Final Fantasy VII FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Fox McSquall

Updated to v1.0 on Oct 18, 2006

```
 _____________________________________________________________________________
/                                                                             \
|                                                                             |
|                                                                             |
|                      FINAL FANTASY VII - DETONADO / FAQ                     |
|                              BY: FOX McSQUALL                               |
|                                                                             |
|                                                              Versão: 1.0    |
\_____________________________________________________________________________/

[ATENÇÃO]    - Caso você seja um webmaster e deseje utilizar este FAQ no seu
               site, sinta-se livre em publicá-lo, contanto que você não altere
               este arquivo sob nenhuma cirustância, e que você me dê créditos
               sobre este detonado!

[OBSERVAÇÃO] - Caso você tenha alguma dúvida sobre o jogo Final Fantasy VII e
               queira esclarecê-la; ou então quer reportar um erro no detonado,
               me mande um e-mail! Porém, ponha no "assunto" do e-mail uma
               palavra que me faça identificá-lo como sendo relacionado a este
               FAQ, como por exemplo "FAQ de FF7 - dúvida", "Dúvida no seu
               Detonado de FF7", etc... Não me mande nenhum anexo, ou eu
               ignorarei completamente sua mensagem!!
               Meu e-mail é: monomate2@yahoo.com

o~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~o
|                                                                             |
|                                 00. ÍNDICE                                  |
|                                                                     [INDC] |
o~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~o

     #- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -#
     |        DICA: PARA ACHAR A SESSÃO DESEJADA MAIS FACILMENTE,            |
     |         APERTE "Ctrl + F" E DIGITE UM DOS CÓDIGOS ABAIXO:            |
     #- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -#


Sessão/subsessão                                                     Código

00. ÍNDICE ..............................................................[INDC]
01. DETONADO .............................................................[DTND]
    01 Mako Reactor #1 ..................................................[MKO1]
    02 Sector 7 Slums ...................................................[7SLM]
    03 Mako Reactor #5 ..................................................[MKO5]
    04 Sector 5 Slums ...................................................[5SLM]
    05 Wall Market ......................................................[WMRK]
    06 Sewers, Train Graveyard, e a destruição do Sector 7 ..............[SWRS]
    07 Shinra Building ..................................................[BDNG]
    08 Kalm Town ........................................................[KALM]
    09 Grasslands Area ..................................................[GRAS]
    10 Junon Area .......................................................[JNN1]
    11 Shinra Boat & Costa del Sol ......................................[CSOL]
    12 Mt. Corel ........................................................[CRL1]
```

13 Gold Saucer .....[GOLD]
14 Gongaga Area .....[GONG]
15 Cosmo Canyon .....[COSM]
16 Nibelhein .....[NBHN]
17 Mt. Nibel .....[NBEL]
18 Rocket Town .....[RKT1]
19 Wutai Area (QUEST OPCIONAL) .....[WTAI]
20 Em busca da Keystone .....[KSTN]
21 Temple of the Ancients .....[TANC]
22 Bone Village e a Sleeping Forest .....[BONE]
23 Forgotten City .....[FGTN]
24 Corral Valley .....[CRRL]
25 Icicle Inn & Great Glacier .....[GGLA]
26 Gaea's Cliff .....[GAEA]
27 Whrillwind Maze .....[MAZE]
28 Junon (2ª visita) .....[JNN2]
29 Mideel .....[MDEL]
30 Mt. Corel (2ª visita) .....[CRL2]
31 Condor Fort (2ª visita) .....[FORT]
32 Junon (3ª visita) .....[JNN3]
33 Rocket Town (2ª visita) .....[RKT2]
34 O segredo dos Ancients .....[SANC]
35 Gelnika (QUEST OPCIONAL) .....[GLNK]
36 Enfrentando Ultimate Weapon (QUEST OPCIONAL) .....[ULTM]
37 Forest of the Ancients (QUEST OPCIONAL) .....[FANC]
38 Midgar: Sister Ray Quest .....[SRAY]
39 Northern Crater: A Caça aos Últimos Itens & Materias .....[NCRT]
40 Criando chocobos (QUEST OPCIONAL) .....[CHOC]
41 Enfrentando Emerald & Ruby Weapon (QUEST OPCIONAL) .....[EMRB]
42 O confronto final!! .....[FNAL]
03. UPDATES .....[UPDT]

o~~~~~~o
| |
| 01. DETONADO |
| [DTND] |
o~~~~~~o

~~~~~~~ DISC 1 ~~~~~~~

=~=~=~
~~~~~~~

preciso dizer nada, só digo pra que tu não gastar muito o teu MP (deixe-o sempre acima de dois terços), pois no final dessa missão você enfrentará um chefão, ocasião onde usarás bastante teu MP. Lembrando que os inimigos em forma de máquinas são fracos contra a magia Bolt, por isso procure deixar a magia Ice um pouco de lado...

Continue prosseguindo até chegares numa tela onde tem uma ponte que divide o caminho em dois. Siga pelo caminho mais a nordeste, pois o outro por enquanto está inacessível.

Na próxima tela perceba que a música muda. Aproxime-se de Barret, e em seguida fale com Biggs (o garoto proximo ao portão), e ele abrirá o portão. Agora fale com Jessie e ela abrirá o próximo portão. Siga pelo caminho a sudeste e apanhe um [PHOENIX DOWN] no baú. Fale com Jessie novamente e ela abrirá o ultimo portão que dá acesso ao elevador. Prossiga pra próxima tela...

Aqui, aperte o botão do elevador. Haverá uma pequena conversação. Após a conversa saia do elevador em direção a próxima tela.

Essa tela é bem direta. Simplismente desça as escadas e prossiga para a próxima tela.

Fale com Jessie e ela irá em frente. Aperte "o" para pular para o mastro. Desça e pegue a [POTION] no caminho. Como você vê, Jessie ficará te esperando aqui. LEMBRE-SE DESTE LUGAR, pois depois você terá que fazer uma coisinha aqui! Continue desçendo as escadarias, em direção a próxima tela.

Nessa tela, desça mais uma escadaria. Ao descer, você achará um Save Point. Recomendo que salves o jogo, pois vem chefão por aí... Prossiga para sudeste, em direção à proxima tela.

Aqui, apanhe no chão a [RESTORE MATERIA], e siga em direção à máquina. Haverá uma peguena conversação, em seguida uma batalha contra...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Guard Scorpion / HP: 800 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Esse chefão é fácil se tu souber o que fazer. Cloud deve ficar usando a    |
|magia Bolt a toda hora, e usando seus Limit Breaks quando puder. Barret deve |
|ficar usando ataques normais o tempo todo, seus Limit Breaks quando puder, e |
|curar com Potions a quem precisar. Atenção: quando Guard Scorpion ficar com  |
|sua cauda levantada, não ataque, senão ele contra-atacará com o ataque "Tail |
|Laser", que tira de 80 a 100 HP de ambos os personagens. Enquanto ele estiver|
|com sua cauda levantada, aproveite pra se curar caso você julgue necessário. |
|Depois de um tempinho ele voltará a abaixar a calda, aí é só repetir a mesma |
|estratégia citada anteriormente.                                             |
|ITENS DE PRÊMIO: [ASSAULT GUN]                                               |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Na próxima tela, haverá 3 ocasiões onde você escolhe entre lutar com os guardas, ou então correr. A "Fight them!" é pra lutar, e "Later!" é pra correr. Se você esperar muito pra responder, você será obrigado a lutar. Eu recomendo que você lute, pra ganhar o EXP e o Gil que essas batalhas lhe proporcionarão. De qualquer maneira, após as 3 decisões entre lutar/correr, Cloud se jogará de cima da ponte e caira em cima do trem.

Na primeira tela do trem, haverá algumas conversas, e no final todos irão embora. Siga para o mesmo lugar que todos foram, em direção ao sul.

Na próxima tela, os membros da AVALANCHE se sentarão em seus lugares. Agora fale com Jessie, e ela te dará uma explicação sobre o funcionamento de Midgar. Após a explicação de Jessie, ande um pouco para o norte da cabine do trem e Barret começará a falar... Após essa conversa, você chegará numa estação de trens. Bem-vindo a...

=~=~=~

outras materias distribua como quiser, contanto que os membros do grupo não fiquem com materias repetidas.

Agora vá para o 3° andar do prédio (acima do Beginner's Hall) e durma. Isso irá recuperar o HP que você perdeu ao equipar suas materias.

Agora saia da vila e volte pra estação de trem (se quiser salve o jogo no caminho). Se você quiser, vá para para a tela à direita. Lá tem batalhas aleatórias pra você treinar se quiseres. Mas eu acho meio sem necessidade, porque Final Fantasy 7 já é um jogo fácil, se você treinar vai ficar mais fácil ainda! Mas isso é opcional! Você decide! Bem... Agora entre no trem para continuarmos o jogo!

No trem, haverá uma conversa. Após ela terminar, aproxime-se de Tifa e o alarme soará. Depois da conversa, siga para a próxima cabine do trem ao sul antes que o tempo acabe.

Depois de mais conversa prossiga para o sul em direção a próxima cabine não esquecendo de falar com o passageiro mais ao sul e responder "Yeah" para ganhar uma [HI-POTION].

Na próxima tela, ao você correr, você será roubado por um cara suspeito. Após ele te roubar, corra atrás dele e fale com ele e responda a "That's right". Você receberá o seu pertence de volta, então prossiga para a próxima cabine a sudeste.

Nessa cabine prossiga normalmente para a próxima...

Fale com Tifa diversas veses, e você se atirará do trem, chegando a uma nova area...

=~=~=~

chefão por aí!!), e siga para a próxima tela a norte.
  Prossiga para o centro da ponte e uma conversa vai rolar com o President Shinra. Ele enviará um robozão pra te enfrentar... Diga "Oi!" ao...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Airbuster / HP: 1200 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Esse chefe é bem fácil, principalmente se você se aproveitar da maior fra- |
|queza dele: ataque pelas costas. Procure sempre usar magias Bolt e Limit     |
|Breaks pelas costas de Airbuster. O Limit Break de Cloud sozinho, se aplicado|
|pelas costas, tira cerca de 600 HP. Mas tome cuidado com os ataques poderosos|
|de Airbuster: alguns dos ataques dele tiram 100 de HP, por isso qualquer     |
|coisa emergencial, é só usar Cure. Com essa minha tática, Airbuster virará   |
|sucata com 5 ataques!                                                        |
|ITENS DE PRÊMIO: [TITAN BANGLE]                                              |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

  Após a luta, vai haver uma peguena conversa. Após mais umas conversas, Cloud vai cair da ponte. Vozes chamam a ti, e quando você acorda, se vê em um novo local. Bem-vindo a...

=~=~=~=

com o menino doente e ele te dirá algo. Agora dé uma olhada nas gavetas próximas as escadas de onde tu viestes. Selecione "Open the hidden drawer between the drawer" e em seguida selecione "Leave it". Isso que você acabou de fazer desencadeará um evento onde o garoto doente te dará um item mais tarde. Cheque tambem os cartazes na parede, onde você achará um cartaz chamado "Turtle's Paradise No. 1". Agora saia da casa e volte pra tela principal do Sector 5 Slums. Prossiga para a saída à leste.

Você chegará então no lado de fora da casa de Aeris. Antes de entrar, dê uma checada no jardim à leste da casa. Lá você achará facilmente o [ETHER] e a [COVER MATERIA]. Agora entre na casa de Aeris.

Após uma breve conversa, suba as escadas em direção ao quarto de Aeris. Cloud dormirá, e após acordar, já estará controlável denovo. Pegue uma [POTION] e um [PHOENIX DOWN] próximo a porta. Agora, ANDE SEM CORRER em direção às escadas, até chegar na sala. Se você correr, Aeris te barrará e não te deixará sair do quarto. Agora saia da casa de Aeris e vá para oeste, em direção a vila do Sector 5 Slums.

Vá para a tela à oeste denovo e você chegará naquela tela que se divide em 2 caminhos. Tente ir no caminho que antes estava bloqueado e você achará... Aeris?? Pois, agora ela se juntará ao grupo denovo. Continue indo para oeste.

Essa tela, é meio como se fosse um labirinto simples. O caminho dá algumas reviravoltas intrigantes. Simplesmente chegue ao estremo nordeste, batalhando alguns monstros que se meterem no seu caminho. Para inimigos mecânicos, use Bolt. Para inimigos em forma de animais, use Fire. O Limit Break de Aeris é útil, pois é um "Cure + All" grátis. Agora prossiga para a próxima tela.

Vai haver uma pequena conversa. Aeris então vai pra perto do escorregador. Fale com ela e Cloud e Aeris subirão nele. Depois de alguns fatos, você tomará controle sobre Cloud novamente. Siga para a entrada nordeste e depois para a entrada norte. Aqui a música de fundo muda. Você acabou de chegar no...

05. Wall Market [WMRK]

Como você pode ver, aqui é um lugar bem grande! O Wall Market é dividido em 4 sessões básicas:

```
             |------------|
|------------|            |
|            |            |
|    D       |            | <--------- Area "Paredão"
|                         |
|            |------------|
|            |                          ~~~~~~~~LEGENDA~~~~~~~~
|         9  |                          C: Aonde você começa
| 8          |                          S: Save Point
|            | <--------- Area 2        1: Hotel
|        7   |                          2: Máquina de Itens
|            |                          3: Farmácia (Item Shop)
|            |                          4: Restaurante
|---- -------|                          5: Loja de Roupas
|         6  |                          6: Materia Shop
|5           |                          7: Academia
|            |                          8: Bar
|    4       | <--------- Area 1        9: Weapon Shop
|           S|                          H: Honey Bee (bordel)
|            |                          D: Don Corneo's Mansion
|   3        |
|            |
```

```
|     2      |-----------|
|            |           |
|1           |      H    |
|                        | <--------- Area "Honey Bee"
|  C         |           |
|-- ---------|-----------|
```

Recomendo que você não vá às compras por enquanto, pois você gastará um dinheiro enquanto faz os seguintes eventos. Espere esses eventos terminarem e só depois compre as bugigangas necessárias.

Primeiro, vá para a Area Honey Bee. Fale com o senhor de cabelos grisalhos. Ele te perguntará uma coisa. Responda "You know a girl named Tifa?". Agora se dirija para Don Corneo's Mansion.

Fale com o porteiro e rolará uma conversa. Aeris quer entrar na loja para ajudar Tifa, mas Cloud não quer deixar que ela vá sozinha. Então Aeris sugere que Cloud se vista de mulher para que os dois penetrem na mansão (lá só são admitidas mulheres). Então agora a sua missão é vestir Cloud para entrar na mansão. O mínimo que você precisa é de um vestido e de uma peruca. Basta ter o vestido e a peruca e já dá pra entrar na mansão. Só que ao chegar lá, Don Corneo, o dono da mansão, escolhará uma pretendente dentre Cloud, Tifa e Aeris. Quanto mais acessórios de qualidade você pôr em Cloud, maiores serão as chances de Corneo escolher Cloud na hora da decisão final. Afinal você quer ou não quer ver o que acontece quando Cloud e Corneo vão pra cama juntos? Mas a escolha é inteiramente sua! Se você quiser logo acabar com isso, vista o vestido e qualquer peruca e vá assim mesmo! Mas se você quiser ter uma chance maior de ver Corneo escolher Cloud, você pode ir atrás do Perfume, da Tiara, da Maquiagem e da Lingerie. Pois bem... Após a conversa, se dirija para a Loja de Roupas, na Area 1.

Fale com o balconista, e em seguida saia da loja e vá para o Bar na Area 2.

Fale com o cara à direita da tela. Depois de um bla-bla-bla, e ele te fará duas perguntas: as alternativas da 1ª pergunta são "Clean" e "Soft", e as da 2ª são "Shiny" e "That Shimmers". Dependendo da combinação que você der, pode sair 3 tipos diferentes de vestido. O melhor deles é o Satin Dress, o segundo melhor é o Silk Dress, e o pior é o Cotton Dress. Para conseguir esses vestidos, dê uma olhada nas combinações:

1. Soft + That Shimmers = [SATIN DRESS]
2. Soft + Shiny = [SILK DRESS]
3. Clean + (qualquer um) = [COTTON DRESS]

Após escolher a combinação desejada, volte à Loja de Roupas e fale com o cara que você achou no bar (que agora está na Loja de Roupas) atrás do balcão. Mas antes que você realmente se vista, Aeris lembra que é necessário uma peruca. Pra achar a peruca, primeiro se dirija até a Academia.

