesem Gebiet trifft ihr wieder auf den Alten, der wie gewohnt vor euch wegläuft. Daraufhin wird euch Aeris eine Frage stellen, bei der ihr mit der oberen Option antworten müsst, um den alten Mann zu jagen. Sobald ihr mit der Jagd beginnt, müsst ihr euch merken, wo der alte Mann zuletzt hinein gelaufen ist. Wenn ihr ihm dann in diesen Gang hinein folgt, so wird dieser an einer anderen Stelle hinauskommen und wieder in einen anderen Gang laufen. Wenn ihr euch an bestimmte Stellen (z.B. außen an den Bildschirmseiten) begeben, so erhaltet ihr die Option, mit der O-Taste eine Etage tiefer zu springen (nach oben kommt ihr jedoch nur durch bestimmte Gänge). Ziel des Spiels ist es schließlich, den alten Mann in einen Gang zu scheuchen und dann „den Gang“ hineinzulaufen, aus dem der alte Mann wieder hinauskommen wird. Da der alte Mann nach einiger Zeit immer wieder die selben Gänge benutzt, könnt ihr versuchen, sein Bewegungsmuster kennenzulernen, um ihn dann endlich zu erwischen (alternativ könnt ihr von eurem Startpunkt aus sofort eine Etage tiefer springen und dort in den Gang im Westen laufen, um den alten Mann sofort zu fangen). Habt ihr es dann geschafft, wird sich die Tempeltür oben in der Mitte öffnen. Nun könnt ihr auch wieder mit dem alten Mann sprechen, um seine Dienste in Anspruch zu nehmen. Bevor ihr nun durch die

Tempeltür geht, findet ihr in diesem Bildschirm unten links noch eine Waffe für Tifa (**Arbeitshandschuhe**).

Im nächsten Raum wendet ihr euch nun der Passage nach immer weiter nach rechts, wo Sephiroth viermal vor euch auftaucht, um einige Informationen an euch weiterzugeben. Ganz rechts angekommen, wird Cloud einige Probleme mit seinem Kopf bekommen. Nachdem es ihm wieder etwas besser geht, deuten eure Mitglieder die Zeichen an der Wand und zeigen auf den Meteoriten, der in Richtung Erde fliegen soll. Als dann Sephiroth laut auflacht, fügt Aeris noch hinzu, dass es einen Zauber namens „Meteor“ gibt, den Sephiroth auszusprechen plant. Sobald dann der Tempel von einem Beben heimgesucht wird, werdet ihr von einem Drachen angegriffen.

Roter Drache

Werte: Level 39; Lebenspunkte: 6800; Magiepunkte: 300.

Schwächen: -

Tip: Starke Angriffszauber sowie physische Attacken anwenden.

Achtung: Nicht die Katja-Aufruf-Substanz verwenden, da er dadurch geheilt wird.

Schatz: Drachenarmband.

Nachdem ihr den Drachen bezwungen habt, werdet ihr einen roten Stein aufblitzen sehen, den ihr aufnehmen könnt (Aufruf-Substanz **Bahamut**). Kehrt nun rechts zum Altar zurück und untersucht die „Schwarze Substanz“. Daraufhin werdet ihr eine Option erhalten, die Substanz anzufassen oder sie in Ruhe zu lassen (was ihr hierbei tut, ist euch überlassen). Anschließend wird Cait Sith euch per PHS anfunken (sofern er sich nicht in euer Party befindet, ansonsten wird er wild herumhopsen) und zu euch sprechen. Ihr werdet dann die Möglichkeit erhalten ihm zu antworten (wählt die obere Option, um weiterzukommen) und den Raum wieder nach links hin zu verlassen. Im Uhr-Raum begeben ihr euch nun in den Gang mit der Aufschrift „XII“. Dahinter erwartet euch eine Wand, die sich (beim näher kommen) als Monster entpuppt.

Dämonentor

Werte: Level 45; Lebenspunkte: 10000; Magiepunkte: 400.

Schwächen: -

Tip: Bahamut aufrufen und Limit Breaks anwenden (diese werden durch seine Angiffe schnell ausgelöst)

Achtung: sehr stark im Angriff

Schatz: Gigas-Armband.

Nach dem Kampf wird dann Cait Sith zu euch sprechen und beschließen, in den Raum zurückkehren, in der die Schwarze Substanz liegt, um sie zu holen (nur er kann es tun, da er „nur“ ein ist). Nachdem die Party sich in Sicherheit begeben hat, explodiert der Tempel. Anschließend begeben sich Cloud und Aeris hinunter zum Krater, wo vormals ein der Tempel stand und heben **die Schwarze Substanz** auf. Kurz darauf erscheint dann Sephiroth, der Cloud dazu auffordert, ihm die Schwarze Substanz zu übergeben. Nach einer kleinen Unterbrechung, bei der ihr für kurze Zeit eine geisterähnliche Form von Cloud als Kind steuert, kehrt ihr in die Wirklichkeit zurück. Cloud wird dann willenlos Sephiroth die Schwarze Substanz überreichen und anschließend Aeris schlagen (wogegen ihr nichts tun könnt). Nachdem auch schon der zweite Körper von Cait Sith hier angekommen ist (nachdem der erste im Tempel draufgegangen ist), laufen eure Gruppenmitglieder hinunter zu Aeris, um sie vor Cloud zu schützen. Anschließend werdet ihr mit Cloud in einen tiefen Traum verfallen.

Nachdem ihr wieder aufgewacht seid, findet ihr euch in einem Bett in Gongaga Village mit Tifa und Barret an eurer Seite wieder. Cloud wird sich dann einige Gedanken über sein Verhalten machen und nach einigen Bemerkungen von Tifa und Barret (ihr werdet von ihm eine Frage gestellt bekommen, die ihr irgendwie beantworten müsst) sein Zimmer verlassen und das Abenteuer mit den beiden (in seiner Party) wieder aufnehmen. Geht nun aus dem Dorf hinaus, lauft nach Süden zu eurem Tiny Bronco und macht euch mit euer Gruppe (jedoch ohne Aeris) damit auf den Weg nach Bone Village (Ausgrabungsstätte auf der Eisinsel nordwestlich von Midgar und nordöstlich von der Costa Del Sol).

Bone Village

Schätze: Aufruf-Substanz Katja, diverse Schätze, Wasserring.

Falls ihr euch noch nicht die Aufruf-Substanz Katja besorgt habt, könnt ihr es jetzt tun. Geht hier in den „Schlafenden Wald“ im Nordwesten des Bildschirms und lauft dort so lange nach oben (von Bildschirm zu Bildschirm), bis ihr einen **roten fliegenden Stein** seht, zu dem ihr schnell laufen müsst, um ihn einzufangen, bevor dieser wieder an einem anderen Ort erscheint. Anschließend könnt ihr den Wald einfach wieder verlassen, indem ihr zurück nach Süden zur Ausgrabungsstätte lauft.

Nach den Gerüchten hier zu urteilen, soll irgendwo im Boden die besagte „Mondharfe“ vergraben sein, mit der man den Schlafenden Wald wieder aufwecken kann. Um nun mit der Suche nach dem besagten Schatz starten zu können, benötigt ihr erst einmal eine Menge arbeitswilliger Schatzgräber.

Schatzsuche:

Specht hierzu mit der Person am Eingang vor dem Ausgrabungshaus (links am Bildschirm) und wählt zweimal die oberste Option, um hierbei nur nach der „Mondharfe“ zu suchen (später könnt ihr auch nach anderen Schätzen suchen; angeblich soll man hier auch Yuffies beste Waffe finden können – es ist aber nicht von der ultimativen Waffe die Rede). Der Bildschirm wird nun kurz ausgeblendet und ihr werdet zunächst allein vor dem Ausgrabungshaus stehen. Jetzt könnt ihr einen Suchtrupp zusammengestellt, der zwischen einem bis zu maximal fünf Schatzgräbern bestehen kann. Um nun einen Schatzgräber zu positionieren, begeben euch in die Nähe der Stelle, an der gegraben werden soll (nicht genau drauf) und drückt die Viereck-Taste, um ein Menü zu aktivieren. Wählt hierbei nun die obere Option, um einen Schatzgräber für 100 Gil anzuheuern. Dieser wird dann vom Ausgrabungshaus zu der Stelle laufen, an der ihr steht und dort stehenbleiben. Diesen Vorgang könnt ihr nun bis zu fünfmal wiederholen, um bis zu fünf Arbeiter aufzustellen. Nun ruft ihr mit der Viereck-Taste wieder das Menü auf und wählt diesmal die untere Option, um keine Schatzgräber mehr anzuheuern und mit der nächsten Aktion zu beginnen. Jetzt müsst ihr zu der Stelle hingehen, an der ihr den Schatz vermutet und die Viereck-Taste betätigen, um dort eine Bombe auszulösen, die mehrere Erschütterungen auslöst, mit der sich ungefähr der Aufenthaltsort des Schatzes bestimmen lässt. Die Schatzgräber richten sich nach ihren Sonaranzeigen in die entsprechende Richtung, an der sie ungefähr einen Schatz geortet haben (dabei ist zu beachten, dass die Meßergebnisse der Schatzgräber immer ungenauer werden, je weiter sie vom Explosionsort entfernt sind). Nachdem eine Bemerkung auf eurem Bildschirm erschienen ist, müsst ihr nun die Blickrichtungen der einzelnen Schatzgräber verfolgen und euch genau dorthin stellen, wo sich ihre Blicke kreuzen. Stellt euch letztendlich an die gewünschte Stelle zum Graben und betätigt die Viereck-Taste, um schließlich die Arbeiter nach dem Schatz graben zu lassen. Am nächsten Tag werdet ihr dann vor einer Kiste stehen, die ausgegraben wurde und die je nach der Stelle, an der ihr gegraben habt entweder einen Schatz enthält oder auch nicht.

Um nun die besagte „Mondharfe“ zu finden, müsst ihr euch vom Waldeingang aus eine senkrecht gedachte Linie nach Süden hin und vom Zelt aus rechts neben der Waldeingang eine waagrecht gedachte Linie von der untersten Zeltbefestigung im Südwesten (auch Hering genannt) nach Westen hin denken. Der Schnittpunkt dieser beiden Linien sollte nun ungefähr die Stelle markieren, an der sich die **Mondharfe** befindet. Stellt nun wie oben beschrieben einen Suchtrupp auf, um den Schatz zu entdecken.

Mit der Mondharfe könnt ihr nun durch den Eingang vom „Schlafenden Wald“ gehen. Im Wald werdet ihr dann einen grünlich gefärbten Bildschirm sehen, bei dem ihr nur nach Norden gehen müsst, um in einen neuen Abschnitt zu gelangen. Geht dort zuerst geradeaus unter den Baumstamm, um an eine Schatzkiste mit einem **Wasserring** zu gelangen. Anschließend klettert ihr den Felsen in der Nähe des bunten Busches hoch und lauft dahinter am umgefallenen Baumstamm in Richtung Norden zum nächsten Gebiet. Hier müsst ihr nur noch den geschwungenen Pfad geradeaus entlang laufen, um wieder zurück zur Weltkarte zu gelangen. Ihr werdet euch in einer Schlucht wiederfinden, in der ihr in Richtung Norden lauft, um ein Gebiet zu erreichen, das wie ein blaugrüner Pilz aussieht.

Vergessene Stadt

Schätze: Magiesteigerung, Aurora-Armband, ZauberSubstanz Komet, Wachsamkeitssteigerung, BefehlsSubstanz Feindeskönnen.

Hier lauft ihr zunächst bis zur Kreuzung in der Stadt, wählt den linken Pfad und folgt diesem in den nächsten Bildschirm. Dort werdet ihr an ein Steingebäude im Nordwesten gelangen, in dem sich ein Speicherpunkt und auf der oberen Etage eine Schatzkiste mit einer **Magiesteigerung** befindet. Der Weg nach Osten (vom Steingebäude aus) führt nun zu einem großen runden Platz, auf dem sich in der Mitte eine große blaue Kugel befindet. Hier klettert ihr nun zunächst die Treppen links im Bildschirm hinunter und lauft unten nach rechts den Säulengang entlang, um im Osten eine Schatzkiste zu erreichen, die ein **Aurora-Armband** beinhaltet. Da ihr jetzt nichts weiter in diesem Raum unternehmen könnt, verlasst ihr diesen ganzen Bereich und kehrt zu der Kreuzung in der Stadt zurück, um diesmal den mittleren Pfad in Richtung Norden zu nehmen. Geht im nächsten Bildschirm in das seltsame Gebäude hinein und lauft im Innern den Kreisgang aufwärts hinauf, um oben einen kleinen Stein auf dem Boden aufzuheben (Zauber-Substanz **Komet**). Kehrt nun ein letztes Mal zur Kreuzung in der Stadt zurück und wählt nun den rechten Pfad in Richtung Osten, der ebenfalls in einen neuen Bildschirm führt. Hier befinden sich mehrere Steingebäude, die durch

einige Pfade verbunden sind. Betretet zuerst das Gebäude, das an der Gabelung (an die ihr zuerst gelangt) durch den rechten Pfad verbunden wird. Im Gebäude angekommen, findet ihr ganz oben nur eine Truhe, die eine **Wachsamkeitssteigerung** beinhaltet. Verlasst das Steingebäude wieder und wendet euch dem nächsten Gebäude im Norden zu. Hier findet ihr neben einem Elixier in einer Schatzkiste im Erdgeschoss im ersten Stockwerk (welches ihr durch eine Leiter erreichen könnt) noch eine kleine gelbe Kugel (Befehls-Substanz **Feindeskönnen**) am hintersten Bett, nachdem ihr die Option erhalten habt, euch hier auszuruhen. Sobald ihr euch entschlossen habt, eine Nacht hierzubleiben, wird Cloud mitten in der Nacht aufstehen. Am nächsten Tag kommen eure Kumpels zu euch und ihr könnt nun durch den mittleren Pfad an der Kreuzung in der Stadt, wieder das seltsame Gebäude im nächsten Bildschirm betreten, wo nun der Fisch in der Mitte des Kreisganges verschwunden ist und dafür ein Geheimgang offenbart wurde. Geht hier hinunter zum nächsten Bildschirm, wo ihr nun auf blauen Stufen in ein Gebäude gelangt, das einen **Speicherpunkt** beinhaltet. Speichert hier ab, bevor ihr über die Treppen den unteren Bildschirmbereich aufsucht, von dem aus ihr euch den Weg nach Westen über verschiedene Plattformen im Wasser (lenkt hierbei in die Richtung der einzelnen Plattformen die ihr erreichen wollt, um von diesen aus automatisch zur nächsten Plattform zu springen) bis hin zum kleinen Pavillon durcharbeitet, um schließlich zur gefesselten Aeris zu kommen. Sobald ihr euch nun Aeris nähert, wird Cloud Aeris alleine gegenüberstehen und wieder einen Anfall erlangen, bei dem er sein Schwert zieht und damit auf Aeris einschlagen will. Glücklicherweise kann er sich durch die Hilfe seiner Freunde wieder beruhigen, jedoch taucht zu allem Übel noch Sephiroth in einer Filmsequenz auf, der sein Schwert zieht und damit Aeris Körper durchbohrt...

Nach dem tragischen Ereignis verschwindet Sephiroth wieder und hinterlässt wiederum ein Jenova-Moster, das sich Euch in den Weg stellt.

Jenova-Monster

Werte: Level 50; Lebenspunkte: 10000; Magiepunkte: 300.

Schwächen: Beben-Attacken (und somit auch die Aufruf-Substanz Titan).

Tip: Alle starken Angriffe (Aufruf-Substanz, Limit-Breaks, ...) einsetzen.
Oft heilen!

Achtung: Ab und zu greift es mit einer Attacke an, die jedem Partymitglied bis zu 1500 Lebenspunkte abzieht!

Schatz: Zauberarmband.

Nach dem erfolgreich bestandenem Kampf gegen dieses Monster habt ihr nun endlich die erste CD hinter euch gebracht. Ihr werdet nur noch eine kleine Sequenz zu sehen und schließlich die Option zum Abspeichern bekommen.

Noch ein letztes Schlusswort: Aeris wurde nun von Sephiroth für immer getötet und kann im gesamten restlichen Spiel nicht mehr zum Leben erweckt werden, was leider sehr schade ist und einige von euch ärgern wird. Falls ihr euch in der Filmsequenz gewundert habt, was für eine seltsame Kugel (es handelt sich um die Substanz, die offenbar keine Funktion hat) sie nach ihrem Tod fallengelassen habt -das erfahrt ihr erst im späteren Spielverlauf.

Lösung für die zweite CD:

Änderungen: Ihr werdet nicht mehr den Buggy sowie den Tiny Bronco benutzen, sobald ihr mit der Highwind herumfliegen könnt.

