

# Final Fantasy VII FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Nova123

Updated to v1.2 on Dec 28, 2006

FAQ AND WALKTROUHG IN SPANISH

GUIA DEL JUEGO EN ESPAÑOL

```
|_ _ _ _ ( ) _ _ _ _ | | _ _ _ _ | _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ \ \ / / _ _ _ _ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | _ _ _ _ ' _ \ / _ _ | | | _ / _ _ | ' _ \ | _ / _ _ / _ _ | | | \ \ / / | | | |
| | _ _ | | | | ( | | | | ( | | | | | | ( | \ _ \ | | \ \ v / | | | |
| | _ _ | | | | | | \ , _ | | | | \ , _ | | \ _ \ , _ | | _ / \ , _ | | \ / | | | |
| | _ _ /
```

GUIA DEL JUEGO EN ESPAÑOL

FAQ AND WALKTROUHG IN SPANISH

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%          FINAL FANTASY VII          %%
%%          PlayStation®              %%
%%          Squaresoft                %%
%%          Version 1.2                %%
%%          Por: Nova123               %%
%%          ennoovvaa@yahoo.com       %%
%%          ragnarok540@gmail.com     %%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

0.0 ~TABLA DE CONTENIDOS~

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%  I.....Prologo.....1.0          %%
%%  II.....Controles.....2.0         %%
%%  III....Personajes.....3.0        %%
%%  IV.....Sistema de Juego.....4.0   %%
%%  V.....Guia con Secretos y Jefes...5.0 %%
%%  VI.....Listas.....6.0            %%
%%  VII....Limites.....7.0           %%
%%  VIII...Seccion Final.....8.0     %%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

1.0 I~PROLOGO~I

La corporación Shinra esta agotando los recursos vitales de nuestro planeta. Cloud, un mercenario despiadado y cruel, ha aceptado la misión de un grupo de eco-guerreros, sin darse cuenta de que el viaje en que esta a punto de embarcarse cambiara no solo su propia vida, sino también las de todos los seres que habitan el universo... Bienvenido a Final Fantasy VII. Aquí descubrirás un mundo donde la brujería y la ciencia chocan irremediabilmente, donde las amistades se pierden y se ganan en cuestión de segundos, y donde un solo hombre puede marcar la diferencia para siempre.

-----  
1.1 Introduccion  
-----

Bienvenidos a mi tercera guía, que no podria ser para otro juego sino Final Fantasy VII. Aunque visito asiduamente GameFAQs desde hace mas de 2 años, y escribo guias desde un poco mas de año y medio no podia creer que nadie hubiera escrito una guia en español para el FFVII, pero despues de pensarlo, y ya que este es uno de mis FF favoritos aproveche la oportunidad para escribir una guia lo mas completa posible, como este juego lo merece.

Final Fantasy VII tiene un significado para todos los jugadores de RPGs de occidente, sin este juego el genero se habria estancado en Japon, pues FF VII fue el primer RPG exitoso en America y Europa.

Con respecto a la guía espero que solo la uses cuando de veras la necesites, cuando no sepas que hacer, o si no entiendes mucho el inglés, o si ya te pasaste el juego y quieres completarlo al 100%, es preferible pasarse el juego por tus propios medios, y cuando tengas problemas entonces si acudir a la guía.

Espero que disfrutes mi guía, si tienes un pagina Web y quieres que mi guía aparezca en ella, mira entonces la sección de cosas legales y contacto, ahí un 99.99998% de posibilidades de que te diga que si.

- >>> NOTA 1: Esta guia fue escrita en "Metapad", usando la fuente Courier New, aunque se ve bien con cualquier otra fuente de tamaño fijo.
- >>> NOTA 2: Para usar esta guia simplemente guardala en tu PC. No es necesario que la veas directamente de la pagina web.
- >>> NOTA 3: La guia esta incompleta por el momento, pero lo importante esta hecho: el Walkthrough. Si quieres ver lo que falta ve al final de la guia... en futuras actualizaciones ire llenando los espacios...

=====  
2.0 II~CONTROLES~II  
=====

-----  
2.1 Mapa  
-----

- X-----Cancelar o Correr (mantener pulsado).
- Circulo-----Seleccionar o Confirmar.
- Triangulo-----Abre el Menú.
- Select-----Presionar para ver los triangulos verdes y rojos en  
puertas y escaleras.
- Cuadrado-----Varios Usos.
- R1+L1+R2+L2+Start+Select--Presionar al mismo tiempo para resetear el juego.
- Cruseta-----Mover al personaje y mover el cursor.

-----  
2.2 Menu  
-----

- X-----Cancelar y salir del menu.
- Circulo-----Seleccionar o Confirmar
- Cuadrado-----Cambiar entre MATERIA y EQUIPO
- Cruseta-----Moverse y mover el cursor en el menu.

-----  
2.3 Mapa del Mundo  
-----

Triangulo-----Menú.  
Select-----Presionar para ver el mapa del mundo  
L1-----Rotar camara (izquierda).  
L2-----Cambiar perspectiva.  
R1-----Rotar camara (derecha).  
R2-----Cambiar perspectiva.  
R1+L1+R2+L2+Start+Select--Presionar al mismo tiempo para resetear el juego.  
Cruseta-----Moverse.

-----  
2.3 Batallas  
-----

X-----Cancelar.  
Circulo-----Seleccionar o Confirmar.  
Triangulo-----Cambiar de personaje.  
Select-----Presionar para ver informacion y ayuda.  
Cuadrado-----Mostrar el HP y las barras del escudo.  
Cruseta-----Mover el cursor en el menu.

=====  
3.0 III~PERSONAJES~III  
=====

- - - - -  
3.1 Cloud Strife  
- - - - -

-PROFESION.....Mercenario.  
-EDAD.....21.  
-ARMA.....Espada.  
-ALTURA.....1'73cm.  
-FECHA DE NACIMIENTO....19 de Agosto.  
-LUGAR DE NACIMIENTO...Nibelheim.  
-GRUPO SANGUÍNEO.....AB.

Protagonista de este juego. Ex-Soldier, convertido en mercenario dispuesto a aceptar cualquier trabajo, se caracteriza por su fria personalidad, por ser confuso y conflictivo y con actitud arrogante. Se viste con un uniforme purpura de Soldier, sus ojos son azules y tienen un brillo verdoso debido a sus expocision frente a la energia Mako. Cloud usa una Buster Sword en combate.

- - - - -  
3.2 Barret Wallace  
- - - - -

-PROFESION.....Líder de AVALANCHE.  
-EDAD.....35.  
-ARMA.....Brazo - Arma.  
-ALTURA.....1'93cm.  
-FECHA DE NACIMIENTO....15 de Diciembre.  
-LUGAR DE NACIMIENTO...Corel.  
-GRUPO SANGUÍNEO.....O.

Lider de AVALANCHE, un hombre fuerte que con un caracteristico odio hacia

Shinra. Al principio no confia en Cloud por haber pertenecido a Soldier. Perdió su brazo derecho en un enfrentamiento, por lo que usa una prótesis de "Brazo-Arma". Es el padre adoptivo de Marlene, la hija de su amigo Dyne.

-----  
3.3 Tifa Lockhart  
-----

PROFESION.....Dueña de un bar y miembro de AVALANCHE.  
EDAD.....20.  
ARMA.....Guante.  
ALTURA.....1'67cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....3 de Mayo.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....Nibelheim.  
GRUPO SANGUÍNEO.....B.

Amiga de la infancia de Cloud. Es especialista en artes marciales, Zangan de Nibelheim fue su maestro. También es importante miembro de AVALANCHE y es quien convence a Cloud de unirse al grupo. Usa guantes como arma.

-----  
3.4 Aeris Gainsborough  
-----

PROFESION.....Vendedora de flores.  
EDAD.....22.  
ARMA.....Vara.  
ALTURA.....1'63 cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....7 de Febrero.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....N/A.  
GRUPO SANGUÍNEO.....O.

También conocida como "Aerith", es una joven mujer que trabajaba vendiendo flores en la parte superior de la ciudad de Midgar. Es constantemente perseguida por Shinra, ya que se cree que es la última CETRA viva. Cuando encuentra Cloud decide unirse a AVALANCHE. Usa varas como armas.

-----  
3.5 Red XIII  
-----

PROFESION.....Especimen de laboratorio  
EDAD.....45  
ARMA.....Tocado mágico.  
ALTURA.....1'20 cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....N/A.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....Cañón Cosmo.  
GRUPO SANGUÍNEO.....N/A.

También conocido como "Nanaki", es una poderosa e inteligente bestia capaz de hablar, luego de ser rescatado por AVALANCHE se une al grupo. En el cañón Cosmo descubriremos más sobre su pasado. Algo curioso es que sus dos nombres son referencias a Star Wars, "Nanaki" es anagrama de "Anakin" (Anakin Skywalker), y "Red 13" es uno de los llamados de la Alianza Rebelde. Mira las referencias a Biggs y Wedge más abajo para más información en cuanto a referencias de Star Wars. Usa tocados mágicos como arma.

-----  
3.6 Cait Sith  
-----

PROFESION.....Muñeco adivino.  
EDAD.....N/A.  
ARMA.....Megáfono.  
ALTURA.....1'00.  
FECHA DE NACIMIENTO.....N/A.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....N/A.  
GRUPO SANGUÍNEO.....N/A.

Un extraño gato parlanchin que usa un gordo Mog como transporte, aunque es generalmente amigable, en algunos momentos es molesto. Como armas usa Megafonos un tipo de arma definitivamente poco convencional...

-----  
3.7 Cid Highwind  
-----

PROFESION.....Piloto.  
EDAD.....32.  
ARMA.....Lanza.  
ALTURA.....1'78 cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....22 de Febrero.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....N/A.  
GRUPO SANGUÍNEO.....B.

Un tipo fuere y sin pelos en la lengua, dice lo que piensa. Cid es un piloto frustrado, ya que no pudo cumplir su sueño de ir al espacio, debido a que sus asistente Shera aborto el lanzamiento al encontrar problemas con el oxigeno de la nave. Creo tambien una aeronave llamada el Vientofuerte "Highwind", y posee un pequeño avion llamado "Tiny Bronco". Usa como armas lanzas y javalinas.

-----  
3.8 Yuffie Kisaragi  
-----

PROFESION.....Ninja, MATERIA Hunter.  
EDAD.....16  
ARMA.....Bumerán.  
ALTURA.....1'60 cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....20 de Noviembre.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....Wutai.  
GRUPO SANGUÍNEO.....A

Una misteriosa ninja que se unira al grupo con una motivacion clara... aun asi es un personaje opcional. Se enferma facilmente cuando viaja en barco o en avion... Y como arma utiliza Shurikens enormes, del tamaño de boomerangs.

-----  
3.9 Vincent Valentine  
-----

PROFESION.....Ex-Turco.  
EDAD.....27  
ARMA.....Pistola.  
ALTURA.....1'84 cm.  
FECHA DE NACIMIENTO.....13 de Octubre.  
LUGAR DE NACIMIENTO.....N/A.  
GRUPO SANGUÍNEO.....A

Ex-Turco que murio treinta años antes de los hechos del juego, fue victima de

Hojo por lo que es en cierta forma un zombie. Es un personaje oscuro y sarcástico que tiene cuentas pendientes con Shinra, razón por la cual se une al equipo.

---

#### 4.0 IV~SISTEMA DE JUEGO~IV

---

---

##### 4.1 Equipo

---

Lo más sencillo de todo, cada personaje debe equipar un arma, una armadura y un objeto opcional, es decir, un accesorio. Accede al menú principal, elige "Equip", y al personaje que deseas equipar un objeto que hallas encontrado, comprado u obtenido en una batalla, selecciona el tipo de equipo, pulsa círculo para que aparezca la lista de armas disponibles, selecciona con las flechas de arriba y abajo, y por último círculo para aceptar, sigue el mismo proceso con las armaduras y accesorios, a excepción de que este último se puede desequipar por completo, seleccionándolo y pulsando triángulo.

Los diferentes equipamientos que encuentras tendrán hasta un máximo de 8 "ranuras" para equipar Materia, estas ranuras pueden ser sencillas o enlazadas.

( ) : Ranura sencilla.

( )=( ) : Ranura doble enlazada.

Así mismo tendrán diferentes tipos de Growth, entre los siguientes:

Normal ... 1X  
Double ... 2X  
Triple ... 3X  
None ..... 0X

Esto significa que el AP que ganas en las batallas se multiplica por el growth rate, es decir, una materia avanzará de nivel tres veces más rápido de lo normal en ranuras de crecimiento triple.

---

##### 4.2 Materias

---

la "Materia" es energía Mako concentrada en una pequeña esfera, esta confiere habilidades a quien la porta, tales como hacer magia, obtener comandos como "Robar", e invocar bestias para que ayuden en la batalla. Para diferenciarlas unas de otras se relaciona su color con la función que desempeñan.

VERDE ..... Materia mágica, hechizos que curan o producen daño elemental.

AMARILLA ... Conocida como materia de comando, proporciona habilidades como "Manipulate", que permite manipular los enemigos, o "Steal" para robar objetos a los mismos.

AZUL ..... Es la materia de apoyo, no tiene utilidad por sí sola, pero unida a otra materia en una ranura de enlace mejora su utilidad, un ejemplo sencillo podría ser este: "All + Cure" te permitiría curar no solo a un personaje, sino a todos en un solo turno.

PURPURA .... Esta materia es "Independiente", no ofrece habilidades pero si la

posibilidad de aumentar estadísticas como el HP, por ejemplo, la materia púrpura "HP Plus" te dará HP+20%, en otras palabras, aumentará el HP total en un 20 por ciento.

ROJA ..... Por último la materia de invocación, permite llamar criaturas que después de una animación provocaran un daño considerable.

Cuando obtengas Materia entra en el menú del mismo nombre, aquí podrás equiparla en las ranuras de las armas y armaduras. Si equipas materias en ranuras enlazadas y ninguna de las dos es azul, no habrá ninguna diferencia que si estuvieran cada una en su respectiva ranura sencilla.

Con cada batalla las materias van ganando AP, y al llegar a cierto punto la Materia sube de Nivel, generalmente dando una nueva habilidad. Cuando la materia llega al límite de AP se divide, creándose así una materia nueva del mismo tipo, la materia al máximo nivel se puede vender por que muchas tienen altos precios al llegar al límite.

---

#### 4.3 Batallas

---

Las batallas son de tipo ATB, "Active Time Battle", una barra se llena hasta dar un menú con las diferentes opciones que se pueden realizar, las más básicas son:

Attack ..... Ataca con el arma equipada.

Item ..... Para usar pociones, Phoenix Down, etcétera.

Defend ..... Pulsa hacia la dirección derecha, aparecerá el comando que te permite tomar la mitad del daño, a costa de no atacar.

Change ..... Pulsa hacia la derecha para que te salga esta opción, te permite intercambiar entre la retaguardia y vanguardia.

Limit ..... Reemplaza la opción de atacar por la de usar el ataque límite correspondiente.

Magic ..... Usar hechizos. Por obvias razones solo aparece si tienes equipada al menos una materia verde.

Summon ..... Invocar bestias. Por obvias razones solo aparece si tienes equipada al menos una materia roja.

Los demás comandos son pertenecientes a su respectiva materia amarilla, ver sección de materias para más información.

---

#### 4.4 Menú

---

////////////////////////////////////

- [1.0]->Item
  - [1.1] Usar
  - [1.2] Arrange
    - [1.2.1] -Customize
    - [1.2.2] -Field
    - [1.2.3] -Battle

- [1.2.4] -Throw
- [1.2.5] -Type
- [1.2.6] -Name
- [1.2.7] -Most
- [1.2.8] -Least
- [1.3] Key Items

[2.0]->Magic

- [2.1] Magic
- [2.2] Summon
- [2.3] Enemy Skill

[3.0]->Materia

- [3.1] Check
- [3.2] Arrage
  - [3.2.1] -Arrage
  - [3.2.2] -Exchange
  - [3.2.3] -Remove All
  - [3.2.4] -Trash
- [3.3] Wpn. Materia
- [3.4] Arm. Materia

[4.0]->Equip

- [4.1] Wpn.
- [4.2] Arm.
- [4.3] Acc.

[5.0]->Status

- [5.1] LV
- [5.2] EXP
- [5.3] HP
- [5.4] MP
- [5.5] Limit Level
- [5.6] Strength
- [5.7] Dexterity
- [5.8] Vitality
- [5.9] Magic
- [5.10] Spirit
- [5.11] Luck
- [5.12] Attack
- [5.13] Attack%
- [5.14] Defense
- [5.15] Defense%
- [5.16] Magic atk
- [5.17] Magic def
- [5.18] Magic def%
- [5.19] Elements
- [5.20] Effects

[6.0]->Order

[7.0]->Limit

- [7.1] Set
  - [7.1.1] -Level 1
  - [7.1.2] -Level 2
  - [7.1.3] -Level 3
  - [7.1.4] -Level 4
- [7.2] Check
  - [7.2.1] -Level 1
  - [7.2.2] -Level 2



- [7.2.3] -Level 3
- [7.2.4] -Level 4

[8.0]->Config

- [8.1] Window Color
  - [8.1.1] R {000}->{255}
  - [8.1.2] G {000}->{255}
  - [8.1.3] B {000}->{255}
- [8.2] Sound
  - [8.2.1] Mono
  - [8.2.2] Stereo
- [8.3] Controller
  - [8.3.1] Normal
  - [8.3.2] Customize
- [8.4] Cursor
  - [8.4.1] Initial
  - [8.4.2] Memory
- [8.5] ATB
  - [8.5.1] Active
  - [8.5.2] Recomendado
  - [8.5.3] Wait
- [8.6] Battle speed
- [8.7] Battle message
- [8.8] Field message
- [8.9] Camera Angle
  - [8.9.1] Auto
  - [8.9.2] Fix
- [8.10] Magic order
  - [8.1.1] No. 1 restore attack indirect
  - [8.1.2] No. 2 restore indirect attack
  - [8.1.3] No. 3 attack indirect restore
  - [8.1.4] No. 4 attack restore indirect
  - [8.1.5] No. 5 indirect restore attack
  - [8.1.6] No. 6 indirect attack restore

[9.0]->PHS

[10.0]->Save

- [10.1] Slot 1
- [10.2] Slot 2

[11.0]->Time

[12.0]->Gil

////////////////////////////////////

- [1.0].....Lista de todos los objetos que posees, ademas de su cantidad.
- [1.1].....Para usar objetos como pociones y Phoenix Down.
- [1.2].....Para organizar objetos.
  - [1.2.1].....Organizar objetos manualmente.
  - [1.2.2].....Organiza objetos automaticamente para usar en el menu.
  - [1.2.3].....Organiza objetos automaticamente para usar en la batalla.
  - [1.2.4].....Organiza armas automaticamente para arrojar con "Throw".
  - [1.2.5].....Organiza objetos automaticamente por tipo.
  - [1.2.6].....Organiza objetos automaticamente por nombre.
  - [1.2.7].....Organiza objetos automaticamente por cantidad, de + a -.
  - [1.2.8].....Organiza objetos automaticamente por cantidad, de - a +.
- [1.3].....Lista de los objetos relacionados con la historia.
- [2.0].....Menu de magias.

- [2.1].....Lista de las magias contenidas en las materias equipadas.
- [2.2].....Lista de las invocaciones de las materias equipadas.
- [2.3].....Lista de las habilidades contenidas en la materia "E. Skill".
- [3.0].....Lista de las materias poseidas.
- [3.1].....Revisa el menu de batallas.
- [3.2].....Para organizar las materias, y administrarlas.
- [3.2.1].....Organiza las materias por color.
- [3.2.2].....Intercambia las materias entre personajes.
- [3.2.3].....Remueve todas las materias equipadas por un personaje.
- [3.2.4].....Destruye materias.
- [3.3].....Para equipar materias en el arma equipada.
- [3.4].....Para equipar materias en la armadura equipada.
- [4.0].....Menu de equipamientos.
- [4.1].....Para equipar armas.
- [4.2].....Para equipar armaduras.
- [4.3].....Para equipar accesorios.
- [5.0].....Menu de status.
- [5.1].....Nivel actual.
- [5.2].....Puntos de experiencia total obtenidos.
- [5.3].....Puntos de Resistencia.
- [5.4].....Puntos de Magia.
- [5.5].....Nivel actual de Limit Break.
- [5.6].....Ver seccion de Status.
- [5.7].....Ver seccion de Status.
- [5.8].....Ver seccion de Status.
- [5.9].....Ver seccion de Status.
- [5.10].....Ver seccion de Status.
- [5.11].....Ver seccion de Status.
- [5.12].....Ver seccion de Status.
- [5.13].....Ver seccion de Status.
- [5.14].....Ver seccion de Status.
- [5.15].....Ver seccion de Status.
- [5.16].....Ver seccion de Status.
- [5.17].....Ver seccion de Status.
- [5.18].....Ver seccion de Status.
- [5.19].....Ver seccion de Elemetos.
- [5.20].....Ver seccion de Estados Alterados.
- [6.0].....Orden de los personajes en la batalla, posicion en la batalla.
- [7.0].....Limit Breaks de los personajes.
- [7.1].....Seleccionar nivel de los Limit Breaks.
- [7.1.1].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.1.2].....Ver seccion de LimitBreaks.
- [7.1.3].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.1.4].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.2].....Revisar los Limit Breaks.
- [7.2.1].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.2.2].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.2.3].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [7.2.4].....Ver seccion de Limit Breaks.
- [8.0].....Menu de configuraciones.
- [8.1].....Color de las ventanas.
- [8.1.1].....Nivel de Rojo.
- [8.1.2].....Nivel de Verde.
- [8.1.3].....Nivel de Azul.
- [8.2].....Seleccionar salida de sonido.
- [8.2.1].....Seleccionar en televisores monoaurales, de un solo parlante.
- [8.2.2].....Seleccionar en televisores estereo, de dos parlantes.
- [8.3].....Seleccionar tipo de control.
- [8.3.1].....Control predeterminado.
- [8.3.2].....Control personalizado (Poco recomendable).

- [8.4].....Posicion del cursor en la batalla.
- [8.4.1].....Predeterminado, en "Attack" siempre.
- [8.4.2].....En el ultimo usado.
- [8.5].....Seleccionar tipo de ATB.
- [8.5.1].....Activo, sin pausas, ver seccion de batallas.
- [8.5.2]....."Recomendado", con algunas pausas, ver seccion de batallas.
- [8.5.3].....Espera, con pausas, ver seccion de batallas.
- [8.6].....Velocidad de las batallas, de rapidas a lentas.
- [8.7].....Velocidad de los mensajes en las batallas, de rapidos a lentos.
- [8.8].....Velocidad de los mensajes fuera de en las batallas.
- [8.9].....Posicion de la camara en las batallas.
- [8.9.1].....Camara movil dentro de las batallas.
- [8.9.2].....Camara fija en las batallas.
- [8.10].....Orden de las magias.
- [8.1.1].....Orden de las magias 1.
- [8.1.2].....Orden de las magias 2.
- [8.1.3].....Orden de las magias 3.
- [8.1.4].....Orden de las magias 4.
- [8.1.5].....Orden de las magias 5.
- [8.1.6].....Orden de las magias 6.
- [9.0].....Menu del telefono celular, para intercambiar entre personajes.
- [10.0].....Menu de salvado de la partida.
- [10.1].....Ranura de memoria 1.
- [10.2].....Ranura de memoria 2.
- [11.0].....Tiempo total transcurrido en el juego.
- [12.0].....Cantidad de Giles poseidos.

=====

5.0           V~GUIA COMPLETA CON SECRETOS Y JEFES~V

=====

-----

5.1    CD1

-----

-----

5.1.1 LA EXPLOSION DEL REACTOR MAKO

-----

Enemigos: 1st Ray, Guard Hound, Guardian Scorpion(J), Grunt, Mono Drive, MP, Sweeper.

Items: Phoenix Down, 3x Potion, Restore Materia.

Después de ver la presentación en la que vez la ciudad de Midgar tendrás que prepararte para entrar en acción, llegaras en un tren a tu objetivo... Cloud, el personaje principal bajara del tren y se presentara. Los dos soldados que yacen en el suelo tienen un "poción" cada uno, quítaselas. Algo curioso en esta parte es que aunque cada soldado tiene una "poción" le puedes quitar dos a un solo soldado, y el otro no tendrá ninguna, tal vez sea un pequeño bug.

Dos soldados aparecerán, un espadazo a cada uno y los acabaras. Continua, te enteraras que trabajas para un grupo llamado "AVALANCHE", pero antes trabajabas para "SOLDIER", tu actual enemigo. Podrás escoger su nombre, pero recuerda que en la guía me referiré a los personajes por sus nombres por defecto. Otro personaje se presentara, Barret el te dirá que si pulsas el botón de cancelar, X por defecto, mientras caminas, podrás correr. Veras el "Reactor Mako", tu objetivo.

Sigue andando, habrá varias batallas aleatorias, pero ninguna será difícil...

por ahora. La puerta para continuar esta justo al frente, a la izquierda. Sigue por el puente, entraras al reactor. Habla con los miembros de AVALANCHE para continuar. Conocerás el nombre de la corporación para la que trabajaba Cloud, se llama "Shinra", es dueña de SOLDIER y los Reactores Mako. Barret se unirá a ti. Veras que Biggs y Jessie están descifrando los códigos de acceso al reactor Mako, cuando se hallan abierto las dos primeras puertas veras un camino hacia una habitación a la derecha, llega allí y veras una caja brillante que contiene una "Phoenix Down". Continua y entraras en un ascensor, pulsa el botón de las flechas con Circulo para proseguir. Barret aparecera y te explicara que los Reactores Mako le están drenando la vida al planeta poco a poco, pero a Cloud poco le interesa esto, es un mercenario y esta aquí por el dinero, nada mas.

Sal del ascensor y baja las escaleras, entra por la puerta. Si te pierdes y no ves las puertas simplemente pulsa SELECT en tu control para ver los triángulos rojos de las puertas y los triángulos verdes de las escaleras. Pulsa el botón de acción frente a las escaleras y luego el botón de dirección hacia abajo para continuar. Recoge la poción de color azul brillante que veras en el camino, sigue bajando las escaleras.

Baja las ultimas escaleras para ver el punto de salvar, tiene forma de signo de interrogación sigue por el puente para continuar. En el camino encontraras una bola verde, recógela para tener una nueva "MATERIA", que te permitirá curar, pero no la podrás usar todavía. Barret le pedirá a Cloud que coloque la bomba para destruir al reactor. Cuando Cloud coloque el explosivo sonara una alarma... están en problemas... comienza la primera batalla contra un jefe.

```
+-----+
|HP: 800 |MP: 0 |PREMIO: Assault Gun |DEBILIDAD: Bolt |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
```

|GUARDIAN SCORPION| Atácalo con ataques físicos por parte de Barret, aunque pronto podrás usar los ataques limite, mucho mas poderosos. Con Cloud usa la magia "Bolt". Cuando parezca que esta amenazando a tus personajes con su cola de escorpión no lo ataques, porque te contraatacara con un ataque muy poderoso de Laser, aprovecha para curar con pociones mientras tanto. Cuando baje la cola podrás continuar. En un momento acabaras con este robot escorpión. Recibirás una nueva arma para Barret al vencerlo.

