

Licht ins Dunkel von Midgar

Final Fantasy 7

Ein Team von Rebellen stellt sich in Final Fantasy 7 der mächtigen Shinra Corp. Unsere Tips geleiten Sie durch die ersten zwölf Spielstunden.

Das Fantasy-Epos von Squaresoft besticht durch gute Bedienbarkeit. Dennoch bleibt aller Anfang schwer; besonders die zahlreichen Kämpfe und vielfältigen Materia-Kombinationen machen es ambitionierten Rebellen nicht leicht.

Allgemeine Taktiken

Keine PANIK

TIP 1: Es ist keine Schande, anfangs die Kampfgeschwindigkeit auf langsam zu setzen. Man braucht Übung, um den richtigen Gegner mit der richtigen Attacke zu erwischen. Schalten Sie immer einen Angreifer nach dem anderen aus – angeschlagene Bösewichte attackieren ebenso heftig wie gesunde.

LIMITS aufsparen

TIP 2: Verschwenden Sie Ihre Limitattacken nicht. Ist ein Kampf bereits entschieden und Ihr Held erreicht sein Limit, verteidigen Sie lieber für eine Runde, und erledigen Sie den letzten Bösewicht mit einem Ihrer anderen Helden. Sie können dann Ihre mächtige Limit-Attacke in der wichtigen Anfangsphase des nächsten Konflikts einsetzen.



Tip 2: Für diesen Schwächling opfert der gute Red XIII seine kostbare Limit-Attacke nicht.

MATERIA ist wichtig

TIP 3: Lange Zeit werden die magischen Attacken Ihrer Recken den Schaden der konventionellen Hiebe weit übertreffen. Da nur Barret über eine Fernkampf-Waffe verfügt, benötigen Cloud und Red XIII einen Zauberspruch wie »Hitze« oder »Gewitter«.



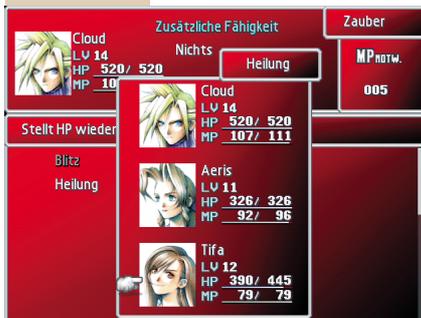
Tip 3: Selbst Barret erzielt mit einem Blitzschlag anfangs mehr Schaden als mit seinem Sturmgewehr.

FORMATION

te Helden während eines Kampfes mit der linken Pfeiltaste nach hinten, bis sie einen Kämpfer mit »Schutz«-Materia haben. Mit der rechten Pfeiltaste setzen Sie Ihren Rebellen in den Verteidigungsmodus. Für eine Runde attackiert er nicht und erleidet nur halben Schaden durch gegnerische Angriffe.

TRINKEN ist keine Lösung

TIP 5: Heiltränke sind teuer und stellen nur 100 Trepferpunkte wieder her. Der Zauberspruch »Genesung« heilt alle Hitpoints des ausgesuchten Gruppenmitglieds und kostet nur 5 Magiepunkte. Wichtig ist daher nur der Äther, der Ihnen neue Zauberenergie verschafft. Nach jedem Kampf heilen wir unsere angeschlagenen Helden in aller Ruhe im Menü.



Tip 5: Im Menü heilen wir unsere Kameraden.

DIREKTE Wege

TIP 6: Machen Sie sich ein genaues Bild des Raums, in dem Sie sich befinden, und laufen Sie direkt zum gewünschten Ausgang. Per »Hilfe«-Taste lassen sich alle Auswege dauerhaft anzeigen. Jeder Schritt in die falsche Richtung kostet Zeit und erhöht die Wahrscheinlichkeit eines zufälligen Angriffs. Sollten die ständigen Attacken Sie aufreiben, halten Sie während des Kampfes einfach die Tasten »Bild hoch« und »Bild runter« gleichzeitig gedrückt und bestätigen



Tip 6: Schnurstracks den Durchgang gefunden, sonst stürzen sich in Kürze mutierte Häuser auf uns.

POLYgone untersuchen

mit der OK-Taste – jetzt läuft Ihre Gruppe davon. **TIP 7:** Ist ein Objekt nicht im gerenderten Hintergrund, sondern als Polygonmodell vorhanden, lohnt es sich, es näher zu untersuchen. Das gilt für besiegte Gegner ebenso wie für Lokomotiven oder Rotoren.