Die Preise im Gold Saucer haben sich z.T. verändert und Battle-Points für die selben Gegenstände sind heruntergegangen.

Ihr beginnt nun außerhalb eines Steingebäudes im Bildschirm zu dem ihr gelangt, wenn ihr an der Kreuzung der Stadt dem Pfad nach rechts hin folgt. Sobald ihr nun nach links weitergeht, wird Cloud eine Vision erhalten und sehen, wie Sephiroth diese Stadt verlässt. Nachdem ihr wieder die Kontrolle über Cloud erhalten habt, folgt ihr nun dem Pfad, wo Sephiroth entlang gelaufen ist (den Pfad zunächst in Richtung Norden, dann nach Osten). Dieser führt in einen Bereich, in dem sich ein großes, geschwungenes, weisses Gerippe befindet. Lauft zunächst links daran vorbei, um dahinter an eine Schatzkiste zu gelangen, in der ihr die Waffe **Vipern-Hellebarde** finden könnt. Geht nun zum großen Gerippe und lenkt dort gegen die Stacheln, damit Cloud auf ihnen nach oben springt. Fast ganz oben angekommen, könnt ihr nun nach auf den ganz oberen Teil des Gerippes laufen und von dort aus auf einem weiteren Weg auf dem Gerippe wieder etwas tiefer laufen, um nach links hin zum Höhleneingang zu gelangen (der Weg dort oben ist etwas verzwick; lenkt oben einfach in verschiedene Richtungen, um auf den Weg nach links zu kommen). Im nächsten Bildschirm werdet ihr an eine Felswand geraten, die kleine Risse und verschiedene Wege (parallel zur Felswand) hat, auf denen ihr euch bewegen könnt. Lauft hierbei zuerst zur zweiten Felsspalte von rechts und steuert Cloud dort hinein, damit er sich dann in die Felsspalte klemmt (ihr merkt es daran, dass er seine Arme und Beine gegen die Felswände stemmt, um sicheren Halt zu bekommen).

Kletteranleitung:

Sobald ihr euch in einer Felsspalte befindet könnt ihr nach oben lenken, um Cloud nach oben klettern zu lassen und nach unten, um ihn somit nach unten klettern zu lassen. Beim Erklimmen der Felsspalte werdet ihr nun zwischendurch durch ein Menü darauf aufmerksam gemacht, dass ihr nach links oder nach rechts springen könnt. Dies geschieht, sobald ihr die Möglichkeit erhaltet, nach links oder nach rechts auf einen Weg parallel zur Felswand zu wechseln. Wenn ihr euch aber von einem Weg in eine Schlucht bewegt, so erhaltet ihr die Möglichkeit, entweder nach oben oder nach unten zu klettern. Wenn ihr euch nun aber gerade in einer Felsspalte befindet und nach oben klettert und dabei die nächste Möglichkeit zum Wechsel zu einem linken bzw. rechten Weg erhaltet, jedoch aber weiter nach oben klettert wollt, so müsst ihr zuerst nach links bzw., rechts zum Weg aussteigen und anschließend wieder in die Felsspalte hineinspringen, um die Option zu erhalten, weiter nach oben (bzw. nach unten) klettern zu können.

Bewegt euch nun entsprechend der Kletteranleitung, so dass ihr die Schatzkisten erreicht, in denen sich **Blitzarmband**, **Hypnokrone** (Zubehör) und **Megalixier** befinden (der Weg zu diesen Gegenständen ist so leicht, dass ihr dabei keine Hilfe braucht, oder?). Sobald ihr diese Schätze gefunden habt, müsst ihr euch nun nach ganz oben links vorarbeiten und die Leiter am äußersten linken Bildschirm berühren. Dadurch werdet ihr eine Option erhalten, bei der ihr runter oder hoch klettern könnt. Wählt zuerst die untere Option (runter klettern) und Cloud wird daraufhin automatisch die Leiter abwärts klettern. Unten am Grund angekommen durchsucht ihr diese Fläche hier mit der O-Taste, um die Unabhängige Substanz (**Zauber-Plus**) zu finden. Anschließend klettert ihr die Leiter dorthin zurück, wo ihr hinunter geklettert seid und berührt erneut die Leiter, um die obere Option zu wählen, damit ihr jetzt nach oben klettern könnt (diesmal müsst ihr Cloud selber steuern). Oben angekommen, geht es nach rechts zur Öffnung, die in den nächsten Raum führt. Dort schnappt ihr euch nur noch den Kisteninhalt (**Kraftsteigerung**) und verlasst die Höhle durch den Ausgang im Nordosten, um wieder auf der Weltkarte zu landen.

Hier lauft ihr nun auf dem Schnee in Richtung Westen die nördliche Bergkette entlang, bis sie zu Ende geht und von dort aus weiter nach Norden, dann nach Osten bis ihr eine Ortschaft erreicht.

Gasthaus zum Eiszapfen

Schätze: Turbo-Äther, Trank, Heldentrunk, Impfstoff, Gletscherkarte, Snowboard.

Lauft hier zunächst geradeaus auf dem Pfad in Richtung Norden, wo ein dunkler Mann am Waldrand hin und her läuft. Sprecht ihn an und er wird euch davor warnen, den Abhang nach unten zu gehen. Ein Menü erscheint daraufhin, bei dem ihr nun die obere Option („Ich gehe trotzdem“) wählt, damit Elena (von den Turks) mit einigen Soldaten auftaucht, um euch daran zu hindern weiter zulaufen (von nun an könnt ihr das Dorf nach Süden hin nicht mehr verlassen, da einige Wachen euch dort den Weg versperren). Da sie euch für den Mörder von ihrem Boss (Tseng) verantwortlich macht und ihr dies natürlich abstreitet, will sie euch eine runterhauen. Weicht nun mit den Richtungstasten aus (nach links, rechts oder oben lenken, sobald sie losschlägt), damit sie an euch vorbei schlägt und den ganzen Weg zum Abhang hinunterschlittert (es ist letztendlich unwichtig, ob sie euch getroffen hat oder nicht). Falls sie euch doch getroffen hat, werdet ihr euch in der unteren Etage des Hauses rechts neben dem Waffengeschäft wiederfinden. Andernfalls solltet ihr euch zu diesem Gebäude hin begeben und im linken unteren Bildschirmbereich die Treppen zur unteren Etage laufen, um dort nämlich rechts neben dem Bett an einen **Turbo-Äther** zu kommen. Oben im Haus stehen diverse Maschinen, an denen ihr etwas herumprobieren könnt. An einer der Maschinen könnt ihr einige Videos abspielen, die unter anderem Aufzeichnungen von Aeris' Eltern beinhalten (ihr müsst euch die Videos aber nicht unbedingt reinziehen). Verlasst das Haus nun wieder und lauft im Inn (Gebäude im Nordosten der Stadt) die Treppen hinauf ins Schlafzimmer, wo ihr in der linken unteren Zimmerecke (am Fenster) die O-Taste betätigen müsst, um dort einen **X-Trank** zu finden. Geht wieder hinaus und begeben euch in das Gebäude rechts, wo ein Schneemann und einige Weihnachtsmänner davorstehen. Dort findet ihr im Raum im Norden einen **Heldentrunk** und einen **Impfstoff**. Fällt euch dabei die Landkarte an der Wand dieses Raumes auf? Durchsucht einfach die Karte und eine Option wird erscheinen, bei der ihr den unteren Befehl wählen müsst, um die Karte einzustecken (Schlüsselobjekt „**Gletscherkarte**“). Verlasst nun dieses Gebäude wieder und besucht das Haus, das sich links von diesem Gebäude befindet (Haus mit einem Hund davor). Hier werdet ihr im Norden des Raumes ein sitzendes Kind sehen, das euch sein Snowboard übergibt, da es zur Zeit nicht damit fahren kann. Geht anschließend links zum Bett und nehmt dort sein **Snowboard** (Schlüsselobjekt) mit. Draußen spricht ihr nun wieder mit dem dunklen Mann im Norden am Waldrand, um von ihm das Snowboardfahren erklärt zu bekommen. Anschließend könnt ihr hinter ihm die Fahrt hinab ins Tal beginnen.

Die Steuerung für das Snowboarding

Start	Pause
Viereck	bremsen
X	springen
O	einsteigen
L1/R1	beim Gedrückthalten dieser Taste mit der entsprechenden Richtungstaste wird Cloud die Kurven etwas schärfer nehmen
oben	bei Stillstand gebt ihr euch damit etwas Anschwung
unten	bremsen
links/rechts	steuert Cloud in die entsprechende Richtung

Ihr werdet nun das Tal hinunterfahren und auf dem Weg zweimal an eine Gabelung kommen, an denen ihr jeweils immer die Richtung nach links entlang fahrt. Tut Ihr dies nicht, werdet ihr in Gebieten ankommen, die nicht auf eurer Gletscherkarte verzeichnet sind und ihr nur über Irrwege zurück zum Dorf geleitet werdet.

Großer Gletscher

Falls ihr nun an den Gabelungen zweimal nach links gefahren seid, werdet ihr euch in einem Waldgebiet wiederfinden. Ab jetzt habt ihr nur eine gewisse Zeit zur Verfügung, das Gebiet auszukundschaften, da ihr ansonsten erfriert und in der Holzhütte von eurem Retter namens Holzoff wieder aufwacht (lest hierfür bei „Die Holzhütte von Holzoff“ weiter). Die Gletscherkarte, die ihr mit euch herumschleppt, könnt ihr mit der Viereck-Taste in einigen Bildschirmen aufrufen. Leider lässt sich darauf aber nicht erkennen, wo ihr gerade seid, deshalb müsst ihr in verschiedene Gebiete vorstoßen, um eine ungefähre Orientierung davon zu erhalten, wo ihr euch gerade befindet.

Ihr startet hier nun in einem Waldgebiet, das sich auf der Gletscherkarte genau in der Mitte der drei Waldgebiete befindet. Von nun an gilt es, zügig die wichtigen Orte zu besuchen, um dort einige Schätze zu bergen. Auf der Karte werdet ihr einige wichtige Symbole (Gebietsabschnitte) bemerken, unter denen jeweils eine unerkennbare Beschriftung steht. Damit ihr nun wisst, was sich wo befindet, werden die einzelnen Punkte hier beschrieben:

Seeinsel (kleine Höhle auf der Insel im See mitten auf der Gletscherkarte)

Heißer See (Gebiet mit den zwei kleinen Steinchen südöstlich vom Checkpoint)

Bergkreuzung (Berg mit den vielen Wegen mitten im Osten auf der Gletscherkarte)

Checkpoint (das Häkchen mitten im Norden auf der Gletscherkarte)

Gesichter an der Bergwand (Gebiet im Osten an den Bergen)

Befolgt nun den hier aufgeführten Weg, um euch nicht im Gebiet zu verirren. Von eurer Absturzstelle aus geht ihr nun erst einmal in Richtung Osten zum nächsten Bildschirm. Dort geht ihr noch einmal nach Osten zum nächsten Bildschirm, wo sich eine große Eisschicht auf einem gefrorenen See befindet, auf die ihr hinauflaufen könnt (hier findet ihr am Ufer einen **Trank**). Von den vier möglichen Richtungen hier nehmt ihr den Weg nach links oben. Dort werdet ihr an ein Ufer gelangen, das über verschiedene kleine Eisberge im Wasser zur Seeinsel führt. Sobald ihr nun näher ans Ufer herantrittet werdet ihr gefragt, ob ihr zur andern Seite kommen wollt. Wählt dann die obere Option aus und benutzt nun die O-Taste, um hier von Eisberg zu Eisberg zu springen, um so an das nördliche Ufer zu gelangen. Sobald ihr von einem Eisberg auf den nächsten springt, werden sich die einzelnen Eisberge mitbewegen. Einige werden dabei unter- bzw. auftauchen und euch somit den Weg zur anderen Uferseite erschweren. Sucht euch nun den richtigen Weg über die geeigneten Eisberge und beachtet dabei, dass ihr nicht in eine Sackgasse lauft, bei der ihr nämlich ins Wasser fällt und somit erneut vom Uferanfang beginnen müsst (dies ist der Fall, wenn ihr auf einem Eisberg landet, der schon längere Zeit oben war). Falls ihr über einen falschen Weg ins Wasser gefallen sein, so kehrt auf keinen Fall auf dem selben Weg zu diesem Eisberg zurück, da ihr sonst wieder ins Wasser plumpst. Hinweis: Wenn ihr z.B. 5 Sprünge zu einem bestimmten Eisberg braucht und ins Wasser fällt und beim nächsten mal über einen anderen Weg, z.B. 7 Sprünge bis zum selben Eisberg braucht, so werdet ihr diesmal wahrscheinlich nicht ins Wasser rutschen. Sobald ihr nun die andere Uferseite („Seeinsel“) erreicht habt, gelangt ihr im Norden zu einer Höhle, in die ihr hinein kriechen müsst (Cloud geht am Eingang automatisch in die Krabbelposition). Im Innern werdet ihr dann einen Beutel erblicken, der einen **Schutzbit** (Zubehör) enthält. Verlasst die Seeinsel wieder und kehrt in den Bildschirm zurück, wo ihr den Trank am Ufer des gefrorenen Sees gefunden habt. Wählt diesmal von den vier möglichen Richtungen den Weg in Richtung Nordosten. Überspringt dahinter den leeren Bildschirm (nach Osten hin) und wählt nach der Ankunft im zweiten Bildschirm den rechten Weg. Dahinter geht es drei Bildschirme lang nur in Richtung Nordosten entlang, bis ihr an der „Bergkreuzung“ angekommen seid. Hier nehmt ihr den Weg im Nordosten. Dahinter überspringt ihr den ersten Bildschirm (Weg in Richtung Nordwesten) und sucht im zweiten Bildschirm etwa in der Mitte des Weges an der oberen Bergwand den

Schneeboden nach einer hellgrün-schimmernden Substanz (**Zusatzschlag**) ab. Geht anschließend weiter nach Nordwesten und ihr werdet am „Heißen See“ ankommen.

Geht hier etwa in die Mitte des Bildschirms und stellt euch links an das Seeufer, damit ihr eine Option erhaltet, bei der ihr die obere Auswahl („Berühr Sie“) trifft. Nun könnt ihr den Weg nach Norden hin nehmen, wo ihr zunächst zwei Bildschirme (Weg im Nordwesten) überspringt und im dritten Bildschirm nach Westen hin lauft, um euch im Süden des „weißen Schneegebietes“ wiederzufinden (siehe nun weiter bei „Das weiße Schneegebiet“, Startpunkt Durchgang vom Heißen See).

Die Holzhütte von Holzoff

Nachdem ihr hier in Holzoffs Hütte angekommen seid, wird er euch zwei Fragen stellen, bei der ihr jeweils immer die untere Antwort geben müsst. Daraufhin werdet ihr hier eine Nacht verbringen und am nächsten Morgen wieder aufwachen. Verlasst die Hütte wieder und ihr werdet draußen eure Freunde wiedertreffen, mit denen ihr nach Belieben eine neue Party erstellen könnt. Geht nun in Richtung Süden, um in das weiße Schneegebiet zu gelangen.

Das weiße Schneegebiet

Sobald ihr in diesem Schneegebiet herumlauft (bewegt euch hier nur geradeaus in eine bestimmte Richtung), erhaltet ihr während des Laufens die Option, mit der O-Taste hinter euch einige Schneemarkierungen zu setzen (ihr könnt ca 5 bis 6 auf einem Bildschirm aufstellen; sobald ihr mehr von ihnen aufstellt, so wird automatisch die hinterste Stange, die ihr zuerst aufgestellt habt wieder verschwinden). Dies dient dazu, dass ihr nach den kurzen Schneestürmen, die ab und zu auftauchen, die Orientierung behaltet. Bei einem Schneesturm wird nämlich das Gebiet, auf dem ihr euch befindet, gedreht, so dass ihr beim Weiterlaufen in dieselbe Richtung plötzlich in eine ganz andere lauft. Daher müsst ihr beim Laufen in regelmäßigen Abständen (nicht zu kurze Lücken lassen) hinter euch die Schneemarkierungen aufstellen und zu jenem Zeitpunkt, an dem ein Schneesturm auftritt, kurz stehenbleiben anschließend weiter in die Richtung laufen, in die eure aufgestellten Schneemarkierungen zeigen.

Das Schneegebiet ist nun folgendermaßen aufgebaut:

Norden	Holzoffs Holzhütte
Süden	Durchgang zum Heißen See
Westen	Pfad zum Gebiet mit den Gesichtern an der Bergwand
Osten	Berghöhle mit einer violetten Dame
Etwa im Zentrum des Schneegebietes	Steinhöhle

Startpunkt Holzoffs Hütte:

Geht nun zuerst im Norden von Holzoffs immer geradeaus nach Süden, um evtl. zur Steinhöhle zu gelangen (falls ihr die Höhle verfehlt, geht weiter nach Süden zu dem Gebiet mit dem Durchgang zum „Heißen See“ und lauft von hier aus wieder nach Norden durch das Schneegebiet, um spätestens jetzt die Höhle zu finden).

