

Von Midgars Toren bis zu Sephiroth

Final Fantasy 7

Unsere Komplettlösung hilft Ihnen heil durch die riesige

Welt von Final Fantasy. Dazu gibt's eine Tabelle mit allen Materia-Substanzen, eine Weltkarte und ausgesuchte Expertentips.

Durch den
SUMPF

Sobald Sie die Stadt Midgar verlassen, fängt das große Abenteuer erst richtig an. Unsere Komplettlösung folgt im wesentlichen dem Haupthandlungsstrang. Den können (und sollten) Sie jedoch öfter verlassen, um sich in den Gefilden von Squaresofts Epos auf eigene Faust umzusehen oder Erfahrung für die gewaltigen Gegner der Hauptgeschichte zu sammeln.

TIP 1: Reiten Sie mit Ihrem Chocobo in südwestlicher Richtung durch den Sumpf, bis Sie eine Höhle finden. Betreten Sie diese. Nach dem Treffen mit Tseng verlassen Sie die Mine und machen sich nach Junon auf. In Junon angekommen, nehmen Sie die breite Treppe nach unten. Hier erledigen Sie den Riesenfisch und beleben Priscilla wieder. Reden Sie danach mit der alten Frau beim Stadteingang. Übernachten Sie dort.

Auf die
PLATTFORM

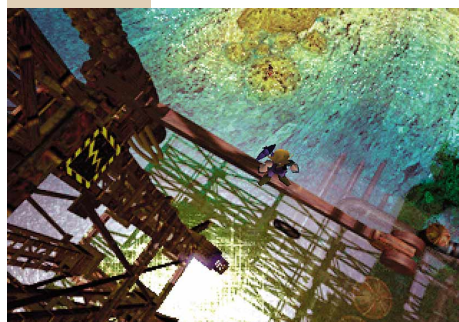
TIP 2: Cloud wird geweckt und rennt die schmale Treppe nach oben. Er folgt Priscilla zum Strand,

spricht sie an und wählt »Klar!« als Antwort. Versuchen Sie im folgenden Minispiel Cloud vom Delphin auf die Plattform schleudern zu lassen. Beim Luftschiff geht's nach vorne, wo Sie ein Druck auf den Knopf nach unten befördert. In der

Baracke marschiert Cloud in die Umkleidekabine und verkleidet sich als Shinra-Soldier.

Alle ins BOOT

TIP 3: Folgen Sie Ihren Mitstreitern. Nun kommt es darauf an, möglichst zackig zu marschieren und im richtigen Moment das Gewehr zu schultern. Wenn die Prozedur erledigt ist, finden Sie sich in der Umkleidekabine wieder, wo für die nächste Parade trainiert wird. Danach können Sie eine kleine Shoppingtour machen – am Ende der Hauptstraße geht's dann weiter. Versuchen Sie die gelernten Übungen möglichst gut auszuführen, und Sie können sich auf eine Belohnung freuen. Wenn alle Soldaten weg sind, betreten Sie das Boot.



TIP 2: Lassen Sie sich von dem freundlichen Delphin im Minispiel auf die Plattform schleudern.

JENOVA
besiegen



TIP 4: Attackieren Sie die erste Jenova mit dem Besten, was Ihr Arsenal zu bieten hat.

TIP 4: An Deck treffen Sie ihre Kameraden wieder, die sich ebenfalls verkleidet haben. Sprechen Sie mit

allen. Reden Sie zum Schluß mit Aeris, die nach Barret fragt. Den finden Sie auf dem Vordeck. Wenn Sie ihn einige Male angesprochen haben, ertönt ein Alarm. Nun treffen sich die Kameraden im Zentrum des Schiffes.

Stellen Sie eine neue Party zusammen, und gehen Sie nach unten. Dort er-

scheint der üble Sephiroth, der Jenova (HP: 4.000) auf Sie hetzt. Wenn Sie die besiegt haben, stecken Sie die Ifrit-Materia ein, die Jenova zurückläßt.

MT. COREL
besteigen



TIP 5: In dem Schuppen rechts oben können Sie die Brücke herablassen.

TIP 5: Wenn das Schiff angelegt hat, sammeln Sie in Costa del Sol neue Kräfte und sprechen mit Dr. Hojo.

Dann machen Sie sich zum Mt. Corel auf. Östlich des Mako-Reaktors folgen Sie den Schienen, bis Sie Ihre Freunde treffen. Sprechen Sie mit ihnen, und gehen Sie zum Schalterhaus, wo Sie das Rad drehen. Direkt daneben kann Cloud die Felswand zu einem Nest mit zehn Phönix-Federn hochklettern.

Zur GOLD
SAUCER



TIP 7: Beim Wonder Square im Gold-Saucer-Park treffen Sie Cait Sith.

TIP 6: Nehmen Sie wieder die untere Schiene, und laufen Sie weiter bis nach North Corel, wo zuerst ein

Einkaufsbummel und etwas Erholung auf dem Programm stehen. Dann geht's weiter zum Gold Saucer-Gelände, wo Sie die anderen Streiter treffen und schließlich in die Seilbahn steigen.

TIP 7: Auf der Gold Saucer kaufen Sie eine Einzelkarte und treten ein. Nehmen

**Ins
GEFÄNGNIS**

Sie einen ihrer Freunde mit, und springen Sie ins Loch zum Wonder-Square. Nachdem sich Ihnen Cait Sith angeschlossen hat, geht's weiter zum Battle Square. Sie werden festgenommen und landen im Gefängnis von Corel. Untersuchen Sie die Leiche, und folgen Sie dann Barret.

**Barret gegen
DYNE**

TIP 8: Betreten Sie das Gebäude ganz rechts. Nach Barrets Rückblick bilden Sie eine neue Gruppe und gehen zurück zum ersten Gebiet. Verlassen Sie das Gefängnis bei der erschossenen Wache, gehen Sie nach rechts, und folgen Sie dem Pfad. Nun muß Barret alleine mit Dyne kämpfen, rüsten Sie ihn vorher genügend aus. Nachdem Dyne besiegt ist, muß Cloud das Chocobo-Rennen gewinnen.