Tip 7: Die (manipulierbaren) Loks bestehen aus Polygonen.

GELD satt **TIP 8:** Machen Sie sich keine Gedanken um Ihren Kontostand. Es gibt keinen Grund, nicht immer die besten Rüstungen, Waffen oder Materias zu kaufen. In Zufallsbegegnungen verdienen Sie genug Gil, um in der Shoppingmeile viel Spaß zu haben. Sollten Sie doch einmal pleite sein, läuft Ihre Truppe einfach eine Weile durch die Pampa und sucht Streit.

KOMBI-NATIONEN

TIP 9: Sind die Fassungen auf einem Gegenstand verbunden, können sie Materiaeffekte kombinieren. So wird aus den Steinen »Alle« und »Gewitter« der mächtige Zauberspruch »Blitz auf alle«. Oder aber Sie heilen mit einer »Alle«- »Genesung«-Kombination Ihre sämtlichen Kämpfer auf einen Schlag. Sie sollten also niemals verbundene Fassungen für nicht kombinierbare Materias verschwenden.

Materia VARIIEREN

TIP 10: Einige Gegner sind gegen bestimmte Zauber resistent. Attackieren Sie beispielweise ein Monster, das dem Element Feuer zuzuordnen ist, wird ihm ein »Feuer«-Zauber keinen Schaden zufügen. Ein gepanzerter Roboter ist fast immun gegen Gift und Feuer – verpassen Sie ihm allerdings einen Blitzschlag, wird ihn der folgende Kurzschluß zerstören. Um die richtige Auswahl im Kampf gegen ein bestimmtes Monster zu treffen, benutzen sie die Materia »Analyse«.



Tip 10: Red XIII hat den Gegner analysiert. Wir erfahren Namen und Level des Herrn Zemzelett.

Materia PFLEGEN

TIP 11: Behandeln Sie Ihre Steinchen gut: Diese werden es Ihnen mit stärkeren Attacken und mit Nachwuchs danken. Je öfter eine Materia angewandt wird, desto mehr Erfahrung sammelt sie und steigt so Stufe um Stufe auf. Nachdem alle Stufen durchlaufen sind, wird sie zur Meistermateria und spaltet ein neues Steinchen ab. Falls Sie also mehrere Materia der gleichen Sorte haben, geben Sie den erfahreneren Stein dem Helden, der ihn am häufigsten benutzen wird.



Tip 11: Dieser Stein ist aufgestiegen (2 Sterne).

Materia ZUORDNEN

TIP 12: Zauberspruchmateria modifiziert die Werte Ihres Trägers. Jeder dieser Steine verbessert die magischen Fähigkeiten und beeinträchtigt die Kampfkraft. Es ist nicht sinnvoll, einen guten Kämpfer wie Cloud mit Zaubersprüchen vollzustopfen, die er nur

selten einsetzt. Aeris hingegen sollten Sie zum wandelnden Materia-Arsenal ausbauen. Es folgt eine Tabelle sämtlicher Materia, in deren Besitz Sie in der Anfangsphase kommen können. Auch wenn nur ein Ort angegeben ist, können Sie die meisten Materia an mehreren Stellen finden oder erwerben.

Die ERSTEN Materia



Beschwörungsmateria: Wir rufen einen Chocoboreiter, der unsere Gegner ungespitzt in den Boden stampft.

Kleine Materia-Kunde

Name	Wirkung	Fundort
Zauberspruchmateria (Ermöglicht 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	Hoher Schaden/Flieger immun	Materialaden in Kalm
Behandlung	Kuriert Vergiftung	Materialaden in Kalm
Befehlsmateria (Ermöglicht 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
Beschwörungsmateria (Beschwört Helfer)		
Choco/Mog	Ein Chocobo rennt den Gegner nieder	Auf der Chocobofarm mit den Chocobos reden
Unterstützende Materia (Verbessert andere Materia)		
Alle	Weitet den Effekt der kombinierten Materia aus	Anfängerclub in Sektor 7
Nebenwirkung	Gibt der Waffe oder Rüstung einen Zusatzeffekt	Vom Bürgermeister Stock 62
Unabhängige Materia (Aktiviert Sonderfähigkeiten)		
Schutz	Träger wirft sich vor Kameraden	Aeris Garten
Chocobo Köder	Lockt Chocobos an	Chocobo Billy

Einstiegs-Lösung

Diese Anleitung wird Sie durch Ihre ersten zwölf Stunden begleiten. Wie es nach dem Sumpf weitergeht, erfahren Sie im nächsten Heft. Generell gilt: Reden Sie mit jedem. Dies gibt Ihnen nicht nur Hinweise auf Ihre Mission; zum Teil wird erst durch ein Gespräch mit Person A das Reden mit Person B möglich. Speichern Sie, wo Sie können, und halten Sie Ausschau nach den wichtigen Materias.