Startpunkt Durchgang vom Heißen See:

Lauft hier in Richtung Norden, damit ihr zur Steinhöhle gelangt.

In der Steinhöhle befindet sich nun die Support-Substanz **Alle** in einem zerrissenen Zelt. Außerhalb der Steinhöhle (der Ausgang zeigt in Richtung Süden) lauft ihr nun ganz nach Osten bis in das Gebiet mit dem Bergeingang, in der sich eine violett gekleidete Dame befindet. Falls ihr nun den „Heißen See“ angefaßt habt und die Frau mit eurer Hand berührt, so wird sie empört sein und euch dafür angreifen:

Schnee

Werte: Level 32; Lebenspunkte: 4000; Magiepunkte: 160.

Schwächen: Feuerangriffe.

Tip: -

Achtung: Sie kann mit ihrer Faszination eure Mitglieder verwirren.

Stehlen: Reif.

Schatz: -

Nachdem ihr sie (ohne Mühe) besiegt habt (ihr seid der Dame zu einem früheren Zeitpunkt vielleicht schon in einem gewöhnlichen Kampf begegnet), wird eine Aufruf-Substanz (**Alexander**) an ihrer Stelle zurückbleiben. Verlasst die Höhle wieder und kehrt zu Holzoffs Hütte zurück. Von dort aus wählt ihr nun den Weg nach Norden, um zu Gaeas Cliff zu gelangen.

Gaeas Cliff

In diesem Gebiet kommt ihr an einen Berghang, an dem ihr hinaufklettern müsst. Hier helfen euch die aufgestellten Fähnchen und markieren für euch die Stellen, an denen ihr die Bergwand erklimmen könnt. Da es hier oben sehr kalt ist, wird euch auf dem Bildschirm eure momentane Körpertemperatur angezeigt. Umso länger ihr euch nun hier draußen in der Kälte aufhaltet, desto

mehr sinkt eure Körpertemperatur. Um jetzt nicht zu erfrieren, müsst ihr mehrmals hintereinander auf einer geraden Ebene (nicht während ihr klettert) mehrmals schnell hintereinander die Viereck-Taste drücken (es ist nicht schwer), um eure Körpertemperatur wieder anzuheben (Cloud wird daraufhin schnell auf der Stelle laufen). Das Limit der höchsten Temperatur beträgt 38°C und die niedrigste 26°C. Solltet ihr jemals die Temperatur von 27°C unterschreiten, werdet ihr in Holzoff Hütte landen (er rettet euch immer vor dem Erfrieren). Demnach haltet die Temperatur immer auf mindestens 35°C, bevor ihr euch der nächsten Bergsteigaktion zuwendet. Glücklicherweise wird eure Körpertemperatur im Falle eines Kampfes nicht angetastet (eigentlich ist das klar, denn beim Kämpfen bewegt ihr euch ja).

Klettert nun am Anfang die Bergwand hinauf, bis ihr an einen Höhleneingang kommt, den ihr betreten könnt.

Erster Höhleneingang

Im Innern angelangt, lauft ihr nun in Richtung Norden durch die zwei Durchgänge zum nächsten Raum. Dort klettert ihr die Treppen hinauf und wendet euch anschließend dem Gang im Süden zu, der wiederum in einen neuen Raum führt. Hier findet ihr an der Ostwand einen geheimen Durchgang (lenkt einfach gegen die Wand im Osten und sucht dort die richtige Stelle), der in eine kleine Ecke mit einer Schatzkiste führt, die eine **Schleife** (Zubehör) beinhaltet. Verlasst den Geheimgang wieder und lauft den Weg an der Ostwand nach Norden entlang und dann nach Nordwesten zum Durchgang in den nächsten Raum. Lauft hier über die Brücke den ganzen Weg bis zur großen Steinkugel, an der ihr beim Durchsuchen die Möglichkeit erhaltet, die Kugel durch die Option „Verschieben“ ins Rollen zu bringen. Lauft nun in den Raum zurück (wo ihr die Schleife gefunden habt) und begeben euch nun vom Tunneldurchgang, aus dem ihr nun herauskommt, weiter nach Osten, um dort an die Schatzkiste mit der Waffe **Speer** zu gelangen. Lauft ihr jetzt noch einen Raum zurück, so werdet ihr nach Norden laufen können, da die Eiszapfen durch die rollende Steinkugel zerbrochen sind. Folgt dem Gang immer weiter geradeaus, damit ihr euch draußen an der Bergwand wiederfindet. Klettert hier wie zuvor den Abhang hinauf, bis ihr nach einiger Entfernung die Möglichkeit erhaltet, nach oben, unten oder rechts zu klettern. Wählt hierbei die obere Option und klettert weiter aufwärts bis zur nächsten Ebene. Klettert ihr nun von hier aus weiter nach Norden, werdet ihr wieder eine Möglichkeit erhalten (diesmal nach rechts oder unten) zwischen verschiedenen Routen zu wählen. Entscheidet euch für die obere Option und klettert nach rechts weiter bis zur nächsten Ebene. Klettert hier wiederum bis zur nächsten Ebene hoch, wo ihr auf der linken Seite weiter nach oben klettert, um zum nächsten Höhleneingang zu kommen.

Zweiter Höhleneingang

Hier findet ihr im Nordwesten einen **Speicherpunkt** und eine Schatzkiste (an die ihr zur Zeit nicht herankommt). Schnappt euch in der rechten Ecke des Raumes an der Nordwand das **Elixier**, das sich in einer Schatzkiste befindet und verlasst zunächst diesen Raum durch den nördlichen Ausgang. Draußen findet ihr euch auf der rechten Seite des Berges wieder, wo ihr nun zuerst geradeaus nach hinten zur Kurve lauft, dort nach rechts abbiegt und auf dem rechten Pfad in Richtung Süden in den nächsten Höhleneingang geht.

Innerhalb der Höhle findet ihr zu eurer Rechten eine Schatzkiste mit einem **Feuerarmband** darin. Anschließend geht ihr nach links zu den vier großen Eiszapfen (jeweils von Fledermäusen begleitet), die ihr nacheinander in einem Kampf zerstören müsst.

Eiszapfen

Werte: Level 30; Lebenspunkte: 3000; Magiepunkte: 300.

Schwächen: Feuer-, Erd- und Bebenangriffe.

Tip: Es reicht, wenn ihr nur den Eiszapfen zerstört.

Achtung: Es schlägt ab und zu mit Gegenattacken zurück, sobald ihr einen Angriff gegen ihn startet.

Stehlen: -

Schatz: -

Fledermäuse

Werte: Level 28; Lebenspunkte: 740; Magiepunkte: 45.

Schwächen: -

Tip: -

Achtung: -

Stehlen: Reif.

Morph: Heilige Fackeln.

Schatz: -

Jedes Mal, wenn ihr ein Eiszapfen zerstört habt, erhaltet ihr die Möglichkeit, hinunterzuspringen. Tut dies jedoch nicht, da ihr sonst wieder in den Raum mit dem Speicherpunkt zurückfallt.

Nachdem ihr den vierten und somit letzten Eiszapfen zerstört habt und euch entschlossen habt, oben zu bleiben, findet ihr in der linken Ecke eine Schatzkiste, die ein **Megalixier** beinhaltet. Lauft nun den ganzen Weg zum Speicherpunkt zurück (durch den rechten Ausgang), wo ihr nun die Schatzkiste links oben öffnen könnt, um daraus eine **Geschwindigkeitssteigerung** herauszunehmen. Springt anschließend auf den heruntergefallenen Eiszapfen zum nächsten Höhlenausgang im Norden. Draußen findet ihr euch nun auf der linken Seite des Berges wieder, wo sich auf eurem Weg eine Schatzkiste mit dem **Superschwert** befindet. Lauft hier geradeaus bis zur Kurve, bewegt euch dort nach links und lauft anschließend auf dem linken Pfad in Richtung Süden. Im nächsten Abschnitt lauft ihr immer weiter geradeaus, bis ihr wieder an der Bergwand angekommen seid.

Klettert hier an der Bergwand zuerst solange nach rechts, bis die Option erscheint, nach oben, links oder rechts weiterklettern zu können. Entscheidet euch für die untere Möglichkeit und klettert nach rechts weiter zur nächsten Ebene. Klettert hier die Passage nach links entlang bis wieder eine Option erscheint, bei der ihr auswählen könnt, nach oben, unten oder rechts zu klettern. Entscheidet euch hier für die obere Möglichkeit und klettert solange weiter nach oben, bis ihr endlich an dem letzten Höhleneingang angekommen seid.

Letzter Höhleneingang

Im Innern gelangt ihr an einen **Speicherpunkt**, den ihr schnell aufsuchen solltet, da gelegentlich ein Gegner auftaucht der mit seiner Attacke „Zauberatem“ all eure Partymitglieder mit ca. 1000-2000 Schadenspunkten angreift (die Attacke könnt ihr auch erlernen, sofern ihr die Befehls-Substanz Feindeskönnen mit euch herumtragt). Neben dem Speicherpunkt findet ihr einen Teich, aus dem ihr jederzeit trinken könnt, um eure gesamten HP und MP wiederherzustellen oder euch wiederbeleben zu lassen (deshalb ist dies eine gute Stelle, um schwache Charaktere etwas zu trainieren). Von den blauen Drachen könnt ihr hier im Kampf die Drachenarmbänder stehlen, die euch etwas gegen Feuer-, Eis- und Blitzschaden schützen. Wenn ihr hier nun fertig seid, könnt ihr rechts weiter in den nächsten Raum gehen, wo eine schwarze Gestalt vor euren Füßen hinfällt und sich anschließend ein Monster auf euch stürzt.

Schizo (rechter Kopf)

Werte: Level 43; Lebenspunkte: 18000; Magiepunkte: 350.

Schwächen: Feuerangriffe.

Tip: Eisangriffe.

Achtung: Feuerattacken und andere Angriffe, die bis zu 1500 Schadenspunkte verursachen.

Schizo (linker Kopf mit den Hörnern)

Werte: Level 43; Lebenspunkte: 18000; Magiepunkte: 350.

Schwächen: Eisangriffe.

Tip: Feuerangriffe.

Achtung: Eisattacken und andere Angriffe, die bis zu 1500 Schadenspunkte verursachen.

Schatz: Drachenzahn.

Nachdem ihr den Feind besiegt habt, könnt ihr dem Gang weiter in Richtung Süden folgen, um endlich in einen neuen Abschnitt zu gelangen (falls ihr zu sehr geschwächt worden seid, könnt ihr euch noch einmal ein Raum davor am Teich wieder aufrischen). Dort klettert ihr an der rechten Wand bis zur Spitze hinauf, wo eine kurze Animationssequenz erscheint. Nachdem diese zu Ende ist, geht ihr weiter in den Krater hinein. Hier wird Tifa erscheinen und mit euch sprechen. Falls sie nicht in eurer Party ist, so wird sie unbedingt darauf bestehen, mit euch zukommen, was zur Folge haben wird, dass ihr eure Party neu aufstellen müsst.

Wirbelwind-Irrgarten

Klettert nun im nächsten Abschnitt zur tiefer gelegenen Ebene hinunter und lauft unten nach links, um am unteren Bildschirmrand nach der Aufruf-Substanz **Neo Bahamut** Ausschau zu halten. Lauft dann weiter nach links und springt über die kleine Spalte zum **Speicherpunkt** im Norden. Springt dahinter über eine weitere Spalte in Richtung Norden, dann weiter nach Westen. Dort angekommen, werdet ihr eine kurze Sequenz vom Innern der Highwind (Flugschiff) sehen, auf der sich einige Shinra-Mitglieder unterhalten und sich ebenfalls auf dem Weg zum Krater befinden. Nach dieser Sequenz lauft ihr weiter nach links in den nächsten Bildschirm zur ersten magischen Barriere, durch die ihr geschickt hindurchlaufen müsst..

Erste magische Barriere

Hier führt ein Gang in Richtung Norden, der aber in der Mitte, wo sich eine kleine Spalte befindet, durch einen magischen Wind versperrt wird. Ihr erkennt den Wind daran, dass er im gesamten Bildschirm schwach (weiß) aufleuchtet. Stellt euch hier in die Nähe der Spalte und wartet, bis der Wind sich verzogen hat (es dürfen keine weißlichen Farben vom Wind mehr zu erkennen sein) und lauft dann anschließend schnell über die Spalte in Richtung Norden zum nächsten Bildschirm. Falls

ihr es nicht schafft, so werdet ihr von der Barriere zurückgeworfen und von einem Feind angegriffen (dies geschieht jedes Mal, bei dem ihr es nicht schafft).

Windflügel

Werte: Level 36; Lebenspunkte: 1900; Magiepunkte: 350.

Schwächen: -

Tip: Kontrollierbar.

Achtung: -

Stehlen: Hi-Trank.

Morph: Phönix-Feder.

Schatz: -

Im nächsten Bildschirm werdet ihr mehrere schwarze Gestalten sehen, mit denen ihr aber nichts anfangen könnt. Sammelt hier beim Durchlaufen zum nächsten Bildschirm die **Kaiserhand** für Tifa in einer Schatzkiste auf. Dahinter kommt ihr an die zweite magische Barriere, die ihr ebenfalls überwinden müsst.

Zweite magische Barriere

Diese Barriere beinhaltet sowohl die erste, als auch eine weitere (zweite) Barriere, die gleichzeitig überwunden werden müssen. Das zweite Hindernis besteht aus einem grünen Energieband, das sich von der rechten bis zur linken Bildschirmseite durch die Spalte im Boden bewegt (ihr könnt euch dort knapp vor die Spalte stellen). Wartet nun ab, bis der magische (weiße) Wind sich gelegt hat und anschließend, bis das grüne Band fast den linken Bildschirmrand erreicht hat und läuft dann schnell in Richtung Norden los bis in den nächsten Bildschirm hinein. Falls ihr es nicht geschafft habt (diese Aktion benötigt auch etwas Übung) und an einer der beiden Barrieren gescheitert seid, so erwartet euch dasselbe, was an der ersten Barriere beschrieben wurde. Im Norden angekommen, entdeckt ihr Sephiroth, wie er gerade einige schwarze Gestalten um die Ecke bringt. Nachdem er euch dann auch gesehen hat und einige Spielchen mit Cloud treibt beschwört er wieder ein Monster herbei, bei dem es sich erneut um einen Jenova-Klon handelt.

Jenova-Tod

Werte: Level 55; Lebenspunkte: 25000; Magiepunkte: 800.

Schwächen: -

Tip: Mit Schleifen oder Drachenarmbändern ausgerüstet den Kampf betreten.
Physische Attacken oder starke Angriffszauber.

Achtung: Sie verstummt ab und zu eure Charaktere.
Sie greift mit ihrem Roten Licht an, sobald sie von einem Zauber getroffen wurde.

Schatz: Spiegelring.

Nach dem Kampf erhaltet ihr die „Schwarze Substanz“ vom Monster zurück. Da Cloud nun fürchtet, einen erneuten Anfall zu bekommen, könnt ihr nun Aussuchen wer von euren Freunden die „Schwarze Substanz“ behüten soll. Habt ihr euch für eine Person (meistens könnt ihr es aber nur einer bestimmten Person, wie z.B. RED XIII oder Barret geben) entschieden, müsst ihr diese auch ansprechen und sobald ein Auswahlmenü erscheint, die obere Option anwählen, um es diesem Freund anzuvertrauen. Sprecht nun noch mit Tifa und lauft anschließend weiter in Richtung Norden. Dort gelangt an einen **Speicherpunkt**, sowie der Support-Substanz **MP-Turbo** und eine Schatzkiste, in der sich ein **Giftring** befindet. Wenn ihr nun in Richtung Norden weiterlauft, kommt ihr schließlich im nächsten Bildschirm an die dritte und somit letzte magische Barriere.

Dritte magische Barriere

Bei dieser Schutzvorrichtung handelt es sich nun um eine Kombination aus der ersten, zweiten und einer weiteren Barriere. Die dritte besteht hierbei aus Blitzen, die in abwechselnder Reihenfolge zweimal, dann dreimal und wieder von vorne (zweimal, dann dreimal, usw.) an der Spalte im Boden herunterkommen. Stellt euch hier wieder in die Nähe der vorhandenen Spalte im Boden und wartet, bis zuerst die erste (weißer Wind), dann die zweite Barriere verschwunden ist, bevor ihr euch der dritten zuwendet. Wartet nun bis die Blitze heruntergekommen sind (es sind entweder zwei oder drei) und lauft anschließend schnell in Richtung Norden an den Barrieren vorbei bis in den nächsten Bildschirm (falls ihr hier scheitert, erwartet euch wieder einmal das Monster, das bei der ersten Barriere beschrieben wurde).