**Das
Chocobo-
RENNEN**

TIP 9: Sprechen Sie mit Ester, und starten Sie das Rennen. Sie müssen gewinnen, haben jedoch unendlich viele Versuche. Machen Sie sich nach Ihrem Sieg mit dem Buggy auf den Weg nach Süden.



TIP 9: Versuchen Sie beim Chocobo-Rennen Ihr bra-
ves Reittier nicht zu sehr zu verausgaben.

**Nächster
Halt:
COSMO
CANYON**

TIP 10: Gehen Sie nach oben, in der Ruine tauchen plötzlich Scarlet und Tseng auf. An der Stelle, wo Scarlet stand, finden Sie eine Titan-Materia. Gehen Sie wieder nach unten, und nehmen Sie den zweiten Weg; hier sammeln Sie die Todesstoß-Materia ein



TIP 10: Fahren Sie an Cosmo Canyon vorbei, bis Ihr
kleines Gefährt plötzlich eine Panne hat.

**Bugenhagen
HILFT weiter**

bei; wenn Ihr Gefährt den Geist aufgibt, betreten Sie Cosmo (übrigens Reds Heimatort) zu Fuß.

TIP 11: Sprechen Sie den Wächter an, und verneinen Sie die Frage. Sprechen Sie mit Red und folgen Sie den anderen. Machen Sie den üblichen Einkaufsbummel, rasten Sie, und sprechen Sie den Mechaniker an, der durch's Dorf wandert. Danach laufen Sie

**Durchgang
zur Höhle
AUFBRE-
CHEN**

TIP 12: Brechen Sie diesen Durchgang auf, um die
Passage im Hintergrund zu öffnen.

hoch zum Observatorium, wo Sie Red ansprechen. Sie gehen hinunter, bilden eine neue Party und kehren zum Observatorium zurück. Nehmen Sie die Hintertür, und sprechen Sie Bugenhagen an. Nach der Filmsequenz gehen Sie zum Feuer und sprechen mit ihren Freunden (zuletzt mit Red).

TIP 12: Folgen Sie Bugenhagen zu der versiegelten Tür, und antworten Sie mit »Ja« auf seine Frage. Klettern Sie ganz nach unten, und folgen Sie der Höhle. Betreten Sie den dritten Durchgang, wählen Sie »aufbrechen«, und nehmen Sie dann die neue

Passage. Dahinter geht's immer weiter nach oben, wo Sie schließlich den zweiten Durchgang von links nehmen. Hinter dem zweiten Spinnennetz befindet sich der fiese Gi Nattak (HP: 5590, greift mit Feuer an). Konzentrieren Sie sich in diesem

Kampf ganz auf den Obermotz, seine kleinen Helferlein sind nicht allzu gefährlich. Nehmen Sie nach dem Kampf die Schwerkraft-Materia mit, und folgen Sie den Verbündeten.

**Nach
NIBELHEIM**

TIP 13: Der mächtige Boß rechts unten greift erst an,
wenn Sie direkt an ihn herantreten.

TIP 13: Bilden Sie eine neue Party, verlassen Sie den Ort, und steigen Sie in den nun reparierten Buggy.

Fahren Sie in nördlicher Richtung nach Nibelheim. Hier ist Einkaufen und Ausruhen angesagt, bevor es an der Villa vorbei Richtung Berge weitergeht. In der Villa können Sie übrigens einen Begleiter finden. Folgen Sie der Schlucht, nehmen

Sie den Pfad am Ende. Dann geht's über die Brücke. Im Gebäude klettern Sie nach unten. Der Boß greift erst an, wenn Sie sich ihm nähern.

**CID
ansprechen**

TIP 14: Wenn Sie den Fiesling besiegt haben, nehmen Sie die Materia mit, gehen durch den nun unbewachten Gang und folgen dem Pfad. Ihre nächste Station ist Rocket Town, wo Sie sich von den Strapazen erholen und neue Ausrüstung erwerben können. Ist das erledigt, statten Sie dem hintersten Haus einen Besuch ab und verlassen es durch die Hintertür. Marschieren Sie zur Rakete, sprechen Sie Kapitän Cid an, und fragen Sie ihn aus. Gehen Sie zurück ins Haus und dann nach draußen. Danach geht's wieder



TIP 141 Der dicke Rufus ist gefährlicher, als er aussieht. Heilen Sie regelmäßig ihre Kämpfer.

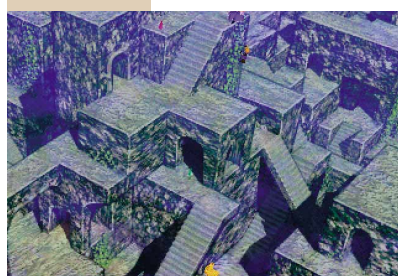
Zurück zur GOLD SAUCER

Schlüsselstein auf den ALTAR



TIP 16: Um den alten Tempel zu finden, stellen Sie die Kamera auf Verfolgerfunktion.

Das LABYRINTH meistern



TIP 17: Benutzen Sie im Tempel die Kletterpflanzen, um die seltsame Gestalt zu erreichen.

hinter das Haus, nach dem Kampf mit Rufus fliegen Sie davon.

TIP 15: Steuern Sie das abgeschmierte Flugzeug zur Halbinsel im Südosten von Gongaga (Sie könnten auch die Stadt Wutai besuchen, was allerdings zur Lösung

des Spieles nicht notwendig ist). Sprechen Sie mit dem Bewohner, und folgen Sie der Spur zum Schlüsselstein nach Gold Saucer. Auf der Vergnügungsplattform angekommen, machen Sie sich zum Battle Square auf, wo Sie die Tür ganz rechts zu Dio's Showroom nehmen. Untersuchen Sie das leuchtende Objekt, und fragen Sie Dio, was Sie tun können. Cloud tritt alleine in der Kampfarena an. Er bekommt den Schlüsselstein auf jeden Fall, kann aber zum Spaß einige Kämpfe bestreiten.