Ao chegar lá, fale com o cara de camisa azul-claro. Ele te desafiará para uma competição de flexões. Para fazer uma flexão completa, pressione os seguintes botões na ordem: [], X, /\. Mantenha esse ciclo. Mantenha sempre uma velocidade moderada: nem tão lento, nem tão rápido. Se você for muito lerdo, perderá a competição, se for muito rápido, Cloud errará algum movimento (quando isso ocorrer, pare imediatamente o seu ciclo e comece desde o começo: [], X, /\...) e ele começará a coçar a cabeça, fazendo você perder tempo a toa. Será dado um limite de 30 segundos, e no final quem fizer mais flexões ganha. Assim que você falar com o cara de camisa azul claro, ele em seguida te dará 2 opções: a 1ª fará voce treinar, ou seja, fazer flexões, só que não pra valer. A 2ª opção é para começar a competição. Como esse mini-game é muito fácil, acho que não precisarás treinar. Após os 30 segundos se passarem, você receberá uma peruca diferente dependendo do resultado da competição:

1. Cloud Ganha = [BLONDE WIG]
2. Cloud Empata = [DYED WIG]
3. Cloud Perde = [WIG]

A melhor peruca é a Blonde Wig, a peruca mediana é a Dyed Wig, e a pior é a Wig. Após terminar a competição, você já poderá rumar para a Loja de Roupas

novamente e se vestir de mulher, e então rumar para Don Corneo's Mansion. Mas se você quiser aumentar suas chances de Cloud ser escolhido por Corneo, você pode querer ir atrás de uns outros acessórios para embelezar Cloud. Por isso, a sessão apresentada a seguir é opcional. Se você já quiser ir logo para Don Corneo's Mansion, pule essa parte vá direto p/ a sessão "DON CORNEO'S MANSION":

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> ACESSÓRIOS OPCIONAIS <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Primeiro vamos atrás do Perfume. Vá para o Restaurante, e o homem te dirá uma coisa. Rume para perto da cadeira vazia e selecione "Sit Down". Depois será perguntado qual o prato que tu vai querer. Selecione "Today's Special". Após Cloud comer a comida, selecione "It was all right", e o chef te dará o [PHARMACY COUPON].

Vá a Farmácia e fale com o balconista. Ele perceberá que Cloud possui o Pharmacy Coupon e oferecerá um dos seguintes produtos para trocar pelo cupom: Desinfectant, Deodorant ou Digestive. Dependendo do produto que você escolher agora, resultará em um perfume diferente mais tarde. Veja a relação de perfumes no parágrafo seguinte.

Agora vá para o Bar. Lá, dê uma checada na porta do banheiro do Bar. Vai aparecer uma mulher lá. Fale com ela e vão aparecer 2 opções. Selecione "Give her medicine". Dependendo do "remédio" que você der a ela, você pode ganhar 3 tipos diferentes de perfumes:

1. Desinfectant = [COLLOGNE]
2. Deodorant = [FLOWER COLLOGNE]
3. Digestive = [SEXY COLLOGNE]

O melhor dos 3 é o Sexy Cologne, o mediano é o Flower Cologne, e o pior é o Cologne. Bem, agora nós já conseguimos um dos acessórios extras. Hora de partir para a Tiara.

Agora, vá para o Materia Shop. Fale com o cara no balcão e responda a ele "I'll go". Saia do Materia Shop e vá agora para o Hotel. Fale com a balconista e responda "Stay". Durante a noite, lhe será dada várias opções de compra. Uma indicará "200 Gil", a outra "100 Gil" e a ultima "50 Gil". Quanto mais caro você pagar, melhor será a Tiara que você receberá do cara da Materia Shop. Veja a relação de Tiaras:

1. 200 Gil = [DIAMOND TIARA]
2. 100 Gil = [RUBY TIARA]
3. 50 Gil = [GLASS TIARA]

Após escolher a opção desejada, volte para a Materia Shop e receba do balconista a Tiara que você merece. Pronto!

Agora está na hora de irmos atrás da Maquiagem e da Lingerie. Primeiro, fale com o cara próximo à entrada para a "Area Honey Bee" (a sudeste da Area 1). Ele te dará gratuitamente o [MEMBER'S CARD], que dá acesso ilimitado ao Honey Bee. Então, vá até a entrada do Honey Bee e fale com o cara de terno, e ele te deixará entrar no Honey Bee.

Dentro do Honey Bee, há 5 salas para você escolher. A sala superior é onde se leva a Maquiagem. As salas da direitas estão trancadas, mas você pode dá uma espiada pelo buraco da fechadura, escolhendo "Take a peek" de quando lhe forem dadas as opções. Já as salas da esquerda são as 2 salas "entráveis". A sala inferior esquerda lhe concederá o [BIKINI BRIEFS], o melhor dos Lingeries, e a sala superior esquerda lhe concederá o [LINGERIE], que é o pior dos dois. Basta você escolher uma das salas e examinar a porta, escolhendo em seguida a opção "I guess I'll take this one", e em seguida "Don't make me repeat myself". Dentro de cada sala acontecerá uma cena. Basta escolher qualquer opção e depois falar com a mulher vestida de abelhinha ANTES de ela sair da sala. Após conseguir a Lingerie desejada, vá para a sala a norte do Honey Bee. Lá, você achará 3 garotas vestidas de abelhinhas. Fale com a que está mais a esquerda e selecione a "Have them put makeup on", e ela te maqueará. Agora saia do Honey Bee, e pegue Aeris.

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> DON CORNEO'S MANSION <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Agora chegou a hora da verdade! O momento em que Don Corneo irá escolher sua

pretendente!! Muito bem... Com ou sem os "Acessórios Opcionais", vá para a Loja de Roupas e aproxime-se do trocador de roupas. Selecione "Okay... I'm ready" e ambos Aeris e Cloud irão se trocar. Após eles se trocarem você já estará pronto para ir à Don Corneo's Mansion, mas antes, que tal fazer umas comprinhas básicas nos shops de Wall Market?

Primeiro, vá no Weapon Shop e fale com o homem à direita para comprar. Recomendo que você compre 4 Mythril Armlets (para Cloud , Barret, Tifa e Aeris), 1 Metal Knucle (arma de Tifa) e 1 Mythril Rod (arma de Aeris). Se faltar grana, venda seus Ethers sem dó, pois daqui pouquinho você poderá conseguir infinitos Ethers. É melhor que após você comprar, você ainda não equipe as armas e armaduras. Primeiro esperemos Tifa entrar na grupo outra vez, fato que ocorrerá dentro da Don Corneo's Mansion, para que possamos organizar as Materias da melhor maneira possível.

Após fazer suas compras, recomendo que salve o jogo (há um Save Point na "Area 1"), pois pode ser que a escolha que Corneo fizer não te agrade. Depois disto vá até a Don Corneo's Mansion e fale com o porteiro. Ele, ao ver Cloud vestido de mulher, deixará ele passar. Ao chegar na sala principal da mansão, suba as escadas e entre na porta mais a oeste.

Você chegará a uma espécie de porão. Desça as longas escadas e se aproxime de Tifa. Aeris irá se apresentar. Após você ganhar controle sobre Cloud, fale com Tifa 2 vezes e após uma conversa de tamanho considerável, um homem de terno aparecerá chamando as 3 "damas". Antes de sair do porão, pegue o [ETHER] à esquerda de onde Tifa estava. Agora aproxime-se da escadaria e ambas Aeris e Tifa se unirão ao seu grupo: é a sua oportunidade de equipar todo mundo com os novos equipamentos e materias. Faça uma combinação bem variada de materias entre os 3 integrantes do grupo, só não coloque "Restore + All" em Aeris, pois o Limit Break dela tem o mesmo efeito que isso. Cover é recomendável ser posto em Cloud, pois ele tem mais HP que as garotas.

Após se equipar, vá para a sala principal da mansão e entre no portão central. Aproxime-se de Don Corneo e espere ansiosamente pela escolha que ele fará dentre as "3 garotas". Dependendo da escolha dele, Cloud será enviado para lugares diferentes. A seguir, leia a sessão que corresponda a quem Don Corneo escolheu pra você:

A) DON CORNEO ESCOLHE AERIS/TIFA

Cloud será enviado para uma sala cheia de capangas do Don Corneo. Eles vão ficar "seguindo" Cloud. Fale com todos os capangas que ficam te seguindo e em seguida fale com o que está parado (o líder). Cloud se revelará e os capangas irão iniciar uma batalha contra Cloud. Essa etapa é divida em 2 batalhas: a 1ª é composta de 3 capangas normais, e a 2ª é composta do líder + 2 capangas normais. Derrote-os facilmente, e em seguida pegue o [PHOENIX DOWN] a leste desta sala.

Após se livrar dos capangas, vá para o "Porão" onde tu achou Tifa anteriormente, e será mostrada uma cena que varia um pouco dependendo se a escolhida por Corneo foi Aeris ou Tifa.

Agora, com Aeris ou Tifa no teu grupo, rume para o "escritório" de Corneo (onde ele escolheu sua pretendente), e de lá rume para a entrada a nordeste dessa sala, que vai dar pro quarto de Corneo. Depois de uma longa conversa, Tifa e Aeris irão se aproximar da porta. Você ficará controlável agora: aproveite e pegue o [HYPER] atrás da cama de Corneo. Em seguida, aproxime-se de Tifa e Aeris e Corneo te perguntará uma coisa. Responda qualquer uma das alternativas e ele te jogará no alçapão.

B) DON CORNEO ESCOLHE CLOUD

Cloud terá uma conversinha com Corneo na cama, e de repente Tifa e Aeris aparecem. Cloud se revelará, e a conversa se prolongará. Quando Cloud ficar controlável, cheque atrás da cama de Corneo e pegue o [HYPER]. Aproxime-se de Tifa e Aeris, e Corneo irá te fazer uma pergunta. Responda qualquer coisa e ele jogará os 3 no alçapão.

=~=~=~

o [ETHER]. Agora, perceba que há dois trens ao norte posicionados horizontalmente. 1°, entre no maior dos 2 trens (o que está mais embaixo) e Cloud o moverá para a esquerda. Agora entre no menor dos 2 trens (que está mais em cima) e Cloud o moverá para esquerda. Suba as escadas próximas ao trem pequeno e pegue o [HI-POTION], e em seguida pule para o trem pegueno e vá para oeste. Desça as escadas e prossiga para a tela a oeste.

Com certeza você já conhece essa estação de trem, certo? É o Sector 7 Slums. Continue indo pra esquerda e vai rolar uma cena. Após a conversa, perceba que o HP e MP do grupo foi misteriosamente restaurado, e que também Aeris saiu do grupo. Agora, use o Save Point próximo às escadas se quiseres, e então suba as escadarias da torre. De vez enquando aparecerão alguns inimigos irritantes. Fale com Jessie e responda qualquer coisa. Suba mais a torre e fale com Barret. Aparecerá então uma mensagem embaixo da tela. Aperte "/\" e equipe Barret com os novos equipamentos e materias. Saia do menu e aperte "o". De repente, aparecerá Reno dos Turks. Você vai acabar tendo que enfrentá-lo:

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Reno / HP: 1700 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Considerando a força atual de suas magias, Reno deve ser derrotado dentro  |
|de poucos turnos. Fique usando seus Limit Breaks e magias como Fire e Bolt.  |
|Reno tem alguns ataques que te deixam em estado ruim. Um deles é o "Pyramid":|
|como o nome sugere, um de seus personagens ficará preso dentro de uma pirâ-  |
|mide e não poderá executar ações. Pra resolver isso, faça com que um dos     |
|personagens ativos ataque fisicamente o personagem engaiolado na pirâmide.   |
|Outro ataque que limita teus movimentos é "Electro-Rod", um ataque que causa |
|dano + paralisis. Não há remédio para essa paralisia... Simplismente espere  |
|o personagem afetado "desparalisar".                                          |
|ITENS DE PRÊMIO: [ETHER]                                                      |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Após a batalha contra Reno, vai rolar uma cena com Tseng mantendo Aeris como refém. Após a conversa, fale com todos, e Barret vai sugerir que eles escapem através de um fio metálico. Então, Cloud e cia irão fugir do pilar ao estilo "Tarzan". No final, eles chegarão ao parque no Sector 6 Slums. Após uma conversa, você se achará na estrada destruída do Sector 6 Slums. Ande um pouco para Sudoeste e Tifa e Barret te alcançarão. Agora volte para o parquinho e pegue no chão a [SENSE MATERIA].

Agora, você deve atravessar todo o caminho até chegar à casa de Aeris denovo. Você sabe aonde fica, certo? Chegando lá, vai haver uma cena mostrando Elmyra contando a história de Aeris. Após a história, suba as escadas e vá para o quarto de Aeris e dê uma checada em Barret. Agora desça as escadas e tente sair da casa de Aeris. Barret e Tifa vão falar umas coisas e se unirão ao grupo. Saia e dê uma passadinha agora na vila do Sector 5 Slums. Vá na Casa do Menino Doente, que fica logo abaixo da entrada que dá pro jardim de Aeris. Vá no segundo andar e fale com o garoto, e ele te dará um [TURBO ETHER]. Agora, se dirija ao Wall Market.

Chegando lá, vá ao Weapon Shop (use o mapa do Wall Market da sessão 5 para maiores referências) e fale com o cara à esquerda. Ele lhe venderá "Batteries" por 100 Gil. Compre-as selecionando a 1ª opção.

Neste momento, é a sua ultima oportunidade de comprar Itens, Equipamentos ou Materias no Wall Market. Compre o que achares necessário e dirija-se a "Area Paredão", que fica à leste da mansão de Corneo. Fale com o garotinho e ele sairá do caminho, deixando tu esclar o mastro de ferro. Suba até chegares à próxima tela.

Dê uma volta nos escrombos e ponha uma das baterias no Slot a sudeste. A hélice irá se mover para uma posição que te deixará escalá-la. Continue subindo os escrombos, desça os trilhos e ponha outra bateria no Slot, fazendo com que o mastro se erga, permitindo você subir mais ainda. Suba o ferro, e de repente aparecerá uma mensagem. Ignore-a por enquanto e continue subindo em direção a próxima tela. Ponha a bateria no Slot e receba o [ETHER]. Desça pelo mesmo ferro que tu viestes e vá para o mesmo local que apareceu a mensagem anterior. Após a

mensagem, não se mova! Aperte "o" no momento certo para que Cloud pule no ferro que tá se movendo. Se errares, tu cairás no trilho novamente, aí é só tentar denovo. Quando acertares, continue subindo os escrombos, em direção a próxima tela. Continue subindo pelos escrombos e mastros torcidos até o nosso destino principal...

=~=~=~

opções são "Where's Aeris?" e ".....". Responda a 2ª opção e ele te dará o [KEYCARD 62]. A posição dele varia muito, pois ele fica andando ao redor do andar 61, por isso, fale com todo mundo daqui até achar o tal sujeito. DICA: logo que você chegar no andar 61, ele estará andando pela região sul do local. Pois é... Após receber o Keycard, suba as escadarias em direção ao andar 62.

No andar 62, vá para a suíte a oeste. Dentro dela está o prefeito de Midgar. Fale com ele uma vez e ele te dirá que para conseguir dele o Keycard para o andar seguinte, você deve adivinhar o Password. Se você conseguir adivinhar de primeira, ele te dará a Elemental Materia. Como essa materia não pode ser comprada em Shops no jogo, e ele só pode ser achada em um numero limitado por todo o jogo (especificamente, só existem 3 Elemental Materias no jogo INTEIRO!!), recomendo que você consiga essa materia a qualquer custo! Ao você falar com o prefeito pela 2ª vez, ele te dará uma relação de 6 opções de Passowds para você escolher: BEST, KING, ORBS, BOMB, MAKO e HOJO. Mas como adivinhar esse Password? Bem, ao falar com o porteiro da suíte do prefeito, ele te dará umas dicas de como descobrir a senha com base nas informações contidas nos livros das 4 mini-bibliotecas do local, e ele te cobrará dinheiro para te contar, mas não há a necessidade de pagar a ele, já que eu falarei agora como é esse método! Mas lembre-se, esse método é um pouco complicado, por isso, se você quiser, você pode muito bem usar o elevador, voltar ao andar 1, salvar o jogo no Save Point, voltar ao andar 62 e arriscar uma das palavras da relação acima. Se errar, dê um Soft Reset (R1+R2+L1+L2+START+SELECT) e tente novamente (lembrando que a senha mais próvável é "MAKO", mas isso não é uma regra: pode variar). E lembre-se que a senha é aleatória a cada "New Game" que você der, por isso você deve usar o método para descobrí-la. Bem, lá vai.....
O MÉTODO: Como você pode notar, o andar 62 é dividido em 4 mini-bibliotecas. Cada uma delas possui livros relacionados a um determinado assunto (cheque a plaquinha na entrada de cada biblioteca para descobrir o assunto delas). Só que em cada uma dessas bibliotecas existe um livro que não se trata do assunto da biblioteca na qual ela está, ou seja, um livro que não deveria estar ali! Primeiro, ache cada um desses livros nas 4 bibliotecas. Ao achar, por exemplo, "16 Modern history of Midgar space program vol. 1": note o número "16" bem no começo do título do livro. Agora, ache a 16ª letra (sem considerar os espaços) do título. A letra é "M", não é? Isso significa que uma das letras do Password é a letra "M"!! Agora vá em outra biblioteca e repita esse processo, só que o livro "invasor" será outro, e o número e o título do livro será outro também, te fazendo descobrir outra letra. Continue repetindo esse processo nas outras bibliotecas e você achará 4 letras. Tente identificar qual dos Passwords da relação acima possui essas letras, e BINGO! Você descobriu o Password secreto. Fale com o prefeito outra vez e selecione o Password que descobriste. Ele então te dará a [ELEMENTAL MATERIA], e, independente se você acertar ou errar o Password, ele te dará o [KEYCARD 65]. Agora, suba as escadas, em direção ao Andar 63!