Im nächsten Gebiet werdet ihr euch erneut in der vergangenen Geschichte Nibelheims wiederfinden, wo Cloud noch Soldat war und mit Sephiroth diese Stadt besucht hat. Seltsamerweise tritt jetzt anstelle von Cloud ein anderer Soldat, und zwar Zack (von dem ihr möglicherweise schon aus Gongaga Village vom Ehepaar etwas erfahren habt), der nun Sephiroths Begleiter ist. Sprecht hier zunächst mit eurem dritten Partybegleiter und anschließend mit Tifa. Im nächsten Bildschirm seht ihr nun diesen Zack, der genau diese Aktionen im brennenden Dorf ausgeführt hat, die einst Cloud vor ihm getan hatte. Danach werdet ihr euch mit eurer Party in einem brennenden Haus

wiederfinden, wo auch Sephiroth erscheint, der mit euch ein Gespräch beginnt. Sobald ihr euch wieder bewegen könnt, sprecht mit Sephiroth, der sich dann durch das Zimmer teleportieren wird. Unterhaltet euch anschließend zweimal mit Tifa, woraufhin Sephiroth an eure Seite tritt und euch das geschossene Foto von damals zeigt (das ein Stadtbewohner gemacht hat), worauf er, Tifa und Zack (anstelle von Cloud) zu erkennen sind. Anschließend bekommt Cloud wieder einen Anfall, woraufhin der Bildschirm ausgeblendet wird.

Jetzt seht ihr, wie die Shinra-Mitglieder Hojo, Rufus und Scarlet am Zentrum des Kraters angekommen sind und dieses Gebiet inspizieren. Im Hintergrund werdet ihr dabei das Auge eines der vielen Monster sehen, das der Gruppe „Weapon“ angehört. Zum selben Zeitpunkt seht ihr jene Stelle, an der sich eure Freunde befinden, denen sich Sephiroth in der Gestalt von Tifa nähert, um sich plötzlich kurzzeitig aus dem Weg zu räumen. Anschließend kommt er zur Person mit der Schwarzen Substanz und schummelt sich an ihr den Weg bis ins Zentrum des Kraters vorbei. Nun versammeln sich all eure Freunde im Zentrum des Kraters mit den Shinra-Mitgliedern und Cloud, der nach der Schwarzen Substanz verlangt. Nach dem Überreden der Person (mit der besagten Substanz) greift er sich diesen Zauberstein und flüchtet damit schnell aufwärts zu der Stelle, an der Sephiroth in einer riesigen Blase ruht. Dort steckt Cloud die Schwarze Substanz in den Körper von Sephiroth, woraufhin ein Erdbeben ausgelöst wird und alle Personen in diesem Gebiet sich gemeinsam auf der Highwind ohne Cloud zurückziehen. Anschließend wird eine Filmsequenz eingeblendet, wo ihr einige „Weapons“ kennenlernt.

Junon

Nachdem ihr mit Tifa nun nach sieben Tagen aufgewacht seid, übernimmt mit ihr die Kontrolle. Sprecht hier mit Barret, der euch einige Dinge erzählen wird. Anschließend besuchen Rufus und Heidegger eure Station, um euch mitzuteilen, das ihr einer öffentlichen Hinrichtung unterzogen werdet. Nachdem zunächst Tifa abgeführt wird, erlangt ihr die Kontrolle über Barret (legt hier schon mal eure gesamte Ausrüstung an, sofern ihr es noch nicht getan habt), mit dem ihr nun Tifa und den Soldaten folgen müsst. Dabei werdet ihr auf dem Weg an einem **Speicherungspunkt** vorbeikommen, an dem ihr abspeichern könnt. Schließlich gelangt ihr dann in den Raum, wo sich schon viele Personen versammelt haben, um bei der Hinrichtung zuzusehen. Tifa wird zunächst in die Gaskammer gesperrt und soll als erstes ihr Leben hergeben. Zu derselben Zeit taucht eines der Weapon-Monster in der Nähe von Junon auf, woraufhin in der ganzen Station Alarm ausgelöst wird. In dem Raum, wo sich Barret befindet, rennen alle Personen außer einer Shinra-Wache weg, die Scarlet gegenübertritt und sie außer Gefecht setzt. Es stellt sich heraus, dass es sich um euren Freund Cait Sith handelt, der euch nun im Kampf gegen die zwei angreifenden Shinra-Soldaten zur Seite steht.

Soldat

Werte: Level 34; Lebenspunkte: 1300; Magiepunkte: 100.

Schwächen: -

Tip: Kontrollierbar.

Achtung: -

Schatz: -

Nachdem ihr die Feinde aus dem Weg geräumt habt, wendet euch mit Barret der Tür (zur Gaskammer) im Süden zu und drückt dort mehrmals die O-Taste, um an der verschlossenen Tür zu ziehen. Anschließend werdet ihr eine Animationssequenz sehen, in der sich die Shinra-Anführer zum Angriff mit der Mako-Kanone „Sister Ray“ zum Angriff des Monsters vorbereiten ...

Nachdem das Weapon-Monster an die Mauer von Junon geprallt ist, fängt das Gas in der Gaskammer an, sich auszubreiten. Da Barret und Cait Sith nichts dagegen unternehmen können, müsst ihr mit ihnen diesen Raum durch die Ausgangstür im Norden, an der Cait Sith steht, verlassen. Draußen bekommt ihr von Cait Sith an der Kreuzung den Ratschlag, den Weg nach rechts zum Flughafen zu nehmen (falls ihr eine andere Richtung einschlagt, wird er Barret ermahnen und ihm sagen, dass dieser Weg nicht zum Flughafen führt). Ihr lauft also die Straße hinunter (in Richtung Südwesten), wo ihr Yuffie in einer Verkleidung wiedertreffen werdet. Sprecht mit ihr, um sie aufzunehmen und lauft weiter nach links in den nächsten Bildschirm hinein, um an den Flughafen zu gelangen. Hier lauft ihr nun geradeaus zur großen Plattform und betätigt dort die kleine gelbe Box, um auf der Plattform nach oben zum Landeplatz gebracht zu werden. Oben lauft ihr dann zum großen Flugschiff (Highwind), damit ihr nun bei Tifa fortfahren könnt.

In der Gaskammer müsst ihr euch jetzt von den Fesseln befreien, indem ihr den Schlüssel vor eurem Sitzplatz aufhebt. Dabei erhaltet ihr bestimmte Bewegungsmöglichkeiten, bei denen Euch unendlich viel Zeit für den Befreiungsversuch zur Verfügung steht.

Die Aktionstasten während ihr mit Tifa gefesselt seid:

X	Füße bewegen
O	linken Arm bewegen
Viereck	rechten Arm bewegen
Dreieck	Kopf / Körper bewegen

Reihenfolge der Bewegungen:

- Streckt eure Füße zu dem Schlüssel aus.
- Zieht den Schlüssel mit euren Füßen näher an euch heran.
- Lehnt euch in dem Sitz zurück.
- Beugt euch mit eurem Körper vor und nehmt den Schlüssel mit eurem Mund auf.
- Legt nun den Schlüssel an einen eurer gefesselten Arme ab, um diesen Bereich zu entfesseln.
- Befreit euch gänzlich von allen Fesseln.

Diese Bewegungssequenz muss in harmonischer Reihenfolge durch das Drücken der folgenden Tasten eingegeben werden, das bedeutet, dass ihr die Betätigung der Tasten mit ihren Bewegungen abstimmen müsst (es nützt also nichts, wenn ihr schnell hintereinander die Codes auf einmal eingibt):

X, X, Dreieck, X + Dreieck, Dreieck + Kreis, Kreis

X, X, X + Dreieck, Dreieck, Dreieck + Kreis, Kreis

Nachdem ihr es geschafft habt, geht ihr zur gelben Lichtkugel links von eurem Sitz und schaltet dort das Gas aus. Anschließend geht ihr zur verschlossenen Tür rechts oben und versucht diese aufzumachen. Da nun das Weapon-Monster ein schönes Loch in der Außenwand eurer Gaskammer verursacht habt, klettert ihr dort hinaus und immer weiter nach unten. Es werden euch dabei einige Wachen folgen, die ihr locker abhängen könnt. Ganz unten auf festem Grund und Boden angekommen, lauft ihr den Weg (der auch im Hilfsweg-Modus keinen Pfeil anzeigt) in Richtung Nordwesten entlang, bis ihr zum nächsten Bildschirm gelangt. Dort findet ihr euch auf der riesigen Kanone wieder, auf der ihr bis zur Kanonenspitze vorlaufen müsst. Dort werdet ihr noch einmal von Scarlett aufgehalten, mit der ihr euch auf einen Schlagabtausch einlassen müsst. Hierbei erhaltet ihr die Option mit der O-Taste einige Backpfeifen auszuteilen. Egal ob ihr sie nun zu Boden haut oder sie euch, letztendlich werdet ihr von euren Freunden mit der Highwind gerettet und in den Genuß, einer kurzen Filmsequenz kommen.

Highwind

Ihr findet euch mit Tifa im Cockpit zusammen mit euren Freunden wieder, wo ihr zuerst mit Cid, dann mit Red XIII, wieder mit Cid und schließlich dem Flugpiloten (rechts am Steuerrad) sprecht, bevor ihr den Raum nach links unten hin verlasst. Draußen sucht ihr nun den Raum mit der Aufschrift „Operations“ auf und sprecht dort links mit dem Mitarbeiter, um eine neue Party aufzustellen. Ab jetzt könnt ihr immer wieder zu diesem Mitarbeiter gehen, um die Optionen „Spiel abspeichern“, „HP und MP wiederherstellen“ oder „PHS“ nutzen zu können. Lauft nun zurück ins Cockpit und sprecht dort den Piloten (rechts) an und wählt die obere Option, um endlich selbst mit der Highwind herum zufliegen.

Bedienungsanleitung für die Highwind:

Dreieck	zurück ins Cockpit
O	vorwärts fliegen
Viereck	beim Festhalten dieser Taste + einer Richtungstaste fliegt ihr direkt in die gewünschte Richtung, ohne das Flugschiff wenden zu müssen
X	landen und aussteigen
R1/L1	wenden nach rechts bzw. nach links
Start/Select	Kartenausschnitt verändern

Hinweis: Mit der Highwind könnt ihr nur auf Rasengebieten (egal ob hell oder dunkel) landen. Wenn ihr die Weltkarte nach Westen hin verlasst, so findet ihr euch im Osten wieder und umgekehrt (dasselbe gilt für das Verlassen im Norden und Süden). Der Buggy sowie der Tiny Bronco sind ab jetzt verschwunden.

Mit Hilfe der Highwind könnt ihr nun Plätze erreichen, die ihr zuvor nicht erreichen konntet.

Diese Gebiete sind:

Haus des schlafenden Mannes (südöstlich von Midgar)

Hier erfahrt ihr die Anzahl eurer gewonnenen Schlachten.

Haus des Chocobo-Weisen (nördlich der Vergessenen Stadt)

Untersucht hier den grünen Chocobo, damit es die Befehls-Substanz **Feindeskönnen** fallen lässt. Sprecht anschließend mit dem Chocobo-Weisen, damit ihr von ihm einige Informationen über Chocobos erhaltet (kehrt, sobald ihr Chocobos aus verschiedenen Regionen oder verschiedenfarbige

Rassen besitzt hierher zurück, um weitere Informationen von ihm zu erhalten) und noch einige seltene Gemüsesorten für eure Chocobos kaufen könnt.

Wenn ihr nun zu der Chocobo-Farm zurückkehrt, findet ihr am Zaun einen weiteren **Chocobo-Köder** (lila Substanz). Im Haus im Nordwesten könnt ihr nun beim alten Mann bis zu sechs Chocobo-Ställe zu je 10.000 Gil erwerben. Sobald ihr nun auf der Weltkarte Chocobos gefangen habt, erhaltet ihr beim Absteigen von eurem Reittier die Option „Freilassen“ oder „In den Stall schicken“. Wählt ihr hierbei die letztere Option - so könnt ihr es automatisch in den eingezäunten Bereich der Chocobo-Farm schicken, wo bis zu vier Tiere auf einmal hineinpassen (sobald ihr weitere fangt, werden die ersten Chocobos wieder freigelassen). Um sie dann in den Stall zu bringen, müsst ihr in das Gebäude im Nordosten der Chocobo-Farm gehen und dort mit dem Farmer sprechen. Sobald ihr dann ein Chocobo im Stall habt, könnt ihr im Gold Saucer mit ihnen im Chocobo-Abschnitt ein Rennen veranstalten, bei denen es seltene Gegenstände zu gewinnen gibt. Damit eure Chocobos mit der Zeit etwas besser werden, müsst ihr beim Farmer bestimmte Gemüsesorten einkaufen und es eurem Tier zu essen geben (sobald ihr es einmal füttert, könnt ihr es während des Chocobo-Rennens bessern steuern), jedoch gibt es ein Limit bei der Fütterung der Tiere (es wird leider nicht angesagt, wann dies der Fall ist), nach dessen Erreichen das Tier sich nicht mehr verbessert. Übrigens findet ihr die schnellsten Chocobos westlich der Mideel-Region.

Hinweise: Ab jetzt könnt ihr in einigen Städten (z.B. Fort Condor Costa Del sol u.a.) neue Gegenstände kaufen, da sich dort das Sortiment geändert hat. Da ihr nun mit Tifa unterwegs seid, ist die Gold Saucer zur Zeit geschlossen - außerdem könnt ihr nicht die Limit-Break-Anleitung für die 4. Ebene für Tifa besorgen.

Nachdem ihr mit der Highwind etwas in der Gegend herumgeflogen seid, könnt ihr nun zur Insel im Südwesten zum Dorf Mideel fliegen.

Mideel

Schätze: Verfluchter Ring, Zauber-Substanz Beinhaltan, Elixier.

Besucht in diesem Dorf alle Einkaufsläden, da ihr dort recht nützliche Gegenstände kaufen könnt.

Geht nach einigen Besorgungen in das Waffengeschäft und versucht dort die hintere Tür zu öffnen. Da es nicht klappt, geht ihr nun draußen die Treppen nach links hinauf nach Westen zum Zubehörladen und stellt euch dort an den Zaun links von dem Mann (der dort herumsteht) und klickt dort den Zaun an, um einen „**Schlüssel**“ zu finden (ihr hört dabei kurz ein Geräusch). Kehrt damit zurück ins Waffengeschäft und untersucht noch einmal die Tür. Es wird ein Menü erscheinen, bei dem ihr die obere Option auswählt. Anschließend werdet ihr den Schlüssel kaputtmachen, woraufhin der Ladenbesitzer euch anspricht und fragt, was los sei. Antwortet ihm hierbei mit der unteren Option und er wird euch erklären, dass es sich bei der Tür nur um ein angemaltes Bild handele (?) und euch dafür einen **verfluchten Ring** (anders als in Final Fantasy IV gibt es bei diesem Gegenstand keine bestimmte Anzahl von Kämpfen, die ihr bestreiten müsst, damit sich der Gegenstand in einen besseren umwandelt) übergibt.

Vielleicht ist euch schon während des Einkaufens ein Kind mit einem violetten Pulli aufgefallen, das in den einzelnen Geschäften immer einem kleinen Chocobo hinterherläuft, um es zu fangen. Falls ihr nun ein Mimettgemüse bei euch herumtragt (ihr könnt es beim Farmer auf der Chocobo-Farm kaufen), könnt ihr es dem kleinen Chocobo geben. Sobald ihr das Tierchen anklickt (es läuft ziemlich schnell herum), wird Tifa sagen, dass das kleine Tier Samolengemüse benötigt (das es gar nicht gibt), jedoch füttert ihr es mit dem Mimettgemüse und streichelt es anschließend hinter dem Ohr (5. Option), damit ihr an die Zauber-Substanz **Beinhaltan** kommt.

Sprecht jetzt jeweils einmal in jedem Geschäft mit diesem Kind (im violetten Pulli), damit ihr im späteren Spielverlauf bei diesem Kind alle Gegenstände kaufen könnt, die in den Geschäften erhältlich sind (nachher werden die Geschäfte nämlich verschwinden).

Lauft jetzt mit Tifa zum Krankenhaus, das sich links vom Hauptpfad im Norden des Dorfes befindet, um dort wieder auf Cloud zu treffen. Da er ernste Schäden durch die Explosion im nördlichen Krater erhalten hat, ist er im Augenblick nicht ansprechbar. Da Tifa nun die nächste Zeit bei ihm verbringen möchte, müsst ihr ohne sie zum Flugschiff zurückkehren.