TIP 16: Nach dem Kampf stellen Sie beim Station Square fest, daß die Seilbahn kaputt ist. Um Cait Sith nach dem »Rendezvous« einzufangen, laufen Sie in die Chocobo-Arena und jagen ihn dann nach draußen. Verlassen Sie später den Raum, bilden Sie eine neue Party, und machen Sie sich zurück auf den Weg zum Flugzeug-Boot. Nehmen Sie Kurs nach Osten, legen Sie am Strand der großen Insel an, und marschieren Sie zum Tempel. Untersuchen Sie die verummte Gestalt, treten Sie in den Tempel, und aktivieren Sie – nach dem Gespräch mit Tseng – den Altarstein. Sie landen in einem Labyrinth.

TIP 17: Im alten Tempel sollten Sie auf die hellgrünen Kletterpflanzen achten. Orientieren Sie sich in Richtung Boden, und folgen Sie der seltsamen blauen Gestalt, die Sie schließlich stellen. Wenn Sie den Mann zum zweiten Mal ansprechen, bietet er Ihnen Hilfe an. Gehen Sie danach wieder nach draußen und über das Laub zur langen Treppe. Unten folgen Sie der zweiten Gestalt zu einem kurzen Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie so stehen müssen, daß Sie jeweils der hohle Teil der Steiräder trifft. Nach der fol-

genden Vision können Sie wieder zum Ende gehen, bei dem blauen Mann ausruhen, speichern und dann die Treppe nach unten nehmen.

Die UHR ist der Weg

TIP 18: Stellen Sie die Uhr immer so ein, daß Sie zu den einzelnen Ziffern laufen können. Hinter einigen Türen gibt es nützliche Dinge. Wenn Sie alles erledigt haben, gehen Sie zu Durchgang »VI«. Bejahen Sie Aeris Frage, und fangen Sie den alten Mann. Wenn Sie ihn erwisch haben, ist die große Tür offen. Laufen Sie hier immer nach rechts, bis der Drache (HP: 6.800, greift mit Feuer an) auftaucht.

Durch das DÄMONENTOR

TIP 19: Nun nehmen Sie die Bahamut-Materia mit und untersuchen den Altar rechts. Nach der Sequenz mit Cait Sith, in der Sie antworten, daß Sie ihm vertrauen, gehen Sie durch den Uhrenraum zum Dämonentor (HP: 10.000, immun gegen Gift). Versuchen Sie, Ihre Healthpoints ständig nahe der Höchstzahl zu halten, da der Feind Attacken mit fast 1.000 Punkten Schaden in petto hat. Setzen Sie ruhig die gerade gefundene Bahamut-Materia ein. In der folgenden Sequenz können Sie nichts tun; wenn Sie erwachen, gehen Sie nach draußen.

Der Weg zum SCHLAFENDEN WALD

TIP 20: Nun geht's nach einem Einkaufsbummel zurück zum Flugzeug und dann weiter zum schlafenden Wald. Der befindet sich auf dem nördlichen Kontinent, wo Sie im Südosten an Land gehen und zum Bone Village marschieren. Um durch den schlafenden Wald zu kommen, brauchen Sie die Mondharfe. Sprechen Sie mit dem Mann im Südwesten, und bitten Sie ihn zu graben.

Der Fundort der MOND-HARFE

TIP 21: Bestimmen Sie, daß nach der Harfe gesucht werden soll, und plazieren Sie die Helfer. Nach der folgenden Explosion werden alle in Richtung des richtigen Fundortes schauen, bestimmen Sie hier die Ausgrabung. Am nächsten Morgen befindet sich dann das ausgegrabene Objekt in der Schatztruhe.



TIP 21: Nach der Explosion blicken alle Helfer in Richtung der richtigen Fundstelle.

Die nächste JENOVA

TIP 22: Die beiden Pfade links und rechts führen zu einem Speicherpunkt und einer Schlafgelegenheit. Wenn Sie alles erledigt haben, machen Sie sich nach oben auf. Stecken Sie in dem seltsamen Gebäude die Asteroid-Materia ein, und nehmen Sie die Treppe nach unten. Hüpfen Sie ganz unten über die Plattformen zu Aeris. Cloud bekommt einen Anfall, drücken Sie dreimal »Aktion«, bis die Freunde eingreifen. Nach Aeris Tod müssen Sie gegen eine wei-

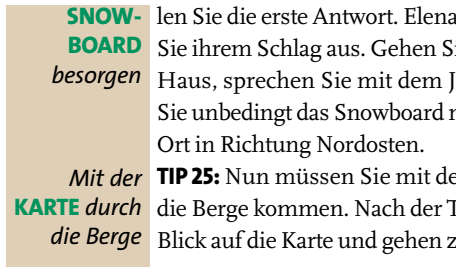
Wenn es die ersehnte Mondharfe ist, können Sie in den Wald gehen. Hier bewegen Sie sich in nördlicher Richtung. Im felsigen Gebiet geht es stetig nach oben, dann den Pfad entlang und auf der Weltkarte zur vergessenen Stadt.



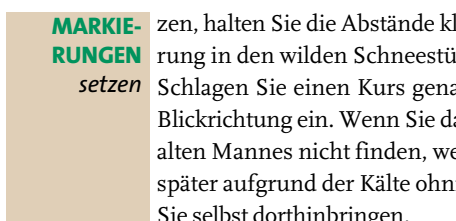
TIP 22: Die zweite Fassung von Jenova ist ein harter Brocken, setzen Sie einen Helden zum Heilen ein.



TIP 23: Von hier geht's nach rechts unten und dann nach hinten in die Höhle.