No andar 63, você deve entrar na sala que tem um computador. Cheque o computador, e ele dirá que você tem o direito de abrir até 3 portas desse andar. Note também que existem 3 itens a serem pegos; são eles: "A Coupon", "B Coupon" e "C Coupon". Agora eu direi como pegar os três cupons (lembrando que, se você abrir a porta errada em alguma parte do processo, volte ao computador e selecione a opção "All Clear"). Primeiro, vá para ao mais nordeste possível deste endar. Agora ande o máximo à oeste possível e abra a porta à sua esquerda. Continue andando para o mais à oeste possível e abra a porta que está abaixo de você. Agora entre na suíte que fica mais à esquerda do andar e pegue [A COUPON]. Cheque a entrada de ar e responda "Climb in and look around". Você agora está dentro do túnel. Engatinhe para baixo, em seguida pra direita, e o caminho se dividirá em 2. Escolha o caminho de cima. Você antão cairá em uma das suítes. Pegue o [B COUPON] e saia da suíte. Vá para o máximo à oeste possível e abra a porta a sua esquerda. Entre na suíte e pegue [C COUPON]. Volte à suíte por onde você saiu do túnel e entre denovo no túnel. Engatinhe para baixo, e em seguida para a direita. Você sairá na suíte do computador. Tenha certeza que você tem os 3 cupons em mãos. Caso não tenha, selecione a

opção "All Clear" no computador e re-inicie todo o processo de "caça aos cupons". Se já tiveres os 3 cupons, cheque o computador e selecione a opção "Coupon Change", e em seguida selecione "Yeah.....". Se der tudo certo, você receberá os itens: [STAR PENDANT], [FOUR SLOTS] e [ALL MATERIA]. Lembrando que uma vez que você tenha trocado os cupons por itens selecionando a opção "Coupon Change", não será possível voltar as suítes para pegar algum cupom que você tenha deixado pra trás!! Agora suba as escadas, em direção ao próximo andar...

No andar 64, entre na suíte a norte, cheque os armários, e ache um [ETHER] e um [PHOENIX DOWN]. Note que no armário de cima, Cloud achará um Megaphone. Agora não é possível pegá-lo, só no 2° CD. Lembre-se desse lugar! Agora, vá na suíte a oeste e aproxime-se das camas. Selecione "Let's get some rest" para restaurar seu HP e MP de graça. Salve o jogo no Save Point se quiser. Agora suba as escadas em direção ao próximo andar.

No andar 65, entre na suíte central e perceba que o modelo de Midgar está com algumas peças faltando. Vá à suíte que fica a noroeste e pegue no baú de baixo uma das [MIDGAR PARTS] (note que essa área tem batalhas aleatórias!). Volte à suíte central e encaixe o "Midgar Parts" em um dos buracos, selecionando a 1ª opção. Agora você tem que ir atrás das outras peças e encaixá-las no modelo de Midgar! Só que não dá pra pegar todas as peças de uma vez e encaixá-las!! Deve-se encaixá-las uma a uma e ir nos baús pegá-las uma a uma também, alternadamente! A ordem dos baús é:

1. Suíte Noroeste, baú de baixo (já pegaste esta, presumo...)
2. Suíte sudoeste, baú de baixo
3. Suíte sudoeste, baú de cima
4. Suíte noroeste, baú de cima
5. Suíte Nordeste, único baú

Após encaixar todas as peças, volte à escadaria principal e pegue no Baú o [KEYCARD 66]. Suba as escadas, em direção ao próximo andar...

No andar 66, vá ao banheiro (suíte noroeste) e entre no boxe. Aproxime-se do sifão e selecione "Climb up?". Cloud irá então ao túnel de ar. Continue indo para baixo e Cloud e cia irão escutar a reunião entre o President Shinra e seus empregados. Após a conversa, volte a sala principal do andar 66 e siga Hojo, em direção ao próximo andar...

No andar 67, continue seguindo Hojo em direção a porção oeste do andar 67. Vai rolar uma cena. Após a cena, fique zanzando pelo andar 67 a procura de batalhas aleatórias, pois tem alguns itens que eu recomendo que você roube de certos inimigos com a ajuda da sua Steal Materia. Primeiro, roube mais Carbon Bangles dos Moth Slashers, até completares um total de 5 Carbon Bangles (incluindo os que já estão equipados). Equipe Carbon Bangles em quem ainda não tem. Bem, agora procure por um inimigo chamado "SOLDIER - 3rd" (é um soldado que carrega uma espada cônica) e roube deles 1 Hardedge, uma excelente arma pra Cloud a essa altura do jogo! Bem... Após ter roubado os itens necessários, vá a noroeste do andar 67 e pegue a [POISON MATERIA] perto do Save Point e salve nele se quiser. Agora entre na porta próxima ao Save Point, que vai dar pro próximo andar...

No andar 68, aproxime-se da estufa e vai rolar uma cena. No final das contas, o personagem de nome padrão "Red XIII" vai entrar no teu grupo, e você terá que escolher entre Tifa e Barret para tomar conta de Aeris, enquanto Cloud, Red XIII e o personagem que sobrou lutam contra...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Sample: H0512 / HP: 1000 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Não há muito o que dizer sobre esse chefe... Bem... Primeiro saiba que os  |
|ataques que tiram mais dano desse chefe são magias Ice e Fire... Bolt não é  |
|muito recomendável, Bio também não, principalmente. Os ataques dele não são  |
|muito variados... Ele solta uma neblina de veneno, que causa Poison em todos |
|os aliados. Os outros ataques dele são ataques físicos que tiram pouco HP... |
|Ah! E quanto aos parasitas que ficam perto dele, não se incomode em matá-los,|
|já que sempre nascerão outros pra repôr...                                   |
|ITENS DE PRÊMIO: [TALISMAN]                                                  |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Após essa fácil luta, vai rolar mais uma conversinha, e em seguida vai aparecer uma mensagem embaixo da tela. "/\" acessa o menu, "X" muda os membros do grupo, "o" termina a operação. Após a conversa, pegue [ENEMY SKILL MATERIA] dentro da estufa. Suba a rampa a sudeste e pegue as [POTION x2]. Fale com o cara próximo à cabine e receba o [KEYCARD 68]. Desça a rampa e vá para leste, pegue [POTION x2] no caminho e desça as escadas para o andar 67.

Desça novamente as escadas em direção ao andar 66. Entre no elevador do andar 66. Mexa no botão e Rude e Tseng aparecerão e prenderão a turma. Vai rolar uma cena no escritório do President Shinra, e depois você se achará na prisão.

Já na prisão, aproxime-se da porta e fale com todos da lista. Depois de falar com todo mundo, aproxime-se da porta novamente e Cloud dormirá.

No outro dia, saia da sua suíte e cheque o guarda morto no chão. Acorde Tifa e ela irá checar o guarda também. Fale com ela denovo. Agora, vá acordar Barret e ele irá pra perto do guarda. Fale com Barret denovo, e em seguida fale com Tifa na cela de Aeris. Agora você tá com Tifa e Aeris no grupo. Desça o corredor e prossiga para noroeste e fale com Red XIII. Entre na porta que dá para o andar 68. Siga o rastro de sangue, em direção ao andar 69. Continue seguido o rastro, salve o jogo no Save Point se quiser, e vá para o andar 70.

Aproxime-se da escrivaninha do President Shinra, e após a cena, entre na porta a norte. Você agora está na sacada do Shinra Building. Rufus, o novo presidente da Shinra Inc, vai dar um discurso básico, e em seguida todos irão descer as escadas. Será dada a opção de retirar as materias de Tifa. Selecione "remove" para tirá-las. Você agora controla Aeris. Vá no menu e faça uma seleção variada de materias, e equipe equipamentes em quem precisa. Equipe "Restore + All" em todos, e bote Cover em Barret ou Red XIII. Agora entre no elevador do andar 69. Mexa no painel e você terá que lutar com...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Hundred Gunner / HP: 1600 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Esse inimigo, por ser uma máquina, naturalmente é fraco contra Bolt. Sim-  |
|plismente fique usando Bolt e Limit Breaks. Os ataques que ele usa em sua    |
|primeira fase são tiros de alvo único que tiram cerca de 100 HP, e tiros     |
|múltiplos, que tiram 75 HP de todos os alvos. Após você tirar uma quantidade |
|considerável de HP dele, vai aparecer uma mensagem dizendo "Sensor Charging".|
|Isso quer dizer que ele está carregando o ataque "Wave Artilhary", que tira  |
|120 HP de todos os personagens, mas com certeza você já terá matado ele antes|
|que ele tenha a oportunidade de soltar esse ataque. Use Healing Wind de Aeris|
|e/ou "Cure + All"s quando precisar.                                          |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

|Rufus pode ser morto a base de Bios e Limit Breaks facilmente. Ele ficará |
|usando "Shotgun" constanemente, o que fará sua barra de Limit encher mais |
|rápido. |
|ITENS DE PRÊMIO: [PROTECT VEST] |
| [GUARD SOURCE] |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<

que Sephiroth checou e em seguida fale com ele duas vezes. Após uma conversa, você sairá do Flashback e será que dada a opção de salvar o jogo ("Save game and take a rest"). Salvando ou não o jogo, o flashback vai continuar...

Cloud vai entrar no Shinra Mansion. Suba as escadas e entre pra direita. Entre na porta secreta a leste. Desça o caminho espiral, vá para sudeste, em seguida para leste e entre na biblioteca onde Sephiroth está. Fale com ele e saia da biblioteca. Depois Cloud estará no quarto dele. Vá para as entradas a direita e retorne à biblioteca. Fale com Sephiroth. Agora retorne a vila de Nibelhein (ou seja, saia da mansão)... Na vila, cheque a casa a sua direita, mas nada restou de lá. Então Sephiroth vai aparecer atrás das chamas, e você automaticamente estará no Reator Mako de Mt Nibel. Desça as escadas e entre naquela porta trancada na sala dos casulos (não esqueça de resgatar Tifa no caminho). Após encarar Sephiroth, o flashback vai acabar e você estará de volta ao Inn de Kalm. Quando Barret te perguntar algo, responda "Right". Desça as escadas, aproxime-se do grupo e Aeris te dará o "PHS" um aparelho que permite trocar de membros do grupo em Save Points e no World Map. Na prática, vai aparecer a opção "PHS" no menu principal, que pode ser acessada em qualquer Save Point e no World Map. Bem... Agora saia de Kalm Town.

Você vai sair no World Map. Nessa área do World Map ("Midgar Area", como é indicado no menu principal), nas áreas rochosas, você pode achar um inimigo chamado "Custom Sweeper". Ele tem 2 ultilidades básicas: a 1ª é que você pode roubar dele a arma "Atomic Scissors" (pra Barret), que é bem forte para essa parte do jogo. E a 2ª é que você pode aprender dele a Enemy Skill "Matra Magic" (tire um pouco do HP dele e espere ele usar a técnica). Pra quem não sabe, Enemy Skill é a materia que você pegou na cápsula de Hojo, no Shinra Building. Com essa materia, você pode aprender certas técnicas usadas pelos inimigos. Para aprender, o personagem que tiver com a Enemy Skill equipada precisa receber em batalha um ataque compatível do inimigo (não funciona se for de algum aliado). Após receber o ataque, a materia Enemy Skill vai "memorizar" o ataque recebido, e você já vai poder ultilizá-lo em batalha através do comando "E. Skill", pagando um custo de MP. A materia Enemy Skill é vantagiosa em vários sentidos, dentre eles é o fato de ela poder assimilar até 24 técnicas diferentes!! Ou seja, equipando uma única materia, dá pra se ter 24 técnicas (lembrando que estas devem ser aprendiadas no decorrer do jogo)!! E também, a Enemy Skill NÃO diminue 2% do seu HP, seu Attack e seu Vitality, como a maioria das outras materias faz!

Após ter roubado o item e aprendido a técnica, rume para leste, no World Map. Você chegará então numa região chamada...

=~=~=~

agora, responda "Not Interested". Então ele te oferecerá a materia "Chocobo Lure" por 2000 Gil. Compre-a (selecione "Buy it"), e em seguida Choco Billy vai te oferecer algumas "greens" (comida de chocobo) para comprar. Recomendo que você compre 2 greens, qualquer uma das três greens que estiverem no topo da lista (que são as melhores). Se nesse processo todo faltar grana, lute algumas batalhas no World Map para ganhar Gil suficiente. Agora saia do Chocobo Farm.

É o seguinte... Sua missão agora é capturar um chocobo. Chocobos aparecem em lugares no Word Map onde hajam "pegadas" de chocobo. Basta ficar zanzando nas pegadas de chocobo do World Map e você terá a chance de entrar em uma batalha no qual um dos inimigos é um chocobo. Só que não é tão simples assim entrar em uma batalha com um chocobo... Alguem do seu grupo deve estar equipado com a materia Chocobo Lure. Ou seja: as batalhas com chocobos só aparecem se:

1. Alguem do grupo estiver com a materia "Chocobo Lure" equipada.
2. Você deve ficar procurando por batalhas em cima das pegadas de chocobos.

Durante a batalha com o chocobo, você perceberá logo de cara que a música da batalha vai mudar. E irá aparecer 1 chocobo junto a outros inimigos. Para pegar o chocobo, você deve matar os outros inimigos, deixando apenas o chocobo restando na batalha. Nesse momento, aparecerá a mensagem "Caught a Chocobo", e você automaticamente ganha a batalha, e quando voltares ao World Map, se verá montado no chocobo capturado. Porém, atente-se aos seguintes fatores durante a batalha:

1. Se você demorar muito na batalha, o chocobo fugirá da batalha.
2. Se você atacar o chocobo, curar ou até mesmo usar "Sense" nele, o chocobo atacará todos batalhantes, inclusive inimigos, e fugirá em seguida.
3. Para que o chocobo permeneça na batalha enquanto você mata os demais inimigos, você precisa "distrair" o chocobo, fazendo ele permanecer mais tempo na batalha. Para isso, você tem que usar NO CHOCOBO (através do comando "Item") uma "green". Quando você joga uma green no chocobo, ele irá ficar comendo a green por um tempo (esse tempo varia dependendo da qualidade da green usada). Aproveite esse tempo extra pra matar os outros inimgos rapidamente. Quando o chocobo acabar de comer a green, jogue outra nele para que ele se distraia por mais tempo.
4. Enquanto estiveres montado no chocobo, note que você não achará mais encontros aleatórios no mapa (com excessão da Midgar Zolom), e que você poderá se mover com maior velocidade do que quando estava andando a pé. Se você apertar "X", Cloud desmontará do chocobo e ele irá embora PARA SEMPRE! Pra montar de novo num chocobo a partir desse ponto, só se você capturar outro!!

Pois é... Após seguir os procedimentos acima, atravesse o pântano com o chocobo, e NÃO DEIXE A MIDAGAR ZOLOM TE ALCANÇAR!! Caso isso aconteça, você será obrigado a lutar com um inimigo muito forte em comparação ao seu level atual. Não lute com ela, em vez disso, fuja!

No final do pântano, você achará uma caverna. Aproxime-se dela e vai rolar uma cena mostrando a Midgar Zolom morta por Sephiroth. Após a cena, rume para o sul e você estará de volta ao World Map. Desmonte do chocobo e entre na caverna.

Essa caverna se chama "Mythril Mine". Após entrar, rume para a entrada à sua direita. Aqui, pegue o [ETHER] nas escadas e o [TENT] no final das escadas, no baú. Suba o cipó a oeste e pegue a [LONG RANGE MATERIA] lá em cima. Agora, atente-se para um inimigo chamado "Ark Dragon". Ele usa constantemente uma Enemy Skill chamada "Flame Thrower". Recomendo que você assimile dele tal técnica na sua materia Enemy Skill, pois esse ataque custa pouco MP e é um pouco melhor que suas magias básicas (Bolt, Fire, Ice...). Agora volte para a sala principal, por onde você entrou na Mythril Mine. Prossiga para oeste, depois para sul, e depois para sudeste, e pegue no baú o [MIND SOURCE]. Agora, procure por essa area por um inimigo chamado "Madouge". Roube dele o Grand Glove, uma ótima arma para Tifa. Agora, prossiga para a entrada oeste.