Tienes 10 minutos antes de que detone la carga para escapar, asi que corre! Cuando veas a Jessie ayúdala para que pueda seguir, luego habla con los otros personajes para que habrán las puertas, saldrás en menos de 4 minutos, no te preocupes. Escapa de las batallas si lo crees necesario, pulsando R1 y L1 al tiempo sin soltarlos hasta escapar.

Encontraras a la Florista que vimos en la presentación del juego, primero dile lo segundo, luego dile lo de las flores y cómprale una si quieres, solo te costara un gil. Encontraras una poción al sur de donde estas ahora. Sigue al sur encontraras unos soldados, si no escapas rápido tendrás que batallar con ellos.

Cloud saltara al tren justo cuando esta rodeado... Veras una escena en la que los miembros de AVALANCHE extrañaran a Cloud porque demora en regresar... pero no demorara mucho, ya veras.

Habla con la gente en el tren para que te digan que "Unos terroristas volaron en pedazos el reactor Mako", quienes serán? :)

habla con Jessie para que te muestre algo interesante. te explicara que la ciudad de Midgard tiene 8 reactores, antes cada reactor estaba en un pueblo, pero al final todo se unió para crear Midgar. Luego habla con Barret, en un

momento llegaras a la estación. En la pantalla siguiente ahy un punto para guardar la partida. Sigue a tus amigos para llegar al escondite.

Habla con Barret para proseguir.

-----  
5.1.2 EL BAR DE TIFA  
-----

Apenas entres veras un personaje, Tifa, pero Cloud ya la conocía. Dale la flor, si la compraste, a Tifa o a Marlene, como prefieras. Intenta salir, pero Barret entrara y estará feliz de encontrarse con Marlene, su hija adoptiva. Habla para que te de una bebida, luego baja por donde todos bajaron. Luego vuelve a subir.

Veras un pequeño Flashback de cuando Cloud y Tifa eran adolescentes, ellos ya se conocían. En ese Flashback Cloud le dice a Tifa que quiere entrar a SOLDIER para ser como el soldado legendario, Sephiroth. También hablaran de una promesa, si alguna vez Tifa esta en problemas Cloud la salvara. Luego Barret le dará 1500 giles, pero no es suficiente para Cloud, que solo volverá a trabajar si le dan el doble de eso.

-----  
5.1.3 EL REACTOR-MAKO N°5  
-----

Despertaras al día siguiente para enterarte que ahora Tifa ira con el grupo. habla con Barret, ahora el objetivo es el Reactor numero 5. Luego Cloud le explicara a Barret como se usa la materia... ve a la sección de sistema de juego para enterarte.

Sal del escondite y entra en el edificio de tres pisos, en el segundo veras un punto de salvar. También podrás aprender sobre el sistema de juego hablando con las personas aquí, ademas de encontrar la materia "All".

A la izquierda del edificio veras una tienda, compra lo que necesites, pero no acabes con todos los ahorros de una sola vez! Cuando estes listo regresa a la estacion de tren. Entra al tren, habla con todos y al poco tiempo daras cuenta que fueron descubiertos. Puedes intentar correr de vagon en vagon hasta que pase la alerta, pero es mas facil esperar a que se acabe el tiempo para luego saltar del tren. Ya fuera del tren ve al norte y entra en el hueco que ves, baja las escaleras y luego sigue bajando las otras.

Avanza, habla con los miembros de Avalancha que encuentres, puedes subir cualquiera de las otras escaleras, llevan al mismo lugar. Avanza hasta ver un punto de salvar. Puedes continuar por la pequeña escalera que ves.

Ahora podras ver que llegas al reactor, no es muy diferente al que ya destruiste :P baja por el tubo a tu derecha. Ya abajo veras una puerta que seguramente reconoceras.

Dentro del reactor casi no hay diferencias con tu mision anterior, asi que prosigue. Salva la partida cuando puedas. Sigue por el puente, Estaras junto al reactor... pero algo extraño ocurrira, Cloud perdera el sentido y tendra un flashback, Cloud aparece con tifa y el papa de tifa esta en el suelo, al parecer esta muerto o fue herido por un tal "Sephiroth". Aqui nos damos cuenta porque Tifa odia a Shinra y a todo lo que esta relacionado con la compañía, pero por el momento no podemos saber nada mas de lo que ocurrio en ese entonces. Cuando Cloud se recupere coloca la bomba y sal del lugar lo mas rapido que puedas! Te recomiendo salvar la partida... Sal del reactor. Sube las escaleras y ya arriba entra y activa al ascensor.

Recoge el "Ether" de el cofre que ves y prosigue. Luego veras una mesa con tres botones, la idea es que los tres los pulsen al mismo tiempo, hazlo. Tal vez tengas que intentarlo varias veces, recuerda que es con el boton Circulo. Cuando lo logres entra en la puerta que se acaba de abrir. Aqui hay otro punto de salvar, te recomiendo que lo uses. Sigue avanzando.

Sigue por el puente que ves, aunque pronto veras que fue mala idea... El grupo cayo en una trampa. Luego el mismisimo presidente Shinra se hara presente. El hablara de Sephiroth, pero Barret aprovechara para justificar sus acciones. Pero el presidente tienes asuntos pendientes, asi que trae a su robot para que acabe con el grupo...

```
+-----+
|HP: 1200 |MP: 0 |PREMIO: Titan Bangle |DEBILIDAD: Bolt |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|AIR BUSTER| Que no te impresione la cantidad de HP de este enemigo, es
+-----+ bastante facil, veras que el grupo quedo dividido en dos, lo unico
que debes hacer es atacarlo cuando te de la espalda; no te preocupes por el
contra-ataque de casi 100 HP, con cada ataque de esta magnitud la barra del
limite crece mas rapido, y con ese ataque puedes hacer daño de unos 600 HP, si
te preocupa la salud de tus personajes has que Tifa lo cure con la materia de
curar. Usando los limites acabaras con el en un momento.
```

Como veras, Cloud esta en problemas, y el reactor esta a punto de explotar, por lo que Tifa y Barret deben escapar como puedan, ya que no hay posibilidad de ayudar a Cloud. Cloud promete que este no es el fin, que se volveran a ver.

-----  
5.1.4 AERIS  
-----

Despues de una buena caida te encontraras con una vieja amiga... el techo y las flores salvaron a Cloud, tuvo mucha suerte. Habla un poco con ella, te preguntara si la recuerdas. Luego hablaran de la Materia, y de una materia que Aeris posee y no sirve para nada. Aeris se presentara, pero al mismo tiempo alguien llega... Habla de nuevo con Aeris y ella te dira que seas su guardaespalda, Aeris le dice que le pagara con una cita algun dia. El misterioso hombre es Reno, uno de los Turcos, y trabaja para Shinra, pero le dice a los soldados que no pise las flores, aunque Reno ya las piso <\_<!

Cuando tengas contro de Cloud avanza y sube las escaleras, ahora es momento de proteger a Aeris. Cuando puedas hablarle a Aeris dile que aguante un minuto, sube y empuja el barril correcto para continuar, o simplemente decirle que batalle con los enemigos, aunque es bastante facil decirle que CORRA! Al momento estaran fuera de la capilla. Aeris comentara que no es la primera vez que la quieren capturar, y Cloud aprovechara para explicar quienes son los Turcos. Avanza al norte para llegar a la casa de Aeris, veras un punto de salvar en el camino.

Llegaras a un lugar con varias edificaciones, incluidas algunas tiendas (en una de las tiendas encontraras la primera propaganda sobre "Turtle's Paradise", leela para tener un premio despues.), continua a noreste. Pronto llegaras a la casa de Aeris. Entre las flores encontraras la materia "Cover" y un Ether. Si lo deseas salva la partida antes de entrar a la casa de Aeris.

-----  
5.1.5 LA CASA DE AERIS PARTE 1  
-----

Ya adentro, la mama de Aeris, Elmyra les dira que descansen antes de ir al Sector 7, el lugar donde esta el bar de Tifa. Elmyra le pedira a Cloud que salga por la noche sin avisarle a Aeris. Cuando Cloud se duerma comenzara a soñar sobre su infancia en Nibelheim, y como su mama lo acosaba con que tuviera una novia. Cuando despierte debes tener cuidado y pasa caminandi, si corres haras que Aeris se de cuenta que te vas, y no te dejara ir. Salva la partida y regresa al lugar donde estaban unos niños que no te dejaban pasar, alli esta el Sector 6, Aunque alli estara una conocida... Avanza para llegar a la puerta del Sector 7, alli Cloud y Aeris hablaran sobre Soldier y que Aeris conocia a un soldado que estaba en el mismo rango de Cloud. Los personajes veran un carruaje que lleva a Tifa hacia el Mercado Muro... asi que...

-----  
5.1.6 WALL MARKET PARTE 1  
-----

Cuando entres ve todo al norte que puedas, llegaras a la casa de Don Corneo. Allí habla con el hombre que esta afuera para que te hable de quien en Don Corneo y que es lo que busca, como Tifa fue capturada por Don Corneo, Aeris quiere entrar a rescatarla, ya que no dejan entrar hombres en la casa, pero luego se le ocurre una idea mejor a Aeris... vestir a Cloud de mujer...

Aunque Cloud no quiera hacerlo, es la unica forma de entrar asi que...

Lo primero es ir a la tienda de ropa, pero alli te diran que debes hablar con el padre de la vendedora, quien es el que hace los vestidos. Habla con el padre y escoge como queires el vestido:

1. Clean y Shiny - COTTON DRESS
2. Clean y Shimmers - COTTON DRESS
3. Soft y Shiny - SATIN DRESS
4. Soft y Shimmers - SILK DRESS

Regresa a la tienda de ropa para reclamar el vestido... Sin embargo aun no esta completo el disfraz... ahora necesitan una peluca... El dueño de la tienda te dira que averigues en el gimnasio del Wall Market.

Ve al GYM y habla con la entrenadora, debes competir por tener una peluca... asi que...

1. Gana - BLONDE WIG
2. Empata - DYED WIG
3. Pierde - WIG

Esto es todo lo que necesitas... pero si quieres puedes seguir(estos es opcional):

Cuando tengas el vestido y la peluca entra al restaurante cerca de la tienda de ropa, allí sientate y pide algo de comer. No importa que escojas, pero luego te haran una pregunta, responde la segunda opcion para que te den el "PHARMACY COUPON"

Entra a la farmacia que se localiza justo debaja de el retaurante y cambia el PHARMACY COUPON por alguno de estos objetos, ten encuenta que dependiendo de el objeto cambiara la colonia que obtendras...

1. Disinfectant - COLOGNE
2. Deodorant - FLOWER COLOGNE
3. Digestive - SEXY COLOGNE

Luego entra a la tienda de Materia, el hombre que atiende allí te pedirá que vayas al hospedaje del mercado muro, ya que allí encontrarás algo que a él le interesa, cuando lo hagas te recompensará con una "Tiara", un tipo de corona que Cloud puede usar... Ve al hospedaje y durante la noche Cloud despertará. En la máquina que aparece obtendrás diferentes objetos dependiendo de la cantidad de giles que gastes. Ve a la tienda de Materia para reclamar tu premio.

1. 200 Gil - DIAMOND TIARA
2. 100 Gil - RUBY TIARA
3. 50 Gil - GLASS TIARA

Lo último es ir al Honey Bee Inn, antes de llegar allí encontrarás un hombre gordo que te dará una "Member's Card" que te servirá para poder entrar al burdel. Cuando entres verás varias puertas, mira una de las de la derecha para ver una escena curiosa (solo puedes escoger una de las dos), luego entra en la puerta del norte, habla con las prostitutas. Luego deberás escoger una de las puertas de la izquierda, dependiendo de cuál escojas te darán estos objetos:

1. Room 1: - BIKINI BRIEFS
2. Room 2: - LINGERIE

Cuando hayas terminado podrás ir a la tienda de ropa a hacer que Cloud se vista y de esa manera pueda entrar a la mansión de Don Corneo (Aeris aprovechará y escogerá un nuevo vestido), recuerda que esta se encuentra al norte del mercado muro. Entra y después de que te reciban es el momento para rescatar a Tifa, sube al segundo piso y ve por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras hasta llegar a la cámara de torturas... allí está Tifa esperando. Recoge el ETHER que está allí tirado y luego habla con Tifa. Aeris no querrá oír como llegó Tifa a ese lugar... Aun así descubrirá que Corneo tiene cierta información interesante, y por eso Tifa quiere "sacarle esa información"... Luego la recepcionista los encontrará y les pedirá que se presenten a Don Corneo... Entra en la puerta y verás una escena en la que escoje a quien se quiere este... tu sabes... ;)

Tres posibilidades hay... todo depende de cuáles objetos hallas escogido... aunque lo más probable es que elija a Tifa también es posible que elija a Aeris y hay una forma de hacer que elija a Cloud... si quieres más información ve a la sección de secretos, allí verás como hacer que escoja al que quieras.

---TIFA---

Suponiendo que escogió a Tifa manejaras a Cloud, acaba con los secuaces de Don Corneo y rescata a Aeris... se encuentra en lo que parece una sala de torturas... a la izquierda de donde está Cloud. Por último ve por Tifa para rescatarla... Verás una escena muy pervertida con Don Corneo... Pronto llegarán Cloud y Aeris, y podrán interrogar a Don Corneo, hablará sobre un tal Heidegger, de Shinra. Luego lo que quieren saber será dicho: Shinra planea destruir la zona donde viven los miembros de Avalancha, para acabar con ellos de una vez por todas. Cuando puedas mover a Cloud ve detrás de la cama de Don Corneo para recoger un "HIPER".



---TIFA---

---AERIS---

...

---AERIS---

---CLOUD---

Si Don Corneo escoje a Cloud... mejor te dejo con la duda ;)

---CLOUD---

Cuando que tengas que escoger una respuesta no hay ninguna que cambie lo que va a pasar a continuacion, por lo que no deberias preocuparte por cual respuesta escoger. Don Corneo usara una palanca y...

Luego veras una escena en el edificio Shinra, donde el presidente, Reeve Tuesty y Heidegger hablan sobre lo que va a ocurrir y sobre el alcalde de Midgar, que solo es una marioneta. El plan de Shinra es destruir el sector 7 y luego culpar a AVALANCHE.

Nuestros heroes caeran en las alcantarillas. Levantate, recoje la pocion que esta por alli, organiza las materias, cura a los que esten heridos y por ultimo habla con Aeris y con Tifa... luego llegara...

```
+-----+
|HP: 1800 |MP: 0 |PREMIO: Phoenix Down |DEBILIDAD: N/A |DIFICULTAD: Facil |
+---+-----+
```

|APS| Ataca y usa los limites cuando aparezcan, cura cuando alguien este  
+---+ herido... no es dificil, al momento lo habras matado.

Cuando la batalla termine continua tu camino, encontraras una materia "Steal" que te dara la posibilidad de robar objetos a los enemigos, equipasela a una mujer del equipo. Corre al pilar antes de que sea destruido.

-----  
5.1.7 EL PILAR DEL SECTOR 7  
-----

Continua con tu camino, es lineal por el momento, pero si te pierdes pulsa SELECT para ver los triangulos. Al momento llegaras al cementerio de trenes, alli ya puedes salvar la partida, entra al tren mas cercano, sal por el otro lado e investiga el barril, encontraras una "Hi-Potion", regresa al lugar donde esta el punto de salvar y sube por la rampa al techo del tren. Alli veras otra "Hi-Potion". Si sigue avanzando pronto llegaras a una rampa que va hacia abajo a la izquierda. En el barril encontraras un "Echo Screen", sin volver a subir por la rampa pasa por debajo del "puente", entra al vagon para recoger una pocion, sal por el otro lado del vagon y sube la escalera, entra al ultimo vagon y cuando salgas veras una ultima pocion.

En esta pantalla tendras que manejar un tren! bueno no exactamente... solo moverlo un poco... Entra a la locomotora que tiene un vagon y veras como se mueve un poco para la izquierda, sal y sube la escalera pare recoger una ultima "Hi-Potion", entra en la segunda locomotora para lograr que se mueva un poco a

la izquierda, sube de nuevo la escalera, pasa del vagon a la locomotora de un salto, sigue a la izquierda y al momento estaras fuera del cementerio de trenes continua a la izquierda. Cloud y los demas llegaran justo a tiempo, aun pueden hacer algo! Luego algo terrible pasara, Wedge caera... sus ultimas palabras no diran que ayudemos a Barret a defender el pilar. Tifa le pedira a Aeris que vaya por Marlene y la salve. Habla con el senor gordo y comprale lo que necesites. Salva la partida y prepárate para subir las escaleras. Lo que primero veras sera el a Biggs muy herido, respondele lo que quieras, sigue subiendo, antes de llegar a la cima podras hablar por ultima vez con Jessie.

En el punto mas alto del pilar veras a Barret defendiendo la estructura del ataque de los Turcos, estan atacando desde un helicoptero. Podras organizar el equipo con Barret en el grupo usando Triangulo y cuando estes listo presiona circulo. Reno activara la bomba y te veras obligado a combatir contra el.

```
+-----+
|HP: 1000 |MP: 0 |PREMIO: Ether |DEBILIDAD: N/A |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|RENO| Lo unico que te debe preocupar este jefe es el ataque en que hace
+----+ aparecer una piramide amarilla que aprisiona a uno de los personajes,
si tres personajes son aprisionados perderas la partida. Cada vez que Reno
ponga una piramide sobre un guerrero deberas quitarsela al respectivo personaje
con un un ataque fisico hacia este, no temas, el personaje no resultara herido.
Usa ataques fisicos, magias y limites hasta acabarlo, es un jefe muy facil.
```

Tifa tratara de desarmar la bomba pero en ese momento se presentara Tseng mostrando que ha secuestrado a Aeris, ya que creen que es la ultima de los ANCIENT, Aeris le dira a tifa que "ella" esta bien, se refiere a Marlene.

Cuando los Turcos escapen habla con Tifa y luego con Barret, el encontrara un cable para que puedan escapar, justo en ese momento la bomba explota y veras la espectacular destruccion de todo el sector 7.

-----  
5.1.8 LA CASA DE AERIS PARTE 2  
-----

Apareceran en el sector 6, Barret se sentira mal por todos lo que murieron, pero en especial por Marlene, su hija adoptiva, Tifa le explicara que probablemente ella este a salvo. Sin embargo Biggs, Wedge y Jessie no pudieron escapar, Tifa y Barret se preguntara si son culpables por la muerte de los habitantes el sector 7, pero veran que Shinra y solo Shinra son los culpables.

A Cloud poco le importa todo esto y por el momento lo que hara sera rescatar a Aeris. Deberas atravesar el sector 6 para llegar a la Casa de Aeris.

Cuando manejes a Cloud ve al sur, pronto te alcanzaran Tifa y Barret, quieren que los llesves a Marlene, Cloud lo hara pero primero quiere averiguar quienes son los ANCIENT, y por que cree que esta relacionado con Sephiroth. Avanza al sur, pasando por todo el sector 6 hasta llegar al sector 5. Luego entra en la Casa de Aeris, no sin antes haber salvado la partida.

Veras que Elmyra los estaba esperando, alli descubre que Aeris fue secuestrada en su propia casa. Ademas, Elmyra esta enterada que Aeris es la ultima de los ANCIENT, y esa fue la razon de su secuestro. Elmyra explicara que ella no es la madre real de Aeris, sino que la adopto hace casi 15 años. Sucede que el esposo de Elmyra fue enviado a Wutai a la guerra, y cuando se suponía que volveria, nunca regreso. Elmyra volvia cada dia a la estacion a ver si su esposo regresaba, y un dia una mujer y su pequeña hija aparecen en la estacion, la mujer le pide a Elmyra que cuide a Aeris en un lugar seguro, Elmyra decidio

entonces adoptarla, ya que la madre de Aeris habia muerto. Elmyra y Aeris se volvieron muy cercanas y siempre hablaban de todo, un dia Aeris le dijo a Elmyra que habia escapado con su madre de algun laboratorio, y su madre habia "regresado al planeta", por lo tanto ella no se sentia sola. Una vez Aeris le dijo a su madre adoptiva que alguien cercano a ella habia muerto, pero que no debia sentirse mal, porque habia "regresado al planeta", en ese momento Elmyra no entendio que queria decir Aeris. Pocos dias despues de esa charla recibio la noticia de que su esposo habia muerto.

Aeris fue busacada por Shinra, Tseng queria que volviera a Shinra, alli Elmyra descubre que Aeris es ANCIENT. Aeris siempre encontro la manera de escapar de Shinra, y nunca los turcos la hirieron, ya que la necesitaban con vida.

Ahora bien, cuando Aeris traia a Marlene a la casa Tseng la alcanzo, ya que no podia ir muy rapido. Aeris prefirio ser atrapada en lugar de que Marlene fuese lastimada, por lo que en cierta forma se entrego a Shinra. Elmyra le explicara a Barret que Marlene se encuentra a salvo en el segundo piso de la casa. Podras volver a controlar a Cloud, sube a ver a Marlene. Barret encontrara una motivacion en ayudar a Cloud para salvar a Aeris, ya que rescato a Marlene. Puedes hacer que cloud descanse en la otra habitacion, asi recuperara su HP y MP. Sal de la casa para continuar. Es momento de rescatar a Aeris. El objetivo: El Edificio Shinra. Tifa tambien decidira ayudar, y segun ella en el Wall Market encontraran como llegar a la parte superior de Midgar. Salva la partida.

-----  
5.1.9 WALL MARKET PARTE 2  
-----

En el camino al Wall Market, cuando llegues al parque veras una materia SENSE, recogela y sigue avanzando, podras salvar la partida de nuevo en el Wall Market alli busca una tienda con un aviso con la palabra GUN, es la tienda de armas, compra unas baterias al hombre que esta a la izquierda. Las necesitaras para subir. Son tres y deberas pagar 100 giles por cada una. Avanza a la mansion de Don Corneo, alli si quieres puedes rescatar a uno de los lacayos del Don, Kotch que por alguna razon se alla atrapado en la sala de torturas... !<\_. Sal de la mansion y mira una entrada que hay por la derecha, reconoceras el lugar porque es oscuro y tiene un gigantesco grafiti. habla con la niña para luego subir por el cable. Subiendo por este pronto veras que puedes caminar, avanza y coloca la primera bateria, las helices quedara en posicion para que avances sobre ellas, avanza por las vias de tren hasta el lugar donde se puede colocar la bateria.

Sube y luego veras un pendulo, deberas saltar antes de que este muy cerca o muy lejos, salta con el boton de aceptar. Sube por el tubo, luego sigue por el cable y baja de nuevo al ultimo lugar con bateria, asi recibiras un ETHER. De nuevo baja por el tubo ue esta mas a la izquierda, y repite el procedimiento del pendulo. Sigue subiendo. Veras el Edificio Shinra, Aeris seguramente esta mas arriba de piso 60. Salva la partida.

-----  
5.1.10 EL EDIFICIO SHINRA  
-----

En este punto debes escoger entre entrar por la puerta principal o hacerlo por la purta trasera, escoge cualquiera.

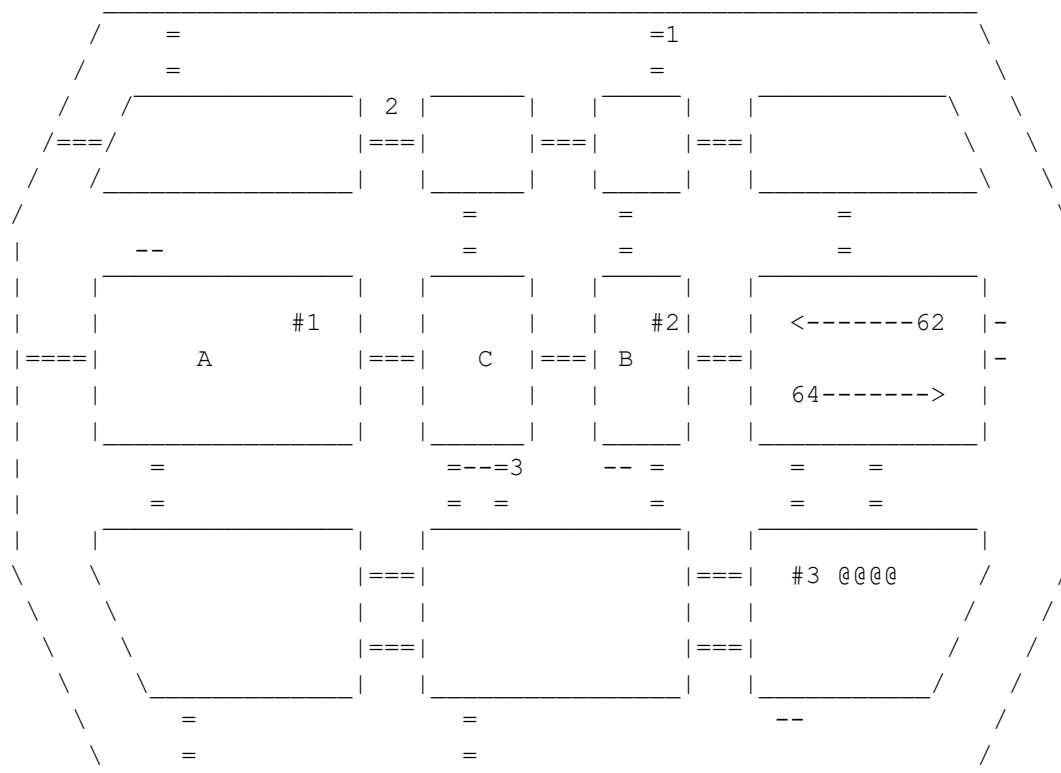
-----  
-PUERTA PRINCIPAL-  
-----

Preparate para una "calida bienvenida" por parte de los soldados de Shinra...

Ve al fondo del primer piso para ver el segundo aviso del "Paraiso de las Tortugas". Sube las primeras escaleras y en el segundo piso veras una puerta verde, entra y habla con la pareja para salgan corriendo, puedes mirar un video de los carros que produce Shinra en un monitor. habla con la señora que atiende alli para comprarle lo que necesites. Sube por un ascensor y usa el boton para ir al piso 59, tendras batallas cada cierto numero de pisos.