Sobald ihr euch zurück auf eurem Flugschiff befindet, erfahrt ihr von Cait Sith, dass die Shinra hinter den berüchtigten „Großen Substanzen“ her sind, um damit den großen Meteoriten, der auf die Erde zurast zu zerstören. Da ihr nun einen neuen Anführer braucht, stimmt eure Besatzung ab, dass Cid die Ehrenvolle Aufgabe übernehmen soll. Lauft nun mit Cid hier auf der Highwind zum „Operations“-Zimmer und sprecht dort mit dem Mitarbeiter, um eine neue Party zu bilden. Landet anschließend noch einmal in der Nähe von Mideel und besucht dort den alten Mann, der im Haus südwestlich vom Krankenhaus wohnt. Nehmt dort das **Elixier** von seinem Bett und versucht das Haus wieder zu verlassen. Sobald ihr euch dem Ausgang nähert, fängt das Haustier des alten Mannes an zu fauchen, woraufhin der alte Mann euch eine Frage stellt. Antwortet mit der oberen

(ihr könnt auch die untere nehmen) Option, um aus dem Haus gehen zu dürfen. Steigt nun wieder auf euer Flugschiff und entscheidet, was ihr als nächstes tun wollt.

Die Suche nach den vier Großen Substanzen

Bei der Suche nach den Großen Substanzen ist es nicht wichtig, ob ihr sie besteht oder nicht. Es ist jedoch ganz nützlich, alle vier „Großen Substanzen“ zu finden, da sie im späteren Spielverlauf sehr mächtig bzw. praktisch sein können. Da ihr hier bei einigen Aufgaben nur einen Versuch erhaltet, an die Große Substanz in der jeweiligen Region zu gelangen, empfiehlt es sich immer, vor dem Antritt einer Suche abzuspeichern.

1. Große Substanz

North Corel

Begebt euch nun nach North Corel (und lauft dort in Richtung Norden) zu den Schienen, auf denen ihr im früheren Spielverlauf schon einmal entlang gelaufen seid. Lauft immer geradeaus auf den Schienen entlang (diesmal lauft ihr in die entgegengesetzte Richtung), bis ihr zurück am Mako-Reaktor angekommen seid. Dort werdet ihr am Eingang von einigen Shinra-Soldaten angegriffen, die leicht besiegt werden können. Nach dem Kampf wird ein Zug aus dem Reaktoreingang wegfahren, auf dem sich eine `Große Substanz` befindet. Folgt anschließend dem Zug, indem ihr euch selbst eine kleine Lock im Reaktoreingang schnappt und den Flüchtlingen hinterher fahrt. Im nächsten Bildschirm erhaltet ihr nun ein Zeitlimit von zehn Minuten, um den gegnerischen Zug zu stoppen, bevor dieser in das Dorf von North Corel rast. Um nun die Geschwindigkeit eurer Lock zu erhöhen, damit ihr zum gegnerischen Zug aufschließen könnt, müsst ihr abwechselnd im schnellen Rhythmus (ihr müsst immer warten, bis die Hebel umgelegt worden sind, bevor ihr sie erneut per Knopfdruck weiterbewegt) die Dreieck- und die oben-Taste betätigen. Es dürfte etwa 20 bis 30 Sekunden dauern, bis ihr den nächsten Zug erreicht habt. Dort werdet ihr automatisch herüberspringen und ganz hinten auf einem Bereich des insgesamt fünfteiligen Zuges ankommen, auf dem ihr jeweils einen Kampf bestehen müsst. Besiegt auf den einzelnen Waggonen so schnell wie möglich die Gegner, da im Kampf der Countdown weiterläuft und springt immer weiter von Waggon zu Waggon soweit nach links, bis ihr schließlich an das Fahrerhaus gelangt, wo ihr den fünften Gegner besiegen müsst, um nach einem Gespräch mit euren Kumpels die Steuerung über das Gefährt zu erhalten.

Steuerung des Zuges

Oben + Dreieck Geschwindigkeit verringern

Unten + X Geschwindigkeit erhöhen

Sobald ihr etwas tun könnt, drückt die Kombination: Oben + Dreieck, Unten + X, Unten + X. Der Zug wird dadurch schneller (eure Freunde werden es bestätigen), jedoch wird er bei korrekter Eingabe vor dem Dorf zum Stillstand kommen.

Es können nun drei verschiedene Ereignisse auftreten, je nach dem wie ihr euch angestellt habt:

- Ihr habt hier erst gar nicht nach der Großen Substanz gesucht, was zur Folge hat, dass ihr in diesem Dorf niemals mehr die „Große Substanz“ und die Zauber-Substanz **Ultima** finden werdet.
- Ihr habt es geschafft, den Zug zu stoppen und somit North Corel zu retten. Dafür erhaltet ihr die „Große Substanz“ und bekommt zusätzlich von einem Jungen die Zauber-Substanz **Ultima** kostenlos überreicht.
- Ihr habt es vermasselt und den Zug in das Dorf von North Corel rasen lassen. Dafür erhaltet ihr nicht die „Große Substanz“, jedoch könnt ihr vom Jungen die Zauber-Substanz **Ultima** für 50.000 Gil erwerben.

Nachdem ihr die Suche hinter euch gebracht habt, könnt ihr im Haus unter dem Inn und links neben dem Brunnen, die Person mit dem Hut ansprechen, die euch **Barrets Limit-Break-Anleitung für die 4. Ebene (Katastrophe)** übergibt. Verlasst anschließend wieder das Dorf.

2. Große Substanz

Fort Condor

Fliegt mit eurer Highwind hierher und lauft nach ganz oben zum Dachgebäude zu der Person, bei der ihr das Mini-Battle-Spiel spielen könnt (tragt am besten über 50.000 Gil bei euch herum). Startet hier nun die Mini-Schlacht und verteidigt das gesamte Gebiet (insbesondere das Heus im Norden) vor den Angriffen des Feindes im Süden. Überlegt euch gut welche Einheiten ihr rekrutiert, da ihr bei Fehleinkäufen zu viel Geld verliert (es sei denn ihr habt genügend Geld parat). Nachdem ihr dann die Schlacht gewonnen habt, könnt ihr durch die Tür links im Raum (die sich jetzt geöffnet hat) gehen (falls ihr verloren habt, werdet ihr hinausgeworfen und könnt nie wieder hierher zurückkehren, um nach der „Großen Substanz“ zu suchen). Oben auf dem Dach angekommen, seht ihr, wie riesiges Küken aus dem Ei geschlüpft ist und könnt dort die Aufruf-Substanz **Phönix** auf dem Boden aufsammeln. Sobald ihr nun eine Etage tiefer mit dem Mann (Person mit einem Hut)

spricht, der an einem Tisch sitzt, so erhaltet ihr von ihm die „Große Substanz“. Verlasst dieses Gebiet wieder und fliegt mit der Highwind zurück nach Mideel.

Clouds Gedankenwelt

Mideel

Sprecht hier mit Tifa im Krankenhaus und es wird ein Erdbeben auftreten, das durch das Weapon-Monster“ Ultima ausgelöst wird. Verlasst das Krankenhaus und tretet draußen gegen das Weapon-Monster an.

Ultima-Weapon

Werte: Nicht erkennbar

Schwächen: -

Tip: Greift es mit euren stärksten Waffen an und es wird nach einiger Zeit die Flucht ergreifen.

Achtung: -

Schatz: -

Nachdem ihr es in die Flucht geschlagen habt, seht ihr in einer witzigen Filmsequenz, wie Tifa Cloud (seht euch ihre Augen an) in seinem Rollstuhl durch die Gegend schiebt...

Ihr werdet euch nun mit Tifa im Zentrum der Gedankenwelt von Cloud wiederfinden, wo ihr mehrere „Clouds“ auf dem Bildschirm erkennen könnt. Sprecht hier zuerst mit dem Cloud der sich oben am Bildschirm befindet und geht anschließend in Richtung Norden weiter, um an den Ort Nibelheim zu gelangen, wo Cloud einst mit Sephiroth entlang gegangen ist. Sobald Cloud wieder auftaucht, müsst ihr erneut mit ihm sprechen, um wieder zum Zentrum der Gedankenwelt zu kommen. Sprecht diesmal mit dem Cloud zu eurer Linken und nach einer kurzen Konversation unterhaltet ihr euch jetzt mit dem Cloud zu eurer Rechten (auf der Treppe). Sprecht anschließend mit dem kindlichen Cloud und schaut dabei durch das Fenster. Jetzt werdet ihr euch in einem weißen Hintergrund wiederfinden, wo ihr nun den Schatten (schwarz) von Cloud anspricht. Nach einigen Worten werdet ihr zurück im Zentrum der Gedankenwelt angelangen, wo ihr erneut mit Cloud sprechen müsst und ihm nach Norden hin zum Ort Nibelheim folgen müsst. Hier erfahrt ihr nun die tatsächlichen Geschehnisse während Clouds gemeinsamen Aufenthalts mit Sephiroth und Zack hier in Nibelheim...

Nachdem die ganze Wahrheit gelüftet wurde, müsst ihr ein letztes Mal mit Cloud sprechen, um endlich diese Welt zu verlassen und in der Realwelt fortzufahren. Dort wird Cloud auf der Highwind seine ganze erfundene Geschichte über „Soldat“ erzählen und anschließend könnt ihr dann erneut mit Cloud eine Party aufstellen.

Da sich nun Cloud wieder unter euch befindet, könnt ihr einige Dinge tun, die zuvor mit Tifa oder Cid nicht möglich waren. Z.B. könnt ihr jetzt wieder zur Gold Saucer fahren (die jetzt wieder geöffnet ist) oder euch **Tifas Limit-Break-Anleitung für die 4. Ebene** besorgen.

3. Große Substanz

Junon

Kehrt nun nach Junon zurück und lauft quer durch das Dorf bis zum Fahrstuhl im Nordwesten, wo eine Wache davor steht, die 10 Gil für die Benutzung des Fahrstuhls verlangt. Zahlt sie ihm und geht in das Aufzugsgebäude hinein. Dort müsst ihr dann im Fahrstuhl den Schalter im Süden betätigen, um zum Stadtzentrum von Junon hinaufzufahren. Verlasst oben den Fahrstuhl wieder und lauft durch den Raum mit dem **Speicherpunkt** durch die Tür links, um zur Hauptstraße zu kommen (erinnert ihr euch noch an die Parade, an der ihr einst teilgenommen habt). Lauft hier die Straße solange geradeaus (zwischendurch wird Cloud einmal kurz anhalten), bis ihr an eine Straßengabelung kommt, bei der es einmal geradeaus weiter (nach Norwesten) und einmal nach links (nach Südwesten) geht. Wählt den Weg nach links und ihr werdet auf eine Soldatentruppe mit einem Anführer treffen, die allesamt vor euch weglaufen werden (?). Folgt dem Haufen den Gang entlang und betretet unten den einzigen Eingang zu einem Fahrstuhl, wo sich zwei Wachen befinden, die euch sofort angreifen. Räumt sie aus dem Weg und lasst euch von der Dame mit dem Fahrstuhl nach unten bringen. Sobald ihr den Aufzug verlasst, werdet ihr von weiteren Soldaten angegriffen. Nach dem Kampf geht es weiter den Gang entlang bis zur nächsten Tür. Dahinter lauft ihr die ganzen Treppen hinunter bis zur nächsten Tür, die euch in einen neuen Raum führt. Dort klettert ihr weitere Treppen hinab und speichert, wenn ihr wollt am **Speicherpunkt** ab, bevor ihr hier durch die Tür hindurchlauft, die in einen Aufzug führt. Fahrt damit ein Stockwerk tiefer, um euch in einem Unterwassertunnel wiederzufinden. Wandert von hier aus den Tunnel geradeaus in Richtung Norden entlang, bis ihr an den Eingang vom Mako-Reaktorgebäude gelangt (außerhalb der Glaskuppel könnt ihr ein schwarzes Gebäude erkennen; außerdem befinden sich vor dem Eingang des Gebäudes in der Mitte des Bildschirms zwei gelbe Lichter). Bevor ihr nun das Gebäude betretet, könnt ihr hier solange kämpfen, bis ihr auf einen Gegner namens Geisterschiff stößt, den

ihr versuchen solltet, mit dem Morph-Befehl in einen **Reiseführer** zu verwandeln (ihr müsst jedoch nicht mit diesem Gegner kämpfen), da ihr diesen Gegenstand später gebrauchen könnt. Im Mako-Gebäude geht ihr nun zum roten Licht an der linken Wand und betätigt dort den Schalter, um die Wasserpumpe zu aktivieren. Lauft nun weiter nach draußen, um euch nun in einem Unterwasserdock wiederzufinden, wo sich verschiedene U-Boote befinden. Lauft hier auf eurem Gang weit in den Westen zur nächsten Halle, wo ihr auf einen **Speicherpunkt** stößt. Von dort aus geht es weiter in Richtung Norden zu einem Abschnitt, wo sich mehrere Soldaten aufhalten. Lauft zunächst an den drei Soldaten vorbei, damit sie euch angreifen (oder sprecht sie direkt an) und begeben euch nach Nordosten zur Tür, wo euch wieder zwei Soldaten den Kampf erklären, bevor ihr dort hindurchgehen könnt. Dahinter kommt ihr in einen Maschinenraum, wo Cloud an den Geräten kurz stehenbleiben wird und ihr anschließend durch den rechten Gang weiterlaufen könnt. Dort kommt ihr endlich an das U-Boot, wohin gerade die „Große Substanz“ verfrachtet wird. Beim Weiterlaufen trifft ihr auf Reno (von den Turks), der es sehr eilig hat, sich mit euch anzulegen (von wegen), euch stattdessen aber eine Maschine auf den Hals hetzt.

Carry Rüstung

Werte: Level 45; Lebenspunkte: 24.000; Magiepunkte: 200.

Linker Arm

Werte: Level 45; Lebenspunkte: 10.000; Magiepunkte: 100.

Rechter Arm

Werte: Level 45; Lebenspunkte: 10.000; Magiepunkte: 200.

Schwächen: Blitz-Attacken.

Tip: Versucht erst, einen der Arme zu zerstören (beachtet dabei, dass der Gegner ab und zu seinen linken mit seinem rechten Arm vertauscht).

Achtung: Er hält manchmal eure Partymitglieder gefangen. Zerstört hierbei den betreffenden Arm des Monsters, um euren Freund wieder zu befreien.

Einige Attacken richten ca. 1500 Schadenspunkte auf all eure Partymitglieder an.

Schatz: Gotteshand.

Nachdem ihr das alte Ding verschrottet habt, lauft ihr nach links den Gang entlang, um dort in einer Schatzkiste die **Schlachttrompete** für Cait Sith zu finden. Lauft anschließend nach rechts zum Bildschirmrand und lauft dort nach oben den Gang zum U-Boot entlang. Hier findet ihr an der Treppe eine Schatzkiste mit einem **Krummschwert** und weiter links noch eine weitere Schatzkiste mit dem „Schlüsselobjekt“ **Leviathanschuppen** (ihr benötigt es später für die Berge in Wutai). Ihr könnt nun die Treppe aufwärts zum U-Booteingang laufen, an dem sich ein Haufen Soldaten aufhält, die alle auf der Stelle herumlaufen (?). Räumt hier einen nach dem anderen aus dem Weg und betretet das Innere des U-Bootes. Dort werdet ihr noch von drei weiteren Soldaten angegriffen, die ebenfalls keine Herausforderung für euch darstellen sollten und anschließend einen **Speicherpunkt** auffinden, wo ihr unbedingt abspeichern solltet. Durch die nördliche Tür gelangt ihr nun auf die Brücke des U-Bootes, wo sich der Kapitän mit seinen zwei Hilfssoldaten vor Angst in die Hosen macht. Hier erhaltet ihr die Option, sie entweder am Leben zu lassen oder sie in einem Kampfe zu töten (dabei könntet ihr dem Kapitän eine Alpha-Rüstung stehlen, die nicht unbedingt die beste ist). Setzt euch (wie auch immer ihr euch zuvor entschieden habt) anschließend in den Chefsessel vor der Kontrolltafel (wählt hierbei die zweite Option, um euch niederzulassen) und wählt im Optionsmenü den oberen Befehl aus, um das Betriebshandbuch (zur Steuerung des U-Bootes) zu lesen. Lest, wenn ihr wollt, das Betriebshandbuch dreimal durch (es ist in drei Kapiteln aufgeteilt, zuerst kommt eins für Anfänger, dann eins für Fortgeschrittene und schließlich eins für Profis). Wenn ihr dann mit der Unterwasserjagd loslegen wollt, so müsst ihr die untere Option auswählen.