REAKTOR sprengen

TIP 13: Folgen Sie Ihrem Anführer Barret. Sobald Sie den Eingang zum Reaktor erreicht haben, sprechen



Tip 14: Die normale Attacke des Skorpions ist weniger gefährlich als der fiese Schwanzangriff.

Sie entweder Jessie oder Biggs an, diese öffnen die Türen. Mit dem Fahrstuhl und über mehrere Leitern geht's zum Reaktor. Nutzen Sie unbedingt den Speicherpunkt! Nachdem Sie den Zeitzünder betätigt haben, folgt der erste Endgegner.

TIP 14: Sobald der

Vorsicht STACHEL

Skorpion (800 HP) stark angeschlagen ist, hebt er seinen Stachel. Warten Sie, bis er ihn wieder senkt, sonst erwischt Sie ein gefährlicher Konterangriff. Barret erhält nach dem Kampf ein Sturmgewehr.

Jessie HELFEN

TIP 15: Nun läuft ein Zeitlimit. Rennen Sie zurück. Vergessen Sie nicht, Jessie zu helfen – die Arme steckt fest. Nach der Flucht fliegt der Reaktor imposant in die Luft.



Tip 15: Helfen Sie Jessie, die Zeit läuft gnadenlos...

Laßt BLUMEN sprechen

TIP 16: Sie folgen Barret und kommen auf eine Straße. Dort treffen Sie das freundliche Blumenmädchen Aeris. Seien Sie so nett und kaufen eine Blume. Laufen Sie nach unten weiter. Sie werden von Soldaten umzingelt, können sich aber mit einem beherzten Sprung auf den Zug retten.

SEKTOR 7

TIP 17: Folgen Sie den anderen bis zum Stützpunkt, rasten Sie und treten Sie Avalanche bei. In Sektor 7 gibt es einige Läden und einen Anfängerclub. Hier



Tip 17: Hinter dieser Tür lernen wir viel über die Menüsteuerung und finden eine »Alle«-Materia.

Noch ein REAKTOR

Schacht. Gehen Sie nach Norden. Von hier aus führt ein Lüftungsschacht zum Reaktor. Legen Sie Ihre



Tip 18: Um die Tür zu öffnen, müssen Ihre Leute alle drei Felder gleichzeitig drücken.

können Sie die Grundlagen der Menüsteuerung lernen. Von nun an können Sie auch Materia einsetzen.

TIP 18: Steigen Sie in den Zug. Wenn Sie nach einigem Gerenne wieder heraus springen, landen Sie in einem U-Bahn-

Schacht. Gehen Sie nach Norden. Von hier aus führt ein Lüftungsschacht zum Reaktor. Legen Sie Ihre Bombe und laufen den gleichen Weg wie beim ersten Reaktor zurück. Sie betreten nun einen Raum mit drei weißen Feldern, die Sie gleichzeitig drücken müssen. Laufen Sie weiter und lassen Sie sich vom Präsidenten von Shinra stellen.

HIN und HER

TIP 19: Der Techno-Soldier des Präsidenten (1200 HP) dreht sich stets zu seinem Angreifer hin. Sollte also einer Ihrer Streiter angeschlagen sein, greifen Sie den Roboter mit einem gegenüber stehenden Helden an und heilen den Verwundeten. Ist der Blechkamerad besiegt, explodiert er und reißt den armen Cloud in die Tiefe.

AERIS helfen

TIP 20: Sie erwachen in einer Kirche und treffen Aeris wieder. Bringen Sie das Mädchen heim. Sie müssen auf dem Weg gegen einige Turks kämpfen. Versuchen Sie, die Fässer vom Giebel der Kirche auf die Entführer zu werfen. Die beste Reihenfolge hierfür ist: Das linke und das rechte Faß in der hinteren Reihe, dann das rechte in der vorderen. Danach geht's weiter in einen kleinen Ort. Untersuchen Sie alles und verlassen Sie das Dorf im äußersten Nordosten. Nun entdecken Sie Aeris' Zuhause. Übernachten Sie dort, und schleichen Sie nachts heimlich aus dem Haus, ohne zu rennen oder Wände zu berühren.