En el piso 59 tendras una batalla contra tres robots, despues de acabar con ellos encontraras una tarjeta para entrar al piso 60. Entra al ascensor de la derecha y escoge el piso 60. Despues veras un video que muestra la llegada de los personajes a piso 60, entra al salon de la izquierda, debes tratar de llegar al salon de la derecha tratando de no ser visto, es decir, detras de los postes amarillos, cuando llegues a la mitad deberas decirle a los demas cuando moverse, si fallas tendras que pelear, despues de cuatro peleas podras pasar sin cuidado. Cuando estes al otro lado sube las escaleras al piso 61. Habla con uno de los empleados de Shinra y cuando puedas escoger entre hablar sobre Aeris o "...". escoge lo segundo para que te den la tarjeta del piso 62. En este piso encontraras la oficina del alcalde de Midgar, aunque el solo es una marioneta, el poder lo tiene Shinra. Respondele "Mako" para que te de el premio un materia "All" y la tarjeta para llegar al piso 65. En el piso 63 encontraras un pequeño puzzle, pero por suerte estoy yo para ayudarte.

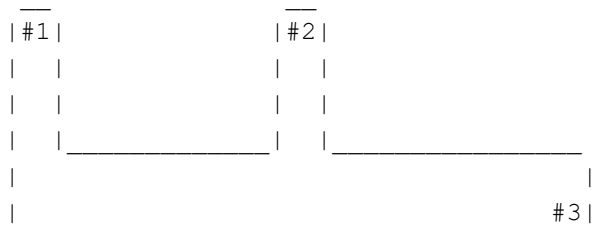
=====  
 ==MAPA DEL PISO 63==  
 =====



Clave:

- === : Puerta cerrada, solo se pueden habrir 3.
- A, B, C : Cupones.
- 1, 2, 3 : Puertas que se deben habrir.
- #1, #2, #3: Entradas del conducto de ventilacion.
- : Puerta abierta.
- @@@ : Maquina de cupones.

=====  
 ==MAPA DEL CONDUCTO DE VENTILACION==  
 =====



Clave:

#1, #2, #3: Entradas del conducto de ventilacion.

=====  
 ==COMO OBTENER LOS TRES CUPONES==  
 =====

1. Entra a la habitacion del sur a la derecha y examina la maquina @@@@ para activar el mecanismo, te sera posible habrir 3 puertas de las 24 puertas que encontraras en ese piso.
2. Ve a la puerta numero "1" que vez en el mapa, habrela.
3. Ve a la puerta numero "2" que vez en el mapa, habrela tambien.
4. Entra en la habitacion "A", recoge el cupon en medio de la habitacion y entra por el conducto "#1", mira el mapa del conducto de ventilacion y sal por el conducto "#2" a la habitacion "B".
5. En la habitacion "B" recoge el cupon, sal y abre la puerta "3", la ultima que necesitas.
6. Entra a la habitacion "C" para recoger el ultimo cupon.
7. Regresa a la habitacion "B" y entra en en conducto "#2", mira el mapa de los conductos y esta vez dirigete a la salida "#3".
8. Reclama tu premio en la maquina @@@@:

- Cupon A: Star Pendant
- Cupon B: Four Slots
- Cupon c: Materia All

Con los tres premios en tu poder ya puedes subir al piso 64.

En el piso 64 veras un punto de salvar y unas camas, puedes descansar alli si asi lo deseas. Tambien habra unos casilleros al norte, abre los hasta obtener un "Phoenix Down", y un "Ether" y un megafono que solo podras recoger en el segundo CD, recueralo para mas adelante. Sube al piso 65. El primer cofre que veras esta cerrado, no te preocupes y cpntinua, sal de la habitacion y mira la maqueta de Midgar, pero le faltan partes. Entra en las habitaciones y prueba abrir los cofres, casi todos estan sellados, pero al momento aparecera uno con las partes que faltan. Regresa y colocalas en la maqueta. Cuando la coloques sonara uno de los cofres, se abrio automaticamente. Regresa, prueba los cofres hasta que lo encuentres. Repite el procedimiento hasta completar la maqueta.

Cuando hayas puesto la ultima parte faltante se abra el primer cofre, recoge alli la llave del piso 66. Veras que justo cuando entres los funcionarios de Shinra entraran a lo que parece una sala de conferencias, ve al baño y entra al conducto de ventilacion para espiar la reunion. Alli se encuentran Reeve, Scarlet, Heidegger, Palmer y el presidente Shinra. Estos hablran sobre los daños causados por la destruccion del pilar, por mas de 10 billones de giles, pero reconstruir no es el plan, la idea es crear una nueva Midgar en "La Tierra Prometida", donde se encuentra la mayor cantidad de Mako. Al momento aparecera Hojo, el cientifico que trabaja para Shinra. Dira que el nombre de la madre de Aeris es "Ifalna", y el proceso de estudio a Aeris durara mas de 120 años en el mejor de los casos, por lo que planea hacer que tenga un hijo, para poder continuar con las investigaciones si ella muere. La reunion terminara, debes

salir para poder perseguir a Hojo, el sabe donde esta Aeris. Sube al piso 67. Barret dira que reconoce a Hojo, el es el jefe de investigaciones cientificas de Shinra, pero Cloud no lo reconoce, sospechoso.

Mientras sigues a Hojo veras una escena, donde aparece un extraño animal que Hojo usa es sus investigaciones, Cloud vera una capsula resplandeciente, que contiene a Jenova. Cloud recordara algo relacionado con Sephiroth. Sigue avanzando hasta ver un cofre con una materia "Poison", y un punto de salvar.

Entra por al puerta al norte para continuar. Justo alli, en una capsula frente a Hojo estara Aeris. Veras una escena que muestra lo loco que esta Hojo, al colocar a Aeris con el especimen del piso inferior. Hojo dice que es para "evitar su extincion", es decir, quiere que se apareen... >\_>!

Barret se precipitara al intentar abrir la capsula, veras lo que sucede con Hojo y el especimen... Aunque Aeris ya esta a salvo algo muy extraño ocurrira... el "especimen" es capaz de hablar, y les va a ayudar en la batalla que viene.

Luego debes escoger a quien quieres que lleve a Aeris a un lugar seguro, si escojes a Tifa en la proxima batalla estaras con Barret, y viceversa. Escoge el nombre del nuevo integrante, por defecto Red XIII.

```
+-----+
|HP: 1000 |MP: 120 |PREMIO: Talisman |DEBILIDAD: N/A |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|HO512| Atacalo con las magias de electricidad y con los limites, pero solo al
+-----+ bicho mas grande, ignora a los pequeños, ya que si los eliminas el
Bicho mas grande creara mas. Mas de una vez intentara envenenar a los
protagonistas, usa Antidotes para contrarrestarlo. Es un enemigo facil, en un
momento lo acabaras.
```

Cuando vean que Aeris esta bien podras continuar, presiona el boton de menu para cambiar los equipamientos y las materias, con el boton de cancelar podras cambiar los integrantes que vas a controlar, y con el de aceptar cuando hayas terminado. Cuando termines de organizar los equipamientos pulsa aceptar

Los personajes que no hayas escogido te estaran esperando en el ascensor del piso 66. Recoge la materia que aparecio en la capsula, es una Materia Enemy Skill, sera muy util cuando aprendas a usarla. Sube a donde vez ese empleado de Shinra a la izquierda, habla con el y te dara la tarjeta numero 68. Recoge dos pociones que veras, de color azul. Sigue el camino del empleado para recoger otras dos pociones. sal de lugar. Recuerda bajar al piso 66. Alli usa el ascensor, pero veras que no puedes ir mas lejos, los Turcos los han sorprendido con una trampa, pronto veras a Rude y Tseng. En la siguiente escena los protagonistas hablan con el presidente Shinra. Aeris esta bien pero fue recapturada. Apareceras en una prision dentro del edificio, habla Con Tifa y luego ve a la puerta para saber que piensan Aeris, Red XIII y Barret.

Aeris no sabe si existe la "Tierra Prometida", per sabe que ella es un Cetra y puede hablar con el planeta. Barret quiere detener a Shinra antes de que lleguen a la tierra prometida, y Red XIII. Luego has que Cloud duerma.

```
- - - - -
5.1.11 LA HUIDA DEL EDIFICIO SHINRA
- - - - -
```

Algo realmente extraño habra pasado, la puerta esta abierta. Mira el guardia afuera, esta muerto. Habla con Tifa para que se levante, con la llave que recoge Cloud rescata a Aeris y los demas. Sigue a Red XIII al lugar donde

estaba Jenova, el lugar esta completamente ensangrentado, sigue a Red XIII, salvando la partida en el camino.

Sube al piso 68, ve al sur al lugar donde te espera Red XIII, sigue el rastro de sangre al piso 69; puedes salvar la partida justo aqui si asi lo deseas. Sigue al piso 70, el ultimo. El presidente Shinra estara muerto, atravezado por una enorme espada. Tifa y Cloud reconoceran la espada... es de Sephiroth, y ya que solo Sephiroth puede usar esa espada significa que aun esta vivo. Detras de una columna aparecera Palmer, el fue testigo de la matanza de Sephiroth. Segun Palmer, Sephiroth no quiere que la "Tierra Prometida" no sea encontrada, Palmer escapa y al mismo tiempo aparece el Helicoptero de Rufus Shinra, hijo del presidente. Sal por la puerta al norte para encontrarte con Rufus. Despues de su "discurso" en el que dice que continuara con el trabajo de su padre frente a Shinra, tambien dice que lo lograra causando temor en la gente.

Todos menos Cloud escaparan, luego de que hablen un poco decidan que hacer, Tifa esperara a Cloud y los demas bajaran, puedes escoger quitarle momentaneamente las materias a Cloud y a Tifa, Barret Aeris y Red XIII las necesitaran, por lo que mejor quitaselas. Organiza los equipamientos y las materias del grupo y ve al ascensor. Alli comenzara la batalla.

```
+-----+
|HP: 1600 |MP: 0 |PREMIO: N/A |DEBILIDAD: Electro |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|Hundred Gunner| Es un enemigo robot, usa magia electrica y limites, los
+-----+ ataques de corta distancia no serviran de nada, pero los de
larga distancia, como Barret si serviran. Aeris debe curar toda la batalla, y
Red XIII deberia usar Electro. Los limites siempre son utiles, usalos. Justo
cuando lo acabes preparete para otro jefe...
```

```
+-----+
|HP: 1000 |MP:0 |PREMIO: Mytril Armlet |DEBILIDAD: Electro |DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|Heli Gunner| Repite la misma estrategia anterior, es practicamente lo mismo,
+-----+ pero esta vez tendras que curar mas seguido... es posible que sus
ataques envenenen, usa Antidotos en ese caso.
```

Ahora que controlas a Cloud pulsa cuadrado para quitarle las materias a los personajes, triangulo para equiparte y Start cuando estes listo.

```
+-----+
|HP: 1000 |MP:0 |PREMIO: ProtectVest y Guard Source | DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|Rufus y Dark Nation| Acaba rapidamente con la mascota de Rufus, y no olvides
+-----+ curar si estas herido, ataca con Limites y ataques
fisicos a Rufus. Si no le hacen mucho daño entonces usa magias. Al momento
Rufus simplemente escapara.
```

Regresa al interior del edificio, para encontrarte con Tifa. Antes de hablar con Tifa salva la partida. Ahora que manejas a Aeris puedes subir y comparar cosas si lo necesitas, pero lo mejor es escapar. Sal del edificio cuando estes listo. Como estan rodeados y no pueden salir aparecera Tifa para decirles que hacer. Observa la animacion, podran salir a la autopista, el minijuego es bastante facil:

```
=====
==MINIJUEGO DE HUIDA EN MOTOCICLETA==
=====
```

CUADRADO...Atacar a la Izquierda.

CIRCULO.....Atacar a la Derecha.  
TRIANGULO...Ver el menu.  
EQUIS.....Organizar en Grupo.  
CRUSETA.....Mover la moto.  
START.....Comenzar el juego.

Primero organiza el Grupo y luego ve al menu a organizar las materias, luego vendran una batalla y esta es la ultima oportunidad de organizar el equipo. Cuando organices a los personajes coloca los en las posiciones opuestas a las que deberian estar, por ejemplo a Aeris si la usas para curar en la retaguardia colocala al frente, y a los que ataque fisicamente atras, ya veras porque. Solo cuando estes listo pulsa Start para comenzar el minijuego. La idea es golpear con la espada a los motociclistas de Shinra, para asi proteger a los personajes que escapan en el pequeño camion. El daño que reciban sera directamente a su HP por lo que en la siguiente batalla apareceran heridos algunos personajes si dejaste que los hirieran en el minijuego. El minijuego no es muy largo, despues de un rato veras que se acaba la autopista y llega...

```
+-----+
|HP: 2600|MP: 120|PREMIO: Star Pendant |DEBILIDAD: Electro| DIFICULTAD: Medio |
+-----+
|Motor Bore| Este bicho robot ataca a tus personajes por la espalda, por eso te
+-----+ dije que colocaras a los personajes en posiciones invertidas, asi
estaran en la posicion correcta al empezar la batalla. Si no hiciste el cambio
deberas arreglarlo los mas rapido posible. Mientras tengas a un personaje
curando con cada ataque no tendras problemas, debes asegurarte de mantener el
HP por encima de 300, ya que uno de los ataques del Motor Bore te quita casi
la mitad de la vida a TODOS los personajes. Una la magia Bolt y los Limites,
los ataques fisicos son poco efectivos contra este enemigo. Esta batalla
durara un poco mas de las que ya haz tenido, pero si insistes lo venceras.
```

Ya que Sephiroth esta vivo es el siguiente objetivo de Cloud, y como eso salvara el planeta todos los demas ayudaran a Cloud. Aqui comienza el viaje.

Habla con todos, organiza el grupo y sal al mapa del mundo. Puedes salvar la partida en cuanqeir punto del mapa. Ve al noroeste, a un pueblo llamado Kalm.

-----  
5.1.12 KALM Y EL SOLDADO LEGENDARIO  
-----

Antes de seguir a los personajes entra a las casas, recoge el "Peacemaker" en una de ellas, las tiendas de Items, Materi y Magia son las de mas al fondo, a la derecha. Entra al INN cuando hallas conseguido lo que necesites. Todo el grupo esta esperando a Cloud, y quieren que les cuente su historia, que les hable lo que sabe sobre Sephiroth. El sueño de Cloud siempre fue ser como Sephiroth, por eso entro a SOLDADO. Segun Cloud, el y Sephiroth siempre fueron amigos, Cloud contara la historia de hace 5 años, cuando tenia 16...

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 01==  
=====

Cloud aparece en un vehiculo junto con Sephiroth, el de pelo gris, este hablara sobre la mision que les ha sido asignada, deben entrar a un reactor MAKO para acabar con los montruos que estan apareciendo, el reactor es el de Nibelheim, la ciudad natal de Cloud.

Mientras hablan algo sucede, un dragon aparece frente al camion... Lo mas probales es que te mate, pero Sephiroth no tendra ningun problema acabando al



enemigo.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 01==  
=====

Sephiroth era increíblemente fuerte, mucho mas de lo que era Cloud en ese momento.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 02==  
=====

Han llegado a Nibelheim, Sephiroth le pregunta a Cloud como se siente llegar al lugar de donde es, ya que el no sabe de donde viene. Sephiroth dice que su madre se llamaba Jenova, y habia muerto despues de que el nacio, pero no sabe nada sobre su padre.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 02==  
=====

Puedes manejar a Cloud avanza un poco, pero luego Barret intervendra. Sephiroth dijo que su madre era "Jenova", y Barret recuerda el extraño ser sin cabeza en el edificio Shinra, que justamente tenia el mismo nombre.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 03==  
=====

Sephiroth dice que partiran al amanecer al reactor, y que mientras tanto Cloud puede encontrarse con sus familiares y amigos. Al norte del pueblo esta el padre de Tifa, que no quiere que estes cerca de ella. Entra a la casa de Cloud, escoge la segunda opcion para saber mas sobre Cloud, y su madre. De nuevo veras los flashback en que la madre de Cloud lo acosa con que tenga una novia...

Luego entra entra en la casa de Tifa, sube las escalera y entra al cuarto de Tifa, Luego ve al piano y escoge la ultima opcion. Cloud tocara un poco el piano. Ve al escritorio y lee la carta que estaba en la mesa, escoge la segunda opcion. Mira el armario para coger una "Orthopedic Underwear"...

Sigue a Sephiroth cuando termines, al entrar al INN veras a Zangan, el maestro de Tifa. Sube las escaleras, habla con Sephiroth y los que hallan por ahi... Luego habla con Sephiroth y dile que es mejor dormir.

Al otro dia descubriras que quien los guiara al Reactor Mako sera Tifa... Luego les tomaran una foto a Cloud, Tifa y Sephiroth, recuerda eso para despues. Avanza un poco, si tienes alguna batalla aleatoria Sephiroth se hara cargo.

Habla con tifa, siguela, despues un accidente ocurrira... todos estaran bien, asi que decidan continuar. Entra por la caverna, sal de esta por el otro lado para ver una fuented de Mako. Alli se explicara como se crea la "MATERIA", sobre los ANCIENT, la magia y el planeta. Tambien hablarian de Hojo, luego llegaran al reactor, entra.

Tifa no puede entrar porque el reactor esta lleno de secretos industriales de Shinra. Llega al ascensor, veras que alli esta "Jenova", Sephiroth quiere que mires la capsula y la repares. Luego habla con Sephiroth y mira la otra capsula... alli hay un mutante de Hojo, por culpa de la materia. Sephiroth enloquecera, pensando que el es uno de los monstruos...

Observa el video.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 03==  
=====

Las mutaciones son experimentos de Shinra para infundir con los poderes de los CETRA a las personas corrientes, pero las altas cantidades de MAKO solo logra que muten en bestias.

Barret interrumpira de nuevo, tienes la posibilidad de guardar la partida aqui.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 04==  
=====

Cloud entrar a la Mansion Shinra a buscar a Sephiroth, sube al segundo piso, y sigue por la derecha. Baja por la espiral al sotano de la mansion. Ve a la derecha para encontrar a Sephiroth. Veras que esta leyendo algo. Jenova es un ser de mas de 2000 años. Habla con Sephiroth, luego sal del lugar. Cuando controles a Cloud llevalo de nuevo al sotano. Sephiroth explica el proyecto Jenova, ahora quiere ver a su "Madre"... siguelo.

Cuando salgas veras el incendio, ayuda a Zangan, entra a la casa. Observa el video. Ve a la capsula de Jenova. Sephiroth a asesinado al padre de Tifa, y ella quiere vengarse usando la Masamune. Siguela. Observa la escena, sigue a Sephiroth, no sin antes ayudar a Tifa. Observa las escenas.

=====  
==FLASHBACK DE CLOUD 04==  
=====

Asi termina la historia de Cloud. Cloud no recuerda que le paso a Sephiroth, pero segun Shinra habia muerto... Cloud no es lo suficientemente poderoso para haberlo matarlo, por lo que Cloud quiere saber que paso alli. Por que Sephiroth no mato a Cloud? Como hizo Tifa para sobrevivir? nada de eso tiene respuesta, pero Cloud quiere saber que sucedio en ese entonces.

Sigue a Barret. El te dara un PHS, un telefono celular, con el que podras escoger que personajes usaras. Despues de comprar lo que necesites, sal de Kalm.

- - - - -  
5.1.13 La Granja de los Chocobos  
- - - - -

Ve al suroeste de Kalm, pasaras entra dos montañas. A lo lejos veras una granja, entra alli. Habla con los chocobos, despues de ver su baile recibiras la materia de invocacion Choco-Mog. Entra en la casa. El Choco-Bill te explicara que necesitas un chocbo para atravesar el pantano del Midgar-Zolom. Habla de nuevo con el Choco-Bill, alguien mas trato de pasar por el pantano, un hombre con una capa negra. Sospechoso. Sal de la casa y entra en el establo para comprar un materia Atre-Chocobo. Te costara 2000 giles, si no lo tienes consigue el dinero.

Lo que necesitas es atravesar el pantano. El problema? Hay una enorme serpiente en el pantano, y los personajes dificilmente la pueden vencer. La solucion?

Hay 2 opciones:

A. USAR UN CHOCOBO: Equipa la materia "Chocobo Lure" y compra unas verduras al Choco Bill, luego sal de la granja y observa la huellas que hay cerca de la granja, camina sobre ellas y con suerte aparecera un chocobo, la idea es acabar a los monstruos que lo acompañan antes de que escape, primero arrojale la verdura al Chocobo, asi lo distraeras, acaba con los enemigos, y cuando el chocobo quede solo, sera tuyo. Usalo para atravesar el pantano.

B. TRAMPA: Esta forma es mas barata que la anterior, no necesitas comprar la materia de atraer chocobos. Lo que debes hacer es atravesar todo lo que puedas el pantano corriendo, y cuando el Midgar Zolom este por atraparte entra al menu y salva la partida. Sal del menu, la serpiente te alcanzara y te matara, obligandote a volver a comenzar desde el ultimo punto donde guardaste. Hazlo, apareceras donde salvaste, la serpiente estara bastante lejos, por lo que llegaras al otro lado rapidamente.

Te recomiendo la opcion A, ya que la materia de atraer chocobos te sera util mas adelante. Antes de entrar al pantano mira lo que ha hecho Sephiroth...

Ya al otro lado del pantano baja del Chocobo (con X) y entra en las minas de mitrilo.

-----  
5.1.14 Las Minas de Mitrilo Y el Fuerte Condor  
-----

En la primera pantalla al sur veras un "Mind Source", al norte, en otra pantalla, puedes recoger un Ether y un Tent, sube por la rama para recoger una materia "Long Range". Continua al oeste en la primera pantalla. Rude, de los Turcos te hablara un poco. Ellos tambien busca a Sephiroth, y al parecer es buena idea investigar en Junon. Despues de la escena ve al norte y recoge un Elixir y una Hi-Potion. La salida esta justo a la izquierda.

Puedes entrar al Fuerte Condor si lo deseas, pero por ahora no tengo la guia de esa mision, pues es opcional, en una proxima actualizacion de la guia lo hare.

Avanzando al Noroeste veras unos bosques, salva la partida cerca (pero no adentro) del bosque, luego entra a este y haz que cloud de vueltas alli hasta tener una batalla, si todo va bien aparecera una Ninja! cuando la venzas hablale y responde las preguntas correctamente, si lo haces bien se unira al grupo, si entras al menu, intentas usar el cristal salvador o cometes un error respondiendole te robara y escapara... Estas son las respuestas correctas:

- Not interested.
- ...petrified.
- Wait a second!
- ...That's right.
- ...Let's hurry on.

Junon se encuentra al oeste del Fuerte Condor (aunque si revisaste los bosques en busqueda de Yuffie seguro ya lo viste), salva la partida y entra cuando estes listo.

-----  
5.1.15 Junon  
-----

Desde la entrada de Junon ve al oeste, baja las escaleras que conducen al mar. Veras una niña llamada Priscila tratando de ser amistosa con un delfin, cunado los personajes llegan los confunde con gente de Shinra y no les cree cuando dicen lo contrario.

En ese momento aparece un monstruo, un jefe, preparate para una batalla.

```
+-----+
|HP:      |MP:   |PREMIO: Power Wrist|DEBILIDAD: Electro| DIFICULTAD: Facil |
+-----+
|Bottomswell| No es dificil y la verdad no hay ninguna estrategia recomendada a
+-----+ demas de darle con ataques fisicos, te recomiendo que uses a
Barret en esta batalla, pues puede atacar a los enemigos voladores, como este.
Cura antes de que llegue a la mitad de la vida de los personajes, usa magia con
los que no puedan atacar, usa los limites y lo acabaras en un santiamen.
```

Priscilla se ahoga, en ese momento aparece un viejo que le pide a Cloud que la reviva usando CPR, es decir, respitacion boca a boca. Cuando comienze pulsa cuadrado para que Cloud tome aire. Espera a que llegue arriba el medidor y antes de que llegue al limite vuelve a pulsar cuadrado para darle el aire a Priscila. Repitelo las veces que sean necesarias.

Pronto despertara, regresa al pueblo, sube las escaleras de la casa del segundo piso, habla con el viejo, te dira que Priscilla debe descansar, asi que tu tambien deberias hacerlo. Dirígete a la casa de la entrada del pueblo, la anciana se entero de lo que sucedió y quiere que descanses allí.

Cloud tiene un sueño y recuerda a tifa y Nibelheim hace 5 años... Despertara y le preguntara a Tifa que es lo que recuerda, pero por desgracia el shock por las heridas producidas por Sephiroth y por la muerte de su padre a manos de este, ya no recuerda bien que paso.

Al salir escucharas musica festiva, ve a la casa de Priscilla, ella te entrega la materia de invocacion Shiva. Priscilla se disculpara por haberlos confundido con Shinra. Se enteran que la musica se debe a la bienvenida del nuevo presidentes de Shinra Inc., Rufus. Prsicilla hablara sobre la contaminacion que ha causado Shinra. Ya que desean entrar a la parte superior de Junon deben encontrar la manera de no alertar a SOLDADO, a Priscilla se le ocurre hacer que el delfin ayude a Cloud a subir por una torre de energia. Te recomiendo en este momento que salgas de Junon y salves la partida en el mapa del mundo.

Regresa a la playa y habla con Priscilla, ella llama al delfin que salta a una altura increible, te explicaran que debes pulsar cuadrado para llamar al delfin y que este haga saltar a Cloud. Acepta, apareceras en el agua, pidele al delfin que te ayude a saltar, tendras que intentarlo varias veces, pero no es imposible. No toques la electricidad, pues si lo haces deberas comenzar desde el principio. Ya el lo alto de la torre de energia, sube al norte.

Un video te mostrara una nave voladora, avanza al sur. Ve a la plataforma y pulsa el boton para bajar. Entra al cuartel, alli confundiran a Cloud con un recluta, entra en la puerta que custodia el guarda, alli mira uno de los casilleros para que Cloud se vista de SOLDADO. Te explicaran como marchar, se hace pulsando circulo con cierto ritmo... no es importante, si es muy dificil y fallas no importa. Ve al sur, llegaran tarde y no les quedara mas remedio que entrar por un callejon, y luego entrar sigilosamente al desfile. Estos son los premios dependiedo del porcentaje que obtengas... es bastante dificil, asi que no te preocupes si fracasas...

Los premios van asi...

-> 0% -> 29% : Granada  
-> 30% -> 39% : 6 pociones  
-> 40% -> 49% : 6 éteres  
-> 50% -> 100% : 5000 giles

Veras una escena donde Heidegger le informa a Rufus que la Aeronave esta en reparaciones, asi que viajaran en Barco. Luego podras hablar con los Soldados, para que te informen de un rumor, varios de sus companeros han sido asesinados, y se sospecha que ha sido Sephiroth. Podras descansar, salva la partida si asi lo deseas, compra lo que necesites, investiga la ciudad (Podras encontrar a Rude de los Turcos, una tiendas de Armas, Materia e Items (aprovecha para actualizar tu equipamiento) y una seccion con tutoriales), recoge en una casa un "Soldado 1/35", un "Mind Source", un "Power Source", un "Guard Source" y un "Luck Source", ademas de una materia "Enemy Skill", el el salon de tutoriales. mas adelante podras encontrarte con Tseng, Reno y Elena. Luego un punto de salvar en el INN. Sigue avanzando y entrando en otro edificio habra un "Speed Source". Cuando estes listo ve a la cubierta para la despedida de Rufus.