TIP 26: Setzen Sie zur Orientierung in kurzen Abständen Markierungen in den Schnee.



tere Jenova (HP: 10.000, greift nur mit Wasser an) antreten. Benutzen Sie hauptsächlich Erdattacken.

TIP 23: Auch ohne Aeris geht die Reise nun weiter; Sie folgen Sephiroth Richtung Norden. Klettern Sie an dem seltsamen Ge-

bilde hoch und dann außen vorbei nach hinten in die Höhle. Nun geht es immer weiter nach oben und im Freien Richtung Westen und dann nach Norden ins nächste Dorf.

TIP 24: Hier kaufen Sie ein und rasten, um dann im Haus ganz rechts die Gletscherkarte einzustecken. Sprechen Sie mit der Gestalt am oberen Bildrand, und wäh-

len Sie die erste Antwort. Elena taucht auf – weichen Sie ihrem Schlag aus. Gehen Sie danach ins mittlere Haus, sprechen Sie mit dem Jungen, und nehmen Sie unbedingt das Snowboard mit. Verlassen Sie den Ort in Richtung Nordosten.

TIP 25: Nun müssen Sie mit dem Snowboard durch die Berge kommen. Nach der Tour werfen Sie einen Blick auf die Karte und gehen zu Fuß weiter, ihr Ziel ist die rote Markierung. An Kreuzungspunkten dürfen Sie die Karte konsultieren, leider zeigt diese Ihre Position nicht an, achten Sie deshalb auf markante Punkte in der Landschaft.

TIP 26: Später in der freien Schneewüste können Sie Markierungen set-

zen, halten Sie die Abstände klein, um die Orientierung in den wilden Schneestürmen zu erleichtern. Schlagen Sie einen Kurs genau in die anfängliche Blickrichtung ein. Wenn Sie das gesuchte Haus des alten Mannes nicht finden, werden Sie früher oder später aufgrund der Kälte ohnmächtig, und er wird Sie selbst dorthinbringen.

37 GRAD
halten

EISZAPFEN
zerbrechen

So besiegen Sie **SCHIZO**



TIP 29: Vorsicht: Ein Kopf wird von Eis-Sprüchen geheilt, einer von Feuer-Zaubern.

Durch den **SCHILD**

SCHWARZE
Materia
loswerden

Ohne **CLOUD**

TIP 27: Sprechen Sie mit Holzoff und gehen Sie ins andere Zimmer. Vor dem Haus bilden Sie eine neue Party und machen sich nach Norden auf. Beachten Sie bei der Klettertour, daß Sie die Körpertemperatur nur auf den Plattformen erhöhen können. In der Höhle geht es zuerst Richtung Norden, dann nach Westen. Um die Passage freizumachen, müssen Sie den Felsbrocken aus dem Weg rollen.

TIP 28: Wieder im Freien, geht die Kletterpartie weiter, in der Höhle nehmen Sie den rechten Gang. Im nächsten Raum müssen Sie mindestens drei der lebenden Eiszapfen »besiegen«, um unten den Durchgang freizumachen. Folgen Sie dann dem Pfad, und nehmen Sie die nächste Kletteretappe in Angriff. In der Höhle können Sie speichern und beim Lichtpool alle Energien wieder aufladen.

TIP 29: Nutzen Sie die Gelegenheit, denn nun müssen Sie einem zweiköpfigen Drachen (HP je Kopf 18.000) gegenüberreten. Konzentrieren Sie sich zu-

erst auf einen Kopf, dann auf den anderen. Das Haupt mit den Hörnern spuckt Eis, greifen Sie es also nur mit den anderen Elementen, vorzugsweise Feuer, an. Der kahle Kopf spuckt Feuer, hier helfen besonders Eiszauber weiter.

TIP 30: Nach dem Kampf frischen Sie Treffer- und Magiepunkte beim Pool wieder auf und folgen dann dem Gang. Rechts des Ausgangs können Sie die Eiswand hochklettern. Steigen Sie nach der Zwischensequenz den Krater innen hinab. Weiter unten springen Sie über den Speicherpunkt auf den hinteren Weg. Um links durch den Schild zu kommen, müssen Sie dicht herangehen und einen ruhigen Moment nutzen. Gehen Sie zwischen den verummten Gestalten hindurch nach oben, und vermeiden Sie beim Durchschreiten des zweiten Energiefeldes die grüne Aura.

TIP 31: Laufen Sie zu Sephiroth; während der Vision können Sie nichts tun. Danach hetzt er noch eine Jenova (HP 25.000, greift nur mit Feuer an) auf Sie. Geben Sie nach dem Kampf die böse schwarze Materia an einen Ihrer Mitstreiter, der nicht in der Party ist. Danach sprechen Sie mit Tifa und gehen dann weiter nach oben. Das nächste Energiefeld ist noch komplizierter: Weichen Sie den Energieblitzen aus. Nun folgt eine Art Traumsequenz, in der Sie teilweise die Kontrolle haben.

TIP 32: Sprechen Sie mit Tifa, in der nächsten Szene mit Sephiroth und noch zweimal mit Tifa. Nach der Sequenz finden Sie sich ohne Cloud in Junon Town wieder. Sprechen Sie als Tifa mit Barret. Nun kon-



TIP 32: Wenn die Soldaten endlich weg sind, können Sie links unten einen Aufzug benutzen.

GAS
abstellen

Straße runter zum Flughafen, wo Sie den gelben Knopf betätigen und auf das Luftschiff zurennen. In der Rolle



TIP 33: Um von Barret schließlich gerettet zu werden, muß Tifa bis zur Spitze der Kanone laufen.

trollieren Sie Barret und folgen der Wache. Treten Sie mit Cait Sith gegen die zwei Soldiers an. Danach rüttelt Barret an der Tür rechts unten.