TIFA retten

TIP 21: Im Süden des Dorfes geht es links durch ein Loch in der Wand zurück in Sektor 7. Aeris wartet dort und schließt sich Ihnen an. Sie erreichen einen Spielplatz und sehen Tifa verschwinden. Nehmen Sie Aeris mit und laufen Sie Tifa nach. Folgen Sie ihr über den Schrottplatz nach Norden.

EINKAUFSMÖGLICHKEIT

TIP 22: Cloud und Aeris befinden sich nun auf dem Wall Market, der aus drei übereinander liegenden Screens besteht. Vier Läden ermöglichen einen zünftigen Einkaufsbummel. Sie erfahren im rechts vom untersten Screen liegenden Bild, daß der Don eine

**Cloud
VERKLEIDEN**

Partnerin sucht und Tifa bei ihm ist. Leider läßt man Sie am oberen Ende des Markts nicht zum Don – zumindest Cloud nicht, der Don mag nur Mädchen. Cloud muß sich also als Cloudine verkleiden: Gehen Sie zur Boutique und informieren Sie sich über den trinkenden Schneider. Dann geht's in die Kneipe, wo Sie eben diesen überreden, ein Kleid zu entwerfen. Zurück in der Boutique kaufen Sie das Kleid. Etwas fehlt allerdings noch: Ab ins Fitness-Studio, wo Sie in einem Kniebeugenwettbewerb eine Perücke gewinnen. In der Boutique ziehen Sie sich um und gehen dann ganz nach oben zum Don.

**DAMEN-
WAHL**

TIP 23: Sie treffen Tifa beim Don und lassen sich von ihm begutachten. Je nach Kleid, Perücke und Accessoires wählt der Liebeshungrige einen Ihrer Helden aus. Es folgt eine Keilerei mit den aufdringlichen Angestellten und alle treffen sich beim Don im Schlafzimmer. Nach einem kurzen Verhör läßt der Fiesling Sie per



Tip 23: Der Don wählt eine der Damen aus.

LOK fahren

Falltür in der Kanalisation verschwinden.
TIP 24: Im Kanal wartet ein Wassermonster (1800 HP) auf Ihre Gruppe. Wenn Sie es erledigt haben, rennen Sie über den Lokfriedhof nach oben und fahren die beiden Lokomotiven beiseite. Weiter geht's zum Pfeiler von Sektor 7. Dort ist die Schlacht schon in vollem Gange. Der üble Reno legt eine Bombe, um den Pfeiler zu sprengen, und greift an.

**RENO in
die FLUCHT
schlagen**

TIP 25: Reno (1000 HP) ist brandgefährlich, da er Ihre Charaktere einen nach dem anderen in einer Pyramide fangen kann. Sollte das passieren, schlagen Sie auf die Pyramide ein, um sie aufzubrechen. Fügen Sie Reno genügend Schaden zu, dann macht er sich davon. Sie können die Bombe nicht entschärfen und flüchten ebenfalls mit einem Seil, woraufhin der gesamte Sektor 7 zerstört wird.

**Nach ganz
OBEN**

TIP 26: Frustriert landen Sie auf dem Spielplatz. Laufen Sie zu Aeris' Mutter. Hier erfahren Sie, daß es Marlene gut geht und schlafen erst mal aus. Am nächsten Tag gehen Sie noch einmal zum Don, befreien seinen Angestellten aus der Folterkammer und verlassen das Haus wieder. Am rechten oberen Bildrand kommen Sie zu einer Graffitiwand, an der ein Kabel hängt. Wenn Sie es ganz nach oben schaffen wollen, müssen Sie Batterien (aus dem Maschinenladen) in die Halterungen einsetzen.

**TREPPE
statt LIFT**

TIP 27: Oben stehen Sie vor dem kolossalen Shinra-Hauptquartier. Falls Sie sich einige Kämpfe ersparen wollen, laufen ihre Recken in den Seiteneingang und steigen schier endlos die Treppen hinauf. Im 59. Stockwerk attackieren Sie die Wachen vor den Fahrstühlen zur Rechten. Der Lift bringt Sie in den 60. Stock.