Bedienungsanleitung für den U-Boot-Simulator:

Dreieck Gas geben

X rückwärts fahren

Viereck Torpedos abfeuern (funktioniert nur in der Nähe eines feindlichen U-Bootes)

Oben langsam auftauchen

Unten langsam untertauchen

R1 Ansicht verändern

R2 Ansicht verändern

Start Pause (gleichzeitig die Bedienungstafel für das U-Boot)

Achtet bei eurem Unterwassergang darauf, dass ihr nicht gegen Mienen oder Wände rast, da ihr sonst Schäden am U-Boot verursacht. Ebenfalls solltet ihr euch nicht von feindlichen Torpedos treffen lassen. Ihr habt eine Kraftleiste, die oben auf dem Bildschirm zu erkennen ist. Sollte diese zu Ende gehen, werdet ihr euch automatisch absprengen, bevor das Gefährt versinkt.

Ziel eurer Mission ist es, dem roten U-Boot hinterher zufahren und es innerhalb des Zeitlimits von zehn Minuten mit Torpedos zu versenken.

Hinweis: Sobald die Mission beginnt, werdet ihr vor euch das rote U-Boot sehen. Folgt ihm gleich von Anfang und feuert all eure Torpedos (ihr habt unendlich viele) darauf und ihr werdet es schon in den ersten Sekunden versenken können.

Solltet ihr es nun geschafft habt, so wird das rote U-Boot mit der „Großen Substanz“ untergehen (ihr könnt sie später holen) und euer U-Boot automatisch zur Küste von Junon manövriert. Habt ihr es nicht geschafft, so werdet ihr euch absprengen und hier nie mehr an die 'Große Substanz' gelangen.

Wie auch immer die Mission ausgegangen ist, an dieser Stelle erfahrt ihr nun, dass die letzte „Große Substanz“ zum Flugzeugplatz von Junon gebracht worden ist, um nach Rocket Town transportiert zu werden. Falls ihr sehen wollt, wie das Flugzeug mit der „Großen Substanz“ vor euren Augen wegfiegt, könnt ihr noch einmal zum Flugplatz von Junon laufen und es euch dort anschauen. Von jetzt an steht auch der U-Boot-Simulator im Wonder-Abschnitt des Gold Saucers bereit, wo ihr gegen feindliche U-Boote antreten könnt.

Außerhalb von Junon auf der Weltkarte, befindet sich nun ein Dock, in dem sich eurer gekapertes U-Boot befindet. Damit könnt ihr ab jetzt jederzeit losfahren, jedoch könnt ihr es nur an dieser Stelle parken.

Bedienungsanleitung für das Shinra-U-Boot:

X	untertauchen / auftauchen
O	vorwärts fahren (nur in der Rückansicht)
L1/R1	nach links bzw. rechts drehen
L2/R2	Ansicht verändern (zwischen Rück- und Oberansicht)
Start/Select	Kartenausschnitt verändern (jedoch nicht unter Wasser)

Hinweis: ihr könnt nur in tiefen Gewässern mit dem U-Boot befahren. Falls ihr mitten im Wasser nicht geradeaus weiterfahren könnt, so liegt es daran, dass ihr an einem unterirdischen Küstenabhang angekommen seid. Da ihr euch nicht mehr im U-Boot-Simulator befindet, könnt ihr auch nicht mehr beschädigt werden (natürlich könnt ihr auch keine Torpedos mehr abschießen).

U-Boot-Reise

Um nun nach der „Großen Substanz“ im Wasser zu suchen, die sich immer noch auf dem roten U-Boot befindet (das ihr abgeschossen habt), müsst ihr mit eurem U-Boot zur Inselkette südöstlich von der Küste von Gongaga Village und südwestlich von der Insel mit dem ehemaligen Tempel des alten Volkes fahren (passt bei euren Unterwassergängen darauf auf, dass ihr nicht auf das grüne Unterwasserungeheuer „Emerald-Weapon“ trifft, da es euch sonst töten wird - ihr seid zur Zeit noch nicht stark genug seid; lest dazu im Abschnitt "Die beiden Weapon-Monster" unter „Emerald-Weapon“ nach). Dort findet ihr unter Wasser das versunkene rote U-Boot, auf das ihr zufahren müsst, damit Cloud an dieser Stelle automatisch an die „Große Substanz“ herankommt. Habt ihr es gefunden, könnt ihr euch dem nächsten wichtigen Gegenstand hier unten zuwenden.

Taucht mit dem U-Boot in Richtung Norden vor die Südküste von Bone Village und haltet nach einem Unterwassertunnel Ausschau (womöglich müsst ihr euch desöfteren mit der L1-/R2-Taste im Kreis drehen, um den Eingang zu sehen). Fahrt dort hindurch und berührt am anderen Ende die seltsame Stange im Wasser, um an das Schlüsselobjekt **Schlüssel zum alten Volk** zu kommen.

Kehrt nun wieder zum Dock von Junon zurück (und überspringt den folgenden Abschnitt) oder wendet euch hier unten dem versunkenen Flugzeug zu, wo ihr einige gute Gegenstände finden könnt.

Versunkenes Flugzeug

Taucht etwa nordwestlich vor der Küste von Prison Town mit eurem U-Boot unter und sucht dort nach einem Flugzeugwrack. Sobald ihr es gefunden habt, steuert darauf zu, um ins Innere des Flugzeugwracks zu gelangen. Klettert hier zunächst die Leiter hinunter und lauft den Gang nach links entlang, bis ihr an einem **Speicherpunkt** angelangt, an dem ihr schnell abspeichern solltet, da die Gegner sehr stark sind (sie haben meist über 10.000 HP und einige bringen euch sogar 10.000 Gil ein). In der Nähe des Speicherpunktes findet ihr für Cloud in der Truhe die Waffe **Himmelswolke**. Nehmt sie mit und geht durch die Tür im Norden. Hier lauft ihr zur Treppe an der südöstlichen Raumecke, um an eine Schatzkiste mit der Rüstung **Geleitwache** heranzukommen. Weitere Schätze findet ihr beim Hinuntergehen der Treppe einmal in der nordöstlichen Zimmerecke (die gelbe Befehls-Substanz **Doppelangriff**) an der Wand und einmal in der nordwestlichen Zimmerecke in einer weiteren Schatzkiste (Yuffies ultimative Waffe **Konformer**). Verlasst den Raum nun wieder durch den südwestlichen Ausgang und nehmt diesmal am Speicherpunkt (abspeichern) die Tür im Westen. Dahinter trifft ihr wieder einmal auf das Turk-Duo Reno und Rude, die zuerst mit euch plaudern und anschließend zum Angriff ausholen.

Reno

Werte: Level 42; Lebenspunkte: 15000; Magiepunkte: 230.

Schwächen: -

Tip: Schaltet zuerst ihn aus, da er schwächer ist.

Achtung: Er versucht an und zu eurer Partymitglieder zu verwirren.

Rude

Werte: Level 49; Lebenspunkte: 20000; Magiepunkte: 280.

Schwächen: -

Tip: Kontrollierbar.

Achtung: Er greift euch mit Zaubersprüchen der Stufe 2 an.

Schatz: Elixier.

Nachdem ihr sie beide besiegt habt, werden sie sich wie gewohnt zurückziehen. Anschließend könnt ihr dann in diesem Gang durch die Tür im Norden gehen. Dahinter befindet sich nun eine riesige Halle, in der ihr zunächst nahe am Eingang eine Schatzkiste mit einen **Megalixier** findet. Geht anschließend den ganzen Durchgang entlang bis zur rechten oberen Ecke der Halle, um dort an eine Truhe zu gelangen, die eine **Geisteslanze** beinhaltet. Nun steigt ihr die Treppe auf der linken Bildschirmseite des Durchganges hinunter und nähert euch dort dem kaputten Hubschrauber. Untersucht hier die Kufen des Helikopters, um die Aufruf-Substanz **Hades** zu finden. Anschließend wendet ihr euch den zwei Schatzkisten am unteren Bildschirmrand zu, wo ihr in der linken Truhe die Waffe **Outsider** (für Vincent) und in der rechten Truhe **Cids Limit-Break-Anleitung für die 4. Ebene** findet.

Dock von Junon

Falls ihr wollt, könnt ihr am Flughafen in einer Animation mit ansehen, wie die Große Substanz weg transportiert wird oder ihr könnt auch gleich nach Rocket Town fliegen.

Rocket Town

Lauft in der Stadt zur großen Rakete im hinteren Abschnitt und greift die Soldaten unten an der Treppe an, um hoch laufen zu können. Nach einigen Kämpfen wird dann Cid auftauchen, den ihr in eure Party aufnehmen müsst. Klettert anschließend die Leiter hinauf, wo ihr plötzlich auf Rude trifft, der euch mit zwei Soldaten attackieren wird.

Rude

Werte: Level 42; Lebenspunkte: 9000; Magiepunkte: 240.

Schwächen: -

Tip: -

Achtung: Er stellt eine Zbarriere vor sich auf, sobald ihr die Soldaten besiegt habt.

Stehlen: Ziedrich (Rüstung).

Angriffstrupp

Werte: Level 34; Lebenspunkte: 1300; Magiepunkte: 100.

Schwächen: -

Tip: -

Achtung: -

Schatz: S-Miene.

Nachdem ihr alle Feinde aus dem Weg geräumt habt, müsst ihr innerhalb der Rakete noch einmal mit einem Gegner kämpfen, bevor ihr nach hinten ins Cockpit laufen könnt (hintere Tür anklicken, um sie zu öffnen). Dahinter werdet ihr nach Cids Gespräch in den Genuß einer kurzen Filmsequenz kommen. Nachdem ihr euch wieder bewegen könnt, lauft ihr durch den rechten Durchgang und klettert dahinter die Leiter hinauf. Oben angekommen, geht ihr zum Verriegelungsmechanismus vor euch und versucht das Steuerpult zu bedienen (obere Option „Ja“). Ab jetzt wird am oberen Bildschirmrand verlangt, dass ihr einen Code mit der Dreieck-, Viereck-, O- oder X-Taste eingeben müsst. Da das Erraten des Codes etwas schwer ist und ihr nach dem ersten Versagen nur noch drei Minuten für die richtige Codeeingabe erhaltet, so solltet ihr diese Kombination versuchen, um das Gerät zu entriegeln: Kreis, Quadrat, X, X. Habt ihr es geschafft, so erhaltet ihr die „Große Substanz“. Falls ihr es nicht schaffen solltet, erhaltet ihr keine weitere Möglichkeit mehr, an diese Substanz heranzukommen. Kehrt anschließend ins Cockpit zurück und lauft nach unten in den Bildschirm hinein, um zum Ausgang zu gelangen. Hier lauft ihr ebenfalls in den unteren Bildschirmrand und klettert die Leiter hinab. Unten angekommen, lauft ihr den Gang in Richtung Süden entlang, woraufhin ein Tank explodiert und Cid unter einigen Trümmern festgeklemt wird. Nach einiger Zeit taucht dann Shera auf, die euch hilft und im nächsten Bildschirm nach unten zur Rettungskapsel führt. Anschließend seht ihr in einer weiteren Animationsequenz, wie die vier sich weg sprengen und die Rakete in den Meteor einschlägt...

Bei eurem Gruppengespräch hört ihr nun von Red XIII, dass ihr Bugenhagen mal im Cosmao Canyon besuchen sollt. Fliegt also dorthin und statet dem Opa einen Besuch ab.

Cosmo Canyon

Sobald ihr im Observatorium bei Bugenhagen angekommen seid, wird Cloud per PHS die übrigen Gruppenmitglieder herbeirufen, damit sie beim Gruppengespräch teilnehmen können. Anschließend fahrt ihr allein mit Bugenhagen hinauf zum Planetenmodell, wo eure vier Großen Substanzen aufgestellt werden. Von jetzt an könnt ihr die einzelnen Großen Substanzen berühren und sie bekommen, sobald ihr die notwendigen Kriterien dafür erfüllt (siehe unter „Die Großen Substanzen“ nach). Nachdem ihr hier fertig seid (klickt eine Große Substanz an und wählt die untere Option), kehrt ihr mit Bugenhagen zurück auf die Highwind. Fliegt nun mit ihm zur vergessenen Stadt zurück und landet dort in der Nähe, um die Stadt zu betreten. Innerhalb der Stadt nehmt ihr den linken Pfad und im nächsten Bildschirm lauft ihr nach rechts oben durch, bis ihr am Ort mit der großen blauen Kugel in der Mitte angelangt (ihr seid hier schon einmal gewesen), wo sich Bugenhagen hinstellen wird. Folgt ihm zur blauen Kugel, indem ihr bis zum rechten Bildende lauft, damit ihr dort in einen Gang gelangt, der zur Mitte dieses Ortes führt. Unterhaltet euch nun mit Bugenhagen und, sofern ihr das Schlüsselobjekt **Schlüssel zum alten Volk** bei euch herumtragt, wird Bugenhagen damit ein Tor öffnen, damit in der Mitte des Bildschirms ein Wasserfall erscheint. Falls ihr den Schlüssel noch nicht besitzt, wird Bugenhagen auf euch warten (siehe unter „U-Boot-Reise“ nach). Lauft hier nun näher an den Wasserfall heran und ihr werdet dort Aeris sehen, während Bugenhagen das Geschehen kommentiert. Nachdem die Animation vorüber ist verlasst ihr nun den Wasserfall wieder zum rechten Bildschirmrand hin, woraufhin Cait Sith euch anfunken wird, um euch mitzuteilen, dass in Midgar die „Sister Ray“ aufgebaut worden ist, um von dort aus auf den Krater abgefeuert zu werden, damit das Schutzschild zerstört wird. Kehrt dann zur Highwind zurück, wo ihr sehen werdet, dass ein weiteres Weapon-Monster auf Midgar zuläuft. Stellt euch nun nordwestlich von Midgar und bereitet euch darauf vor, das Monster an der Küste abzufangen. Sobald ihr es zu Fuß erreichen könnt, lauft ihr darauf zu, damit ihr den Kampf mit dem Weapon-Monster beginnen könnt.

Diamant-Weapon

Werte: Level ??; Lebenspunkte: 30000; Magiepunkte: 3000.

Schwächen: Blitzattacken.

Tip: Die stärksten Zaubersprüche anwenden.

Achtung: Physische Attacken richten kaum Schaden bei ihm an.

Sobald es mit dem Countdown anfängt, solltet ihr es schnell besiegen oder euch darauf gefasst machen, dass es mit einer Attacke angreifen wird, die alle Partymitglieder mit ca. 2000 bis 3000 Schadenspunkten trifft und sie zugleich verstummt. Anschließend wird das Monster aber auch anfällig gegen physische Attacken.

Stehlen: Aufgehende Sonne.

Schatz: -

Hinweis: Ihr erhaltet 3500 AP für dieses Monster.

Nach dem Kampf werdet ihr in einer Filmsequenz beobachten können, wie die Sister Ray abgefeuert wird und dabei die Diamant-Weapon sowie das Schutzschild am Krater zerstört werden, jedoch der Präsident Rufus beim Gegenschlag des Monsters umkommt...

Ultima-Weapon

Von jetzt an könnt ihr zum See östlich von Junon fliegen, um dort Jagd auf die Ultima-Weapon zu machen. Sobald ihr euch in der Nähe des fliegenden Ungetüms befindet, müsst ihr es mit eurer Highwind rammen, um dadurch den Kampf zu beginnen.

Greift es mit euren besten Waffen an und verursacht so viel Schadenspunkte wie möglich, da das Ungeheuer nach einiger Zeit wieder verschwinden wird. Nach dem Kampf wird es vor euch weg und an einen anderen Ort fliegen. Haltet somit unmittelbar nach dem Kampf Ausschau nach der Richtung, in die es fliegt und folgt dem Monster so lange, bis es anhält und ihr es erneut rammen könnt, um es anzugreifen (falls ihr es vorher tut, werdet ihr vom Monster zurückgestoßen). Nach diesem Kampf wird es wieder vor euch wegfliegen. Wiederholt daher die Kämpfe so lange, bis die Ultima-Weapon in der Nähe des Cosmo Canyons schwebt, wo ihr nun euren letzten Angriff starten könnt. Schafft ihr es, sie in dieser Schlacht zu besiegen, wird sie zu Boden stürzen, die Bergkette dort zerstören und den Weg zum Alten Wald (siehe unter „Geheime Orte“ nach) freimachen. Anschließend bekommt ihr neben 3500 AP noch **Clouds Ultimative Waffe**.