TIP 33: Nach dem Angriff reden Sie mit Cait Sith, verlassen den Raum und laufen draußen die

als Tifa müssen Sie nun den Schlüssel erreichen; wenn Sie das geschafft haben, stellen Sie das Gas ab und untersuchen die Tür. Sobald Sie im Freien sind, klettern Sie die Außenwand hinab. Unten angekommen, geht's nach oben auf die riesige Kanone.

Per Luftschiff
nach **MIDEEL**

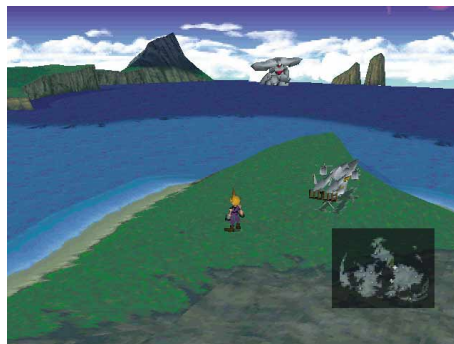
TIP 34: Auf dem Luftschiff marschieren Sie Richtung Cockpit und sprechen mit den Verbündeten und dem Steuermann. Danach geht's in den Raum mit dem »Operation«-Schild, wo Sie die Wache ansprechen und eine neue Party bilden. Wieder im Cockpit plaudern Sie mit dem Steuermann und wählen »Wir fliegen«. Nun haben Sie die Kontrolle über das Gefährt und nehmen Kurs auf die südlichste Insel. Landen Sie nahe Mideel und betreten den Ort.

Die erste
GROSSE
Materia

TIP 35: In Mideel sollten Sie zunächst ein wenig einkaufen, dann versuchen Sie die Stadt Richtung Norden zu verlassen. Nach der Begegnung mit Cloud ist Cid der Anführer. Er geht zum »Operation«-Raum und bildet eine neue Party. Danach steuert er das Luftschiff nach North Corel. Hier landet er und nimmt im Ort die Eisenbahnschienen zurück zum Hochofen. Nun muß innerhalb von zehn Minuten der Zug erreicht und alle Gegner besiegt werden, dann gehört die große Materia Ihnen. Der einzige gefährliche Feind ist der Wolfmeister, der bevorzugt mit Wasser attackiert. Nachdem der Zug gestoppt ist, geht's weiter nach Fort Condor.

GROSSE
Materia
Nummer 2

TIP 36: In Fort Condor müssen Sie zunächst die Echtzeitschlacht bestehen. Danach können Sie auf dem Dach die Phönix-Materia einstecken und sich die große Materia bei dem alten Mann auf der unteren Ebene abholen. Fliegen Sie daraufhin zurück nach Mideel, wo Sie mit Tifa sprechen und dann einer Weapon gegenüber treten müssen. Sie können die



TIP 36: Warten Sie an dieser Stelle auf die Weapon.

Der **WEG**
zum Unter-
wasserdock

U-BOOT
übernehmen



TIP 38: Der mächtige Roboter hat einen Schutzpanzer, den Sie gesondert zerstören müssen.

Kampf gegen
das rote
U-BOOT

Die **LETZTE**
große
Materia

steuern Sie die Highwind nach Junon Town. Hier bestechen Sie die Wache beim Aufzug und laufen die Hauptstraße hinab. Nähern Sie sich den Soldaten, und nehmen Sie den Aufzug mit der »1«. Folgen Sie nun den Tunnels bis zum nächsten Lift in die Tiefe. Der Unterwassertunnel bringt Sie zu einem Raum, wo Sie das rote Licht untersuchen. Nun können Sie das riesige Unterwasserdock durchqueren.

TIP 38: Nach der Halle mit den Wachen folgen Sie dem Steg und treten zu Reno, der Ihnen einen gigantischen Roboter (HP: 24.000 und 10.000 je Arm, anfällig gegen Blitze) auf den Hals hetzt. Zerstören Sie zunächst die beiden Arme, und heilen Sie sich ständig, weil der Lapis-Laser bei jedem Ihrer Helden 1.600 Healthpoints Schaden anrichten

kann. Nach dem Kampf marschieren Sie zum hinteren U-Boot. Ob Sie die Soldaten auf der Brücke am Leben lassen, liegt bei Ihnen. Danach steigen Sie auf den Stuhl des Kapitäns und fahren los.

TIP 39: Im folgenden Minispiel müssen Sie das feindliche rote U-Boot innerhalb von zehn Minuten versenken. Wenn das geschafft ist, statten Sie dem Flughafen von Junon einen Besuch ab. Danach geht's zurück zum U-Boot. Tauchen Sie ab, und fahren Sie in Richtung des einsamen Hauses südlich von Gold Saucer. Hier finden Sie (mit dem Sonar) das rote U-Boot. Sobald Sie es berühren, gehört die dritte große Materia Ihnen. Südlich des nördlichen Kontinents finden Sie einen Durchgang, dem Sie bis zu einem Tunnel folgen, wo Sie den »Schlüssel zum alten Volk« finden. Danach kehren Sie zur Highwind zurück und fliegen nach Rocket Town.

TIP 40: Marschieren Sie zur Startrampe, und steigen Sie zur Rakete hoch. In der Rakete werden Sie von zwei Soldaten und Rude (HP 9.000) angegriffen. Stehlen Sie von Rude den »Ziedrich«. Nachdem die

**BUGEN-
HAGEN hilft****TIP 41:** Ihre Truppe hat sich beim Kristall versammelt.**Mit Zaubern
gegen die
WEAPON****Kampf gegen
die TURKS****HOJO
ausschalten****In den
NORD-
KRATER**

Rakete abgehoben hat, steigen Sie die Leiter hoch und gehen zur großen Materia. Nun haben Sie drei Minuten den Zugangscode einzugeben (Aktion, Wechsel, Abbruch, Abbruch). Nachdem Sie die Materia genommen haben, klettern Sie nach unten, bis Sie zur Rettungskapsel kommen.