Estos son los premios, dependiendo de como lo hagas, de nuevo no es importante, hazlo como puedas.

-> 0 -> 50 : Silver Glasses.  
-> 51 -> 99 : Materia HP plus.  
-> 100 -> ?? : Espada FORCE STEALER.

Te enteraras que Hojo dejo Shinra, luego deberas entrar al Barco.

-----  
5.1.16 Viaje al Oeste, Costa Del Sol, Mt. Corel y el Gold Saucer  
-----

En el barco podras ver a Yuffie disfrazada de marinera, veras algo caracteristico de ella, se enferma con mucha facilidad en barcos y aeronaves. Recoge un "Ether", avanza un poco, habla con los guardias y marineros, uno de ellos es Aeris. Sube las escaleras, en la cubierta del barco veras a Tifa en una torre de observacion, y mas abjo, subiendo otras escaleras, a Red XIII disfrazado de Soldado (WTF?), al lado de un punto de salvar.

Avanza a sur, veras a Barret espiando a Rufus y Heidegger, hablale varias veces a Barret hasta que suene una alarma. Los descubrieron?, No. Hay alguien mas en el barco. Regresa a la cubierta para encontrarte con los demas del grupo, selecciona a los que acompañaran a Cloud. Equipa lo que compraste para los personajes, organiza las Materias y salva la partida en el lugar donde estaba Red XIII. Baja las escaleras a donde comenzaste, recoge la Materia "All" que bloqueaba Yuffie, ve a la sala de maquinas, al noroeste. Puede que tengas batallas contra los guardias, nada especialmente dificil, en la sala de maquinas sube las escaleras para recoger un "Wind Slash", una nueva arma para Yuffie.

Habla con el soldado de rojo... en su lugar aparecera... Sephiroth. Preparate para enfrentar a una de las partes de la "Madre" de Sephiroth, JENOVA.

+-----+  
|HP: 4000 |MP: 160 |PREMIO: White Cape |DEBILIDAD: Fuego | DIFICULTAD: Facil |  
+-----+  
|JENOVA Birth| Tiene unos ataques de laser peligrosos, nunca dejes que la  
+-----+ vitalidad de los personajes baje de la mitad. Ataca con fuego,  
ataques normales y limites, pero no intentes atacarlo con Bio, pues es inmune  
al veneno. Pronto le venceras, no es especialmente dificil.

Ya vencido el jefe veras una escena, lo que quedo del monstruo es uno de los trozos de Jenova, su brazo. Recoge la Materia roja "Ifrit", invocacion de fuego.

Ahora podras salir del barco... haz llegado a "Costa Del Sol", despues de las escenas Investiga el pequeño pueblo costero. En la playa te hablaron sobre Hojo, el se dirige al Mt. Corel para ir al Gold Saucer, ese sera nuestro siguiente destino. En las casas podras recoger un "Fire Ring", un "Power Source" y un "Motor Drive". hay una casa que esta en venta por 300000 Giles. Un desperdicio, si me lo preguntas. Allí encontraras a Johnny, ve al INN y duerme allí por 200 giles. Pasa por debajo del punte para salir. Salva la partida.

El camino al Mt. Corel esta al suroeste, da la vuelta, veras el Gold Saucer en el camino. Pasaras entre dos montañas, por lo que parece un carril de tren. En el camino hay un puente y una cascada, al poco saldras de la montaña, y veras la entrada a Mt. Corel. Si hablas con el hombre en el suelo te dira que "Alguien vestido de negro", ya paso por allí, se trata de Sephiroth. Continua un par de pantallas mas para llegar al reactor, pasa por el hacia el sur.

Prosigue por las vias de tren, hasta ver un punto de salvar que te recomiendo usar. Avanza un poco, Cloud pisara una seccion de la via muy debil, que se romperá, tendras la oportunidad se saltar pulsando circulo, pero no te lo recomiendo, mejor dejate caer, y mientras caes pulsa hacia la derecha, y al mismo tiempo repetidamente circulo, asi caeras justo bajo un premio, sube para recogerlo y volver a la via. Sube por la via del fondo, en un cofre veras una "W Machine Gun", baja y continua por la otra via. Eventualmente caeras tambien, ahora haz lo mismo de antes, pero al lado contrario, asi recogeras el premio que falta. De nuevo devulevete un poco por la vias superiores, por un Turbo Ether y una materia Transform. Avanza por las vias superiores de nuevo.

En esta pantalla, despues de pasar por el puente llega a la caseta y pulsa el boton para que los otros personajes puedan pasar. Avanza un poco, escucharas un sonido de pollitos, puedes trepar la pared para investigar. Elige la primera opcion, recoger el tesoro. Acababo con el cockatrice, asi podras recoger 10 utiles Phoenix Down. Ahora si, para continuar deberas regresar todo el camino hasta la bifurcacion de las vias, para pasar por el puente que acabas de abrir...

Eventualmente llegaras a un largo puente... estas a un solo paso de Corel del Norte, un lugar donde Barret no es bien recibido. Dirigete a la derecha para salvar la partida ene el mapa del mundo.

Vuelve a entrar en Corel y esta vez ve a la izquierda, tendras que usar el teleferico para llegar al Gold Saucer. Antes de usarlo observa la escena, Barret, Dyne y Scarlet la protagonizan. Shinra destruyo el pueblo de Corel y culpo a Barret. Elige la primera opcion para subir.

El punto de salvar funciona con PG, la moneda del Gold Saucer, asi que ni siquiera intentes usarlo. El hombre en la entrada te dara dos opciones, entrar por una vez pagando 3000 giles (tendras que pagar cada vez que entres), o comprar una entrada vitalicia, por 30000 giles, si tienes suficiente dinero te recomiendo la segunda opcion, pues volveras mas de una vez a este lugar.

Vamos directo a lo que necesitamos: primer ve al Wonder Zone (es decir, sigue a Barret), para encontrarnos con un nuevo personaje, Cait Sith, se trata de un adivino, despues de varios intentos da la siguiente respuesta a Cloud:

"What you pursue will be yours. But you will lose something dear."

Aunque en teoria ahora podrias ir a las diferentes zonas del Gold Saucer para apostar tus ahorros, lo mejor sera dejarlo para despues, ve directo al Battle Arena, algun con un brazo arma a hecho algo terrible... Habra sido Barret? por esto son capturados y enviados a la prision del desierto.

-----  
5.1.17 La Prision del Desierto, Gongaga y el Cañon Cosmo  
-----

Por el momento Barret abandonara el grupo, no podras usarlo por ahora. Ten especial cuidado con los ladrones, enemigos que te robaran objetos importantes si les das la oportunidad, acabalos rapido, habla con la gente para que te informes de como se puede escapar de la prision, "solo" debes participar en una carrera de chocobos en el Gold Saucer y ganar.

Salva la partida cuando veas el punto de salvar. Mira el camion mas a sur, alli pueden descansar los personajes.

Lo primero es ir al este por la puerta y ver las escenas en la casa, escoge quien acompañara a cloud y Barret, luego debes encontrar al jefe de la prision, en el camion al sur de la prision. Luego ve al desierto, todo al norte que puedas, desde donde esta el guardia en el suelo ve a la izquierda, despues, no dejes de avanzar al norte, hasta ver un acantilado de ahy ve a la derecha habra unos escombros, continua a la derecha hasta encontrar al jefe.

Se trata de Dyne, un amigo de hace mucho tiempo de Barret, que esta enfadado con el por lo que le sucedio a Nort Corel, el lugar de donde ambos pertenecen. Luego de las escenas Dyne se enfrentara uno a uno contra Barret.

+-----+  
|HP: 1200 |MP: 0 |PREMIO: |DEBILIDAD: | DIFICULTAD: Facil |  
+-----+  
|Dyne| Sus ataques son poderosos, lo cual es bueno, pues hara que la barra del +----+ limite llegue a tope varias veces, esa sera tu principal estrategia. Recuerda curar constantemente, con pociones o magias.

Ahora tendras la oportunidad de correr la carrera de chocobos, no es muy dificil, manten pulsados R1, R2 L1 y L2 al tiempo durante la carrear para asegurarte de ganar, obteniendo asi libertad. No olvides recoger la materia en el suelo del lugar donde estan los competidores, pues es la invocacion Ramuh. Ademas de ser libre te obsequiaran un Buggy, con el podras atravesar rios poco profundos y desiertos, ademas podras entrar en Costa del Sol con el Buggy para pasar al otro continente.

Con el Buggy primero ve al sur, pasando por el rio, y luego por el oeste. Observa el bosque de forma redondeada con una formacion oscura en el medio, se trata de Gongaga, un pueblo que fue destruido por la explosion de su reactor de Mako.

Al entrar te recibiran Reno y Rude...

+-----+  
|HP: 2000 c/u |MP: |PREMIO: |DEBILIDAD: | DIFICULTAD: |  
+-----+  
|Reno y Rude|  
+-----+

Ahora continua, veras a Tseng y a Scarlet hablando sobre las legendarias materias enormes, que Shinra busca. Cuando se vallan investiga entre los restos del reactor destruido, recoge la materia roja Titan.

Un poco mas adelante veras una materia amarilla, "Deathblow", al norte encontraras lo que queda del pueblo de Gongaga. Compra lo que necesites y busca en una casa a los padres de Zack, soldado que por alguna razon no ha regresado en años.

Ahora sal de Gongaga, usa el Buggy para llegar a lo que parece un observatorio, se trata del Cañon Cosmo, el buggy dejara de funcionar, asi que entra ha este sitio. Despues de abastecerte en este sitio, y ademas haber salvado la partida sube todo lo que puedas al observatorio, alli encontraras a Bugenhagen, habla con el para que te muestre el observatorio.

Tambien descubriras que el verdadero nombre de Red XIII es Nanaki, al acabar la escena habla un par de veces con Red XIII, luego sigue a Bugenhagen para entrar en la cueva del Gi.

En la primera pantalla veras varias rocas, cada una con un boton, debes pulsarlos hasta habriri la segunda instancia, si fallas tendras una batalla obligatoria. En la segunda pantalla camina sobre el aceite en el suelo, no corras sobre el porque resbalaras y te hara daño en el HP. Recoge todos los objetos que pudiera haber en el suelo.

En la pantalla que sigue habra cinco bifurcaciones entra en la segunda por la izquierda para encontrar al jefe... Gi Nattak.

```
+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:      |DEBILIDAD:      | DIFICULTAD:      |
+-----+-----+
|Gi Nattak|
+-----+
```

Recoge la materia "Gravity" que quedo en el suelo, observa las escenas que cuentan la historia del padre de Red XIII. Ahora puedes salir del cañon cosmo, sube al buggy y avanza al norte, pasando por un rio. Un poco mas al norte se encuentra Nibelheim, el hogar de Tifa y Cloud.

-----  
5.1.18 Nibelheim, Mt. Nibel, y Rocket Town  
-----

Seguramente recuerdas este lugar por el flahsback de Cloud, este pueblo fue reconstruido por Shinra para encubrir las acciones de Sephiroth. La gente aqui no es muy amistosa, pero vamos a lo importante. Recuerdas la mansion de Shinra? Alli deberas entrar para continuar.

En la parte izquierda del primer piso esta la caja fuerte, aunque es opcional es muy importante para encontrar a un nuevo personaje. la combinacion de la caja es la siguiente:

- 36 derecha.
- 10 izquierda.
- 59 derecha.
- 97 derecha.

El secreto esta es no pasarse de estos números, cuando tengas el numero en pantalla lo aceptas y rápidamente el siguiente, en menos de 20 segundos en total. Debes introducirla en la caja fuerte que se encuentra en el cuarto de arriba a la izquierda. Al ponerla, un monstruo te atacará:

```
+-----+
```



```
|HP:           |MP:           |PREMIO:       |DEBILIDAD:    | DIFICULTAD:  |
+-----+-----+-----+-----+-----+
|Loss Number|
+-----+
```

Cuando lo venzas recibiras una llave para abrir una habitacion en el sotano de la mansion. Ahora dirigite a ese lugar, primero sube las escaleras al segundo piso, luego ve a la derecha y baja por la escalera de caracol.

En la biblioteca encontraras a Sephiroth, despues de unas pocas palabras de su parte te lanzara una materia, recogela. Ahora devulevete, pero primero habre la puerta que esta en el camino, alli encontraras a Vincent Valentine. Habla varias veces con el, luego intenta salir de la mansion para que Vincent se una a tu grupo.

Afuera de la mansion sal por el norte de Nibelheim, en direccion al Mt. Nibel.

Este lugar, que seguramente tambien recuerdas gracias al Flashback de Cloud no ha cambiado mucho, avanza por el camino, es lineal pero no excesivamente largo, luego de pasar por el punete hay 5 tuberias, aun no trates usarlas para bajar, primero extiende la escalera que lleva al piso inferior, si no lo haces no podras regresar para recoger todos los items.

Tubo 1 - Enemigo.  
Tubo 2 - "Powersoul", para Tifa.  
Tubo 3 - Bajas al segundo nivel.  
Tubo 4 - Materia "All".  
Tubo 5 - Bajas al segundo nivel.

Ya abajo, el camino al sur del enemigo de la tuberia 1 te llevara al lugar del Mt. Nibel donde Cloud callo hace 5 años. La cueva por la que haz de pasar es muy pequeña, no tiene perdida. Encontraras un Elixir y una arma para Vincent.

Sigue avanzado hasta el lugar donde antes te encontrabas, es momento de enfrentar al enemigo que antes mencione. Se trata de un jefe un poco mas complicado que los que haz tenido.

```
+-----+-----+-----+-----+-----+
|HP:           |MP:           |PREMIO:       |DEBILIDAD:    | DIFICULTAD:  |
+-----+-----+-----+-----+-----+
|Materia Keeper|
+-----+
```

Recoge la Materia "Counter" que esta bestia custodiaba, ya podras salir del Mt. Nibel, saldras al mapa del mundo, avanza un poco, tu destino es la ciudad que se encuntra al norte, facil de reconocer ya que tiene un cohete en el centro.

Entra al pueblo, en el busca a un anciona que mira el cohete, habla con el varias veces hasta que te de una "Yoshiyuki", una espada para Cloud. Entra en las casa y tiendas, compra lo que necesites y recoge los objetos que pudieran estar en cofres. Investiga las casa hasta ver una con un aeroplano rojo... Si hablas con la encargada de la casa te dira que primero le pidas permiso al capitan para que lo puedas usar para buscar a Sephiroth.

El capitan esta en el cohete, asi que busca la manera de subir a el. Despues de hablar con el regresa a la casa del aeroplano, observa las escenas... Luego sal de la casa para ver a Rufus y Cid hablando, Shera te dira que regreses, ve al patio, donde esta el aeroplano para enfrentarte con...

```
+-----+-----+-----+-----+-----+
```

|HP:                   |MP:                   |PREMIO:               |DEBILIDAD:            | DIFICULTAD:           |  
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+  
|Palmer|  
+-----+

Ahora el aeroplano comienza a funcionar... What The Hell? sube al pequeño avion y observa las escenas... Ahora tendremos mucha mas libertad, ya que aunque el aeroplano (Tiny Bronco desde ahora), ya no puede volar si sirve para navegar...

- - - - -  
5.1.19 Wutai  
- - - - -

Con este "barco" en tu poder hay una buena cantidad de eventos opcionales que puedes a los que puedes acceder, primero ir al continente de mas al norte, entrar en el poblado de los huesos, en la parte superior esta un bosque con la materia roja Kajta. Alli no hay nada mas por ahora, puedes ir a derrotar al Migar Zolom, la serpiente que era demasiado poderosa cuando pasate por primera vez por el pantano, aunque la unica utilidad para esto es obtener el Enemy Skill "Beta".

Lo que sigue es un SideQuest, pero es obligatorio tener a Yuffie en tu equipo.

Cuando la obtengas, si no lo hiciste antes, es ir al continente de mas al oeste de nombre Wutai. Es muy recomendable que guardes en un archivo aparte hasta que termines este SideQuest, en caso de que no seas capaz de completarlo. Ya veras por que te lo digo.

Ve al continente de Wutai por el sur, intenta avanzar al norte por la montaña, en un momento aparecera una escena que protagoniza Yuffie. Luego tendras una batalla... ¿Notas algo extraño? ¡Te han robado la materia! Debemos seguir a Yuffie para que la regrese. Cuando termine la batalla optimiza el equipo, asegurate de que Cloud Usar la Yoshiyuki, y las mejores armaduras sin importar si tienen pocas ranuras, no las vas a necesitar por un rato.

Pasa por los dos puentes, abajo rodea las montañas para seguir avanzando, llegaras a las afueras de la ciudad de Wutai. Veras a Yuffie... siguela y pasa por los puentes, entra en el edificio del "Turtle Paradise", alli se encuentran los Turcos, pero estan en vacaciones, y no planean pelear.

Encuentra a Godo, te enteraras que es el padre de Yuffie, y estan peleados. Sal de ese lugar, ve a la casa al lado del punto de salvar, intenta abrir el cofre... Vuelve a la casa justo a la entrada del pueblo, investiga hasta volver a encontrar a Yuffie. A continuacion ve al "Turtle Paradise", pero no entres, observa la vasija que esta a la entrada, investigala 3 veces. Parece que Yuffie ya se canso de esta persecucion. Apareceras en la casa de Yuffie, ella dice que uses la palanca para recoger la materia... Yuffie te ha engañado una vez mas.

Vuelve a usar la palanca para liberarte, sal de la casa y dirigete al noroeste del pueblo, investiga el Gong, se abra una puerta secreta. Entra por ella. Despues de ver la escena y recoger los objetos sube por las escaleras, tras otra escena tendras una batalla mas, Afuera habla con Reno, y por ultimo guarda la partida en el punto de salvar en el centro del pueblo.

Dirigete al norte, a las estatuas Dao-Chao, siguiendo a Reno y Rude. En la primera interseccion sigue al norte, habla con Rude y siguelo dentro de la cueva, recoge de un cofre una excelente arma para Cid. Ya puedes salir de la cueva, pero recuerdala para despues, volveras aqui. Luego ve todo al sur que puedas para ver una escena, al terminar te enfrentaras a...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Rapps|
+-----+

```

Tras acabar con el observa las escenas... Yuffie te devolvera toda la materia al terminar. haz terminado con la primera parte de este SideQuest.

Ahora coloca a Yuffie en tu equipo, y equipala con las mejores armas, armadura y materias que poseas, ya veras porque. ¿Recuerdas la pagoda al norte de Wutai?, entra, Yuffie debera enfrentar un enemigo por piso para "Obtener el poder del dios del agua", o algo asi. El primero sera...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Gorki|
+-----+

```

Antes de subir al segundo piso cura a Yuffie, luego encontraras a...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Shake|
+-----+

```

Igual que antes, cura a Yuffie y sube al tercer piso...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Checkov|
+-----+

```

una vez mas cura a Yuffie, ve por el penultimo jefe...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Staniv|
+-----+

```

A continuacion nada mas i nada menos que el padre de Yuffie, Godo...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Godo|
+-----+

```

Al vencerlo obtines el ultimo limite de Yuffie y la materia roja Leviathan, el dios del agua. Despues de este largo SideQuest podremos continuar con la historia del juego.

-----  
5.1.20 Gold Saucer y Temple of the Ancients  
-----

Regresa Gold Saucer, y ve directamente al Battle Square, sube las escaleras, a la derecha esta el museo de Gold Saucer, la esfera verde es la Keystone, y la necesitas para seguir a Sephiroth. Dio, el regente del parque te la entregara si demuestras tu valor en unas batallas del Battle Square, es bastante facil, en un momento obtendras la esfera.

Ahora trata de salir del Gold Saucer... pero no podras resulta que el teleferico esta averiado, y el grupo se vera obligado a pasar la noche en el hotel fantasma del Gold Saucer, ya que Cait Sith conoce a los encargados del lugar.

Despues de las escenas tendras una cita con calquiera de estos personajes:

-Aeris

-Tifa

-Yuffie

-Barret (No es broma...)

Lo mas pobale es que sea Aeris, todo depende de las respuestas que hallas dado en los dialogos del juego hasta ahora. Observa las escenas, ademas de unos videos que muestran el colorido Gold Saucer. Al terminar la cita veras a Cait Sith... tras la escena siguelo por el Gols Saucer, primero al Battle Square, luego al Speed Square, al Wonder Square y por ultimo al Chocobo Square. Una escena mas mostrara que Cait Sith era un espia de Shinra, y como le entrego el Keystone a los Turcos necesitamos de su ayuda para recuperarla. Te dira que vayas al temple of the Ancients para proseguir.

Este templo esta al suroeste del Gold Saucer, y al sur de Junon. En el continente del sur veras uan piramide rodeada de bosques, ese es tu objetivo, baja del Tiny Bronco y entra para continuar, no sin antes salvar la partida.

Despues de la escena estaras adentro del templo... y no podras salir hasta terminarlo, por esto es altamente recomendable que estes preparado antes de entrar...

Avanza hacia adelante, gira a la izquierda y sube los primeros escalones, sigue hacia adelante y baja por los escalones que conducen directamente al nivel inferior, a tu izquierda veras un hueco, entra en el y gira a la derecha, ahora baja por la pared hasta abajo, alli ve hacia adelante pasando por debajo de la gran escalera y coge una lanza para Cid que hay en el cofre de la izquierda.

Baja por los escalones al lado del cofre, luego vuelve a subir por la pared, aqui rodea el edificio y sube por las escaleras, avanza hacia adelante y sube una vez mas por la pared. Sigue, recoge el objeto que se ve en el suelo, baja las escaleras y entra en la habitacion de la izquierda. Recoge del cofre el arma para Vincent, luego habla con el Ancient para que te permita descansar y salvar la partida, tambien puedes comprar lo que consideres necesario.

Sal de la habitacion, regresa a las escaleras por las que antes bajaste, baja de la pared que antes escalaste, en lugar de ir a las escaleras gira a la izquierda par recoger un Hi-Ether. Avanza bajando por las escaleras que vez, al final da la vuelta a la izquierda, baja los escalones, prosigue a la pared que puedes escalar para bajar. Ve hacia la derecha, recoge del cofre un arma para Barret.

Baja las escaleras, gira a la derecha hasta ver otro Ancient. Sube la pared, luego por las escaleras, pasaras por una puierta en forma de arco, aqui da la vuelta a la derecha. Baja por las escaleras que ves, sube una vez mas por la pared y recoge la maqteria "Luck Plus" que haz de encontrar en el suelo, bajo las escaleras.

Regresa al lugar donde estaba el Ancient, el huir, da vuelta a la izquierda, pasa por los arcos, sube estas escaleras, fijate en estas piedras que ruedan, la idea es que Cloud pase por la parte concava de ellas, cuando lo logres (seguro tras varios intentos), pasa por el desvío a la izquierda para coger la materia amarilla Morph.

Después sigue al final del pasillo, cuando llegues dejaron de aparecer las piedras rodantes. Aeris regresará al lugar donde recogiste la materia, y después de la escena podrás guardar la partida en el Ancient. La siguiente sala tiene forma de reloj, cada una de las horas lleva a un camino distinto. Con el botón círculo podrás hacer que las manillas giren.

Estas son las estancias correspondientes a cada hora:

- La 1: Un Monstruo
- Las 2: Nada
- Las 3: Un Monstruo
- Las 4: Guarda Princesa para Aeris
- Las 5: Cinta
- Las 6: Aquí es donde debes ir, deja esta hora para el final.
- Las 7: Armazón para Cait Sith
- Las 8: Mega elixir
- Las 9: Nada
- Las 10: Es la zona por donde has entrado aquí
- Las 11: Nada
- Las 12: Antes tendrás que ir a las 6.

Te recomiendo entrar las zonas en este orden: 4, 5, 7, 8, 1, 3, también hay otra estancia más aquí, quédate quieto esperando a la manecilla que simula el segundero y te tirará abajo, aquí deberás derrotar a dos Dragones, tras acabar podrás recoger el cofre.

Cuando tengas todos los objetos entra a la estancia 6, donde se encuentra una puerta, para abrirla debes capturar al Ancient. Hay diez puertas, y cada una conduce a otra, de esta forma:

- Puerta 1 conduce a Puerta 5
- Puerta 2 conduce a la Entrada
- Puerta 3 conduce a Puerta 8
- Puerta 4 conduce a Puerta 10
- Puerta 5 conduce a Puerta 3
- Puerta 6 conduce a Puerta 7
- Puerta 7 conduce a Puerta 4
- Puerta 8 conduce a Puerta 9
- Puerta 9 conduce a Puerta 6
- Puerta 10 conduce a Puerta 1

El truco consiste en entrar a la puerta cinco a la primera, para así atrapar al Ancient. No olvides recoger el arma para Tifa, con la llave puedes entrar en la puerta que ya te había señalado. Verás unas escenas que mostrarán que Sephiroth ya estuvo aquí. Avanza hasta ver la Materia Negra, que se puede usar para convocar un meteorito capaz de destruir el planeta. tendrás una batalla más al llegar...

```
+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:      |DEBILIDAD:      | DIFICULTAD:      |
+-----+
|Red Dragon|
+-----+
```

Despues recoge la Materia roja Bahamut, acercate a la Materia Negra para ver unas cuantas escenas mas, sucede que es imposible recoger la materia, pues hacerlo mataria a quien lo hiciera. Cait Sith se ofrece, teniendo en cuenta que el es un robot y quien lo controla esta en el edificio Shinra, no hay problema en que la recoja.

Los demas regresaran a la sala de reloj, prosigue por la estancia 12, aqui te enfrentaras a un poderoso enemigo.

```
+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:    |DEBILIDAD:  | DIFICULTAD:  |
+-----+
|Demon Wall|
+-----+
```

Al vecer a este enemigo Cait Sith cumplira con su parte, al recoger la Materia el templo se destruye, Cait le pasa la materia negra Cloud, pero Sephiroth la arrebatata y escapa hacia el norte. Cloud tendra un sueño sobre Aeris, cuando despierten descubriran que esyan en el poblado de Gongaga.

-----  
5.1.20 Bone Village, The Sleeping Forest & City of the Ancients  
-----

Si ya recogiste la materia roja Kjata recordaras el poblado de los huesos, ese es tu destino. Usa el Tiny Bronco para ir desde Gongaga hasta el continente del norte, el poblado de los huesos debe ser bastante visible cuando llegues. Antes de entrar asegurate de tener los controles en "Default", ya que de lo contrario un bug en el juego no te permitira continuar. Entra, te diran que para entrar al bosque dormido necesitas una "Lunar Harp", y solo se puede conseguir una escavando en esa zona.

