

# Final Fantasy VII FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC\_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
| FINAL FANTASY VII
|
| FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
| Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
| patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

## \ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

## \ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

## \ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - North Mako Reactor
- 3B - Sector 5 Reactor
- 3C - Don Corneo's Mansion
- 3D - Sector 7 Slums
- 3E - Shinra Headquarters
- 3F - Escape From Midgar
- 3G - Kalm
- 3H - Mythrill Mine
- 3I - Fort Condor
- 3J - Yuffie Kisaragi
- 3K - Junon Harbor
- 3L - Shinra Cargo Ship
- 3M - Mt. Corel
- 3N - The Gold Saucer
- 3O - Gongaga Village
- 3P - Cosmo Canyon
- 3Q - Nibelheim
- 3R - Vincent Valentine
- 3S - Rocket Town
- 3T - Wutai
- 3U - The Sleeping Man And The Weapon Seller
- 3V - The Keystone
- 3W - Temple Of The Ancients
- 3X - City Of The Ancients

3Y - North Past The Snow Fields  
3Z - The Great Glacier  
3a - The Crater  
3b - Escape From Junon  
3c - Huge Materia  
3d - Underwater Reactor  
3e - Midgar And Nibelheim  
3f - Gelnika  
3g - Chocobo Breeding  
3h - Materia Caves  
3i - Shinra No. 26  
3j - Key Of The Ancients  
3k - The Sister Ray  
3l - The Waterfall Cave  
3m - Ultimate Weapon  
3n - Ancient Forest  
3o - Emerald Weapon  
3p - Ruby Weapon  
3q - The Northern Cave  
3r - Inside The Planet

---

\ 4 / AFSLUITING /

4A - Slotwoord  
4B - Credits

=====  
= 1 = I N T R O D U C T I E =  
=====

---

/ \_1\_ \  
\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]  
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]  
<http://www.gamechoice.nl>  
<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>  
<http://www.supercheats.com>

\_\_\_\_\_  
/\_1\_\\_\_\_\_\_  
\B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document.  
Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

\_\_\_\_\_  
/\_1\_\\_\_\_\_\_  
\C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

In Final Fantasy VII is er sprake van zogeheten random battles. Dat wil zeggen dat gevechten willekeurig plaatsvinden terwijl je door bepaalde gebieden en over de wereldkaart loopt. Wanneer ze beginnen is niet te voorspellen en er komt geen einde aan, vandaar dat deze gevechten logischerwijze niet in de walkthrough genoemd worden. Voor belangrijke gevechten tegen kleine of grote bazen worden natuurlijk wel genoemd inclusief de te gebruiken uitrusting en strategie. Voor de random battles is dat dus niet het geval.

Deze walkthrough is in een chronologische volgorde geschreven. Dat wil zeggen dat de hoofdstukken in de volgorde zijn geplaatst waarin je ze kunt spelen. Het hoeft niet, sommige dingen kun je eerder doen, maar ik heb er op deze manier structuur in gebracht. Als je de walkthrough precies volgt zal je vanzelf alle side quests halen en ondertussen verder spelen met het verhaal. Als je naar een locatie terug moet dan wordt er in de walkthrough verwezen naar het juiste hoofdstuk.

Richtingen kunnen op twee manieren aangegeven worden. Op de wereldkaart zal dat gebeuren met de windrichtingen noord, oost, zuid en west. Deze windrichtingen kan je achterhalen door het kaartje van de wereld in beeld te nemen en zo te zien welke kant je op gaat of staat. In dorpjes, bossen en andere gebieden gebruiken we gewoon links, rechts, boven en beneden. Deze richtingen slaan dan op hoe jij naar het beeldscherm kijkt en niet hoe jouw personage op dat moment staat. Links is dus links in het scherm, dat hoeft niet specifiek links van Cloud te zijn.

=====  
= 2 = G A M E =  
=====

\_\_\_\_\_  
/\_2\_\\_\_\_\_\_  
\A / VERHAAL /

Het verhaal van Final Fantasy VII is moeilijk te omschrijven. Is het niet vanwege de vele gebeurtenissen, dan is het wel omdat je aan het eind van het spel alweer een beetje kwijt bent hoe het ook alweer begon. In dit geval is dat met voormalig Soldier lid Cloud die zich bij de actiegroep Avalanche aansluit en een aantal Mako reactors opblaast. Daarmee halen ze zich een hoop problemen op de hals en worden gezocht door multinational Shinra.

Ook komt Sephiroth om de hoek kijken, een Ancient die er achter komt dat hij een experiment is en daarna op zoek gaat naar het beloofde land. Shinra is ook geïnteresseerd in dit land omdat ze denken dat er veel Mako en geld te

verdienen valt. Al snel blijkt dat Sephiroth andere plannen heeft en daar moet natuurlijk een stokje voor gestoken worden. Het voortbestaan van de planeet en al het leven er op hangt van Cloud en zijn vrienden af.

/ 2 \  
 \ B / PERSONAGES /

[CLOUD]

Cloud zat vroeger bij Soldier, een leger van Shinra. Nu helpt hij Avalanche en keert zich tegen Shinra. Hij lijkt een stoere en onverschrokken held, maar is hij wel wie hij denkt dat hij is?

[TIFA]

Net als Cloud komt Tifa uit Nibelheim. Na hem jaren niet gezien te hebben keert Cloud terug en sluit zich aan bij Avalanche waar Tifa ook lid van is. Tifa weet meer over het verleden van Cloud dan hijzelf.

[BARRET]

Officieel de aanvoerder van Avalanche, maar door Cloud een beetje naar de achterkant gedrukt. Hij geeft er alles voor de planeet van het hebbelijke Shinra te redden.

[AERIS]

Aeris is net als Sephiroth een Ancient. Ze wordt door een vrouw die niet haar moeder is onder handen genomen en wordt nu gezocht door Shinra. Cloud beschermt haar en ze vormt een belangrijke schakel in het verhaal.

[RED XIII]

Red is een beest dat door wetenschapper Hojo gebruikt werd voor experimenten. Als Cloud hem bevrijdt sluit hij zich aan bij het team. Na het achterhalen van de waarheid over zijn vader is hij vastbesloten de planeet te redden.

[YUFFIE]

Yuffie is een soort ninja uit het dorp Wutai. Ze zwerft de hele wereld rond op zoek naar Materia en sluit zich bij het team aan vanwege de Materia die er te halen valt.

[CAIT SITH]

Eigenlijk bestaat Cait Sith niet. Het is een kat op een grote Mog, maar het is een robot die bestuurd wordt door iemand van Shinra om Cloud en de rest te bespioneren. Weet zijn goede kant het slechte te overwinnen?

[VINCENT]

Vincent was vroeger een Turk, een speciale eenheid van Shinra. Hij is genetisch gemanipuleerd en kan van vorm veranderen. Hij leeft in verdriet omdat hij zijn geliefde kwijt is geraakt.

[CID]

Cid is een piloot die in opdracht van Shinra bezig was met het ruimteproject. Door een technische fout wordt alles afgeblazen, maar is het wel terecht dat Cid zijn vrouw daar voor verantwoordelijk houdt?

/ 2 \  
 \ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

- Boven - Beweeg speelfiguur naar boven
- Beneden - Beweeg speelfiguur naar beneden
- Links - Beweeg speelfiguur naar links
- Rechts - Beweeg speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

- Driehoekje - Menu
- Kruisje - Rennen
- Vierkantje - NIET IN GEBRUIK
- Rondje - Interactie

SCHOUDER:

- L1 - NIET IN GEBRUIK
- L2 - NIET IN GEBRUIK
- R1 - NIET IN GEBRUIK
- R2 - NIET IN GEBRUIK

STICKS:

- L3 - NIET IN GEBRUIK
- Linker Analooq - NIET IN GEBRUIK
- R3 - NIET IN GEBRUIK
- Rechter Analooq - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

- Start - NIET IN GEBRUIK
- Select - Hulpindicators

=====  
= 3 = W A L K T H R O U G H =  
=====

  3    
  A  / NORTH MAKO REACTOR /

Als de trein stil komt te staan verlaat de groep de trein en meppen ze twee bewakers neer. Zodra je de controle hebt onderzoek je beide bewakers om twee keer een Potion te krijgen. Daarna ga je achter je teamgenoten aan achter in beeld naar links het trappetje op. Boven in beeld zie je dan je team staan, benader ze om een gesprekje te starten waarin je ook even je naam (Cloud is standaard maar je kunt kiezen wat je wilt!) op moet geven. Ook moet je de grote man die aan komt lopen een naam geven, die standaard Barret heet. Als je weer de controle terug hebt volg je de teamgenoten die je op het scherm ziet lopen. Eenmaal binnen kan je op de loopbrug twee kanten op, rechtdoor of rechtsaf. Neem de route rechtsaf en loop de volgende ruimte binnen. Loop door tot Barret je aanspreekt en zich bij je aansluit. Praat dan met de andere teamgenoten die hier staan, Jessie en Biggs, zodat ze de deur open maken. Doe hetzelfde bij de volgende deur en loop dan schuin naar beneden en naar rechts een zijruimte in. Daar staat een kistje waar je een Phoenix Down uit haalt. Praat dan met Jessie die bij de lift op je staat te wachten en druk dan op de pijltjesknop om de lift te gebruiken. Beneden volg je Jessie de lift uit en daarna langs diverse smalle trappen naar beneden. Ga door het deurtje onder aan de trappen. Praat met Jessie en volg haar dan de trap af. Ze blijft verderop stil staan en vlak voor haar ligt een Potion op de grond. Klim dan via de ladders verder naar beneden en loop onder het beeld uit. Via de pijp en weer een ladder kom je bij een save point. Sla daar je spel op en loop dan verder naar rechts van het save point af via de loopbrug. Vlak voor het einde ligt een Restore Materia. Loop dan door naar het einde en Cloud zal onder leiding van Barret de bom plaatsen. Je gaat in gevecht met Guard Scorpion baas. Gebruik gewoon normale aanvallen en magie als je wilt. Ook de Limit

Breaks kan je gebruiken als je er aan toe komt. Je krijgt een belangrijke tip tijdens het vechten, namelijk dat je hem niet moet aanvallen als hij zijn staart omhoog heeft. Doe dat dan ook niet en wacht gewoon tot hij z'n staart weer naar beneden doet. Gebruik je tijd om eventueel te helen. Het gevecht levert je een Assault Gun op. Na het gevecht heb je tien minuten om hier weg te komen, dus ren terug naar het save point en beklim de ladders en pijpen om terug bij Jessie te komen.

Help haar los te komen en volg haar dan deze ruimte uit. Ren snel weer de trappen op naar de doorgang boven in deze ruimte en daar doorheen. Gebruik de lift om omhoog te gaan, stap daar uit en praat met Jessie en Biggs zodat ze de deuren weer voor je open maken. Volg ze naar de loopbrug en de boel zal ontploffen terwijl het team ontsnapt. Als het team zich opsplitst beklim je de trap en loop je links verder het beeld uit. Praat met het meisje dat ondersteboven wordt gelopen en kies voor de onderste optie. Zeg tegen haar dat hier niet veel bloemen zijn en koop er dan één van haar. Daarna gaat ze er vandoor, waarna jij achter haar aan het beeld uit loopt. Als je verder naar beneden loopt zie je links in beeld een glimmend blauw item, een Potion. Loop weer beneden het beeld uit om op straat terecht te komen. Vecht tegen de soldaten als je wilt, er zullen steeds een paar groepjes verschijnen die je steeds verder opjagen. Het zou een goed idee zijn gewoon steeds te vechten om ervaring op te doen. Uiteindelijk ben je omsingeld, maar je ontsnapt door op een trein te springen. Hier zitten ook je teamgenoten in. Na het gesprek volg je ze naar de volgende wagon waar je eens op je gemak met iedereen praat die daar zit. Wedge zal je ook een vraag stellen als je hem blijft aanspreken, dus wees aardig en vraag wat hij in gedachten had. Als je met Jessie praat krijg je uitleg over de stad Midgar. Praat dan nogmaals met iedereen en zeg tegen Jessie dat je uitkijkt naar wat ze zelf gemaakt heeft. Als je Barret benadert krijg je meer uitleg over hoe de mensen in Midgar leven. Daarna kom je op het station waar iedereen uit de trein stapt. Luister naar Barret en loop achter het team aan als ze weg lopen. Volg ze de schuilplaats in en praat met Barret zodat hij opzij gaat. Binnen ga je in gesprek, zeg dat je deze keer geen ruzie had met Barret. Daarna kan je het meisje een naam geven, haar standaard naam is Tifa. Als je de bloem van het meisje eerder hebt gekocht kan je die nu aan Tifa of het kleine meisje Marlene geven. Geef de bloem aan Tifa en probeer door de deur weer naar buiten te gaan. Gebruik net als Barret de flipperkast en spreek Barret beneden aan. Daarna ga je via de flipperkast weer naar boven om nogmaals met Tifa en Barret te praten nadat je hebt geprobeerd naar buiten te gaan. Zeg sorry tegen Tifa en je krijgt een flashback te zien. Van Barret krijg je eindelijk je geld.

/ 3 \  
 \ B / SECTOR 5 REACTOR /

Na dit hele gebeuren ben je ineens weer in de kelder, dus gebruik de flipperkast om weer omhoog te gaan en weer te praten met Barret en Tifa. Kies voor de onderste optie om aardig te zijn tegen Tifa. Stem toe om Barret uit te leggen hoe Materia werkt, want dit is ook voor jou handig om te weten. Let dus goed op zodat je weet hoe het werkt, dit is van belang voor de rest van de game. Na het gesprek ga je naar buiten. Voordat je verder gaat met het verloop van de game ga je nu eerst het stadje verkennen en inkopen doen. De item winkel zit helemaal links onder in het stadje. De deur zit onder het bord wat op een oranje G lijkt. Je kunt hier Materia kopen, maar Ice, Lightning en Restore heb je al wat van dus koop sowieso de Fire nog. Rechts van deze winkel zit de wapen winkel waar je bijvoorbeeld de Iron Bangle kunt kopen. Achter in de winkel zit ook een trap, ga daarmee omhoog en weer naar binnen toe. Als je hier met de man met de hond praat krijg je een lijst van Tutorials die Cloud je kan geven. Kies dus degene die je wilt bekijken en sluit af als je klaar bent. Praat met het meisje naast het save point in de kooi om er uitleg over te krijgen. Ook bij de mannen in de kooi kan je dingen leren. Tegenover de man

met de hond staat nog een persoon. Raap de All Materia op die voor de voeten ligt van die persoon. Open ook de schatkist die naar beneden komt vallen om een Ether te krijgen. Nu ben je voorlopig klaar met spullen verzamelen, dus verlaat deze ruimte, ga via de trap naar beneden en weer naar buiten. Loop nu het dorp uit via de doorgang rechts boven en steek dan rechtdoor over naar rechts naar het station. Stap de trein in waar je team al staat te wachten. Na het gesprek loop je naar Tifa om weer een blik op het scherm te werpen. Maar dan gaat ineens het alarm af en moet je vluchten. Er verschijnt steeds een timer in beeld en binnen de tijd moet je in de volgende wagon zijn anders word je opgesloten. In de eerste wagon praat je eerst snel met de man die rechts achter in beeld zit om van hem een Phoenix Down te krijgen.

Maak daarna dat je wegkomt uit die wagon en in de volgende wagon zie je helemaal links in beeld dichtbij het beeldscherm een man staan. Praat met hem en zeg ja om van hem een Hi-Potion te krijgen. Haast je dan de volgende wagon in. Terwijl je hier doorheen loopt passeer je iemand die een item van je steelt ga hem achterna en zeg dat hij er gloeiend bij is. Hij geeft het item terug, waarna je ook snel deze wagon verlaat. Uiteindelijk zal je de trein verlaten, of je nou het einde haalt of niet. Je komt in een tunnel terecht die je steeds verder naar achteren volgt. Je komt terecht bij beveiligingssensoren, waar je het kastje links ervan benadert waar een gat is en zegt dat je daar doorheen moet. Je ziet meteen een groen item, Ether, liggen. Raap het op en daal af via de diverse ladders. Helemaal links in beeld staat Wedge, beklim de ladder bij hem in de buurt en je komt uit bij Jessie. Links naast het openstaande luik ligt een Potion. Neem de route naar links vanaf haar positie en daal weer af via een ladder. Je ziet een save point en een wit zakje, dit is een Tent. Beklim de ladder naast Biggs en kruip verder naar de reactor. Rechts naast de opening waar je uit komt is een glijbaan die je kunt gebruiken om naar beneden te gaan. Loop dan naar links en ga door de deur onderaan de lange trap. Het is dezelfde route als eerst, dus spring over het gat, klim via twee ladders naar beneden, loop over de buis naar de volgende ladder en beneden sla je het spel op bij het save point. Loop van het save point af naar rechts via de loopbrug. Als je verder loopt krijgt Cloud weer een soort boodschap, deze keer in de vorm van een flashback. Benader de reactor om de bom te plaatsen en volg dan de hele route terug tot je uit komt bij het kleine deurtje onderaan de lange trap. Gebruik deze lange trap om naar boven te gaan, daarna ga je naar links en door de deur bovenaan het andere trappetje. Gebruik de lift om omhoog te gaan. Als je uit stapt zie je een kistje waar je een Ether uit haalt.

Loop door de doorgang naar links de controlekamer in. Hier moet je tegelijk met Tifa en Barret op de knop drukken om de deur verder rechts te openen. Als dat gelukt is ga je er doorheen. Je moet zodirect tegen een baas vechten, dus zorg dat je goed gebruik kan maken van Bolt en sla je spel hier op bij het save point. Volg de route daarna verder de reactor uit. Bij de splitsing word je ingesloten en komt President Shinra zelf opdagen. Na het gesprek met hem komt de baas Air Buster opdagen. Voordat het gevecht begint is hij al ingesloten, wat je een voordeel geeft in het gevecht. Wissel naar een personage dat achter hem staat en val hem daarmee aan. De machine draait zich om en doet een zware tegenaanval. Nu staat hij met z'n rug de andere kant op, dus val hem met een ander personage weer in de rug aan. Bolt is vrij effectief en Limit Breaks zijn ook goed te gebruiken. Binnen no time is hij dan verslagen. Na het gevecht krijg je een Titan Bangle. Daarna zeg je tegen Barret dat je het wel redt, waarna je alsnog naar beneden valt. Als je weer wakker wordt zit het bloemenmeisje weer naast je. Als het automatisch startende gesprek afgelopen is spreek je haar nogmaals aan en zeg je dat je haar wel herkent, als de bloemenverkoopster natuurlijk. Zeg dat je wel wat met haar wilt praten, waarna ze even aan haar bloemen gaat werken. Spreek haar weer aan en ze maakt zich bekend als Aeris, maar je kunt haar natuurlijk ook een andere naam geven. Er komt dan een man binnen lopen. Probeer deze aan te

spreken en daarna Aeris weer. De man, Reno, schijnt niet echt aan jouw kant te staan. Jij en Aeris gaan via de achteruitgang weg. Spring naar de trap die omhoog gaat en gebruik deze meteen. Loop verder en als je bij het gat komt is Reno er weer. Cloud spring naar de overkant, maar Aeris valt naar beneden. Zeg dat ze even moet wachten en klim dan verder omhoog. Hier staan een aantal tonnen geplaatst die je naar beneden kunt duwen. Je moet dan wel weten waar de soldaat bij Aeris staat, zodat je deze uitschakelt met de ton die boven hem geplaatst is.

Als je dit verkeerd doet moet Aeris zelf vechten. Iedere keer dat Aeris weer om hulp roept zeg je dat ze moet wachten en kies je de juiste ton om de belagende soldaat uit te schakelen. Dit is lastiger dan je denkt, omdat de tonnen soms gaan rollen of verkeerd vallen. Met Aeris vechten kan ook geen kwaad omdat ze dan al wat ervaring op doet. Uiteindelijk komt Aeris ook boven en loop je samen met haar over de houten balken. Ga via de balk bij het gat in het dak naar buiten om daar nog wat uitleg te krijgen van Aeris. Je gaat er samen met haar vandoor, dus loop over de daken naar rechts tot ze je roept en weer praat. Na dit korte gesprekje loop je verder naar links om uit te komen in het gebied waar Aeris woont. Volg het pad verder naar links om bij een save point uit te komen. Ga weer verder naar links het volgende gebied in en dan waar het kan naar boven om in het bewoonde gebied te komen. Steek over naar rechts en ga het gebied uit om in een mooie tuin uit te komen waar ook het huis van Aeris staat met een save point er naast. In de tuin zie je tussen de bloemen twee items liggen, Cover Materia en Ether. Als je beide items hebt ga je het huis van Aeris binnen. Zodra Cloud de naam Tifa noemt vraagt Aeris je of ze je vriendin is. Zeg maar van niet en ga een verdieping naar boven zodra het kan. Tijdens zijn slaap krijg je nog een stukje over Cloud te zien. Stap uit bed als hij weer wakker is en open het pakketje links van de slaapkamer deur om een Potion en Phoenix Down te krijgen. Ga de trap af naar beneden zonder dat Aeris het merkt en verlaat het huis. Loop naar links door de sloppenwijk terug zoals je gekomen bent. Bij de splitsing waarbij jij van boven komt ga je nu links. Daar staat Aeris ineens op je te wachten. Aeris neemt je mee het volgende gebied in, waar je de route via de kapotte weg volgt het volgende gebied in waar Aeris vraagt wat ze moet doen. Zeg maar dat je haar mee neemt naar Sector 7. Als ze verder loopt en verderop stil staat in de speeltuin spreek je haar weer aan. Terwijl je met Aeris praat op het glijbaan huisje komt er een koets aan gereden en Cloud denkt Tifa te herkennen. Volg de koets het beeld uit naar rechts en in het volgende scherm ga je boven het beeld uit een stadje binnen.

/ 3 \  
 \ C / DON CORNEO'S MANSION /

Zoals altijd als je in een stadje komt ga je eerst inkopen doen. Je zit nu in het onderste deel van het dorp waar een Item winkel te vinden is. Dit is ook aangegeven met het woord Item. Je moet echter de deur hebben die iets verder naar boven zit, omdat de deur onder het bord zelf niet in de winkel zelf uit komt. Als je alle items hebt die je wilt kan je nog naar de wapenwinkel in het bovenste gedeelte van de stad. Loop dus boven het beeld uit en ga op zoek naar het bord waar onder andere Gun in het roze op staat. Dit is de wapenwinkel, dus ga naar binnen en koop wat je wilt. Als je klaar bent met winkelen ga je terug naar het onderste gedeelte van het stadje. Loop rechts onder het beeld uit en je komt bij een fel verlicht gebouw met een aantal mensen er voor. Er staat een man met een rood hesje in de buurt van de in het zwart geklede portier. Spreek de man met het rode hesje aan en vraag naar Tifa om er achter te komen dat ze bij Don Corneo zit. Als je terug het dorpje in gaat naar links en dan helemaal naar boven gaat tot je niet meer verder kunt dan kom je vanzelf bij de ingang van het huis van Don Corneo. Als je met de portier spreekt kom je er echter achter dat er geen mannen naar binnen mogen. Daar moeten we dus een oplossing voor vinden, maar gelukkig heeft Aeris al een



mogelijkheid. Ga dus naar de kledingwinkel in de linker bovenste hoek van het onderste gedeelte van het stadje. Spreek de vrouw achter de balie aan en Aeris vraagt haar om een jurk. Verlaat de winkel weer en loop boven het beeld uit. Het eerste gebouw links van je ga je in, waar een groen bordje IN op de grond staat. Praat met de man die dicht bij je, rechts in beeld, op een kruk zit. Na een kort gesprekje vraagt hij wat voor jurk je wilt hebben. Kies voor iets dat zacht voelt en dat schittert (Shimmers dus, niet Shiny!). Keer dan terug naar de kledingwinkel waar je net vandaan kwam. Nu staat de man achter de balie, dus spreek hem aan om de Silk Dress te krijgen. Je hebt nog andere accessoires nodig, dus verlaat de kledingwinkel, loop boven het beeld uit en ga de tentconstructie binnen die je meteen in beeld ziet.

Praat met de man in het midden van de ruimte. Om van hem een pruik te krijgen moet je een wedstrijdje opdrukken doen. Luister goed naar de uitleg zodat je weet wat je moet doen. Zeg dat je het begrijpt als je het ook echt snapt en zeg dat je eerst nog wel even wilt oefenen. Als je dit wint, wat wel de bedoeling is, dan krijg je de Blonde Wig. Als je niet wint dan krijg je alsnog een pruik, maar een andere. Verlaat deze ruimte en loop onder het beeld uit. Rechts boven in dit gebied zit de winkel waar je Materia kan kopen. De verkoper zei eerst altijd dat hij gesloten was, maar als je hem nu aanspreekt gaat hij een gesprek met je aan. Hoor hem dus aan en zeg dat je hem wel wilt helpen. Verlaat de winkel en loop naar beneden. Ga het hotel binnen dat links onder in beeld zit en zeg dat je wilt overnachten. 's Nachts kan je dan een item kopen uit de machine, koop de duurste. De volgende ochtend ga je terug de Materia winkel binnen en geef je het item aan de verkoper om van hem de Diamond Tiara te krijgen. Verlaat de winkel en ga de tent in het midden van het beeld binnen. Neem plaats op een kruk en bestel een maaltijd, dat zal je zeventig Gil kosten. Als je het op hebt zeg je dat het best goed was om een Pharmacy Coupon te krijgen. Ga hier weer weg en ga de item winkel iets verder naar beneden binnen. Ruil de Pharmacy Coupon tegen een Digestive item. Ook hier ga je weer weg, loop helemaal naar boven het beeld uit en ga bij het groene bordje IN naar binnen. Helemaal links in deze ruimte, tussen de dansvloer en de keuken, zit een deurtje. Open het deurtje en geef de vrouw de Digestive. Van haar krijg je dan de Sexy Cologne. Verlaat de ruimte en loop naar beneden het beeld uit. Helemaal in de rechter onderste hoek van het stuk van het dorp staat een man die een beetje heen en weer loopt. Praat met hem tot je de Member's Card krijgt en loop dan meteen naast hem rechts het beeld uit. Spreek de portier in het zwart aan en ga naar binnen.

Links in de ruimte zijn twee deuren. Kies de deur naar de &\$#% Room, zeg twee keer dat je daar naar binnen wilt en ga naar binnen. Spreek de persoon aan die hier helemaal links zit, het is een vage versie van Cloud. Na dit incident kies je Huh uit beide opties. Zodra je kunt bewegen praat je met het meisje in het bijenpak om Lingerie te krijgen. Volg haar dan terug de hoofdruimte in en neem de deur in het midden naar boven. Praat met het meisje dat helemaal links zit en laat haar je make-up doen. Als dat gedaan is ga je de kleedkamer uit en ook dit gebouw. Neem Aeris weer mee terwijl je links het beeld uit loopt en ga naar de kledingwinkel links boven in dit gebied. Het is nu tijd om je om te kleden, dus ga de kleine paskamer in om dat te doen. Ook Aeris gaat zich omkleden, daarna ga je naar buiten en dan helemaal naar boven om weer bij Don Corneo's huis uit te komen. Praat met de portier en je mag nu wel naar binnen. Als de persoon achter de balie weg is ga je snel de trap op en helemaal naar links door de openstaande deur. Daal af via de trap en je vindt Tifa in de kamer waar je uit komt. Spreek Tifa aan zodra het kan om er achter te komen wat er aan de hand is en het plan en raap de Ether op die links tegen de muur ligt. Beklim de trap weer en ga door de eerste deur die je tegen komt, de grote versierde. Benader Don Corneo achter z'n bureau en hij zal z'n keuze gaan maken. Als je alles gedaan hebt zoals in de walkthrough staat dan zal Don Corneo jou kiezen. In zijn kamer raap je achter het bed, onder de blauwe bol, een Hyper op. Spreek de Don aan en zeg dat je hem ook wel wat vindt. Zeg hem

dat je voor alles in bent en geef hem dan een kus. Voordat het gebeurt komen Tifa en Aeris binnen om hem te confronteren. Na alle informatie die hij je geeft stelt hij je een vraag als je probeert weg te gaan. Kies voor de middelste optie en je wordt geloosd. Je krijgt dan een stukje te zien tussen President Shinra, Heidegger en Reeve. Daarna speel je weer verder nadat de groep in het riool is gevallen.

/\_3\_\  
 \ D / SECTOR 7 SLUMS /

Tifa en Aeris liggen op de grond, vraag of ze oké zijn en ze staan weer op. Spontaan begint het gevecht tegen Aps. Dit is een irritante baas, maar een echte strategie is er niet tegen hem. Sommige aanvallen die hij doet doen ook schade op hemzelf, wat natuurlijk mooi uit komt. Val gewoon frontaal aan met normale aanvallen, magie en natuurlijk Limit Breaks. Het enige wat je nog kunt doen is misschien een Hyper op Cloud gebruiken zodat z'n Limit Break balkje sneller vol raakt maar dat is niet echt nodig. Na het gevecht krijg je een Phoenix Down. Je ziet links in beeld een item liggen, dus ga er via het trappetje naar toe en raap er een Potion op. Ga dan terug en beklim het laddertje zodat je langs de richel verder kunt. Verderop ga je weer via een ladder het water in en een andere trap weer op. Vergeet niet de Steal Materia op te rapen en spring daarna naar beneden door het gat in de hoek. Steek over door het water en beklim de ladder om in het treinkerkhof te komen. Een belangrijke vijand in dit gebied heet Eligor. Als je geduld hebt en veel probeert kan je hier een item van stelen genaamd Striking Staff. Het kost misschien wat moeite, maar dit item is het zeker waar. Houd dat dus in de gaten. Ga de ingang van de trein direct naast het save point binnen en verlaat deze weer aan de andere kant. Onderzoek de ton die hier staat om een Hi-Potion te vinden. Beklim de ladder rechts van het save point en raap nog een Hi-Potion van het dak. Loop daarna verder over het dak de volgende wagon op. Bij de omgevallen constructie ga je links de trein af en naar de ton iets verder naar boven. Hier zoek je naar een Echo Screen. Loop weer terug naar beneden, maar ga nu tussen beide treinen en onder de omgevallen constructie door. Ga dan meteen de rechter trein in en raap het Potion op. Loop door en ga er aan het eind naar rechts uit om meteen een ladder te beklimmen om op de volgende trein te komen. Een stukje verderop klim je alweer terug naar beneden, daarna ren je naar boven en dan de trein rechts in. Loop door de trein naar boven en als je er verderop uit gaat raap je een Potion op. Verlaat dan dit gebied door boven het scherm uit te lopen.

In de hoek links in beeld zie je al een item liggen, ga er naar toe om weer een Potion te pakken. Als je op de plek van het Potion bent zie je links in beeld een ton staan. Daar kan je een Ether uit halen. Ga terug naar het midden van het gebied, daar zie je een locomotief staan. Stap daar in zodat een trein die dwars staat naar links geduwd wordt. Loop dan rechts om de locomotief heen en stap dan in de andere locomotief die naast de wagon staat. Als deze ook naar links gereden is klim je op de wagon tussen de locomotieven en raap je een Hi-Potion op. Spring vanaf hier naar de bovenste locomotief en ga verder naar links en de trap af aan het einde. Als je de Striking Staff nog wilt, steel die dan nu nog van een Eligor. Zo niet of heb je hem al dan loop je hier links boven het scherm uit en dan weer links door het beeld. Hier begint het spannende stuk waarin Barret en Wedge de steunpilaar verdedigen. Wedge komt naar beneden vallen en daarna gaat het hek open zodat je verder kunt. Sla het spel op bij het save point onder aan de trap en zorg dat je voorbereid bent op een gevecht tegen een baas. Verdeel dus je Materia goed en rust de juiste wapens uit. Daarna ga je via de trappen naar boven toe om daar Barret aan te spreken die daar staat te schieten. Je krijgt nog even de kans jezelf beter uit te rusten, vooral omdat Barret ook weer van de partij is. Daarna begint het gevecht tegen Reno. Houd in ieder geval je HP redelijk hoog zodat hij je niet met één aanval uit kan schakelen. Verder heeft hij een aanval waarmee hij

een personage opsluit in een piramide. Val dan de piramide aan om het personage te bevrijden. Verder is het gewoon een kwestie van magie en Limit Breaks gebruiken totdat Reno er vandoor gaat en je een Ether krijgt voor de moeite. Spreek Tifa aan en probeer het paneel te gebruiken. Je ziet dat de slechterik Tseng onze Aeris ontvoerd heeft. Praat daarna nog een keer met Tifa terwijl Barret een ontsnappingsroute ontdekt. Ga dus naar Barret en grijp hem vast. Als dit hele gebeuren voorbij is en het gesprek dat volgt ook lopen Tifa en Barret achter Cloud aan. Zodra je weer kunt lopen doe je dat langs de route totdat Tifa en Barret komen. Keer dan terug naar de speeltuin waar je vandaan kwam om naast de poort een Sense Materia op te rapen.