Vai haver uma ceninha com os Turks. Após a conversa, rume para a entrada norte. Pegue o [ELIXIR] no baíu e o [HI-POTION] mais ao norte. Volte a tela anterior e vá para a entrada a noroeste. A partir daqui, o lugar se chama...

=~=~=~

praia onde lutastes com Bottomswell. Fale com Priscila e responda "Sure", e então Cloud irá para a água. Não se mova, e aperte "[]" 2 vezes, fazendo Cloud dar 2 saltos. Isto será o bastante para subir no mastro. Rume para noroeste e vai rolar um FMV. Em seguida vá para sul. Mexa na pequena alavanca para fazer a placa descer. Entre na porta a sudeste.

O comandante te chamará. Entre na porta a noroeste. Cheque um dos armários e selecione "Change". Após Cloud se vestir, responda "All clear" para o comandante. Agora saia da cabine e vá para a entrada esquerda na curva do corredor. Você agora está na avenida principal da verdadeira cidade de Junon!! Após algumas cenas, fale com o comandante, e entre no beco próximo a ele. Agora sua missão é se juntar aos outros soldados que estão marchando, correndo para ocupar o lugar vazio na fileira de soldados. Pressione "o" quando necessário, para sincronizar o movimento da espingarda com os outros soldados. Dependendo da audiência que o seu feito causar à TV, você receberá um prêmio diferente:

1. 29% ou menos = [GRENADE]
2. 30% a 39% = [POTION x6]
3. 40% a 49% = [ETHER x6]
4. 50% ou mais = 5000 Gil

Após a marcha, vai haver uma cena com Rufus e Heiddeger, e o comandante vai te chamar pra cabine. Ele dará uma aula de como se comportar na frente do presidente. Pratique quando ele mandar, pressionado os botões que ele pedir. Lembrando que "Right = direita" e "Left = esquerda". Logo em seguida, ele te perguntará algo. Responda "Not yet!" pra treinar mais um pouco ou "I've got it" para finalizar o treinamento. Saia da cabine e retorne à avenida.

Você está agora na avenida. Aqui é um bom lugar p/ se fazer compras! Primeiro entre na loja com o homem gordinho na porta. Fale com ele e compre algumas materias inéditas, como Seal e Revive. Saia do shop e entre no beco logo depois do materia shop. Aqui é a loja de armas. Compre armas mais fortes para seus personagens e saia da loja. Depois do beco, há outra loja, o Item Shop. Compre o que precisares e saia. Entre na loja após o Item Shop. Fale com o soldado e ele te deixará entrar numa sala lá. Aqui é como se fosse outro Begginer's Hall, só que com informações mais avançadas. Se quiser, tire suas dúvidas falando com os caras do local. Pegue a [ENEMY SKILL MATERIA] no canto inferior e saia do local. Agora suba as escadas. Nesse quarto, pegue o [MIND SOURCE], [LUCK SOURCE] e o [1/35 SOLDIER]. Continue subindo as escadas, e pegue o [POWER SOURCE] e o [GUARD SOURCE]. Saia desse prédio, e volte a avenida principal. Continue em direção a sudoeste.

Nessa tela, prossiga pra noroeste. Continue seguindo pra noroeste. Agora para sudoeste denovo. Aqui já é outra avenida, com mais shops. A 1ª casa é apenas um bar, por isso não se incomode em entrar. A 2ª casa é um Inn, Materia shop (com materias mais antigas), e no ultimo andar é um Accessory Shop. Na 3ª casa, o primeiro andar tem um [SPEED SOURCE]. O segundo andar não tem nada. Já na 4ª casa, é um Weapon Shop com armas mais ultrapassadas. Agora, continue seu caminho em direção a noroeste.

Agora chegou a hora de brincar de "Obedeça o Chefe" na frente do President Rufus. Basta seguir os comandos que o comandante disser. A cada movimento que Cloud fizer corretamente, aumentará uma pontuação mostrada no canto da tela. Cada movimento normal aumenta geralmente 10, e o movimento final (aperte "o" nessa hora) aumenta 30! Dependendo da sua pontuação final, você canhará um prêmio diferente:

1. 0 a 50 = [SILVER GLASSES]
2. 50 a 90 = [HP PLUS MATERIA]
3. 100 ou mais = [FORCE STEALER]

Uma estratégia seguida por muitos jogadores de FF7 é marcar propositalmente a pontuação entre 50 a 90 para poder ganhar a HP Plus Materia (que poderá ser comprada daqui a pouco em Cosmo Canyon), ao invés de marcar mais de 100 pontos pra ganhar a Force Stealer (arma de Cloud, que tem "Growth" duplo e é mais forte, que poderá ser comprada daqui a pouco). Na minha opinião, pegar a HP Plus agora causará com que essa materia fique "adiantada" em relação às outras duas HP Plus que você compraria futuramente, além de ocupar mais espaço nos

Slots, considerando que nessa época do jogo a quantidade de Slots que você tem não é tãão grande assim. Eu pegaria a Force Stealer. Mas a decisão é inteiramente sua! Pois é... Após a conversa, entre no navio à noroeste.

=~=~=~

=~=~=~

=~=~=~

|considerando o HP baixo de Dyne. |
|ITENS DE PRÊMIO: [SILVER ARMLET] |
>>o<<

encontrará os Turks. E adivinha... Você vai ter que enfrentá-los...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Reno & Rude / HP: 2000 / 2000 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Se você já tiver Aqualung, basta soltar esta magia 2 vezes e Reno & Rude   |
|já eram! Simples, simples... Mas se você quiser derrotá-los da maneira mais  |
|difícil, então fique soltando Bolt2, Fire2 ou Ice2. As summons também são    |
|bem-vindas. Agora os ataques deles: Reno geralmente usa ataques físicos, que |
|tiram cerca de 40 HP, mas as vezes ele usa Turk Light, que tira 230!! E Rude |
|usa ataques físicos também, que tiram 80 HP, Fire que tira 150 HP, e Cure    |
|que ele usa quando Reno perde muito HP.                                      |
|OBS: O item de prêmio desta batalha depende de qual dos dois você mata       |
|primeiro. Considerando que quando um dos dois é derrotado o outro foge (mesmo|
|que seu HP não tenha sido esgotado), é grande a possibilidade de você ganhar |
|apenas um dos itens abaixo. Se você quer ganhar os dois itens de qualquer    |
|maneira, mate os dois de uma só vez, com Summons poderosas e Aqualung. Tome  |
|cuidado com o "Cure" de Rude, que desequilibra o HP dos dois, fazendo você   |
|possivelmente ganhar apenas um item.                                         |
|ITENS DE PRÊMIO: [FAIRY TALE] (Reno)                                         |
|                 [X-POTION] (Rude)                                           |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Após derrotá-los, rume para a estrada que se direciona a nordeste, e entre pra próxima tela... Atravesse mais uma tela, indo pra norte...

Aqui é um Mako Reactor destruído. Prossiga para norte e Scarlet aparecerá. Ela checará um local dos destroços e falará algumas coisas, e em seguida irá embora de helicóptero. Agore, dê uma checada no mesmo local que Scarlet checara e responda "Reach for it". Você receberá então a [TITAN MATERIA]. Agora saia desse reator Mako (vá pra sul) e retorne ao local onde enfrentastes Reno & Rude. Desta vez, prossiga para a entrada a noroeste.

Nessa tela, pegue a [DEATHBLOW MATERIA] próximo à entrada noroeste. Agora, entre na entrada a nordeste. Continue indo pra nordeste e você chegará no centro da vila de Gongaga. Entre na casa ao extremo sudeste. Vai rolar uma cena, e Tifa e/ou Aeris (caso ela/elas estejam no seu grupo) sairão da casa estranhamente. Saia da casa e fale com ela(s). Agora vá na casa que fica acima da casa onde ocorreu a cena. Lá, é um Item Shop... Compre o que achares necessário e saia do Item Shop. Agora entre na casa que fica esquerda do Item Shop. Aqui é um Acessory/Materia Shop (1° andar) e um Weapon Shop (com armas mas ultrapassadas). Recomendo que você compre a Time materia e a Mystify materia no Acessory/Materia Shop. Agora saia dessa casa. Entre na casa à noroeste de Gongaga e pegue o [X-POTION] no baú. Saia da casa e entre na casa a nordeste de Gongaga. Lá, pegue o [WHITE M-PHONE]. Agora saia da vila de Gongaga e volte à estrada onde pegastes a Deathblow materia. Daqui, siga para noroeste.

Você agora está no World Map outra vez. Entre no seu Buggy e prossiga para sudoeste de Gongaga, e em suguida continue prosseguinda para oeste. Quando o caminho acabar, vá pra norte e atravesse o rio atravez das águas claras. Daqui, prossiga para noroeste, e chegarás numa área de chão barrento. Continue seguindo pelo caminho único ignorando a vila que está no caminho. De repente, o Buggy vai dar defeito, obrigando Cloud a continuar a pé. Agora, finalmente, entre na vila próxima de onde o Buggy quebrou.

=~=~=~=

Responda a ele "No" e ele sairá de Cosmo Canyon para consertar o Buggy, mas isso vai demorar ainda...

Suba as escadarias à oeste e fale com Red XIII e ele contará sobre seus pais.

Agora, dê uma passada na casa que fica a noroeste da fogueira. Vá pro 2° andar e dê uma checada no panfleto na parede que diz algo sobre o "Turtle's Paradise". Não sei se você percebeu, mas essa casa onde você está agora é um Inn. Passe a noite aqui se quizeres recuperar seu HP/MP. Agora saia do Inn.

A casa que fica a nordeste do Inn (que só é acessível se você usar a escada) é o Item Shop. Compre o que achares necessário e saia.

Agora suba as escadarias onde Cloud falou com Red XIII e prossiga para a endrada no final dessa escadaria.

Aqui é um Weapon Shop. Compre armas pra todo mundo e alguns Silver Armlets pra equipar em quem ainda não tem. Ah! E dê uma checada no panfleto grudado na barraca do Weapon Shop. É outro anúncio "Turtle's Paradise"! Agora, ainda no Weapon Shop, entre na entrada a noroeste. Suba mais uma série de escadas.

Nessa tela, entre na entrada a sudeste (a que tá mais embaixo). Aqui é o Materia Shop. Fale com o atendente 2 vezes e responda "That's right". Compre vários HP Plus materia até completar 6 unidades. Venda Ethers e outros itens pra dar dinheiro. Após as compras, saia do Materia Shop e suba as escadas a norte. Você vai aparecer próximo a uma casinha: entre na entrada mais a oeste.

Nessa tela fale com Red XIII e ele te apresentará Bugenhagen, o "avô" dele. Após uma conversa, volte ao Weapon Shop, e de lá entre na entrada a norte. Fale com Barret e monte o grupo que irá para o planetário. Volte ao local onde Bugenhagen estava e entre na porta a norte. Fale com Bugenhagen e Cloud seré erguido até o planetário. Bugenhagen vai dar uma espécie de "palestra". Após o discurso dele, vá para a parte central da vila de Cosmo Canyon, e aproxime-se da fogueira. Fale com todos, deixando Red XIII por último. Após conversar com Red XIII, Bugenhagen aparecerá e chamará Red XIII e Cloud para irem a um certo lugar. Monte o seu grupo (Red XIII é obrigatório) e vá para a sala que antecede o Materia Shop. Lá, fale com Bugenhagen e ele abrirá a porta selada. Entre nessa porta e desça uma série de escadas, e entre na entrada à leste.

Essa caverna se chama Gi Cave. Por aqui, procure por um inimgo chamado "Gi Spector", manipule ele e faça-o usar a Enemy Skill "Death Sentence" em quem estiver equipado com a Enemy Skill(s). Lembrando que essa abilidade também pode ser aprendida por um inimigo chamado "Sneaky Step", que pode ser achado na mesma aerea que o "Gi Spector". Pois é... Ande um pouco para leste e entre numa pequena caverna e responda "Break it open". Isso desencadeará uma batalha. Derrote os monstros e repita esse processo em todas as outras mini-cavernas dessa tela. Lembrando que uma delas fará a porta a norte ser destrancada. Após destrancar a porta a norte, entre nela. Observe o mapa:

```
                _____       ____
  \   \ <-----|      |-----|    |---- Próxima Tela
   \   \      |   E  | <---|    |---- Ether
    \   \     |_    _|     |    |
     \   \      |  |       |    |
 _____\   \_____|__|_______|    |
/                               |
|  ______    _______________     |
| /      ~~~~   |    |     |    |
|/       ~~~~   |    |     |    |
         ~~~~ <-|__  |-----|    |---- Escadas
 ___    __~~~~_____| |_    |    |
|   | |  _____________  \   |    |
|   | | |            \  \  |    |
|   | | |             |  | |    |
|   | | |             |__| |    |
|   | | |                  |    |
|   |_|__\_________________|    |
|Chão                             |
|Liso_______________________      |
```

```
|   | |  |                |    |
|   | |  |_               |    |
|   |  \ B \ <-------------|    |---- Black M-Phone
|   | <-\__|---------------|    |---- ...para o local da Added Effect Materia
```

Nassa próxima tela, cujo fundo é formado por lava, rume para a estrada a sua esquerda, mas tome cuidado com o chão dessa estrada, que pelo fato de ser liso bem no seu final, fará você se esborrachar na parede de espinhos, reduzindo o HP de todo mundo a 1. Quando chegares na parte lisa, não corra: ande! Após atravessar essa estrada, rume para sul, em direção a outra tela... Essa tela é a mesma da anterior, só que você está numa parte que não era acessível antes. Pegue aqui a [ADDED EFFECT MATERIA], e volte pra tela do chão liso. Vá p/ norte vire à direita na estrada lisa, e ande até o limite. Agora vire para norte e ande um pouco, e em seguida vire pra esquerda. Nessa estrada, o caminho se dividirá em 3... Vá para o caminho de baixo e desça as escadas. Vire a direita e em seguida ande pra cima, passando por dentro do "mini-túnel", que te levará até um baú com um [ETHER]. Agora vá para sul e vire pra esquerda até o limite, e em seguida vá para sul até o limite e pegue o [BLACK M-PHONE]. Agora suba as escadas de volta e tome o caminho à noroeste, em direção à próxima tela. Observe o mapa:

```
 ___        |   C   |
/   \        \     /
|   |         \ttt/    _
|   /  _______\  |   / |                    _____________________
|  /  / wwwwww   |  /  |      ___          |    ~~ LEGENDA ~~     |
| |  /  ww|___|  |  |  |     | X |         |  C  = Sala do Chefão |
| | | T  /    |  |  |  |     |   |         |  X  = X-Potion       |
| | |___/  ___|  |  |  |     |   |         |  T  = Turbo Ether    |
| |       /      |  |  |   /    /          |  F  = Fairy Ring     |
| |      |        \ |  \  /    /           | ttt = Teia de Aranha |
 \ \     /         | |   \/    /           | www = Parede Falsa   |
  \ |   / /|      / |         \            |  TA = Tela Anterior  |
  | |  / /  \    |  |       /\ |           |_____________________|
  / / / /   /    |   \_____/ | |
  \ \/ /    |     \          | |
  /   /    /       |         | |
 / /\ \___|        |        / /
/ /  \____  w      |   ____/ /
|w|       \www     |  /     /
|w|        \wwttttt|  |tttt/
|w|         \ww   /   |   /
|w|       _  \ww / _  |  /   _
|w|      |w|  |w| |w| |w|   |w|
|w|       \w\ |w| |w| |w|  /w/
|w|        \w\|w|_|w|_|w|_/w/
|w|        |                |
|w|         \               |
|w \_______  \_________     |
|wwwwww    \           \    |
|ww|______\F \           \   |
|   \     \ |             |  |
|____\    |_|             |TA|
```

Assim que você chegar na nova tela, você se deparará com cinco entradas diferentes. Primeiro, entre na 4ª entrada, e continue rumando para norte até tocares na teia de aranha que desencadeará uma batalha. Continue subindo e pegue o [X-POTION]. Volte e desta vez, entre na 2ª entrada. Logo de cara, toque na teia de aranha e lute com a Aranha. Após vencer a batalha, continue rumando para norte e toque em outra teia de aranha. Próximo de onde estava essa ultima

teia, rume para oeste e atravesse a parede falsa e pegue o [TURBO ETHER]. Passe pela estrada logo abaixo da parede falsa e continue rumando para sudoeste. Agora siga para sul, passe pela parede false e pegue o [FAIRY RING]. Agora se dirija para a entrada norte, em direção apróxima tela, que é onde enfrentarás o chefão...