TIP 41: Fliegen Sie nach Cosmo Canyon, wo Sie mit Bugenhagen sprechen. Berühren Sie eine der Materia, und wählen Sie »Wieder nach unten gehen«. Nun fliegen Sie zur vergessenen Stadt, wenden sich nach links und gehen zu dem riesigen Kristall. Nachdem Bugenhagen für Sie den Wasserfall aktiviert hat, laufen Sie erneut zum Kristall. Danach geht's zurück zur Highwind.

TIP 42: Zunächst müssen Sie die Diamant-Weapon (HP 30.000) aufhalten. Landen Sie an der Küste vor Midgar, und erwarten Sie das Monster. Gegen physische Attacks ist es immun, benutzen Sie die stärksten Zaubersprüche. Wenn der Countdown beginnt, müssen Sie es innerhalb von drei Runden besiegt haben, sonst zieht der Diamantblitz jedem Ihrer Kämpfer 1.500 bis 3.500 Punkte ab. Fliegen Sie nach der Animationssequenz zum Krater. Danach geht's zurück nach Midgar, wo Sie mit Fallschirmen abspringen und Cait Sith folgen.

TIP 43: Benutzen Sie die Leitern links neben dem Speicherpunkt. Nehmen Sie den Durchgang, und laufen Sie nach oben. Sie treffen auf Elena, Reno (HP: 25.000) und Rude (HP: 28.000). Elena wird von Blitzattacken geheilt, Reno von Eis und Rude von Feuer. Konzentrieren Sie sich immer nur auf einen der drei Gegner, oder setzen Sie auf alle wirkende Zauberei wie beispielsweise den Ultima-Spruch ein. Danach geht's weiter nach oben.

TIP 44: Nun nehmen Sie den linken Durchgang und gelangen ins Freie. Auf der Hauptstraße gehen Sie nach Norden und greifen den Roboter vorzugsweise mit Wechsel-Limit-Attacks an. Nach dem Kampf geht es nach Norden, die Leiter hoch und nach rechts zu Hojo (HP: 13.000). Achten Sie nicht auf die Kapseln, er kann immer wieder neue kreieren. Nachdem Sie Hojo selbst besiegt haben, müssen Sie noch zwei seiner Mutationen ausschalten.

TIP 45: Danach fliegt die Highwind zum Nordkrater. Der nächste Abschnitt ist sehr gefährlich und es gibt keine festen Speicherpunkte mehr, decken Sie sich also mit Phönix-Federn, Tränken und Äther ein, bevor Sie in den Krater hinabsteigen. Unten angekommen, treffen Sie auf Ihre Freunde und verteilen sie auf die beiden Wege.

**Die letzte
JENOVA****TIP 46:** Ein letztes Mal müssen Sie gegen Jenova antreten und wieder Ihre stärksten Waffen einsetzen.**Schlacht
gegen
BIZARRO****TIP 47:** Die einzelnen Bestandteile von Bizarro Sephiroth müssen Sie getrennt ausschalten.**Das Ende von
SEPIROTH****TIP 48:** Die vorletzte Inkarnation von Fiesling Sepiroth verfügt über extrem starke Zauberei.

TIP 46: Nun geht es immer weiter nach unten bis auf die zentrale Insel (vorher können Sie wahlweise noch eine neue Party zusammenstellen), wo Sie von der letzten Jenova-Variante angegriffen werden (HP: 60.000). Attackieren Sie hauptsächlich mit Beschwörungs-Materia. Am Ende des Countdowns benutzen Sie den mächtigen Ultima-Spruch; Sie sollten

das Biest also bereits vorher besiegt haben.

TIP 47: Nach dem Kampf fallen Sie in die Tiefe und dürfen vor der Schlacht gegen Sephiroth noch einmal eine neue Party bilden. Bizarro Sepiroth ist ein harter Brocken. Er besteht aus fünf Teilen (HP Teil A: 40.000, B: 2.000, C: 10.000, D: 4.000, E: 4.000). Sie müssen zuerst die beiden Zauberei, dann die Kerne und zuletzt den Torso vernichten. Setzen Sie auf jeden Fall die stärksten Sprüche und Beschwörungen ein, über die Sie verfügen, und halten Sie die Health-

points möglichst nahe der Höchstgrenze. Eine »Ritter der Tafelrunde«-Materia erledigt Bizarro sofort.

TIP 48: Nachdem Bizarro besiegt ist, müssen Sie gegen eine weitere Inkarnation Sepiroths antreten. Setzen Sie alles ein, was Sie haben, und versuchen Sie die Heilmöglichkeit auf mehrere Charaktere zu verteilen, da der Fiesling mit einer einzigen Attacke bis zu 7.000 Health-points abziehen kann. Nach dem Kampf muß Cloud noch alleine den echten Sepiroth besiegen, dann haben Sie es wirklich

geschafft. Glückwunsch! Zur Belohnung folgt ein wunderschöner Abspann. Schauen Sie sich diesen ruhig bis zum Ende an – nach der obligatorischen Namensliste folgt noch eine kleine Filmsequenz.

Secrets und Tips

Das Mega-Rollenspiel bietet viele versteckte Gags und Secrets. Wir haben die besten für Sie zusammengetragen. Die Weltkarte von Final Fantasy 7 hilft Ihnen, sich nicht auf den drei riesigen Kontinenten zu verlaufen. Außerdem gibt's eine Liste aller Materia inklusive Wirkung und Fundort.