Volg dan de route langs de opgebroken weg zoals je die net wilde gaan volgen. Als je daar voorbij bent loop je naar rechts en dan bij de afslag naar boven het beeld uit. Loop door het bewoonde gebied helemaal naar rechts en ga het beeld uit bij de lichtstraal. Je komt uit bij het huis van Aeris, waar je naar binnen gaat en met Elmyra praat die je wat uit zal leggen over Aeris. Na alle uitleg en flashbacks probeer je het huis te verlaten. Als Tifa en Barret er zijn ga je ook echt naar buiten. Ga links het beeld uit en doe weer hetzelfde in het bewoonde gebied, maar ga eerst het huisje binnen dat hier in de rechter onder hoek zit. Beklim de trap en spreek het jongetje aan. Er is een kans dat je van hem een Turbo Ether krijgt. Verlaat dan het huisje en ga links het beeld uit. Bij de afslag ga je links, via de opgebroken weg, door de speeltuin en rechts boven het beeld uit. Volg de route naar boven en je komt in Wall Market, het stadje waar Don Corneo woont. Het verschil is dat nu ook de Materia winkel open is, dus doe daar inkopen als je wilt en regel misschien nog wat items in de item winkel als dat nodig is. Natuurlijk kan je nog wapens checken in de daarvoor bestemde winkel. Vergeet ook niet dat je ook kunt verkopen. Als je klaar bent praat je in de wapenwinkel met de man die helemaal links staat, dus niet de wapenverkoper zelf. Koop van hem de Batteries en verlaat de winkel weer. Ga helemaal naar boven richting het huis van Don Corneo. Hier staan wat kinderen die rechts het scherm uit rennen, ga er achter aan. Beklim hier de draad waar het jochie voor staat te kijken. Boven spring je naar links om daarna onder de draad door naar rechts te lopen. Klim nog niet verder maar spring eerst naar rechts en plaats de eerste batterij. Loop en spring omhoog op de propeller. Spring verder door naar links op de rails en plaats bij de slagboom de tweede batterij. Klim via de slagboom en de kabel er na verder omhoog. Je moet nu naar de slingerende stang springen. Spring als hij jouw kant op komt en begint te piepen, je laat vanzelf weer los. Klim via de pijp het beeld uit en daarna verder via een kabel. Laat je via de hangende kabel zakken om de laatste batterij te plaatsen. Je krijgt dan een Ether. Klim naar beneden via de meest linker pijp en spring weer op het juiste moment op de stang. Nu is het gewoon weer een kwestie van omhoog blijven klimmen langs pijpen en kabels totdat je terecht komt in het hoofdkwartier van Shinra.

/ 3 \  
 \ E / SHINRA HEADQUARTERS /

Meteen voor de deur is een save point, maar voordat je kant opslaan moet je eerst een keuze maken. Kies er voor om Shinra binnen te sluipen en niet binnen te vallen. Sla je spel op als je wilt en loop links het beeld uit door de opening. Bij het groene lampje ga je rechts om in het trappenhuis uit te komen. Je moet hier echt voor een vrij lange tijd alleen maar de trappen naar boven volgen, maar houd wel goed alles in de gaten. Ergens halverwege ligt er namelijk een item voor het oprapen, een Elixir. Daarna klim je dus nog een groot stuk verder tot je terecht komt bij de doorgang met een groene lamp. Hierdoor kom je terecht in het hoofdkwartier van Shinra. Op deze verdieping steek je naar rechts over om de mannen bij de lift te verslaan. Na het gevecht raapt Cloud de Keycard 60 op. Stap in één van de liften en gebruik het paneel om naar verdieping zestig te gaan. Je kunt nog wat met Barret en Tifa praten voordat je er bent. Loop dan de lift af en meteen via de smalle zijgang naar

links en dan de kamer in die daar is. De groep splitst zich op en Cloud moet de overkant zien te halen zonder dat de bewakers hem zien. Je moet dus door de deur rechts in deze kamer en voorbij de eerste twee bewakers komen naar het midden van de ruimte. Je kunt de beelden gebruiken als dekking. Als je zelf in het midden bent gekomen moet je ook nog Barret en Tifa naar de overkant helpen door op het juiste moment te seinen. Als dat gelukt is moet jij weer voorbij de tweede set bewakers sluipen naar rechts tot je achter het derde beeld staat. Dan moet je Tifa en Barret weer seinen. Als je hen naar binnen geloodst hebt ga je er vanzelf achter aan. Gepakt worden is niet zo heel erg. Je moet dan een gevecht leveren en daarna weer opnieuw beginnen in deze ruimte. Als je de kamer aan de overkant bereikt hebt ga je met de trap omhoog. Op deze verdieping spreek je met de werknemers. Één van hen zal je vragen wat je hier doet, geef geen antwoord door alleen de puntjes te kiezen en je krijgt van hem de Keycard 62. Ga terug naar de trap waar je vandaan kwam en gebruik de andere trap om verder omhoog te gaan. Op de volgende verdieping ga je helemaal naar links een kantoortje binnen om daar met burgemeester Domino te praten.

Hij zegt dat hij je z'n kaart geeft als je het wachtwoord goed raadt. Ga naar buiten en praat met de man die naast de deur staat. Vraag hem om hulp en geef hem het geld. Het is de bedoeling dat je op deze verdieping het wachtwoord gaat achterhalen. Er zijn hier vier kamers met archieven en buiten naast de deur hangt de titel van het archief. Lees de titel van het archief en ga de ruimte binnen. Één van de archiefkasten bevat een document dat niet bij dit onderwerp hoort en dus fout geplaatst is. Zoek dit document op en check het nummer dat vooraan staat. Dit nummer geeft de positie aan van de letter die je zoekt in dezelfde titel. Bijvoorbeeld, je checkt de archieven en je komt er achter dat het document met de titel 7 Economic Report: Anti-Shinra Activities niet goed geplaatst is, dan heb je dus het nummer zeven. Zoek de juiste letter dan uit de zin, in dit geval is de zevende letter de I uit Economic. Noteer de gevonden letter en herhaal dit bij de andere drie afdelingen. Let er wel op dat iedere archiefkast twee documenten bevat en iedere kamer dus zes. Als je de vier letters hebt is er waarschijnlijk makkelijk een woord te vormen. Ga hiermee terug naar burgemeester Domino, die je nog een overzicht geeft van de mogelijkheden ook. Eitje toch? Als je het in één keer goed hebt krijg je naast de Keycard 65 ook een Elemental Materia. Keer terug naar het trappenhuis en neem de trap naar boven. Waar je uit komt zie je onder in beeld een ruimte met een computer. Ga daar in en gebruik de computer dan ook. Je hebt toestemming om drie deuren tegelijk te openen, dus maak er goed gebruik van. Verlaat de ruimte en volg de buitenste muur van deze verdieping naar rechts en de bocht om naar boven en dan weer naar links tot je bij de eerste deur komt. Er zijn er hier twee, maar open de deur die verticaal geplaatst is. In het stukje waar je nu bij kunt zijn twee horizontaal geplaatste deuren. Open de meest linker en ga de kamer in die nu beschikbaar is om daar de A Coupon op te rapen. Klim hier in de ventilatieschacht en kruip naar de volgende ruimte, bij de splitsing naar boven dus.

Hier vind je de B Coupon. Verlaat de ruimte via de deur en open de deur links van je. Nu kan je ook de volgende kamer in om daar een C Coupon te vinden. Ga dan de kamer uit, terug naar rechts en de andere kamer weer in. Klim in de schacht, kruip naar beneden en naar rechts om bij de computer uit te komen. Wissel je coupons in tegen een Star Pendant, Four Slots en een All Materia. Je bent nu klaar op deze verdieping, dus keer terug naar het trappenhuis en ga weer een verdieping omhoog. In de ruimte helemaal links kan je uitrusten om op te knappen en ook je spel opslaan, wat wel een slim idee zou zijn. In de kamer rechts van het save point staan links in de hoek wat automaten. Gooi hier geld in, maar je zult niks krijgen. Het nut hiervan wordt later wel duidelijk. Boven de ruimte met de automaten is een andere kamer met kluisjes. Doorzoek de kluisjes voor een Ether en een Phoenix Down. Ook op deze verdieping is nu niks meer te doen, dus keer terug naar de trappen en ga weer omhoog. Op deze verdieping moet je een schaalmodel compleet maken. Naast de trap waar je

vandaan komt staat een kistje dat gesloten is. Verder zijn er nog een aantal afgesloten kistjes op deze verdieping. Er is echter één kist die wel open kan, dus ga er naar op zoek en haal er de Midgar Parts uit. Ga dan de ronde ruimte in het midden van de verdieping binnen en plaats de Midgar Parts. Nu is er weer een ander kistje te openen, waar je nieuwe onderdelen uit haalt en opnieuw plaatst in het schaalmodel. Herhaal dit tot alle onderdelen geplaatst zijn (Er blijft één beschadigd gedeelte over in het schaalmodel!), waardoor het kistje in het trappenhuis geopend kan worden. Daar kan je de Keycard 66 uit halen, waarna je meteen een verdieping omhoog gaat. Ga meteen naar de toiletten in de linker bovenste hoek van de verdieping. Als je een toilet in gaat kan je de ventilatieschacht in klimmen. Doe dat dus en kruip verder om bij het volgende rooster een vergadering af te luisteren. Als de vergadering afgelopen is kruip je terug door de schacht en verlaat je de toiletten. Volg Hojo de wetenschapper naar de volgende verdieping.

Blijf hem volgen zodat je een gesprek van hem af kunt luisteren. Als Hojo weg is gebeurt er nog iets met Cloud. Loop achter de kisten langs naar rechts en open het kistje in de hoek voor een Poison Materia. Sla je spel ook op bij het save point en bereid je voor op een gevecht tegen een baas. Rust de Star Pendant uit en ook de combinatie tussen Poison Materia en Elemental Materia (In gekoppelde slots!) kan handig zijn. Zet ook al je personages op de achterste rij. Bij de rode lamp dichtbij je is een liftje waarmee je een verdieping omhoog gaat. Stap uit en je vindt Aeris. Je mag haar echter niet zomaar mee nemen, je moet eerst een gevecht leveren. Je moet nu kiezen wie er met Aeris vandoor gaat, dus kies Tifa of Barret. Degene die je niet kiest zal meedoen aan het gevecht. Je maakt ook kennis met Red XIII die je even een naam moet geven. Daarna begint helaas het gevecht zodat je hem niet kunt voorbereiden. Hij heeft echter al wat mogelijkheden tot zijn beschikking. Deze baas is irriterend omdat hij Poison kan doen. Antidote gebruiken heeft waarschijnlijk weinig zin, omdat je meteen weer besmet kunt raken. Houd dus zo veel mogelijk gewoon je HP op peil en val aan met magie en Limit Breaks. Negeer de kleine vijandjes volledige en richt alle aanvallen op de baas die achter ze staat. Na het gevecht krijg je een Talisman. Je kunt de groep splitsen zoals je zelf wilt. Als je dat gedaan hebt raap je de Enemy Skill Materia op die in de tank ligt waar Aeris in zat. In de hoek links onder van de ruimte raap je twee Potions op. Er staat hier nog een ventje op de loopbrug, praat met hem om de Keycard 68 te krijgen. Volg hem dan terwijl hij vlucht en raap nog twee Potions op onderweg. Ga naar het trappenhuis en daar een verdieping omlaag. Houd op deze verdiepingen je vijanden in de gaten als je tegen ze vecht. Van Moth Slashers kan je Carbon Bangles stelen en van Soldier: 3RD een Hardedge voor Cloud. Daal af naar de verdieping met de grote rode vergaderzaal. Onder die zaal zitten twee liften. Als je instapt en de lift wilt gebruiken word je gevangen genomen door de Turks. Na het verschijnen bij President Shinra zit het hele team opgesloten in een aantal cellen.

/ 3 \  
 \ F / ESCAPE FROM MIDGAR /

Check je celdeur om aan iedereen te vragen hoe het met ze is. Als je alle gesprekken gehad hebt ga je wat rusten. Zodra je wakker wordt kan je de cel uit, doe dat dus en onderzoek de bewusteloze bewaker. Maak Tifa wakker, volg haar naar de bewaker en spreek haar aan. Terwijl zij Aeris helpt ga jij naar Red XIII en Barret om ze uit hun cel te halen. Spreek Barret aan en volg hem. Als Red XIII weg is spreek je Tifa aan om verder te kunnen. Ga naar Red XIII die links in het grote gebied op deze verdieping zit. Spreek hem aan en volg hem verder langs de kisten naar de hoek met het save point. Stap dan in het liftje om naar de volgende verdieping te gaan. Volg het bloedspoor naar het trappenhuis en weer omhoog. Op de volgende verdieping gaat het verder, dus volg het naar links en via een trap nog verder omhoog. Loop naar het bureau van President Shinra om hem daar dood aan te treffen en er achter te komen dat

Sephiroth nog leeft. Als Rufus in z'n helikopter verschijnt loop je naar boven en door het kleine deurtje. Na het gesprek is de groep opgesplitst, waarna je met Aeris kunt lopen. Rust de Materia opnieuw uit, waarbij Bolt een belangrijke rol speelt. Als je dit gedaan hebt ga je via een omweg naar één van de liften onder in dit gebied. Als je de lift gebruikt moet je tegen een baas vechten. Alleen magie en Limit Breaks zijn effectief omdat hij simpelweg niet te bereiken is, dus maak er optimaal gebruik van. Als je de eerste tank verslagen heeft komt er een helikopter die je ook nog moet verslaan. Houd gewoon dezelfde strategie aan en je HP op peil dan komt het wel goed. Hierna gaat de game over naar Cloud, waarvoor je eerst weer de Materia goed moet zetten. Rust bij hem Lightning en Elemental uit in een gekoppelde slot van z'n bescherming om hem te beschermen tegen die aanvallen. Als je er klaar voor bent ga je het gevecht met Rufus aan. Schakel eerst dat beest uit dat naast hem staat. Als dat beest een Barrier maakte rond Rufus, ga dan vooral over op magische aanvallen. Dit gevecht is niet al te moeilijk. Als het voorbij is gaat Rufus er vandoor met een helikopter. Je krijgt dan twee nieuwe items.

Loop naar rechts de hoek om terug naar binnen door het deurtje en daal af naar de vorige verdieping. Spreek Tifa aan en daarna wissel je terug naar Aeris. Maak het team klaar om tegen een volgende baas te vechten. Deze is ook weer zwak tegen Bolt. Je hebt ook nieuwe bescherming gekregen net, dus maak daar gebruik van. Rust bij iemand Elemental en Fire uit in zijn of haar bescherming in gekoppelde slots. Ook Restore en All is weer een goede combinatie. Bepaal nu alvast wie er in je team komen, straks kan je het nog instellen wie dat zijn. Probeer alles dus zo goed mogelijk in te richten en probeer door de voordeur naar buiten te lopen. Tifa komt ook opdagen en je krijgt een cool filmpje te zien. Tijdens de uitleg krijg je nog een kans om je team te vormen en alles goed uit te rusten, daarna begint de mini game. Met vierkantje en rondje kan je de motorrijders meppen. De bedoeling is ze van de vrachtwagen af te houden. Je hebt zelf een levensbalk maar die raakt zo langzaam leeg dat je er niet eens op hoeft te letten. De balkjes van je teamgenoten zijn wel belangrijk, want deze nemen af als de motorrijders de vrachtwagen beuken. Zorg dus dat ze niet rood blijven tot aan het einde van de weg en je hebt de mini game doorstaan. Er kwam echter een groot voertuig achter je aan en daar moet je nu tegen vechten. De eerste aanval is van hem omdat je in je rug wordt aangevallen. Maak veel gebruik van Bolt en houd je HP in de gaten. De fysieke aanvallen zijn echt niks, maar je moet iets meer oppassen voor z'n magische vuuraanvallen. Aan het eind krijg je nog een Star Pendant. Er vindt een gesprekje plaats, daarna kan Cloud met iedereen praten. Vraag aan Tifa of ze reizen haat, aan Aeris of ze bezorgd is en tegen Barret zeg je dat Marlene vast wel veilig is. Als je het beeld uit wilt lopen zeg je dat je er klaar voor bent om te gaan. Je moet dan het team splitsen in twee groepen, daarna kan je echt het beeld uit lopen om op de wereldkaart terecht te komen.

/ 3 \  
 \ G / KALM /

In het noordoosten vanaf Midgar ligt het stadje kalm. Voordat je daar naar toe gaat is het slim je eerst even aan te laten vallen door een vijand genaamd Custom Sweeper. Rust dan wel de Enemy Skill Materia uit zodat je van die vijand de Matra Magic mogelijkheid kan leren. Met een beetje mazzel kan je van deze vijand ook de Atomic Scissors stelen. Als het gelukt is of je dit niet wilt dan ga je op weg naar Kalm, een stadje dat van de buitenkant te herkennen is aan een groen en blauw huisje. Meteen als je in het stadje bent zie je de Inn. Ga hier naar binnen en via de trap naar boven. Hier zijn ook je andere teamgenoten weer. Cloud gaat nu een heel stuk uitleggen over zijn verleden en ook over Sephiroth. In de flashback ga je in gevecht met een groot monster, maar Sephiroth vecht met je mee. De vijand is dan ook zo verslagen. Daarna komt Cloud samen met Sephiroth terug in Cloud's thuisstad Nibelheim. Loop het stadje in en tussen alle gesprekken door ga je het huis in waar Tifa woont.

Dat is het tweede huis van het rijtje dat rechts in het stadje staat. Tifa vraagt dan of je haar huis binnen ging, dus zeg ja. Beklim de trap naar de tweede verdieping, daar zie je een piano staan. Ga Tifa's kamer binnen en weer vraagt Tifa of je dat echt gedaan hebt. Als je de piano wilt bespelen vraagt Tifa wat je er mee gedaan hebt. Zeg dat je alleen een beetje hebt lopen pingelen. Het is belangrijk dat je het deuntje dat Cloud gaat spelen noteert voor later gebruik. Als je dit allemaal gedaan hebt verlaat je Tifa's huis en ga je naar de Inn van dit stadje. Dat is het meest linker gebouw in het stadje waar Sephiroth ook naar binnen ging. Spreek hem aan op de tweede verdieping totdat je kunt zeggen dat je gaat slapen. Zeg dat dan ook zodat je de rust neemt en de volgende dag weer verder kunt. Praat weer met Sephiroth en Tifa komt opdagen als gids. Er wordt een foto gemaakt en het groepje gaat op weg. Loop over de hangbrug en praat met Tifa zodat je verder kunt. Als je bij Sephiroth komt stort de brug in en vallen ze alle drie naar beneden. Volg het pad langs de rotsen en ga door de doorgang als je die ziet. Binnen neem je de route naar rechts en boven in beeld naar buiten. Na het gedoe bij de Mako fontein vindt de groep de weg naar de Make reactor. Loop de brug naar de reactor op en volg Sephiroth naar binnen door over de pijpen te lopen en bij de kettingen naar beneden te klimmen. Ga dan rechts door de openstaande deur de reactor binnen achter Sephiroth aan. Als je bij hem bent praat je tegen hem. Hij zegt wel onderdeel kapot is en dat je die dicht moet draaien, dus doe dat ook en spreek hem weer aan. Kijk dan door het raampje van het andere onderdeel. Sephiroth draait door en dit stukje van de flashback houdt op.

Laat Barret zeggen dat Cloud door moet praten zodat hij verder gaat met een andere flashback. Je gaat vanzelf het grote huis binnen, daar moet je op zoek gaan naar Sephiroth. Ga de trap op die je ziet naar boven en dan naar rechts. Ga naar rechts de kamer in en door de volgende deur de andere kamer in. De ronde stenen muur hier heeft een geheime doorgang. Daar ga je doorheen om dan de trap helemaal naar beneden te volgen. Volg de voor de hand liggende route door de gang om Sephiroth te vinden in de bibliotheek van het huis. Hij wil nu alleen zijn, dus verlaat de kamer weer. Als Cloud wakker wordt verlaat je z'n kamer en ga je naar rechts. Steek over naar de andere kant en ga weer door de kamers heen naar de bibliotheek in de kelder. Ga daar naar boven, door de gang heen en naar Sephiroth. Hij gaat een verhaal houden en als hij de kamer verlaat ga je weer terug zoals je gekomen bent. Verlaat ook het grote huis en ga naar het dorpsplein. Check het huisje boven de blauwe Shinra soldaat. Na het filmpje ben je dan terug in de reactor. Klim via de kettingen naar beneden en ren naar rechts de doorgang door achter Tifa aan. Spreek haar aan als ze op de grond ligt en volg Sephiroth de Jenova kamer in. Na alles wat zich daar plaats vindt is de flashback voorbij. Zeg tegen Barret dat hij even moet wachten en dan dat het allemaal prachtig is. Zodra je de controle terug hebt ga je even snel terug naar boven. Naast het trapgat staat een kast. Open de kast en Cloud zal zeggen dat hij niet bij het item kan dat er in staat. Blijf de kast openen en sluiten en uiteindelijk krijg je de Megalixir. Praat met de rest van het team beneden bij de balie om de PHS, waarmee je het team kunt samenstellen, in ontvangst te nemen. Ga naar buiten en praat met de mensen als je wilt. In het huisje rechts van de Inn vind je in de kast onder de trap een Ether. In het huisje rechts van dit huisje ga je een verdieping naar boven om daar nog een Ether uit een kastje te halen. Ga weer een huisje verder naar rechts, weer naar boven en neus weer in de kasten om een Guard Source te vinden. Beneden ga je helemaal naar links en de spiraaltrap op. Open de kist voor een Peacemaker. Verlaat het huisje en steek over naar rechts via het plein. Hier staat nog één huisje alleen, ga daar naar binnen en kijk in de trapkast voor een Ether. Nu kan je naar buiten gaan en gaan winkelen (Nieuwe Materia te koop!) als je de trap op gaat naar de winkeltjes.

Je moet nu een aardig stuk over de wereldkaart lopen. Pak je kaart er bij en loop naar het oosten. Midden in een groot graslandschap tref je daar een boerderij aan. Ga er naar toe, het huis binnen en praat met Choco Bill. Zeg ja en hij zal je vertellen over het moeras en hoe je een chocobo krijgt. Als je hem nog een keer aanspreekt zal hij zeggen dat hij Sephiroth heeft gezien. Ga naar buiten en loop achter de wei langs naar het grote witte gebouw waar de stallen zijn. Hier staat Choco Billy, zeg tegen hem dat je wel een chocobo wilt. Hij heeft ze echter niet meer dus je zult hem zelf moeten gaan vangen. Luister naar de uitleg van Billy als je wilt weten hoe je dat voor elkaar kan krijgen. Rond het gesprek af en koop de Chocobo Lure van hem voor het bedrag dat hij vraagt. Ook kan je bij hem wat soorten Greens kopen voor de chocobo's, dus koop een stuk of twee of drie Mimett Greens. Ga weer naar buiten en praat met de chocobo die het dichtst bij het beeld is. Kies gewoon de bovenste optie, neem de Choco/Mog Materia in ontvangst na het dansje en verlaat de boerderij om op de wereldkaart terug te komen. Je kunt dus de chocobo's vinden in de gebieden met de pootafdrukken, maar voordat je dat gaat doen ren je eerst wat rond op zoek naar een vijand genaamd Mu. Van dat beestje kan je de Enemy Skill genaamd LV4 Suicide leren. Nu is het tijd om een chocobo te gaan vangen. Hiervoor moet je de Chocobo Lure Materia uitrusten en op zoek gaan naar een chocobo op de sporen op de wereldkaart. Als het gevecht begint check je eerst met Sense of het level van de chocobo deelbaar is door vier. Als dat het geval is voer je de chocobo een Mimett Green zodat hij er van gaat eten. Gebruik dan de Enemy Skill die je net geleerd hebt, LV4 Suicide, terwijl de chocobo aan het eten is. Als het goed is al de chocobo een tegenaanval doen met zijn Enemy Skill, de Chocobuckle. Waarschijnlijk rent hij daarna weg, dus zal je een andere chocobo echt moeten vangen. Dit is iets makkelijker, omdat je alleen maar de vijanden naast de chocobo hoeft uit te schakelen. Als de chocobo er nog staat heb je hem gevangen.

Om hem langer te laten blijven kan je hem nog één van de soorten Greens geven. Als je een chocobo gevangen hebt loop je er mee vanaf de boerderij naar het westen over de wereldkaart. Je komt uit bij een moerasachtig gebied waar een grote slang in leeft. Het is de bedoeling dat je hier oversteekt zonder dat deze slang je te pakken krijgt. Als dat lukt kom je bij de mijn uit. Hier zie je dat iemand afgerekend heeft met net zo'n grote slang. Als je het scherm verlaat sta je weer even op de wereldkaart. Stap van de chocobo af en ga lopend de mijn binnen. Ga binnen op zoek naar vijanden genaamd Madouge en Ark Dragon. Van die eerste kan je een Grand Glove stelen en van de tweede kan je de Enemy Skill Flame Thrower leren. Vanaf het begin volg je in ieder geval de route naar rechts. Op de trap in de rotsen vind je een Ether en verderop een kistje met een Tent. Als je terug gaat naar beneden via de trap zie je links in beeld planten hangen waarmee je naar boven kunt klimmen. Doe dat dus en raap boven de Long Range Materia uit. Klim weer naar beneden en volg het pad terug naar de ingang van de mijn. Neem nu de route die naar links gaat en afbuigt naar beneden. Ga rechts en haal uit een kistje een Mind Source. Volg dan de route naar links met wat kronkels en het beeld uit. Hier maak je opnieuw kennis met de Turks. Zeg dat je ze wel herkent en Elana verspreekt zich over hun missie. Als de Turks weer weg zijn ga je door de kleine doorgang achter in het midden van het beeld. Open het kistje voor een Elixir en langs de richel ligt nog een Hi-Potion. Ga terug door de opening en beklim de boomwortel om door de andere doorgang achter Tseng aan te gaan. Je bent dan weer buiten op de wereldkaart. Ga op zoek naar een vijand genaamd Formula in dit gebied, daar kan je de Boomerang van stelen. In dit gebied zie je ook een blauwe toren met een beeld van een gouden vogel er op. Dit is Fort Condor en hier valt een optioneel deel van de game te doen. Je kunt nu ook een nieuw personage gaan verdienen.



Praat buiten met de wacht en zeg dat je hem wel wilt helpen. Volg hem dan de grot in en klim via het touw omhoog. Beklim ook de ladder en praat boven met de man die achter de tafel zit. Luister naar wat hij te zeggen heeft. Als hij dat gedaan hebt zeg je dat je wel mee zult vechten. Achter in beeld zie je een doorgang met een pijl er boven. Beklim de ladder die daar zit en ga naar links de trap op. Hier staat een vent waarmee je moet praten om er achter te komen wat precies de bedoeling is. Neem alles goed door zodat je weet wat je te wachten staat en doneer een bedrag als hij daar om vraagt. Als je alles gehoord hebt zeg je dat je er klaar voor bent om te beginnen. Ten eerste moet je nu je manschappen gaan plaatsen, maar dat kan tijdens het gevecht ook. Het is gewoon de bedoeling de vijand bij de top vandaan te houden. Je moet de troepen kiezen en neerzetten aan de hand van wat je vijanden zijn. Je kunt zien welke troepen het beste zijn tegen bepaalde tegenstanders. Ook kan je katapulten en bommen plaatsen. Ook troepen zijn te helen met een Repairer. Als de Commander verslagen is dan heb je gewonnen, maar als je alle tegenstanders al dood hebt voordat de Commander komt dan heb je ook gewonnen. Let er wel op dat deze mini game je een hoop geld kan gaan kosten. Je krijgt per gewonnen strijd geld terug van de overgebleven strijdkrachten en ook een item. Als tijdens de mini game een vijand de schuur bereikt dan moet je hier met je team tegen vechten. Boven in de toren helemaal rechts zijn ook winkels te vinden voor items en Materia. Helaas kan je op het moment maar één gevecht doen die je een Magic Comb op zal leveren. Later in de game kan je op diverse punten terug keren naar Fort Condor om nog een gevecht te doen en een belangrijk item te krijgen. Ik zal proberen dit later in de walkthrough te melden op het moment dat er weer een gevecht beschikbaar is. Na het eerste gevecht ben je hier dus eigenlijk eventjes klaar. Je moet wel op tijd terug komen, want als je te ver door speelt sla je een gevecht over. Items die je wint zijn niet gekoppeld aan het gevecht dat je wint, maar aan het aantal gevechten dat je wint. Als je dus een paar gevechten overslaat en het vierde doet waar je eigenlijk een Megalixir voor hoort te krijgen dan krijg je een item dat als prijs stond voor één van de vorige gevechten. Wanneer je voor het laatst terug kan naar Fort Condor zal ik dat vermelden in de walkthrough.

\_\_\_\_\_  
/ \_3\_ \  
\ J / YUFFIE KISARAGI /

Op dit punt in de game is het mogelijk er een nieuw personage bij te krijgen, wat altijd de moeite waard is natuurlijk. Haar naam is Yuffie en ze is vrij makkelijk toe te voegen aan je team, als je weet wat je moet doen tenminste. Het is de bedoeling dat je naar haar op zoek gaat in één van de bossen op de wereldkaart. Je komt bij een bos als je vanaf Fort Condor naar het westen loopt tot aan de kust en dan naar het noorden gaat. Als je daar in rond loopt kan je haar tegen komen in een gevecht, het start dus als ieder normaal gevecht tegen een normale vijand. Je ziet het meteen als je haar gevonden hebt, maar ze zal nog eens geïdentificeerd worden als Mystery Ninja. Als dit het geval is moet je haar verslaan, wat niet zo moeilijk is. Na het gewonnen gevecht sta je met je team in een open veldje waarin een Save Point is en Yuffie op de grond ligt. Doe niks anders dan Yuffie aanspreken, anders kon je het wel eens allemaal opnieuw moeten doen. Ze gaat je een aantal vragen stellen waar je het juiste antwoord op moet geven om haar bij je aan te laten sluiten. Ze wil meteen nog een keer met je vechten, maar zeg dat je daar geen interesse in hebt. Spreek haar nogmaals aan en als ze vraagt of je bang voor haar bent zeg je lachend dat je doodsbang bent (Pettrified dus!). Als ze er vandoor wilt gaan zeg je dat ze even moet wachten en later zeg je dat je haar inderdaad mee wilt nemen. Vraag niet om haar naam, maar zeg dat je op moet schieten. Nu kan je alsnog Yuffie een andere naam geven als je wilt, daarna is ze officieel een bruikbaar lid van de groep.

\_\_\_\_\_  
/ \_3\_ \  
\ K / JUNON HARBOR /

Als je de landkaart er bij pakt zie je helemaal in het westen van het werelddeel waar jij bent de volgende stad waar je naar toe moet. Hier binnen loop je naar links het eerste huis voorbij om daarna naar beneden te gaan en via een trap het beeld uit. Na wat geklets slaat de stemming ineens om en mag je tegen een baas vechten. Deze baas is op grote afstand van je, dus gebruik alleen lange afstands aanvallen en magie. Je Choco/Mog Summon komt van pas in dit gevecht, dus maak er gebruik van. De baas kan een teamlid opsluiten in een luchtbel, dus als dat gebeurt moet je dit teamlid weer bevrijden omdat de HP van die persoon met de seconde daalt. De beste manier om dat te doen is magie gebruiken dat alle vijanden raakt, zodat je naast op de luchtbel ook nog schade doet op de baas. Als de baas, Bottomswell, verslagen is doet hij nog één redelijk krachtige aanval. Wees er op voorbereid door je HP op peil te houden. Na het gevecht krijg je een Power Wrist. Je moet nu proberen Priscilla te reanimeren. Iedere keer dat Cloud inhaleert gaat het metertje iets omhoog. Steeds net voordat de meter helemaal boven is druk je op vierkantje om Priscilla mond op mond beademing te geven. Na een paar keer proberen komt ze weer bij kennis. Als dit gelukt is verlaat je vanzelf dit gebied weer. In het dorpje staat rechts van je het huis waar je net langs liep. Bij de voordeur staat een vrouw, spreek haar aan zodat je naar binnen gaat. Zeg tegen Tifa dat je wel wilt rusten, de volgende dag volg je haar naar buiten en verder naar het pleintje waar het hele team staat. Dit is trouwens het punt waarop het volgende gevecht in Fort Condor beschikbaar is. Ga er heen als je wilt om een Peace Ring te verdienen en keer dan terug naar Junon naar dit pleintje. Beklim de trap waar het team bij in de buurt staat en Priscilla komt naar buiten. Je krijgt van haar een Shiva Material.