Tambien te diran que Aeris ya uso una, y no debe ser muy dificil conseguir otra. habla con el hombre cerca de la puerta, el es el encargado del lugar, despues de que te explique los principios de las excavaciones podras comenzar a buscar, puedes colocar hasta cinco escabadores con el boton cuadrado, luego haces detonar una pequena bomba, los excavadores sentiran las vibraciones de la tierra y calcularan el lugar donde se encuentra lo que necesitas, luego debes seleccionar la zona que quieres que escaven.

Acepta escavar, sube las escaleras, en el segundo piso posiciona a los escavadores, haz explotar la bomba, los escabadores senalaran un lugar ligeramente a la derecha del humo que sale del edificio. Escoge escavar alli, al dia siguiente el Arpa Lunar deberia estar en un cofre al lado de la entrada del pueblo.

Ahora si prosigue por el bosque donde conseguiste la materia Kjata (que seguramente ya tienes, en todo caso, recogela si no es asi), ya sabes, al norte del pueblo, la entrada esta en el segundo piso del poblado de los huesos.

En el bosque dormido dale al norte todo lo que puedas, recogiendo los objetos que halles en el camino. Al final saldras de nuevo al mapa del mundo, entre el bosque dormino y la Ciudad de los Ancient. Aprovecha para salvar la partida.

Entra en la ciudad, en la primera interseccion vira a la izquierda para recoger un "Magic Source", cerca de un punto para salvar. Sal, camina por donde no has pasado, baja las escaleras y recoge un "Aurora Armllet", regresa a la interseccion y esta vez vira a la derecha. Entra en la primera casa para

recoger un "Guard Source", en la segunda casa habra un Elixir y otra materia Enemy Skill, aqui debes tomar una siesta en la cama, para progresar en la historia.

Cuando despiertes regresa a la interseccion, esta vez hacia el norte, entra en el edificio, recoge la materia "Comet" en la parte mas elevada del edificio. Ya puedes bajar por las escaleras, el pez que antes no te dejaba pasar esta vez lo hara, baja por las escaleras de cristal, salva la partida y equipa a alguien de tu equipo con un "Water Ring". Avanza un poco, luego mira las escenas ;\_ ; hablan por si mismas. Una vez mas te enfrentaras a una de las partes de JENOVA.

```
+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:      |DEBILIDAD:      | DIFICULTAD:      |
+-----+
|JENOVA - Life|
+-----+
```

Y aqui termina el primer disco, ve por el segundo.

-----  
5.2 CD2  
-----

-----  
5.2.1 Coral Valley Cave & Icicle Inn & Great Glacier  
-----

Al comenzar el segundo disco se supone que debes avanzar al norte, como Sephiroth lo hizo. Puedes escalar la concha para recoger un objeto, luego entra en la cueva para proseguir. Esta cueva es bastante lineal, sube por las grietas para recoger los objetos y avanza hasta llegar al mapa del mundo. Aqui podras salvar la partida.

Avanza al oeste, un poco a la derecha, hasta llegar al Icicle Inn. Recoge los objetos en las casas, compra nuevas armas y armaduras si asi consideras necesario. En una de las casas encotraras una maquina que te dejara ver unos videos sobre Ifalna (la madre biologica de Aeris), el profesor Gast y las WEAPONs.

Ve al norte de la aldea, habla con el hombre que ahi, en ese momento llegaran los soldados de Shinra comandados por Elena. Cuando puedas continuar habla con el niño del Snowboard, te dara la tabla. tambien entra en la casa que tiene un mapa de del Glaciar. Aprovechona items, y cuando estes listo puedes salir por el norte del pueblo.

El minijuego de Snowboard es bastante sencillo, dependiendo de que caminos tomes apareceras en distintas partes del Glaciar. Esta zona es verdaderamente enorme, hay tantos caminos que necesitaras un mapa para recorrer este lugar... Recuerdas el mapa que viste en Icicle? para verlo pulsa cuadrado, la idea es ir a la equis roja. Si no entiendes el mapa... pues mira este mapa ASCII.

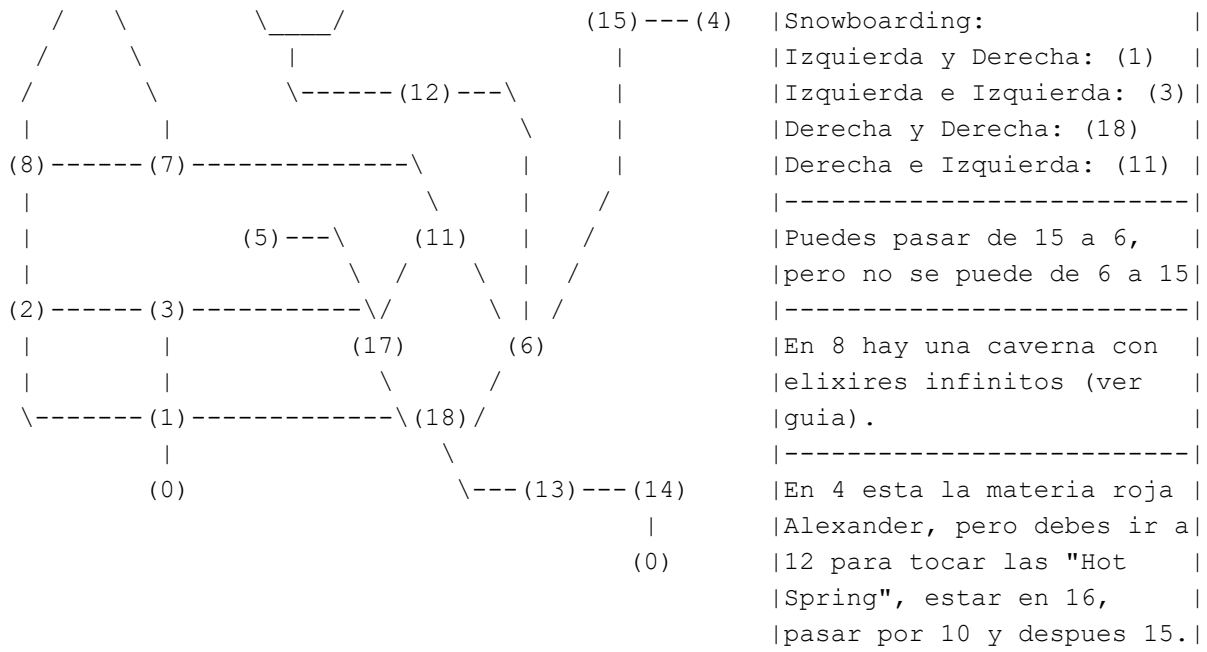
=====  
==Great Glacier ASCII MAP==  
=====

```

                (16)
                ||
(9)-----|-----\
/ |      | (10) |      \
```

```

+-----+
| L E Y E N D A |
+-----+
| (0) : Mapa del mundo. |
+-----+
```



Apareceras en alguna de los puntos mencionados en la LEYENDA del mapa ASCII, lo primero es llegar a la zona 10, aqui hay un minijuego, para avanzar debes colocar postes, con el objetivo de que no confundas las direcciones en la tormenta. Avanza todo lo que puedas al norte, asegurandote de no perderte.

Llegaras a 16, aqui un escalador te permitira descansar, y luego te explicara que si quieres continuar debes aprender a mantener la temperatura de Cloud estable. Sin embargo, hay algo que queremos hacer antes de avanzar, conseguir una nueva invocacion.

Puedes salvar la partida en la zona 16, luego ve a 10 y asegurate de ir al sur, hasta llegar a 12. En 12 toca las aguas termales. Regresa a 10, e intenta ir al este, para aparecer en la zona 15, en la zona 15 entra a la cueva 4, habla con el enemigo que se azul que vez, si tocaste las aguas termales te atacara.

Se trata de una enemigo normal, cuando le acabes aparecera la materia roja Alexander. Ahora si regresa a la zona 16, para descansar.

-----  
5.2.2 El Acantilado de Gaea  
-----

Al norte de la cabaña del escalador esta el acantilado de Gaea, comienza a escalar. Cada vez que estes en una saliente debes aumentar la temperatura de Cloud pulsando Cuadrdo repetidas veces. Asegurate de que este en un promedio de 37~38 grados, si baja de 36 estas en problemas. Asiende siguiendo las banderas rojas, que te indicaran el camino.

Al entrar en la cueva dirigete hacia la pared derecha, pegate a ella y veras que entras en un area secreta, recoge el "RIBBON" que veras en el cofre, equipaselo a Cloud inmediatamente. Este accesorio tiene la capacidad de prevenir TODOS los estados alterados (bueno... excepto "Death" XD), Asi cuando un Malboro (enemigo comun en esta zona), te ataque tendras posibilidades de sobrevivir a su "Bad Breath".

En la siguiente pantalla salva la partida, luego avanza por la derecha. Veras unsa carambanos, acercate a ellos para comenzar una batalla, no ataques a los murcielagos, tu prioridad es atacar el carambano (el trozo de hielo puntiagudo) para que cubar unos agujeros en el suelo. Acaba con los cuatro carambanos y por ultimo si baja para recoger el Item.



Sal por la izquierda, no sin antes haber recogido todos los objetos de esta zona, despues de avanzar un poco tendras que escalar un poco mas, asciende todo lo que puedas.

Aqui, si tocas la laguna te restauraras por completo, ademas aprovecha para salvar la partida. Avanza a la siguiente pantalla, cuando llegues a la mitad un dragon de dos cabezas no te permitira pasar...

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
Schizo				

Muerto el dragon podras bajar por el crater, despues de ver la Mako-Energia habra un punto de salvar.

### 5.2.3 El Crater Mako y la Huida

Asegurate de recoger la Materia roja Neo Bahamut, habla con los hombres de negro para que te den objetos. Unas barreras de energia te dejaran pasar solo cuando haya poco viento, de lo contrario tendras una batalla. Al pasar las barreras veras una vez mas a Sephiroth... Luego de la escena dejara a Jenova para detenerte un poco mas...

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
JENOVA-Dead				

Al terminar la batalla encontraras que Sephiroth a dejado la materia Negra, Cloud la recogerá, y deberas entregarsela a Barret o a Red XIII, recoge la materia MP Turbo, habla con Tifa y continua. Avanza al norte todo lo que puedas, tendras que pasar por mas barreras, al final veras una gran cantidad de escenas.

Cuando despierten, veran que Fueron llevados a Junon, a ser ejecutados. Controlaras a Barret, despues de varias escenas trata de liberara a Tifa de la maquina de gas, pero tus esfuerzos serna en vano. Con Barret continua un poco, tras los acontecimientos del ataque del WEAPON a Junon podras ir al Highwing, la aeronave que viste en el primer CD.

Ahora controlaras a tifa para que pueda escapar, el guardia olvido las llaves de la camara de gas, asi que usa los pies de tifa hasta alcanzar la llave. Cuando Tifa se libere aprovecha para cerrar la llave del gas, luego corre por el cañon hasta que llegues al Highwing... habla con Red XIII, Barret y Cid. Podras salvar la partida en la sala de juntas, ademas de poder curarte e intercambiar los personajes. Ahora que tienes la aeronave muchos eventos opcionales estan disponibles... pero dejemolos para despues, primero vallamos a Mideel, donde hay noticias de Cloud.

### 5.2.4 Mideel y las Materias Enormes Parte I

Mideel es un pueblo en el continente que aun no has visitado, el que esta al suroeste del mapa del mundo. Ahora que posees la aeronave no deberia haber el

mas minimo problema encontrando la forma de llegar. Recuerda que la aeronave no puede aterrizar en los bosques, por lo que has de caminar para poder llegar.

En las tiendas de este pueblo asegurate de hablar con la mujer que aparece en todas, si no lo haces no podras conseguir ciertos Items en el futuro. Investiga el chocobo blanco que ves, luego pasa por el puente de madera, habla con el perro y una escena sucedera. Cloud esta vivo pero muy enfermo, asi que por el momento Cid sera en nuevo lider del grupo. Shinra esta buscando las denominadas "Materias Enormes", con el objetivo de usar su increíble poder para detener al meteoro, pero sabiendo que podrian causar una mayor destruccion, asi que el grupo decide detener a Shinra antes de que hagan algo precipitado.

La materias Enormes son cuatro, y vamos a ir por cada una. La primera se encuentra en el reactor de Nort Corel. ve al pueblo donde esta la entrada al Gold Saucer, pero en lugar de ir a la izquierda ve todo al norte que puedas, hasta llegar al reactor.

Shinra ya se adelanto, acaba con los guardias, luego de los acontecimiento tendras que alcanzar el tren, en la pantalla veras claramente lo que debes hacer, al llegar al tren tendras una batalla dificil en cada vagon, como tienes poco tiempo evita las invocaciones, usa ataques fisicos, magias y habilidades enemigas para acabar con lo enemigos.

Al final tendras que detener al tren antes de que llegue a Nort Corel, asi que hazlo lo mejor que puedas... Arriba+Triangulo repetidas veces deberia ser suficiente. Hay dos posibilidades...

A: Detuviste el tren antes de que destruyera Nort Corel, recibiras la Materia Enorme, y la materia verde con la magia mas poderosa, "Ultima".

B: No pudiste detener el tren a tiempo, no recibiras la materia Enorme y deberas pagar 50000 giles por Ultima...

Como queremos la Materia Enorme deberas reiniciar si fallaste. Cuando lo logres descansa en el INN de Nort Corel, luego busca una mujer con un sombrero verde, te dara el ultimo limite de Barret.

La proxima materia Enorme se encuentra en el Fuerte Condor, lo encontraras cerca de Junon. Entra, acepta dar una batalla, se trata de un minijuego de estrategia, el problema es que debes gastar tus Giles para conseguir soldados asi que en lugar de gastar tus pocos giles espera a que un enemigo llegue al Fuerte Condor, comenzara una batalla contra un Jefe, pero es tan sencilla que no colocare un estrategia. Cuando le ganes recibiras la Materia Enorme y la materia de invocacion Phoenix. Si pierdes... no recibiras nada y tampoco te dejaran entrar de nuevo al Fuerte Condor. Reinica si ese es tu caso, pero es poco probable que suceda...

Regresemos a Mideel a ver que ha pasado con Cloud y con Tifa.

-----  
5.2.5 Mideel, Nibelheim y las Materias Enormes Parte II  
-----

Habla con Tifa, justo en ese momento Aparece una de las WEAPONs dispuesta a destruir Mideel, tendras que enfrentarla.

```
+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:      |DEBILIDAD:      | DIFICULTAD:      |
+-----+
|Ultima WEAPON|
```

+-----+

Al terminar la batalla veras muchas escenas, habla con los Cloud que hay en el sueño, luego ve al la habitacion de Tifa, al terminar las escenas mideel sera destruido, pero si hablaste con la mujer que aparecia en todas las tiendas podras encontrar los objetos de las tiendas destruidas.

Ahora puedes regresar a Nibelheim y bajar al sotano de la mansion Shinra, alli se desarrollaran unos recuerdos de Cloud, que explicaran todo lo que en realidad habia sucedido. Ya que estas en Nibelheim entra en la casa de Tifa, ve al piano y pulsa esta melodía:

X, Cuadrado, Triangulo, L1+Triangulo, L1+Cuadrado, X, Cuadrado, Triangulo, L1+Triangulo, Circulo, X, Cuadrdo, X, Y por ultimo Start.

Con eso conseguiras el ultimo Limite de Tifa. Lo mejor sera continuar recuperando las Materias Enormes, la siguiente se encuentra en el reactor sumergido de Junon...

Llega con tu aeronave a Junon, entra y pagale 10 giles al guardia para que te deje entrar... Avanza todo lo que puedas por la calle, eventualmente llegaras a un callejon, entra en el elevador, aqui tendras unas cuantas batallas, nada especialmente complicado, podras salvar la partida, al fina estaras cerca del submarino, recoge todos los objetos que veas antes de acercarte, por que comenzara una batalla...

+-----+  
|HP: |MP: |PREMIO: |DEBILIDAD: | DIFICULTAD: |  
+-----+

|Carry Armor|  
+-----+

Tras la batalla ASEGURATE de recoger los items que veras, unas "Leviathan Scales" y un arma llmada "Scimitar", para Cid, es importante porque tiene crecimiento triple. Ahora si entra al submarino, elimina a cualquiera que ofrezca resistencia, llega al puente de mando, para dar comienzo a un minijuego...

Lo importante que debes saber es que con "Cuadrado" disparas los torpedos del submarino, con "Triangulo" aceleras, con "X" bajas la velocidad, y te mueves con la cruseta del control. Comienzas detras del submarino rojo, disparale todos los torpedos que puedas y persiguelo hasta que lo destruyas... Si lo pierdes de vista tambien tendras que enfrentar submarinos amarillos, no les hagas y sigue buscando al submarino rojo. Si fallas (te demoras mas de diez minutos...), mejor reinicia la consola y vuelvelo a intentar, pero lo dificil es que falles, recuerdo que todosa las veces que realice esta mision lo logre a la primera.

No olvides recoger la materia enorme cuando puedas, simplemente investiga el submarino rojo que destruiste.

Ahora con tu subamrino (si, ahora es tuyo XD), estacionalo en el dique que curiosamente esta al lado de Junon. Entra en Junon y ve hasta el lugar donde solia estar la aeronave (pagale 10 giles al guardia, sube por el ascensor), veras que Shinra ya se les adelanto una vez mas... Tu siguiente destino es Rocket Town, ve a tu aeronave y siguelos.

Al entrar al pueblo ve directamente al cohete, luego de enfrentar algunos soldados de Shinra te las veras con Rude...

```

+-----+
|HP:           |MP:           |PREMIO:           |DEBILIDAD:           | DIFICULTAD:           |
+-----+-----+-----+-----+-----+
|Rude|
+-----+

```

Tras la batallas entra en el cohete, unas escenas mostraran como Palmer lanza el cohete con la materia enorme con la intencion de tratar de destruir Meteor...

En el cohete ve a la derecha y sube, tendras que colocar un codigo para sacar la Materia Enorme, que no es otro si no este:

Circulo - Cuadrado - X - X

Luego regresa a la cabina, y baja, luego de unas escenas interesantes podras manejar de nuevo a Cloud. Regresa con tu nave a Rocket Town y habla tres veces con el anciano que te dio la Yoshiyuki, te dara el "Venus Gospel", la mejor arma de Cid en terminos de ataque.

Ahora que posees todas las Materias Enormes debes ir al Cañon Cosmo, para que Bugenhagen las guarde en el planetario.

```

- - - - -
5.2.6 La Materia Sagrada
- - - - -

```

Una vez las materias esten en el planetario investiga la materia Azul, si posees las dos invocaciones de Bahamut aparecera otra mas, Bahamut ZERO. Habla con Bugenhagen para que te de mas pistas sobre como detener al meteoro, te dira que vayas a un lugar donde no de la luz del sol y tengas acceso... Ve de nuevo al submarino... Ya sabes, cerca de Junon.

Con el submarino ve hasta el continente del norte, donde puedas ver el Poblado de los Huesos, luego sumergelo y busca una cueva justo dentro de ese continente. Al final de la cueva encontraras un Key Item, "Key to the Ancients" Aora regresa a tu Aeronave, ve al poblado de los huesos, pasa por el bosque dormido hasta llegar a La Capital Olvidada (The Forgotten Capital), en la interseccion ve a la izquierda todo lo que puedas, eventualmente llegaras a un punto donde Bugenhagen usara la llave, despues de las escenas que muestran la materia que poseia Aeris, que se cree es la clave para detener al Meteoro.

Sal del lugar, justo ene ese momento aparecera una de las WEAPON, ve al Highwing, veras como sale del oceano... en direccion a Midgar. Ve hacia Midgar, baja de la nave y espera unos momentos hasta que llegue a tierra. Acercatele para comenzar la batalla...

```

+-----+
|HP:           |MP:           |PREMIO:           |DEBILIDAD:           | DIFICULTAD:           |
+-----+-----+-----+-----+-----+
|Diamond WEAPON|
+-----+

```

Observa las escenas y los videos, ahora que ha sido destruida la barrera que no te permitia entrar al Crater del Norte, localizado en el norte del continente mas al norte... >\_> ...Que?

En fin, al llegar al crater te detendra Cait Sith, ya que tiene informacion de que en Midgar Hojo quiere usar de nuevo el Cañon Mako, poniendo en peligro a toda la ciudad, salva la partida y acercate con el Highwing encima de Midgar, para asi dar comienzo a la mision...

-----  
5.2.7 Mision: Regresar a Midgar y detener a Hojo  
-----

Llegaran en paracaidas a la ciudad, al aterrizar ve al sur y baja las escaleras para luego ir a la derecha. El sulo se rompera, dejandote e un nivel inferior, pero facilmente podras subir por la escalerilla con la tuberia roja, al final veras unos cofres, recoge los Items. Sube las escaleras para llegar a los tuneles de tren, desde aqui primero ve TODO al sur que puedas, hasta llegar a un punto que no te deja avanzar, en esta zon esta la Materia amarilla "W-Item", muy pero muy importante, Asi como unos objetos "Source" para mejorar el Status de Cloud.

Ahora si ve al norte, hasta que encuentres a los Turcos una vez mas. Si hiciste el SideQuest de Yuffie podras escoger si los quieres enfrentar, pero ya que estas aqui... Que mas da?

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
Turks				

Despues de vencerlos por ultima vez regresa a la pantalla anterior, aqui veras una escalera en la pared de la izquierda, se trata de una entrada al Edificio Shinra, podras recoger la mejor arma de Cait Sith, ademas de otros objetos si subes por las escaleras de emergencia. Podras leer el aviso de paraiso de las tortugas y los objetos de los cofres que estan en la tienda, es decir, todo lo que no te dejaron o no pudiste recoger cuando estuviste aca la primera vez.

Ahora si regresa a los tuneles y avanza al norte... Eventualmete te encontraras con Heidegger y Scarlet con su nuevo juguete...

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
Proud Clod				

Tras esta sencilla batalla continua, en la siguiente pantalla recoge el Elixir y la armadura Mystile, esta es la mojar armadura de juego, no dudes en equiparla ahora mismo. recuerda salvar la partida... Lo necesitaras. Ademas coloca a Barret en tu equipo por un momento, para que pueda recoger un objeto especial. Sube las escaleras, habra un cofre solo si barrte esta en el grupo, continen la mejor arma que puede equipar. Sigue subiendo las escaleras hasta que encuentres a Hojo...