Neue Party-Mitglieder

YUFFIE
Kisargi

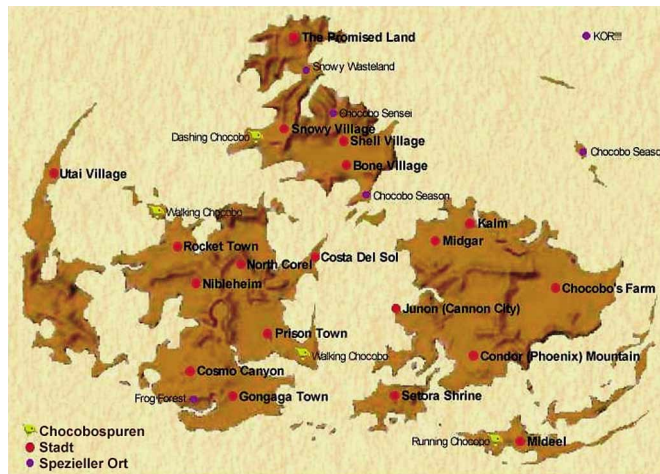
TIP 49: Auf Yuffie können Sie jederzeit im Spiel stoßen. Sie treibt sich hauptsächlich in den Wäldern bei Junon und in der Gongaga Region herum. Wenn Sie in einem der Zufallskämpfe auf sie treffen, müssen Sie sie besiegen. Nach dem Kampf finden Sie sich auf einer Wiese mit ihr wieder. Sie müssen mehrfach mit ihr sprechen, um sie zum Mitmachen zu bewegen (Antwort 2, 1, 2, 1, 2). Wenn Sie während der Szene auf der Wiese den Speicherpunkt benutzen, wird Sie fliehen und Ihnen einiges GIL stehlen.

VINCENT
Valentine

TIP 50: Um Vincent »anzuwerben« brauchen Sie den Schlüssel aus dem Safe in der Nibelheimer Villa. Der Code lautet rechts bis 36, links bis 10, rechts bis 59, rechts bis 97 (wenn Sie in eine falsche Richtung drehen, gilt der Versuch als mißlungen). Sobald Sie den Safe geöffnet haben, müssen Sie gegen ein Monster kämpfen, danach schnappen Sie sich den Schlüssel und gehen nach unten. Dort können Sie nun die Tür an der Wand öffnen. Gehen Sie zum lila Sarg, und betätigen Sie den Controller. Wählen Sie die zweite Antwort auf Vincents Frage. Danach betätigen Sie den Controller erneut und geben ihm wieder die zweite Antwort. Nun wird er sich Ihnen anschließen, wenn Sie die Gruft verlassen.

FLUGZEUG
auf dem
Meeresgrund

TIP 51: Besonders starke Waffen und Ausrüstungsgegenstände finden Sie auf einem Shinra-Flugzeug, daß zur Bekämpfung Sephiroths ausgerüstet wurde.



Drei Kontinente und viele kleine Inseln warten auf **Abenteurer**.

Erfolgreiche
Chocobo-
ZUCHT

Tauchen Sie mit dem U-Boot in die Bucht westlich von Junon. Berühren Sie das Flugzeug mit dem U-Boot, um an Bord zu gehen. Hier treffen Sie auf Reno und Rude (Reno: HP 15.000, Rude HP 20.000). Nach dem Kampf durchsuchen Sie das Flugzeug. Neben vielen nützlichen Dingen warten auch einige kräftige Monster auf Sie. Da sich dort auch ein Speicherpunkt befindet, ist der Flieger ein guter Ort, um die Truppe noch einmal richtig aufzurüsten.

TIP 52: Um erfolgreich Chocobos zu züchten, müssen Sie zunächst einen oder mehrere Ställe in der Farm mieten. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie Chocobos aus verschiedenen Abschnitten kreuzen. Auf unserer Karte sind die Reviere eingezeichnet. Die besten Chocobos werden auf der Farm mit Sätzen wie »Das ist ein toller Chocobo« gelobt. Nun können Sie die Chocobos kreuzen, durch gute Fütterung werden die Erfolgsaussichten gesichert. Der grüne Chocobo hat beispielsweise die Fähigkeit, über Berge zu laufen, nur so können Sie einige Gebiete auf der Karte erreichen. Diese Version sollte Sie also auf jeden Fall in Ihre Züchtungen mit einbeziehen.

GUN

Große Materia-Kunde

Die Materia ist der Schlüssel zum Erfolg bei Final Fantasy 7. In dieser Tabelle finden Sie alle Zauberkekeln mit Wirkung und Fundorten.

Name	Wirkung	Fundort
Zauberspruchmateria (Grün, ermöglichen Zaubersprüche)		
Kälte	Eiszauber	Von Anfang an im Besitz
Gewitter	Blitzschlag	Von Anfang an im Besitz
Genesung	Stellt HP wieder her	Reaktor Nr. 1
Hitze	Feuerschlag	Materialaden in Sektor 7
Gift	Hoher Schaden gegen Lebewesen	Shinragebäude Stock 67
Erde	Flieger immun	Materialaden in Kalmtown
Behandlung	Kuriert Vergiftung	Materialaden in Kalmtown

Name	Wirkung	Fundort
Wiederbeleben	Belebt Tote wieder	Materialaden in Junon
Versiegelung	Verursacht Schlaf oder Schweigen	Materialaden in Junon
Verwandlung	Verwandelt Gegner in Zwerg oder Frosch	Mt. Corel
Umneblung	Verwirrt Gegner	Materialaden in Gongaga
Zeit	Beschleunigt oder verlangsamt Zeit	Materialaden in Gongaga
Schwerkraft	Angriff mit Schwerkraft	Nach dem Sieg über Gi Nattaki

Name	Wirkung	Fundort
Zerstören	Starker Angriff	Von Sepiroth
Barriere	Bildet eine Schutzbarriere	Laden in Rocket Town
Schluß	Ermöglicht die Flucht	Laden in Rocket Town
Asteroid	Greift Gegner mit einem Asteroiden an	Vergessene Stadt
Wind	Greift Gegner mit Wind an	Weißer Chocobo in Mideel
Ultima	Starker Angriff	Beim Zug in Nord Corel
Schild	Schutzschild	Im letzten Dungeon
Meister-Magie	Alle Zauber	Cosmo Canyon

Befehlsmaterie (Gelb, ermöglichen neue Befehle)