Volg haar na het gesprek naar het strand waar je haar gister gered had en ze zal op een fluitje blazen om meneer de dolfijn op te roepen. Cloud krijgt van haar het fluitje, want je hebt de dolfijn nodig om verder te komen. In het beeld staat wat je moet doen, dus zeg dat je het begrepen hebt en probeer het. Je kunt nu met Cloud zwemmen, zodat je op de juiste plek op het fluitje kunt blazen. Pas wel op voor de elektriciteit, als je daardoor geraakt wordt moet je opnieuw met Priscilla praten en weer het water in gaan. Op het moment dat je in het water bent geweest is er weer een gevecht te doen bij Fort Condor, je kunt hier een Ether winnen (Wordt een Tincture genoemd!). Doe dit voordat je de toren beklimt met hulp van de dolfijn. De beste plek waar je op het fluitje kunt blazen is onder in het scherm in het midden, zodat je op de uitstekende paal terecht komt als de dolfijn je omhoog helpt. Als het gelukt is volg je de paal naar de ladder helemaal links om daarmee verder omhoog te klimmen. Ren onder het luchtschip door links het beeld uit en in het volgende scherm zie je iets dat op een kistje lijkt. Het is echter een knop, druk er op om een grote lift te gebruiken. Onder in beeld zie je een gebouw met een uitsteeksel als dakje. Hier kan je het gebouw binnen gaan om de deur links van de man te gaan, het al openstaande kluisje te gebruiken en je om te kleden als iemand van Shinra. Je krijgt nu een training in de welkomstceremonie, dus let goed op wat je moet doen. Na wat oefenen zeg je dat je het begrepen hebt en kan alles pas echte beginnen. Na de tussenstukjes volg je de commandant naar buiten en dan steeds verder tot de soldaten de steeg in duiken. Ga er achter aan en wacht tot je het teken krijgt om aan te sluiten. Doe dat dus en loop gelijk met de twee soldaten in de laatste rij. Met rondje kan je het geweer opschouderen, dus doe dat zodra je goed loopt. Het is een beetje een gedoe, maar als je het goed doet gaan de kijkcijfers omhoog. Achteraf krijg je aan de hand van de kijkcijfers een item. Na wat gedoe met Rufus en Heidegger gaan de andere soldaten er vandoor en vraagt de commandant wat aan je. Kies de onderste optie en de commandant gaat je weer iets nieuws aanleren. Blijf dus oefenen totdat je het door hebt, kap er dan mee zodat je weer alleen bent. Verlaat de kamer en ook het gebouw, maar nu door de doorgang in de hoek links.

Loop naar links over straat en je loopt langs drie deuren. Ga door de meest

rechter om in een Materia winkel terecht te komen. Koop hier wat je wilt, er is nieuwe Materia beschikbaar. Ga weer naar buiten en neem een deur verder naar links. Hier is een item winkel. Tussen de twee deuren die je nu gehad hebt zit een steegje met een blauw lampje en een pijl. Als je hier in gaat kom je bij een wapen winkel waar je ook weer nieuw spul kan kopen. Verlaat dan de winkel en ga door de meest linker deur. In het huisje staat een soldaat een beetje verscholen achter de trap, spreek hem aan en ga door de deur de kelder in. Onder in de hoek ligt een Enemy Skill Materia. Je kunt nog met de mannen praten om dingen te leren over Materia, Limit Breaks en andere algemene dingen. Als je genoeg weet klim je weer via de ladder naar boven. Beklim ook de trap, ga de eerste kamer in en raap een Mind Source en een 1/35 Soldier op. Ga via de deur de rechter kamer binnen en pak daar een Luck Source. Via de volgende trap ga je nog verder omhoog, daar vind je een Power Source en een Guard Source. Daal weer af via de trappen en ga naar buiten. Volg de straat nu steeds naar links het beeld uit. Je gaat ergens door naar binnen, maar als je weer links het beeld uit gaat kom je in een andere straat terecht. Ga de tweede deur door waar je langs komt en loop via de trappen helemaal naar boven. Bij de man hier kan je nieuwe accessoires kopen. Als je hier klaar bent daal je weer af via de trappen om terug naar buiten te gaan. Ga door de volgende deur links, ga de kamer binnen en loop naar het item toe. Dat is een Speed Source. Raap deze dus op en ga terug. Beklim de trap voordat je naar buiten gaat om boven tussen de troep 1/35 Soldier te vinden. Verlaat het huis en loop helemaal naar links door de straat en het beeld uit om in de haven te komen. Hier vindt de ceremonie plaats die je eerder hebt moeten leren, dus doe wat de commandant zegt en je score zal oplopen. Aan het einde krijg je een item afhankelijk van je score. Zodra je de kans krijg ga je via de laadklep het vrachtschip binnen.

/ 3 \  
 \ L / SHINRA CARGO SHIP /

Open het kistje dat tussen wat andere kisten links van je staat en haal er een Ether uit. Yuffie staat verderop tegen wat kisten te leunen en blokkeert de weg naar een ander item. Spreek alle mensen aan die je tegen komt om te ontdekken wie er van je team is. Als je Aeris aanspreekt zeg je dat je haar wel eens mee zal nemen in dat luchtschip. Doorzoek het hele schip totdat Tifa, Barret en Red XIII ook gevonden hebt. Tegen Tifa zeg je dat je het met haar eens bent. Één van de mannetjes boven op het schip zal je wat items verkopen als je zegt dat er iets mist. Als je de personages gevonden hebt ga je terug naar het midden van het dek om daar te verzamelen. Je moet nu een team samenstellen, waarna je zoals je boven gekomen bent weer terug het ruim in gaat. Hier kan je weer aangevallen worden, door Marines. Probeer van deze vijand het Shinra Beta item te stelen. Nu Yuffie niet meer in de weg staat kan je hier een All Materia oprapen. Ga door de deur in de bovenste hoek dichtbij de trap de machinekamer binnen. Beklim de ladder links van je en volg de route om aan het einde uit een kistje een Wind Slash te halen. Daal weer af via de ladder en praat met de commandant aan de andere kant van de kamer om het gevecht tegen een baas te laten beginnen. De naam van deze baas is Jenova-BIRTH en het zou handig zijn zo veel mogelijk Restore en All combinaties uit te rusten. Om de baas te verslaan moet je de sterkste wapens en magie gebruiken, er is niet echt een makkelijke strategie. Jenova-BIRTH kan wel Stop gebruiken, waardoor een teamlid tijdelijk uitgeschakeld wordt. Na het gevecht krijg je een White Cape. Leg even snel uit aan Yuffie en de rest wat er aan de hand is. Terwijl de rest weg loopt raap jij het rode item op, de nieuwe Summon genaamd Ifrit.

Verlaat daarna de kamer en het schip zal in de volgende haven aanmeren. Er worden grappen gemaakt over het pakje van Barret, dus geef maar toe. Aeris vraagt wat jij vindt als ze zegt dat ze bruin wil worden, dus zeg dat een bruine kleur gezond is. Zodra je de controle hebt verlaat de haven via het

trappetje. Steek over via de brug en ga door de deur aan de andere kant boven aan de trap. Binnen praat je met de man op het bed. Hij kan je dit huis van President Shinra verkopen, maar je kunt het waarschijnlijk nog niet betalen. Vraag maar eens hoeveel het kost. Later in de game kan je de villa misschien wel kopen, zodat je hier altijd kan komen om uit te rusten zonder te betalen. Helemaal in de rechter hoek zit een trap waarmee je in de kelder terecht komt. Hier vind je een Power Source, een Motor Drive en een Fire Ring. Ga weer de kelder en het huis uit. Tijd om inkopen te doen. Loop de trap af en ga de bar binnen, helemaal links in de hoek staat een man die je wat wapens kan verkopen. Verlaat dan de bar en loop helemaal naar rechts om uit te komen op het strand. Hier zijn je teamgenoten en ook Hojo. Zeg dat je ziet dat het Hojo is en spreek de vrouw aan die voor hem op de grond ligt. Zeg tegen haar dat je Hojo wilt spreken en je zult hem iets ontfrutselen. Verlaat het strand en loop door het dorp helemaal naar links en onder de brug door om op de wereldkaart terecht te komen. Voordat je dit doet kan je nog de winkeltjes aan beide kanten van de Inn checken en Aeris binnen in de Inn vertellen dat je niet weet wat je van haar vindt. Je kunt ook overnachten in de Inn als je bij de man bij de pooltafel praat voordat je verder gaat.

    
/ 3 \  
    
\ M / MT. COREL /  
  

Vanaf het stadje loop je over de wereldkaart naar het westen. Je moet een beetje afbuigen naar het zuiden omdat je tussen het strand en de rotsen door moet. Verderop volg je dan de route om de rotsen heen terug naar het noorden en het oosten. Je komt terecht bij een bergroute en als je die uit loopt en door gaat naar het noorden zie je in het westen een opening in de rotsen. Ga hier in om bij Mt. Corel te komen. Volg het pad naar boven, spreek de man aan om wat over Sephiroth te horen en loop weer verder. Aan het eind van de route kom je uit bij een Mako reactor. Volg de loopbruggen naar beneden en ga daarna verder via de spoorweg onder het beeld uit. In het volgende scherm kan je van de spoorweg af om een route die omhoog loopt en een route die omlaag loopt te volgen. Doe dat echter nog niet, maar loop verder over het spoor naar rechts. Verderop splitst het spoor zich naar boven en naar beneden. Volg de route naar boven en verderop laat je jezelf vallen door niet op rondje te drukken. Terwijl je naar beneden valt moet je links ingedrukt houden en erg snel op rondje blijven drukken zodat je naar links beweegt. Als je dit goed doet kan je een linker balk vast pakken en naar een item klimmen. Je kunt een ander item pakken door terwijl je valt naar rechts te drukken in plaats van naar links om de balk helemaal rechts te pakken en dus bij dat item te komen. Daarna kan je gewoon verder naar boven klimmen en je weg over het spoor naar rechts volgen. Uit het kistje bij het doodlopende stuk haal je de W Machine Gun. Ga terug naar de splitsing en neem nu de afslag van het spoor die naar beneden loopt. Opnieuw zal je verderop naar beneden vallen, nu kan je dus het item pakken dat je de eerste keer niet kon pakken. Loop naar rechts door naar de volgende splitsing en ga dan naar links omhoog om van het spoor een Turbo Ether en een Transform Materia te rapen.

Er tussen kan je weer naar beneden vallen, maar deze keer valt er niets te halen dus spring gewoon weg door op rondje te drukken. Loop naar rechts en neem bij de splitsing het bovenste pad verder naar rechts. In het volgende scherm zie je een deel van het team voor een open brug staan. Jij loopt toch boven, dus loop verder en volg de route naar een controlehuisje verderop. Ga naar binnen en haal de hendel over als dat gevraagd wordt. De brug bij je teamgenoten gaat dan dicht zodat ze verder kunnen. Beklim de schuine muur rechts van het huisje om uit te komen in een vogelnest. Probeer het item te pakken en je gaat in gevecht met een vijand. Versla dit beest en je krijgt tien Phoenix Downs. Ren dan terug langs het spoor zoals je gekomen bent naar de eerste de beste splitsing. Neem nu de onderste route naar rechts en volg deze net als je team de brug over totdat je onder in beeld weer tevoorschijn

komt. Hier bij deze splitsing neem je de spoorweg naar links en dan een grot in. Uit het kistje haal je een Tent en verder raap je ook nog de Mind Source en de Power Source op. Ga weer naar buiten en terug naar de splitsing, waar je nu de andere route naar beneden neemt en rechts het beeld uit loopt. Steek over via de hangende touwbrug om in North Corel uit te komen. Na het voorval met Barret loop je naar beneden en naar links langs het Gold Saucer bord het beeld uit. Barret geeft eerst nog wat uitleg over wat er gebeurd is. Samen met je teamleden stap je dan in de wagen die naar de Gold Saucer gaat als je daar mee instemt.

        
/ 3 \  
  N / THE GOLD SAUCER /

Let op, de eerste keer dat je hier komt kan je nog niet echt veel doen! Het eerste stuk van deze beschrijving bestaat uit wat je hier de eerste keer al kunt doen en wat je moet doen om verder te gaan met het verhaal. Het laatste stuk van dit deel van de FAQ geeft aan wat er na de eerste keer nog allemaal extra te doen is en dus waarom je nog eens terug zou moeten komen. Veel plezier in de Gold Saucer! Bij het bordje In bij het grotere Welcome staat een vrouw waarvan je een pas kunt kopen. Als je het geld al hebt is het beter een altijd geldende pas te kopen, maar als je dat niet redt koop je een eenmalige pas. Ga door de doorgang onder het Welcome bord en als Barret weg is door het Wonder Square gat spreek je Aeris aan om te zeggen dat je samen met haar de Gold Saucer wilt gaan verkennen. Volg Barret dan door ook in het Wonder Square gat te springen. Hier kom je een nieuw personage tegen, Cait Sith. Geef hem de naam die je wilt, hij voorspelt je toekomst en sluit zich dan bij je team aan. Spring in het gat waar Speed bij staat en als je verder loopt word je aangesproken door Dio, de eigenaar van de Gold Saucer. Vraag hem wat Black Materia is en hij zal wat zeggen over Sephiroth. Nu kan je de Gold Saucer gaan verkennen. Nog niet alles is beschikbaar, maar er zijn wel al een aantal goede items te verkrijgen. Je moet weten dat je in de Gold Saucer met GP werkt. Een persoon in het aankomststation verschijnt zo nu en dan om Gil tegen GP te ruilen, maar z'n koersen zijn niet echt in jouw voordeel. Zelfs je spel opslaan kost hier GP. Vanaf de Gold Gate, waar Barret er vandoor ging, kan je een hoop doen, maar als je ergens heen bent gegaan zijn er overal nog steeds een aantal opties beschikbaar. In de Gold Gate staat ook een bord met uitleg over wat ieder onderdeel precies is. In Wonder Square zijn een aantal mini games te spelen waarmee je GP kunt verdienen. Als je hier het gebouw binnen gaat zie je een vrouw staan waar je GP in kunt wisselen tegen items. Hier staan allemaal kasten waar je mini games op kan doen.

De games zijn Arm Wrestling Mega Sumo, Wonder Catcher, Super Dunk, Crystal Fortune, 3D Battler, Mog House, G Bike, Snow Board en Torpedo Attack. Vergeet niet dat je nog vroeg in de game zit en dus nog niet alles kunt spelen. Later nog een keer terug keren naar de Gold Saucer is dus een goed plan. De Snow Board game komt pas beschikbaar na je bezoekje aan Icicle Inn. De Torpedo Attack game komt pas beschikbaar na de achtervolging in de onderzeeër in de Underwater Reactor. Sommige mini games leveren naast GP ook items op. Check al de mini games die je wilt spelen. Als je Super Dunk onder de knie krijgt kan je redelijk wat GP verdienen. Als je Mog House de eerste keer haalt kan je met de persoon praten die dichtbij je staat om van hem GP te krijgen. Dat was dus Wonder Square. Je kunt ook nog naar Speed Square. Als je hier bent moet je door de gang die je in het midden van het scherm ziet. Kom je hier voor het eerst dan moet je even met de vrouw praten die helemaal links staat om de regels uitgelegd te krijgen. Het is een beetje vaag wat ze zegt, maar je hoort dat het beter is korte stoten achter elkaar te schieten om je kracht te sparen. Met deze attractie kan je geen GP winnen door Gil te betalen, je moet juist GP betalen om er in te mogen. Probeer het maar eens uit om te zien wat de bedoeling is. Als je meer dan drieduizend punten haalt krijg je een prijs, maar als je op de eerste CD van het spel meer dan vijfduizend punten haalt

krijg je de Umbrella, een sterk wapen voor Aeris. Vanaf de tweede CD kan je een wapen halen voor Cid, een personage dat je later nog krijgt. Dat is eigenlijk alles wat er op Speed Square te doen valt. Het enige dat nu nog verder beschikbaar is heet het Chocobo Square. Als je daar heen gaat zie je wat Shinra soldaten er vandoor gaan. Beklim dan de trap en ga naar binnen. Het enige wat je hier kunt doen is wedden op een chocobo race. Als je daar interesse in hebt praat je met de receptioniste.

Je kunt uitleg krijgen als je wilt. Selecteer de klasse waar je op wilt wedden en als je de kaartjes kunt kopen bestudeer je de deelnemers goed zodat je een inschatting kunt maken van wie er gaat winnen. De twee eerste chocobo's die finishen tellen, dus koop het kaartje naar aanleiding van welke twee jij denkt dat er winnen. Je mag drie kaartjes kiezen, dus zo kan je meer kans maken. Als je drie kaartjes hebt gekozen druk je op Start om de race te laten beginnen. Aan het eind van de race moeten de winnende twee chocobo's overeen komen met een kaartje dat jij gekozen hebt. Als je wint kan je kiezen of je het kaartje tegen het bekende item wilt ruilen of tegen GP. Dit was alles wat je op dit moment in de Gold Saucer kan doen. We gaan dus nu even verder met de verhaallijn, daarna meer over wat er hier later nog te doen valt als je terug komt, zoals Battle Square en het racen met je eigen chocobo als je die hebt in Chocobo Square. Dit zal ook vermeld worden op het moment dat je ver genoeg gespeeld hebt en dus terug kan gaan naar de Gold Saucer. Spaar in ieder geval dertig duizend Gil bij elkaar zodat je een altijd geldende pas kunt kopen. Om verder te gaan met het verhaal ga je naar Battle Square. Het team begeeft zich dan vanzelf naar binnen, waar meer Shinra soldaten het loodje hebben gelegd. Later komt Dio er bij en sla je op de vlucht. Het team wordt in een gat in de grond gegooid en komt in een verlaten dorpje terecht, ook wel Corel Prison genoemd. Hier zie je ook Barret weer, volg hem als hij weg loopt. In het volgende beeld is een save point, hier hoeft je geen GP meer voor te betalen. Onder dit save point staat een huisje, loop er aan de rechter kant omheen en ga door de voordeur naar binnen. Je krijgt wat informatie over de andere man met een geweer aan zijn arm, Dyne. Daarna moet je opnieuw een team samenstellen. Verlaat het huisje en loop naar het save point. Zorg dat je Materia goed uitgerust is op Barret, want het volgende gevecht zal hij alleen doen.

Geef hem dus Summons en sterke magie. Zorg ook dat hij zichzelf kan helen. Sla je spel op bij het save point en ren naar boven tot je niet verder kunt en dan naar links het beeld uit. Je komt dan in het gebied waar je Corel Prison binnen kwam vallen. Als je in gevecht raakt let dan op een vijand genaamd Death Claw, daar kan je de Enemy Skill genaamd Laser van leren. In dit gebied moet je door het poortje aan de linker kant van het scherm, waar ook een vent op de grond ligt. In het volgende scherm zie je een hek met verderop een doorgang net voorbij de afgrond. Daar ga je doorheen om daarna naar rechts het scherm uit te lopen. Volg het rode pad met een bocht mee naar boven en in het volgende scherm kom je Dyne tegen. Tegen hem moet je vechten, alleen met Barret dus. Maak gebruik van Summons en sterke magie en houd je HP relatief hoog met items of magie. Je kunt ook gebruik maken van je Limit Breaks als deze beschikbaar komen. Aan dit gevecht houd je een Silver Armlet over. Dyne geeft je ook nog een hanger voor Marlene en neemt dan definitief afscheid. Daarna ga je in gesprek met Mr. Coates. Hij zal Cloud de Gold Saucer in sturen om mee te doen aan een chocobo race. Een vrouw genaamd Ester wordt jouw manager en ze zal je uitleggen hoe je in de race de chocobo kunt beïnvloeden. Je leert dat je met vierkantje de chocobo sneller kunt laten lopen en met rondje kan sprinten. Natuurlijk moet je ook sturen. Na het gesprek met Joe raap je de Ramuh Materia op die links van de poster te vinden is. Als alle jockeys weg zijn en alleen Ester er staat spreek je haar aan. Vraag nog een keer de besturing uit te leggen als je dat wilt en ga daarna verder om de race te beginnen. In het begin is het verstandig even te sprinten met rondje zodat je voor de groep uit rijdt en jezelf beter kunt zien. Daarna is het een

kwestie van voorop blijven liggen tot de finish. Je energie kan je opvullen door tijdens de hele race R1 en R2 tegelijk ingedrukt te houden. Maak gebruik van een sprint als dat nodig is en finish als eerste. Je krijgt dan vrijspraak van Dio omdat hij weet dat Dyne de schuldige was en niet Barret. Je krijgt zelfs een buggy van hem om in te reizen en hij vertelt je waar Sephiroth heen is gegaan. Je kunt dan een team kiezen en daarna zit je in de buggy op de wereldkaart.

Dit is het punt waarop het vierde gevecht in Fort Condor beschikbaar is. Je kunt in je buggy naar Costa Del Sol rijden en daar met de boot oversteken naar Junon. Vanaf daar kan je dan terug naar Fort Condor om het vierde gevecht te winnen en een Megalixir te verdienen. In je buggy kan je wel aangevallen worden, dus reken er niet op dat er geen gevechten komen als je in dit voertuig rijdt. Als je klaar bent bij Fort Condor of niet wilt vechten vervolg je de reis vanaf de Gold Saucer. Later komt ook Battle Square beschikbaar. Het staat in de walkthrough vermeld wanneer je hier weer terug komt om te doen wat er nieuw beschikbaar is gekomen. Ga naar Battle Square, hier kan je gevechten doen om BP (Battle Points!) te verdienen waarmee je alleen hier items kunt kopen. Spreek de vrouw achter de balie aan om je in te schrijven. Je kiest één personage die het opneemt tegen vijanden in acht rondes achter elkaar. Hoe verder je komt en hoe sterker de vijanden zijn hoe meer BP je krijgt. Je vecht echter met handicaps. Na iedere gewonnen ronde moet je een draaiend wiel stop zetten en waar het op terecht komt is jouw handicap voor de rest van alle rondes. Hoe hoger de handicap hoe meer BP er te verdienen valt, maar hoe moeilijker ook de gevechten zijn. Je kunt na iedere ronde besluiten te stoppen, dan houd je de BP die je gewonnen hebt. Als je doorgaat en je verliest een gevecht dan ben je al je BP uit deze reeks van rondes kwijt. Je krijgt altijd een Tissue als troostprijs. Materia groeit niet in de arena, dus je kunt goede keuzes maken in je sterkste Materia, bescherming en wapens. Een Enemy Skill Materia met veel Enemy Skills komt altijd van pas, maar later krijg je ook andere Materia en items die van pas komen. Onder aan de trap voor Battle Square staat een meisje. Spreek haar aan en keer terug nadat je de eerste reeks van acht rondes hebt gehad. Je krijgt dan van haar een paar Sprint Shoes. Je kunt je BP ruilen tegen items bij de machine links onder in de hoek. Wat je ook doet, verlaat deze ruimte niet als je nog BP wilt wisselen want je bent alles kwijt als je hier weg gaat! De prijzen die hier te verkrijgen zijn liegen er niet om. Na verloop van tijd komt bijvoorbeeld de W-Summon Materia beschikbaar en als Cloud zijn tweede level drie Limit Break heeft bereikt kan je hier zijn level vier Limit Break genaamd Omnislash winnen.

De kosten in BP zijn op de eerste CD hoger dan op de tweede CD, dus misschien is het verstandig later nog eens terug te komen. Je kunt maximaal vijfenzestigduizend BP bij je dragen, dus geef het uit als je dat hebt zodat je weer extra kunt verdienen. In Chocobo Square valt later ook zelf te racen als je een eigen chocobo hebt. Dit valt echter ook onder het Chocobo Breeding hoofdstuk, omdat je moet racen om dat deel van de game succesvol af te ronden. Dit deel wordt aan ook behandeld in het Chocobo Breeding hoofdstuk. Één ding dat nog even genoemd moet worden is dat je kunt wedden op maximaal de rang van je eigen chocobo. In het begin kan je alleen wedden op rang C en B, maar als je zelf een A of S hebt kan je daar ook op wedden. Als je zelf racet kan je ook items of GP verdienen. Dat is het wat betreft racen met chocobo's. Nadat je Cloud meegenomen hebt uit Mideel kan je deelnemen aan speciale gevechten. Het zal genoemd worden in de walkthrough wanneer het een goed moment is hier aan mee te doen. Het is verstandig dit te doen, want je kan er één van de handigste Materia uit het hele spel mee verdienen. Deze Materia heet de Final Attack en wat je hier aan gekoppeld hebt wordt uitgevoerd als je personage sterft. Life of Phoenix is dan dus erg handig. Hoe dan ook, voordat je naar Battle Square gaat moet je eerst een aantal andere dingen gedaan hebben. Ten eerste moet je Ultimate Weapon verslagen hebben, maar als je de walkthrough

gevolgd hebt en deze speciale battles pas gaat doen als het gezegd wordt dan is Ultimate Weapon inmiddels verslagen. Ook moet je al het één en ander bereikt hebben in de arena van Battle Square. Je moet namelijk genoeg BP gewonnen hebben om daar Omnislash en W-Summon mee te komen. Als je deze Limit Break en Materia hebt weten te bemachtigen moet je praten met de vrouw achter de balie. Ze noemt de speciale gevechten en zegt dat je daar wel aan mee mag doen. Zorg dat je een goede voorbereiding en uitrusting hebt, ze noemen het niet voor niks speciale gevechten. Als je voor de eerste keer een ronde van acht gevechten overleefd krijg je de Final Attack Materia. Je kunt nu voortaan altijd de speciale gevechten doen.

\_\_\_\_\_  
/\_3\_\\_\_\_\_\_  
\0 / GONGAGA VILLAGE /

In het Gold Saucer gebied ga je op zoek naar de vijand Harpy. Daar kan je de Enemy Skill genaamd Aqualung van leren. Op een strand in het gebied zoek je naar een Beachplug waar je de Big Guard Enemy Skill van kunt leren. Rijd met je buggy dan naar het zuiden toe vanaf de Gold Saucer richting Gongaga, een dorpje midden in het bos. In de bossen daar omheen zoek je naar een Touch Me waar je de Enemy Skill genaamd Frog Song van kunt leren. Een truc om de Enemy Skills te leren is Manipulate te gebruiken. Als je dan de controle hebt over de vijand kan je hem zijn Enemy Skill laten doen op degene die de Enemy Skill Materia heeft. Als je hier klaar bent ga je naar Gongaga toe, maar rust eerst jezelf goed uit met wapens en Materia. Je moet straks tegen twee Turks vechten en als je allebei de te winnen items wilt hebben moet je ze tegelijk uitschakelen. Zorg dus dat je bij iemand de Sense Materia uitrust zodat deze persoon hun HP in de gaten kan houden. Rust bij een ander personage Ifrit en Elemental Materia's uit in gekoppelde slots van je bescherming. Op die manier ben je beter bestand tegen de vuuraanvallen van je tegenstanders. Ook is het handig bij iemand de Seal Materia uit te rusten in gekoppelde slots en dan dus samen met een All Materia. Op die manier kan je beide vijanden tegelijk in slaap laten vallen. Je kunt daarvoor ook je Frog Song Enemy Skill gebruiken. Als je klaar bent voor het gevecht sla je het spel op en stap je naast Gongaga uit je buggy en loop je de ruïne in. Meteen kom je Reno en Rude tegen. Eerst praat je wat, vraag wat ze bedoelen in Sector 7. Daarna ga je in gevecht. Doe dus wat ik net beschreven heb. Zorg dat je weet wanneer ze allebei bijna dood zijn en doe dan een sterke aanval waardoor ze allebei tegelijk het loodje leggen.

Je kunt ze het beste meteen in slaap laten vallen en daarna niet wakker maken. Dat doe je door alleen magie en Summons te gebruiken en dus geen fysieke aanvallen. Als het je lukt beide mannen tegelijk te verslaan krijg je zowel een Fairy Tale als een X-Potion. Na het gevecht loop je via het pad naar rechts en naar boven en dan verder naar de kapotte reactor. Volg het pad naar boven totdat Cloud wat zegt. Scarlet komt opdagen en inspecteert de boel. Als je terug loopt naar de plek waar zij stond als ze weg is dan zie je iets liggen. Kies er voor dat je het wilt pakken om aan de Titan Materia te komen. Keer dan terug zoals je hier gekomen bent naar de splitsing in het bos, waar je nu de route naar links neemt. Daarna is er weer een vork in de route, ga daar links en raap verderop de Deathblow Materia op. Ga dan terug naar de vork en neem de route omhoog waarna je het dorpje in loopt. In het eerste gebouw links van je zit een accessoirewinkel. Hier kan je ook twee nieuwe Materia kopen. Links boven in het dorp is de Inn. In de eerste kamer staat een kistje waar je een X-Potion uit haalt. Als je met de man praat kan je hier overnachten. Verlaat het huisje en ga het huis rechts van waar je uit komt binnen. Open het kistje voor een White M-Phone. Dat was eigenlijk alles wat je hier in Gongaga kwam doen, maar je kunt ook nog de item winkel bezoeken onder het huis waar je nu bent. Daarna verlaat je het dorp en neem je de linker route bij de vork om weer naast de buggy op de wereldkaart terecht te komen.



Vanaf Gongaga Village reis je in de buggy naar het westen via de kustlijn. Als je niet verder kunt omdat je de westelijke kust bereikt hebt ga je naar het noorden en steek je via het laag staande water over de rivier. Volg de rotsen naar het westen en volg dan de route er tussendoor. Bij een groot kruispunt ga je naar het westen, je ziet een stukje verderop een klein dorpje gebouwd in de rotsen. Als je hier langs rijdt houdt de buggy er mee op. Kies een team dat je wilt gebruiken voordat je het dorpje binnen gaat. Praat met de man die bij de poort staat nadat Red XIII er vandoor is gegaan. Zeg tegen hem dat je niet bekend bent met dit land. Hij zal je op aandringen van Red XIII binnen laten, dus volg Red de trap op en spreek hem aan. Volg daarna de rest van het team door de volgende doorgang. Hier zit een save point en een wapen winkel. Doe inkopen voor nieuwe wapens en ga daarna de trap op links naast de winkel en links naar buiten. Beklim de trapjes en ga door de volgende doorgang. Ga door de doorgang meteen rechts naast degene waardoor je binnen kwam, daar is de Materia winkel. Verlaat de winkel en beklim de ladder. Ga door de voordeur het gebouw binnen en praat met de man tegenover Red XIII door Red XIII aan te spreken. Je krijgt te horen dat je met drie man een machine in moet, dus je moet nu kiezen met wie je in de machine wilt. Ga weer naar buiten en daal af via de trap. In de Materia winkel vind je Yuffie. Spreek haar aan en maak je keuze. Ik stopte Tifa en Caith Sith in mijn team. Als je de keus gemaakt hebt beklim je de ladder en ga je weer het huis binnen om Bugenhagen aan te spreken achter de deur. Hij gaat je in zijn laboratorium wat dingen vertellen en laten zien. Als de presentatie afgelopen is verlaat je het huis en daal je af via de ladder. Neem de onderste doorgang terug naar buiten, daal af via de trappen en ga weer naar binnen.

Ga langs de wapenwinkel de trap af en naar buiten, op het plein zie je alle teamgenoten zitten. Praat met iedereen en als laatst met Red XIII. Je moet dan weer een team kiezen, maar Cloud en Red XIII zijn verplicht. Kies dus een derde persoon, ik koos Cait Sith. Verlaat het platform en beklim de trappen weer waar je net af kwam. Ga langs de wapenwinkel omhoog, dan links weer naar buiten, de trappen op en weer naar binnen. Benader Bugenhagen en zeg hem dat je er klaar voor bent. Daal af via alle trappen en touwen en ga beneden de volgende grot binnen. In deze grot moet je op vijanden letten die Gi Spector en Sneaky Step heten, want daar kan je de Death Sentence Enemy Skill van leren. Volg de route langs de rotsopeningen en ga door de derde. Je ontdekt een vreemde rots, breek deze open. Rechts naast de rotsopening zit de doorgang naar het volgende deel van de grot. Loop naar boven en ga links zodra het kan. Verderop is een slijmerig spul op de grond, loop daar voorzichtig overheen! Neem de route naar beneden het vorige gebied in en raap links de Added Effect Materia op. Ga terug zoals je hier kwam en volg de route over het slijm terug naar rechts. Loop naar boven en neem de volgende afslag links. Daal af via de trap en volg de weg naar beneden richting een kistje waar je de Black M-Phone uit haalt. Loop weer terug naar de trap en ga daar voor rechts en daarna naar boven. Uit het kistje waar je bij komt haal je een Ether. Keer terug naar het trappetje en klim omhoog. Volg daarna de route schuin naar boven en naar links het volgende gebied in. Verderop is een rijtje van vijf grotten. Neem de tweede van rechts en haal aan het einde van het pad een X-Potion uit het kistje. Keer terug naar de vijf grotten en neem nu de tweede van links.