Na próxima tela Bugenhagen vai falar algumas coisas, e você terá que enfrentar...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Gi Nattak / HP: 5500 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Nesse chefão, use suas Summons e Ice2/Bolt2. Mas se você quizer uma vitória|
|fácil, use um Phoenix Down no chefão, pois, pelo fato de ele ser um inimigo  |
|morto-vivo, o Phoenix Down causará o efeito oposto nele (morte). Mas, isso   |
|pode levar algumas tentativas para poder funcionar... Agora, os ataques      |
|dele... Fire2 é um dos mais comuns, que causa 350 de dano. Drain ele usa de  |
|vez em quando, e causa 200 de dano. Ataques físicos são mais difíceis, e     |
|causam 450 de dano. Ah! E não preciso nem dizer que deves usar Big Guard logo|
|no início da batalha, né?                                                    |
|ITENS DE PRÊMIO: [WIZER STAFF]                                               |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

escrito em tinta invisível e ele é "Right 97". Agora, não há a necessidade de você ler as outras 3 dicas, pois eu direi onde estão os fragmentos:

Primeiro, partindo da sala principal, siga pra a entrada a oeste, no andar de baixo. Na próxima tela, passe pela porta e entre numa "sub-sala". Nessa sub-sala, cheque um traço branco no canto a sudeste, e nele estará escrito o 2° fragmento, "Left 10". Agora, prossiga para a porta a nordeste dessa "sub-sala" e percorra todo o corredor em direção a leste. Aqui, pegue a [TWIN VIPER] no baú, uma arma de Yuffie. Agora volte ao corredor por onde você possou, e entre na entrada a sul deste corredor. Você acabou de voltar então para a sala principal da Shinra Mansion.

Agora entre na sala a leste do andar de baixo. Aqui, pegue o [SILVER M-PHONE] no baú, e volte para a sala principal de novo. Suba as escadas e entre na entrada a leste (andar de cima!!). Nessa tela, suba o corredor a norte e entre na sub-sala e pegue o [MAGIC SOURCE]. Agora, dê uma checada no chão do corredor por onde você passou. Cheque em vários lugares desse corredor, até Cloud achar algo escrito no chão, o 3° fragmento: "Right 59". Agora volte para a sala principal da Shinra Mansion e entre na sala a oeste (andar de cima!!). Nessa tela, entre na estufa e pegue no baú o [ENEMY LAUNCHER]. Agore, cheque o baú vazio e você achará o 1° fragmento, "Right 36". Agora entre na mini-sala a norte e cheque o cofre e selecione "Still open the safe". Aqui, você deve inserir os seguintes fragmentos, na ordem: 36, 10, 59, 97. Lembrando, que você só tem 20 segundos, e você não deve passar o número que deve ser inserido. Por exemplo: ao selecionar o 97, você têm que selecionar o 97 sem passar além do 97! Se você estiver a caminho de selecionar o 97, e acabar indo pro 98 por engano (mesmo que você não eperte "o"), você já errou. Pois é... Após inserir o código corretamente, você terá que enfrentar...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Lost Number / HP: 7000 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Nesse chefão, use magias de nivel 2, summons e principalmente Aqualung. Use|
|logo no começo da batalha Big Guard para reduzir os danos do grupo em 50% e  |
|adicionar Haste.                                                              |
|  Esse chefe, em sua primeira fase, usa ataques físicos que tiram 350 e       |
|magias level 2 que tiram 350. Quando ele perder cerca de 50% de seu HP, ele  |
|se tornará de uma cor só, ou seja, ele ficará inteiramente roxo ou inteira-  |
|mente vermelho. Essa metamorfose é definida com base no ultimo ataque que ele|
|recebeu: se o ultimo ataque que ele sofreu foi um ataque físico, ele ficará  |
|totalmente roxo, e se o ultimo ataque que ele recebeu foi um ataque mágico,  |
|ele ficará vermelho. Obviamente, a versão roxa dele usa apenas ataques       |
|físicos e tem uma defesa alta e uma defesa mágica baixa. E a versão vermelha |
|usa mais ataques mágicos e tem MDEF alta e DEF baixa. Por mais incrível que  |
|pareça, a versão roxa (física) é a mais difícil, pois ele ficará usando      |
|ataques físicos que tiram 700 de HP, sem falar num ataque especial chamado   |
|"Lost Attack", que tira 1100 de dano, praticamente o suficiente para matar   |
|alguem com um único golpe! Já a versão vermelha de Lost Number é menos cruel |
|com seus ataques, usando magias que tiram cerca de 500 HP, por isso recomendo|
|que você faça o máximo para que ele se transforme na versão vermelha ao invés|
|da versão roxa, usando sempre ataques mágicos antes da metamorforse. Se rolar|
|um Limit Break, guarde-o para depois da metamorforse, porque Limit Breaks são|
|considerados ataques físicos, lembra?                                         |
|ITENS DE PRÊMIO: [COSMO MEMORY] (Limit LV 4 de Red XIII)                      |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Após derrotá-lo, você receberá o Cosmo Memory, um item que ensina a Red XIII o seu 4° Limit Break. Lembre-se também de pegar a [ODIN MATERIA] próximo ao cofre. Cheque o cofre e pegue o item [KEY TO THE BASEMENT]. Agora volte para a sala principal da Shinra Mansion e entre na entrada a leste (andar de cima!!). Entre na entrada secreta numa das sub-salas.

Nessa tela, desça o caminho espiral. Na próxima tela, siga diretamente para sudeste. Nessa próxima tela, entre na mini-sala a norte (só dá pra entrar se você tiver a "Key to the Basement"). Cheque o caixão e Vincent aparecerá. Após

uma conversa, responda "Talk about Sephiroth". Após mais conversa, ele se confinará novamente no caixão. Cheque o caixão novamente e responda "Who are you?". Agora nomeie o personagem de nome padrão "Vincent". Após mais conversa, saia da mini-sala e prossiga para a entrada a leste. Agora você está na biblioteca de Sephiroth (do Flashback, lembra?). Prossiga para a próxima tela e Sephiroth vai te tacar a [DESTRUCT MATERIA]. Pegue-a no chão e saia da biblioteca. Prossiga em direção a escadaria espiral, e Vincent vai aparecer e se juntará ao grupo. Agora volte para a sala principal e saia da Shinra Mansion.

Já em Nibelhein, saia pela saída a nordeste. Você então estará de volta ao World Map. Prossiga para norte e entre em...

=~=~=~

|ITENS DE PRÊMIO: [JEM RING] |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Após a morte de Materia Keeper, pegue a [COUNTER ATTACK MATERIA] que ele deixou cair no chão, e prossiga pelo caminho que Materia Keeper bloqueava, em direção à próxima tela. Rume para nordeste e você estará no World Map novamente. Use um Tent e rume para oeste, e em seguida para nordeste. Entre na cidade de...

=~=~=~

Zolom (lembra? De quem você teve que evitar com a ajuda de um chocobo!). Ponha todas as suas Enemy Skills num personagem só e entre numa batalha contra a Midgar Zolom! Ela tem 4000 de HP e possui ataques fortes. No meio da batalha ela espulsará um aliado seu para fora da batalha, geralmente o que mais atacou ela até então. Se esse aliado for o portador das Enemy Skills, fuja e tente novamente... Quando Midgar Zolom ficar com menos de 500 de HP, ela usará a Enemy Skill "Beta", que causa altos danos todos os aliados (espero que você esteja usando Big Guard!!). Essa Enemy Skill é extremamente poderosa, ao nível de Aqualung! Após aprender a Enemy Skill, mate-a e volte ao Tiny Broco.

Ah, e para facilitar nossas vidas, dê uma passada na Bone Village, uma vila que se localiza no continente do norte. Lá, compre Diamond Bangles e/ou Rune Armlets para o grupo.

Se você quizer aumentar alguns levels, ou evoluir materias, vá para o arquipélago a extremo sudeste e treine por lá, pois os inimgos de lá dão bastante experiencia e AP.

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

Agora atenção! A sessão que vem a seguir é opcional. Complete-a se quizer. Eu recomendo que você a faça, pois ela envolve pegar alguns itens, Enemy Skills e materias. Caso não queira realizar essa sidequest, pule agora mesmo para a sessão 20.

=~=~=~

O caminho não será muito linear... Você terá que atravessar várias pontes e montanhas no World Map, mas não será difícil! Ah, e lembrando que os inimgos nessa área tem um ótimo hábito de deixarem alguns X-potions como prêmio de batalha, por isso, certifique-se se você tem pelo menos 15 X-potions no estoque, pois estas serão úteis daqui a pouco (lembra que você não tem mais nenhuma materia? Isso significa que não poderás usar "Cure" por enquanto... Aí entra em cena as X-potions!!).

Pois é... Após chegar na parte norte de Wutai Área, entre na cidade que se localiza lá... Bem-vindo à Wutai, a cidade natal de Yuffie.

Logo que você entrar, Cloud vai mirar Yuffie fugindo. Agora, entre na casa a extremo oeste de Wutai. Adivinha que casa é essa!! Turtle's Paradise! Lá, fale com os Turks (os caras de preto). Agora saia e entre na casa mais à norte de Wutai. Abra o baú e você receberá a [MP ABSORB MATERIA]... por pouco tempo, pois Yuffie aparecerá em seguida e roubará essa materia também!

Perceba que aonde você está agora é um Item Shop. Compre itens básicos como Potions e Hi-potions, e compre também alguns itens de ataque, como Fire Veil e Swift Bolt, pois é bom pôr em mente que Cloud & cia estão sem magias!

Agora, vá para a casa a sudeste de Wutai. Perceba que ao entrar o dono da casa falará umas coisas. Agora cheque a cortina de papel e Yuffie será achada, e fugirá em seguida.

Agora, dê uma checada no pote próximo ao Turtle's Paradise várias vezes. No fim das contas Yuffie será capturada, e todos rumarão para o quarto de Yuffie automaticamente. Siga Yuffie em direção ao porão. Antes de falar com Yuffie diretamente, dê uma checada no panfleto que está na parede, até achar algo relacionado ao Turtle's Paradise. Agora fale diretamente com Yuffie. Após a conversa, cheque o painel a nordeste do local, e selecione qualquer opção e os outros dois companheiros de Cloud serão presos por uma gaiola, e Yuffie fugirá, aproveitando pra tirar com a cara de todo mundo. Agora mexa no painel denovo e os 2 serão libertados. Agora saia da casa de Yuffie. Prossiga para a entrada à noroeste de Wutai.

Na próxima tela, mexa no sino localizado na casinha à oeste. Após o sino ser tocado, uma porta se abrirá a sudoeste. Entre nela e vai rolar uma cena. Após a cena, pegue o [SWIFT BOLT] e o [ELIXIR] nos baús. Agora suba as escadas e enfrente os soldados da Shinra. Use seus itens de ataque se a coisa ficar complicada demais. Após a batalha, entre na porta à sul. Na próxima tela, entre na suíte mais a sudeste. Cheque a porta secreta, e entre no corredor secreto. Finalmente, entre na porta. Na próxima tela, pegue o [HAIRPIN] no baú, e volte à tela anterior. Entre na porta a sudoeste. Na próxima tela, entre na suíte e selecione "Wanna rest?" para recuperar HP/MP de graça. Agora, ainda na suíte, cheque a faixa com uma letra japonesa na parede, e prossiga para a sala secreta. Pegue o [MAGIC SHIRIKEN] no baú e volte para a tela anterior. Prossiga para a tela a sudoeste você voltará ao mundo exterior novamente. Fale com Reno próximo à saída a sudeste e vai rolar uma conversa. Após o fim da conversa, prossiga para a entrada a sudeste, e você estará de volta ao centro de Wutai. Salve seu jogo no Save Point se quizer e rume para a entrada à nordeste.