Rückkehr nach Midgar

Fliegt nun zum Krater, um dort das Gebiet näher zu betrachten. Sobald ihr dort ankommt, wird Reeve (der Steuermensch von Cait Sith) euch über Funk Bescheid geben, dass Hojo die „Sister

Ray“ für seine Forschungszwecke mißbrauchen will und somit Midgar in Gefahr bringt. Fliegt daraufhin nach Midgar und steuert eure Highwind direkt auf die Stadt zu, damit eure Helden sich auf dem Deck versammeln. Hier könnt ihr zunächst eine Party aufstellen und anschließend mit all euren Kumpels mit Fallschirmen zur Stadt hinunterspringen. Unten angekommen, folgt ihr euren Kumpels in ein geheimes Versteck, wo ihr zunächst einen **Speicherpunkt** findet. Sprecht anschließend mit einem eurer Mitglieder, der sich gerade an der Holzluke befindet und ihr dort hinunterklettern könnt.

Sektor 8, Untergrund

Hier unten lauft ihr erst einmal geradeaus in Richtung Osten, bis ihr an eine Wand gelangt, an der ein Weg jeweils nach rechts und nach links führt. Folgt ihr zuerst dem Weg nach links, so findet ihr dort ein **Elixier** in einer Schatzkiste. Geht ihr dann nach rechts, so findet ihr ebenfalls in einer Schatzkiste ein **Megalixier**. Kehrt anschließend wieder zum Ausgangspunkt an der Leiter zurück und lauft nun die Treppe hinab, um an die Leiter am unteren Bildschirmrand zu gelangen und dort hinunter zu klettern. Unten angekommen, wendet ihr euch zunächst der Leiter nordwestlich von euch zu (zuerst nach links, dann nach oben laufen) und klettert sie hinauf. Ganz oben (wieder im ersten Bildschirm) angekommen, werdet ihr an die grüne Schatzkiste gelangen, die ein **Aegis-Armband** beinhaltet. Klettert hier anschließend wieder nach ganz unten (in den zweiten Bildschirm) und lauft nun ganz nach rechts entlang, bis die Plattform unter euch nachgibt und ihr eine Etage tiefer landet. Lauft hier unten dann zunächst nach links und dann auf die Röhre, um dort die Leiter hochzuklettern. Wieder im ersten Bildschirm angekommen, lauft ihr nun zur Röhre auf der rechten Seite (roter Hilfspfeil) und springt dort hinein. Im neuen Gebiet angekommen, sammelt ihr links in der Kiste das **Sternenmophon** und rechts in einer weiteren Kiste ein **Elixier** ein, bevor ihr die Leiter hinunterklettert. Unten springt ihr dann zur Röhre rechts unter euch mit der Kennzeichnung „42“ hinunter (lauft dazu von der Leiter aus nach rechts oben) und lauft dort hinein. Ihr findet euch dann oben auf der rechten Seite des ersten Bildschirms wieder, wo ihr nun nach links lauft, um dort die Leiter hochzuklettern und oben links auf der Plattform die Waffe **Maxistrahle** in einer Schatzkiste zu finden. Begebt euch nun wieder ganz nach unten (zum Rohr mit der Kennzeichnung „42“) und lenkt dort nach links, um wieder eine Plattform höher zu gelangen. Klettert hier die Leiter erneut hoch und steigt die Treppen links neben dem Rohreingang mit der Kennzeichnung „12“ hinauf (in den nächsten Bildschirm). Hier lauft ihr weiter hinauf, um an einen **Speicherpunkt** zu gelangen. Lauft anschließend durch die Tür links vom Speicherpunkt, um dahinter durch einen Schacht zu klettern, der zu einem U-Bahntunnel führt (Gewundener Tunnel).

Gewundener Tunnel

Um hier nun einige Schätze zu finden, müsst ihr ganz nach Süden (von Bildschirm zu Bildschirm) durchlaufen. Auf dem Weg werdet ihr ab und zu einige eurer Freunde treffen und folgende Schätze finden, die verstreut über die einzelnen Gänge im Süden verteilt sind:

Rote Schatzkiste an der linken Wand

Kraftsteigerung

Rote Schatzkiste in der Mitte

Wachsamkeitssteigerung

Zwei Schatzkisten in der Mitte

Zauber- und Geiststeigerung

Ende des Tunnels

Speicherpunkt (linke Seite)

2xObjekt (rechte Seite)

Sobald ihr im Süden alles abgegrast habt, lauft ihr nun zurück zum ersten Bildschirm (wo ihr in den Tunnel gelaufen seid) und lauft nach oben weiter. Daraufhin werden die drei Turks das letzte Mal auftauchen und euch die Wahl überlassen, ob ihr euch ihnen stellen wollt oder es sein lasst (nur wenn ihr Yuffies Nebenmission in Wutai erledigt habt, erhaltet ihr diese Option). Falls ihr die Möglichkeit habt es euch auszusuchen, so könnt ihr sie mit der oberen Option („Okay, laß uns das zu Ende bringen“) angreifen oder sie mit der unteren Option („Nein, laß und bleiben“) in Ruhe lassen.

Reno

Werte: Level 50; Lebenspunkte: 25000; Magiepunkte: 250.

Schwächen: -

Tip: Mit starken Attacken angreifen (AufrufSubstanz usw.).

Achtung: Er wird durch Feuerangriffe geheilt.
Seine Angriffe verursachen ca. 1000 bis 2000 Schadenspunkte.

Elena

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ??; Magiepunkte: ??.

Schwächen: -

Tip: Mit starken Attacken angreifen (AufrufSubstanz usw.).

Achtung: Sie wird durch Eisangriffe geheilt.
Ihre Granaten verursachen ca. 500 Schadenspunkte auf all eure Partymitglieder.

Rude

Werte: Level ??; Lebenspunkte: 28000; Magiepunkte: 250.

Schwächen: -

Tip: Mit starken Attacks angreifen (AufrufSubstanz usw.).

Achtung: Er wird durch Blitzangriffe geheilt.
Er greift ca. mit 1000 Schadenspunkten an.

Schatz: 2 Elixiere.

Hinweis: Sobald einer von ihnen zu sehr geschwächt ist, hauen sie alle gemeinsam ab.

Lauft nun von hier aus in den dritten Bildschirm im Norden (immer den rechten Gang an den Gabelungen nehmen), um dort Cid an der Kreuzung anzutreffen, wo ihr dann den linken Gang entlang geht (der rechte führt in eine Sackgasse), damit ihr dahinter an der Leiter links hochklettern könnt und vor dem Shinra-Gebäude wieder herauskommt. Lauft hier in Richtung Norden, um euch vor dem altbekannten Shinra-Gebäude wiederzufinden. Hier könnt ihr nun einige Schätze aus dem Gebäude plündern, die beim ersten Besuch nicht erreichbar waren.

Zurück im Shinra-Gebäude

Bevor ihr das Gebäude betretet, wird Cait Sith euch entgegenlaufen und euch sagen, dass es der falsche Weg sei (nur wenn er in eurer Party ist, wird er euch dies sagen). Geht hier zunächst auf den Treppen (mit dem blauen Teppich) ins zweite Stockwerk und begeben euch dort im Norden in den Raum mit der grünen Aufschrift „Accessoires“, um dort in der rechten oberen Ecke die Waffe **Stapelschläger** (für Barret) und in der rechten unteren Ecke eine **Master-Faust** zu finden. Fahrt anschließend mit dem Fahrstuhl hoch und begeben euch oben in den nächsten Fahrstuhl an der Mitte der rechten Wand, um dort zunächst in das 63. Stockwerk zu fahren. Hier findet ihr im Raum rechts vom Treppenhaus im weißen Beutel die Waffe **Megalanze** (für Cid). Geht nun die Treppen aufwärts ins 64. Stockwerk, lauft dort in den mittleren Raum im Norden und durchsucht dort den mittleren Schrank in der obersten Reihe, um **Cait Siths Ultimative Waffe HP-Schrei** zu finden. Fahrt anschließend mit dem Fahrstuhl wieder nach ganz unten und verlasst das Gebäude. Lauft hier draußen wieder nach Süden hin zum U-Bahntunnel, von dem ihr hierher gekommen seid. Geht nun drei Bildschirme zurück (in Richtung Süden) und nehmt diesmal an der Gabelung den linken Weg, um oberhalb von Midgar, Sektor 8 herauszukommen. Lauft hier nach links, damit Cloud auf die linke Straße klettert. Lauft dort in Richtung Norden, woraufhin sich Heidegger und Scarlet in einen Kampfroboter verwandeln und euch angreifen werden.

Stolzrobo

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ??; Magiepunkte: ??.

Schwächen: -

Tip: Mit allen starken Attacks angreifen.

Achtung: Er greift ca. mit 700 bis 1000 Schadenspunkten an.

Jamar-Rüstung

Werte: Level 62; Lebenspunkte: 20000; Magiepunkte: 300.

Schwächen: -

Tip: Mit allen starken Attacks angreifen.
Zuerst die Jamar-Rüstung zerstören.

Achtung: Es greift vielleicht mit einer Attacke an, die eure Substanzen unbrauchbar machen.

Schatz: Ragnarock.

Nachdem ihr mit Scarlet und Heidegger abgerechnet habt, lauft ihr nun nach links oben in den nächsten Bildschirm hinein. Hier findet ihr zunächst rechts vom Eingang zwei Schatzkisten, die ein **Mystil** und ein **Elixier** enthalten und in der linken oberen Ecke einen **Speicherpunkt**, wo ihr nun eines eurer Partymitglieder mit Barret austauschen solltet. Steigt anschließend die Treppe rechts vor dem Speicherpunkt hoch, um dort auf Cait Sith zu treffen, der euch den Weg zeigt. Lauft hier die Treppen weiter hoch, bis ihr auf einer Plattform angelangt (hier könnt ihr mit Vincent sprechen). Steigt hinter der Plattform die Treppen nach rechts hinauf und schaut nun auf die Plattform rechts, zu der die Treppe hinführt. Falls ihr jetzt Barret dabei habt, werdet ihr eine grüne Kiste erblicken, die **Barrets Ultimative Waffe Dragonhieb** beinhaltet (andernfalls wird keine Kiste erscheinen). Wenn ihr wollt, könnt ihr nun wieder nach unten gehen, um Barret erneut auszutauschen, bevor ihr nun nach ganz oben lauft und den nächsten Bildschirm rechts betretet (stattet euch schon einmal mit Schleifen aus). Dahinter lauft ihr nun nach rechts unten, um schließlich Hojo an der Mako-Kanone anzutreffen. Nachdem ihr im Gespräch von ihm erfahrt, dass Sephiroth Hojos Sohn ist, werdet ihr vom verrückten Professor angegriffen.

Hinweis: Hojo wird sich innerhalb des Kampfes immer dann transformieren, sobald ihr ihm genügend Lebenspunkte abgezogen habt. Greift während der Kämpfe immer nur Hojo und nicht die übrigen Teile von ihm an, da sie immer wieder regeneriert werden.

1. Transformation

Hojo

Werte: Level 50; Lebenspunkte: 13000; Magiepunkte: 250.

Schwächen: -

Tip: Nur Hojo angreifen.

Poodler Prototyp

Werte: Level 42; Lebenspunkte: 10000; Magiepunkte: 200.

Beinpeitsche Prototyp

Werte: Level 34; Lebenspunkte: 11000; Magiepunkte: 120.

2. Transformation

Transform-Hojo

Werte: Level 55; Lebenspunkte: 26000; Magiepunkte: 200.

Schwächen: -

Tip: Nur Hojo angreifen.

Rechter Arm

Werte: Level 55; Lebenspunkte: 5000; Magiepunkte: 300.

Linker Arm

Werte: Level 55; Lebenspunkte: 24000; Magiepunkte: 400.

3. Transformation

Lebensform-Hojo NA

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ??; Magiepunkte: ??.

Schwächen: -

Tip: Mit allen starken Attacken angreifen.

Achtung: Sobald ihn ein Partymitglied mit einer Zauberattacke angreift, wird er versuchen, die betreffende Person zu verstummen.

Schatz: Kraftsteigerung.

Nachdem nun das letzte üble Mitglied von Shinra beseitigt worden ist, findet ihr euch mit der gesamten Besatzung auf der Highwind wieder. Da nun alle beschließen, die Highwind zu verlassen, finden sich Cloud und Tifa vor der Highwind wieder...

Am nächsten Morgen kehrt ihr auf das Flugschiff zurück und könnt nun alle Mitglieder wieder auf der Highwind willkommen heißen. Anschließend könnt ihr dann die dritte CD einschmeissen und euch bereit für den letzten Abschnitt machen.

Lösung für die dritte CD:

Highwind über dem Nordkrater

Ihr werdet euch nun auf dem Deck der Highwind wiederfinden, wo ihr die Möglichkeit erhaltet, durch den linken Eingang zurück ins Flugschiff zu laufen, um noch einige Besorgungen auf der Weltkarte zu machen oder gleich auf der Leiter hinunter zum Krater zu klettern. Falls ihr nun den Krater verlasst und auf der Weltkarte herumfliegt, so könnt ihr wieder hierher herunterfliegen, indem ihr mit der Highwind genau über dem Krater schwebt und mit der X-Taste herunterkommt.

Sobald ihr euch dann am Krater entschlossen habt, an der Leiter herunterzuklettern, müsst ihr unten in die linke untere Bildschirmecke laufen, um an einen Abhang zu kommen, an dem ihr die obere Option wählen könnt, um nach unten zu rutschen oder die obere Option, um euch noch einmal vorzubereiten.

Nordkrater

Schätze: Speicherkristall, Wachsamkeitssteigerung, Kraftsteigerung, unabhängige Substanz HP-Absorbierung, Elixier, Zaubersteigerung, Geiststeigerung, Megalixier, Heldentrunk, Mystil, Geschwindigkeitssteigerung, Tetra-Element, Turbo-Äther, unabhängige Substanz Mega-Alle, X-Trunk, Impfstoff, Heilmittel, Zauber-Substanz Schild, Kaiserwache, Befehls-Substanz

Kombibefehlangriff, Befehls-Substanz 2xZauber.

Sobald ihr unten im Nordkrater angekommen seid, könnt ihr trotzdem wieder zur Oberwelt gelangen, indem ihr in den dunklen Höhleneingang links neben euch hineingeht, draußen am Abhang nach rechts oben lenkt und dann die O-Taste betätigt, um wieder nach oben klettern zu können.

1. Bildschirm

Geht hier den kaputten Kreisgang immer weiter geradeaus (Cloud überbrückt dabei automatisch die Lücken im Boden), bis ihr ganz unten in den nächsten Bildschirm gelangt. Auf dem Weg werdet ihr auf folgende Schätze stoßen:

1. Schatzkiste **Speicherkristall**

Hinweis: In der ganzen Norhöhle wird es keinen Speicherpunkt geben. Dafür habt ihr den einzigartigen Speicherkristall, mit dem ihr an (fast) jeder Stelle einen eigenen Speicherpunkt errichten könnt, der für das restliche Spiel über auch an dieser Stelle bleiben wird. Da es ein langer Weg sein wird, bei dem euch viele Feinde begegnen werden, solltet ihr den Speicherkristall nicht zu früh anwenden. Wartet am besten bis zum 4. Bildschirm ab, an dem ihr all eure Freunde trifft oder bis zum Sammelpunkt vor dem Kratermittelpunkt (empfohlen), da ihr von dort aus die besten Verbindungen habt.

2. Schatzkiste

Wachsamkeitssteigerung

2. Bildschirm

Hier kommt ihr in ein Gebiet mit vielen großen Stufen, die ihr an den hellen Stellen hinunterspringen bzw. hochklettern (nur die Stufen auf der linken Seite des Bildschirms) könnt. Sobald ihr euch vor eine helle Stufe stellt, wird ein Menü erscheinen, um euch zu melden, dass ihr an dieser Stelle mit der O-Taste eine Stufe höher klettern könnt. Um nun in einem Durchgang an alle Schätze zu gelangen, müsst ihr folgenden Weg einschlagen:

Von eurem Startpunkt nach links, Stufe runter, links, Stufe hoch, links (Schatzkiste: **Kraftsteigerung**), rechts (hinter der Steinwand: SupportSubstanz **HP-Absorbierung**), Stufe wieder runter, rechts, runter, links (Schatzkiste: **Elixier**), rechts, ganz runter (Abhang), links, runter, rechts, runter, links, rechts (Schatzkiste: **Zaubersteigerung**), links, runter, rechts, runter, rechts, runter (Durchgang zum nächsten Bildschirm), hoch (Schatzkiste: **Geiststeigerung**), runter. Nun befindet ihr euch in der unteren Bildschirmcke und habt nun eine Schatzkiste mit einer Wachsamkeitssteigerung verpasst. Falls ihr sie noch unbedingt haben wollt, müsst ihr den ganzen linken Weg noch einmal hochlaufen und oben am Startpunkt den Weg nach rechts hinunterlaufen (falls es sich für euch lohnt). Geht dann nach unten in den nächsten Bildschirm hinein.