Neem de eerste mogelijke afslag links en volg de route die naar links en naar beneden loopt. Als je in de grot zit probeer je de verborgen gang naar rechts te vinden. Je komt dan bij een kistje waar je de Fairy Ring uit haalt. Volg daarna de route terug omhoog door het midden van de ruimte richting uitgang. Net daar voor moet je door een verborgen korte gang naar het kistje links in beeld lopen om daar een Turbo Ether uit te halen. Loop daarna boven in het midden het scherm uit. Benader het gezicht en na wat gepraat begint het

gevecht tegen een baas, Gi Nattak. Je neemt het op tegen een tegenstander die wat vuurwezens als hulpjes heeft. Als je de Fire Ring hebt zorg je dat iemand die uitrust en maak een combinatie van Ifrit en de Elemental Materia in gekoppelde slots van iemand z'n bescherming. Op deze manier heb je een beetje bescherming tegen de aanvallen van de hulpjes. De tegenstander zelf is een ondoed wezen en daardoor vatbaar voor helende spreuken. Rust dus veel Restore Materia uit en gebruik deze helende magie op hem om schade te doen. De vuurvijanden voor hem hoeft je niet uit te schakelen, het gevecht is voorbij als je Gi Nattak verslaat. Raap de Gravity Materia op voordat je achter de rest aan loopt. Na het hele gebeuren met de vader van Red XIII, of Nanaki, zoals je hem noemen wilt, blijkt de buggy weer heel en kan je verder reizen. Kies een team, maak je geen zorgen, Red XIII komt nog wel terug. Loop maar eens door de poort richting de trap en de uitgang van Cosmo Canyon, dan komt hij er al snel aan gerend. Als je weer op de wereldkaart bent kan je terug gaan naar Fort Condor, want daar is nu het volgende gevecht beschikbaar.

/ 3 \  
 \ Q / NIBELHEIM /

Als je klaar bent met wat je wilt doen is het tijd om verder te gaan naar de volgende bestemming, namelijk Nibelheim. Je verlaat het bergachtig gebied rond Cosmo Canyon aan de noordelijke kant en volgt de kustlijn naar een plek waar je een rivier over kunt steken. Blijf vanaf daar naar het noorden rijden en je komt bij Nibelheim. Stap uit je buggy en ga het stadje binnen. Ga naar de Inn, dat is het eerste huis links van het rijtje boven in beeld. Binnen loop je door naar de opslagkamer achter in het gebouw, daar zit een man in een zwarte cape. Spreek hem aan om er met een Luck Source vandoor te gaan en verlaat het gebouw. Ga het volgende gebouw in om bij de item winkel te komen. Achter in de winkel staat een man in een blauw shirt. Spreek hem aan over Nibelheim en zeg dat je hier vandaan komt. Aan de andere kant van de kamer is weer een man met een zwarte cape. Hier jat je een Elixir van en ga daarna je weer naar buiten. Loop naar het rechter rijtje huizen en ga het middelste huis binnen. De eerst man met de cape kan je aanspreken, maar je krijgt niks van hem. Achter in de keuken zit nog zo'n vent, daar krijg je een Turbo Ether van. Beklim de trap naar de volgende verdieping en ga de grote slaapkamer binnen om nog een man met een zwarte cape aan te spreken en de Platinum Fist te krijgen. Verlaat het huis weer en ga het huis verder naar rechts binnen. Ga naar boven en spreek één van de twee ventjes aan om een Luck Source te krijgen. Verlaat weer het huis en ga de trap op tussen beide rijtjes van huizen. Open het hek rond de villa en ga Shinra Mansion binnen. Loop rechtdoor door de deuren en volg de route naar rechts richting de laatste kamer. In de kamer staat een kistje waar je de Twin Viper uit haalt. Keer terug naar de grote binnenkomsthal en ga door de deur naast de rechter trap. Open het kistje in de kamer verderop voor een Silver M-Phone. Keer weer terug naar de binnenkomsthal en beklim de twee trappen, daarna ga je links en open je het kistje in de plantenkamer om een Enemy Launcher te vinden. Loop daarna terug naar de aankomsthal en loop nu rechts het beeld uit.

Je moet een beetje omlopen om bij het kistje te komen en er een Magic Source uit te halen. Op deze verdieping lopen ook vijanden genaamd Jersey rond waar je de ??? Enemy Skill van kan leren. Naast de kamer waar het laatste kistje stond is een andere kamer met een ronde stenen muur. Zoals je misschien nog wel weet is daar een geheime deur in te vinden, dus ga er doorheen en daal af via de trap. Loop in een rechte lijn door de grot naar de bibliotheek. Ga daar boven het beeld uit, alleen Cloud loopt verder om Sephiroth te ontmoeten. Hij zegt waar hij naar toe gaat, gooit een Materia naar je en gaat er vandoor. Raap de Destruct Materia op en volg de route terug het landhuis uit. Als je wilt kan je nog de wereldkaart op gaan om een nieuw team te vormen en je spel op te slaan. Voordat je verder gaat met het verhaal kan je nog een ander personage er bij krijgen. Speel dus eerst het volgende hoofdstuk genaamd

Vincent Valentine voordat je hier verder gaat met het spel. Als je Vincent in je team hebt of besloten hebt hem er niet bij te halen loop je rechts langs het Shinra Mansion verder richting Mt. Nibel. Je komt op de wereldkaart terecht, dus volg de route naar Mt. Nibel en ga daar naar binnen. Hier kan je een vijand genaamd Dragon tegen komen, daar kan je Gold Armlets van stelen. Volg het pad over de berg naar de eerste splitsing. Neem naar het pad dat naar boven loopt om aan het einde de Rune Blade op te rapen. Ga dan terug naar de splitsing en volg de route verder naar links. Vlak voor de brug is nog een splitsing. Neem de route die niet naar de brug maar naar achter loopt en bij de volgende splitsing loop je onderlangs. Volg de route verder naar het einde om daar een Plus Barette te vinden. Keer terug naar de brug zoals je gekomen bent en steek nu over via die brug. Aan de andere kant van de brug zijn vijf buizen die als glijbaan dienen. Kies de tweede buis van rechts en laat je naar beneden glijden. Als je er uit bent ligt recht voor je een Powersoul. Spring van de rotsen af en loop onder het beeld uit, links van het monster in de hoek dus. Spring naar beneden en ga de grot naast je in.

Door de grot loop je naar de overkant richting uitgang, maar voordat je naar buiten gaat loop je tussen de pilaren door naar beneden en dan zie je links in beeld de ingang van een verborgen tunnel. Volg die tunnel naar het kistje dat je eerder zag en haal daar een Elixir uit. Volg de tunnel dan terug en ga door de uitgang verder. Naast de fontein verderop ligt een Elemental Materia. Raap deze op en ga de grot binnen achter in beeld. Volg de route naar rechts en bij de splitsing ga je links. Uit het kistje waar je bij terecht komt haal je een Sniper CR. Keer terug naar de splitsing en volg de route naar rechts en naar buiten. Er loopt een pad naar links dat je helemaal volgt naar de Mako reactor. Schuin rechts achter de reactor zit een deurtje, ga daar doorheen en beklim de ladder en loop verder naar het begin van de vijf glijbanen. Neem nu de tweede van links en raap een All Materia op uit het kistje. Spring naar rechts van het platform af en ga naar het save point naast het monster. Stel een goed team samen en ga aan de slag met het uitrusten van Materia. Rust in ieder geval een Enemy Skill Materia uit. Hierdoor kan je hopelijk gebruik maken van Big Guard en ook de Enemy Skill genaamd Trine leren van de baas die je zo gaat verslaan. Choco/Mog is weer handig en voor de rest rust je sterke (helende) magie uit. Als je goed uitgerust bent sla je het spel op en loop je tegen het monster aan en druk je op rondje om het gevecht te beginnen. Begin met je Enemy Skill Big Guard en houd je HP relatief hoog, want Materia Keeper kan een nare aanval genaamd Hell Combo. Houd ook de Barrier balkjes in de gaten zodat je weet wanneer je weer Big Guard kan doen. Gebruik Choco/Mog om verlamming te veroorzaken en weer als dat voorbij is. Big Guard is natuurlijk niet nodig als Materia Keeper verlamd is. Gebruik in ieder geval geen vuuraanvallen, want die leveren hem juist extra HP op. Voor dit gevecht krijg je de Jem Ring en Materia Keeper laat een Counter Materia op de grond achter. Loop rechts het beeld uit en volg de route verder de wereldkaart op. We gaan nu naar Rocket Town. Daar kom je door de bergen naar het westen te volgen en als je kunt naar het noordoosten om Rocket Town te bereiken.

/ 3 \  
 \ R / VINCENT VALENTINE /

In Shinra Mansion ga je nadat je door de voordeur binnen bent gekomen naar links de zijkamer in. Hier ligt een brief op de grond die je helemaal door moet lezen. Je krijgt de keuze uit Dial (1), Dial (2) en Dial (3). Lees dit allemaal om drie aanwijzingen te krijgen. De brieven schrijver heeft het over vier aanwijzingen, maar hij geeft er maar drie. De vierde staat wel in dit lijstje, maar heeft geen titel. Beweeg de cursor dus naar de lege plek onder Dial (3) en bevestig je keuze om meteen het vierde deel van de combinatie te vinden. Dan de andere drie nog. Eerst de eerste aanwijzing maar, iets over een kist met de meeste zuurstof. Beklim beide trappen in de grote hal en ga links. Loop verder naar de kamer met alle planten, dit is wat de schrijver bedoelde

met veel zuurstof. In deze ruimte staat een kistje die je misschien al geopend hebt. Onderzoek het kistje en je krijgt het eerste deel van de combinatie. Noteer deze en ga verder met de tweede aanwijzing, iets over thee en een straal. Dit moet je echter op z'n Engels interpreteren, waardoor Tea en Ray op Ti en Re terecht komen. Dit zijn muzikale noten en een Ivory slaat op een piano. Ga terug naar de begane grond en daar door de doorgang in de linker muur. In de volgende gang ga je de kamer met de piano binnen. Het tweede deel van de combinatie staat op de grond rechts naast de piano. De derde aanwijzing is eigenlijk meer een routebeschrijving. Ga in ieder geval de twee trappen in de grote hal weer op en nu naar rechts. De stoel die bedoeld wordt in deze aanwijzing staat in de kamer met de geheime doorgang naar de kelder. Volg de beschrijving over hoe je moet lopen zoals in de aanwijzing beschreven staat. Je komt dan in het gangetje richting de achterste kamer op deze verdieping met het kistje. In die gang onderzoek je de vloer voor het derde deel van de combinatie. Nu je alle vier de onderdelen hebt is het tijd om op zoek te gaan naar het voorwerp waar je de combinatie voor nodig hebt. Vanaf het bovenste trappetje in de grote hal ga je links. Ga door de deur de kamer binnen en je ziet de grote kluis al staan. Voordat je hier mee aan de slag gaat moet je eerst zorgen dat je goed bent uitgerust met Materia.

Als je de kluis open hebt gekregen moet je namelijk vechten. Rust in ieder geval de combinatie Time en All in gekoppelde slots uit zodat je Haste op je hele team kunt gebruiken. Choco/Mog is een goede Summon om te gebruiken en verder rust je de beste wapens en Materia uit. Voer de combinatie in op de kluis. Je moet eerst dus naar zesendertig, dan linksom terug naar tien, dan rechts verder naar negenenvijftig en dan verder naar zevenennegentig. Het kan even duren voordat het lukt, maar dit is wel de juiste combinatie. Meteen als je de kluis open hebt begint het gevecht. Gebruik Choco/Mog en je sterkste aanvallen. Door Choco/Mog kan hij verlamd raken en dat is precies wat je moet hebben. Zoals je ziet bestaat deze vijand, Lost Number, uit twee helften. Blijf sterke aanvallen gebruiken en bewaar een tweede Choco/Mog voor later. Na een tijdje zal één helft verdwijnen, afhankelijk van jouw laatste aanval. Is jouw laatste aanval fysiek dan blijft de paarse helft en deze is vrij goed bestand tegen fysieke aanvallen. Was de laatste aanval magisch dan blijft de andere helft die goed bestand is tegen magie. Gebruik dus het soort aanval waar hij niet goed tegen bestand is en ook weer Choco/Mog. Na weer een tijdje is Lost Number dan verslagen. Vergeet niet de Odin Materia op te rapen die uit de kluis kwam vallen. Doorzoek de openstaande kluis om de Key To The Basement te vinden. Verlaat dan deze kamer en steek door de grote hal over naar de andere kant. Ga door de geheime deur in de ronde muur naar beneden. Loop door de kelder tot je in het volgende scherm komt, daar ga je door een deur boven in beeld. Midden in de kamer staat een kist. Onderzoek de onderkant van de kist en Vincent komt tevoorschijn. Als je de keuze krijgt praat je over Sephiroth. Na het gesprek gaat Vincent weer z'n kist in. Praat nog een keer met hem en vraag hem wie hij is. Hij vertelt je iets en daarna kan je zijn naam instellen. Hij vertelt je daarna nog wat over het ontstaan van Sephiroth. Daarna gaat hij weer z'n kist in en jij kunt de ruimte verlaten. Maak je geen zorgen, als jij terug de wenteltrap op gaat naar het landhuis komt Vincent achter je aan en sluit zich aan bij je team.

\_\_\_\_\_  
/\_3\_\\_\_\_\_\_  
\\_S / ROCKET TOWN /  
\_\_\_\_\_

Meteen bij binnenkomst zie je waarom dit dorpje Rocket Town heet. Voordat we verder gaan met het verhaal kan je eerst dit dorp gaan verkennen en inkopen doen. Meteen links van je zit de wapen winkel, koop en verkoop daar wat je wilt verkopen. Tegenover deze winkel zit de Inn. Overnacht daar als je wilt en ga dan naar de item winkel. Die zit achter in het dorpje, waar het groene bord buiten hangt. Hier is naast items ook Materia te koop. Naast de item winkel staat een man die je aan moet spreken totdat hij vraagt of je de raket wilt

bekijken. Zeg ja en je krijgt van hem een Yoshiyuki. Ga het meest rechter huis in het dorp binnen en loop door naar de keuken om daar een Power Source uit een kistje te halen. Verlaat dit huis en ga het huis links er van binnen. Uit het kistje in de kamer tegenover de ingang haal je een Drill Arm. In dit huis ga je door de achterdeur weer naar buiten om in de achtertuin te komen. Hier staat de Tiny Bronco. Shera spreekt je aan en zegt dat je de kapitein van de Tiny Bronco moet spreken als je hem wilt gebruiken. Ga door het huis heen naar het dorpsplein en nu richting de raket achter in beeld. Klim over de buizen via de trappetjes en beklim de grote trap en ladder om boven in de raket te komen. Ga de raket binnen en praat met de man die daar staat, zijn naam is Cid maar je mag hem ook een andere naam geven. Vraag hem naar de raket en als hij klaar is met praten ga je terug het dorp in en naar de Tiny Bronco. Shera duikt weer op en ook Cid komt binnen wandelen. Je krijgt wat uitleg over wat er mis is gegaan met de raket en daarna komt Palmer binnen. Als je de controle terug hebt ga je door de voordeur naar buiten achter Cid aan. Shera roept je weer naar binnen, ga dan door de achterdeur naar Palmer bij de Tiny Bronco om tegen hem te vechten.

Ook Palmer is vrij vatbaar voor verlamming, waardoor Choco/Mog dus weer een goede Summon is. Ook Added Effect en Time in gekoppelde slots is handig. Rust ook een Enemy Skill Materia uit zodat je Big Guard kunt gebruiken en rust bij iemand een Talisman uit als je die hebt. Ook Deathblow Materia kan nu van pas komen, omdat je daar altijd mee raakt op het moment dat je tegenstander verlamd is. Val aan met normale aanvallen en sterke magie en gebruik Choco/Mog indien nodig nog een keer. Aan het einde van het gevecht krijg je een Edincoat en ga je er vandoor met de Tiny Bronco. Onderweg wordt de staart echter geraakt en stort je verderop neer in zee. Cid sluit zich aan bij je team en daarna kan je de Tiny Bronco gebruiken om op lichtblauw water en rivieren te varen op de wereldkaart. Je kunt bij stranden aanmeren om uit te stappen. Nu je wat meer vrijheid hebt met de Tiny Bronco kan je wat andere dingen gaan doen, zoals optionele extra's. Voordat we daarmee verder gaan kan je ook wat nieuwe Enemy Skills leren. Keer terug naar het Junon gebied rond de stad Junon en Fort Condor. In Fort Condor is nu trouwens ook het volgende gevecht beschikbaar. In het Junon gebied ga je op zoek naar een Zemzelett waar je met behulp van Manipulate de White Wind Enemy Skill van kan leren. Verder ben je nu waarschijnlijk wel sterk genoeg om de grote moerasslang aan het begin van de game te verslaan. Hiervoor moet je met de Tiny Bronco helemaal naar het oostelijke puntje van het oostelijke grote werelddeel varen en aanleggen op het strand. Je moet dan naar het westen lopen om in het moerasgebied te komen. Laat je aanvallen door de Midgar Solom en ga met hem in gevecht. Je kunt van hem de Beta Enemy Skill leren.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ T / WUTAI /  
\_\_\_\_\_

Het schijnt dat een deel hiervan alleen beschikbaar is als je Yuffie inmiddels bij het gezelschap hebt betrokken. Als je dat nog niet gedaan hebt kan je dat alsnog doen. Als ze in je team zit terwijl je neerstort met de Tiny Bronco dan zal ze een opmerking maken dat het misschien een goed idee is om naar het westen te gaan. Dat is dus precies wat je nu gaat doen. Navigeer de Tiny Bronco naar het zuidelijkste puntje van het meest westelijke eiland en stap daar uit. Loop nog niet de bergen op verderop! Ga eerst op zoek naar een vijand genaamd Razor Weed die op dit eiland te vinden is, daar kan je de Magic Hammer Enemy Skill van leren. Deze komen vooral voor in het noorden van het eiland, dus onthoud dit en ga er later achter aan. Op de stranden probeer je in aanraking te komen met een Adamantaimai om daar een Adaman Bangle van te kunnen stelen en de Death Force Enemy Skill van te leren. Het zou handig zijn minstens drie keer een Adaman Bangle te stelen zodat je hele team er straks gebruik van kan maken. Als je er klaar voor bent om verder te gaan zorg je dat Yuffie niet in je team zit en rust je voor iedereen de sterkste wapens uit.

Materia zijn niet van belang, beklim de berg in het noorden maar en je komt er al snel achter waarom. Je gaat in gevecht met twee Shinra soldaten. Versla ze om er achter te komen dat Yuffie er vandoor is met je Materia. Volg haar naar boven het scherm uit om weer op de wereldkaart te komen en ga via de bruggen en bergpasjes rechtstreeks naar Wutai in het noorden van het eiland. Daar binnen zie je Yuffie er vandoor gaan. Volg de route naar het save point en spreek de man die links van het huis naast het save point wandelt. Hij zegt dat je met Lord Godo moet praten, deze zit bij de grote tempel verderop aan het einde van het pad. Ga naar dat gebied en dan het rechter huis binnen. Open de schuifdeuren van de slaapkamer en loop naar binnen om gratis op krachten te komen. Je ziet hier al een zijgang, dus trek in de linker hoek aan het gordijn en loop de geheime gang in. Aan het einde haal je uit een kistje een Magic Shuriken.

Keer terug naar de slaapkamer en verlaat deze ook, volg de gang naar rechts. In de kamer naast je zie je weer een vierkante doorgang, dus ga de kamer binnen en de geheime gang in via de doorgang. In het kistje verderop zit een Hairpin. Keer terug naar de doorlopende gang en praat met de man in de volgende kamer tot hij echt opstaat en met je in gesprek gaat. Yuffie komt ook weer opdagen meer Godo jaagt haar weer weg. Nu kan jij ook weg gaan, dus volg de route terug naar buiten en als je buiten bent terug naar het echte dorp waar je Wutai binnen kwam. Het huis helemaal links in beeld is een soort café en ook de Turks zijn hier. Spreek ze aan en ga weer naar buiten, daar ga je het huis boven het save point binnen om in de item winkel te komen. Je kunt hier inkopen doen maar er staat rechts in beeld ook een kist waar je een MP Absorb Materia uit kunt halen. Meteen komt Yuffie weer langs om ook deze Materia van je af te nemen. Verlaat de winkel en ga het huis binnen dat helemaal rechts in het dorp te vinden is naast het bruggetje. Hier binnen staat een soort afscherming die je opzij moet doen om Yuffie te vinden. Ze gaat er weer vandoor, dus volg haar naar buiten en loop dan zo ver mogelijk naar links. Helemaal aan de rand van het beeld zie je een grote pot staan. Blijf deze onderzoeken totdat Yuffie er uit springt. Ze geeft zich over en zegt dat je al je Materia terug krijgt. Je ziet nog even een gesprek met de Turks en wat Shinra soldaten en dan ben je terug bij Cloud en het team. Volg Yuffie de volgende kamer in en praat tegen haar. Haal dan de linker hendel over bij het apparaat waar Off op staat en er zakt een kooi naar beneden. Yuffie gaat er weer vandoor, haal nogmaals de hendel over om de kooi weer op te tillen. Volg Yuffie terug de trap op, ga naar buiten en neem de route langs het noordelijke huis met het save point er naast richting het andere deel van het dorp waar Godo woont. Links in beeld staat een tempeltje met een gong er in.

Gebruik de gong en ga dan door de witte deuren in de fundering van de tempel. Hier zie je dat Don Corneo weer terug is en Yuffie en Elena gevangen heeft. Links en rechts staat een kistje, haal er een Elixir en een Swift Bolt uit en volg Corneo dan de trap op. Je gaat in gevecht met een team Shinra soldaten, maar daar kan je snel mee afrekenen. Ga door de deur tegenover het standbeeld verder en volg de gang naar buiten. Praat met Reno, de Turk die in de poort bij de trap staat. Je krijgt van hem een tip over waar Corneo is. Volg hem de trap op en ren langs het pad naar het save point. Het zou ook slim zijn hier even je spel op te slaan voordat je naar boven langs het huis en over de brug gaat. Na het gesprek met de Turks neem je het pad dat bij de grote figuur in het midden naar boven loopt. Bij de splitsing op zijn schouder ga je naar boven en achter zijn hoofd langs verder. Je moet zo tegen een sterke baas vechten, dus gebruik je sterkste personages en je sterkste wapens. Maak je niet druk om Materia, dat heb je toch nog niet. Het zou slim zijn Cloud als hoofdpersonage te gebruiken en hem uit te rusten met de Fury Ring. Probeer alvast de Limit balkjes van de andere twee teamleden vol te krijgen en gebruik hen als helende assistenten. Zorg dat je met een volle HP balk verder gaat. Rust ook bescherming uit met een hoge Magic Defence. Volg dan de route verder

naar de splitsing en daar naar beneden om bij Corneo uit te komen. Het gevecht tegen de baas Rapps begint al snel. Hij kent de sterke Aero3 aanval waardoor er aardig wat HP af gaat van je personage. Door gebrek aan Materia ben je aangewezen op X-Potions, maar als je helende teamgenoten even niet hoeven te helen gebruik je hun Limit Break of een normale aanval. Ook aanvallende items kan je gebruiken als de kans er is. Na afloop van het gevecht krijg je een Peace Ring. Na afloop stelt Corneo je net als eerst weer een vraag, dus zeg hem wat je denkt. De goede keuze is dat hij zeker weet dat hij wint. Reno stelt daarna Corneo voor de keuze, deze kiest fout en hij valt naar beneden. Na afloop ben je bij Yuffie thuis en krijg je al je Materia eindelijk terug.

Daarna sta je weer op de wereldkaart, maar er is nog veel meer te doen in Wutai. Je kunt nu verder spelen met het verhaal, maar er zijn nog een aantal optionele dingen te doen in Wutai. Een paar daarvan zijn nu al beschikbaar, dus ik stel voor dat je meteen terug Wutai in gaat. Het eerste wat je doet is naar het huis helemaal rechts boven in het dorp gaan. Hier zit een deurtje aan de onderkant links naast de trap en als je daar naar binnen gaat zie je een kamer vol katten. Beklim de trap en ga door de opening. Aan het einde staat een kist waar je de HP Absorb Materia uit kan halen. Verlaat dan het huis weer en ga naar het huis onder het save point. Dit is de wapen winkel waar je nu dingen kunt kopen. Koop in ieder geval de Razor Ring voor Yuffie, die ga je nodig hebben. Rust Yuffie dan ook meteen hier mee uit, tenzij je al een beter wapen voor haar hebt, en ook met de nodige Materia. Ze moet dus nu in je team gestopt worden! Yuffie gaat een test afleggen tegen vijf vijanden die ze in haar uppie moet verslaan. Alle vijf de vijanden zijn vatbaar voor Slow en Stop, waardoor het dus handig is Time en Added Effect in gekoppelde slots aan Yuffie's wapen te koppelen. Als het je lukt Stop toe te brengen aan je vijand dan kan Deathblow een goede toevoeging zijn, want deze kunnen ze niet ontwijken. Een Enemy Skill is ook altijd handig, zeker omdat de laatste tegenstander Trine kan gebruiken. Dit is een vrij zeldzame Enemy Skill en als je hem niet al van de Materia Keeper hebt dan is dit bijna je laatste kans om hem te krijgen. Rust ook een Counter Attack Materia uit. Mocht je nog ruimte over hebben dan kan je besluiten Poison uit te rusten en de rest op te vullen met HP en MP Plus Materia. De eerste baas kan echter Demi2 gebruiken dus als het nog kan probeer dan in gekoppelde slots van je bescherming de combinatie Elemental en Gravity te vormen. Voor helen ben je met name afhankelijk van items of Enemy Skills.

Als je er klaar voor bent ga je langs het huis bij het save point naar links via het pad naar het andere deel van het dorp. Duik eerst het huis rechts in om in de slaapkamer gratis uit te rusten zodat je weer helemaal fit bent. Benader dan het grote gebouw op de achtergrond, de Pagoda Of The Five Mighty Gods, en ga daar naar binnen. Spreek de man in de groene badjas aan om het eerste gevecht te laten beginnen. Begin met het gebruiken van Big Guard. Om te zorgen dat je vijand je magisch niets meer kan maken is het verstandig meteen zijn MP helemaal op te maken door steeds de Magic Hammer Enemy Skill te gebruiken. Mocht hij Reflect op zichzelf gebruiken dan heeft dat geen zin meer en moet je fysiek aanvallen. Als Gorkii door z'n MP heen is begint het gevecht pas echt. Als hij geen Reflect heeft gedaan kan je Poison gebruiken of schadelijke Enemy Skills, maar fysieke aanvallen kunnen ook. Probeer nogmaals Big Guard te gebruiken als het effect hier van over is en houd je HP op peil. Uiteindelijk is Gorkii verslagen en krijg je naast een hoop HP voor Yuffie ook een X-Potion. Na dit gevecht krijg je weer de tijd om nieuwe voorbereidingen te treffen. Gebruik de standaard genoemde instellingen voor Materia die vooraf gingen aan de eerste baas, want voor deze tweede baas zijn er eigenlijk geen specifieke instellingen. Ga dus eerst weer even helen in de slaapkamer van het andere huis, save in het dorp als je wilt en als je er klaar voor bent beklim je de trap naar de volgende verdieping van de pagoda om daar in gevecht te gaan met Shake nadat je vraagt of hij z'n kop wilt houden. Begin weer met Big Guard en het leegzuigen van zijn MP, dat duurt deze keer iets langer. Als je

daar geen zin in hebt kan je het overslaan, maar dat kan negatieve gevolgen hebben. Daarna ga je zelf magie en fysieke aanvallen gebruiken om hem te doden. Zorg dat je zelf in leven blijft en herhaal deze simpele strategie tot hij verslagen is. Je krijgt een Turbo Ether. Hierna sla je weer je spel op en doe je een dutje zodat je op de volgende verdieping tegen Checkhov kunt vechten nadat je zegt dat je een verzekering hebt. De enige aanpassing die je hier moet doen is de Jem Ring uitrusten. Begin met de inmiddels bekende strategie en maak het af met magische en fysieke aanvallen. Ze maakt je echt helemaal niks omdat haar Stare Down truc niets uithaalt.

Verlos haar dus snel uit haar lijden en bereid je voor op het volgende gevecht zoals je net steeds ook gedaan hebt nadat je de Ice Ring gekregen hebt. De enige aanpassing die je moet doen is het uitrusten van de Peace Ring. Spreek Staniv aan op de volgende verdieping en zeg dat je tegen hem wilt vechten. Herhaal dezelfde strategie weer en zorg dat je in leven blijft en ook deze tegenstander zal snel bezwijken. Je wint een Elixir. De vier vijanden die je net verslagen hebt komen je feliciteren, maar het feest is nog niet voorbij. Rust weer uit in de gratis slaapkamer, sla je spel op en ga naar de bovenste verdieping van de pagoda. Je neemt het op tegen de vader van Yuffie, Godo. Voordat je het gevecht start zorg je dat je de Peace Ring uitgerust hebt. Godo is niet erg vatbaar voor Stop, dus in plaats van Time en Added Effect samen in je wapen stop je Gravity en Elemental samen in gekoppelde slots van je bescherming. Dit om je te beschermen tegen de Demi3 aanval van Godo. Start het gevecht door Godo aan te spreken en begin weer met Big Guard. Mocht je problemen hebben met dit gevecht dan kan je met Magic Hammer al zijn MP afnemen, maar dat kan vrij lang duren. Hoe dan ook, Godo heeft drie gezichten. Het rode gezicht valt aan met Beast Sword, een vrij gewone aanval maar hij kan best wat schade doen. Ook kan hij de Trine Enemy Skill gebruiken, dus als je die niet hebt kan je hem nu nog krijgen. Het witte gezicht valt aan met magische aanvallen als Bio2 en Demi3. Gebruik White Wind om van Poison te herstellen en te helen in één klap. Het gele gezicht kan Sleepel en zichzelf helen. Dat helen gaat best snel, dus het is de bedoeling dat jij meer schade doet dan dat hij kan helen. Gebruik je Limit Breaks als die beschikbaar komen, zorg dat je beschermd bent met Big Guard en houd je HP in de gaten. Gooi er af en toe de Enemy Skill Beta doorheen als deze net als bij mij veel schade doet en het gevecht zal snel afgelopen zijn. Na afloop krijg je de All Creation en een nieuwe Summon, Leviathan. Er volgt nog een gesprek met iedereen erbij en daarna krijgt Yuffie een opdracht mee van Godo. Dit is alles wat er te doen valt in Wutai de eerste keer dat je er komt. Ga nu dus verder met het volgende hoofdstuk. Zodra je verder kunt spelen vanaf de volgende alinea hier in Wutai zal dat genoemd worden in de walkthrough. Een volgend deel van de Wutai side quest is de Da-Chao Statue Fire Cavern. Na de Underwater Reactor is deze al beschikbaar, maar ik verwijs als het goed is terug naar deze tekst aan het eind van het Midgar And Nibelheim hoofdstuk.

Je moet wel de Leviathan Scales hebben opgeraapt in de Underwater Reactor voordat je dit deel kunt doen. Hoe dan ook, je moet terug keren naar Wutai en vanaf het save point in het midden van de stad naar boven lopen richting de grote uitgehouwen rotsmuur. Neem het pad dat over de linker schouder van de middelste figuur loopt en dan achter zijn hoofd langs. Bij de splitsing ga je naar boven en meteen de grot in. Open het eerste kistje om een Dragoon Lance te vinden. Benader dan de vlammen verderop om er mee af te rekenen en volg de route naar de volgende vuurzee. Doe daar hetzelfde en raap de Steal As Well Materia op. Op de terugweg blus je het kleine brandje in de inham ook nog om een kistje te zien waaruit je de Oritsuru haalt. Een andere side quest in Wutai is die van Turtles Paradise. Deze is nu nog niet echt te doen, maar tegen de tijd dat het wel het geval is zal dat vermeld staan in de walkthrough. Waar het om gaat is de bar die links onder in beeld in Wutai te zien is. De eigenaar heeft een aantal reclameposters verspreid en als je deze allemaal weet te vinden geeft hij je wat leuke items. Tegen de tijd dat ik je



later in de walkthrough terug stuur naar dit punt heb je er al twee gevonden, die in de Sector 5 Slums en die in het Shinra hoofdkwartier. Die laatste is niet meer te vinden als je echt pas deze side quest gaat doen op het moment dat ik het aanraad, maar als het goed is heb je hem dus al gezien. Dat wil zeggen dat er nog vier over zijn. Ga bijvoorbeeld met de Highwind naar North Corel en via dat stadje naar de Gold Saucer. Daar ga je het Ghost Square hotel binnen en je ziet de advertentie meteen links in beeld naast de opening naar de Shop hangen. Kijk er naar en verlaat de Golden Saucer weer. Vlieg nu naar Cosmo Canyon en ga dit dorp binnen. Beklim de trappen links in beeld om uit te komen bij de wapen winkel. Daar hangt de advertentie aan de paal van de kraam precies naast het trappetje naar boven. Lees hem en ga terug naar het hoofdplein. Naast de ladder in het midden van het plein zit een deur naar de bar. Ga de trap op en tussen de balie en de deur hangt de vijfde advertentie die je moet lezen. Verlaat Cosmo Canyon en vlieg naar Wutai. Ga hier het huis rechts boven in beeld binnen en via de trap naar beneden. Rechts naast de deuropening hangt de laatste poster. Als je deze bekeken hebt verlaat je het huis en ga je naar de Turtles Paradise bar links onder in beeld. Praat met de eigenaar achter de bar en als je echt alle zes de advertenties hebt gelezen dan geef hij je een Power Source, een Guard Source, een Magic Source, een Mind Source, een Speed Source, een Luck Sourcer en een Megalixir.