Tip 27: Nicht aufgeben, das Ende kommt bestimmt...

**An den
WACHEN
vorbei**

TIP 28: Sie können sich von links an den Wachen vorbei ins Treppenhaus schleichen. Rennen Sie bis zur nächsten Säule, sobald die Wachen sich umdrehen, und lotsen Sie Ihre Kameraden vorbei. Gelingt das nicht, müssen Sie kämpfen. Nach mehreren Fehlversuchen geht es auf jeden Fall weiter. Im 61. Stock reden Sie mit den Angestellten. Einer gibt Ihnen die Codekarte für Etage 62.

**AKTEN
wälzen**

TIP 29: Im 62. Stock ist das Büro des Bürgermeisters. Der verspricht Ihnen seine Codekarte bis Stock 65, falls Sie sein Paßwort erraten und ein Geschenk, falls es beim ersten Versuch gelingt. Bei seinem Gehilfen können Sie Hinweise erwerben. Es gibt vier Bibliotheken für die verschiedenen Forschungen. Jeweils eine Akte pro Bibliothek ist fehl am Platz und gehört in eine andere Abteilung. Jede Akte hat eine Nummer und einen Namen. Hat die falsche Akte beispielsweise die Nummer Fünf, so ist der fünfte Buchstabe ihres Namens ein Teil des Lösungswortes. Jetzt müssen Sie die gefundenen vier Buchstaben nur noch in die richtige Reihenfolge bringen.

**COUPONS
sammeln**

TIP 30: In Stockwerk 63 ist ein Rätsel, bei dem Sie Gegenstände gewinnen können. Der Computer unten rechts erlaubt Ihnen, drei Türen zu öffnen und so an einen Coupon zu gelangen, den Sie gegen ein Objekt tauschen können. Auf die folgende Art bekommen Sie alle Coupons. Gehen Sie rechts nach Norden und öffnen Sie zwei Türen, um an den links liegenden Coupon A zu kommen. Klettern Sie in den Luftscht, und kriechen Sie zu Coupon B. Öffnen sie eine weitere Tür für Coupon C, und steigen Sie durch den Luftscht zurück zum Computer, um die Coupons einzulösen.

**HÖHER und
HÖHER****Das
MIDGAR-
PUZZLE**

TIP 31: Im 64. Stock durchsuchen Sie die Spinde im Duschaum und können im Ruheraum schlafen und speichern. Danach geht es weiter zum 65. Stock.

TIP 32: In der Mitte dieses Stockwerks finden Sie ein Modell von Midgar, in dem einige Teile fehlen. Diese finden Sie in den gelben Truhen, die eine nach der anderen durch das Einfügen der Midgarteile entriegelt werden. Die richtige Reihenfolge variiert von Spiel zu Spiel. Am Ende bekommen Sie endlich die Codekarte für Stock 66.

HOJO folgen

TIP 33: Sie laufen geradewegs zur Toilette und klettern in den Lüftungsscht. Dort verfolgen Sie die geheime Shinra-Konferenz. Laufen Sie zurück und



Tip 33: Durch den Lüftungsschacht belauschen wir die Unterhaltung der bösen Shinra-Bosse.

folgen Sie Hojo in das 67ste Stockwerk. Reden Sie dort mit allen Leuten, und folgen Sie Hojo weiter bis zum linken Ende des Raums. Sichern Sie Ihr Spiel am Speicherpunkt. Schauen Sie in die violette Kammer; danach bringt Sie

der Fahrstuhl oben links in die nächste Etage.

AERIS
beschützen

TIP 34: Sie erwischen Hojo beim Experimentieren mit Aeris. Red XIII wird zu Aeris in den Käfig geworfen. Netterweise hilft er Ihnen im folgenden Kampf gegen einen Supermutanten. Schicken Sie Tifa los, um die schwache Aeris zu schützen.

Kampf dem
MUTANTEN

TIP 35: Der Mutant (1000 HP) ist hart. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie seine kleinen Helfer ignorieren oder alle auf einen Streich erledigen, da er sonst bloß wieder neue zaubert. Vermeiden Sie Nahkämpfe, stellen Sie Ihre Recken nach hinten und greifen Sie aus der Ferne an. Der Fiesling greift mit Gift an und ist selber dagegen immun.