3. Bildschirm

In diesem Bildschirm gibt es wieder verschiedene Stufen, an denen ihr hinunterspringen könnt. Um wieder hinaufzukommen, müsst ihr an bestimmte Stellen (meistens an der Seite) gehen, damit dort ein kleins Menü erscheint, bei dem ihr mit der O-Taste wieder hochklettern oder einfach weiterlaufen könnt. Hier wird wieder ein Vorschlag für einen möglichen Weg gegeben (ihr könnt euch auch gleich nach ganz unten zum nächsten Bildschirm aufmachen, ohne alle Schätze hier einzusammeln):

Startpunkt: links (runterspringen), rechts (runterfallen), links (Schatzkiste: **Geiststeigerung**), rechts, hochklettern, links (runterspringen), rechts, Höhlendurchgang hinein (dahinter: **Megalixier**), Höhleneingang wieder raus, links (weit nach unten fallen lassen), rechts (Schatzkiste: **Heldentrunk**), links, Höhlendurchgang hinein, Höhlendurchgang: geradeaus nach rechts zur nächsten Schatzkiste: **Wachsamkeitssteigerung**, nach oben zur Gabelung, rechts hoch (schwarzer Durchgang) zur Schatzkiste: **Kraftsteigerung**, zurück zur Gabelung, durch den oberen Höhlendurchgang im Nordwesten, (außerhalb der Höhlendurchgangs) rechts (runterfallen lassen), rechts (runterspringen), links, Höhleneingang hinein: durch den unteren Höhlendurchgang hinaus, (außerhalb der Höhlendurchgangs) links (runterspringen), rechts (runterspringen), links (runterspringen), links (runterspringen), rechts (nächster Bildschirm).

4. Bildschirm (Zwischenstop)

Klettert hier zweimal nach rechts runter, um unten an eure Freunde zu kommen. Hier könnt ihr nun entscheiden, wer nach links und wer nach rechts gehen soll, um den Weg zum Sammelpunkt zu finden. Die Charaktere, die nicht mit euch in dieselbe Richtung gehen, können auch nicht in eure Party aufgenommen werden. Nachdem ihr euch für eine Richtung entschieden habt (ich empfehle euch den rechten Weg), könnt ihr mit eurer Party nur in die ausgewählte Richtung gehen und diesen Bildschirm verlassen. Es gibt insgesamt drei mögliche Wege (links oben, links unten, rechts), die zum Sammelpunkt führen, jedoch könnt ihr später von dort aus die übrigen zwei Wege noch durchsuchen, um keine Schätze zu verpassen. Ihr könnt natürlich hier schon einmal den Speicherkristall aufstellen, jedoch ist es ratsam, noch bis zum Sammelpunkt zu warten (falls ihr zu viele Sorgen habt, könnt ihr auch den rechten Weg schnell durchlaufen und die Schätze sein lassen, um erst einmal am Sammelpunkt den Speicherkristall aufzustellen und anschließend in Ruhe alles einzusammeln).

Rechter Weg (kurzer Weg)

Geht hier den langen gewundenen Pfad nach ganz unten entlang in den nächsten Bildschirmabschnitt. Unten angekommen erhaltet ihr beim Weitergehen die Option hinunter zugehen. Tut es und ihr werdet unten zu eurer Linken eine Schatzkiste mit ein **Mystil** (Rüstung) finden. Zu eurer Rechten findet ihr einen grünen Gegenstand (**Elixier**) und dahinter einen Pfad, der nach unten in den nächsten Bildschirm führt. Lauft hier nach links oben, um dort in der Schatzkiste eine **Geschwindigkeitssteigerung** zu finden. Geht von hier aus nach unten, dann nach rechts, um in

einer weiteren Schatzkiste ein **Tetra-Element** (Zubehör) zu finden. Geht dann wieder nach oben und schließlich in Richtung Nordosten, wo ihr ein **Megalixier** in einer Schatzkiste findet. Bevor ihr nun diesen Abschnitt nach Norden hin verlasst, geht kurz vor der Schatzkiste (mit dem Megalixier) nach links den Pfad entlang, damit an ihr dessen Ende ein weiteres **Megalixier** in einer Schatzkiste findet. Im nächsten Abschnitt findet ihr euch in einem riesigen Gerippe wieder, wo ihr daraufhin ganz nach unten laufen müsst (nach links, dann nach oben lenken, um hinunterzulaufen), um nun endlich im nächsten Bildschirm am Sammelplatz anzukommen.

Sammelplatz

Falls ihr bis jetzt noch nicht euren Speicherkristall verwendet habt, so könnt ihr es genau jetzt tun. Geht hier nun um die Kratermitte herum und stellt euch auf die linke Seite, wo einige Steine hinunter zur Kratermitte führen. Dort werdet ihr (in einem andern Bildschirm) auf eure versammelte Mannschaft treffen, die bereit ist, nach unten in den Planeten hineinzugehen. Wollt ihr schon zu den letzten Kämpfen aufbrechen, so könnt ihr es tun indem ihr hier nach unten geht, die Option „Laßt uns aufbrechen“ auswählt und zwei Partymitglieder bestimmt. Ansonsten könnt ihr es sein lassen, nochmals zurückkehren und die übrigen Schätze einsammeln oder die Höhle noch einmal gänzlich verlassen.

Die übrigen Schätze

Verlasst nun den Sammelplatz durch den Durchgang im Nordosten, damit ihr euch im Durchgang befindet, in den ihr hingekommen wärt, wenn ihr im 4. Bildschirm zuerst den linken, dann den unteren Weg gewählt hättet (natürlich tretet ihr jetzt den Weg rückwärts an). Folgt hier wieder den Anweisungen, um leichter durch die Gänge zu finden:

(Weg Links unten)

1. Bildschirm

Bildschirmanfang: rechts, oben (Schatzkiste: **Turbo-Äther**), links, hoch (schwebende Kugel: springt dort vorbei und drückt mehrmals die O-Taste, um die unabhängige Substanz **Mega-Alle** zu kommen; falls ihr es nicht schafft, müsst ihr es mehrmals wiederholen), links (Schatzkiste: **Geschwindigkeitssteigerung**), zurück zur Schatzkiste mit dem Turbo-Äther, rechts unten, oben (Stufen hoch), rechts (Stufen hoch), links, oben (Stufe hoch), rechts (Stufe hoch), Schatzkiste: **X-Trank**, links oben (Stufen hoch), oben rechts (nächster Bildschirm).

2. Bildschirm

Links, oben rechts (durch den kleinen Tunneldurchgang), rechts (Schatzkiste: **Impfstoff**), unten, links, oben (Schatzkiste: **Turbo-Äther**), (unten vor die Stufen stellen) oben (Stufe hochspringen), oben (Stufe hochklettern), links oben (nächster Bildschirm).

3. Bildschirm

Links oben (auf die Plattform), links (Schatzkiste: **X-Trank**), oben (Schatzkiste: **Heilmittel**), rechts (auf die untere Plattform springen), oben (Stufen hinaufspringen, Schatzkiste: **Elixier**), unten (Stufen hinunter), links (Stufe hinauf), ganz nach oben (Stufen hinauf) bis in den nächsten Bildschirmabschnitt.

4. Bildschirm

Lauft hier nach oben und dann nach rechts in den Durchgang hinein (Weg links oben).

Weg links oben

1. Bildschirm

Springt hier zunächst einen Schritt runter und läuft ganz nach rechts, bis Cloud auf eine höhere Plattform springt. Geht dann von hier aus nach links oben zur Kiste, um dort eine **Zaubersteigerung** zu finden. Kehrt anschließend zum Bildschirmanfang zurück und läuft nach rechts oben, bis Cloud zu den Felsen auf der linken Seite hinüberspringt. Von dort aus geht es dann weiter nach links oben (grüner Hilfspfeil), wo Cloud dann im Wasser untertaucht und rechts auf dem Wurzelpfad wieder auftaucht. Lauft nun von hier aus nach oben, dann nach links zur Schatzkiste mit einem **Heilmittel**. Im Nordosten des Bildschirms könnt ihr in den nächsten Abschnitt gelangen.

2. Bildschirm

Lauft hier zunächst ganz nach rechts, um dort eine Schatzkiste mit einem **Heldentrunk** zu finden. Kehrt anschließend auf dem oberen Pfad nach links zurück, bis ihr an eine Art Kreuzung gelangt. Lauft hier nach rechts oben auf den Stein hinauf, um dort an die grüne Zauber-Substanz **Schild** zu gelangen. Geht dann weiter nach links, nach unten, damit Cloud untertaucht und an der Kiste am linken Bildschirmrand wieder auftaucht. Schnappt euch hier die **Kaiserwache** (Rüstung) und kehrt anschließend zur Kreuzung zurück, wo ihr euch noch aus der Schatzkiste im Nordwesten einen **Impfstoff** herausnimmt, bevor ihr wieder nach Osten hin lauft. An der östlichsten Abzweigung nehmt ihr nun den gebogenen Weg nach oben, der in den nächsten Bildschirm führt.

3. Bildschirm

Lauft hier nach ganz unten zur Mitte der leuchtenden Energiequelle und sucht dort nach einem leicht dunklen Stein (Support-Substanz **Kombibefehlangr.**). Habt ihr ihn gefunden, lauft ihr nun geradeaus nach oben, bis ihr an einer Wand stehenbleibt. Geht nun Stück für Stück nach rechts und lenkt dabei nach jedem Schritt nach oben. Nach einer Weile werdet ihr geradeaus nach oben weiterlaufen können (an der Diagonale, die etwa so aussieht: „\“), bis es nicht mehr weitergeht. Hier (unter dem grünen Gestrüpp) drückt ihr dann die O-Taste, um an die BefehlsSubstanz **2xZauber** zu gelangen (sucht andernfalls hier oben etwas herum). Verlasst anschließend nach Westen hin diesen Abschnitt, um wieder am Sammelpunkt anzukommen (blättert wieder zurück zum Abschnitt „Sammelplatz“).

Im Planeten

Stattet eure Party nun mit den besten Waffen, Rüstungen, Substanzen und Zubehör aus, bevor ihr dem Steinweg nach rechts hin folgt. Euer erster Gegner wird mitten auf dem Weg erscheinen. Nachdem ihr ihn besiegt habt. Geht ihr nach unten in den nächsten Bildschirm hinein. Dort folgt ihr dem Weg und versucht zur Plattform in der Mitte des Bildschirms zu gelangen. Kurz bevor ihr dort ankommt, werdet ihr noch von einem Drachenzombie angegriffen. Habt ihr auch ihn besiegt versucht, auf die Plattform gelangen. Hier wird eure Gruppe nach einem kurzem Wundern von der letzten Jenova angegriffen.

Jenova-Synthese A

Werte: Level ??; Lebenspunkte: 60000; Magiepunkte: ??.

Jenova-Synthese B

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 10000; Magiepunkte: 600.

Jenova-Synthese C

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 8000; Magiepunkte: 600.

Schwächen: -

Tip: Mit allen starken Attacken angreifen.
Greift nur die Jenova-Synthese A an, da die übrigen Teile immer wieder regeneriert werden.

Achtung: Ihre Attacken verursachen ca.1000 Schadenspunkte.
Nachdem ihr dem Gegner alle Lebenspunkte entzogen habt, wird sie einen Countdown starten, wo sie am Ende mit einem Ultima-Zauber angreifen wird, bevor sie endgültig stirbt. Tötet sie während des Countdowns schnell, da ihr sonst nach ihrem Tode nicht die 60000 Exp und 1500 Ap bekommt!

Nach dem Kampf fällt ihr dann weiter in die Tiefen des Planeten hinein. Dort trifft ihr nach einiger Zeit wieder auf Sephiroth, der eure Gruppe mit seiner Kraft festhält. Zwischendurch werdet ihr drei neue Gruppe aufstellen können und noch die Möglichkeit erhalten, im Hauptmenü einige Sachen umzuändern. Anschließend könnt ihr dann mit der oberen Option („Laß uns gehen...!“) gegen Sephiroth antreten.

Bizarro-Sephiroth A

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ??; Magiepunkte: ??.

Bizarro-Sephiroth B

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 2000; Magiepunkte: ??.

Bizarro-Sephiroth C

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 16000; Magiepunkte: ??.

Bizarro-Sephiroth D

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 4000; Magiepunkte: ??.

Bizarro-Sephiroth E

Werte: Level 61; Lebenspunkte: 4000; Magiepunkte: ??.

Hinweis: Da ihr sozusagen mit allen Gruppenmitgliedern gleichzeitig kämpft, werdet ihr jedesmal, sobald ihr einen Teil von Bizarro-Sephiroth erledigt habt, vom Spiel gefragt, ob ihr besorgt um die anderen Mitglieder seid. Antwortet hier mit der Option „Ja, ein bißchen“, um mit dem nächsten Team weiterzukämpfen oder mit der Option „eigentlich nicht“, um die momentane Partyaufstellung beizubehalten.

Anfangs könnt ihr alle Sephiroth Teile außer Bizarro-Sephiroth C (große gelbe Kugel) angreifen. Dies könnt ihr erst, nachdem entweder Teil A ausreichend beschädigt wurde oder ihr den Teil mit einer anderen Gruppe angreift (der Gegner ist immer nur zur einer Seite hin verwundbar). Beobachtet daher bei euren Attacken immer, ob Teil C Schadenspunkte einkassiert. Falls ja, so schlägt mit all euren Waffen drauf und vernichtet alle Bizarro-Sephiroth Teile

Schwächen: -

Tip: Mit allen starken Attacken angreifen.

Habt ihr die Aufruf-Substanz Ritter der Runde, so setzt sie ein, um Bizarro-Sephiroth sofort zu vernichten.

Eure Attacken müssen schnell hintereinander erfolgen, da er sich mit seiner Bizarro-Energie ca. 6000 Lebenspunkte wiederherstellen kann.

Achtung: Er greift oft mit dem Zauberspruch Demi 3 an.

Nachdem ihr ihn besiegt habt, so werdet ihr mit der Gruppe, in der sich Cloud befindet, automatisch dem nächsten Sephiroth gegenüber stehen.

Retter-Sephiroth

Werte: Level ??; Lebenspunkte: ca.80000; Magiepunkte: ??.

Hinweis: Je nachdem in welchem Level sich Cloud befindet, richten sich Sephiroths Werte. Gerüchten nach zu urteilen sollen seine Lebenspunkte um das Zwei- bis Dreifache ansteigen, sobald ihr euch mit Cloud im 99. Level befindet.

Schwächen: -

Tip: Greift mit all euren besten Attacken an und heilt euch oft.

Mit der Aufruf-Substanz Ritter der Runde könnt ihr auch hier ein frühzeitiges Ende herbeirufen.

Achtung: Seine physischen Attacken richten ca. 1000 bis 3000 Schadenspunkte bei euch an. Normale Zaubersprüche wie Wall, Zerschlagen, Entzauber u.a. werden von ihm auch des öfteren verwendet.

Ab und zu verwendet er seine „Weißes Pferd“-Attacke, die ca. 2000 Schadenspunkte verursacht und euch in einen Frosch verwandelt.

Heftig wird es, wenn er seine Super Attacke benutzt (bei der ganze Planeten zerstört werden), da sie euch bis zu 90% eurer Lebensenergie abzieht.

Nachdem ihr auch ihn besiegt habt, werden eure Freunde kurz weggehen und ihr zum allerletzten Male auf Sephiroth treffen, den ihr nun ohne Mühe besiegen könnt. Anschließend werdet ihr dann endlich mit der wohlverdienten Abschlußsequenz belohnt.

Übersetzung der Weltkarte

⇒ Northern Cave Crater =	Krater (Nordhöhle)
⇒ Round Island =	Runde Insel (Ritter der Runde)
⇒ Icicle Inn =	Gasthaus zum Eiszapfen
⇒ Chocobo Sage`s House =	Haus des Chocobo-Weisen
⇒ Forgotten Capital =	Vergessene Stadt
⇒ Goblin Island =	Goblin-Insel
⇒ Key to Ancients =	Schlüssel zum alten Volk
⇒ Bone Village =	Ausgrabungsstätte
⇒ HP - MP =	Substanz
⇒ Mime =	Nachahmen
⇒ North Corel =	Gold Saucer
⇒ Old Man`s Haus =	Schlafender Mann
⇒ Quadra Magic =	Quadra-Zauber
⇒ Sunken Airplane =	Versunkenes Flugzeug
⇒ Ancient Forest =	Alter Wald
⇒ Weapon Seller =	Waffenschmied
⇒ Temple of the Ancients =	Tempel des alten Volkes