/ 3 \  
 \ U / THE SLEEPING MAN AND THE WEAPON SELLER /

Zorg dat je op de wereldkaart terecht komt en weer gebruik kan maken van de buggy. Deze wordt op je kaart aangegeven met een groen knipperend stipje. Met deze buggy moet je eerst terug naar Junon. Om daar te komen ga je net zoals je naar Fort Condor gaat eerst naar Costa Del Sol, het stadje dat in het noordoosten ligt van het grote linker continent. Rijd de buggy gewoon naar binnen, ga naar de haven en betaal de man om aan boord te mogen. Als je in Junon bent kan je bij de landingsplek met de helikopter vragen of ze je buiten de stad af willen zetten. Ga niet proberen er met de Tiny Bronco te komen, je hebt de buggy nodig! Eenmaal buiten Junon aangekomen volg je de kustlijn naar het noordoosten om het einde van een rivier te zien. Zoek naar de oversteekplaats in deze rivier een stuk stroomopwaarts. Volg de bergen om uit te komen bij een grot. In deze grot ligt een oude man te slapen. Spreek hem aan en bij begint te brabbelen. Hij moet wat zeggen over het aantal gevechten dat je gedaan hebt. Doet hij dat niet, ga dan de grot uit en in om hem nogmaals aan te spreken. Het aantal gevechten dat je hebt gedaan is belangrijk. Zorg dat de laatste twee cijfers van het getal dat hij noemt gelijk zijn, bijvoorbeeld bij het getal elf of honderd. Als deze cijfers even zijn wordt hij wakker en geeft je een Bolt Ring. Zijn ze oneven dan krijg je een stukje Mythril. Zorg dat je deze allebei krijgt, zeker het Mythril. Je kunt buiten vechten om het juiste getal te krijgen. Met het Mythril op zak ga je terug richting Gongaga Village.

Je moet dus via de boot in Junon terug naar Costa Del Sol waar je het Gongaga Area in rijdt over de rivier ten zuiden van de Gold Saucer. Volg deze rivier en dan de kust verder naar het oosten tot je bij een huisje op de wereldkaart terecht komt. Ga hier naar binnen en je gaat in gesprek met de wapenmaker. Hij zal je eerst wat dingen vertellen over de Keystone, maar heel kort. Spreek hem daarna nogmaals aan om meer informatie te krijgen over de Keystone en de tempel. Daarna wissel je van gespreksonderwerp en geef je hem het stukje Mythril. Je kunt nu kiezen wat je als beloning wilt, een Gold Armet of de Great Gospel. De keuze is niet moeilijk, want de Gold Armet slaat nergens op en de Great Gospel is de level vier Limit Break van Aeris. Op de bovenste verdieping zie je links in beeld een zwart kastje in de muur waar de wapenmaker ook steeds naar toe loopt. Open deze om de Great Gospel te krijgen. Nu weet je ook dat Dio de Keystone heeft en daar moet je achter aan. Verlaat dus het huis en ga naar het stadje Corel ten noorden van de Gold Saucer om via

de kabeltram de Gold Saucer weer in te gaan. Check eerst in het Gold Saucer hoofdstuk wat je daar allemaal nieuw kunt doen in Battle Square op dit moment en ga daarna verder met onderstaand hoofdstuk om verder te gaan met het verhaal. Zorg ook dat je dertigduizend Gil hebt om een altijd geldende pas voor de Gold Saucer te kopen.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ V / THE KEYSTONE /  
\_\_\_\_\_

Nadat je plezier hebt gemaakt in de Gold Saucer is het toch echt tijd om verder te gaan. In Battle Square kan je naast de balie rechts het beeld uit lopen naar Dio's museum. Voordat je de Keystone benadert die voor je ligt zorg je eerst dat Cloud goed uitgerust is met Materia en wapens en bescherming. Je moet namelijk zo mee doen in de arena van Battle Square. Als je goed uitgerust bent probeer je de Keystone te pakken. Dio komt binnen en heeft een voorstel. Vraag wat hij wilt en je gaat de arena in. Het maakt niet veel uit hoe je presteert, je krijgt de Keystone toch wel. Als je echter de reeks van acht rondes af maakt krijg je ook nog een Protect Vest en een Choco Feather. Dio gaat er vandoor en jij hebt de Keystone. Ga terug naar de tram in het Station en probeer in te stappen. Je krijgt te horen dat de tram het niet doet en Cait Sith stelt voor om in het Ghost Hotel van de Gold Saucer te overnachten. Als je met z'n allen in het hotel bent kies je er voor om aan de rest uit te leggen wat er aan de hand is. Iedereen gaat naar z'n kamer en midden in de nacht krijgt Cloud bezoek. Het personage dat jou bezoekt hangt af van je keuzes gedurende het spel. Het kan Tifa zijn, of Aeris of zelfs Barret of iemand anders. Bij mij was het in ieder geval Aeris en als je de walkthrough hebt gevolgd zal dat bij jou wel hetzelfde zijn. Zeg dat je nog nooit echt op een date bent geweest en het personage neemt je mee naar een voorstelling in Event Square. Je krijgt de keuze wie je aan wilt spreken, de tovenaar of de ridder. Ik sprak met de tovenaar en vroeg hem hoe je de Evil Dragon King moet verslaan. Als de draak er aan komt kies je er natuurlijk voor om de prinses te kussen.

Na het toneelstuk maak je ook nog een rondrit door heel de Gold Saucer. Daarna vroeg Aeris of ik niet bij haar wilde zijn, dus als je dit ook krijgt zeg je dat het niet klopt wat ze zegt. Daarna keer je terug naar het hotel, maar onderweg kom je Cait Sith tegen die er met de Keystone vandoor gaat. Volg hem naar Chocobo Square en dan weer naar buiten, waar Cait Sith de Keystone aan de Turk Tseng geeft. Je komt er ook achter dat Shinra Marlene in hun macht hebben. Cait Sith is een beetje vreemd aan het doen. Hij wilt nog steeds met je mee en aangezien hij Marlene heeft en weet waar de tempel is heb je geen andere keus. De volgende morgen open je de kast rechts achter in de kamer om een Elixir te vinden. Verlaat dan de kamer om de rest aan te treffen in de lobby van het hotel. Je moet een team samenstellen, maar Aeris gaat standaard mee. Je kunt dus maar één personage kiezen. Verlaat het hotel, de Gold Saucer en het stadje Corel om op de wereldkaart terecht te komen. Je moet weer gebruik maken van de Tiny Bronco, aangegeven met een blauwe knipperende stip op de wereldkaart. Met de Tiny Bronco vaar je langs de zuidelijke kust van het grote linker continent via de eilanden naar het rechter grote continent, in oostelijke richting dus. Eerst kan je nog een gevecht doen bij Fort Condor dat nu beschikbaar is gekomen. Ten westen van Fort Condor en precies ten zuiden van Junon ligt een eiland met een locatie er op, zoals je ook op je kaartje kunt zien. Hier is de Temple Of The Ancients, dus meer aan en ga de tempel binnen.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ W / TEMPLE OF THE ANCIENTS /  
\_\_\_\_\_

Als je de brug over wilt lopen zegt Aeris wat, als ze klaar is loop je verder en beklim je de trap om boven op de tempel te komen. Daar zie je een weer een

vent met een zwarte cape, onderzoek hem om er achter te komen dat hij nummer negen heeft. Ga de tempel dan binnen om Tseng weer te ontmoeten. Je krijgt van hem wat vaag gebrabbel en de Keystone. Plaats deze bij het altaar als Tseng aan de kant is gegaan zodat je de tempel echt in gaat. Je ziet een vreemd personage staan en dan weg wandelen. Volg de route als volgt. Ga eerst het kleine trappetje naar links op, loop door en ga de hoek om naar rechts en de volgende trap af. Ga door dezelfde opening als het vreemde personage zodat je via de planten een niveau lager komt. Loop meteen onder de lange trap door en open het kistje om een Trident te vinden. Loop iets verder door naar rechts om omhoog te kunnen klimmen via de planten en steek dan over via de trap naar links. Beklim weer de planten en raap de Mind Source op. Daal af via de trap en ga dan links de kamer van het vreemde personage binnen. Spreek hem niet aan, maar open gewoon het kistje om een Silver Rifle te vinden. Verlaat dan de kamer weer, ga de trap op en klim naar beneden via de planten. Ga door de doorgang waar je achter staat en raap de Turbo Ether die je voor de opening aan deze kant ziet liggen. Daal af via de lange trap waar je nu bent en volg het pad naar links door een doorgang en een kleine trap af. Loop verder naar rechts, klim via de planten naar beneden en open het kistje naast de trap voor een Rocket Punch. Volg de route verder naar rechts en je ziet een tweede vreemd personage weg wandelen. Beklim de plant aan het einde en ga door de doorgang recht voor je.

Loop er naar rechts achter vandaan en beklim meteen de grote plant naar boven. Ga onder de trap door en raap de Lucky Plus Materia op. Klim terug naar beneden, ga achterlangs weer terug door de doorgang en het trappetje af om door de doorgang naar links te kunnen en verder door te lopen naar binnen. Hier moet je in de gaten van de rollende rotsen terecht zien te komen om verder te kunnen. Time dit dus goed en loop steeds een stukje verder. Sla af bij de vijver verderop en raap Morph Materia op. Vervolg dan je weg tussen de rotsen door naar rechts. Als je aan het einde komt houden de rotsen op en volg je Aeris terug naar de vijver. Je krijgt weer een tussenstukje te zien, deze keer met Tseng en Elena en ook Sephiroth duikt op. Na het gesprek volg je de route verder naar rechts, daar staat nu weer zo'n vreemde vent. Loop verder door de trap af om in een ronde kamer te komen die beheerd wordt door de Time Guardian. Zorg dat je op de kleine stilstaande wijzer terecht komt en wacht dan tot de bewegende wijzer langs komt en je er af duwt. Je valt naar beneden en moet tegen twee normale vijanden vechten. Open ook nog eens het kistje onder de afbeelding om een Nail Bat te vinden. Als je de kamer uit loopt kom je weer in het soort doolhof waar je net was. Beklim de trap naar links en ga door de doorgang naar de lange trap. Daal af via die trap, loop verder naar links, klim naar beneden, daal weer af via een trap en loop verder naar rechts. Klim in de plant en ga via de doorgang links weer de ruimte binnen waar de rollende rotsen waren. Steek in één keer over naar de andere kant om de tijdkamer weer binnen te gaan. Door de grote en kleine wijzer te verplaatsen kan je de diverse doorgangen in. Sommige doorgangen zijn echter helemaal niet interessant.

Bij I kan je in een kistje vijanden vinden en deze verslaan. Doorgang II loopt dood en bij III kan je weer vijanden uit een kistje halen. Uit een kistje achter doorgang IIII (Zou toch IV moeten zijn?) haal je de Princess Guard en bij V vind je het belangrijke Ribbon. Doorgang VI sla je nu even over en bij VII haal je de Trumpet Shell uit een kistje. Bij VIII vind je ook een kistje, deze keer met een Megalixir er in. IX loopt dood, X is de ingang, XI loopt ook dood en XII is de uitgang. Nu kan je dus wel doorgang VI in gaan en dan moet je een spel spelen met zo'n vreemd personage, een Ancient. Aeris vraagt wat aan je, zeg dat je moe bent. Links in beeld kan je naar beneden springen als je op rondje drukt, wat van pas kan komen tijdens het spel. De Ancient gaat steeds een doorgang in en komt ergens anders weer uit. Dit gaat volgens een vast patroon en de bedoeling is dat je de doorgang in gaat waar je denkt dat hij uit komt. Als je dit spel wilt spelen kan je dat doen, als je hem nu

meteen wilt vangen spring je links in beeld een richel naar beneden en ga je door de tweede doorgang van rechts. Zo haal je de deur boven in beeld van het slot. Spreek de Ancient aan en kies voor Rest, daarna voor Save. Ga nog even naar de onderste richel om uit het kistje de Work Glove te halen. Ga door de doorgang meteen naast het kistje en ga steeds de doorgang in waar je uit komt, dan kom je vanzelf boven uit bij de nu geopende poort. Daar ga je naar binnen en loop je verder naar rechts om na het zien van Sephiroth steeds verder te lopen. Na zijn uitleg en het ontdekken van Meteor moet je vechten tegen Red Dragon. Deze draak maakt gebruik van fysieke aanvallen en magische aanvallen met vuur. Laat dus iemand de Fire Ring dragen en gebruik bij iemand anders de koppeling van Elemental en Fire in gekoppelde slots van zijn of haar bescherming. Rust ook een Protect Vest uit om je Vitality te verhogen en een Enemy Skill met Big Guard en een Restore Materia met Regen.

Probeer Slow op je tegenstander te doen en gebruik je Bio magie om Poison op hem te doen. Begin met het doen van Big Guard en Regen. Doe Poison en Slow als je de tijd hebt en schakel dan over op normale en magische aanvallen. Als je de draken verslagen hebt krijg je een Dragon Armet. Vergeet ook niet de Bahamut Materia op te rapen die voor je op de grond valt na het gevecht. Loop naar rechts door de gang en onderzoek het zwevende object boven het altaar. Kies voor Take It. Helaas krijg je het niet, maar wel uitleg over hoe je het kunt krijgen. In mijn geval zat Cait Sith in m'n team en die had een voorstel. Als je hetzelfde krijgt kies er dan voor hem te vertrouwen omdat je geen andere keus hebt. Keer terug naar de tijdkamer en ga door doorgang XII. De klok staat al goed in de tijdkamer, dus steek over en ga door de volgende deur. Tenminste, eerst moet je een baas verslaan. Deze vijand heeft de mogelijkheid Petrify op je te doen, dus om te voorkomen dat je Softs moet gebruiken die op kunnen raken rust je op je belangrijkste personage (Waarschijnlijk Cloud!) de Jem Ring uit. Door het uitrusten van een Heal Materia kan je de status makkelijk ongedaan maken. Ook nu komt het gebruik van Big Guard en Regen erg van pas en ook deze vijand is kwetsbaar voor Slow. Gebruik Limit Breaks als deze beschikbaar komen en zorg dat je HP op peil blijft. Door het winnen van het gevecht krijg je een Gigas Armet. Na het gevecht nam in mijn geval Cait Sith afscheid van de rest en ging hij alleen terug de tempel in die vervolgens verdween. Daarna raapt Cloud de Black Materia op die onder de tempel lag verborgen. Er volgt nog een stukje met Sephiroth die de Black Materia weer van je af neemt en er vandoor gaat. Cait Sith blijkt een tweede vorm te hebben en die sluit zich weer bij je aan. Na nog wat gebeurtenissen waarin je hoort over de City Of Ancients is Aeris weg en word je wakker in Gongaga Village.

/ 3 \  
 \ X / CITY OF THE ANCIENTS /

Zeg dat alles wel oké is en als Barret en Tifa weg zijn ga je ook naar buiten. Verlaat gewoon het dorp zodat je op de wereldkaart terecht komt. De Tiny Bronco ligt al bij de zuidelijke kust geparkeerd. Het eerste wat je nu kunt doen is terug gaan naar Fort Condor, want er is weer een gevecht beschikbaar. Als je klaar bent om verder te gaan stap je weer in de Tiny Bronco. Je moet naar het kleine continent dat in het midden op je kaart in het noorden ligt. Om hier te komen moet je via de rivier ten zuiden van de Gold Saucer naar het westen varen en dan de kust van het continent volgen tot je bij het andere juiste continent komt. Leg aan in het zuidoosten van het continent waar je ook ziet op je kaart dat er een locatie in de buurt is. Deze locatie is Bone Village en ligt in het bos vlak naast de kust. Spreek daar met de man die links in beeld in een deuropening zit. Kies er voor om meteen te beginnen met graven en zeg dat je naast naar de harp ook naar een goede schat zoekt. Je krijgt wat werkers tot je beschikking die voor je zullen gaan graven. De harp ligt begraven op de verhoging, dus klim eerst via de ladder omhoog. De harp ligt tussen de rookpluim en de hoek van de tent meteen links van de ingang van

die tent. Om de harp te vinden zet je werkers neer op de volgende plekken. De eerste zet je op het uitgebrande kampvuur links van de ladder. De tweede man zet je neer bij de doorgang in de bomen links achter de tent. Als laatste zet je een ventje neer links van de rookpluim zo ver mogelijk in de hoek. Zeg dat je verder klaar bent en als er gevraagd wordt om een opgravingspunt ga je zelf net rechts van de rookpluim staan. Geef dit aan als opgravingspunt en de volgende dag zit de Lunar Harp in het kistje waar je naast staat. Haal het er uit en als je nog meer opgravingen wilt doen dan kan dat om extra items te verdienen. Je kunt ook met dezelfde man praten en zeggen dat je wat wilt kopen. Hij heeft nieuwe beschermende uitrusting te koop en ook wat items.

Koop van hem wat je kopen wilt en ga dan door de doorgang naar het bos links van de tent op de verhoging. Ren het eerste stuk van het bos uit via het licht op de achtergrond. In het volgende deel houdt je het scherm goed in de gaten. Je ziet dan af en toe een bewegende Materia verschijnen. Dit is een Summon Materia, dus het zou leuk zijn als je deze weet te bemachtigen. Je krijgt dan de Summon Kjata tot je beschikking. Loop dan weer richting het licht en boven het beeld uit. Volg de route naar boven onder een holle boomstam door naar een kistje met een Water Ring er in. Loop een stukje terug en naar links zodat je de route door de boomstam heen kunt volgen en weer boven het beeld uit kunt lopen. In het volgende deel kan je alleen de route volgen zodat je weer op de wereldkaart komt en door kan lopen naar de City Of The Ancients. Bij de kruising neem je de linker route en ga je dus links het beeld uit. Als je de weg volgt kom je bij een gebouwtje links van het pad. Binnen is een save point en een kistje met een Magic Source er in. Verlaat het huisje en volg de route verder naar rechts een grot door. Daal af via de trap en loop naar rechts achter de pilaren langs om uit een kistje een Aurora Armllet te halen. Ga weer terug de trap op en links de grot uit. Keer via de weg terug naar de kruising bij de ingang van de stad en neem de rechter route. Neem de afslag naar rechts verderop en dan naar links de kapotte rots in. Op de bovenste verdieping staat een kistje met een Guard Source er in. Keer terug naar de route die links langs deze rots loopt en ga het volgende huisje binnen. Loop door naar rechts om in een kistje een Elixir te vinden. Als je hier de ladder beklimt kan je overnachten om op krachten te komen. Na het dutje en het gesprek raap je de Enemy Skill Materia op die achter het achterste bed verscholen ligt. Volg het pad terug naar beneden en naar links richting het eerste kruispunt. Neem daar de weg die rechtdoor loopt en blijf deze volgen tot je het gebouwtje binnen loopt.

Helemaal bovenin vind je een Comet Materia. Pas als je deze hebt daal je af via de blauwe doorzichtige trap in het midden van het gebouwtje. Je komt uit bij een save point, dus maak daar dankbaar gebruik van. Daal dan af via de andere trappetjes richting de pilaren in het water die naar Aeris leiden. Spring via de pilaren naar haar toe, als je haar benadert en aanspreekt gaat het fout. Je kunt niks meer doen dan op rondje drukken en aanzien hoe Cloud zijn zwaard heft tegen Aeris. Blijf dit doen en de andere personages grijpen in. Bekijk het tragische filmpje en ga in gevecht met Jenova-Life. Rust de combinatie Leviathan en Elemental uit in gekoppelde slots van iemand z'n bescherming. Je vijand gebruikt namelijk met name wateraanvallen dus zo bescherm je jezelf hier tegen. Rust ook bij iemand anders de Water Ring uit als je die hebt. De combinatie Earth en Elemental (Of Titan in plaats van Earth!) plaats je in gekoppelde slots van iemand z'n wapen. Je tegenstander is namelijk kwetsbaar voor Earth aanvallen. Jenova-LIFE kan ook gebruik maken van Aqualung, dus als je die nog niet hebt rust je een Enemy Skill uit waarmee je die nog kunt leren. Zorg dat je ook Big Guard en Regen tot je beschikking hebt en ook Haste op je hele team kan van pas komen maar dat gebeurt automatisch als je Big Guard doet. MBarrier zorgt er voor dat de waterschade niet optimaal is, dat zal ook gebruikt worden met Big Guard. Wat je ook doet, gebruik geen wateraanvallen! Ook Demi helpt niet tegen deze vijand. Pas op als Jenova-LIFE Reflect gebruikt, dan kan je dus geen directe magie meer gebruiken. Gebruik je

Titan Summon en Earth magie en volg met fysieke aanvallen tot je Jenova-LIFE verslagen hebt en de Wizard Bracelet krijgt. Na het hele gebeuren ben je aan het einde gekomen van de eerste CD. Je kunt je spel opslaan en daarna de CD wisselen.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\_\_\_\_\_  
\ Y / NORTH PAST THE SNOW FIELDS /

Nu je op de tweede CD zit is er weer een nieuw gevecht bij Fort Condor beschikbaar. Wil je dit gevecht echt doen dan moet je nu terug keren naar de Tiny Bronco, anders wordt het erg lastig. Als je het gevecht gedaan hebt of niet wild doen ga je verder vanaf waar je deze CD begon. Keer terug naar het pad links langs het huis en bekijk waar Sephiroth liep. Neem ook deze route en loop links langs de spiraalvormige trap. Ga dan naar rechts en terug naar beneden om een kistje te vinden met een Viper Halberd er in. Beklim nu de spiraalvormige trap tot je boven en buiten staat. Loop dan via de buitenkant nog tegen de klok in om de schelp heen zodat je links de grot in kunt. In deze grot zitten een aantal spelonken. Klim in de tweede waar je langs loopt en spring er naar links af. Beklim de volgende spelonk tot aan het kistje, daar haal je een Bolt Armllet uit. Klim ietsje naar beneden, spring er naar rechts af en ga naar de volgende spelonk. Klim omlaag om uit het kistje een HypnoCrown te halen. Klim in dezelfde spelonk helemaal naar boven en pak uit het kistje rechts van je een Megalixir. Steek over naar links, klim bij de spelonk naar boven en ga naar de ladder links in beeld. Klim eerst naar beneden om in het hoekje de Magic Plus Materia op te rapen. Nu kan je via de ladder helemaal naar boven klimmen, naar rechts lopen en de volgende grot in gaan. Open het kistje om er een Power Source uit te halen en loop daarna bij de verlichte opening de grot uit en de wereldkaart op. Volg de vallei naar het zuidwesten en dan langs de kust naar het westen. Iets later buig je af naar het noordwesten en dan om de bergen heen naar het oosten. Hier kom je een stadje tegen waar je naar binnen moet gaan.

Loop meteen door naar de persoon die achter in het dorp loopt en zeg tegen hem dat je alsnog door wilt gaan ook al zegt hij dat het beter is van niet. Ineens duiken de Turks weer op met aanhang. Elena gaat je slaan en je kunt haar slag ontwijken, maar ik had even niet door hoe. Je moet in ieder geval op het juiste moment doen wat er op het scherm komt te staan. Je komt terecht in een huisje en als je wakker bent ga je naar beneden om bij het raam een Turbo Ether op te rapen. Ga weer terug naar boven en het huis uit en het huis links van waar je uit komt binnen. Hier kan je wapens kopen, maar voor een aantal personages kan het zijn dat je al betere wapens hebt dan dat je hier kunt kopen. Verlaat de wapenwinkel weer en ga het huis in het midden van het dorp binnen. Praat met het jochie dat achter in het huis op z'n kamer zit zodat de kat weg gaat en jij het Snowboard op kunt rapen. Verlaat ook dit huisje weer en rechts achter in beeld ga je de Inn binnen. Ga daar een verdieping omhoog en raap een X-Potion op die je links achter het raam ziet glinsteren. Verlaat de Inn weer en ga het huis binnen met de sneeuwpop voor de deur. In de kamer waar je recht op af loopt staat een Hero Drink en een Vaccine. Haal de Glacier Map van de muur die links van de deur van deze kamer hangt. Keer dan terug naar de man achter in het dorp waartegen je zei dat je toch verder ging en loop achter hem langs verder. Je krijgt nu een snowboard mini game te spelen. Je krijgt twee keer een splitsing, kies steeds de linker kant er van. Door naar voren te drukken zet je af en daarna kan je met L1 en R1 een beetje sturen en remmen met vierkantje. Met kruisje kan je springen en het is de bedoeling zo veel mogelijk ballonnetjes te pakken. Uiteindelijk maakt Cloud een erg grote sprong en is de mini game voorbij.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\_\_\_\_\_  
\ Z / THE GREAT GLACIER /

Je kunt de kaart die je gejat hebt in dit gebied altijd bekijken door op vierkantje te drukken. Op deze kaart staat ook een rood vinkje, dat is je bestemming. De truc is uit te vinden waar je nu zit op de kaart. De plek waar je terecht komt is afhankelijk van welke route je net koos tijdens het snowboarden. Als je gedaan hebt wat ik zei dan kan je dit stuk van de walkthrough volgen, anders zul je iets meer moeite moeten doen en zelf de weg naar je eindbestemming vinden. Het is niet de bedoeling dat je te lang in de kou blijft, dus rond gevechten snel af en haast je een beetje. Begin in ieder geval door de achterste rond van het bos af te zoeken naar een Mind Source. Als je die hebt volg je het bos naar rechts het beeld uit. In het volgende scherm loop je ook alleen maar naar rechts om in het volgende scherm bij een meer te komen. Raap een Potion op van de ijsschots en volg het ijs dan naar het midden van het meer, links boven het beeld uit dus. Hier moet je een kleine puzzel doen. Je kunt alleen op de grote ijsblokken springen en als je dat doet zullen alle omringende blokken veranderen. Op die manier moet je dus bepalen op welk blok je springt en hoe je aan de overkant komt. Als je vast loopt omdat alles om je heen zakt dan moet je overnieuw beginnen. Ben je eenmaal aan de overkant dan ga je de grot binnen en raap je een Safety Bit op. Keer dan terug zoals je gekomen bent en ga het ijs af waar je er ook op gekomen bent en neem dan het pad verder naar rechts en naar achter. Loop in dit nieuwe gebied alleen rechts het beeld uit en je komt bij een nogal eenzame boom. Loop er voorbij en ga rechts boven het beeld uit. Volg de weg nog een keer het beeld uit en nog een paar keer tot je bij een kruispunt komt. Neem de route die verder naar rechts en naar achter loopt.

Steek over door het eerste gebied en check goed in het tweede gebied. Langs de rotsen rechts van Cloud terwijl hij loopt (Boven in beeld dus!) ligt een Added Cut Materia. Als je die hebt loop je verder naar links om uit te komen bij een warme waterbron. Raak het warme water aan en loop dan verder naar boven en naar links. Blijf de route volgen tot je op een groot veld komt met een sneeuwstorm. Hier moet je naar boven lopen en je kunt met rondje stokken plaatsen zodat je weet waar je vandaan komt. Let op, alleen je laatste drie stokken blijven staan! De bedoeling is dat je in een rechte lijn naar boven blijft lopen, maar soms draait het veld en dus ook de richting waar je in moet lopen. Via de stokken kan je dan bepalen in welke richting je liep en hoe je dus verder moet. In het midden van het veld is een grot en als het goed is loop je recht op de ingang af als je in de juiste richting liep. Zet je tocht in dezelfde richting voort over het veld, we komen later terug in de grot. Als je van het veld af bent kom je bij een hut. Praat hier met de man die binnen is. Mocht je gedurende je reis flauwvallen van de kou dan kom je meteen al in deze hut terecht. Als dat gebeurt loop je weg en Holzoff zal je alsnog alles uitleggen. Je kunt hier nu voortaan rusten door de man aan te spreken en je kunt ook je spel opslaan. Als je naar buiten loopt zal Barret nog wat gaan vertellen. Als je flauwgevallen bent kan het zijn dat je wat items gemist hebt, dus in dat geval ga je terug de berg af en probeer je nog te vinden wat er te vinden valt. Ook als je die items hebt gaan we nog één keer terug. Rust dus uit en sla je spel op voordat je weer naar buiten gaat.

Daal af van de berg terug naar het sneeuwveld. Ga in een rechte lijn naar beneden en loop in dezelfde richting als het veld draait. Je komt dan weer uit bij de grot die je eerst voorbij liep. Ga naar binnen om daar een All Materia te vinden in de pot die in het tentje staat. Als je naar buiten komt staat de opening van de grot naar beneden gericht. Je moet dan in een rechte lijn naar links van de grot af lopen en houd weer rekening met het draaiende veld dus plaats je stokken. Als je uit de sneeuwstorm bent loop je verder naar links en blijf je dat doen tot je in rotsachtig gebied komt. Loop naar links en neem ook de eerste afslag naar links. In het lege gebied steek je steeds weer over naar links tot je in een gebied met ijsrotsen komt. In het midden van het gebied is hier een grot. Ga die grot binnen om daar een Elixir te vinden. Raap deze dus op, verlaat de grot en keer terug naar het sneeuwveld met de storm

zoals je gekomen bent. Steek weer in een rechte lijn over naar de grot en zet dan dezelfde lijn voort zodat je het hele veld overgestoken bent. Volg de route verder tot je in een groot bergachtig gebied komt met een grot rechts in beeld. In die grot tref je een vrouw aan. Als je haar aanspreekt moet je tegen haar vechten. Het is een normale vijand, dus maak haar snel af en raap de Alexander Materia op die ze laat liggen. Nu je dit hebt kan je terug keren naar het sneeuwveld met de grot in het midden. Loop dan ook naar die grot en vanaf daar in de tegenovergestelde richting van waar de ingang naar wijst. Zo kom je terug bij de hut van Holzoff waar je weer kunt rusten en saven.

        
/ 3 \  
  a / THE CRATER /

Als je er klaar voor bent verlaat je de hut en ga je de berg op. Nu moet je ook de berg beklimmen en je hebt uitleg gekregen over wat de bedoeling is. Klim naar boven tot je op de richel met de eerste vlag komt. Door heel snel achter elkaar op vierkantje te drukken krijg je de lichaamstemperatuur weer omhoog, dus regel dat altijd als je op een richel staat en verder wilt. Kijk ook goed uit naar vijanden hier, je kunt de Enemy Skill genaamd Bad Breath leren van een Malboro en de Magic Breath Enemy Skill van een Stilva. Je kunt ook de Trine Enemy Skill van de Stilva leren als je dat niet al eerder gedaan hebt. Klim via de rotswanden de eerste grot in. Loop daar onder de eerste brug door en verderop door een opening een ander gebied in. Ga iets naar links en duik terug het vorige gebied in. Steek over naar rechts via de brug en loop verder naar rechts door een geheime gang naar een kamer met een kistje waar je een Ribbon uit haalt. Ga terug door de verborgen gang en volg de weg naar boven en open het kistje om een Javelin te vinden. Loop dan naar links en ga door de doorgang. Volg de route tot je op de verhoging helemaal links boven bent en geef daar de rots een zetje. Keer helemaal terug zoals je gekomen bent dit scherm uit en dan terug naar rechts over het bruggetje, naar beneden en dan links over de brug en door de opening. Volg nu het pad naar boven en je komt terecht op de plek die nu vrij is gemaakt door het rotsblok. Volg de route verder en je komt uiteindelijk buiten. Klim recht omhoog en negeer de zijtak naar rechts. Baan je een weg naar boven de tweede grot in. Volg de muur naar rechts om bij een kistje te komen en er een Elixir uit te halen. Loop dan omhoog en door de eerste opening, daarna volg je de route naar een ruimte met vier grote hangende ijspegels. Rechts van de opening waardoor je binnen komt staat een kistje waar je de Fire Armllet uit haalt. Loop dan tegen een ijspegel aan en versla de ijspegel in een gevecht. Als hij barst heb je gewonnen, dus richt je aandacht op de ijspegel. Dit moet je vier keer doen, bij iedere ijspegel dus. Als gevraagd wordt of je naar de kamer beneden wilt gaan zeg je nee.