Essa área é chamada de "Dao-chao Statue". Suba a pequena estrada, e você se deparará com 2 entradas. Primeiro entre na da esquerda, e fale com Rude, e em seguida volte e entre na entrada da direita desta vez. Na próxima tela, entre na entrada a leste, fale com Reno, e volte a tela anterior. Desta vez, vá para a entrada a noroeste. Fale com Rude, e siga-o para dentro da Caverna de Fogo. Pegue a [DRAGOON LANCE] (arma de Cid), fale com Rude e volte à tela anterior. Agora, entre na entrada à sul. Vai rolar uma cena, e no final você terá que lutar contra outro bichinho de estimação de Corneo...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Rapps / HP: 6000 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Infelismente nesta batalha provavelmente não será possível ultilizar       |
|materias, por isso, seu melhor ataque são os ataques físicos. Felizmente,    |
|Rapps é bastante vulnerável a ataques físicos, recebendo dano de 500 HP por  |
|ataque físico do grupo. Os ataques dele são ataques físicos normais que      |
|tiram 350 HP e Aero3, que tira os gritantes 1500 HP de um único personagem.  |
```

|Sempre que o HP de alguém ficar muito debilitado, recorra às X-potions. |
|Pelo fato dos constantes e fortes ataques de Rapps, a barra de Limit de seus |
|aliados crescerá rapidamente, permitindo que você tire cerca de 1000 HP a |
|cada limit! |
|ITENS DE PRÊMIO: [PEACE RING] |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<

=~=~=~

ilimitado (Gold Ticket), pois daqui pra frente nosso acesso ao Gold Saucer vai ser mais constante do que antes!! Entre na Gold Saucer e vá para Ghost Square. Entre no castelo e cheque o panfleto póximo à porta a noroeste. É outro Turtle's Paradise (o ultimo!!). Agora saia de Ghost Square e vá para Battle Square.

No Battle Square, suba as grandes escadarias, e você chegará no "Lobby" do local. Daqui, entre na porta a leste. Dê uma checada na pedra verde exposta no centro do hall, e Cloud perceberá que é a Keystone. Dio então aparecerá e desafiará Cloud, para que você ganhe a Keystone.

O desafio que Dio fará é que Cloud vença uma série de batalhas no Battle Square. Funciona da seguinte maneira: a cada batalha que ganhas, será dado um "handicap". É como seu fosse uma penalidade, que varia deste adicionar status ruins como frog e poison, eté penalidade mais radicais, como ficar com zero de MP! Pois é... Independente de vencer ou não, Dio lhe dará a [KEYSTONE], mas se você conseguir vencer, Dio lhe dará de presente o [PROTECT VEST] e o [CHOCO FEATHER] como brinde.

Após essas batalhas, volte para a estação de bondinhos (fora da Gold Saucer), e Cloud descobrirá que os bondinhos estão em manutenção. Então Cait Sith aparecerá e aconselhará que a turma passe a noite no Ghost Hotel. Então, automaticamente Cloud e sua turma serão transportados para o Ghost Hotel, e vai rolar uma conversa entre o pessoal. Após a conversa, Cloud estará em seu quarto e, Tifa ou Aeris ou Yuffie ou Barret aparecerão para pedir companhia esta noite. O que define qual destes aparecerá depende de muitos fatores, como respostas que você deu a eles durante o jogo e outras coisas. Durante o jogo, dependendo de suas ações e reações, estas vão diminuir ou aumentar os "pontos de afeto" que os personagens tem em relação a Cloud. Neste momento, o personagem que tiver mais "pontos" vai convidar Cloud para passar a noite.

Primeiro, o personagem irá convidar Cloud para ir no Event Square, e Cloud + [alguém] irão contracenar na apresentação de teatro. Responda o que quizeres, e em seguida Cloud + [alguém] irão para o Round Square, onde eles farão um romântico passeio no bondinho. Após o passeio, Cloud e [alguém] voltarão ao salão principal da Gold Saucer, e acharão Cait Sith com a Keystone. Siga-o para onde quer que ele for, até que Cait vá para Chocobo Square, onde haverá uma cena.

Após a cena, Cloud já estará no quarto. Dê uma checada no armário e pegue o [ELIXIR] nele. Desça as escadas e fale com o pessoal. Monte o seu grupo (Aeris é obrigatória), e saia da Gold Saucer. Monte no seu Tiny Broco, e prossiga para uma area chamada "Woodlands Area", que fica diretamente ao sul da cidade de Junon, em uma ilha grande. Entre na "pirâmide" que lá se encontra...

=~=~=~

roxo e ele te dará a opção de comprar itens, recuperar HP/MP e salvar o jogo, respectivamente.

Já de volta à tela do labirinto, desça as "escadas" novamente e prossiga para sudoeste, pegando o [TURBO ETHER] no caminho. Desça as compridas escadarias, prossiga pelo caminho linear, desça a pequena "escada" e pegue o [ROCKET PUNCH] no baú. Suba mais uma "mini-escada" e vá direto para nordeste, suba outra "escada" e pegue a [LUCK PLUS MATERIA]. Volte um pouco o caminho, e entre na porta (a última!).

Atravesse as pedras rolantes inteligentemente até chegares próximo a um lago roxo. Pegue a [MORPH MATERIA], e continue a atravessar a "Estrada das Pedras Rolantes". Ao chegares no fim, Aeris irá se aproximar do lago roxo novamente e vai rolar uma cena. Após a cena, prossiga para nordeste, fale com o cara roxo para salvar/descançar e prossiga para sudeste.

A próxima sala eu chamaria de "Sala do Relógio". Seu objetivo aqui é girar os ponteros das horas e dos minutos para que estes formam um caminho para uma das 12 entradas desta sala. Aperte "o" para que os ponteiros girem, e aperte "o" denovo para que eles parem (eles sempre param 4 ou 3 "horas" após a hora em que você apertou "o"). Se os ponteiros não formaram o caminho desejado, aperte "/\" para que você possa ajustar o ponteiro dos minutos manualmente. Enfim, aperte "X" para finalixar a operação. DICA: Concentre-se mais no ponteiro das horas, fazendo-o parar no lugar certo, pois este não poderá ser mudado de posição facilmente no modo de seleção "manual". Ah, e lembrando que caso o ponteiro dos segundos atinja Cloud, este cairá no abismo, aterrisando na sala que fica além daquela porta selada de antes (lembra?). Nessa sala dá pra pegar o [NAIL BAT] no baú, só que você terá que atravessar todo o caminho de volta à sala dos relógio. Recomendo que você caia apenas uma vez, para pegar o item. Cair mais de 1 vez não trará benefícios como na 1ª vez, por isso evite...

Aqui vai uma lista com o que se pode achar em cada uma das entradas da sala do relógio:

I - Baú Falso (batalha!).
II - Beco sem saída!!
III - Baú Falso (batalha!).
IIII - [PRINCESS GUARD] no baú.
V - [RIBBON] no baú.
VI - Entrada pra sala onde Sephiroth está. Aqui, há também um Work Glove.
VII - [TRUMPET SHELL] no baú.
VIII - [MEGALIXIR] no baú.
IX - Beco sem saída!!
X - Por onde você veio...
XI - Beco sem saída!!
XII - Local da batalha com o chefão "Demon Gate", e também a saída do templo. Por enqunto, não se pode fazer nada aqui!

Primeiro, vá nas salas que possuem itens e pegue todos! Após isso, vá para a entrada VI. Aqui, você terá que capturar o sujeito roxo para poder pegar a chave que abre a porta central. Cada entrada que você entrar, você sairá em uma outra. Não é algo aleatório, aqui há um sistema ao estilo "se eu entro aqui, saio ali". Você deve ir entendento esses padrões até conseguir entrar na entrada em que o cara roxo sairia. Mas... Irei simplificar o processo... Perceba que o cara roxo entra primeiro na porta à extemo noroeste. A porta que você deve entrar é a 3ª porta do conjunto de 4 portas no andar central da tela (Desça pela parte esquerda da tela). Pronto! Você capturou o sujeito, e a porta se abrirá. Descanse e salve seu jogo. Desça para o andar inferior e pegue o [WORK GLOVE] no baú. Agora, ainda no andar inferior, entre na 4ª porta e você sairá no andar superior. Entre no portão central. Na próxima tela, fale com Sephiroth o máximo de vezes possível, e então você terá que lutar com...

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Red Dragon / HP: 6800 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

| Essa batalha é bem simples. Os ataques de Red Dragon são "Red Dragon |
|Breath", que tira 750 de HP, e ataques normais, que tiram 600 HP. Não há |
|mistério: use suas Summons mais poderosas e a Enemy Skill Aqualung. Limit |

|Breaks são bem vindos também! Use Cure e/ou WhiteWind quando precisar... |
|ITENS DE PRÊMIO: [DRAGON ARMLET] |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Após a batalha, pegue a [BAHAMUT MATERIA] no chão e equipe-a já! Agora prossiga para a direita e cheque a Black Materia. Selecione "Shake it" ou "Take it", e vai rolar uma conversa. Após a conversa, Cait Sith vai ligar. Selecione "I guess we have no choice", e volte à sala dos relógios. O caminho já estará montado, de modo que te dará acesso à entrada XII, que é para onde vamos! Na próxima tela, cheque a porta e lute contra...

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Demon Gate / HP: 10000 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
| Denovo um chefe fácil... Note que nesse chefe, ataques mágicos tiram muito |
|pouco HP (até mesmo Beta e Aqualung tiram pouco!!). Quake nem se fala! Tira |
|dano mínimo!! A única magia realmente eficiente é Bahamut, que tira cerca de |
|3000 de HP dele, mas infelizmente você provavelmente só poderá usar uma vez!!|
|Use um Big Guard, e o Limit de Aeris como estratégias de defesa... Fique |
|atacando fisicamente ele... Cada ataque físico seu tira 450 de dano... |
| Os ataques de Demon Gate são "Demon Rush", que tira 550 de todo mundo... |
|"Cave" tira 350 de todos, e um dos personagens é escolhido para receber 700 |
|ao invéz de 350! "Rock Throw" tira 600 de um personegem. De vez em quando |
|ele solta umas magias elementais do nível 3 também... |
|ITENS DE PRÊMIO: [GIGAS ARMLET] |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Após derrotá-lo, Cait Sith aparecerá e rolará uma série de cenas, que vai até a cena onde Cloud entrega a Black Materia pra Sephiroth. Depois disso tudo, Cloud se achará numa cama (em Gongaga). Após uma conversa com Barret e Tifa, saia de Gongaga e volte ao World Map. Embarque no Tiny Broco e vá para Bone Village, no continente à norte do mapa.

=~=~=~

usado para achar a Lunar Harp...
  Como esse detonado também foi feito para facilitar a vida do jogador, eu (tentarei) explicar a localização da Lunar Harp, Mop e Buntline (para estes 2 ultimos, selecione "Good Treasure"!!)... Lembrando que, mesmo eu explicando, é sempre bom você contratar alguns operários na hora de escavar para ter uma exatidão melhor, ok?
  A [LUNAR HARP] se localiza a sudoeste da barraca ao norte de Bone Village. A [MOP] fica no "X" à sul do operário de uniforme roxo próximo à escada. A [BUNTLINE] fica um pouquinho à esquerda do operário de uniforme roxo a nordeste da Bone Village! OBS: Relembrando, que pra achar a Lunar Harp, selecione a opção "Lunar Harp" quando falar coma mulher, e para achar a Mop e a Buntline, selecione "Good Treasure" ao falar com a mulher.
  Após adiquirir a lendária Lunar Harp, prossiga para a Sleeping Forest (na entrada a noroeste da Bone Village). Note que é a mesma floresta que Cloud sonhou em Gongaga. Prossiga para norte. Na próxima tela, aparecerá a mensagem "The Sleeping Forest awoke...". Nessa tela, fique parado e note que há um vulto rondando as folhagens. Quando ele aparecer, capture-o!! Ele na verdade é a [KJATA MATERIA]!! Agora, continue rumando para norte.
  Na próxima tela, passe por de baixo do tronco e pegue a [WATER RING] no báu. Agora passe por dentro do tronco e prossiga para a próxima tela. Nessa tela, simplismente atravesse a estrada e você estará de volta ao World Map. Entre na estrutura verde-circular no mapa, e você chegará em...

=~=~=~

|caso aindo não tenha aprendido anteriormente! Jenova Life também é capaz de |
|usar Reflect, porém felismente as magias Beta e Comet não podem ser |
|refletidas, dando-lhe total liberdade de abusar das ditas habilidades. |
|ITENS DE PRÊMIO: [WIZARD BRACELET] |
>>o<<

na realação abaixo).
  Enquanto você estiver na Great Glacier, aperte "[]" para mostrar o mapa do local. E também, após você andar uma certa quilometragem na Great Glacier, Cloud irá desmaiar e quando acordar ele estará numa casa que fica na base do Gaea's Cliff, a norte do Great Glacier (no mapa, é representado pela marca vermelha).
  O Great Glacier é uma área cheia de bons itens a serem achados, por isso, recomendo que você dê uma boa atenção a esse especto do Great Glacier, rumando para o Gaea's Cliff somente quando você pegar todos os itens! Por isso, mesmo que Cloud desmaie, retorne ao Great Glacier para pegar os itens que faltam (aliás, é tecnicamente impossível pegar todos os itens sem ter desmiado nenhuma vez!)
  Como o caminho a ser percorrido no Great Glacier depende de qual area você iniciou, então vou descrever como é cada area e o que pode ser achado nelas:
OBS1: descrições visuais e de localização são altamente baseadas no desenho do mapa! Quando eu mencionar "na tela", quer dizer que estou me referindo à tela em si, não o mapa!
OBS2: Os quesitos que tiverem um asterisco (*) são os possíveis locais em que você pode iniciar, baseado nos caminhos que você tomou no Snowboarding.
OBS3: As "areas" do Great Glacier não estão ligadas diretamente entre si. Entre elas, há alguns caminhos de neve inúteis a serem percorridos. No Great Glacier, existem 14 areas principais no total.

* Area 1: Portão de entrada da Great Glacier. Fica a extremo sul do Great Glacier. Não há itens aqui, esta area serve apenas de passagem. Você começa aqui caso você tome os caminhos da esquerda e da direita (respectivamente) no mini-game do Snowboarding. Na tela, indo pra oeste vai te levar até a Area 4; pra leste vai te levar pra Area 3; pra norte vai te levar até a Area 2; e para sul te leva de volta ao World Map.
* Area 2: A grande floresta que fica a norte da "Area 1". Aqui você pode pegar o [MIND SOURCE] ao norte. Você começa aqui caso você tome os caminhos da esquerda 2 vezes no mini-game do Snowboarding. Na tela, a entrada a oeste te levará a Area 4; a entrada à sul te levará pra Area 1; e a entrada a leste te levará a Area 5.
* Area 3: A caverna que fica a leste da "Area 1". A caverna que se localiza aqui te levará para fora do Great Glacier (leia: World Map) instantaneamente. Não há itens aqui! Você começa aqui caso você tome o caminho da direita 2 vezes no mini-game do Snowboarding. Na tela, se você rumar para noroeste chegarás à Area 5; se rumares para nordeste chegarás a Area 8; e se rumares para sul, chegarás a Área 1.
  Area 4: A arvore morta que fica a nordeste da "Area 2". Não há itens aqui! Na tela, rume para sul, e chegarás à Area 1. Rume para leste, e chegarás a Area 2; e finalmente, rume para norte e chegarás na Area 11.
  Area 5: Essa area fica a leste da "Area 2". Há uma [POTION] por essa região. Na tela, vá para a entrada a noroeste para chegar na Area 6; vá para sudoeste para chegar na Area 2; vá para sudeste para chegar na Area 3; e para nordeste para chegar na Area 7.
  Area 6: Fica logo a norte da "Area 5". Essa area é na verdade uma ilha, e só pode ser alcançada após você finalizar um mini-game simples, de atravessar o lago cheio de blocos de gelo. Nessa ilha há uma caverna, e nesta caverna há um [SAFETY BIT]. Na tela, rume para sul para retornar a Area 5.
* Area 7: Essa area é representada por uma arvore saudável sozinha no meio do nada. Não há itens por aqui. Você começa aqui caso você tome o caminho da direita e da esquerda (respectivamente) no mini-game do Snowboarding. Na tela, vá para leste para alcançar a Area 8, para sul você alcança a Area 5, e para oeste para chegar na Area 12.
  Area 8: É o topo de uma grande montanha a leste do Great Glacier. Vários caminhos se ligam a essa montanha. Na tela, o caminho a nordeste te leva a Area 14, teoricamente... Isso porque vir da Area 14 pra Area 8, é possível, só que da Area 8 pra Area 14 não é possível!! Ao invéz de chegar na Area 14,

você chegará é na Area 9! Lembrando que no caminho nevado entre a Area 8 e a Area 9, há uma [ADDED CUT MATERIA] no chão. Olhe o chão atentamete, pois a materia é azul claro e o chão é branco, ocorrendo uma espécie de semi-camuflagem! Voltando ao assunto... Na tela da Area 8, se você for para a entrada de baixo, você chegará na Area 3; se for pelo caminho a oeste (o de cima) você chegará na Area 9; e se você for pelo caminho oeste (de baixo), você chegará na Area 7.

Area 9: Essa area é uma fonte de aguas termais, localizada a sudeste da Area 13. Ao você checar a água, Cloud limpará suas mãos nela... Certifique-se de fazer isso, pois isso alterará um certo evento, quando chegares na Area 14. Na tela, indo para noroeste te levará a Area 13; e indo para sudeste (qualquer um dos 2 caminhos), você chegará na Area 8.

Area 10: Essa area se localiza a extremo noroeste do Great Glacier. Não há itens aqui... É apenas passagem... Na tela, indo para oeste te levará até a Area 11; indo para sul te levará para a Area 12, e indo para leste te levará à Area 13.

Area 11: Fica a sudoeste da Area 10, e aqui você pode adquirir um [ELIXIR] na pequena caverna. É uma região cheia de blocos de gelo. Na tela, vá pra norte para alcançar a Area 10; vá para sul para alcançar a Area 4; e vá para leste para alcançar a Area 12.

Area 12: Fica a leste da Area 10, e possui um tronco servindo de ponte. Não possui nenhum item a ser pego. Na tela, vá pra noroeste ou oeste para alcançar a Area 10; vá pra sudoeste para alcançar a Area 11, e vá para leste para chegar a Area 7!

Area 13: Esse é um típico campo nevado, localizado no extremo norte do Great Glacier. No centro dessa area há uma caverna contendo uma [ALL MATERIA]. Dentro dessa caverna é o local perfeito pra se procurar por um inimigo chamado "Snow" e roubar o "Circlet" dele (roube três)! Lembrando que a Area 13 é a unica via de acesso para a Area 14. Para chegar na Area 14, entre e saia da caverna anteriormente mencionada. Perceba que a entrada da caverna estará apontada para sul. Agora prossiga para leste dessa caverna, mas cuidado para não ir pra direção errada por conta dos ventos: pressione "o" num ritmo constante para usar bandeiras para não perder a direção certa, e NÃO ANDE ENQUANTO ESTIVER VENTANDO!! Vai chegar um ponto onde você irá para outra tela... Continue indo pra leste e você chegará na Area 14!! Voltando ao assunto... Na tela da Area 13 rume para oeste da caverna para chegar na Area 10; para sul para chegar na Area 9; para leste para chegar na Area 14; e para norte para chegar na Base do Gaea's Cliff.

Area 14: Nessa região, que fica a nordeste e praticamente não aparece no mapa, há uma caverna, e nesta caverna há uma mulher estranha. Se você falar com ela após ter tocado a fonte de águas termais (Area 9), ela irá desafiá-lo para uma batalha. Vença-a facilmente (ela na verdade é uma Snow. A diferença é que ela tem proteção contra Status negativos) e ela deixará para trás a [ALEXANDER MATERIA]. Na tela, rume para noroeste para voltar à Area 13; e para sul para chegar a Area 8 (lembrando que se você for para a Area 8, não será possível fazer o caminho inverso para retornar a Area 14. Leia o parágrafo da Area 8 para maiores informações)...

Após ter pegado todos os itens, rotorne/desmaie para a cabana do alpinista (na Base do Gaea's Cliff, à norte da Area 13) e salve seu jogo/use um Tent se quizeres. Saia da casa e rume para norte.

=~=~=~

saudável. Aperte "[]" repetidamente para aumentar a temperatura corporal de Cloud a níveis mais altos. Se a temperatura dele alcançar menos de 26° Celcius, Cloud desmaiará e se achará novamente na cabana do alpinista. Lembrando que não é possível fazer o "aquecimento" enquanto você estiver escalando paredes! E lembrando também que é recomendável você não desmaiar nesse mini-game tão simples, principalmente nas areas mais elevadas da Gaea's Cliff (é isso mesmo que você ouviu! Haverão outras sessões de escalamento mais adiante!), porque senão você terá que realizar a triste tarefa de escalar tudo de novo!

Deixando o bla-bla-bla de lado... Assim que você escalar a 1ª sessão de alpinismo, você chegará numa caverna. Lembrando que nessa área há um inimigo chamado Stilva, no qual você pode aprender as Enemy Skill "Magic Breath", e "Trine" (caso ainda não a tenha aprendido anteriormente). Voltando ao assunto... Na caverna, rume para norte e entre em outra caverna. Na próxima tela, ande um pouco para oeste e entre na entrada loga abaixo de você. Na próxima tela (que na verdade é a mesma da anterior, só que num lugar diferente), dê a volta pelo caminho de baixo. Dê atenção especial à parede à direita, pois esta é na verdade uma parede falsa, que te dá acesso a o baú com uma [RIBBON]. Continue dando a volta, pegue a [JAVELIN] no baú e entre na entrada a oeste deste baú. Na próxima tela, entre na caverna e atravesse-a toda. Você acabará saindo numa plataforma contendo uma pedra grande. Cheque a pedra e selecione "Push". Perceba que a pedra desbloqueou o caminho. Volte algumas telas e retorne para a parte desbloqueada pela pedra e atravesse-a, rumando pelo caminho único, em direção a próxima tela... Atravesse mais uma tela linear, e você chegará a outra sessão de alpinismo. Siga o mesmo procedimento de sempre: escalar, se aquecer, etc... e entre na próxima caverna.

Como você pode ver, aqui é uma área bem extensa. Note que há um Save Point à norte, e um baú com um [ELIXIR] a leste. Agora, entre na entrada a nordeste, e você chegará a uma area ao ar livre. Nessa area, procure por um inimigo chamado Malboro, e aprenda dele a Enemy Skill "Bad Breath" (note que ele é imune ao comando "Manipulate"). Após aprender a técnica, continue prosseguindo pelo caminho linear, até chegares em um ambiente fechado novamente. Pegue o [FIRE ARMLET] próximo a entrada pelo qual você veio, e prossiga para a esquerda, enfrentando os Icicles (quando lhe for perguntado se queres descer para o andar de baixo, responda "No"), e pegando o [LAST ELIXIR] no final do percurso (na verdade, os programadores se enganaram com o nome "Last Elixir", pois na verdade ele é considerado pelo jogo como um Megalixir!). Após derrubar todos os Icicles, rotorne para a sala com o Save Point, e atravesse o caminho formado pelos Icicles que caíram (não esqueça de pegar o [SPEED SOURCE] no baú a noroeste). Na próxima tela, pegue a [ENHANCE SWORD] no baú e prossiga pelo caminho linear, até a próxima tela. Atravesse mais outra tela, e você se deparará com outra sessão de Alpinismo. Simplismente escale até a próxima caverna, usando o procedimento de sempre.

Na próxima caverna, salve o seu jogo e use um Tent se quizer. Note que nesta área você poderá achar um inimigo chamado "Blue Dragon", que dropa o "Dragon Armelt" (100% das vezes!). Lute com ele algumas vezes até conseguires uma quantidade considerável de Dragon Armlets para equipar o grupo. Agora prossiga para a próxima tela. Vá para sul e cheque o homem de capa preta. Aí você terá que lutar com...