Raub	Stiehlt dem Gegner Gegenstände	Kanalisation von Midgar
Analyse	Zeigt Level/HP/MP und Schwächen des Gegners	Spielplatz Sektor 6
Feindtechnik	Macht Techniken des Gegners verfügbar	Shinragebäude Stock 68
Wurf	wirft Gegenstände auf Gegner	Mitbringsel von Yuffie
Manipulieren	Gewinnt Kontrolle über Gegner	Mitbringsel von Cait Sith
Todesschlag	Angriff stärker, aber weniger sicher	Straße beim Gongaga Reaktor
Morph	Verändert Feinde	Tempel der Alten
Multiangriff	Verdoppelt Schlagzahl	versunkenes Flugzeug
2x-Beschwörung	Führt zwei Beschwörungen auf einmal aus	am Battle Square in Gold Saucer
Alle angreifen	Greift mehrere Gegner an	Im Alten Wald
Pantomime	Letzte Aktion nachahmen	Höhle südlich von Wutai
2x-Magie	Zwei Zauber auf einmal	Im letzten Dungeon
2x-Objekt	Zwei Objekte auf einmal	Unterhalb von Midgar
Meisterbefehl	Raub, Analyse, Wurf, Manipulieren, Todesschlag, Morph, Pantomime	Cosmo Canyon

Beschwörungsmaterie (Rot, beschwören Helfer)

Choco/Mog	Ein Chocobo rennt den Gegner nieder	Auf der Chocobofarm mit den Chocobos reden
Shiva	Shiva erzeugt einen Gletscher	Von dem kleinen Mädchen in Junon
Ifrit	Ifrit verursacht einen Feuerball	Nach dem Tod der ersten Jenova
Ramuh	Ramuh schleudert Blitze	Bei den Jockeys in Gold Saucer
Titan	Titan reißt den Boden auf	Im Reaktor in Gongaga
Odin	Odin mit Schwert	In einem Haus in Nibelheim
Kjata	Kjata greift mit allen vier Elementen an	Schlafender Wald
Bahamut	Der Drache Bahamut attackiert die Gegner	Nach dem Tod des roten Drachen
Alexander	Alexander greift mit einer heiligen Attacke an	Im großen Gletscher
Neo Bahamut	Eine größere Version von Bahamut	Im Krater
Leviathan	Leviathan greift mit einer großen Welle an	Nach dem Tod von Godo
Phönix	Schwächt Feinde und belebt Verbündete wieder	Fort Condor
Hades	Hades greift die Feinde an	Gesunkenes Flugzeug
Bahamut Zero	Die mächtigste Version von Bahamut	Große blaue Materie in Cosmo Canyon

Name	Wirkung	Fundort
Typhoon	Die Feinde »fallen« in den Himmel	Im alten Wald
Ritter der Tafelrunde	Starker Angriffszauber	Uncharted Island (mit Gold Chocobo)
Meister-Beschwörung	Mächtigster Angriff	Cosmo Canyon

Unterstützende Materie (Blau, verbessern andere Materie)

Alle	Weitet den Effekt der kombinierten Materie aus	Anfängerclub in Sektor 7
Nebenwirkung	Gibt der Waffe oder Rüstung einen Zusatzeffekt	Vom Bürgermeister Stock 62
Zusatzwirkung	Gibt einer Waffe Materie-Status	Höhle von Gi
MP-Absorbierung	Verbundener Zauber entzieht dem Gegner MP	Laden in Wutai
HP-Absorbierung	Verbundener Zauber entzieht dem Gegner HP	Katzenhaus in Wutai
MP Turbo	Verstärkt verbundene Zauber auf Kosten von MP	Im Krater
Auch stehlen	Bestiehlt Feinde, die die verbundene Materie trifft	Wutai-Berge
Gegenzauber	Gegenangriff mit verbundener Materie	Geschenk beim Chocobo Rennen
Letzter Angriff	Aktiviert verbundene Materie beim Tod	Battle Arena in Gold Saucer
Quadra-Zauber	Verbundene Materie wird vierfach ausgeführt	Höhle südlich von Wutai (grüner oder goldener Chocobo)
Schleichangriff	führt verbundene Materie zu Kampfbeginn	im Chocobo Rennen
Kombibefehlsangriff	Gegenangriff mit verbundener Befehlsmaterie	Höhle im Krater

Sonstige Materie (Purpur, verleihen Sonderfähigkeiten)

Schutz	Träger wirft sich vor Kameraden	Aeris Garten
Chocobo Köder	Lockt Chocobos an	Chocobo Billy
Reichweite	gleiche Angriffsstärke in der hinteren Reihe	Mythril Höhle
Gegenangriff	Gegenangriff bei Treffer	Nach dem Tod des Materie Keepers
Feindanlocken	Erhöht Zahl der Zufallskämpfe	Battle Square (250 BP)
Geschwindigkeit	erhöht Geschwindigkeit	Battle Square (4000 BP)
Extra MP	erhöht maximale MP	Laden in Cosmo Canyon
Extra HP	erhöht maximale HP	Laden in Cosmo Canyon
Glücks Plus	erhöht Glück	Tempel der Alten
Zauber Plus	verstärkt Zauberangriffe	Corel Tal Höhle
Gil Plus	mehr Geld nach Kämpfen	Wonder Square (10.000 GP)
Präventivschlag	Erhöht Chancen beim ersten Angriff	Gold Saucer
Extra. Plus	erhöht Exp. nach Kämpfen	Wonder Square (2.000 GP)
Feind weg	reduziert Zufallskämpfe	Chocobo Rennen
HPMP	vertauscht HP und MP	Höhle nördlich von North Corel
Mega Alle	Befehle, Zauber und Attacken wirken auf alle Freunde oder Feinde	letzter Dungeon
Unterwasser	Kein Zeitlimit bei Smaragd-Weapon	Stiller Reisender