Baan je eerst een weg helemaal naar links om daar uit een kistje een Last Elixir te halen. Spring dan wel naar de ruimte beneden. Als dat niet lukt moet je eerst even naar buiten gaan en dan weer naar binnen. Eenmaal beneden open je het kistje links boven in beeld om er een Speed Source uit te halen. Sla je spel op als je wilt en spring dan over de ijsblokken naar de doorgang achter in beeld. Open het kistje om een Enhance Sword te krijgen en volg dan de route naar de volgende plek waar je weer moet klimmen. Klim rechtstreeks naar boven de laatste grot in. Hier is een save point met daarnaast een waterbron. Laat jezelf helemaal helen bij de waterbron en maak je klaar voor het volgende gevecht. Je gaat vechten tegen een baas genaamd Schizo. Hij bestaat uit een kant van vuur en een kant van ijs. Rust bij één personage dus de Fire Armllet uit samen met de Ice Ring. Bij een ander personage doe je precies het omgekeerde, de Aurora Armllet met de Fire Ring dus. Het laatste personage geef je de Bolt Armllet en koppel je daarin Fire plus Elemental en Ice plus Elemental Materia aan elkaar. Zo is je derde personage dus ook vrij goed beschermd. Rust ook in ieder geval Enemy Skill Materia uit zodat je Big Guard en Magic Hammer kunt gebruiken. Ook Regen kan goed van pas komen. Het spreekt



natuurlijk voor zich dat je overige Fire en Ice Materia ook uitrust en de rest opvult met andere handige Materia. De Steal Materia is ook een goede, omdat je van de vijand een Protect Ring kunt stelen. Mocht je nog plaats over hebben dan zijn de ijs en voor Summons ook een optie, namelijk Shiva en Ifrit. Als je er klaar voor bent zorg je dat je HP en MP op z'n maximum is en sla je het spel op. Loop dan rechts het beeld uit en ren door de gang om het gevecht te beginnen. Begin met het gebruiken van Big Guard zodat je Haste hebt en houd in de gaten welke kant van de vijand van welk element is. Gebruik dan alleen aanvallen van het tegenovergestelde element op die kant. Richt eerst je aandacht op de kant met het element vuur, maar zorg dat je de Protect Ring gestolen hebt voordat je deze kant verslagen hebt.

Je tegenstander heeft altijd de beschikking over Quake3 en als je een kant verslaat zal hij als laatste aanval een sterke bliksem aanval doen. Je kunt proberen al z'n MP weg te nemen door het gebruik van Magic Hammer. Als je de laatste daarvan overleeft heb je Schizo verslagen en krijg je een Dragon Fang. Misschien is het een tip even terug te lopen en jezelf weer te herstellen bij de waterbron. Ook zou het slim zijn Tifa nu al in je team te stoppen en goed uit te rusten, want ze zal straks verplicht meedoen. Als je er klaar voor bent ga je door de gang waar je net Schizo versloeg terug naar buiten. Klim schuin rechts naar boven en als je op de richel komt zie je een mooi filmpje. Loop dan verder de krater in en na het gesprek daal je verder af. In het volgende scherm kom je in een ijzig gebied waar Tifa zegt dat ze mee wilt en je bent verplicht haar in je team te doen. Loop verder naar links en doe hetzelfde in het rotsachtige gebied waar je in terecht komt. Raap verderop de Neo Bahamut Materia op en loop naar links. Spring naar het save point toe, sla er je spel op als je wilt en spring verder naar achter en dan verder naar links. Ineens duikt Rufus op met z'n luchtschip, daarna loop je links het beeld uit en naar de mannen met capes. Spreek ze aan en ze laten items achter, een Ether en een Hi-Potion. Wacht tot de barrière bijna verdwenen is en waag dan de doorgang naar de andere kant. Als dat niet lukt word je terug gegooid en moet je vechten. Als het wel gelukt is loop je door naar het volgende gebied. Daar lopen een hoop van die mannen met cape rond. Volg de route, open het kistje voor de Kaiser Knuckle en vervolg je weg. Je komt uit bij de volgende barrière, hier doe je weer hetzelfde als net om er doorheen te komen maar hier moet je alleen op de groene verdikking van energie letten en zorgen dat die je niet raakt.

Als je het volgende gebied in loopt en Sephiroth benadert moet je weer vechten tegen een vorm van Jenova. Jenova-DEATH gebruikt vuuraanvallen dus bescherm je daar op de volgende manier tegen. Rust bij iemand de Fire Armet uit en bij iemand anders de Fire Ring. Bij het derde personage stop je Fire (Of Ifrit!) en Elemental in gekoppelde slots van zijn of haar bescherming. Rust Ribbons uit bij de personages die geen Fire Ring hebben en bij de andere personages koppel je Seal en Added Effect aan elkaar in zijn of haar bescherming. Op deze manier ben je compleet beschermd tegen de vuur en Silence aanvallen van Jenova-DEATH. Nu is het gewoon een kwestie van aanvallen met je sterkste fysieke en magische aanvallen. Gebruik geen Demi en vul je MP aan met Magic Hammer als dat nodig is. Als Jenova-DEATH verslagen is krijg je de Reflect Ring. Je krijgt ook de Black Materia weer terug. Je mag hem echter niet bij je houden als je verder gaat, dus geef hem aan één van de teamleden die in de voorgrond op een rijtje staan. Ik gaf hem aan Barret. Spreek daarna Tifa aan en volg de route verder. Raap het gele item op dat voor je ligt, de MP Turbo Materia. Sla je spel weer op als je wilt en haal een Poison Ring uit het kistje. Loop dan boven het beeld uit. Hier is een derde barrière. Pas daar op voor zowel de energiegolven als de bliksem. Het kan even oefenen zijn voordat je er doorheen bent, maar als dat gelukt is volg je de route naar achter. Je komt even in een droomwereld terecht die Sephiroth gemaakt heeft. Let goed op, het geeft weer wat informatie over het verhaal en wat er echt gebeurd is. Als Sephiroth en de rest weg is spreek je Tifa of de andere personages aan die in

je team zitten. Als je weer kunt bewegen spreek je Sephiroth aan. Blijf met alle personages spreken en ontdek schokkende nieuwe informatie. Daarna volgt nog een stuk met Hojo en Rufus en daarna nog iets met het personage waar je de Black Materia aan gegeven hebt. Als je weer met Cloud kunt lopen onderzoek je de ronde vorm rechts van je. Na het hele gebeuren is Cloud weg.

/ 3 \  
 \ b / ESCAPE FROM JUNON /

Omdat Cloud weg is speel je voorlopig even met iemand anders. Na het gesprek dat vanzelf met Barret begint spreek je hem nog een keer aan. Rufus komt nog opdagen en neemt je als gevangene mee naar een andere plek. Je moet lopen met Barret, dus volg Tifa en de soldaat naar de perskamer. Na wat gedoe komt Weapon opdagen en moet je met Barret en Cait Sith de twee soldaten verslaan. Probeer daarna de deur van de gaskamer te openen en je ziet even een stukje met Rufus en Heidegger die op Weapon gaan schieten. Als je weer terug bent bij Barret praat je met Cait Sith aan de andere kant van de kamer en ga je de kamer uit door de deur die hij bewaakte. Neem de gang die naar rechts loopt en volg deze naar buiten. Ren buiten verder naar de journalisten, één daarvan is Yuffie. Nadat ze zich bij je aansluit ren je links het beeld uit. Ga op de grote lift staan en druk op de knop om omhoog te gaan. Ren verder naar rechts richting het luchtschip. Je schakelt dan terug naar Tifa en krijgt uitleg over hoe je vrij moet komen. Druk kruisje totdat de sleutel bij Tifa's voeten ligt. Druk driehoekje om rechtop te gaan zitten en druk dan kruisje en driehoekje tegelijk om de sleutel met haar voeten naar haar mond te brengen. Druk dan driehoekje en vierkantje of rondje om één van de armen te bevrijden. Druk op de knop die bij de andere arm hoort om die ook los te krijgen en druk dan op de gele knop links van de stoel om het gas uit te zetten. Probeer de deur te openen en er komt weer een filmpje. Weapon maakt een uitgang voor Tifa, dus klim naar beneden. Op de richel ren je naar links en de soldaten komen achter je aan. Klim links verder naar beneden en het laatste stuk zal Tifa vallen. Ren dan in een rechte lijn naar boven en over het grote Junon kanon. Aan het einde kom je Scarlet tegen, blijf steeds op rondje drukken zodat je haar steeds eerder slaat dan zij jou. Na een tijdje geeft ze op en roept wat soldaten. Maar dan komt Barret opdagen met de Highwind zodat je kunt ontsnappen. Als het eerste gesprekje voorbij is volg je Barret naar binnen. Daal af via beide trappen en loop in de richting waar het plaatje Cockpit naar wijst. Als Barret en Cait Sith door lopen volg je ze ook de cockpit in om de rest van het team tegen te komen.

Praat met iedereen in deze ruimte en verlaat de cockpit pas als Cid zegt dat je zorgen dat je klaar bent voor de operatie. Verlaat dan dus de cockpit en ga door de deuren waar Operation boven staat en praat met de man die meteen links in beeld te vinden is. Je krijgt dan de kans een team samen te stellen, Tifa is nu het vaste personage. Je kunt bij deze man je PHS gebruiken, je spel opslaan en je HP en MP laten herstellen. Als je hier klaar bent keer je terug naar de cockpit en praat je met het ventje dat achter het roer staat. Zeg hem dat je klaar bent om te vertrekken, daarna heb jij de controle over het luchtschip de Highwind. Je kunt bewegen met de pijltjes en gassen met rondje. Door op driehoekje te drukken keer je terug naar de cockpit en als je uit wilt stappen druk je op kruisje boven land. Nu je de Highwind hebt kan je terug gaan naar een hoop locaties op de wereldkaart en ook naar een aantal nieuwe. Ook hebben plaatsen die je eerder bezocht hebt nieuwe artikelen te koop in hun winkels. In Costa Del Sol kan je een man links in de bar aanspreken voor nieuwe wapens. Voor nieuwe Materia kan je ook terecht in Costa Del Sol, maar ook in Fort Condor en in Rocket Town. Doe ook meteen het volgende gevecht van de mini game in Fort Condor. Het kan zijn dat de man die je de opdrachten geeft zegt dat je zo'n vier gevechten gemist hebt. Dat klopt inderdaad, maar daar kan je niks aan doen. Doe dus gewoon mee aan dit op één na laatste gevecht in Fort Condor. Als je klaar bent in Fort Condor check je dus nog de

winkels in Rocket Town, daar kan je nieuwe Materia en accessoires kopen. Ook in Junon zelf waar je net vandaan komt zijn de wapen winkels aangevuld met een hoop wapens die je eerst alleen maar kon vinden. Praat ondertussen overal waar je komt met mensen om er achter te komen wat je volgende doel is. Als je klaar bent met shoppen vlieg je naar die plek. Dat is een stadje genaamd Mideel en het ligt op één van de eilanden helemaal in het zuidoosten van de wereldkaart. Land de Highwind naast het bos en loop er dan doorheen op het dorpje binnen te gaan. Ga meteen de item winkel binnen die rechts bij de ingang zit.

Hier kan je natuurlijk ook items kopen, maar het gaat om de rondrennende witte chocobo en de vrouw. Praat eerst met de vrouw om er achter te komen dat ze van plan is flink items in te slaan. Later in het spel zullen de meeste winkels niet meer toegankelijk zijn. Deze vrouw is dan erg belangrijk. Je zult haar vaker tegen komen in winkels in Mideel en als later deze winkels gesloten zijn dan kan je bij haar nog wel aan je spullen komen. Ze staat dan gewoon buiten in het dorp. Ze heeft echter alleen de spullen die de winkels waarin jij haar sprak verkochten. Na het korte gesprekje probeer je de witte chocobo te vangen. Als je dat gedaan hebt geef je hem wat Samolen Greens. Je kunt dan kiezen waar je hem wilt kietelen. Doe dat achter z'n oren en je krijgt een Contain Materia. Verlaat dan deze winkel en loop één trap op. Hier zit een wapenwinkel waar je weer nieuw spul kunt kopen. Vergeet niet ook spullen voor Cloud te kopen, want hij komt uiteindelijk weer in je team. Hier loopt ook de gekke shoppende vrouw weer rond en je weet nu waarom je haar aan moet spreken. Klop nog even op de deur achter in de wapen winkel en ga dan terug naar buiten. Volg de weg naar links en om het huisje heen. Op een bepaalde plek kraken de planken en dat hoor je ook. Onderzoek die plek en je vindt de Beat-Up Useless Old Key. Het gebouwtje naast je is deels een accessoire winkel, dus ga naar binnen en spreek de vrouw bij het brood aan om dingen te kopen. Keer terug naar de wapen winkel, ga daar naar binnen en gebruik de net gevonden sleutel op de deur achter in de winkel. De winkeleigenaar verdenkt je van iets, vertel hem de waarheid en je krijgt een Cursed Ring. Verlaat de winkel als je kan en ga de winkel rechts achter in het dorp binnen. Spreek de vrouw weer aan en koop wat je er kopen wilt aan Materia. Verlaat de winkel en loop onder de wapen winkel door naar de hond in het midden van het dorp. Tifa hoort per ongeluk iets en iedereen denkt dat ze Cloud gevonden hebben. Dat is ook zo, maar hij heeft Mako vergiftiging. Na het hele gebeuren ben je weer aan boord van de Highwind.

/ 3 \  
 \ c / HUGE MATERIA /

Je bent voorlopig even zonder Tifa en Cloud. Je krijgt nog een vergadering te zien met Rufus en zijn bestuursleden. Je komt er achter dat ze op zoek zijn naar Huge Materia. Ze moeten alleen die uit het gebied rond Fort Condor en uit Corel. Nu je dit weet is het aan jou het eerder in handen te krijgen dan die gasten van Shinra. Cid wordt benoemd tot nieuwe leider en gaat naar de Operation kamer. Breng hem het laatste stukje er naar toe en spreek de man in de hoek aan om een nieuw team samen te stellen. Je kunt bij hem ook weer je spel opslaan en je gezondheid laten herstellen. Rust je team uit zoals je wilt, maar zorg dat in ieder geval één iemand Steal kan gebruiken. We beginnen bij de Huge Materia in Corel, dus ga weer naar de Cockpit en praat tegen de stuurman om de controle over de Highwind te krijgen. Vlieg deze naar de Gold Saucer en dan naar het dorpje ten noorden er van, North Corel. Stap daar uit en ga het dorpje in. Volg het spoor naar boven en steek over via de lange touwbrug. Blijf de route via het spoor volgen en sla je spel op bij het save point dat je onderweg tegen komt. Uiteindelijk kom je bij de reactor en als je die benadert word je aangevallen door Shinra soldaten. Er gaat een trein vandoor na het gevecht met de Huge Materia aan boord en jij moet er achter aan met een ander treintje. De bedoeling is dat je op dit treintje de hendels heen en weer beweegt. De controls staan in beeld, driehoekje en het pijltje naar

boven. Je moet een beetje het ritme te pakken krijgen en de hendels zo snel mogelijk wisselen. Als je dit goed doet zie je na verloop van tijd op het spoor achter in beeld de trein verschijnen waar je achter aan zit. Je team springt er naar toe en nu moet je naar voren lopen. Op iedere wagon kom je een vijand tegen, op de vierde is dat een vijand genaamd Eagle Gun. Zorg dat je hier de Warrior Bangle van steelt voordat je hem dood maakt. Aan het begin van de trein versla je een Shinra soldaat en daarna is het tijd om de trein tot stoppen te dwingen. Nu komen er twee knoppen bij, namelijk kruisje en het pijltje naar onder.

De bedoeling is om de hendels tegelijk op en neer te bewegen. Dit kan heel lastig zijn omdat je niet goed ziet wat er nou gebeurt. Je moet in ieder geval tegelijk op de knoppen driehoekje of pijltje omhoog drukken of op kruisje en pijltje omlaag. Op die manier beweeg je beide hendels tegelijk en als het je lukt dit een paar keer te doen voordat je tijd op is dan stopt de trein netjes op tijd. Zo niet, probeer het dan nog een keer door je spel opnieuw te laden want het kost je een hoop waardevolle dingen als het niet lukt! Lukt het wel op tijd dan krijg je de eerste Hoge Materia. Loop daarna tussen de tenten door naar onder en je wordt gehuldigd door de mensen van North Corel. Een klein ventje geeft je een Ultima Materia. Je mag dan gratis in de Inn uitrusten. De volgende dag verlaat je de Inn en ga je het huisje in links van de put met de hijskraan er boven. Er staat hier een vrouw met een groene pet op, spreek haar aan om de Catastrophe te krijgen. Hiermee kan je Barret z'n level vier Limit Break leren. Nu kan je North Corel verlaten en weer in de Highwind stappen. Vlieg er mee naar Fort Condor, parkeer de Highwind en ga Fort Condor binnen. Je gaat nu het laatste gevecht (Van de mini game die je hier kunt spelen dus!) doen, daarna hoef je hier dus niet meer voor terug te komen. Na het gevecht zie je een kort filmpje waarin de condor op Fort Condor naar beneden valt. De man vraagt je buiten te gaan kijken, dus doe dat. Niet door naar beneden te gaan, maar door naar links door de nu open deur te gaan. Raap de Phoenix Materia op en je ziet het condor kuiken er vandoor vliegen. Ga weer terug naar binnen en de trap en de ladder af. In de hoofdruimte van Fort Condor zit een man aan tafel. Spreek hem aan om de tweede Hoge Materia te krijgen. Cid stelt voor Cloud en Tifa weer op te zoeken in Mideel, dus verlaat Fort Condor en vlieg met de Highwind terug naar Mideel in het zuidoosten. Zorg dat je goed uitgerust bent op de volgende manier voordat je Mideel in gaat. Eerst de verdediging maar.

Qua Materia zorg je dat één personage een Bahamut en Elemental Materia in gekoppelde slots van bescherming heeft. Bij een ander personage is dat Comet en Elemental en bij het laatste personage is het Earth en Elemental of Titan in plaats van Earth. Zorg verder dat je gebruik kunt maken van Big Guard en Steal. Verder rust je sterke magische Materia uit en Magic Hammer kan ook van pas komen. Als je er klaar voor bent ga je Mideel binnen en naar het pleintje in het midden van het dorp. Links is een huis waar twee mannen naast staan te praten. Ga daar naar binnen en raap een Elixir op. Als je er mee naar buiten loopt vraagt de man wat je gedaan hebt, dus zeg gewoon de waarheid. Eenmaal buiten loop je naar boven en ga je de kliniek in om daar Tifa aan te spreken. Als het gevaar dreigt ga je naar buiten om daar tegen Ultimate Weapon te vechten. Je kunt hem nu nog niet verslaan. In plaats daarvan moet je het lang genoeg uithouden, hem genoeg schade doen of zorgen dat al z'n MP op is. Je bent al goed uitgerust tegen zijn Quake2 en Ultima Beam aanvallen, maar hij kan ook nog wat andere dingetjes. Begin met Big Guard en probeer de Curse Ring te stelen. Daarna kan je aanvallen met je beste (magische) aanvallen of Magic Hammer gebruiken totdat z'n MP op is. Na verloop van tijd gaat Ultimate Weapon er vandoor. Tifa komt terecht in de gedachten van Cloud en daar moet je een stukje spelen. Er zitten drie Clouds in beeld, praat met de achterste en loop Nibelheim in. Praat met Cloud die ineens rechts in beeld verschijnt. Na de uitleg ben je weer terug in de droomwereld, praat daar met de Cloud die links in beeld zit naast de waterput. Na weer wat uitleg praat je met de laatste

Cloud die rechts van het middelste platform op het trappetje zit. De jonge Cloud gaat dan ergens anders staan, spreek hem aan. Je krijgt weer wat uitleg en als je terug bent in de droomwereld ren je naar boven Nibelheim weer in. Hier wordt alles pas echt duidelijk. Terug in de droomwereld spreek je met Cloud die voor je op de grond ligt. Na dit hele gebeuren sluiten Cloud en Tifa zich weer aan bij de groep en ben je terug in de Highwind.

/\_3\_\  
 \ d / UNDERWATER REACTOR /

Als je de controle terug hebt over Cloud probeer je de ruimte te verlaten om je team samen te stellen. Je bent dan terug in de cockpit en er wordt gezegd dat er een ondergrondse reactor is bij Junon. Vlieg dus met de Highwind naar Junon, land er naast en bereid je voor. Voordat je het stadje in gaat zorg je dat zoveel mogelijk personages een combinatie van Lightning en Elemental hebben in gekoppelde slots van hun wapens. Dat kan dus gewoon Lightning Materia zijn maar ook de Ramuh Summon. Zorg dat je gebruik kunt maken van Big Guard en Regen en rust verder sterke Materia uit. Als je klaar bent loop je Junon in en helemaal naar links om met de Shinra soldaat te praten en hem wat geld te geven om de lift te mogen gebruiken. Ga met deze lift naar boven en loop door de doorgang links van waar je binnen komt naar buiten. Volg de straat dan en verderop vindt een gesprekje plaats. Negeer het en ren lekker verder. Ga verder tot je in de grijze gang komt met een groepje trainende soldaten. Ren naar ze toe en nadat ze weg zijn gegaan volg je de gang verder naar de lift die aan het einde zit. In de lift versla je wat soldaten en als je uit stapt verschijnen er nog meer. Volg de gang verder en via een voor de hand liggende route naar een save point. Sla daar je spel op als je wilt. Onderweg kan je vijanden tegen komen genaamd Ghost Ship of Underwater MP. Op een Ghost Ship moet je Morph gebruiken om een Guide Book te krijgen. Lukt dit niet gebruik dan eerst L4 Suicide en daarna Morph. Met dit Guide Book kan je naar Kalm gaan en het ruilen tegen een Underwater Materia bij een vent in het huisje helemaal rechts in het stadje op de bovenste verdieping. Van een Underwater MP kan je Shinra Alpha bescherming stelen. Volg de duidelijke route verder en je komt uit in een glazen tunnel. Aan het einde van die tunnel zit de reactor, dus ga daar naar binnen. Druk op de knop en verlaat de lift weer. Volg de lange loopbrug naar links en door de doorgang.

Sla je spel op als je wilt en volg de gang verder en baan je een weg door het gebouw terwijl je alle soldaten verslaat. Je komt vanzelf terecht in een gevecht met een baas, Carry Armor. Je bent als het goed is als goed uitgerust voor dit gevecht. Begin met Big Guard en Regen op iedereen te doen en richt je aanvallen alleen op het lichaam van de robot en niet op de armen. Carry Armor heeft een aanval genaamd Lapis Laser waarmee er zo'n tussen de duizend en tweeduizend HP van iedere teamgenoot af gaat. Een lastige mogelijkheid van je tegenstander is om een teamgenoot op te pakken en vast te houden tot deze dood is. Als dat gebeurt moet je proberen je teamgenoot te redden. Stop dan met het aanvallen van het lichaam, want hiermee doe je ook schade aan je teamgenoot. De bedoeling is dan dat je de arm uitschakelt met aanvallen die alleen dat deel van je vijand raken om je teamgenoot te bevrijden. Richt veel schade aan met Bolt3 en andere sterke magische aanvallen om met Carry Armor af te rekenen en God's Hand als beloning te krijgen. Na het gevecht ga je eerst naar links om uit het kistje de Battle Trumpet te halen. Benader dan de achterste onderzeeër en haal de Scimitar uit het kistje naast de trap. Verder naar links staat nog een kistje, daar haal je de Leviathan Scales uit. Versla iedere Shinra soldaat om aan boord van de onderzeeër te komen en klim naar binnen. Daar versla je nog wat vijanden en sla je het spel op voordat je door de deur naar de Bridge gaat. Je kunt kiezen of je de kapitein wilt verslaan of gevangen wilt nemen. Als je kiest om te vechten kan je van hem de Shinra Alpha bescherming stelen als je die nog niet had. Daarna ga je met deze onderzeeër in de achtervolging, weer een mini game dus die je binnen tien minuten moet

volbrengen.

Voordat je begint kan je eerst lezen hoe het moet. Met de pijltjes kan je sturen, met kruisje en driehoekje kan je de snelheid regelen en met vierkantje schiet je. Met R1 kan je nog de radar gebruiken als je het doelwit een beetje uit het oog bent verloren. Neem plaats in de stoel als je wilt beginnen en start de missie. Navigeer tussen de mijnen door en richt je alleen op de rode onderzeeër. Als het vakje om de onderzeeër rood wordt begin je met het schieten van torpedo's. Je hebt de tien minuten echt niet nodig, want het is zo gedaan als je gewoon achter de rode onderzeeër blijft en hem vol schiet met torpedo's. Na deze mini game heb je de Shinra Sub tot je beschikking en kan je deze mini game vaker spelen in de Gold Saucer. In tegenstelling tot wat gezegd wordt gaan we wel eerst achter de Huge Materia aan. Sla eerst je spel op voordat je onder water gaat, want je wilt niet net als ik Emerald Weapon tegen komen en afgeslacht worden. Stap dan weer in de onderzeeër en duik onder water. Als je een groot groen gevaarte ziet opdoemen, wegwezen dan! Later komen we sterker terug en dan rekenen we af met Emerald Weapon, maar op dit moment heb je waarschijnlijk geen schijn van kans. Ga op zoek naar de rode onderzeeër. Je vindt hem op de bodem van de oceaan als je vanaf Junon naar het zuiden vaart en de rotsen van het continent blijft volgen. Als je hem gevonden hebt vaar je er tegen aan en je krijgt de derde Huge Materia. Als je deze hebt leg je de onderzeeër weer netjes in de aanlegplaats naast Junon. Voordat je nu verder gaat met het verhaal kan je eerst een hoop optionele dingen gaan doen die waarschijnlijk bij elkaar een hoop tijd vergen maar toch de moeite waard zijn. Als je deze optionele dingen allemaal wilt overslaan, wat ik je niet aanraad, dan kan je verder naar het hoofdstuk genaamd Shinra No. 26.

/\_3\_\  
 \ e / MIDGAR AND NIBELHEIM /

Tijdens dit optionele stuk rond de twee steden doen we ook alvast een deel van een andere side quest die zijn oorsprong vindt in Wutai. Lees dit stuk dus gewoon en als we klaar zijn met Midgar en Nibelheim kunnen we weer even een tijdje niets doen aan die side quest genaamd Turtles Paradise. Begin door met de Highwind naar Midgar te vliegen. Parkeer hem waar het kan en probeer Midgar binnen te gaan. Buiten de poorten van de stad staat een ventje dat je aan moet spreken. Hij heeft het over de sleutel voor deze poort en dat hij hem ergens kwijt is geraakt, bij een opgraving. De enige opgraving die jij kent is in Bone Village bij het ijzige gebied op het meest noordelijke continent. Vlieg daar heen met de Highwind en ga het dorpje binnen. Praat met de vent die links in de deuropening staat en zeg dat je wilt graven en dan zoeken naar normale schatten. Je weet vast nog wel hoe dit werkt van toen je de Lunar Harp ging zoeken. De bedoeling is dat je nu een item genaamd Key To Sector 5 gaat zoeken en vinden, maar deze kan op diverse locaties liggen. De positie is steeds per game verschillend, dus ik kan je helaas niet vertellen waar hij ligt. Maak gewoon gebruik van de vijf werkers om het punt te vinden waar ze allemaal naar kijken en graaf dan daar. Check de volgende dag het kistje. Als je de Key To Sector 5 niet hebt probeer je het nog een keer, net zo lang tot je hem wel vindt. Zodra het wel gelukt is stap je in de Highwind en ga je naar Midgar terug. Je kunt nu gewoon door de poort Midgar in lopen en je komt bij de kerk van Aeris. Loop links het beeld uit en daarna nog een keer. Daarna loop je naar boven het echte dorpje in en daar helemaal naar rechts en het huis onder in beeld binnen. Ga via de trap naar boven en lees de gele papieren die aan de muur hangen. Het is nieuws van Turtles Paradise in Wutai en er zijn nog vijf andere plaatsen waarop je deze kunt vinden. Later in deze walkthrough loop je langs nog zo'n poster en daarna gaan we deze side quest afronden.

De eerste poster heb je in ieder geval gevonden, dus verlaat het huis weer en ga links uit beeld. Loop daarna weer links het beeld uit en volg de route door de kapotte straat naar de speeltuin en daar rechts boven het beeld uit om de

weg te volgen naar Wall Market. Ga de item winkel binnen in het midden van het beeldscherm en gebruik de machine met het beeldscherm om de Premium Heart te krijgen, het beste wapen voor Tifa. Verlaat de item winkel en loop boven het beeld uit naar het volgende deel van het stadje. Ga hier rechts boven de wapen winkel in en praat met de man links in beeld. Hij zegt alleen de prijs van het voorwerp dat hij je wilt verkopen, maar ondanks dat je niet weet wat het is zou het goed zijn het toch voor die belachelijke prijs te kopen. Je bent nu klaar in Midgar, dus baan je een weg terug naar waar je de stad binnen kwam en keer terug naar de Highwind. Vlieg daarmee naar Nibelheim en ga dat stadje binnen met Tifa in je team. Ga Tifa's huis helemaal rechts binnen en dan met de trap omhoog en naar de piano. Een hele tijd geleden, toen Cloud zijn verhaal in Kalm vertelde, heb ik gezegd dat je wat je op de piano speelde moest noteren. Dat moet je hier gebruiken. Heb je het niet meer dan is er geen paniek, want ik had m'n notitie natuurlijk nog wel. Kies er voor de piano te bespelen en dan dat je het nog weet. Hier komt de juiste volgorde waarin je op knopjes moet drukken. Vergeet niet dat sommige knopjes tegelijk ingedrukt moeten worden! Begin met kruisje, dan vierkantje, driehoekje, L1 plus driehoekje, L1 plus vierkantje, kruisje, vierkantje, driehoekje, L1 plus kruisje, rondje, kruisje, vierkantje en als laatste kruisje. Als je dit goed speelt krijg je Tifa's level vier Limit Break genaamd Final Heaven. Als je nog wat achtergrondinformatie wilt kan je naar de kelder van Shinra Mansion gaan. Zo niet, dan kan je Nibelheim verlaten. Het Turtles Paradise deel van het Wutai hoofdstuk voortzetten lukt dus even niet, maar je kunt de Da-Chao Statue Fire Cavern side quest wel alvast doen zoals die in het Wutai hoofdstuk beschreven staat.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ f / GELNIKA /  
\_\_\_\_\_

Voordat je aan dit hoofdstuk gaat beginnen moet je eerst goed je Materia en uitrusting verdelen. Het is de bedoeling dat je alle personages beschermd maakt tegen zowel Lightning als Fire en Ice. Bij het eerste personage rust je de Bolt Armllet en de Ice Ring uit en gebruik je de combinatie Fire en Elemental in zijn bescherming. Het tweede personage geef je de Fire Armllet en de Bolt Ring en je rust hem uit met een Ice en Elemental combinatie. Het laatste personage geef je de Aurora Armllet, de Fire Ring en een Lightning plus Elemental combinatie als dat nog kan. De combinatie van Mystify en Added Effect in je bescherming komt ook van pas, je bent dan beschermd tegen Confusion. Je kunt ook beslissen in plaats van de ringen een Ribbon uit te rusten. Plaats ook een Steal Materia en misschien de Sneak Glove zodat je meer kans hebt om waardevolle items te stelen. Voor de rest geef je iedereen sterke en effectieve Materia en vul de rest op. Als je er klaar voor bent stap je in je onderzeeër, deze staat met een paars stipje op de kaart. Voor er mee naar de baai ten zuiden van Costa Del Sol en duik onder water. Doorzoek de baai naar het zuiden om in een inham een neergestort vliegtuig te vinden. Dit is de Gelnika, een vliegtuig van Shinra met sterke wapens en Materia aan boord. Vaar er met je onderzeeër tegen aan om naar binnen te gaan. Loop naar links en open het kistje naast het save point voor de Heaven's Cloud. Sla hier ook je spel op voordat je door de deur naast het kistje loopt. Hier staan Reno en Rude en daar moet je nu tegen vechten.

Begin met Regen en Big Guard op je hele team en probeer dan wat items te stelen. Van Reno kan je de Tough Ring stelen en van Rude de Ziedrich. Als je die hebt val je gewoon aan met je sterkste magie en aanvallen. Nu je met hen afgerekend hebt kan je rustig het schip gaan verkennen. Keer terug naar de vorige ruimte en ga door de deur rechts van het save point. Ren verder naar rechts en haal uit het kistje een Escort Guard. Helemaal rechts boven zie je achter een kistje een Materia glinsteren. Dat is de Double Cut Materia en die zou ik zeker mee nemen. Loop dan helemaal naar links en je ziet twee tonnen staan. Er staat een kistje verborgen achter de pijp, open deze om de Conformer

te vinden, Yuffie's beste wapen. Ga dan terug naar de hoek rechts onder, de trap op, naar links en in de hoek naar boven. Volg de loopbrug naar het kistje waar je een Megalixir uit haalt. Keer dan terug zoals je gekomen bent en door de deur naar het save point. Ga naar links de ruimte in waar je de Turks verslagen hebt en meteen door de deur achter in beeld. Open het kistje voor je om nog een Megalixir te vinden en volg de loopbrug helemaal naar rechts om de Spirit Lance uit een kistje te halen. Daal dan af via de trap een stukje terug naar links en je ziet bij de helikopter een rode Materia liggen. Raap deze op, het is de Hades Summon. Onder in beeld staan dan nog twee kistjes. Uit de éne haal je de Highwind, de level vier Limit Break van Cid, en uit de andere een Outsider. Ga terug de trap op en het ruim uit, dan naar rechts terug naar het save point en verder naar rechts de ladder op om het vliegtuig uit te gaan en weer in je onderzeeër te zitten. Vaar er mee naar Junon of waar je dan ook de Highwind achter gelaten hebt. Nu gaan we ons klaar maken om met chocobo's te spelen.