```
>>>>>>>>> Chefão: Schizo (left) & Schizo (right) / HP: 18000 & 18000 / <<<<<<<<
|  Esse chefe pode ser tanto fácil quanto difícil, depende de como você       |
|preparou seus personagens, de como os equipou... Espero que você tenha       |
|equipado 2 HP Plus em cada personagem desde a sua visita a Cosmo Canyon, pois|
|eles serão de grande ultilidade para aumentar seu HP. Se essas materias já   |
|evoluiram pro nível 2, então isso quer dizer 20% + 20%, o que significa 40%  |
|de HP extra pra casa personagem! Equipar materias, armaduras e acessórios    |
|que protegem contra Lightning e Fire é uma boa estratégia também, bem como   |
|equipar um Dragon Armlet. Na batalha, não use Beta nem Magic Breath, pois    |
|estes possuem o elemento Fire embutido, o que apenas irá curar o chefão.     |
|Dê preferência a Aqualung e suas summons Bahamut e Alexander. Limit Breaks de|
```

|dano cumulativo, como Meteorain são muito bons também! Big Guard também é bom|
|pra reduzir os danos.|
| Os ataques dos Schinzos são basicamente ataques multiplos que tiram 700 de |
|HP, e ataques "single", que tiram 600 de HP. Depois que você tirar uma boa |
|quantidade de dano deles, eles usarão Earthquake, que tira bastante dano! |
|Quando um Schinzo morre, ele solta um ataque elétrico antes de morrer, que |
|tira 1100 de dano em todos, por isso, mate uma cabeça de cada vez, para |
|evitar que eles usem 2 ataques desses consecutivamente. Se você ainda não |
|tiver Cure3, opte em usar White Wind.|
| Lembrando que é possível roubar o "Protect Ring" do Schizo (right), um |
|bom acessório para seus personagens.|
|ITENS DE PRÊMIO: [DRAGON SCALE]|
>>o<<

=~=~=~

=~=~=~

=~=~=~

explicarei esse processo com mais detalhes mais a frente do detonado. Ah! E também o Chocobo Sage vende as melhores Greens do jogo em seu Shop. Após falar com o velho, "fale" com o chocobo verde e você ganhará a [ENEMY SKILL MATERIA].

Outra coisa boa de se relembrar: se você não pegou a Contain Materia em Mideel antes de ela ser destruída, ainda há tempo! Compre algumas Mimet Greens no Chocobo Farm e entre em Mideel. Fale com o chocobo branco, dê uma Mimet Green para ele e selecione "Ticcle behind his ears" em seguida. Você receberá então a Contain Materia.

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

=~=~=~

enfrentá-los, terás a oportunidade de roubar um Shinra Alpha do soldado vermelho. Após a escolha, mexa no painel de controle e escolha "Sit in the seat", e em seguida "Start the mission".

Espero que tenhas salvado o jogo antes, pois a seguir vai vir um mini-game que definirá se você conseguirá ou não a Huge Materia. Lembrando que uma vez que tenhas perdido, diga bye-bye pra Huge Materia. O objetivo desta missão é destruir o submarino vermelho. Eis os comandos do submarino:

/\ = Aumentar velocidade
[] = Atirar torpedos
X = Reduzir velocidade
cima = Descer
baixo = Subir
R1 = Exibir visão superior

O mini-game é extremamente fácil (só pra não dizer "tosko"), né? Após o mini-game você poderá controlar o submarino no World Map! Agora desça para as profundezas do mar e aproxime-se dos destroços do submarino vermelho. Este se localiza do lado oeste do continente do Temple of the Ancients. Ah! E cuidado para não tocar no troço verde que nada no fundo do mar. Ele é Emerald Weapon, que na minha opinião é o chefe mais difícil de todo o jogo. Mais pra frente do jogo, quando tivermos Knights of the Round Materia, Underwater Materia, Mime e Final Attack e Phoenix Materia num level um pouco mais elevado, poderemos enfrentá-lo, mas não agora! Fique longe de problemas, hein? Após se aproximares do submarino afundado, você adquirirá a Huge Materia. Lembrando que você poderá vir buscar esta Huge Materia o momento que quizer no jogo.

Agora volte para Junon, e rume para o aeroporto do local. Cloud & cia verão o Gelnika decolando, com a Huge Materia. Mas qual seria a próxima parada da Huge Materia? Rocket Town é claro!

=>=>=>=>=>=>=>QUEST OPCIONAL<=<=<=<=<=<=<=<=

Agora é uma ótima hora para se voltar a Midgar. Mas como, se ao entrar em Midgar nessa época do jogo o portão estará trancado? Fácil! Precisamos achar a chave. Note que ao falar com o porteiro, ele dirá que perdeu a chave num tour de escavação. Aí fica meio óbvio onde está! No único campo de escavação do jogo: Bone Village.

Pois bem, então rume para Bone Village, e selecione "Normal Treasure". Posicione escavadores na área um pouco à esqueda da fumacinha, solte a bomba com "[]" e eles ficarão de frente para o suposto lugar do tesouro, que fica mais ou menos entre a fumacinha e a mancha preta no chão. Posicione Cloud onde você achar que o tesouro está e aperte "[]". Os escavadores procurarão pela noite afora o tesouro. No dia seguinte, cheque o baú próximo à entrada da vila e, se der tudo certo, você adquirirá [KEY TO SECTOR 5].

Volte para Midgar e a porta estará aberta. Na próxima tela o ambiente já estará maio familiar, não é? Entre na igreja de Aeris e vai rolar uma cena onde Cloud vê uma miragem de Aeris. Saia e rume para oeste 3 vezes. Você chegará na estrada em destroços. Continue indo em frente por um caminho linear, até finalmente chegares no Wall Market. Vá no Save point e certifique-se que Cid e Tifa estão no grupo. Entre na casa que possui uma placa escrito "ITEM", e cheque a máquina que lá se encontra e vai rolar uma cena entre Cid e Tifa, e no final dos contas você ganhará o [PREMIUM HEART], a Ultimate Weapon de Tifa.

Agora rume para o Weapon Shop (fica logo abaixo da mansão de Corneo) e fale com o sujeito do lado esquerdo. Ele lhe oferecerá "algo misterioso" por 129000 Gil. Essa coisa é o Sneak Glove, que aumenta a taxa de sucesso com o comando Steal. É mais útil do que parece, por isso compre se puderes. Se não tiveres dinheiro o suficiente, há duas maneiras de conseguir dinheiro rápido: (1) venda uma All Materia no nível MASTER. Se me recordo bem, você ganhará 2000000 Gil por isso, e olhe que a All Materia é bem fácil de alcançar o nível MASTER! ou (2) você também pode ficar treinando na floresta próxima a Mideel. Os inimigos de lá são fáceis, dão boas quantidades de EXP, AP e Gil!

Após fazer o que quizer em Midgar, saia...

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

=~=~=~

=~=~=~

Agora retorne para a City of the Ancients. Volte ao local onde Bugenhagen está e fale com ele. Ele irá pôr a "chave" em seu devido lugar e vai cair uma cachoeira no altar central. Entre na cachoeira e irá rolar uma conversa. Saia e vai rolar outra conversa. Agora saia definitivamente da City of the Ancients. Ao tentares entrar na Highwind, Diamond Weapon surgirá no mar. Vai rolar uma conversa na Highwind e em seguida você voltará ao World Map.

Pouse próximo à praia a noroeste de Midgar. Espere até o Weapon chegar à praia. Equipe-se com suas melhores materias, e com Steal! Assim que Diamond Weapon chegar, aproxime-se dele e será a hora de lutar...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Diamond Weapon / HP: 30000 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  No começo da batalha use o convencional "Big Guard" e um Regen +All. Use   |
|suas summons mais poderosas, e Bahamut ZERO (principalmente). Ultima,        |
|Comet2, Freeze, Tornado, Flare sõa boas opções. Os principais ataques dele   |
|são uma raio, que causa 700 de dano, e um chute que causa 1000 de dano. Em   |
|um certo momento da batalha ele ultilizará a técnica Countdown, onde vai     |
|ocorrer uma contagem regressiva, de 3 a 0. Após o contador zerar, ele usará  |
|"Diamond Flash", que creio que causa dano baseado no HP, pois no meu caso    |
|havia um personagem com 1000 de HP e outro com 4000, e o ataque deixou ambos |
|com HPs semelhantes. Diamond Flash deixará todos no critical, e com o status |
|"Silence", impedindo você de usar Cure. Use um Echo Screen em todo mundo e se|
|cure, ou, se a situação estiver muito emergencial, use um Megalixir (só em   |
|ultimo caso!!). Ah! e não esqueça de roubar dele a Rising Sun, arma de       |
|Yuffie! Após você tirar 30000 de HP de Diamond Weapon, ele fugirá.           |
|ITENS DE PRÊMIO: (nada)                                                      |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

andar). Ele dirá que precisa de 3 coisas para sua jornada: Guidebook, Desert Rose e Earth Harp. Se você usou Morph no Ghost Ship enquanto esteve no Underwater Reactor e como consequência obteve o Guidebook, como eu lhe aconselhei, fale com ele denovo e ele fará a proposta de trocar o Guidebook pela [UNDERWATER MATERIA]. Troque! Essa materia serve para eliminar o limite de 20 minutos enquanto lutas com o Emerald Weapon, no fundo do mar. Isso será muito útil mais pra frente, quando enfrentares o Emerald.

Saia de Kalm e vá para Rocket Town. Fale com o velho parado no meio da cidade (o mesmo que lhe deu a Yoshiyuki no Disc 1). É necessário falar com ele 3 vezes, e ele te dará o [VENUS GOSPEL], a Ultimate Weapon de Cid.

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

=~=~=~

=~=~=~

```
                          |               |
                          |     TELA 4    |
                          |               |
|---------------|---------- ----|-- --- --------|---------------|
|               |               |               |               |
|     TELA 1          TELA 2          TELA 3          TELA 5    |
|               |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
```

COMANDOS ESPECIAIS:
"o" : Pega/solta um sapo/inseto. Geralmente insetos morrem ao serem engolidos.
"[]": Volta à TELA 1, para o caso se você ficar preso em algum puzzle.
DICA: Caso você use os insetos/sapos de uma determinada tela de maneira errada, causando a insuficiência de insetos/sapos para a concretização do puzzle, volte rapidamente para outra tela e retorne em seguida: assim, os insetos/sapos se renovarão. Por exemplo: você tá na TELA 3 e desperdiçou alguns insetos à toa. Então basta voltar para a TELA 2 e, imediatamente retornar à TELA 3. Os insetos reaparecerão em seus devidos lugares.

Na TELA 1, atravesse a ponte e pegue o [SUPERSHOT ST] na planta carnívora, tomando cuidado para não se aproximar muito do centro desta planta, porque senão ela engolirá Cloud momentaneamente, causando um pouco de dano de HP a todos. Volte ao início e pegue os insetos e sapos (com "o") e ponha-os todos PRÓXIMOS (e não pertinho!) às plantas esquisitas que se localizam no fim do caminho que passa por debaixo da ponte: isso facilitará atravessar as plantas esquisitas. Agora pegue os insetos/sapos e largue-os PERTINHO da planta esquisita (priorize o sapo), de modo que a planta esquisita vire uma plataforma. Em seguida pegue outro inseto, suba na planta esquisita e solte, de modo que a próxima planta esquisita vire uma plataforma como a 1ª. Faça isso sucessivamente até formar um caminho completo, permitindo que você atravesse para o outro lado. Uma vez estando do outro lado, use o cipó para atravessar outro buraco. Pegue o [SPRING GUN CLIP] na area acima da árvore e prossiga para a TELA 2.

Ande em frente até você receber as opções "Jump" e "Stay" logo que chegares embaixo do cipó. Somente selecione Jump se você tiver um inseto em mãos, senão você ficará preso lá em cima, sendo obrigado a apertar "[]" para voltar para a TELA 1!! Pois bem... Pegue um inseto e selecione "Jump". Use-o na planta esquisita e atravesse para o outro lado. No outro lado, haverão 2 plantas esquisitas e um sapo. Coloque o sapo na plata esquisita da esquerda, e mantenha-se em cima da planta esquisita que engoliu o sapo. Quando o sapo for repelido, Cloud será jogado para uma plataforma onde há uma colméia de abelhas. Pegue a colméia e coloque-a na planta carnívora à sua esquerda. Ela se fechará, permitindo que você pegue a [SLASH-ALL MATERIA] próximo à ela. Agora volte ao local onde haviam 2 plantas esquisitas, e ponha o sapo na planta esquisita da direita. Mantenha-se em pé na planta esquisita que engloiu o sapo e em alguns segundos você será jogado para a direita. Agora, prossiga para a TELA 3.

Note o inseto próximo de onde você entrou. Deixe-o aí e vá um pouco pra direita e pegue um segundo inseto. Deixe-o próximo do 1° inseto para facilitar. Use-os para atravessar as duas plantas esquisitas. No final, um cipó te levará para a TELA 4, que é uma área em cima de galhos.

Nos ganhos, prossiga para leste e atravesse uma série de cipós. Do outro lado, pegue a [TYPOON MATERIA]. Atravesse novamente os cipós e vá para a entrada a extremo oeste. Você saírá na TELA 2. Pegue o [MINERVA BAND] no tronco e siga para a parte de baixo do tronco, fazendo com que Cloud pule para o nível inferior. Ponha o sapo na planta esquisita da direita, espere e você será arremensado para a area à direita. Vá para leste e você retornará à TELA 3.

Pegue os 2 insetos e use nas duas plantas esquisitas para alcançar a TELA 4 novamente. Vá pra entrada localizada logo antes do conjunto de cipós à leste.

Você sairá na TELA 3, mas numa nova área. Desça a corda, pegue um dos insetos e ponha na 1ª planta esquistia. Não será necessário pôr um inseto na 2ª planta esquisita, por isso apenas pule as 2 plantas esquisitas e você alcançará uma

plataforma onde há uma colméia. Pegue a colméia e desça. Jogue a colméia dentro da planta carnívora e esta se fechará, abrindo caminho. Agora, é necessário que você seje RÁPIDO! Pegue o inseto que sobrou e ponha na planta esquisita que fica a noroeste da planta carnívora recém fechada, e atravesse para a esquerda. Atravesse e, rapidamente pegue o inseto mais próximo que achares e ponha no buraco de árvore (que faz barulho de sapo quando você se aproxima). O inseto sumirá e aparecerá um sapo no lugar. Pegue o sapo (Rápido! Rápido!) e atravesse a planta esquisita à sua direita, antes que ela fique inatravessável. Com o sapo em mãos, jogue-o na planta esquisita a extremo leste, e fique parado em cima da planta esquisita que comeu o sapo. Com alguns segundos, Cloud será jogado para à extremo leste da tela, permitindo que você tenha acesso à TELA 5. Se você não conseguiu fazer isso tudo com a rapidez necessária, paciência! Tente denovo que você conseguirá!!

A TELA 5 é basicamente uma caverna. Apenas pegue os itens [APOCALYPSE] e [ELIXIR] nos baús. Saia pela entrada a norte, que te levará ao World Map.

=>=>=>=>=>=>=>QUEST OPCIONAL<=<=<=<=<=<=<=<=

Volte para Nibelhein e ponha Tifa no seu grupo. Entre na casa de Tifa (fica à leste do monumento central da cidade). Suba para o 2° andar e cheque o piano e selecione "Aw, go for it", e em seguida "I remember". Toque a seguinte música no piano:
"X", "[]", "/\", "R1 + /\", "R1 + []", "X", "[]", "/\", "R1 + X", "o", "X", "[]", "X".

Após tocar essa melodia, finalize apertando START e vai rolar uma cena onde Tifa acha uma carta deixada pelo seu mestre Zangan, e junto a esta carta estará o Limit LV 4 de Tifa: [FINAL HEAVEN].

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

=~=~=~

[W-ITEM MATERIA] (essencial para o truque de duplicação de itens!). Volte todo o caminho que percorrestes (ou seja, indo para o norte continuamente). Vai chegar um ponto onde os Turks te encurralarão. Selecione "Okay, let's end this" para lutar com os Turks. A opção "No, let's not go" evita a batalha. Recomendo que participe desta batalha, já que poderás roubar ótimos itens de cada um dos Turks. Se você decidiu lutar...