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
Hojo				

HP:	MP:	PREMIO:	DEBILIDAD:	DIFICULTAD:
Helletic Hojo				

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:   |DEBILIDAD:   | DIFICULTAD:   |
+-----+
|Lifeform-Hojo N|
+-----+

```

Al derrotar las tres formas de Hojo habras acabado con el segundo CD... te parecio corto? No te preocupes, el tercero sera mas largo si deseas completar las aventuras opcionales... o puede ser aun mas corto si deseas derrotar a Sephiroth ahora mismo.

### 5.3 CD3

#### 5.3.1 Misiones y Aventuras Opcionales

1 - YUFFIE	Todos estos Quest son opcionales,
2 - WUTAI	puedes completar el juego sin
3 - WUTAI DA-CHAO FIRE CAVE	realizar ninguno, pero recibiras
4 - ULTIMA WEAPON	premios muy utiles para completar la
5 - ANCIENT FOREST	aventura. Se supone que ya terminaste
6 - VINCENT	algunas de estas aventuras, si leiste
7 - LUCRETIA'S CAVE	mi Guia al pie de la letra, revisa la
8 - THE BACKROOM	Guia por si no los completaste.
9 - TREASURE AT ROCKET TOWN	
10 - CHOCOBO SAGE	Existen otros Quest, pero son tan
11 - VILLA COSTA DEL SOL	grandes que pronto tendran cada uno
12 - THE SUNKEN GELNIKA	su seccion por aparte, como el Fort
13 - BONE VILLAGE	Condor, el Gold Saucer o las WEAPONS
14 - REVISITING MIDGAR SLUMS	opcionales, Jefes mucho mas poderosos
15 - CAVE WITH SLEEPING MAN	que Sephiroth.
16 - THE WEAPON SELLER	
17 - THE TURTLE'S PARADISE FLYERS	Recuerda que ahora que estas en el
18 - HIDDEN SCENE IN SHINRA MANSION	tercer CD puedes ir a enfrentar a
19 - THE KALM TRAVELLER	Sephiroth cuando quieras, si crees
20 - GOLD CHOCOBO	estar listo pasa a la seccion (5.3.2)
21 - OPTIONAL WEAPONS	

#### 1 - YUFFIE

=====

Se supone que si seguiste mi guia conseguiste a Yuffie justo antes de entrar a Junon por primera vez, asi que salta esta parte si ya esta en tu equipo. De no ser asi regresa a la seccion (5.1.14). Recuerda que Yuffie la encuentras en cualquier bosque.

#### 2 - WUTAI

=====

Igual que lo anterior, se supone que ya debiste hacer esto. El requisito para realizarlo es que Yuffie este en tu equipo, y tengas el Tiny Bronco o la Aeronave. Ve a la seccion (5.1.19) para la guia completa de este Quest.

#### 3 - WUTAI DA-CHAO FIRE CAVE

=====

Si recogiste las "Leviathan Scales" en el reactor submarino puedes ir a la cueva que esta al norte de Wutai, si usas el objeto en podras apagar un fuego que no te permitia recoger unos objetos que antes eran imposible de obtener, Oritsuru, una buena arma para Yuffie, y la Materia azul "Steal as Well".

#### 4 - ULTIMA WEAPON

=====

Recuerdas a Ultima WEAPON? Si, el enemigo que destruyo Mideel, la idea de este Quest es perseguirle por el mundo usando la aeronave, con el objetivo de destruirle, premio es mada mas y nada menos la mejor arma de Cloud...

Estos son los lugares donde Ultima se posara a esperarte, debes esperar a que llegue a uno de stos puntos y se quede quieta, alli acercatele usando la aeronave, comenzando asi una batalla. Tras unos turnos escapara y deberas perseguirle de nuevo. Cuando este a punto de morir ira a un lugar cerca al canon cosmo, esa sera la ultima batalla.

- Junon Area
- Mideel
- Mt. Nibel
- North Corel
- Gongaga Village
- Fort Condor
- Midgar City
- Northern Crater
- Cosmo Area

Arma Ultima posee mas de 100000 de HP, por eso trata de quitarke todo lo que puedas antes de que escape. Cuando le queden menos de 20000 se posara cerca del canon cosmo, recuerda esto bien. Al destruirla la explosion dejara un enorme crater, que te permitira ir al Bosque de los Ancient...

#### 5 - ANCIENT FOREST

=====

{COMPLETAR!}

#### 6 - VINCENT

=====

De la misma forma que Wuffie, si ya lo tienes en tu equipo salta esta seccion, si lo deseas obtener ve a la seccion: (5.1.18).

#### 7 - LUCRETIA'S CAVE

=====

Los requisitos para este Quest son: 1) tener a Vincent en tu equipo, y... 2) tener el submarino de Shinra. Primero coloca a Vincent en tu equipo de tres, luego ve por el submarino, sumergelo y ve al continente de Corel y el Gold Saucer. Veras una entrada subterranea, sigue por alli hasta llegar a un lago y una cascada. Estaciona el submarino y entra a la cascada, que de pura casualidad esconde una cueva. Si tienes a Vincent en tu equipo veras una escena... Al terminar sal de la cueva y ve a algun lugar donde puedas tener batallas aleatorias, despues de 10 regresa y te daran la mejor arma de Vincent y su Ultimo Limite.

8 - THE BACKROOM

=====

Despues de obtener el Highwing puedes regresar al Cosmo Canyon, ve a la tienda de Items, la puerta que antes estaba cerrada se abrira y podras recoger la materia verde "Full-cure", ademas de un Elixir y un Magic Source.

9 - TREASURE AT ROCKET TOWN

=====

Despues de obtener el Highwing puedes regresar a Rocket Town en la tienda de Armas habra un cofre con una buena armadura. En la tienda de Armas habra un Guard Source.

10 - CHOCOBO SAGE

=====

Al este de Icicle hay una casa rodeada de montes, entra y habla con el anciano para que te de pistas sobre como criar a los Chocobos. Recoge de paso la ultima materia "Enemy Skill", la obtines si hablas con el Chocobo Verde!

11 - VILLA COSTA DEL SOL

=====

Si lo deseas... y si tienes el dinero suficiente, puedes comparar la casa en venta en Costa del Sol...

12 - THE SUNKEN GELNIKA

=====

Despues de obtener el submarino de Shinra puedes intentar ir al Gelnika, si le pusiste atencion a la historia escucharas que una de las aeronaves de Shinra sufrio una falla y cayo en el mar... entra a tu submarino y navega hasta un lugar cercano al Gold Saucer, alli sumergelo y veras el avion. Si de casualidad te encuentras con una criatura verde de gran tamaño estas frente a Esmeralda, uno de los jefes mas poderosos del juego. si ese es tu caso vuelve a emerger y a sumergirte rapidamente... no tienes la mas minima posibilidad de vencerle... por ahora...

Entra en la aeronave, usa el punto de salvar y recoge todo lo que veas, te encontraras con unos viejos amigos en el camino...

13 - BONE VILLAGE

=====

{COMPLETAR!}

14 - REVISITING MIDGAR SLUMS

=====

{COMPLETAR!}

15 - CAVE WITH SLEEPING MAN

=====

{COMPLETAR!}



16 - THE WEAPON SELLER

=====

{COMPLETAR!}

17 - THE TURTLE'S PARADISE FLYERS

=====

{COMPLETAR!}

18 - HIDDEN SCENE IN SHINRA MANSION

=====

Despues de que puedas controlar a Cloud en el CD2 puedes ir al sotano de la mansion Shinra, a ver una escena secreta.

19 - THE KALM TRAVELLER

=====

Un hombre en Kalm te pedira tres objetos... un Guide Book, una Earth Harp, y un Desert Rose... {COMPLETAR!}

20 - GOLD CHOCOBO AND GOLD SAUCER

=====

{COMPLETAR!}

21 - OPTIONAL WEAPONS

=====

{COMPLETAR!}

-----  
5.3.2 The Northern Crater  
-----

La unica estrategia de esta zona es bajar todo lo posible, en el primer cofre encontraras un Item nunca antes visto, se trata de un crisal Salvador, permite crear un punto de salvar donde quieras dentro del crater. Continua hasta llegar a una pantalla en donde el grupo decide separarse para recoger todos los Items posibles, ya que hay dos caminos.

Debes hacer tu seleccion asi: Cloud y todos los demas EXCEPTO Tifa deben ir a la izquierda. Tifa debe ir por la derecha. En la izquieda hacia abajo llegaras a otra interseccion, escoge enviar a Cloud hacia abajo, Barret arriba, Red XIII arriba, Yuffie arriba, Cait Sith abajo, Vincent abajo y por ultimo Cid arriba.

Al final llegaras al crater, pero no sigas bajando, regresa todo el camino hasta la primera bifuracacion hacia la derecha, hacia donde mandaste a Tifa, baja asegurandote de recoger todos los items que puedas, eventualmente llegaras a donde antes habias bajado, ahora si entra al crater, alli te encontraras con los demas. Habla con todos para que te den los objetos que recogieron en el camino. Coloca en esta zona el punto de salvar. Usa una TENT, guarda la partida y cuando estes listo baja para enfrentar a Sephiroth.

-----  
5.3.3 Sephiroth  
-----

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:   |DEBILIDAD:   | DIFICULTAD:   |
+-----+
|Jenova*SYNTHESIS|
+-----+

```

...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:   |DEBILIDAD:   | DIFICULTAD:   |
+-----+
|Bizarro*Sephiroth|
+-----+

```

...

```

+-----+
|HP:      |MP:      |PREMIO:   |DEBILIDAD:   | DIFICULTAD:   |
+-----+
|Safer Sephiroth|
+-----+

```

...

```

=====
6.0      VI~LISTAS~VI
=====

```

```

-----
6.1      Lista de Items
-----

```

```

NOMBRE
=====

```

- 1/35 Soldier .....
- 8-Inch Cannon .....
- All Creation .....
- Antarctic Wind ...
- Antidote .....
- Autograph .....
- Battery .....
- Bird Wing .....
- Bolt Plume .....
- Carob Nut .....
- Catastrophe .....
- Cauldron .....
- Chaos .....
- Combat Diary .....
- Cornucopia .....
- Cosmo Memory .....
- Cureil Greens .....
- Dazers .....
- Deadly Waste .....
- Desert Rose .....
- Dragon Fang .....
- Dragon Scales .....
- Dream Powder .....
- Earth Drum .....
- Earth Harp .....

Earth Mallet .....  
Echo Screen .....  
Elixir .....  
Ether .....  
Eye Drop .....  
Final Heaven .....  
Fire Fang .....  
Fire Veil .....  
Gambler .....  
Ghost Hand .....  
Graviball .....  
Great Gospel .....  
Grenade .....  
Guide Book .....  
Guard Source .....  
Gysahl Greens ....  
Hero Drink .....  
Hi-Potion .....  
Highwind .....  
Holy Torch .....  
Hourglass .....  
Hyper .....  
Ice Crystal .....  
Impaler .....  
Ink .....  
Krakka Greens ....  
Kiss of Death ....  
Lasan Nut .....  
Light Curtain ....  
Loco Weed .....  
Luchile Nut .....  
Luck Source .....  
Lunar Curtain ....  
M-Tentacles .....  
Magic Source .....  
Maiden's Kiss ....  
Masamune Blade ...  
Megalixir .....  
Mimett Greens ....  
Mind Source .....  
Mirror .....  
Molotov .....  
Mute Mask .....  
OmniSlash .....  
Pahsana Greens ...  
Phoenix Down .....  
Pipio Nut .....  
Porov Nut .....  
Potion .....  
Power Source .....  
Pram Nut .....  
Reagan Greens ....  
Remedy .....  
Right Arm .....  
S-Mine .....  
Saraha Nut .....  
Save Crystal .....  
Shrapnel .....  
Shrivel .....  
Smoke Bomb .....

Soft .....  
 Speed Drink .....  
 Speed Source .....  
 Spider Web .....  
 Stardust .....  
 Super Sweeper ....  
 Swift Bolt .....  
 Sylkis Greens ....  
 T/S Bomb .....  
 Tantal Greens ....  
 Tent .....  
 Tissue .....  
 Tranquilizer .....  
 Turbo Ether .....  
 Vaccine .....  
 Vagyrisk Claw ....  
 Vampire Fang .....  
 X-Potion .....  
 War Gong .....  
 Zeio Nut .....

-----  
 6.2 Lista de Equipo  
 -----

- - - - -  
 6.2.1 Armas de Cloud  
 - - - - -

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Buster Sword.....	0=0.....	18.....	96%...	Normal....	+2 Magic
Mythril Saber....	0=0 0.....	23.....	98%...	Normal....	+4 Magic
Hardedge.....	0=0 0 0.....	32.....	98%...	Normal....	+6 Magic
Butterfly Edge...0=0	0=0.....	39...	100%...	Normal....	+8 Magic
Enhance Sword....0=0	0=0 0=0 0=0	43...	107%...	Normal...	+16 Magic
Organics.....	0=0 0=0 0 0.....	62...	103%...	Normal...	+15 Magic
Crystal Sword...0=0	0=0 0=0.....	76...	105%...	Normal...	+19 Magic
Force Stealer....0 0	0.....	36...	100%...	DOUBLE....	+7 Magic
Rune Blade.....0 0	0 0.....	40...	108%...	DOUBLE....	+9 Magic
Murasame.....	0=0 0=0 0.....	51...	100%...	Normal...	+12 Magic
Nail Bat.....	.....	70...	100%...	NONE....	+4% (CH)
Yoshiyuki.....	0 0.....	56...	100%...	Normal....	+9 Magic
Apocalypse.....	0 0 0.....	88...	110%...	TRIPLE...	+43 Magic +16 Spirit
Heaven's Cloud...0	0 0 0 0 0.....	93...	100%...	Normal...	+31 Magic
Ragnarok.....	0=0 0=0 0=0.....	97...	105%...	Normal...	+43 Magic +35 Spirit
Ultima Weapon....0=0	0=0 0=0 0=0.....	100...	110%...	NONE....	+51 Magic +35 Spirit

Apocalipse: En el bosque de los ANCIENT  
 Ultima Weapon: Ganar a Ultima WEAPON

- - - - -  
 6.2.2 Armas de Barret  
 - - - - -

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Gatling Gun.....	0.....	14.....	97%...	Normal	

```

Assault Gun.....0=0.....17....98%...Normal...+1 Magic (LR)
Cannon Ball.....0=0 O.....23....98%...Normal...+2 Magic
Atomic Scissors...0=0 O O.....32....99%...Normal...+4 Magic
Heavy Vulcan.....0=0 O=0.....39...100%...Normal...+8 Magic (LR)
Chainsaw.....0=0 O=0.O.....52...100%...Normal...+10 Magic
Microlaser.....0=0 O=0.O.O.....63...101%...Normal...+13 Magic (LR)
A*M Cannon.....0=0 O=0.O=0.....77...103%...Normal...+16 Magic (LR)
W Machine Gun.....0.O O.....30...100%...DOUBLE...+3 Magic (LR)
Drill Arm.....0.O O.O.....37....97%...DOUBLE...+3% (CH)
Solid Bazooka.....0=0 O=0 O=0 O=0....61...100%...Normal...+15 Magic (LR)
Rocket Punch.....62...100%...NONE....+4% (CH)
Enemy Launcher...0=0 O O O.....35...100%...Normal...+7 Magic (LR)
Pile Banger.....0=0 O=0 O=0.....90....80%...NONE....+3% (CH)
Max Ray.....0=0 O=0 O=0.....97....98%...Normal...+30 Magic (LR)
Missing Score....0=0 O=0 O=0 O=0....98...108%...NONE....+49 Magic (LR)

```

Missing Score: Escaleras antes de llegar a Hojo al final de CD2, barret debe estar en el equipo.

-----  
6.2.3 Armas de Tifa  
-----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Leather Glove.....0.....13....99%...Normal...+2% (CH)					
Metal Knuckle.....0=0.....18...102%...Normal...+1 Magic, +2% (CH)					
Mythril Claw.....0=0 O.....24...106%...Normal...+3 Magic, +2% (CH)					
Grand Glove.....0=0 O O.....31...110%...Normal...+6 Magic, +2% (CH)					
Tiger Fang.....0=0 O=0.....38...110%...Normal...+8 Magic, +2% (CH)					
Diamond Knuckle...0=0 O=0 O.....51...112%...Normal...+10 Magic, +2% (CH)					
Dragon Claw.....0=0 O=0 O O.....62...114%...Normal...+13 Magic, +2% (CH)					
Crystal Glove.....0=0 O=0 O=0.....75...115%...Normal...+16 Magic, +2% (CH)					
Motor Drive.....0 O O.....27...106%...DOUBLE...+6 Magic					
Platinum Fist.....0 O O O.....30...108%...DOUBLE...+7 Magic					
Kaiser Knuckle...0=0 O O O O O.....44...110%...Normal...+13 Magic, +1% (CH)					
Work Glove.....68...114%...NONE....+4% (CH)					
Powersoul.....0 O O O.....28...106%...DOUBLE...+7 Magic					
Master Fist.....0 O O O O O.....38...108%...Normal					
God's Hand.....0=0 O=0.....86...255%...Normal...+34 Magic, +2% (CH)					
Premium Heart....0=0 O=0 O=0 O=0....99...112%...NONE....+32 Magic					

Premium Heart: Tienda de Items, regreso a Midgar.

-----  
6.2.4 Armas de Aeris  
-----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Guard Stick.....0.....12....99%...Normal...+2Mag +4Spr +1Vit					
Mythril Rod.....0=0.....16...100%...Normal...+3 Magic					
Full Metal Staff...0=0 O.....22...100%...Normal...+4 Magic					
Striking Staff....0=0 O O.....32...100%...Normal...+7 Magic					
Prism Staff.....0=0 O=0.....40...105%...Normal...+10 Magic					
Aurora Rod.....0=0 O=0 O.....51...110%...Normal...+14 Magic					
Wizard Staff.....0 O O.....28...100%...DOUBLE...+6 Magic					
Wizer Staff.....0 O O O.....33...100%...DOUBLE...+7 Magic					

Fairy Tale.....0 0 0 0 0 0...37...103%...Normal...+8 Magic  
 Umbrella.....58...118%...NONE...+10 Magic +20Vit  
 Princess Guard....0=0 0=0 0=0 0...52...111%...Normal...+22Mag +20Spr +12Vit

Princess Guard: Cofre en el Temple of the Ancients.

-----  
 6.2.5 Armas de Red XIII  
 -----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Mythril Clip.....0=0 0.....	24	100%	Normal	+6 Magic	
Diamond Pin.....0=0 0 0.....	33	102%	Normal	+8 Magic	
Silver Barrette...0=0 0=0.....	40	110%	Normal	+10 Magic	
Gold Barrette....0=0 0=0 0.....	50	104%	Normal	+13 Magic	
Adaman Clip.....0=0 0=0 0 0.....	60	106%	Normal	+15 Magic	
Crystal Comb.....0=0 0=0 0=0.....	76	108%	Normal	+20 Magic	
Magic Comb.....0 0 0.....	37	100%	DOUBLE	+4 Magic	
Plus Barrette....0 0 0 0.....	39	104%	DOUBLE	+12 Magic	
Centclip.....0 0 0 0 0 0 0.....	58	108%	Normal	+22 Magic	
Hairpin.....57...120%...NONE....				+15 Mag +5% (CH) (LR)	
Seraph Comb.....0 0 0 0.....	68	110%	Normal	+14 Magic	
Behemoth Horn....0 0 0 0 0 0.....	91	75%	Normal	+26Mag +18Spr +35Vit	
Spring Gun Clip...0=0 0=0 0=0.....	87	100%	Normal	+55 Magic	
Limited Moon.....0=0 0=0 0=0 0=0.....	93	114%	NONE	+31 Magic	

Limited Moon: Te lo da Bugenhagen en el CD3

-----  
 6.2.6 Armas de Yuffie  
 -----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
4-point Shuriken...0=0 0.....	23	100%	Normal	+6 Magic	
Boomerang.....0=0 0 0.....	30	101%	Normal	+7 Magic	
Pinwheel.....0=0 0=0.....	37	104%	Normal	+9 Magic	
Razor Ring.....0=0 0=0 0.....	49	105%	Normal	+12 Magic	
Hawkeye.....0=0 0=0 0 0.....	61	107%	Normal	+14 Magic	
Crystal Cross.....0=0 0=0 0=0.....	74	110%	Normal	+18 Magic	
Wind Slash.....0 0 0.....	30	103%	DOUBLE	+7 Magic	
Twin Viper.....0 0 0 0.....	36	108%	DOUBLE	+8 Magic	
Spiral Shuriken...0=0 0 0 0 0 0.....	68	110%	Normal	+18 Magic +2% (CH)	
Superball.....68...120%...NONE....				+10 Magic +4% (CH)	
Magic Shuriken....0 0 0.....	64	113%	Normal	+10 Dex +2% (CH)	
Rising Sun.....0=0 0=0.....	68	108%	DOUBLE	+16 Magic	
Oritsuru.....0=0 0=0 0 0 0.....	90	116%	Normal	+38 Magic	
Conformer.....0=0 0=0 0=0 0=0.....	96	112%	NONE	+42 Magic	

Conformer: Cofre en el Gelnika.

-----  
 6.2.7 Armas de Cait Sith  
 -----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====

Yellow M-phone....0=0 0 0.....36...100%...Normal...+8 Magic  
 Green M-phone....0=0 0=0.....41...100%...Normal...+9 Magic  
 Blue M-phone....0=0 0=0 0.....48...100%...Normal...+10 Magic  
 Red M-phone....0=0 0=0 0 0.....60...100%...Normal...+15 Magic  
 Crystal M-phone...0=0 0=0 0=0.....74...100%...Normal...+20 Magic  
 White M-phone....0 0 0.....35...102%...DOUBLE...+8 Magic  
 Black M-phone....0 0 0 0.....31...104%...DOUBLE...+10 Magic  
 Silver M-phone....0 0 0 0 0 0 0...28...106%...Normal...+14 Magic  
 Trumpet Shell.....68...118%...NONE....+2 Magic +4% (CH)  
 Gold M-phone....0=0 0=0 0=0 0=0...58...103%...Normal...+28 Magic  
 Battle Trumpet...0=0 0=0 0=0.....95...95%...NONE....+2% (CH)  
 Starlight Phone...0=0 0=0 0=0 0=0...88...102%...Normal...+31 Magic +30Vit  
 HP Shout.....0=0 0=0 0=0 0=0...95...110%... NONE ...+44 Magic

HP Shout: Locker en el Edificio Shinra, en el segundo CD.

-----  
 6.2.8 Armas de Vincent  
 -----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Quicksilver....0=0 0 0.....38...110%...Normal...+10 Magic					
Shotgun.....0=0 0=0.....48...112%...Normal...+12 Magic					
Shortbarrel....0=0 0=0 0.....51...118%...Normal...+14 Magic					
Lariat.....0=0 0=0 0 0.....64...120%...Normal...+16 Magic					
Windchester....0=0 0=0 0=0.....73...120%...Normal...+18 Magic					
Peacemaker.....0=0 0.....38...118%...DOUBLE...+8 Magic					
Buntline.....0=0 0=0.....48...124%...DOUBLE...+18 Magic					
Long Barrel R...0=0 0=0 0=0 0=0...66...255%...Normal...+14 Magic					
Silver Rifle.....62...120%...NONE....+4% (CH)					
Sniper CR.....0=0 0=0.....42...255%...Normal...+7 Magic					
Supershot ST...0=0 0=0 0=0.....97...120%...NONE....+52 Magic					
Outsider.....0=0 0=0 0 0 0 0...80...120%...Normal...+48 Magic					
Death Penalty...0=0 0=0 0=0 0=0...99...115%...NONE....+34 Magic					

Death Penalty: Waterfall Cave.

-----  
 6.2.9 Armas de Cid  
 -----

NOMBRE	RANURAS	Atk	Hit%	Growth	Status Bonus
=====	=====	===	====	=====	=====
Spear.....0=0 0=0.....44...97%...Normal...+8 Magic					
Slash Lance....0=0 0=0 0.....56...98%...Normal...+10 Magic					
Trident.....0 0 0 0 0 0.....60...105%...Normal...+12 Magic					
Mast Ax.....0=0 0=0 0 0.....64...99%...Normal...+15 Magic					
Partisan.....0=0 0=0 0=0.....78...100%...Normal...+17 Magic					
Viper Halberd...0 0 0 0.....58...102%...DOUBLE...+13 Magic					
Javelin.....0=0 0=0 0.....62...104%...DOUBLE...+12 Magic					
Grow Lance....0=0 0=0 0=0.....78...102%...Normal...+31 Magic					
Mop.....68...118%...NONE....+3 Magic +5% (CH)					
Dragoon Lance...0 0 0 0 0 0 0...66...100%...Normal...+7 Magic					
Scimitar.....0=0.....86...102%...TRIPLE...+20 Magic					
Flayer.....0 0 0 0 0 0.....100...100%...Normal...+20 Magic					
Spirit Lance...0=0 0=0.....92...112%...Normal...+43 Magic +20 Spirit					

Scimitar: Cofre en el Reactor Sumergido.

Venus Gospel: Habla con el viejo en Rocket Town 3 veces despues del evento de la Materia Enorme.

-----  
 6.2.10 Armaduras  
 -----

NOMBRE =====	RANURAS =====	Def ===	Growth =====	Status Bonus =====
Adaman Bangle.....0=0.....93...Normal...				
Aegis Armlet.....0=0 0=0.....55...Normal...				
Aurora Armlet.....0=0 0=0.....76...Normal...Absorbs Ice				
Bolt Armlet.....0=0 0=0.....74...Normal...Absorbs Bolt				
Bronze Bangle.....8.....NONE....				
Carbon Bangle.....0=0 0.....27...Normal...				
Chocobracelet.....0 0 0 0.....35...Normal...+30 Dex +20 Luck				
Crystal Bangle.....0=0 0=0 0=0.....70...Normal...				
Diamond Bangle.....0=0 0=0 0.....57...Normal...				
Dragon Armlet.....0=0 0=0 0=0.....58...Normal...Half-Fire-Ice-Bolt				
Edincoat.....0 0 0 0 0 0 0 0.....50...Normal...+5 Magic				
Escort Guard.....0=0 0=0 0=0.....62...Normal...Null-Ea-Bo-Po-Wa				
Fire Armlet.....0=0 0=0.....72...Normal...Absorbs Fire				
Four Slots.....0 0 0 0.....12...Normal...				
Fourth Bracelet.....0=0 0=0 0.....74...Normal...+20 Magic				
Gigas Armlet.....0=0 0=0 0.....59...NONE....+30 Strength				
Gold Armlet.....0=0 0=0.....46...Normal...				
Imperial Guard.....0=0 0=0 0=0.....82...Normal...				
Iron Bangle.....0.....10...Normal...				
Minerva Band.....0=0 0=0 0=0.....60...Normal...Null-Fi-Ic-Gr-Ho				
Mystile.....0=0 0=0 0=0.....65...Normal...				
Mythril Armlet.....0=0.....18...Normal...				
Platinum Bangle.....0 0.....20...DOUBLE...				
Precious Watch.....0 0 0 0 0 0 0 0.....0...Normal...				
Rune Armlet.....0 0 0 0.....43...DOUBLE...				
Shinra Alpha.....0=0 0=0 0=0 .....77...Normal...				
Shinra Beta.....0=0 0 0.....30...Normal...				
Silver Armlet.....0=0 0 0.....34...Normal...				
Titan Armlet.....0 0.....14...Normal...				
Warrior Bangle.....0=0 0=0.....96...NONE....+20 Strength				
Wizard's Bracelet...0=0 0=0 0=0 0=0....6...Normal...+20 Magic				
Ziedrich.....100...NONE....+20 Str +20 Mag Half Elem				

-----  
 6.2.11 Accesorios  
 -----

- Amulet.....+10 Luck
- Bolt Ring.....Nullifies Lightning
- Cat's Bell.....Recovers 2 HP per/step
- Champion Belt.....+30 Strength, +30 Vitality
- Choco Feather.....+10 Dexterity
- Circlet.....+30 Magic, +30 Spirit
- Curse Ring.....Auto-Death Sentence,+35Str,+25Mag,+15Dex,+15Vit,+15Spr,+10Lck
- Earrings.....+10 Magic
- Fairy Ring.....Immune to Darkness & Poison
- Fire Ring.....Nullifies Fire



Fury Ring.....Auto-Berserk  
 Headband.....Immune to Sleep  
 Hypnocrown.....100% chance of manipulation on POSSIBLE enemies  
 Ice Ring.....Nullifies Ice  
 Jem Ring.....Immune to Petrify, Slow-numb, Paralyzed  
 Peace Ring.....Immune to Sadness, Fury, Confusion, Berserk  
 Poison Ring.....Absorb Poison, Immune to Poison  
 Power Wrist.....+10 Strength  
 Protect Ring.....Auto-Wall (Barrier + MBarrier)  
 Protect Vest.....+10 Vitality  
 Reflect Ring.....Permanent Auto-Reflect  
 Ribbon.....Immune to Sleep, Poison, Sadness, Fury, Confusion, Silence  
 Safety Bit.....Immune to Petrify, Snow-numb, Death, Death-sentence  
 Silver Glasses ...Immune to Darkness  
 Sneak Glove.....Increases stealing rate (by giving character's steal lvl +60)  
 Sprint Shoes.....Auto-Haste  
 Star Pendant.....Immune to Poison  
 Talisman.....+10 Spirit  
 Tetra Elemental...Absorb Fire, Ice, Lightning, Earth  
 Tough Ring.....+50 Vitality, +50 Spirit  
 Water Ring.....Absorb Water  
 White Cape.....Immune to Small, Frog

---

### 6.3 Lista de Key Items

---

Diamond Tiara .....  
 Ruby Tiara .....  
 Glass Tiara .....  
 Satin Dress .....  
 Silk Dress .....  
 Cotton Dress .....  
 Blonde Wig .....  
 Dyed Wig .....  
 Wig .....  
 Pharmacy Coupon .....  
 Disinfectant .....  
 Deodorant .....  
 Extinguisher .....  
 Sexy Cologne .....  
 Cologne .....  
 Flower Perfume .....  
 Member's Card .....  
 PHS .....  
 Keystone .....  
 Lunar Harp .....  
 Snowboard .....  
 Basement Key .....  
 Gold Ticket .....  
 Glacier Map .....  
 Key to Sector 5 .....  
 Leviathan Scales .....  
 Huge Materia 1 .....  
 Huge Materia 2 .....  
 Huge Materia 3 .....  
 Huge Materia 4 .....  
 Key Card 60 .....  
 Key Card 61 .....  
 Key Card 62 .....

Key Card 63 .....  
 Key Card 64 .....  
 Key Card 65 .....  
 Key Card 66 .....  
 Key Card 68 .....  
 A Coupon .....  
 B Coupon .....  
 C Coupon .....  
 Key to the Ancients ...  
 White Materia .....  
 Black Materia .....  
 Midgar Parts .....  
 Mythril .....

-----  
 6.4 Lista de Materias, Magias, Invocaciones, Comandos y Enemy Skill  
 -----

-----  
 6.4.1 Materia Magica (Verde)  
 -----

.....  
 Barrier Cuesta 10000 gil, Al maximo nivel se vende por 600000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	==	=====
1	0	Barrier	16	Reduce el daño fisico recibido
2	5000	MBarrier	24	Reduces el daño magico recibido
3	15000	Reflect	30	Refleja algunas magias
4	30000	Wall	58	Efecto de Barrier + MBarrier
5	45000	---		

Comprar .... Rocket Town

Status ..... Str-2 Vit-1 Mag+2 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
 Comet Al maximo nivel se vende por 1400000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	Comet	70	Ataque No Elemental a un enemigo
2	12000	Comet2	110	Multiples ataques a todos los enemigos
3	60000	---		

Encontrar ... Forgotten City

Status ..... Str-2 Vit-1 Mag+2 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP +5%

.....  
 Contain Vender 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====

1	0	Freeze	82	Ataque de Hielo + Stop
2	5000	Break	86	Ataque de Tierra + Petrificacion
3	10000	Tornado	90	Ataque de Aire + Confusion
4	15000	Flare	100	Ataque de Fuego
5	60000	---		

Encontrar ... Mideel

Status ..... Str-4 Vit-2 Mag+4 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP+10%

.....  
Destruct Cuesta 9000 gil, Al maximo nivel se vende por 630000 gil