/ 3 \  
 \ g / CHOCOBO BREEDING /

We beginnen door met de Highwind terug te vliegen naar de chocobo boerderij in het oosten van het rechter grote continent op je kaart. Ga daar naar binnen en loop meteen helemaal naar rechts om in het hoekje een Chocobo Lure Materia te vinden. Ga dan het huis op de achtergrond binnen en praat met Choco Bill. Hij zegt dat hij zes chocobo's voor je kan verzorgen voor tienduizend Gil per chocobo. Spreek hem nogmaals aan om een overzicht te krijgen van de mogelijkheden. Huur alvast een paar stallen (Vier bijvoorbeeld.) en vraag door om te horen te krijgen over de Chocobo Sage. Vraag ook hoe je ze op moet voeden en je krijgt al een aardig idee van wat je te wachten staat. Verlaat het huis en het hele boerderij gebied en stap weer in de Highwind. Vlieg naar het Gold Saucer gebied en dan iets naar het oosten waar je de chocobo voetsporen ziet. Land de Highwind en rust jezelf uit met zoveel mogelijk Chocobo Lure Materias. Loop over de voetsporen heen tot een gevecht start waarin ook een chocobo staat. Het gevecht is alleen de moeite waard als de chocobo vergezeld wordt door twee Spencers, want dan heb je een chocobo die goed genoeg is. Schakel de overige vijanden uit voordat de chocobo weg loopt en je hebt hem gevangen. Je kunt hem eventueel een Greens geven (Absoluut geen Sylkis Greens!) om hem langer te laten staan. Na het gevecht zit je dan op de chocobo. Stap af met kruisje en kies er voor de chocobo naar de stal te sturen. Stap weer in de Highwind en ga naar de chocobo boerderij en de stallen binnen om daar met Billy te praten. Kies Moving Chocobos en je krijgt jouw chocobo te zien. Als het goed is zegt Billy dat dit een goede chocobo is. Zo niet, dan heb je dus niet een chocobo gevangen die samen met twee Spencers in een gevecht verscheen. Zodra je een goede chocobo hebt zeg je dat die de stal in moet.

Op dat moment zegt Billy of het een mannetje of een vrouwtje is en je kunt hem een naam geven. Zet in de naam iets van herkenning waardoor je weet dat hij uit het Gold Saucer gebied komt en er achter of het een mannetje of een vrouwtje is. Het geslacht is zeer belangrijk! Nu deze chocobo netjes in de stal staat ga je weer naar buiten en vlieg je met de Highwind naar de chocobo sporen in het Mideel gebied. Vang daar een chocobo die samen met één of twee Spirals verschijnt en stuur deze terug naar de stallen. Vlieg dan zelf ook terug naar de chocobo boerderij, maar sla je spel op voordat je naar binnen gaat. Praat dan met Choco Billy en kies weer voor Moving Chocobos. Hij zegt over je nieuwe chocobo dat het een erg goede is (Great!). Kies ervoor deze in een stal te zetten en let goed op het geslacht van deze chocobo! Dit moet het tegenovergestelde zijn van de chocobo die je al had! Zo niet, laad dan je net opgeslagen spel en probeer het nog een keer. Net zo lang tot je twee chocobo's van verschillende geslachten hebt. Nu heb je dus een mannetje uit het éne gebied en een vrouwtje uit het andere gebied. Wat we nu nog nodig hebben om ze



te laten paren is een Carob Nut. Stap daarvoor in de Highwind en vlieg naar Bone Village. Rust een personage uit met een Steal Materia en de Sneak Glove en voor de rest zoek je het maar uit met Materia. Sterke Materia komt van pas, omdat de vijand waar je tegen gaat vechten erg veel HP heeft. Ten zuiden van Bone Village liggen een aantal eilanden. Op het westelijke eiland moet je zijn, met half donker en half licht gras. Rust ook een Enemy Lure Materia uit als je die hebt en ga op zoek naar een vijand genaamd Vlakorados. Hij heeft erg veel HP maar kan niet echt veel schade doen. Voordat je hem dood maakt steel je een Carob Nut van hem.

Versla drie van deze vijanden om drie Carob Nuts in handen te krijgen, dan heb je er meteen genoeg en hoef je niet terug te komen. Met de drie Carob Nuts op zak ga je terug naar Choco Billy en kies je Mating Chocobos. Praat tegen beide chocobo's en kies ze uit om te paren. Geef ze een Carob Nut als Billy vraagt welke noot je wilt gebruiken en alles is geregeld. Je krijgt dan een nieuwe chocobo, een blauwe of een groene. Geef hem een naam, ik zette er de kleur in en het geslacht. Maak meteen de stallen vrij door beide ouders, de gele chocobo's dus, vrij te laten. Dit doe je door met Billy te praten en Releasing Chocobos te kiezen. Zorg dat je de blauwe of groene gewoon in de stal houdt! Een blauwe wordt gevormd door een vrouwtje uit het Gold Saucer gebied en een mannetje uit het Mideel gebied. Een groene ontstaat precies andersom. De bedoeling is dat je beide kleuren chocobo's hebt om verder te gaan, dus als je eerst een mannetje hebt gevangen in Mideel dan zorg je dat je er nu een vrouwtje vangt. Of andersom natuurlijk. Voor het Gold Saucer gebied geldt hetzelfde. Je moet dus weer twee gele goede chocobo's hebben (Let op de vijanden waarmee ze verschijnen!) uit de twee gebieden van verschillende geslachten, precies tegenovergesteld aan het paar dat je had om je eerste blauwe of groene chocobo te maken. Vergeet niet te saven voordat je een chocobo in de stal zet, want als het niet het goede geslacht is dan kan je de game opnieuw laden. Zodra het je gelukt is weer de juiste twee chocobo's te vangen sla je het spel weer op. Ga dan naar Choco Billy en laat de twee gele chocobo's met elkaar paren, gebruik weer een Carob nut. De chocobo die er uit komt moet weer groen of blauw zijn en dus anders dan degene die je al had. De groene en de blauwe moeten dan ook niet hetzelfde geslacht hebben! Als dat niet lukt moet je het spel opnieuw laden en het opnieuw proberen tot je een groene en een blauwe chocobo hebt van verschillende geslachten.

Als dat gelukt is laat je twee ouders (De gele chocobo's!) weer vrij. Je hebt dan een groene en een blauwe over, een mannetje en een vrouwtje. Hiermee kan je verder fokken, maar er gaat wat tijd overheen voordat dat kan omdat de chocobo's nog erg jong zijn. Ondertussen gaan we dus wat anders doen, we gaan even langs bij de Chocobo Sage. Vlieg met de Highwind naar het noordelijke continent. Zoek daar in het noorden naar een huisje met gras er omheen midden in het ijzige gebied. Zet de Highwind aan de grond en ga het huisje binnen. Praat met de Chocobo Sage en vraag hem wat dingen aan je te verkopen. Hier kan je goede Nuts en Greens kopen, maar sla alleen zo veel mogelijk Sylkis Greens in. Maak echt al je geld hier aan op! Hij laat verder nog niet veel los dus spreek even zijn chocobo aan om er een Enemy Skill Materia van te krijgen. Het kan zijn dat de Chocobo Sage gewoon niks los wilt laten. Later terug keren kan, maar omdat je toch deze walktrough gebruikt kan je beter alleen naar de Chocobo Sage gaan om Sylkis Greens in te slaan. Met deze Sylkis Greens keer je terug naar je chocobo's in de boerderij en kies je bij Billy voor Feeding Chocobos. Kies er voor Sylkis Greens te geven aan je eerste chocobo. Geef er meteen een stuk of vijftien tegelijk. Doe dit ook bij je tweede chocobo. Het is makkelijk te bepalen of je chocobo op volle kracht is, maar na vijftien Sylkis Greens moet dat toch aardig het geval zijn. Je kunt het controleren door te kijken wat er gebeurt als je hem een Sylkis Green geeft. Als er niets meer verbetert aan eigenschappen dan zit alles op z'n maximum. Verlaat de boerderij en stap in de Highwind om te vliegen naar de Gold Saucer. Parkeer de Highwind naast Corel en ga via de tramlift naar de Gold Saucer. Duik meteen

Chocobo Square in en praat met Ester bij de Staff Room. Registreer één van de twee chocobo's en kies om de korte baan te lopen. Na de registratie kan je zien hoe snel je chocobo is en wat z'n uithoudingsvermogen is. Dit hoeft niet hoog te zijn, als het maar vergelijkbaar is met je tegenstanders. Begin de race en druk op Select om de besturing over te nemen.

Houd de hele race R1 en R2 ingedrukt om je Stamina bij te vullen en geef zo nu en dan een turbo. De bedoeling is natuurlijk dat je eerste wordt. Je kunt dan GP krijgen of een item. Je chocobo is nu nog een Class C, maar door veel te racen stijgt hij in klasse. De bedoeling is om allebei je chocobo's nu net zo lang te laten racen tot ze allebei een Class S zijn geworden. Als je chocobo goed genoeg is hoef je niet eens zelf de besturing over te nemen. Start dan gewoon steeds een race en claim je prijs. Pas als allebei je chocobo's een Class S (Class A mag ook, maar S is beter!) zijn geworden ga je terug naar de boerderij. Tenminste, mochten jouw chocobo's snelheid of stamina te kort komen in de wedstrijd dan moet je ze in de stallen proberen nog wat Sylkis Greens te geven en dan checken of ze beter geworden zijn. Met twee Class A of Class S chocobo's keer je terug naar de stallen. Kijk of ze al toe zijn aan paren, maar sla eerst je spel op voordat je dat doet! Als ze nog niet toe zijn aan paren kan je nog wat tijd doorbrengen met het sparen van geld om nog meer Sylkis Greens van te kopen. De bedoeling is dat er uit het paren een zwarte chocobo voort komt, dus als dat niet het geval is laad je het spel opnieuw. Dit bereik je trouwens opnieuw met een Carob Nut. Als het je lukt een zwarte chocobo te maken dan ben je al bijna bij je ultieme doel in het chocobo fokken, namelijk een gouden chocobo. Laat de ouders van je zwarte chocobo gaan, je hebt er niets meer aan. Oké, nu hebben we nog een partner nodig voor je zwarte chocobo. Om die te vangen rust je weer al je Chocobo Lure Materia uit en ga je naar de voetsporen rond Icicle Inn op het noordelijke continent. De bedoeling is een pracht exemplaar te vangen en deze zijn vergezeld van vijanden genaamd Jumping. Dat zijn er dan één of twee, maar alleen Jumpings en geen andere vijanden! Als je zo'n chocobo gevangen hebt stuur je hem terug naar de stallen. Voordat je terug gaat naar de stallen moet je eerst nog een andere noot zien te vinden.

Deze is makkelijker te verkrijgen dan de Carob Nut. Rust een Steal Materia en de Sneak Glove uit en vlieg met je Highwind naar het meest noordoostelijke eilandengroepje ver van de continenten af. Land op het grootste eilandje met het bos er op en loop rond in dit bos tot je een Goblin tegen komt. Steel daar een Zeio Nut van voordat je hem dood maakt. Met deze Zeio Nut op zak keer je terug naar de stallen, maar sla je spel op voordat je de boerderij binnen gaat! Kies er voor de net gevangen chocobo naar binnen te verplaatsen en zorg dat deze van een ander geslacht is dan je zwarte chocobo. Zo niet, herladen en nog een keer proberen. Billy zal sowieso zeggen dat het een geweldige chocobo is die je gevangen hebt. Nu je een geweldige chocobo en een zwarte chocobo hebt en de Zeio nut heb je alle ingrediënten voor de gouden chocobo. Helaas kan je ze nog niet laten paren, eerst moet je weer naar Chocobo Square in de Gold Saucer gaan en met ze racen tot ze allebei een Class A of Class S zijn geworden. Voordat je naar de Gold Saucer gaat geef je ze allebei eerst nog een stuk of vijftien Sylkis Greens zodat ze beter worden. Check weer of ze op hun maximum zitten. Race er dan mee in Chocobo Square en als ze Class S of A zijn kom je terug naar de stallen. Als ze niet goed genoeg zijn kan je proberen ze nog wat Sylkis Greens te geven. Als het je gelukt is ze Class S of A te maken sla je buiten de boerderij het spel op en probeer je ze te laten paren. Kan dat nog niet dan moet je even een ander tijdverdrijf zoeken. Kan het wel, gebruik dan de Zeio nut en hoop op een gouden chocobo. Krijg je die niet dan moet je herladen en nog een keer proberen. Krijg je hem wel, dan heb je het doel van het chocobo fokken volbracht. Je kunt met deze gouden chocobo natuurlijk gaan racen (Win veel races in de S klasse om een lading items van Ester te krijgen!) nadat je hem al dan niet wat Sylkis Greens hebt gegeven, maar hij is goed voor een hoop andere dingen. Hij kan alles wat de andere

gekleurde chocobo's ook konden (Over bergen en rivieren!) plus nog wat extra. Hiermee kan je praktisch overal komen op de wereldkaart. Bewaar hem dus goed en laat hem nooit gaan! Je zult hem nodig hebben. Beide ouders kan je vrij laten.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ h / MATERIA CAVES /

Je gaat meteen gebruik maken van je gouden chocobo. Op de wereld zijn vier grotten waar waardevolle Materia te vinden is. Een paar daarvan zijn al met andere chocobo's te bereiken, maar het is handiger gewoon eerst een gouden chocobo te krijgen en dan alle grotten er mee te bezoeken. Dus spring op je gouden chocobo en loop er mee naar het dorpje Corel. Loop dan over de bergen naar het noorden om op een zandvlakte te komen met een rivier er doorheen. Ten oosten van die rivier zit de eerste grot. Stap van je chocobo af en ga naar binnen. Raak binnen het kristal aan om een HP <-> MP Materia te krijgen. Neem daarna je chocobo mee naar het Wutai gebied, het eiland helemaal in het westen op je kaart. In het oosten van dit eiland is een klein stukje land dat uitsteekt, daar zit de grot. Ga er naar binnen en raak het kristal aan om de Mime Materia te krijgen. De derde grot is in het Mideel gebied. Ga dus naar de eilandengroep helemaal in het oosten op de kaart en naar het meest noordelijke puntje van die groep. Daar zit de grot. Ga naar binnen en pak bij het kristal de Quadra Magic Materia. De laatste grot is het moeilijkst te vinden, maar de beloning is dan ook het grootste. Het eilandje dat je zoekt staat niet op de kaart, maar is te vinden in het noordoostelijke puntje van de wereldkaart. Het is een groot rond bergachtig eiland in het midden van de zee, je kunt er alleen komen met je gouden chocobo. Parkeer deze buiten de grot in het bos en ga de grot binnen om de ultieme Summon te vinden, de Knights Of The Round.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ i / SHINRA NO. 26 /

Na een paar side quests gedaan te hebben is het tijd om verder te gaan met het verhaal. Stap in de Highwind en vlieg naar Junon. Land er naast en ga de stad binnen. Gebruik de lift en als je uitstapt loop je door de gang naar links. Ga door de grote doorgang naar rechts om buiten op het vliegveld uit te komen. Je merkt hier dat de Huge Materia verplaatst wordt. Dat is eigenlijk alles wat je hier komt doen, dus verlaat het stadje zoals je binnen bent gekomen en vlieg met de Highwind naar Rocket Town. Land daar, maar voordat je het stadje binnen gaat tref je eerst voorbereidingen. Zorg ten eerste dat Cid in je team zit, anders zal hij dat later zelf regelen. Rust iedereen uit op een manier waarop ze goed beschermd zijn tegen Lightning aanvallen. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld Bolt Armlets, Bolt Rings of de combinatie Lightning en Elemental in gekoppelde slots van je bescherming. Ook is het goed je tegen bepaalde status effecten te beschermen, dus rust Ribbons uit of de combinatie van Seal en Added Effect. Hades in plaats van Seal kan ook. Zorg verder ook dat je Big Guard en Regen kunt gebruiken en rust een Steal Materia uit. De Sneak Glove kan van pas komen om makkelijker te kunnen stelen. Vul de rest op met wat je wilt en als je klaar voor bent ga je Rocket Town binnen. Duik meteen naar links de wapenwinkel in en open een kistje in de volgende ruimte om een Fourth Bracelet te vinden. Verlaat de winkel en loop achter uit beeld naar de raket toe. Benader de grote trap en vecht je een weg naar boven. Klim verder via de ladder en begin het gevecht tegen Rude. Hier ben je al goed tegen uitgerust, dus begin met Regen en Big Guard en reken eerst af met de vijanden om Rude heen. Voordat je Rude begint aan te vallen steel je eerst de Zeidrich van hem. Na het gevecht ga je de raket binnen en de cockpit binnen achter in beeld. Na de lancering loop je naar rechts de schacht in als je de controle terug hebt en beklim je de ladder. Benader de Huge Materia en gebruik het controlepaneel. Je moet nu een code invoeren die je niet kent, dus is het een kwestie van proberen. Als je daar geen zin in hebt of als het niet lukt voordat de tijd op

is, voer dan gewoon rondje, vierkantje, kruisje en nog een keer kruisje in. Met de Huge Materia op zak klim je weer terug naar beneden, de cockpit uit en weer een ladder af. Loop nu verder en Cid doet een bijzondere ontdekking. Shera helpt hem onder het puin vandaan, loop daarna door de gang langs Shera heen naar de Escape Pod. Als je weer in de Highwind zit praat je tegen de piloot en land je weer naast Rocket Town. Terug op de planeet loop je met Cid nog steeds in je team het stadje binnen en praat je met de man die onder het groene bordje bij een huisje op het plein staat. Praat net zo lang met hem tot je de Venus Gospel krijgt. Verlaat Rocket Town en stap in de Highwind.

/ 3 \  
 \ j / KEY OF THE ANCIENTS /

Vlieg naar Cosmo Canyon. Je moet in het gras landen, dus doe dat in de buurt en loop het laatste stuk. In Cosmo Canyon beklim je de meest rechter ladder om uit te komen in de item winkel. Rechts van de balie is een doorgang waar je doorheen moet en loop dan naar links naar een slaapkamer. Hier raap je een Full Cure Materia van het bed en een Elixir en een Magic Source van de grond. Ga weer naar het plein van het dorp en via de trappen links naar de wapenwinkel. Nadat je de trap op bent gegaan ga je links naar buiten en verder omhoog om waar naar binnen te gaan. Beklim de ladder en ga het huis van Bugenhagen binnen. Loop zijn lab binnen en spreek hem aan. Het hele groepje wordt verzameld en er volgt een gesprek. Voordat je weg gaat bergt Bugenhagen de Huge Materia die je hebt weten te redden op. Hij gaat je ook wat uitleggen over zijn machine waar nu de Huge Materia ook tussen hangen. Je kunt deze Materia benaderen en er een aantal dingen mee doen. Benader bijvoorbeeld de blauwe Huge Materia en kies er voor dichterbij te stappen. Je Bahamut en Neo Bahamut Materia worden samengevoegd tot een Bahamut Zero Materia. De overige Huge Materia hebben ook krachten om Materia samen te voegen. Zo kan je bij de groene Materia al je magische (Groene!) Materia laten samenvoegen tot één Master Magic Materia. Dit gaat alleen als je van alle verschillende magische Materia minstens één gemasterde versie hebt. Dat wil dus zeggen dat je een Master moet hebben van Barrier, Comet, Contain, Destruct, Earth, Exit, Fire, Full Cure, Gravity, Heal, Ice, Lightning, Mystify, Poison, Restore, Revive, Seal, Time, Transform en Ultima. Hetzelfde kan je doen bij de gele Huge Materia, daar moet je aankomen met een Master van Deathblow, Manipulate, Mime, Sense, Steal en Throw.

Je krijgt er een Master Command voor. Met een Master van iedere Summon moet je aankomen bij de rode Huge Materia om een Master Summon te krijgen. Je kunt later terug komen als je dit nu niet allemaal kunt doen. Bovendien is het niet nodig, het spel is ook goed uit tespelen zonder deze drie Master Materia. Houd er wel rekening mee dat je de gemasterde Materia in moet leveren om een gebundelde Master er van te krijgen! Als je hier klaar bent verlaat je Cosmo Canyon en vlieg je naar Bone Village. Ten noordwesten van Bone Village is een spleet in de rotsen waar de Forgotten Capital is. Land de Highwind in de spleet en ga de stad binnen. Bij de kruising neem je het pad naar links en loop dan door naar het gebouw langs de weg. Daar loop je naar rechts over de brug en de grot binnen om Bugenhagen daar af te zetten. Loop achter het lichtgevende blauwe voorwerp langs en je gaat vanzelf een trappetje op. Ga het andere trappetje af en loop naar Bugenhagen. Hij vertelt je hoe je alle slechte dingen die aan de hand zijn kan stoppen, met de White Materia. Deze viel uit het haar van Aeris toen Sephiroth haar vermoorde, dus je mag gaan zoeken. Ook moet je op zoek gaan naar een sleutel die goed verstopt is. Je kunt hem natuurlijk zelf gaan zoeken, maar je gebruikt deze walkthrough niet voor niks. Keer helemaal terug naar de Highwind en vlieg er mee naar de onderzeeër die je ergens gestald hebt. Vaar er mee naar het zuiden van het noordelijke continent en zoek daar een smalle doorgang onder water. Vaar onder water verder en je komt uit in een geheime gang met aan het einde de Key To Ancients. Vaar er tegen aan om het mee te nemen, keer dan terug naar de

Highwind en vlieg er mee naar de Forgotten Capital. Ga naar Bugenhagen en geef hem de net gevonden sleutel. Hij gebruikt hem meteen en al snel verschijnt er een waterval. Stap naar binnen en kijk naar het geheim van de waterval. Als het verhaal is afgelopen keer je terug naar de Highwind, onderweg word je gebeld.

Je krijgt een vet filmpje te zien waarin je de plannen van Rufus nog eens te zien krijgt en leert over de Sister Ray. Als je weer de controle terug hebt verlaat je de grot door links uit beeld te lopen. Het zou slim zijn daar even het gebouw langs de weg in te lopen omdat daar een save point is. Tijd om je voor te bereiden tegen de eerst komende baas. Deze baas kan vuuraanvallen, dus maak gebruik van Fire Armllets, Fire Rings en de Fire plus Elemental combinaties in je bescherming. Ook kan je getroffen worden door Silence, dus rust jezelf uit met Ribbons en de Seal plus Added Effect combinatie. Natuurlijk kan Hades in plaats van Seal ook. Zorg dat je verder de beschikking hebt over Regen en Big Guard en rust ook een Steal Materia uit. Vul de rest op met sterke magische Materia zoals Ultima, Comet en Contain. Als je nog ruimte over hebt rust je verder uit wat je zelf wilt, maar Plus Materia zijn altijd handig. Als je klaar bent sla je het spel op. Verlaat dan de Forgotten Capital en probeer in de Highwind te stappen. Uit de oceaan verschijnt ineens een nieuwe Weapon en begint op Midgar af te lopen. Als je weer de controle terug hebt vlieg je met de Highwind naar Midgar. Land op het strand en wacht tot Diamond Weapon je bereikt heeft om het gevecht te beginnen. Begin met Regen en Big Guard en steel meteen de Rising Sun van hem. Daarna kan je beginnen met vechten. Op het begin is hij beschermd tegen fysieke aanvallen, dus haal je sterke magie er bij. Na verloop van tijd zal hij z'n borstkas openen en beginnen af te tellen naar zijn zware aanval. Vanaf dat moment is hij onschendbaar door magie en moet je dus fysieke aanvallen gebruiken. Als je hier rekening mee houdt is Diamond Weapon waarschijnlijk al verslagen voordat hij z'n sterkste aanval kan doen. Na het gevecht ren je Cid achterna en je ontvangt weer een telefoontje.

Je ziet een filmpje waarin Rufus de Sister Ray afvuurt en afrekent met Diamond Weapon. Ook de barrière rondom de plek waar Sephiroth is verdwijnt. Na alle filmpjes en gesprekken vlieg je met de Highwind naar die plek, deze is in het noorden van het noordelijke continent. Vlieg de krater in en er vinden weer een aantal gesprekken plaats. Je komt er achter wie Cait Sith echt is en even later zit je weer in de Highwind. Vlieg er mee over Midgar en het team zal de stad in parachuteren. Je krijgt er voor nog even de kans een team te selecteren. Als je in Midgar geland bent volg je Cait Sith en spreek je hem aan. Daarna volg je hem door het luik naar beneden. Rust je uit voor de bazen die er straks aan komen. Hiervoor moet je beschermd zijn tegen vuur en bliksem. Gebruik dus Fire of Bolt Armllets of Rings of de bekende Elemental combinatie met zo'n element in je bescherming. Ribbons uitrusten en Hades plus Added Effect in je bescherming is nodig om je te beschermen tegen Confusion. Probeer één personage uit te rusten met de Sneak Glove en een Steal Materia om straks goede items te stelen. Zorg dat je de beschikking hebt over Big Guard of anders de mogelijk om Haste en Barrier op je hele team te doen. Voor de rest is Poison erg handig en de rest vul je op met Plus Materia en sterke magische aanvallen of Materia die je sterker wilt maken. Als je klaar bent negeer je de trap naar beneden nog even en loop je naar rechts over de loopbrug tot je op een pijp komt te staan die langs de muur naar links en naar rechts loopt. Aan beide uiteindes vind je een item. Links een Elixir, rechts een Megalixir. Keer dan terug zoals je gekomen bent en daal nu wel af via de trap naar beneden. Volg de route een ladder af, dan naar links en de ladder achter in beeld op. Bovenaan open je het kistje om een Aegis Armllet te vinden. Klim weer naar beneden en loop helemaal naar rechts voorbij de eerste ladder tot de grond onder je vandaan zakt en je naar beneden valt.

Loop verder naar links en beklim daar beide ladders, volg daarna de loopbrug

naar een schacht en ga daar doorheen. Rechts staat een kistje met een Elixir en links een kistje met een Starlight Phone. Daal af via de ladder, spring naar de schacht met 42 er op en loop er doorheen. Loop naar links en beklim de ladder om boven uit het kistje een Max Ray te halen. Klim naar beneden en ga terug via de schacht. Klim weer via de ladder omhoog en neem de lange trap verder omhoog. Save bij het save point als je wilt en ga door de doorgang links er van. Je komt in een ondergrondse gang, loop naar beneden het beeld uit om bij een splitsing te komen. Als het goed is nummer zeven. Blijf steeds onder het beeld uit lopen tot je bij de splitsing met het nummer drie komt. Hier staat een kistje met een Power Source er in. Loop door naar splitsing twee om daar een Guard Source uit een kistje te halen. Bij splitsing één vind je zelfs een Magic Source en een Mind Source. Als je dan nog verder loopt kom je bij een save point met daarnaast een W-Item Materia. Sla je spel hier op en volg dan de route terug totdat je de Turks tegen komt als je bij splitsing zeven rechts gaat. In het gesprek kies je om het voor eens en voor altijd te eindigen en het gevecht begint. Begin met Big Guard of anders afzonderlijke Barrier en Haste op iedere teamgenoot. Met degene die de Sneak Glove en Steal heeft probeer je van iedereen een item te stelen. De Minerva Band van Elena, de Tough Ring van Reno en de Ziedrich van Rude. De rest van het team kan alvast beginnen met aanvallen, Poison is een eerste goede move. Daarna val je aan zoals je dat altijd doet tot ze verslagen zijn. Let wel goed op welke Turks er vooraan staan, want die kan jij meer schade doen. Als je één Turk genoeg schade hebt gedaan houdt het gevecht op want dan gaan ze alle drie weg. Als het gevecht voorbij is loop je achter het beeld uit naar splitsing acht.

/ 3 \  
 \ k / THE SISTER RAY /

Neem hier weer de rechter zijtak om bij splitsing nul te komen. Hier neem je de linker zijtak en klim je via het laddertje een schacht in. Loop door de deur achter in beeld om bij het hoofdkwartier van Shinra te komen. Sla je spel op als je wilt en ga door de voordeur van het gebouw naar binnen. Achter in de lobby staat rechts een prikbord met daarop een reclamefolder van Turtles Paradise. Dit is je laatste kans om deze te bekijken, dus doe dat ook als je de Turtles Paradise side quest van Wutai wilt volbrengen. Dit is de tweede die je al gezien hebt volgens deze walkthrough, dus we gaan straks de rest zoeken. Als je de folder gelezen hebt ga je via de rechter trap aan het begin van de lobby omhoog om in de winkel rechts achter op deze verdieping twee kistjes te vinden. Je vindt daar een Pile Bunker en een Master Fist in. Verlaat de winkel en je ziet links er van twee liften zitten. Gebruik één van de liften om omhoog te gaan en op één verdieping onder de zestigste te komen. Loop daar naar de andere liften rechts onderen gebruik die om naar verdieping drieënzestig te gaan. Je ziet meteen in een kamertje met kisten een witte zak liggen. Raap daar de Glow Lance op en gebruik de lift of trap om een verdieping omhoog te gaan. In het midden bovenin die verdieping is een ruimte met kluisjes. Doorzoek de bovenste rij om de HP Shout te vinden. In de trainingsruimte onder de kluisjes staan links in de hoek twee automaten. Daar heb je eerst ruzie mee gemaakt en kreeg je niks. Als je er nu op mept krijg je een Mind Source en een Speed Source. Er is nog één item dat je kunt vinden in dit Shinra hoofdkwartier, maar dat is in dat verschrikkelijk grote trappenhuis. Als je dit item wilt, de Behemoth Horn, dan moet je dus de trappen terug naar beneden nemen. Anders ga je gewoon met de lift. Om via de trappen te gaan ga je links door de opening op de negenenvijftigste verdieping. De Behemoth Horn ligt in het trappenhuis als een witte zak. Hoe dan ook, uiteindelijk moet je weer terug komen bij het save point buiten bij de voordeur. Hier gaan we voorbereidingen treffen voor het komende gevecht. Er is niet echt een bepaalde tactiek die je moet gebruiken en dus ook niet echt een juiste uitrusting van Materia. Gebruik in ieder geval een Enemy Skill met Big Guard en zorg dat je Regen kunt gebruiken. Rust veel Plus Materia uit, je sterkste wapens en bescherming en ook accessoires die je stats verhogen.