Die **FAHR-**
STUHL-FALLE

TIP 36: Hojos Assistent ermöglicht Ihnen den Zugang zum 68. Stock. Gehen Sie zurück in Etage 66 und benutzen Sie den Fahrstuhl. Hier werden Sie von den Turks verhaftet. Man bringt Sie zum Präsidenten und danach in den Knast. Am nächsten Morgen ist die Zelle offen, und der Wärter ist tot. Mit dessen Schlüssel befreien Sie Ihre Kameraden. Folgen Sie Red XIII zurück zu der ominösen Kammer im Labor und dann der Blutspur zum Aufzug neben dem Speicherpunkt. Reden Sie mit Red XIII, und laufen Sie dann zum Treppenhaus rechts in den 69. Stock. Nehmen Sie eine der beiden Treppen in die oberste Etage.

VATER und
SOHN

TIP 37: Auf dem Dach des Gebäudes treffen Sie Rufus, den Sohn des Präsidenten. Der tapfere Cloud stellt sich ihm, während der Rest der Gruppe mit Aeris das Gebäude verläßt. Geben Sie ihnen jeweils mindestens einen Offensivzauber mit. Außerdem muß einer der Gruppe einen Heilzauber haben.

ABWÄRTS

TIP 38: Laufen Sie zum nächsten Fahrstuhl. Sobald Sie auf dem Weg nach unten sind, werden Sie nacheinander von zwei Gegnern vom Fahrstuhl gegenüber angegriffen. Red XIII kann nur seine Zauber oder Limit-attacken verwenden, da ein Nahkampf nicht möglich ist. Zuerst erscheint ein riesiger Roboter (1600 HP), gefolgt von einem Heli Gunner (1000 HP).

Zuerst die
KATZE

TIP 39: Nun muß Cloud gegen Rufus (500 HP) und seinen Panther kämpfen. Zuerst erledigen Sie die lästige Katze. Da das Tier eine Schutzbarriere für Rufus errichtet, sollten Sie auf Zauber setzen.

FLUCHT auf
dem Bike

TIP 40: Cloud läuft nach unten, wo er sich mit Tifa trifft. Die gesamte Gruppe entkommt. Es folgt ein Spiel im Spiel. Sie steuern Cloud auf dem Motorrad

– bleiben Sie in der Nähe des LKWs, um Ihre Freunde zu beschützen. Drängen Sie die Gegner gegen die Leitplanken, und bringen Sie die Fahrer so zu Fall, daß nachfolgende Bikes mit erwischt werden. Danach folgt ein letzter Endgegner.

An die frische
LUFT

TIP 41: Die erschöpften Freiheitskämpfer treffen sich vor den Toren Midgars. Der erste Kontinent steht Ihnen jetzt offen, um Sepiroth zu verfolgen. Wandern Sie nach Kalm im Nordosten.

Neues von
SEPIROTH

TIP 42: Im Gasthaus von Kalm trifft sich die gesamte Truppe; Cloud berichtet von seiner Vergangenheit mit Sepiroth. Am nächsten Morgen verfolgen Sie den Halunken nach Südosten.

CHOCOBOS

TIP 43: Nach einigem Suchen finden Sie neben riesigen Vogelspuren Bill und Billies Chocobofarm. Billy zeigt Ihnen, wie man wilde Chocobos fängt: Kaufen Sie ihm einen Köder und etwas Gemüse ab. So ausgerüstet laufen Sie auf den Chocobo-Spuren auf und ab, bis Ihnen ein Riesenvogel begegnet. Töten Sie die ihn begleitenden Monster, und werfen Sie dem Chocobo Gemüse zu, damit er nicht wegrennt. Sobald



Tip 43: Nachdem wir in Bills Chocobofarm den Chocoboköder und etwas Gemüse erstanden haben (1), gehen wir zu den Vogelspuren und fangen einen wilden Chocobo (2). Mit dem kommen wir an der Sumpfschlange vorbei (3).

SCHLANGE
meiden

der Kampf gewonnen ist, gehört das Viech Ihnen. Chocobos sind niedliche Reittiere, mit deren Hilfe Sie Sepiroth durch die Sümpfe im Osten folgen können, ohne von der übermächtigen Schlange erwischt zu werden. Reden Sie mit den Chocobos auf der Farm. Versuchen Sie »Wark«, und Sie bekommen einen Choco-Mog-Stein! Und dann ab nach Osten... **GUN**