```
=====
```

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	=====	=====
1	0	DeBarrier	12	Remueve Barrier/MBarrier/Wall
2	6000	DeSpell	20	Remueve Status Positivos a un Enemigo
3	10000	Death	30	Mata un Enemigo
4	45000	---		

Encontrar ... Shinra Mansion

Status ..... Str-2 Vit-1 Mag+2 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
Earth Cuesta 1500 gil, Al maximo nivel se vende por 105000 gil

```
=====
```

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	=====	=====
1	0	Quake	6	Ataque de Tierra Nivel 1
2	6000	Quake2	28	Ataque de Tierra Nivel 2
3	22000	Quake3	68	Ataque de Tierra Nivel 3
4	40000	---		

Comprar ... Kalm Town, Junon

Status .... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP +2%

.....  
Exit Cuesta 10000 gil, Al maximo nivel se vende por 700000 gil

```
=====
```

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	=====	=====
1	0	Escape	16	Escapar de la Batalla
2	10000	Remove	99	Remueve un Enemigo de la Batalla
3	30000	---		

Comprar ... Rocket Town

Status .... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Fire Cuesta 600 gil, Al maximo nivel se vende por 42000 gil

```
=====
```

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	=====	=====

1	0	Fire	4	Ataque de Fuego Nivel 1
2	2000	Fire2	22	Ataque de Fuego Nivel 2
3	18000	Fire3	52	Ataque de Fuego Nivel 3
4	35000	---		

Equipado ... Red XIII

Comprar .... Sector 7 Sector 5 Fort Condor Junon Costa del Sol

Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Full Cure

Vender 1 gil

=====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	---		
2	3000	FullCure	99	Restaura todo el HP
3	100000	---		

Encontrar ... Cosmo Canyon (Disc 2)

Status ..... Str-4 Vit-2 Mag+4 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP+10%

.....  
Gravity

Cuesta 8000 gil, Al maximo nivel se vende por 560000 gil

=====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
Level 1	0	Demi	14	Ataque de Gravedad por 1/4 del HP Total
Level 2	10000	Demi2	33	Ataque de Gravedad por 1/2 del HP Total
Level 3	20000	Demi3	48	Ataque de Gravedad por 3/4 del HP Total
Level 4	40000	---		

Encontrar ... Cave of the Gi

Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Heal

Cuesta 1500 gil, Al maximo nivel se vende por 105000 gil

=====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	Poisona	3	Cura es estado "Poison"
2	1200	Esuna	15	Cura casi Todos los Estados Alterados
3	5200	Resist	120	Inmunidad a los Estados Alterados
4	60000	---		

Comprar ... Kalm Town Junon Costa del Sol Gongaga Town

Status .... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Ice

Cuesta 600 gil, Al maximo nivel se vende por 42000 gil

===

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====

1	0	Ice	4	Ataque de Hielo Nivel 1
2	2000	Ice2	22	Ataque de Hielo Nivel 2
3	18000	Ice3	52	Ataque de Hielo Nivel 3
4	35000	---		

Equipado ... Cloud  
 Comprar .... Sector 7 Sector 5 Fort Condor Junon Costa del Sol  
 Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Lightning Cuesta 600 gil, Al maximo nivel se vende por 42000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	====	=====
1	0	Bolt	4	Ataque de Electricidad Nivel 1
2	2000	Bolt2	22	Ataque de Electricidad Nivel 2
3	18000	Bolt3	52	Ataque de Electricidad Nivel 3
4	35000	---		

Equipado ... Cloud  
 Comprar .... Sector 7 Sector 5 Fort Condor Junon Costa del Sol  
 Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Mystify Cuesta 6000 gil, Al maximo nivel se vende por 420000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	====	=====
1	0	Confu	18	Confusion a un Enemigo
2	12000	Berserk	28	Berserk a un Enemigo
3	25000	---		

Comprar ... Gongaga Town Cosmo Canyon  
 Status .... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Poison Cuesta 1500 gil, Al maximo nivel se vende por 105000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	====	=====
1	0	Bio	8	Ataque de Veneno Nivel 1 + Poison
2	5000	Bio2	36	Ataque de Veneno Nivel 2 + Poison
3	20000	Bio3	80	Ataque de Veneno Nivel 3 + Poison
4	38000	---		

Encontrar ... Shinra HQ  
 Comprar ..... Kalm Town Junon  
 Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Recovery Cuesta 1500 gil, Al maximo nivel se vende por 52500 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
-------	----	--------	----	---------

=====	=====	=====	===	=====
1	0	Cure	5	Recuperacion de HP Nivel 1
2	2500	Cure2	24	Recuperacion de HP Nivel 2
3	17000	Regen	30	Recuperacion Constante de HP
4	25000	Cure3	64	Recuperacion de HP Nivel 3
5	40000	---		

Encontrar ... Reactor 1

Comprar ..... Sector 7 Sector 5 Fort Condor Junon Costa Del Sol

Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Revive Cuesta 3000 gil, Al maximo nivel se vende por 10500 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	Life	34	Revive un Personaje y Recupera algo de HP
2	45000	Life2	100	Revive y Recupera todo el HP
3	55000	---		

Comprar ... Junon Costa del Sol

Status .... Str-2 Vit-1 Mag+2 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
 Seal Cuesta 3000 gil, Al maximo nivel se vende por 210000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	Sleepel	8	Duerme a un enemigo
2	10000	Silence	24	Causa "Silence" a un enemigo
3	20000	---		

Comprar ... Junon Costa del Sol

Status .... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Shield Vender 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	---		
2	10000	Shield	180	Protege de Ataques.
3	100000	---		

Encontrar ... Northern Crater

Status ..... Str-4 Vit-2 Mag+4 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP +10%

.....  
 Time Cuesta 6000 gil, Al maximo nivel se vende por 420000 gil  
 =====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====

1	0	Haste	18	Aumenta la Velocidad
2	8000	Slow	20	Disminuye la Velocidad
3	24000	Stop	34	Detiene al Objetivo
4	42000	---		

Comprar ... Gongaga Town Rocket Town  
Status .... Str-2 Vit-1 Mag+2 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP +5%

.....  
Transform Cuesta 5000 gil, Al maximo nivel se vende por 350000 gil  
=====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	Mini	10	Causa "Small"
2	8000	Toad	14	Causa "Frog"
3	24000	---		

Encontrar ... Mt. Corel  
Equipado .... Cait Sith  
Comprar ..... North Corel Gongaga Town Cosmo Canyon  
Status ..... Str-1 Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Ultima Vender 1 gil  
=====

NIVEL	AP	Magias	MP	EFEECTO
=====	=====	=====	===	=====
1	0	--		
2	5000	Ultima	130	Ataque No Elemental de Alto poder
3	100000	--		

Encontrar ... North Corel (Despues del evento de la Materia Enorme)  
Status ..... Str-4 Vit-2 Mag+4 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP+10%

.....  
Master Magic Vender 1 gil  
=====

Permite usar todos los Hechizos

Encontrar ... Darle el "Earth Harp" al viajero de Kalm

-----  
6.4.2 Materia de Invocacion (Roja)  
-----

.....  
Alexander Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====

1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	25000	Usar x2 Veces por Batalla
3	65000	Usar x3 Veces por Batalla
4	100000	Usar x4 Veces por Batalla
5	150000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Gran Glaciar, ver Guia seccion (5.2.1)  
 MP ..... 120  
 Poder ..... 120 (Judgment) (Holy)  
 Status ..... Mag+1 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
 Bahamut Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	20000	Usar x2 Veces por Batalla
3	50000	Usar x3 Veces por Batalla
4	80000	Usar x4 Veces por Batalla
5	120000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Tras vencer al "Red Dragon" en el "Temple of Ancients"  
 MP ..... 100 (Mega Flare) (No Elemental)  
 Poder ..... 65  
 Status ..... Mag+1 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
 Bahamut ZERO Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	35000	Usar x2 Veces por Batalla
3	120000	Usar x3 Veces por Batalla
4	150000	Usar x4 Veces por Batalla
5	250000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Ver seccion de la guia  
 MP ..... 180  
 Poder ..... 120 (Tera Flare) (No Elemental)  
 Status ..... Mag+4 MagDef+4 MaxHP-10% MaxMP+15%

.....  
 Choco/Mog Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	2000	Usar x2 Veces por Batalla
3	14000	Usar x3 Veces por Batalla
4	25000	Usar x4 Veces por Batalla
5	35000	Usar x5 Veces por Batalla



Encontrar ... Hablar con un Chocobo en la Granja de los Chocobos

MP ..... 14  
Poder ..... 16 (DeathBlow!!) (Wind) (Stop)  
Poder ..... 20 (Fat-Chocobo) (Wind) (Stop)  
Status ..... Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Hades Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	35000	Usar x2 Veces por Batalla
3	120000	Usar x3 Veces por Batalla
4	150000	Usar x4 Veces por Batalla
5	250000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Gelnika

MP ..... 150  
Poder ..... 90 (Black Cauldron) (Poison) (Confusion) (Sleep) (Silence)  
(Mini) (Frog) (Slow) (Paralysis) (No Elemental)  
Status ..... Mag+4 MagDef+4 MaxHP-10% MaxMP+15%

.....  
Ifrit Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	5000	Usar x2 Veces por Batalla
3	20000	Usar x3 Veces por Batalla
4	35000	Usar x4 Veces por Batalla
5	60000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Tras vencer a Jenova\*BIRTH en el Barco

MP ..... 34  
Poder ..... 27 (Hellfire) (Fire)  
Status ..... Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Kjata Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	22000	Usar x2 Veces por Batalla
3	60000	Usar x3 Veces por Batalla
4	90000	Usar x4 Veces por Batalla
5	140000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Sleeping Forest

MP ..... 110  
Poder ..... 100 (Tetra-Disaster) (Fire) (Ice) (Lightning)

Status ..... Mag+1 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
Knights of Round Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	50000	Usar x2 Veces por Batalla
3	200000	Usar x3 Veces por Batalla
4	300000	Usar x4 Veces por Batalla
5	500000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Con un Chocobo Dorado ir a la isla mas al noreste del mapa.

MP ..... 250

Poder ..... 80x13 (Ultimate End)

Status ..... Mag+8 MagDef+8 MaxHP-10% MaxMP+20%

.....  
Leviathan Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	18000	Usar x2 Veces por Batalla
3	38000	Usar x3 Veces por Batalla
4	70000	Usar x4 Veces por Batalla
5	100000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Al vencer a Godo en Wutai

MP ..... 78

Poder ..... 75 (Tidal Wave)

Status ..... Mag+1 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

Notas ..... Inflicts Water damage

.....  
Phoenix Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	28000	Usar x2 Veces por Batalla
3	70000	Usar x3 Veces por Batalla
4	120000	Usar x4 Veces por Batalla
5	180000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Al obtener la Materia Enorme en Fort Condor

MP ..... 180

Poder ..... 60 (Phoenix Flame) (Life2)

Status ..... Mag+2 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP+10%

.....  
Neo Bahamut Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	30000	Usar x2 Veces por Batalla
3	80000	Usar x3 Veces por Batalla
4	140000	Usar x4 Veces por Batalla
5	200000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Crater Mako  
 MP ..... 140  
 Poder ..... 80 (Giga Flare)  
 Status ..... Mag+2 MagDef+2 MaxHP-10% MaxMP+10%

.....  
 Odin Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	16000	Usar x2 Veces por Batalla
3	32000	Usar x3 Veces por Batalla
4	65000	Usar x4 Veces por Batalla
5	90000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Derrotar al "Lost Number" en la Mansion Shinra  
 MP ..... 80  
 Poder ..... 75 (Steel-Bladed Sword) (Gunge Lance) (Death)  
 Status ..... Mag+1 MagDef+1 MaxHP-5% MaxMP+5%

.....  
 Ramuh Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	10000	Usar x2 Veces por Batalla
3	25000	Usar x3 Veces por Batalla
4	50000	Usar x4 Veces por Batalla
5	70000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Sala de Jockey's en el Gold Saucer  
 MP ..... 40  
 Poder ..... 30 (Judgment Bolt) (Lightning)  
 Status ..... Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
 Shiva Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	4000	Usar x2 Veces por Batalla

3 15000 Usar x3 Veces por Batalla  
4 30000 Usar x4 Veces por Batalla  
5 50000 Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Tras derrotar al Bottomswell en Junon

MP ..... 32  
Poder ..... 24 (Diamond Dust) (Ice)  
Status ..... Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Titan Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Veces por Batalla
2	15000	Usar x2 Veces por Batalla
3	30000	Usar x3 Veces por Batalla
4	60000	Usar x4 Veces por Batalla
5	80000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Meltdown Reactor en Gongaga

MP ..... 46  
Poder ..... 33 (Anger of the Land) (Earth)  
Status ..... Mag+1 MaxHP-2% MaxMP+2%

.....  
Tupon Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	35000	Usar x2 Veces por Batalla
3	120000	Usar x3 Veces por Batalla
4	150000	Usar x4 Veces por Batalla
5	250000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Ancient Forest

MP ..... 160  
Poder ..... 110 (Disintegration) (Fire) (Ice) (Lightning) (Earth)  
Status ..... Mag+4 MagDef+4 MaxHP-10% MaxMP+15%

.....  
Master Summon Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

Permite usar todas las Invocaciones

Encontrar ... Darle el "Earth Harp" al viajero de Kalm

.....  
-----  
6.4.3 Materia de Comando (Amarilla)  
-----  
.....



Encontrar ... Cueva en la peninsula de Wutai

Notas ..... Es posible Imitar cualquier accion, la excepcion son los Limit Break de otros personajes. No se gastan MP u objetos al imitar las acciones que normamelmete lo harian.

.....  
Morph Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	Comando	EFEECTO
=====	=====	=====	=====
1	0	Morph	Convierte un enemigo en un Item, si lo mata
2	100000	---	

Encontrar ... Temple of the Ancients

Notas ..... Ataca muy debilmente, pero si mata al enemigo lo convierte en un Item predeterminado.

.....  
Sense Cuesta 1000 gil, Al maximo nivel se vende por 70000 gil  
=====

NIVEL	AP	Comando	EFEECTO
=====	=====	=====	=====
1	0	Sense	Muestra los: LV/HP/MP/Debilidades de un enemigo
2	40000	---	

Encontrar ... Cerca del Wall Market

Comprar ..... Kalm Town Junon

Notas ..... Tras usar este comando, si se pulsa SELECT en la batalla mostrara la cantidad de HP del enemigo.

.....  
Slash-All Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	Comando	EFEECTO
=====	=====	=====	=====
1	0	Slash-All	Ataca a todos los enemigos
2	130000	Flash	Mata a todos los enemigos
3	150000	---	

Encontrar ... Ancient Forest

.....  
Steal Cuesta 1200 gil, Al maximo nivel se vende por 84000 gil  
=====

NIVEL	AP	Comando	EFEECTO
=====	=====	=====	=====
1	0	Steal	Roba un Item a un Enemigo
2	40000	Mug	Roba y ataca al mismo tiempo
3	50000	---	



Permite usar los comandos:

- Steal
- Sense
- Throw
- Coin
- Morph
- Deathblow
- Manipulate
- Mime

Encontrar ... Darle el Earth Harp al viajero de Kalm

.....

-----

#### 6.4.4 Materia de Apoyo (Azul)

-----

.....

Added Cut Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====

NIVEL	AP	Efecto
=====	=====	=====
1	0	---
2	200000	---

Encontrar ... Great Glacier

Notas ..... Despues de la accion de la materia enlazada se ataca fisicamente

.....

Added Effect Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	---
2	100000	---

Encontrar ... Cave of the Gi

Notas ..... Al enlazar esta materia se adquiere el efecto que esta produzca, sea de ataque (en el arma), o de defensa (en la armadura). estas son las Materias que se pueden enlazar, con los efectos que poseen:

MATERIA	EFEECTO AÑADIDO
=====	=====

- Contain ..... Confusion, Stop, Petrify.
- Destruct ..... Death.
- Time ..... Slow, Stop.
- Bio ..... Poison.
- Transform ..... Frog, Small.
- Mystify ..... Confusion, Berserk.
- Seal ..... Sleep, Silence.



Odin ..... Death.  
Hades ..... Sleep, Poison, Confusion, Silence, Frog, Small.

Ejemplos:

1) (Added Effect)=(Bio)

>>>Si usas esta combinacion en un arma habra cierta posibilidad de envenenar a un enemigo cuando le ataques.

>>>Si usas esta combinacion en una armadura seras inmune a ser envenenado.

2) (Added Effect)=(Seal)

>>>Si usas esta combinacion en el arma podras causar los Status Sleep y Silence, sin importar si la materia aun no los tiene alguna de las magias "aprendida".

>>>Si usas esta combinacion en la armadura te proteges de los dos estados alterados, sin importar si no has aprendido el segundo.

.....  
All                                   Cuesta 20000 gil, Al maximo nivel se vende por 1400000 gil  
===

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	1500	Usar x2 Veces por Batalla
3	6000	Usar x3 Veces por Batalla
4	18000	Usar x4 Veces por Batalla
5	35000	Usar x5 Veces por Batalla

Equipado .... Red XIII

Encontrar ... Reactor No.5 Shinra HQ Cargo Ship Mt. Nibel

Notas ..... La magia de la materia enlazada afectara a todos los enemigos o todos en el grupo, o uno solo, usando el boton R1 para seleccionar los objetivos. Se puede usar el Multi-Link, por ejemplo:

(Fire)=(All) (All)=(Fire)

Tenemos cuatro ranuras y dos enlaces, Suponiendo que todas las materias estan en el Nivel 1 podras usar la habilidad (All) DOS veces. Si por ejemplo una de las materia All esta en el nivel 2 y la otra en el 1 puedes usar la habilidad 3 veces. Coloque las materias en ordenes distintos para que veas que no hay ninguna diferencia, el orden de los factores no altera el producto.

.....  
Counter                                   Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	30% De posibilidades de Contraatacar
2	20000	40% De posibilidades de Contraatacar

3	40000	60% De posibilidades de Contraatacar
4	60000	80% De posibilidades de Contraatacar
5	100000	100% De posibilidades de Contraatacar

Encontrar ... Northern Crater y las Carreras de Chocobo

Notas ..... Cuando te ataque habra cierta posibilidad de contraatacar automaticamente con la materia enlazada.

.....  
 Elemental Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Reduce el daño del elemento enlazado a la mitad
2	10000	Anula el daño del elemento enlazado
3	40000	Absorbe el daño del elemento enlazado
4	80000	---

Encontrar ... Shinra HQ Mt. Nibel

Notas ..... Si se enlaza en las armaduras se obtienen las defensas que aparecen mas arriba. Si se enlaza en un arma se adhiere el elemento en el ataque, por ejemplo si se enlaza:

(Elemental)=(Ice)

Se le hara mas daño a los enemigos debiles al elemento Ice.

Estas son las materias compatibles con Elemental, con su respectivo elemento:

MATERIA	ELEMENTO AÑADIDO
=====	=====
Fire	Fire
Ifrit	Fire
Phoenix	Fire
Ice	Ice
Shiva	Ice
Bolt	Lightning
Ramuh	Lightning
Poison	Bio
Gravity	Gravity
Leviathian	Water
Chocobo	Wind
Tupon	Wind
Alexander	Holy
Todos los Demas	No-elemental

.....  
 Final Attack Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	20000	Usar x2 Veces por Batalla
3	40000	Usar x3 Veces por Batalla

4	80000	Usar x4 Veces por Batalla
5	160000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Batalla en el Gold Saucer

Notas ..... Al moriri el personaje se usa la materia enlazada.

.....  
 HP Absorb Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP
=====	=====
1	0
2	100000

Encontrar ... Wutai

Notas ..... 1/10 del daño causado con la materia enlazada es recuperado en el HP.

.....  
 Magic Counter Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	30% De posibilidades de Contraataque
2	20000	40% De posibilidades de Contraataque
3	40000	60% De posibilidades de Contraataque
4	80000	80% De posibilidades de Contraataque
5	300000	100% De posibilidades de Contraataque

Encontrar ... Northern Crater y Carreras de Chocobo

Notas ..... Al ser atacado, el personaje contraataca con la magia o invocacion enlazada.

.....  
 MP Absorb Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP
=====	=====
1	0
2	100000

Encontrar ... Wutai

Notas ..... 1/100 del daño causado con la materia enlazada es recuperado en el MP.

.....  
 MP Turbo Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Efecto y costo del MP aumenta un 10%
2	10000	Efecto y costo del MP aumenta un 20%
3	30000	Efecto y costo del MP aumenta un 30%

4	60000	Efecto y costo del MP aumenta un 40%
5	120000	Efecto y costo del MP aumenta un 50%

Encontrar ... Crater Mako

Notas ..... Aumenta el poder de la materia enlazada en cierto porcentaje, pero tambien aumenta el costo del MP necesario para usar la magia o invocacion.

.....  
 Quadra Magic Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Vez por Batalla
2	40000	Usar x2 Veces por Batalla
3	80000	Usar x3 Veces por Batalla
4	120000	Usar x4 Veces por Batalla
5	200000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Cueva dercana a Mideel, se requiere de un Chocobo Azul/Negro o Dorado.

Notas ..... La magia es usada cuatro veces a la vez.

.....  
 Sneak Attack Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	20% de Posibilidades
2	20000	35% de Posibilidades
3	60000	50% de Posibilidades
4	100000	65% de Posibilidades
5	150000	80% de Posibilidades

Encontrar ... Carreras de Chocobos

Notas ..... Aumenta la posibilidad de usar la materia al comenzar la batalla.

.....  
 Steal as well Al maximo nivel se vende por 1 gil  
 =====

NIVEL	AP
=====	=====
1	0
2	200000

Encontrar ... Wutai Da-chao Statues

Notas ..... Al usar la materia enlazada se intenta robar al mismo tiempo.

.....  
Chocobo Lure Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Aumenta la posibilidad de encontrar Chocobos en un 20%
2	3000	Aumenta la posibilidad de encontrar Chocobos en un 40%
3	10000	Aumenta la posibilidad de encontrar Chocobos en un 80%
4	30000	---

Comprar ..... Chocobo Farm (CD1)  
Encontrar ... Chocobo Farm (CD2)  
Status ..... Luck +1  
Notas ..... Da la posibilidad de encontrar Chocobos en las huellas de Chocobo. Solo se puede comprar una materia en todo el Juego, y la segunda esta en el CD2.

.....  
Counter Attack Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	30% De posibilidades de Contraataque
2	10000	40% De posibilidades de Contraataque
3	20000	60% De posibilidades de Contraataque
4	50000	80% De posibilidades de Contraataque
5	100000	100% De posibilidades de Contraataque

Encontrar ... Mt. Nibel  
Notas ..... Responder con un ataque fisico al ser atacado.

.....  
Cover Cuesta 1000 gil, Al maximo nivel se vende por 70000 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	20% de Intencion de Cubrir
2	2000	40% de Intencion de Cubrir
3	10000	60% de Intencion de Cubrir
4	25000	80% de Intencion de Cubrir
5	40000	100% de Intencion de Cubrir

Encontrar ... Sector 5 Slums  
Status ..... Vitality +1  
Notas ..... Quien tenga esta materia equipadada intentara recibir los ataques del enemigo.

.....  
Enemy Away Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
-------	----	---------

=====	=====	=====
1	0	1/2 de batallas Aleatorias
2	10000	1/4 de batallas Aleatorias
3	50000	---

Encontrar ... Carreras de Chocobos

Status ..... Luck +1

Notas ..... Disminuye la posibilidad de encuentros aleatorios.

.....  
 Enemy Lure Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	1.5 veces mas de batallas Aleatorias
2	10000	2 veces mas de batallas Aleatorias
3	50000	---

Comprar ... Battle Square at Gold Saucer

Status .... Luck -1

Notas ..... Aumenta la posibilidad de encuentros aleatorios.

.....  
 EXP Plus Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	1.5 veces mas de EXP por Batalla
2	60000	2 veces mas de EXP por Batalla
3	150000	---

Comprar ... Golden Saucer

Status .... Luck +1

Notas ..... Aumenta la cantidad de Experiencia obtenida.

.....  