Verder gebruik je sterke magie als Comet, Contain en Ultima. Gebruik een Tent bij dit save point als je denkt dat het nodig is en je op krachten moet komen en sla je spel op voordat je onder het beeld uit loopt en de route terug volgt naar de ondergrondse tunnel. Loop naar beneden tot je terug komt bij splitsing acht. Neem daar de linker zijtak en beklim de stellage om op de stoep te komen. Probeer naar achter te lopen en je wordt aangevallen door Proud Clod. Begin met Regen en Big Guard en richt je aandacht op het deel van je vijand genaamd Jamar Armor. Als je dit weet uit te schakelen zijn je aanvallen tegen Proud Clod effectiever. Houd je HP op een goede hoogte en maak gebruik van je sterkste magie en Limit Breaks als die beschikbaar komen. Als je Proud Clod verslagen hebt krijg je de Ragnarok, een sterk wapen voor Cloud. Met Heidegger en Scarlet loopt het niet al te best af. Loop achter in beeld door de steeg het beeld uit en open de twee kistjes voor een Elixir en een Mystile. Als Barret nog niet in je team zit regel je dat even bij het save point, daar is het sowieso slim om je spel op te slaan. Doe dit nadat je voorbereidingen hebt getroffen voor de volgende baas die er al weer aan zit te komen. Zorg in ieder geval dat iedereen beschermd is tegen status effecten. Gebruik hiervoor Ribbons en de combinatie van Hades en Added Effect in iemand z'n bescherming. Probeer ook bescherming uit te rusten die zorgen voor een hoge Defense, zoals de Ziedrich of de Warrior Bangle. Als het nog kan rust je accessoires uit die je Vitality verhogen, zoals de Tough Ring. Zorg weer dat je de beschikking hebt over Regen en Big Guard en vul alles op met Plus en sterke magische Materia en alles wat handig is. Bijvoorbeeld Counter Attack, Double Cut, W-Summon, enzovoort. Als je klaar bent beklim je de ladder tussen de kistjes en het save point. Beklim de trappen en let onderweg goed op. Je komt een groen kistje tegen waar Barret's sterkste wapen in zit, de Missing Score. Blijf de route volgen tot je bij Hojo komt. Spreek hem aan en je doet nog wat ontdekkingen. Daarna moet je tegen hem vechten. Hojo neemt tijdens het gevecht drie vormen aan en hij wisselt van vorm als je genoeg schade hebt gedaan. Eerst is hij gewoon Hojo. Richt alle aandacht op hem en neem de tijd om Regen en Big Guard te gebruiken. Als hij wat extra vijanden roept negeer je ze en val je gewoon Hojo aan. Nadat je de normale Hojo verslagen hebt komt Helletic Hojo. Het enige status effect waar je niet tegen beschermd bent is Slow, de rest moet geen probleem zijn. Helletic Hojo bestaat uit drie delen, namelijk zijn lichaam en twee armen. Richt alle aandacht op het lichaam, want de armen groeien toch weer aan als je ze verslaat. Zorg dat Big Guard actief blijft en val hem aan met sterke aanvallen. Als je dit gevecht wint verandert Hojo in Lifeform-Hojo NA. Blijf hier met zware aanvallen komen tot hij verslagen is. Je krijgt een Power Source als beloning. Na wat gepraat ben je weer terug in de Highwind en daarna ga je in een diep gesprek met Tifa. De volgende ochtend komt het hele team weer bij elkaar en word je automatisch naar de Northern Cave gebracht. Hier moet je naar CD 3 wisselen. Dat je hier gebracht wordt wil echter niet zeggen dat je ook hier verder moet spelen. Er zijn nog een hoop andere dingen te doen voordat we het laatste gevecht met Sephiroth aan gaan. Ten eerste gaan we eindelijk eens de Wutai Turtles Paradise side quest afronden. Check het Wutai hoofdstuk om dat te doen. Als je de volgende belangrijke side quests niet wilt doen kan je meteen verder gaan naar het hoofdstuk The Northern Cave.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\_\_\_\_\_  
\ 1 / THE WATERFALL CAVE /  
\_\_\_\_\_

Iedereen heeft nu z'n sterkste wapen, behalve Vincent en Red XIII. Ook dat van Cloud komt nog, maar die van Vincent en Red XIII kunnen we nu gaan halen. Nu je op de derde CD aan bent gekomen en Diamond Weapon verslagen is keer je met Red XIII in je team terug naar Cosmo Canyon. Klim via alle trappen en ladders naar het laboratorium van Bugenhagen en er volgt een gesprek tussen hem en Red XIII. Na afloop heb je de Limited Moon, het beste wapen van Red XIII. Stap weer in de Highwind en vlieg naar waar je de onderzeeër hebt laten liggen. Vaar hier mee naar de baai ten noorden van Costa Del Sol en Corel. Duik onder

water bij de rivier die in de baai terecht komt. Er onder zit een tunnel die je moet volgen naar het einde. Daar kom je weer boven water en leg je de onderzeeër aan de rotsrand. Voordat je onder de waterval door loopt zorg je dat Vincent in je team zit. Als je hier voor het eerst komt krijg je waarschijnlijk een gesprek met de geliefde van Vincent. Ik was hier al eerder geweest, dus het kan zijn dat je later even terug moet komen, maar het is de bedoeling dat je hier de Death Penalty en Chaos krijgt. Chaos is de level vier Limit Break van Vincent en de Death Penalty is z'n beste wapen. Je kunt nu de watervalgrot verlaten.

        
/ 3 \  
        
\ m / ULTIMATE WEAPON /  
      

Voordat we tegen dit monster gaan vechten moeten we natuurlijk eerst een goede uitrusting nemen. De bedoeling is dat je beschermd bent tegen Earth en Lightning, gebruik dus de Bolt Armlets en Rings en zorg ook dat je tegen Earth beschermd bent. Als je een Materia zonder element uitrust in combinatie met een Elemental in je bescherming dan ben je ook beschermd tegen de Ultimate Beam. Rust sterke magie uit en een hoop Plus Materia. Je kunt ook items van hem stelen, dus de Sneak Glove en een Steal Materia zijn dan nodig. Als je denkt er klaar voor te zijn vlieg je naar Junon in de Highwind. Sla je spel op als je wilt en vlieg naar het meer omringd door bergen vlakbij Junon. Hier hangt Ultimate Weapon gewoon in de lucht te hangen. Vlieg er met de Highwind tegen aan en het gevecht begint. Alleen fysieke aanvallen met Long Range kunnen hem raken als hij in de lucht zweeft, dus je bent met name afhankelijk van magie. Blijf hem aanvallen en na een aantal rondes van genoeg schade doen vliegt hij er vandoor. Zet meteen de achtervolging in en probeer tegen hem aan te vliegen. Het kan zijn dat hij al vertrokken is zonder dat je hem ziet.

Dan zit er niks anders op dan de hele wereld af te zoeken naar waar hij is en dan tegen hem aan te beuken. Blijf dit doen totdat hij boven één locatie stil blijft hangen. Als je hem dan aanvalt dan begint opnieuw het gevecht waarin je gewoon weer hetzelfde doet als net. Na een tijdje gaat hij er weer vandoor en begint het hele gebeuren weer opnieuw. Na een aantal malen blijft Ultimate Weapon in de buurt van Cosmo Canyon hangen, daar vindt het laatste gevecht plaats. Blijf gewoon doen wat je altijd doet, maar houd je HP heel hoog en je Big Guard altijd actief. Als Ultimate Weapon verslagen is doet hij namelijk een aanval genaamd Shadow Flare die erg veel schade doet. Één personage kan dan uitgeschakeld worden en het zou toch jammer zijn dat het personage alle ervaringspunten en AP moet missen. Je krijgt na het gevecht ook Ultima Weapon, het beste wapen van Cloud. Op de plek waar Ultimate Weapon verslagen is ontstaat een grote krater, nu dezeer is kan je naar het Ancient Forest. Ook zijn er nu speciale gevechten in de Gold Saucer beschikbaar, check dat hoofdstuk voor de details.

        
/ 3 \  
        
\ n / ANCIENT FOREST /  
      

Dit hoofdstuk kan je pas doen nadat je Ultimate Weapon verslagen hebt en ook een Mountain Chocobo (Groene!) hebt weten te broeden. Op dit punt in de walkthrough zou je dat allebei al voor elkaar gekregen moeten hebben, dus stap op je chocobo en ga naar de plek in Cosmo Canyon waar Ultimate Weapon de krater achter liet toen je hem versloeg. Vanaf daar loop je in zuidelijke richting een heling met bos op. Je ziet in het bos een soort begroeide berg, daar stap je van je chocobo af om er naar binnen te lopen. Je komt in het Ancient Forest waar een hoop leuke items te vinden zijn. In het eerste scherm zie je al meteen een aantal bewegende dieren. Deze kan je oppakken en vrij laten en dat is van belang om door het bos te komen. Je kunt er echter maar één tegelijk dragen. Vang een insect en neem deze helemaal mee naar rechts. Hier is een vleesetende plant met er boven drie hangende planten. Verzamel de



insecten die je in het gebied links van de planten kunt vinden allemaal op het plateau onder de hangende planten, dat zijn er als het goed is drie. Neem er dan één mee naar het hoogste plateau op gelijke hoogte met de planten en laat hem daar los. De linker plant slokt hem op en gaat dicht. Raap snel een tweede insect op, spring op de linker dichte plant en laat het insect los zodat ook de tweede plant dicht gaat. Raap snel het laatste insect op om ook de derde plant mee dicht te krijgen en spring naar de overkant. Benader nu de roze vleesetende plant van rechts en loop heel voorzichtig stukje bij beetje naar het midden. Blijf op rondje drukken totdat je de Supershot ST opraapt en ga dan snel terug naar rechts de plant af.

Ga verder naar rechts, spring over het gat en raap de Spring Gun Clip op uit het witte zakje. Loop dan rechts het beeld uit naar het volgende gebied. Pak een insect op en loop verder naar rechts. Als je onder de roze slingerplant door loopt kies je voor Jump. Laat het insect los zodat het in de plant vliegt en spring dan door naar rechts tot je aan de andere kant van de vleesetende plant bent. Raap een kikker op en ga op de verhoging staan tussen de twee hangplanten iets naar rechts. Laat de kikker los in de linker plant en spring er dan bovenop. Wacht tot je gelanceerd wordt naar de volgende richel en raap daar het wespennest op. Spring naar beneden en benader voorzichtig de vleesetende plant. Ga er naast staan en gooi het wespennest er in. De plant klapt en blijft dicht zodat jij de Slash-All Materia op kunt rapen. Loop weer naar rechts, raap de kikker op en ga weer op de verhoging tussen de twee hangplanten staan. Gooi de kikker in de rechter plant en ga er op staan. Je wordt na even gewacht te hebben verder naar rechts over de vleesetende plant heen gegooid zodat je rechts het beeld uit kunt lopen. Verzamel twee insecten bij elkaar en laat ze één voor één los op de hangende planten zodat je er overheen kunt springen en via de roze slingerplant ergens anders op een tak terecht komt. Volg de tak naar links en onder het beeld uit om in het vorige gedeelte van het bos nog een Minerva Band op te rapen. Klim terug naar boven en neem de route langs de bovenste takken naar rechts. Bij de afgebroken tak slinger je via een aantal planten nog verder naar rechts.

Als je geland bent zie je in de hoek een zakje liggen, hier zit een nieuwe Summon genaamd Typhoon in. Raap deze op en slinger via de drie slingerplanten weer terug naar links om bij de gebroken tak te komen. Je kunt hier schuin naar beneden en naar rechts lopen en via een dunne wortel terug lopen naar de begane grond van het bos. Vang een insect en loop verder naar rechts. Hier hangen twee hangplanten, stop het insect in de rechter hangplant en spring dan via de planten naar het wespennest. Raap deze op, spring naar beneden en gooi het in de vleesetende plant zonder dat je opgegeten wordt. Raap nog een insect op en stop deze in de hangplant links van de vleesetende plant. Spring hiermee naar de overkant naar links en raap weer een insect op. Ga in de opening van de holle boom staan en laat het insect los om een kikker naar buiten te krijgen. Gooi de kikker weer in de hangplant rechts van de holle boom, ga er op staan en wacht tot je er af gegooid wordt. Raap weer de kikker op en loop helemaal naar rechts. Doe de kikker in de plant ga er weer opstaan en je wordt over het gat heen gegooid. Loop de grot in en zoek binnen naar twee kistjes. Hier haal je een Elixir en een de Apocalypse uit. Dit is een goed wapen voor Cloud, omdat je Triple AP groei hebt. Als je beide kistjes geopend hebt loop je naar boven en door de verlichte opening de grot en het Ancient Forest uit.

/ 3 \  
 \ o / EMERALD WEAPON /

Dit zijn de twee sterkste bazen uit het spel dus het mag duidelijk zijn dat je hier erg sterk voor moet zijn en bovendien het juiste materiaal bij je hebt. Voordat je tegen ze gaat vechten moet je dus eerst zorgen dat je dat hebt. Ten eerste heb je drie keer een Mime Materia nodig, wat wil zeggen dat je deze twee keer op Master moet krijgen. Masters van HP en MP Plus ook erg handig,

maar in principe optioneel. De Underwater Materia is ook niet nodig, maar het scheelt je een hoop moeite. Als je deze nog niet hebt moet je naar de Underwater Reactor van Junon gaan, daar een schip Morphen om er een Guidebook van te krijgen. Hiermee ga je naar een vent in Kalm op de zolder van het rechter huis, hij ruilt het tegen de Underwater Materia. Je hebt twee Summons nodig, namelijk Knights Of The Round en Phoenix. Knights Of The Round moet eigenlijk een zo hoog mogelijk level hebben, minstens drie om zeker te zijn. Je hebt ook de Final Attack Materia nodig. Dat is het eigenlijk wel zo'n beetje. Mocht dit allemaal nogal veel lijken en heb je dit nog lang niet, speel dan het hoofdstuk The Northern Cave tot op het punt waar ik de Movers noem. Dit is een perfect trainingsgebied waar je in combinatie met Double of Triple wapens zo de benodigde AP bij elkaar hebt. Oké, nu de uitrusting. Geef iedereen een Mime en zoek uit wie het personage is met de hoogste Magic waarde. Geef hem Knights Of The Round en koppel hier MP Absorb aan. Hetzelfde personage geef je W-Summon. De andere twee personages geef je helende Materia. Één een Full Cure, de andere een Restore met Cure3 gekoppeld aan All. Degene met Cure3 geef je ook de Earring om de magische werking te versterken. Bij de persoon waarvan je verwacht dat deze als laatst dood gaat (Waarschijnlijk met het hoogste HP.) koppel je Phoenix en Final Attack aan elkaar. Vul de rest op met HP en MP Plus Materia tot je aan het maximum komt. Als je dan nog ruimte over hebt kan je andere handige Plus Materia uitrusten of er een sterke Summon aan toevoegen.

Zorg dat wie dan ook de Underwater Materia uitgerust heeft! Als je er klaar voor bent land je met de Highwind naast de aanlegplaats waar je de onderzeeër hebt liggen. Zorg dat iedereen op z'n maximum zit van HP en MP en sla je spel op. Stap dan in de onderzeeër en zoek het gebied rond Junon af onder water. Als je een groot groen gevaarte ziet beuk er dan tegen aan om het gevecht tegen Emerald te beginnen. Als het goed is loopt er geen tijd af omdat je de Underwater Materia hebt uitgerust. Begin met het personage dat Knights Of The Round heeft en gebruik deze via W-Summon twee keer. De andere twee personages laat je alleen maar Mime doen zodat deze precies hetzelfde doen. De kunst is dus te zorgen dat deze cyclus niet wordt doorbroken en dat je Knights Of The Round altijd kunt blijven doen. Emerald heeft zo'n miljoen HP, dus dat kan je wel gebruiken. Helen tussendoor kan dus ook niet, want daar doorbreek je de cyclus mee. Bovendien kunnen je personages niet snel dood, omdat dan Phoenix gebruikt wordt en iedereen die dood is weer tot leven wekt. In principe kan je de cyclus wel doorbreken, als je maar zorgt dat je ook weer Knights Of The Round kunt starten en weer verder kunt gaan met Mime. Het is dus zaak dat je niet allerlei Materia uitrust die de cyclus kunnen verstoren, zoals bijvoorbeeld Counter Attack. Mocht het uiteindelijk niet meer lukken om Knights Of The Round te gebruiken dan moet je overschakelen op een andere krachtige aanval en deze blijven Mimen. Zo heeft de beste baas uit het spel eigenlijk geen kans en win je het gevecht met minimale moeite. Als beloning krijg je de Earth Harp. Ga hiermee naar Kalm. Daar ga je het meest rechter huis binnen om boven met een man te praten. Geef hem de Earth Harp en je krijgt van hem een setje Master Materia. Deze kon je ook zelf samensmelten in het laboratorium van Bugenhagen, maar nu krijg je ze gewoon. Een Master Command, Master Magic en Master Summon om precies te zijn. Een Master bevat bijna alle mogelijkheden van de Materia van dezelfde kleur. Met de Master Summon kan je dus iedere Summon oproepen, met Master Magic kan je bijna alle magische aanvallen doen en met Master Command alle afzonderlijke commando's zoals Sense en Steal.

\_\_\_\_\_  
/ 3 \  
\ p / RUBY WEAPON /

De Materia die je nodig hebt om Ruby te verslaan verschillen niet zo met die je voor Emerald gebruikte, maar de tactiek om hem te verslaan is wel iets anders. Eerst maar weer eens de uitrusting goed krijgen. Je hebt nu ook een

Master Summon, dus dat wil zeggen dat twee personages Knights Of The Round kunnen doen. Dat is echter niet nodig. We geven één personage de controle over de Master Summon. Geef deze bijvoorbeeld aan Cloud. MP Absorb hier aan koppelen heeft geen zin, want dat werkt niet. Geef hem ook de W-Summon mogelijkheid. Het personage dat het sterkst is, waarschijnlijk Cloud, geef je ook nog eens de Phoenix en Final Attack combinatie. Verder krijgt ieder personage weer Mime. Als het goed is heeft de Master Command ook de Mime functie. Geef een personage de Master Magic Materia en qua aanvallen en helen (Als dat nodig is en als je de kans krijgt!) zit het in principe wel goed. Het voordeel van Master Summon is dat je iedere Summon eindeloos kunt blijven gebruiken, als je maar genoeg HP hebt natuurlijk. Je hebt de Master Summon eigenlijk alleen voor Knights Of The Round en Hades, want die zijn het belangrijkste in het gevecht tegen Ruby Weapon. Eigenlijk is dat zo'n beetje alles wat je nodig hebt, maar natuurlijk gooi je de overige slots vol met HP, MP en overige Plus Materia. Iemand los Hades of Knights Of The Round geven kan ook, maar alleen als je ruimte over hebt. In principe is het niet nodig, je hebt immers Phoenix Downs, maar als je wilt kan je degene met de Phoenix en Final Attack combinatie ook de Revive Materia geven. Waarom wordt zo direct duidelijk. Een Enemy Skill Materia is ook goed. Qua uitrusting zorg je er voor dat zoveel mogelijk mensen een Ribbon hebben. Als je er klaar voor bent ga je nog niet meteen naar Ruby. Zorg eerst dat je in een makkelijk gevecht komt en mep de twee personages neer die niet de Final Attack en Phoenix combinatie heeft. Precies, dood maken dus en lekker laten liggen. Versla dan de vijand zodat het gevecht voorbij is en sla je spel op. Vlieg met de Highwind naar de Gold Saucer en zoek naar het rode kopje dat uit het zand steekt. Hier moet je tegen aan vliegen om het gevecht met Ruby te beginnen. Meteen steekt hij z'n tentakels in het zand en deze komen achter je tevoorschijn.

Gebruik W-Summon om twee keer Hades te doen, één keer op de tentakels en één keer op Ruby. De schade is misschien niet groot, maar de kans op Stop op beide delen van Ruby wel. Zodra dit gelukt is gebruik je een Turbo Ether om je MP weer aan te vullen. Begin nu Knights Of The Round op Ruby, dus niet op de tentakels. Blijf Mime kiezen en dus Knights Of The Round uitvoeren tot hij weer begint te bewegen. Nu moet je weer Hades op hem en zijn tentakels doen en als hij weer gestopt is met bewegen gebruik je weer een Turbo Ether. Daarna ga je weer aan de slag met Knights Of The Round en herhaal je dit. Dit alles blijf je dus met dat éne personage doen. Mocht Ruby je dood kunnen maken dan gaat Phoenix werken en staat je hele team er weer, maar dat is eigenlijk niet de bedoeling. De bedoeling is wel dat je Knights Of The Round en Hades blijft doen totdat Ruby zijn tentakels de grond in trekt. Op dat moment kan je met een Phoenix Down item, de Angel Whisper Enemy Skill of met Life2 magie de andere personages weer tot leven wekken. Zou je dit eerder doen dan zouden de tentakels maximaal twee personages uit het gevecht kunnen meppen en dan heb je helemaal niks meer aan ze. Wacht dus tot de tentakels zijn ingetrokken en maak dan pas je andere personages levend. Nu begint het gevecht pas echt. Begin met Knights Of The Round en laat er geen eind aan komen door steeds Mime te kiezen. Mocht het zo zijn dat Ruby je dood maakt en je hele team er weer komt te staan door het werk van Phoenix, probeer dan de tentakels bewegingsloos te krijgen door Hades er op te gebruiken. Ruby kan wel sterke aanvallen, maar hij kan niet iemand uit het gevecht schoppen zonder z'n tentakels. Let goed op, het schijnt dat Ruby z'n tentakels nooit echt intrekt, maar dat je ze na verloop van tijd gewoon niet meer kunt raken en alleen je aandacht op Ruby kunt vechten. Dan begin je met de eindeloze reeks Knights Of The Round totdat Ruby verslagen is. Je krijgt van hem de Desert Rose na afloop. Geef deze ook aan de man op de bovenste verdieping van het rechter huis in Kalm en hij heeft weer een cadeau voor je. Je krijgt van hem een gouden chocobo. Deze heb je natuurlijk al lang als je de walkthrough gevolgd hebt en Knights Of The Round wilde halen. Aan een kant best jammer, omdat een gouden chocobo een goede beloning is maar op dit moment niet echt meer van waarde is. Praat met de chocobo en je kunt hem een naam geven. Nu kan je verder met het verhaal, alle

side quests zijn gedaan. Vlieg met de Highwind naar de grote krater op het noordelijke continent en land er in.

/\_3\_\  
 \ q / THE NORTHERN CAVE /

Voordat je de krater in gaat zorg je dat je goed voorbereid bent. Veel vijanden in de krater kennen een aanval waarmee je meteen dood bent. Om dit te voorkomen kan je de Safety Bit uitrusten of de combinatie van Odin en Added Effect in je bescherming. Ook de combinatie Phoenix en Final Attack kan handig zijn voor als je toch dood gaat. Met de Enemy Skill genaamd Death Force kan je een personage immuun maken tegen deze Sudden Death aanvallen. Als je er klaar voor bent daal je af uit de Highwind en loop je de krater in. Cloud zegt dat je hier alleen naar beneden kunt glijden, dus dat moet dan maar. Als je in de krater bent open je het eerste kistje om een Save Crystal te vinden. Bewaar deze goed en gebruik hem pas als ik het zeg. Via de grot rechts van het kistje kan je altijd terug keren naar de Highwind. Volg de route verder terwijl er hier en daar wat afbrokkelt. Uit het volgende kistje dat je tegenkomt haal je een Guard Source. Blijf door lopen naar de bodem van de krater en in het volgende scherm kom je bij een splitsing. Neem hier eerst de rechter route naar beneden en open onderweg kistjes met een Guard Source en een Mind Source. Als je beneden bent klim je via de linker route weer naar boven. Open onderweg kistjes met een Magic Source en een Elixir. Helemaal in de linker bovenste hoek vind je een Power Source in een kistje. Loop naar het blauwe lichtpuntje in de rots om daar een HP Absorb Materia te vinden. Daal weer helemaal af naar beneden en loop het volgende scherm in. Laat jezelf een richel naar beneden vallen en loop dan naar rechts tot het weer gebeurt. Open het kistje en vind een Mind Source. Rechts op deze richel kan je omhoog springen. Doe dat en loop naar links en spring naar beneden. Ga de grot in, vind een Megalixir en loop weer naar buiten. Loop naar links tot je naar beneden valt en open de kist om er een Hero Drink uit te halen. Ga de grot in en open het eerste kistje om een Guard Source te vinden.

Rechts boven in de grot zit een gang waar je doorheen moet lopen om een kistje te vinden met een Power Source. Verlaat de grot via de doorgang links boven. Baan je een weg naar beneden via alle richels zodat je het volgende scherm in kunt lopen. Je komt in een ruimte waar de rest van het team al op je staat te wachten. Klim naar beneden om in gesprek te gaan, je moet hier het team opsplitsen in twee groepen en kiezen welke kant jouw groep op gaat. Kies er voor dat Cloud het rechter pad neemt en stuur met hem mee wie je wilt. Als je voor iedereen de keuze hebt gemaakt gaat iedereen zijn eigen weg. Loop rechts het beeld uit en volg de spiraal naar beneden. Spring aan het einde er af en open het kistje om er een Mystile uit te halen. Raap het groene zakje op, dit is een Elixir. Loop door naar beneden en haal een Speed Source uit het bovenste linker kistje en een Tetra Elemental uit een kistje rechts onder. Er staat nog een kistje in iedere bovenste hoek van dit gebied met ieder een Megalixir. Bij de gele gloed rechts boven in het gebied kan je verder. Loop door het skelet heen en je komt bij de bodem van de krater. Dit is een belangrijk punt en de beste plek om je Save Crystal te gebruiken. Hierdoor maak je een nieuw save point op de plek waar je staat. Sla je spel op als je wilt. We gaan nu nog even de andere route bezoeken waar je de rest van het team naar toe hebt gestuurd. Om dit te doen ga je de grot rechts boven in de hoek binnen. Open de twee kistjes in het volgende gebied om een Turbo Ether en een Speed Source te vinden. Klim verder omhoog en uit een derde kistje haal je een X-Potion. Kijk of er onder je, waar je net vandaan kwam, een paarse Materia zweeft. Zo ja, ga hier naar toe en probeer hem te pakken tijdens Cloud z'n sprong. Klim dan helemaal naar boven het beeld uit. Blijf de route volgen en open onderweg een kistje met een Vaccine en een Turbo Ether. Klim dan verder via de rots en blijf de route volgen, ook in het volgende scherm.

Daar open je kistjes om een X-Potion, een Remedy en een Elixir te vinden. Daarna klim je weer naar boven het beeld uit door de grot in te lopen. In dit nieuwe gebied ga je rechts door de eerste doorgang en je komt in een gebied met water. Hier kom je een aantal leuke vijanden tegen. Als je een Magic Pot tegen komt moet je hem een Elixir voeren als je hem wilt kunnen verslaan. Als je dat dan doet krijg je erg veel EXP, AP en Gil. Nog leuker zijn de Movers. Als je deze verslaat krijg je geen EXP, maar wel veel AP en overdreven veel Gil. Verder kom je hier een hoop vijanden tegen waarvan je nieuwe Enemy Skills kan leren. L5 Death van een Parasite, Dragon Force van een Dark Dragon, Angel Whisper van een Pollensalta, Roulette van de Death Dealer en Pandora's Box van een Dragon Zombie. Sommige hiervan kan je alleen krijgen door Manipulate. Nu je dit allemaal weet kan je verder. Volg de diverse routes om bij de kistjes te komen en er een Magic Source en Remedy uit te halen. Verlaat dan dit scherm via de route rechts boven en open weer de kistjes in het volgende scherm om een Vaccine (Links boven!) en een Hero Drink (Rechts onder!) te vinden. Pak ook de groene Shield Materia op van de rots achter in beeld. Vanaf daar kan je door het water lopen en uit het laatste kistje een Imperial Guard halen. Vanaf hier loop je richting beeldscherm het water in en dan naar rechts om rechts boven in beeld uit te komen en loop dan daar uit beeld naar rechts. Loop verder naar links en raap van onder de planten een W-Magic Materia op. In het heldere licht kan je een Counter Materia vinden. Als je nu door de doorgang links in beeld gaat kom je weer terug bij de bodem van de grot waar je als het goed is het save point gemaakt hebt. Hier staat nog een kistje waar je een Luck Source uit kunt halen.

/ 3 \  
 \ r / INSIDE THE PLANET /

Voordat je verder gaat moet je eerst zorgen dat je goed bent uitgerust. Als je nu verder loopt kan je niet meer terug. Dat hoeft ook niet, want nadat je Sephiroth verslagen hebt is de game afgelopen en uitgespeeld. Dat wil dus zeggen dat je niet meer over groei van Materia hoeft na te denken en dat je gewoon je sterkste wapens voor elk personage kunt uitrusten. Goede beschermingen zijn de Mystile of de Ziedrich. Deze keer gaan we niet uit van een puur magische aanval, ook fysiek kunnen we heel wat bereiken. Als je Sneak Attack hebt koppel je Deathblow er aan bij Cloud. Hem geef je ook Double Cut gekoppeld aan HP. Geef hem ook de Phoenix en Final Attack combinatie zodat je zekerheid hebt mocht je team toch dood gaan. Zorg dat iedereen Mime heeft. Dat is eigenlijk alles wat je nodig hebt voor het eerste gevecht, maar vul de rest op met goede Plus Materia en Counter Attack. Als accessoire zou je iets moeten nemen dat je fysieke kracht verhoogt, zoals de Power Wrist, of waardoor je sneller bent, zoals de Sprint Shoes. Als je denkt er klaar voor te zijn loop je met de klok mee langs de richel. Verderop staat het hele team bij elkaar. Spreek iedereen aan willekeurige items te krijgen. Als je nu onder uit beeld loopt is er echt geen weg terug. Zorg dus dat alles geregeld is wat je wilt en ga dan verder. Kies de twee teamgenoten die je voorbereid hebt en je gaat er echt vandoor. Via de zwevende stenen spring je uiteindelijk naar een glimmend platform. Hier vind het gevecht tegen Jenova-SYNTHESIS. Begin met Cloud met 4X-Cut en laat de rest Mime doen. Binnen de kortste keren is deze laatste Jenova vorm verslagen en krijg je nog een hoop EXP. Na het tussenstukje sta je bij Sephiroth en krijg je de kans opnieuw een team te kiezen en het voor te bereiden. Laten we maar gewoon voor de overkill gaan en dezelfde uitrusting nemen als tegen Emerald en Ruby.

Geef Cloud de Master Summon Materia en W-Summon en iemand anders nog extra Knights Of The Round. Koppel aan Knights Of The Round een zo hoog mogelijke MP Absorb Materia. Het laatste personage geef je de Master Magic Materia zodat deze kan helen, tot leven wekken of wat dan ook als het nodig mocht zijn. Geef Cloud de Phoenix en Final Attack combinatie en iedereen weer een Mime. Geef iedereen HP en MP Plus Materia om hun waardes op het maximale te krijgen. Om

te zorgen dat je ook fysiek goed schade kan doen geef je Cloud ook Double Cut, de rest kan dan Mimen. Rust iedereen uit met een Ribbon of gebruik de Hades en Added Effect combinatie in iemand z'n bescherming die geen Ribbon heeft. Pas als je helemaal klaar bent verlaat je het menuscherm. Je ziet dan dat je nog een team kunt samenstellen. Doe dat en ook hen kan je verder uitrusten. Geef ze allemaal hun beste wapen, een goede bescherming en wat leuke accessoires. Eigenlijk is dit het B team, maar zorg wel dat ze zich goed kunnen redden, helen en vechten. Geloof het of niet, maar de laatste twee personages vormen ook een team. Rust hen ook goed uit en geef ze de redelijke Materia die je nog over hebt. Als je nu het menuscherm verlaat krijg je de keuze of je verder wilt gaan of alles nog eens na wilt lopen. Kies er voor verder te gaan en iedereen maakt zich klaar om tegen Sephiroth te gaan vechten. Hij heeft vijf lichaamsdelen. Twee armen, een kern, een hoofd en het normale lichaam. Begin met het vernietigen van beide armen. Hierdoor gaat de verdediging van de kern omlaag zodat je die kunt aanvallen.

Sephiroth kan zijn lichaamsdelen weer aan laten groeien, dus zorg er voor dat ze weg blijven. Als je dit gevecht begint met 4X-Cut, een paar keer Mime en dan verder gaat met Knights Of The Round dan heeft Sephiroth geen schijn van kans. Iedere keer dat je een lichaamsdeel vernietigt kan je wisselen van team. Het is echter het beste gewoon door te gaan met je superteam. Als deze vorm van Sephiroth verslagen is verschijnt hij opnieuw in een andere vorm, Safer-Sephiroth. In principe kan hij je niks maken als je meteen vol in de aanval gaat, dus open met Cloud en gebruik Knights Of The Round twee keer via W-Summon. Hoe hoger het level van Cloud, hoe sterker Sephiroth is. Het is dus onduidelijk hoe sterk hij is en hoe lang je er over zult doen hem te verslaan. Bovendien zal hij Wall gebruiken waardoor de schade die je hem toedoet minder is dan normaal. Je kunt DeBarrier gebruiken als je dat hebt om het Wall effect weg te halen. Blijf Knights Of The Round doen door Mime en ook Safer-Sephiroth zal binnen de kortste keren het loodje leggen. Bij mij was één keer Knights Of The Round al genoeg, dus dat wil wel wat zeggen over het gemak van dit gevecht. Als je hem verslagen hebt rest je nog de laatste confrontatie. Cloud in een één op één gevecht tegen Sephiroth. Na het gesprek en het filmpje begint dat gevecht, maar het is meer een soort afsluiting dan een uitdaging. Je begint dan ook met een volle Limit Break balk en dus de kans om Omnislash meteen te gebruiken. Doe deze aanval en het gevecht is meteen afgelopen. Sephiroth is verslagen, check het eindfilmpje en geniet van je overwinning.

=====  
= 4 = A F S L U I T I N G =  
=====

\_\_\_\_\_  
/ 4 \  
\ A / SLOTWOORD /  
\_\_\_\_\_

Ik moet eerlijk zeggen dat ik Final Fantasy VII nooit echt wat gevonden heb. Het begin heb ik diverse malen bij vrienden gezien, maar de al verouderde graphics en de saaie introductie konden me niet boeien. Toch werd deel VII uit de reeks door velen gezien als de beste uit de reeks. Nu ik de game daadwerkelijk helemaal uitgespeeld heb kan ik niet anders zeggen dan dat ik het daar mee eens ben.

\_\_\_\_\_  
/ 4 \  
\ B / CREDITS /  
\_\_\_\_\_

[SQUARE ENIX]

Ze weten elke keer weer een top RPG neer te zetten en deze gouden oude is één van de beste.

[THOMAS BERNDSEN]

Toen ik aan de game begon had hij hem al diverse keren uitgespeeld. Vandaar dat ik tijdens het spelen af en toe een tip kreeg of gewoon een interessant gesprek had.

[SVEN COLBERS]

Nog een Final Fantasy expert. Ook hij vertelde me zo nu en dan wat me te wachten stond en over de telefoon kwam het onderwerp regelmatig ter sprake.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC\_Patterson and hosted by VGM with permission.