 Gil Plus Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	1.5 veces mas de Gil por Batalla
2	80000	2 veces mas de Gil por Batalla
3	150000	---

Comprar ... Golden Saucer

Status .... Luck +1

Notas ..... Aumenta la cantidad de Giles obtenidos.

.....  
 HP<->MP Al maximo nivel se vende por 1 gil

=====



=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	16% De posibilidades de "pre-emptive"
2	8000	22% De posibilidades de "pre-emptive"
3	20000	28% De posibilidades de "pre-emptive"
4	40000	34% De posibilidades de "pre-emptive"
5	80000	48% De posibilidades de "pre-emptive"

Comprar ... Gold Saucer

Status .... Dexterity +2

Notas ..... Aumenta las posibilidades de atacar primero.

.....  
Magic Plus Al maximo nivel se vende por 1400000 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Magic +10%
2	10000	Magic +20%
3	20000	Magic +30%
4	30000	Magic +40%
5	50000	Magic +50%

Encontrar ... Corral Valley Cave

Notas ..... Aumenta el Status Magic.

.....  
Mega All Al maximo nivel se vende por 1 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Usar x1 Veces por Batalla
2	20000	Usar x2 Veces por Batalla
3	40000	Usar x3 Veces por Batalla
4	80000	Usar x4 Veces por Batalla
5	160000	Usar x5 Veces por Batalla

Encontrar ... Northern Crater

Notas ..... Permite atacar a todos los oponentes con los comandos Attack,  
Steal, Sense, etc...

.....  
MP Plus Cuesta 8000 gil, Al maximo nivel se vende por 560000 gil  
=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	MaxMP +10%
2	10000	MaxMP +20%
3	20000	MaxMP +30%
4	30000	MaxMP +40%
5	50000	MaxMP +50%



Comprar ... Cosmo Canyon

Notas ..... Aumenta el MP en cierto porcentaje, se pueden equipar varias materias al tiempo.

.....  
Speed Plus Al maximo nivel se vende por 1400000 gil

=====

NIVEL	AP	EFEECTO
=====	=====	=====
1	0	Dexterity +10%
2	15000	Dexterity +20%
3	30000	Dexterity +30%
4	60000	Dexterity +40%
5	100000	Dexterity +50%

Comprar ... Gold Saucer

Notas ..... Aumenta el Status Speed.

-----  
6.5 Lista de Enemy Skill  
-----

Los Enemy Skill son habilidades y magias que usan algunos enemigos y los personajes las pueden aprender cuando tienen equipada una materia de comando "Enemy Skill". Algunos de estos hechizos son beneficos, por lo que los enemigos normalmente no los usan en contra de los personajes, asi que es indispensable poseer una materia amarilla "Manipulate", para poder aprender dichas magias.

Al aprender el Enemy Skill es necesario ganar la batalla, si escapas no obtendras el hechizo aprendido. Tambien puedes aprender habilidades en varias materias Enemy Skill al mismo tiempo, pero si ya poses la habilidad que quieres aprender en uno de las materias y en otra no, no aprenderas el Enemy Skill, para evitar este problema solo equipa las materia que no posean el hechizo que quieres obtener.

Puedes encontrar en total 4 materias Enemy Skill:

- Shinra HQ
- Junon
- Forgotten City
- Chocobo Sage's house

.....  
Frog Song

Costo ..... 5 MP

Efecto .... (Sleep + Toad)

Enemigo ... (Touch Me) Jungla de Gongaga.

Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
L4 Suicide

Costo ..... 10 MP

Efecto .... (Mini + Daño Fisico Critico)

Enemigo ... Mu (Chocobo Farm) Trickplay (Icicle y Forgotten City CD2)

.....  
Magic Hammer

Costo ..... 3 MP  
Efecto .... Roba 100 MP a un enemigo.  
Enemigo ... Razor Weed (Wutai Area, Wutai Da-chao Statue)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
White Wind

Costo ..... 34 MP  
Efecto .... Restaura el total de HP actual de quien usa la habilidad en todos los objetivos, ademas de curar algunos estados alterados. Cuando se usa contra Zombies se causa daño y algunos estados alterados dañinos.  
  
Enemigo ... Zemzelett (Junon Area)  
Notas ..... El enemigo debe ser manipulado.

.....  
Big Guard

Costo ..... 56 MP  
Efecto .... Usa (Barrier + MBarrier + Haste) en todos los personajes.  
Enemigo ... Beach Plug (Corel y Gold Saucer en la costa)  
Notas ..... El enemigo debe ser manipulado.

.....  
Angel Whisper

Costo ..... 50 MP  
Efecto .... Establece el HP de un personaje es un numero determinado, puede curar o herir, por ejemplo, si un personaje tiene 9000 HP y es "Curado" por esta habilidad por 8000 HP, en lugar de curar al personaje se le baja el HP a 8000, por eso es poco recomendable. Aplicado a un enemigo solo lo cura.  
  
Enemigo ... Pollensalta (Northern Cave)  
Notas ..... El enemigo debe ser manipulado.

.....  
Dragon Force

Costo ..... 19 MP  
Efecto .... Aumenta la Defensa Fisica y la Defensa Magica.  
Enemigo ... Dark Dragon (Inside Northern Cave)  
Notas ..... El enemigo debe ser manipulado.

.....  
Death Force

Costo ..... 3 MP  
Efecto .... Quien lo usa se vuelve inmune a hechizos de Muerte instantanea.  
Enemigo ... Adamantaimai (Wutai area)  
Notas ..... El enemigo debe ser manipulado. Ademas, solo se encuentra en la costa.

.....  
Flame Thrower

Costo ..... 10 MP  
Efecto .... Fire-based damage to one target.  
Enemigo ... Ark Dragon (Mythril Mine), Dragon (Mt. Nibel)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Laser

Costo ..... 10 MP  
Efecto .... Igual Efecto a "Demi2" en un objetivo.  
Enemigo ... Death Claw (Corel Prison), Dark Dragon (Northern Cave).  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Matra Magic

Costo ..... 8 MP  
Efecto .... Non-elemental damage to all targets.  
Enemigo ... Sweeper Custom (Midgar Area), Bullmotor (Corel Prison),  
Death Machine (Junon)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Bad Breath

Costo ..... 58 MP  
Efecto .... Inflige Poison/Confu/Sleepel/Silence/Small/Frog en los enemigos.  
Enemigo ... Malboro (Gaea's Cliff, Northern Cave)  
Notas ..... Es recomendable equipar un "Ribbon" antes de enfrentar al Malboro.

.....  
Beta

Costo ..... 35 MP  
Efecto .... Ataque de fuego muy fuerte en todos los objetivos.  
Enemigo ... Midgar Zolom (Pantano cerca de la granja de los Chocobos)

.....  
Aqualung

Costo ..... 34 MP  
Efecto .... Ataque de agua muy fuerte en todos los objetivos.  
Enemigo ... Harpy (Corel Desert), Jenova\*LIFE (Water Altar), Serpent (Gelnika)  
Notas ..... "Harpy" puede ser manipulado.

.....  
Trine

Costo ..... 20 MP  
Efecto .... Ataque electrico muy fuerte en todos los objetivos.  
Enemigo ... Materia Keeper (Mt. Nibel), Stilva (Gaea's Cliff), Godo (Pagoda)  
Notas ..... "Stilva" puede ser manipulado.

.....  
Magic Breath

Costo ..... 75 MP  
Efecto .... Magia tri-elemental (Fuego/Hielo/Electricidad) en los enemigos.  
Enemigo ... Stilva (Gaea's Cliff), Parasite (Northern Cave)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
?????

Costo ..... 3 MP  
Efecto .... El daño causado es la diferencia entre el HP maximo y el HP actual  
de quien usa la habilidad. Es un ataque fisico.  
Enemigo ... Jersey (Shinra Mansion), Behemoth (Sector 8, Underground)  
Notas ..... El "Jersey" no usa esta habilidad si es atacado previamente.

.....  
Goblin Punch

Costo ..... 0 MP

Efecto .... Daño No-elemental a un objetivo.  
Enemigo ... Goblin (Goblin Island)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Chocobuckle

Costo ..... 0 MP  
Efecto .... Daño equivalente al numero de veces que has escapado de las batallas. Puede llegar a 9999. Es un ataque fisico.  
Enemigo ... Chocobos en nivel multiplo de 4 (16, 20, etc...) (Chocobo Farm)  
Notas ..... Primero le arrojas unas "Mimett Greens" al Chocobo luego usa la habilidad "L4 Suicide" en el. entonces te atacara con "Chocobunkle".

.....  
L5 Death

Costo ..... 22 MP  
Efecto .... Muerte instantanea a enemigos en nivel multiplo de 5.  
Enemigo ... Parasite (Northern Cave)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Death Sentence

Costo ..... 10 MP  
Efecto .... Casts "Death" in 60 seconds.  
Enemigo ... Sneaky Step (Cave of the Gi), Boundfat (Corral Valley, Forgotten City CD 2, Corral Valley Cave)  
Notas .... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Roulette

Costo ..... 6 MP  
Efecto .... Mata un objetivo aleatorio, amigo o enemigo.  
Enemigo ... Death Dealer (Northern Cave)  
Notas ..... No es necesario, pero el enemigo puede ser manipulado.

.....  
Shadow Flare

Costo ..... 100 MP  
Efecto .... Non-elemental damage to one target.  
Enemigo ... Ultima Weapon (Batalla final cerca del Cosmo Canyon), Dragon Zombie (Northern Cave), Safer\*Sephiroth (Northern Crater)  
Notas ..... Ultima Weapon lo usa como ataque final.

.....  
Pandora's Box

Costo ..... 110 MP  
Efecto .... Daña a todos los objetivos.  
Enemigo ... Dragon Zombie (Inside Northern Cave).

=====  
7.0 VII~LIMITES~VII  
=====

Los ataques limite, o "Limit Break", son habilidades propias de los personajes de Final Fantasy VII. Cada personaje tiene sus propios "Limites", y para poder usarlos la barra de limite se debe llenar, esta se llena cada vez que el personaje recibe algun tipo de daño. Eventualmente la barra se llena (Llega al "Limite"), y el comando "Limit" aparece para reemplazar el de "Attack".

Generalmente los ataques limite son ataques muy poderosos, que marcan la diferencia en las batallas, mientras otros son beneficos y ayudan de alguna manera al grupo.

---

## 7.1 Lista de Limites

---

Estos son los limites de los personajes, junto a la condicion necesaria para aprender el limite siguiente:

### Cloud Strife

=====

Limit 1/1: Braver ..... Usar el Limite (1/1) 8 veces.  
Limit 1/2: Cross-Slash ..... Haber eliminado 120 enemigos.  
Limit 2/1: Blade Beam ..... Usar el Limite (2/1) 7 veces.  
Limit 2/2: Climhazzard ..... Haber eliminado 320 enemigos.  
Limit 3/1: Meteorain ..... Usar el Limite (3/1) 6 veces.  
Limit 3/2: Finishing Touch ..... Usar el Item (Omnislash) en Cloud.  
Limit 4/1: Omnislash

### Barret Wallace

=====

Limit 1/1: Big Shot ..... Usar el Limite (1/1) 9 veces.  
Limit 1/2: Mind Blow ..... Haber eliminado 80 enemigos.  
Limit 2/1: Grenade Bomb ..... Usar el Limite (2/1) 8 veces.  
Limit 2/2: Hammerblow ..... Haber eliminado 160 enemigos.  
Limit 3/1: Satellite Beam ..... Usar el Limite (3/1) 6 veces.  
Limit 3/2: Ungermax ..... Usar el Item (Catastrophe) en Barret.  
Limit 4/1: Catastrophe

### Tifa Lockheart

=====

Limit 1/1: Beat Rush ..... Usar el Limite (1/1) 9 veces.  
Limit 1/2: Somersault ..... Haber eliminado 96 enemigos.  
Limit 2/1: Water Kick ..... Usar el Limite (2/1) 7 veces.  
Limit 2/2: Meteodrive ..... Haber eliminado 192 enemigos.  
Limit 3/1: Dolphin Blow ..... Usar el Limite (3/1) 6 veces.  
Limit 3/2: Meteor Strike ..... Usar el Item (Final Heaven) en Tifa.  
Limit 4/1: Final Heaven

### Aeris Gainsborough

=====

Limit 1/1: Healing Wind ..... Usar el Limite (1/1) 8 veces.  
Limit 1/2: Seal Evil ..... Haber eliminado 80 enemigos.  
Limit 2/1: Breath of the Earth ... Usar el Limite (2/1) 6 veces.  
Limit 2/2: Fury Brand ..... Haber eliminado 160 enemigos.  
Limit 3/1: Planet Protector ..... Usar el Limite (3/1) 5 veces.  
Limit 3/2: Pulse of Life ..... Usar el Item (Great Gospel) en Aeris.  
Limit 4/1: Great Gospel

### Red XIII

=====

Limit 1/1: Sled Fang ..... Usar el Limite (1/1) 8 veces.

Limit 1/2: Lunatic High ..... Haber eliminado 72 enemigos.  
Limit 2/1: Blood Fang ..... Usar el Limite (2/1) 7 veces.  
Limit 2/2: Stardust Ray ..... Haber eliminado 144 enemigos.  
Limit 3/1: Howling Moon ..... Usar el Limite (3/1) 6 veces.  
Limit 3/2: Earth Rave ..... Usar el Item (Cosmos Memory) en Red XIII.  
Limit 4/1: Cosmos Memory

Yuffie Kisaragi

=====

Limit 1/1: Greased Lightning ..... Usar el Limite (1/1) 8 veces.  
Limit 1/2: Clear Tranquil ..... Haber eliminado 64 enemigos.  
Limit 2/1: Landscaper ..... Usar el Limite (2/1) 7 veces.  
Limit 2/2: Bloodfest ..... Haber eliminado 128 enemigos.  
Limit 3/1: Gauntlet ..... Usar el Limite (3/1) 6 veces.  
Limit 3/2: Doom of the Living .... Usar el Item (All Creation) en Red XIII.  
Limit 4/1: All Creation

Cait Sith

=====

Limit 1/1: Dice ..... Haber eliminado 40 enemigos.  
Limit 2/1: Slots

Vincent Valentine

=====

Limit 1/1: Galiant Beast ..... Haber eliminado 40 enemigos.  
Limit 2/1: Death Gigas ..... Haber eliminado 96 enemigos.  
Limit 3/1: Hellmasker ..... Usar el Item (Chaos) en Vincent.  
Limit 4/1: Chaos

Cid Highwind

=====

Limit 1/1: Boost Jump ..... Usar el Limite (1/1) 7 veces.  
Limit 1/2: Dynamite ..... Haber eliminado 60 enemigos.  
Limit 2/1: Hyper Jump ..... Usar el Limite (2/1) 6 veces.  
Limit 2/2: Dragon ..... Haber eliminado 136 enemigos.  
Limit 3/1: Dragon Dive ..... Usar el Limite (3/1) 5 veces.  
Limit 3/2: Big Brawl ..... Usar el Item (Highwing) en Cid.  
Limit 4/1: Highwind

-----  
7.2 Efectos de los Limites  
-----

Cloud Strife

=====

Limit 1/1: Braver ..... Ataque x 3 veces el Normal a un Enemigo.  
Limit 1/2: Cross-Slash ..... Ataque x 3.25 veces el Normal a un Enemigo,  
Puede paralizar al enemigo.  
Limit 2/1: Blade Beam ..... Ataque x 3.5 veces el Normal a un Enemigo.  
Limit 2/2: Climhazard ..... Ataque x 4.375 veces el Normal a un Enemigo.  
Limit 3/1: Meteorain ..... Ataque x 1.625 veces el Normal a un Enemigo,  
se repite 6 veces ( $1.1625 * 6 = 6,975$ ).  
Limit 3/2: Finishing Touch ..... Ataque x 3.125 veces el Normal a todos los  
Enemigos, ademas de muerte instantanea  
algunas veces.

Limit 4/1: Omnislash ..... Ataque x 0.75 veces el Normal a todos los enemigos, se repite 15 veces (0.75 \* 15 = 11,25).

#### Barret Wallace

=====

Limit 1/1: Big Shot ..... Ataque x 3.25 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 1/2: Mind Blow ..... Ataque dirigido al MP del Enemigo.

Limit 2/1: Grenade Bomb ..... Ataque x 3.375 veces el Normal a todos los Enemigos.

Limit 2/2: Hammerblow ..... Mata un Enemigo si no es inmune.

Limit 3/1: Satellite Beam ..... Ataque x 2.1875 veces el Normal a todos los Enemigos. Es un Ataque critico.

Limit 3/2: Ungermax ..... Ataque x 0.5 veces el Normal a un Enemigo, se repite 18 veces (0.5 \* 18 = 9).

Limit 4/1: Catastrophe ..... Ataque x 1.25 veces el Normal a un Enemigo, se repite 18 veces (1.25 \* 10 = 12.5).

#### Tifa Lockheart

=====

Limit 1/1: Beat Rush ..... Ataque x 1.25 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 1/2: Somersault ..... Ataque x 1.375 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 2/1: Water Kick ..... Ataque x 1.5 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 2/2: Meteodrive ..... Ataque x 1.625 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 3/1: Dolphin Blow ..... Ataque x 1.75 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 3/2: Meteor Strike ..... Ataque x 1.875 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 4/1: Final Heaven ..... Ataque x 2.625 veces el Normal a un Enemigo.

#### Aeris Gainsborough

=====

Limit 1/1: Healing Wind ..... Cura a todos 1/2 el maximo del HP.

Limit 1/2: Seal Evil ..... (Stop + Silence) a un enemigo.

Limit 2/1: Breath of the Earth ... Cura estados alterados.

Limit 2/2: Fury Brand ..... Llena las barras de Limite de todos.

Limit 3/1: Planet Protector ..... usa el efecto "Peerless" en el grupo.

Limit 3/2: Pulse of Life ..... (Full-Cure + Life2) en el grupo.

Limit 4/1: Great Gospel ..... (Full-Cure + Peerless) en el grupo.

#### Red XIII

=====

Limit 1/1: Sled Fang ..... Ataque x 3 veces el Normal a un Enemigo.

Limit 1/2: Lunatic High ..... Haste en el grupo y +50% de Defensa por personaje vivo, maximo 100%.

Limit 2/1: Blood Fang ..... Ataque x 1.25 veces el Normal a un Enemigo, roba HP y MP.

Limit 2/2: Stardust Ray ..... Ataque x 0.625 veces el Normal a un Enemigo, se repite 10 veces (0.625 \* 10 = 6.25).

Limit 3/1: Howling Moon ..... (Haste + Berserk +60%Atk) en Red XIII.

Limit 3/2: Earth Rave ..... Ataque x 0.875 veces el Normal a un Enemigo, se repite 5 veces (0.875 \* 5 = 4.25).

Limit 4/1: Cosmos Memory ..... Ataque x 7.8125 veces el Normal a todos los Enemigos.

#### Yuffie Kisaragi

=====

Limit 1/1: Greased Lightning ..... Ataque x 3.125 veces el Normal a un Enemigo.  
Limit 1/2: Clear Tranquil ..... Cura a todos 1/2 el maximo del HP.  
Limit 2/1: Landscaper ..... Ataque x 3 veces el Normal a todos los  
Enemigos. Elemento tierra.  
Limit 2/2: Bloodfest ..... Ataque x 0.625 veces el Normal a un Enemigo,  
se repite 10 veces (0.625 \* 10 = 6.25).  
Limit 3/1: Gauntlet ..... Ataque x 1.75 veces el Normal a todos los  
Enemigos. Ignora la defensa y es critico.  
Limit 3/2: Doom of the Living .... Ataque x 0.625 veces el Normal a un Enemigo,  
se repite 15 veces (0.625 \* 15 = 9.375).  
Limit 4/1: All Creation ..... Ataque x 8 veces el Normal a todos los  
Enemigos.

#### Cid Highwind

=====

Limit 1/1: Boost Jump ..... Ataque x 3.25 veces el Normal a un Enemigo.  
Limit 1/2: Dynamite ..... Ataque x 2.25 veces el Normal a todos los  
Enemigos.  
Limit 2/1: Hyper Jump ..... Ataque x 3.5 veces el Normal a un Enemigo.  
Mata un Enemigo si no es inmune.  
Limit 2/2: Dragon ..... Ataque x 1.25 veces el Normal a un Enemigo.  
Roba HP y MP.  
Limit 3/1: Dragon Dive ..... Ataque x 1.4375 veces el Normal a un  
Enemigo, se repite 6 veces  
(1.4375 \* 6 = 8.625). Puede causar muerte.  
Limit 3/2: Big Brawl ..... Ataque x 1.125 veces el Normal a un  
Enemigo, se repite 8 veces  
(1.125 \* 8 = 9).  
Limit 4/1: Highwind ..... Ataque x 0.6875 veces el Normal a un  
Enemigo, se repite 18 veces  
(0.6875 \* 18 = 12.375).

#### Vincent Valentine

=====

##### Limit 1/1: Galiant Beast:

Berserk Dance ... Ataque x 1.5 veces el Normal a un Enemigo.  
Beast Flare ..... Ataque x 1.75 veces el Normal a todos los enemigos.  
Elemento Fuego.  
Status..... +50%Dex 130%MaxHP +20%Evasion

##### Limit 2/1: Death Gigas:

Gigadunk .... Ataque x 1.625 veces el Normal a un Enemigo.  
Live Wire ... Ataque x 1.375 veces el Normal a todos los enemigos. Elemento  
Electro.  
Status ..... -70%MDef -20%Dex 200%Max HP +50%Def

##### Limit 3/1: Hellmasker:

Splattercombo ... Ataque x 0.5 veces el Normal a un Enemigo, se repite 5  
veces, (0.5 \* 5 = 2.5).  
Nightmare ..... Causa: Sleep, Poison, Confusion, Frog, Small.  
Status ..... +50%Def +50%Evasion

##### Limit 4/1: Chaos:

Chaos Saber ... Ataque x 2.5 veces el Normal a todos los Enemigos.



Satan Slam .... Ataque x 5.625 veces el Normal a todos los Enemigos. Puede causar muerte instantanea.

Status ..... +100%MDef +100%Def

Cait Sith

=====

Limit 1/1: Dice ..... {COMPLETAR!}

Limit 2/1: Slots ..... {COMPLETAR!}

=====  
8.0 VIII~SECCION FINAL~VIII  
=====

-----  
--Creditos--  
-----

- Primero y principal a SQUARESOFT por tantos y tan maravillosos juegos.
- A SONY por la PSone, la consola mas vendida de todos los tiempos.
- A GameFAQS por interesarse en guias de idiomas diferentes al Ingles.
- A Lord Zero, por inspirarme a escribir FAQs. :P
- A lCyrusl, futuro escritor de FAQs, por instarme a terminar el FAQ mas de una vez...
- A CJayC, por publicar mis guias y mantener GameFAQs.
- A la Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/>).
- A los que leen y usan mis guias, si ellos esto no tendria ningun sentido.
- A mi, por supuesto, por recolectar la informacion y escribir este documento, con la unica finalidad de ayudar al los fans de Final Fantasy de habla hispana.
- Tu? enviame algo que mejore mi guia como tips, preguntas para el FAQ, errores de ortografia que encuentres, errores en la guia, secretos y curiosidades que conozcas y no aparezcan aca para que tengas todo el credito.

-----  
--Creditos del Juego--  
-----

=====  
| Producer.....Hironobu Sakaguchi |  
| Director.....Yoshinori Kitase |  
| Music Composer.....Nobuo Uematsu |  
| Main Programmer.....Ken Narita |  
| Character Director & Battle Visual Director.....Tetsuya Nomura |  
| Art Director.....Yusuke Naora |  
| Image Illustrator.....Yoshitaka Amano |  
| CG Supervisor.....Kazuyuki Hashimoto |  
| Movie Director.....Motonori Sakakibara |  
| Character Modeling Director.....Tomohiro Kayano |  
| Battle Effect Director.....Hirokatsu Sasaki |  
| Special Magic Effect Director.....Shintaro Takai |  
| Battle Stage Director.....Akira Fujii |  
| Outside Contractor Coordinator.....Hiroyoshi Hamada |  
| Graphic Outside Contractor Art Director.....Hitoshi Sasaki |  
| Animation Director.....Hidetoshi Omori |  
| Battle Plan Director.....Matsumura Yasushi |  
| Map Plan Director.....Hidetoshi Kezuka |  
| Map Plan Co Directors.....Takeshi Endo |  
| Map Plan Co Directors.....Motoharu Tanaka |  
| Map Plan Co Directors.....Masto Yagi |  
=====

| Main Character Modeler.....Hiroshi Arai |  
| Battle Programmer.....Hiroshi Harata |  
| Character Programmer.....Hiroshi Kawai |  
| CD & Movie Programmer.....Shun Moriya |  
| Sound Programmer.....Minoru Akao |  
| Sound Engineer.....Eijii Nakamura |  
| MA & Recording Engineer.....Kenji Nagashima |  
| Story By.....Kazushige Nojima |  
| Story By.....Yoshinori Kitase |  
| Based on the Story By.....Hironobu Sakaguchi |  
| Based on the Story By.....Tetsuya Nomura |  
| Executive Producers.....Tetsuo Mizuno |  
| Executive Producers.....Tomoyuki Takechi |  
=====

-----  
--Cosas Legales--  
-----

Sientete libre de publicar mi guia en tu pagina, pero asegurate de cumplir los siguientes requisitos que nos evitaran problemas:

- Enviarme un e-mail con la direccion de tu pagina.
- No hacerle ningun cambio a la guia.
- Acreditarme como creador de la guia.
- Actualizar la guia cada vez que haya un nueva version.

Por el momento las unicas paginas con permiso para tener mi guia son:

- GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- GameSpot <http://www.gamespot.com>
- Neoseeker <https://www.neoseeker.com>
- IGN <http://www.ign.com>
- MyCheats <http://www.mycheats.com>
- 1UP <http://www.1up.com>
- Nacion Arcade <http://www.nacionarcade.net>

Por supuesto, la ultima version siempre la encontraras en GameFAQS.

"Sony PSone" es Marca Registrada de Sony SCEA.  
"Sony PlayStation" es Marca Registrada de Sony SCEA.  
"Final Fantasy" es Marca Registrada de Squaresoft Inc.

-----  
--Contacto y Colaboraciones--  
-----

Mi e-mail: ragnarok540@gmail.com  
Mi MSN: n.o.v.a.5.4.0@hotmail.com

Si crees que falta algo en la guia o algo no esta lo suficientemente claro sientete libre de enviarme un mail, trato de responder lo antes posible pero por favor paciencia! Tambien puedes colaborar enviando tu opinion sobre la guia o tambien con preguntas para el FAQ, Tips, Secretos, o cualquier otra cosa que mejore esta guia. Recuerda colocar el nombre del juego en el asunto del mail.

-----  
--Versiones--  
-----

Version 1.20 -Lista de Enemy Skill.  
-Limites.  
-Primera version Publicada  
-01/01/2007  
-250 KB de tamaño.

Version 1.10 -Lista de Items.  
-Lista de Magias.  
-Lista de Materias.  
-Lista de Equipo.  
-Lista de Key Items  
-20/12/2006  
-231 KB de tamaño.

Version 1.00 -WALKTROUGH FINALIZADO!!!  
-17/12/2006  
-152 KB de tamaño.

Version 0.75 -Completados los primeros 26 Capitulo.  
-16/12/2006  
-141 KB de tamaño.

Version 0.65 -Completados los primeros 20 Capitulo.  
-Completada seccion de sistema de juego.  
-11/12/2006  
-118 KB de tamaño.

Version 0.50 -Completados los primeros 15 Capitulo.  
-28/11/2006  
-75 KB de tamaño.

Version 0.35 -Completados los primeros 10 Capitulo.  
-24/09/2006  
-56 KB de tamaño.

Version 0.20 -Completados los primeros 5 Capitulo  
-Completada la seccion de Personajes Principales.  
-26/08/2006  
-34 KB de tamaño.

Version 0.10 -Completado el Formato.  
-Completada la Tabla de Contenidos.  
-Secciones 2 y 6 Completadas.  
-Comienzan algunas secciones.  
-19/06/2006  
-25 KB de tamaño.

Version 0.00 -Primera Intencion de escribir la Guia  
-2004 a 2005.

-----  
--Falta por Hacer--  
-----

Secciones:

-Glosario.  
-Chocobos.  
-Elementos.  
-Gold Saucer Mini-Games.  
-Forrest of the Ancient.