```
>>>>>>>>>>> Chefão: Reno, Rude & Elena / HPs: 25000, 28000 & 30000 / <<<<<<<<<<
|  Em primeiro lugar, roube os preciosos itens carregados por eles. Será      |
|possível roubar um Touph Ring (Reno), um Ziedrich (Rude) e um Minerva Band   |
|(Elena).                                                                      |
|  A batalha: logo de cara, Elena usará um ataque explosivo que tira 500 HP de|
|todos e em seguida um ataque explosivo individual, que tira 650 de um aliado.|
|Rude usa Punch, que tira 1000 de uma pessoa, e Reno usa um ataque físico que |
|tira 300 de HP de uma pessoa. Os ataques físicos de Elena são tão fortes     |
|quanto os de Rude: tiram 1000 de um aliado! Reno também sabe usar um combo,  |
|que tira 700 de HP de uma pessoa. Grand Spark de Rude tira 1000 e Turk Light |
|500, além se causar Confusion. Reno também sabe usar Electropod, que tira    |
|1500 de HP de um aliado.                                                      |
|  Simplesmente use seus ataques convencionais nessa batalha: Ultima, Comet2, |
|Limit Breaks que atingem a todos, Slash All... Talvez nem seje necessário    |
|summons. Big Guard também não é necessário, mas ajuda.                       |
|ITENS DE PRÊMIO: [ELIXIR]                                                     |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<
```

>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Prossiga para a próxima tela (a norte). Pegue logo de cara o [ELIXIR] e o [MYSTILE] nos baús. Vá no Save Point e ponha Barret no grupo. Suba as escadas e na próxima tela, pegue o baú verde contendo o [MISSING SCORE]: Ultimate Weapon de Barret. Note que esse baú só aparecerá se Barret estiver no grupo!! Caso ele não esteja, o baú não aparecerá! Se quiseres, volte ao Save Point anterior e modifique seu grupo de volta como ele estava antes, use um Tent, salve o jogo, e prossiga para norte. Você finalmente alcançará Hojo. Fale com ele e serão mostradas algumas revelações. E então, terás que enfrentar...

>>> Chefão: Hojo, Poddler Sample, Bad Rap Sample / HPs: 13000, 10000, 13000 <<<
| Hojo só possui um ataque: Capsule, que libera suas duas criações: Poddler |
|e Bad Rap Sample. Estes só sabem dar ataques que tiram 400 de HP, ou seja, |
|essa será uma luta fácil. Após matá-lo, ele mudará de forma... |
>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>>> Chefão: Helletic Hojo, Left Arm, Right Arm / HP: 26000, 24000, 5000 / <<<<
| O Right Arm é a única parte que causa danos ao grupo: 1000 de dano a um |
|personagem. Felismente ela é a parte que possui a menor quantidade de HP |
|(5000), permitindo que uma Ultima ou uma Summon mate-a em um único Hit. As |
|outras duas partes apenas usam magias de status, como Sleepel e Confu, mas |
|que pode ser anulado com o uso de Ribbons e a magia Resist. Use suas summons |
|e mate Helletic Hojo facilmente. Ele retornará, em sua última forma... |
>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Lifeform Hojo NA / HP: 30000 / <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
| Os ataques dele são: Combo, que causa 4 Hits com dano de até 500 cada. Ele |
|tamém faz uso de Slow (que pode ser concertado facilmente com um White |
|Wind) e ele contra-ataca ataques magicos com Silence às vezes. Muito fácil! |
|Use Flares, Shadow Flares, Comet2 e Ultimas para acabar com ele rapidinho... |
|ITENS DE PRÊMIO: [POWER SOURCE] |
>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Após derrotar Hojo, o grupo automaticamente voltará à Highwind e vai rolar uma longa conversa. Após as cenas, o Disc 2 acabará e será requisitado o salvamento do jogo e em seguida a troca de disco.

~~~~~~~ DISC 3 ~~~~~~~

=~=~=~
~~~~~~~

lugar da Northern Cave. Por conta da ausência de Save Points, aconselho que você tome proveito do truque de Duplicação de Item. Por muitos esse truque é considerado trapaça (cheating), por isso, não o faça se fores um jogador anti-cheating. Esse truque só pode ser feito com qualquer item que seja ultilizável em batalha, como Potion, Hi-potion, Ether, Elixir e Megalixir, e se tal item tenha pelo menos 1 unidade em estoque. O truque é equipar a W-item Materia em alguém e entrar numa batalha. Selecione W-item e vai aparecer a sua lista de itens. 1° coloque o cursor sobre o item a ser duplicado e pressione "o". O cursor vai ir para um alvo na batalha. Aperte "o" denovo e o cursor voltará à lista de itens. Bote o cursor em um item qualquer e aparte "o". O cursor irá para um alvo em batalha. Ao invés de confirmar a ação (apertando "o"), aperte "X" para cancelar. Em seguida aperte "o", "X", "o", "X", "o", "X", "o", "X" (continuamente)... Cada vez que você apertar "o", "X" um item se duplicará, ou seja, faça isso 70 vezes com um Elixir por exemplo, e 70 Elixirs serão criados!! DICA: Por conta da ausência da capacidade de usar Tents freqüentemente na Northern Cave, aconselho que duplique Megalixires até 99 unidades, assim poderá recuperar seu HP e MP completamente a qualquer momento, até mesmo nas batalhas!

Pois bem... Vamos prosseguir com este detonado... Você começará o DISC 3 em cima de sua Highwind. Desca as escadas e, ao se deparares com a cratera, será dada duas opções. Selecione "Alright, let's go!" para descer, e "We'll get prepared first" para voltar à tela anterior. Você então chegará num lugar cujas plataformas descem de forma espiral. A caverna logo no começo serve para retornar para a Highwind (porém, não faça isso agora!). Desca por todas as plataformas e pegue o [SAVE CRYSTAL] e o [GUARD SOURCE] no caminho (não use o Save Crystal agora!! Guarde-o para depois! Eu direi quando). DICA: Nessa área é possível aprender as Enemy Skills "Dragon Force" e "Laser" de um inimigo chamado Dark Dragon. Use Manipulate pra facilitar.

Na próxima tela, o caminho se subdividirá em esquerda e direita. Os dois vão dar no mesmo lugar, porém eles tem itens diferentes para serem pegos. Primeiro vá pelo caminha da esquerda. Suba na pequena plataforma a noroeste e pegue o [POWER SOURCE] no baú e a [HP ABSORB MATERIA] à direita do baú. Continue descendo as plataformas, e pegue o [ELIXIR] e o [MAGIC SOURCE] nos baús. Quando chegares no nível mais baixo, suba pelo caminho da direita, pegando o [MIND SOURCE] no baú. Retorne até o topo e desta vez pegue o caminho da direita. Pegue o [GUARD SOURCE] e retorne ao nível mais baixo. Desca em direção a próxima tela. DICA: Nessa área é possível aprender as Enemy Skills "L5 Death" e "Magic Breath" de um inimigo chamado Parasite.

Na próxima tela, pegue o [MIND SOURCE], [GUARD SOURCE], [POWER SOURCE], [HERO DRINK], [MEGALIXIR] no labirinto. Eu não vou descrevê-lo porque ele é meio difícil de explicar. Mas ele não é complicado. Conseguirás pegar esses itens facilmente! Após pegar todos os itens, desca até o limite e parta para a próxima tela.

Na próxima tela, desca pelos cabos e aproxime-se do centro do local, onde seus aliados estão. Note que o caminho se divide em dois. Cada personagem vai perguntar para que caminho ele(a) deve ir. Certifique-se que Tifa vá pelo caminho da direita (Right), e que Cloud e as outras duas pessoas que estavam no seu grupo vá para o caminho da esquerda (Left). Os demais personagens você pode mandá-los para a direita (Right). Quando Cloud ficar controlável novamente, prossiga para o caminho da esquerda.

CAMINHO DA ESQUERDA: quando te perguntarem para que direção ir, responda sempre "Up". Você chegará numa área com vegetação incomum. Aqui, como mencionei anteriormente, é o melhor lugar do jogo para se treinar tanto os personagens quanto as materias. Os inimigos que dão boas quantidades de EXP e AP são os Movers (meio raros, mas fáceis de matar, e vem em grupos de 3) e os Magic Pots (fácil de achar. O problema é que ele é invencível: qualquer ataque direcionado à ele tirará zero de dano! Para ser capaz de inflingir algum dano nele, use um Elixir NELE e em seguida ataque-o até ele morrer. A maneira mais fácil de conseguir Elixirs é usando o truque da duplicação de itens, como mencionai no começo dessa sessão). Porém, eu recomendo que você só venha treinar a sério

aqui após conseguir todas as materias do jogo, ou seja, realizando as 2 quests opcionais que estão faltando (entrarei em mais detalhes quanto a isso mais pra frente do detonado...) Eu recomendo que você use o seu Save Crystal nessa área, já que essa área fica mais ou menos no meio da Northern Crater, e aqui é o seu lugar de treinamento daqui pra frente. Pois bem... Pegue o [REMEDY] e o [MAGIC SOURCE] na 1ª tela e prossiga para a próxima tela. DICA: procure nessa área por um inimigo chamado Master Tonberry. É um inimigo sinistro, que é imune à abilidade Sense e absorve ataques por Gravity. Ele tem 44444 HP, e a grande ultilidade dele é o fato de ser possível transformá-lo em Ribbons com o auxílio da Morph Materia. Equipe Morph em Cloud (que é o mais forte) e fique usando magias fortes, como Flare, Shadow Flare e Comet nele. Fique somando (mentalmente) o dano causado por seus ataques, e quando der próximo de 44444 HP, comece a usar Morph nele, até ele se tranformar em uma Ribbon. Para fortalecer o dano causado pelo comando Morph, use alguns Hero Drinks em Cloud (use o truque da duplicação para conseguir várias cópias de tal item).

Na 2ª tela pegue o [IMPERIAL GUARD], [SHIELD MATERIA], [VACCINE] e o [HERO DRINK]. Prossiga para a próxima tela. Na 3ª tela há uma fonte luminosa no centro da area. Pegue a [COUNTER MATERIA] nessa fonte luminosa, e a [W-MAGIC MATERIA] próximo à area verde (à norte). Agora entre na entrada à oeste, e você sairá no Centro da Cratera. Todos os caminhos chegarão até aqui! Pegue o [LUCK SOURCE] no baú verde e imediatamente entre na entrada logo acima do baú verde.

Lembra-se que o caminho da esquerda dividira-se em 2: cima e baixo? Onde você está agora é o fim do caminho de baixo, ou seja, basta seguir em frente para voltar ao local onde os caminhos se dividem, que é exatamente aonde queremos ir agora! Pois bem, na "1ª" tela, pegue o [TURBO ETHER] no baú verde e a [MEGA ALL MATERIA] logo à esquerda do baú verde. Para pegá-la, é necessário que você aperte "o" no momento em que Cloud encostar nela, durante o pulo dele. Em seguida pegue o [SPEED SOURCE] à esquerda da Mega All. Continue indo para norte, pegue o [X-POTION] no báu e prossiga para a próxima tela.

Na 2ª tela, pegue a [VACCINE] e o [TURBO ETHER] e siga para a próxima tela.

Na 3ª tela, pegue o [X-POTION], [REMEDY] e o [ELIXIR] e prossiga para a próxima tela.

Você acabou de voltar para a tela onde o caminho se divide em "cima" e "baixo". Entre na entranda a extremo norte e você voltará à tela onde o caminho se divide em "esquerda" e "direita". Desta vez, escolha ir para a direita.

CAMINHO DA DIREITA: Nota a mudança de música de fundo. Aqui é o local ideal para aprender as ultimas Enemy Skill do jogo. Equipe as Enemy Skill Materias, obviamente, e a Manipulate Materia para facilitar o processo. Pois bem... Desca o caminho espiral e na 2ª tela, responda "Go down" quando fores perguntado. Pegue o [MYSTILE] e o [ELIXIR], e comece a procurar nessa área pelos seguintes inimigos:

> Pollensalta: Manipule-a e faça ela usar Angel Whisper no(s) portador(es) da Enemy Skill.

> Death Dealer: Use a Enemy Skill "Death Force" no Death Dealer e em quem estiver equipado com a Enemy Skill (de preferência todas a Enemy Skills em uma pessoa só!). Manipule-o e faça usar Roulette, um ataque de alvo aleatório que causa Instant Death em um aliado ou inimigo. A intenção aqui é fazê-lo usar no aliado que estiver equipado com a(s) Enemy Skill(s). Se ele acertar, o aliado não morrerá, já que o "Death Force" impede o Instant Death. E se a técnica acidentalmente cair no próprio Death Dealer, então o Death Force o protegerá também!

NOTA: Também é possível achar nessa area o inimigo Malboro, e aprender o "Bad Breath", caso não tenhas aprendido no Gaea'a Cliff!

Prossiga para a 3ª tela e pegue o [SPEED SOURCE] e o [TETRA ELEMENTAL] nos baús. Procure nessa área rochosa pelo inimigo:

> Dragon Zombie: Ele não pode ser manipulado, infelismente. Dá para aprender "Pandora's Box" dele. Ele usa este ataque antes de morrer, por isso não se preocupe (preocupe-se apenas com o dano que isso causará ao grupo!). Porém

a Enemy Skill "Shadow Flare" (que eu sinceramente espero que você já a tenha aprendido do Ultimate Weapon) ele usa quando bem entender. Por isso cruze os dedos para ele usar a técnica, e na pessoa certa! Para aumentar suas chances, faça-o ficar com pouco HP. Ele tem 13000 de HP. Ah! E lembrando que ele usará o ataque "Pandora's Box" apenas uma vez durante TODO O JOGO! Ou seja, uma vez usada a tecnica, esse tipo de inimigo (Dragon Zombie) nunca mais usará este ataque! Por isso procure aprendê-la na 1ª tentativa!

Ainda na 3ª tela, pegue um baú a extremo oeste da tela, contendo um [MEGALIXIR]. Próximo à entrada norte, há outro [MEGALIXIR]. Finalmente, entre na entrada norte.

Na 4ª tela, prossiga pelo caminho linear, até chegares no Centro da Cratera novamente. Aproxime-se do buraco central e o grupo se reunirá. Fale com cada um deles e eles te darão itens que acharam no caminho. Se você fez como eu indiquei: enviou Tifa para o caminho da direita e Cloud para o da esquerda, e pegou TODOS os itens dos dois caminhos (esquerda e direita), então Tifa te dará o... [MYSTILE]??? Isso mesmo! Apesar de tecnicamente só existirem 2 Mystiles no jogo, este terceiro Mystile que você acabou de receber de Tifa é fruto de um glitch do jogo. A idéia dos programadores do jogo era que os personagens que você enviasse pelo caminho que Cloud não tomou recolhessem os itens do caminho e lhe entregassem quando o grupo se reunisse no Centro da Cratera. Contudo esse bug faz com que o jogo não leve em consideração que você pegou esses itens se você pegá-los ANTES da reunião no Centro da Cratera. Se você tivesse se aproximado do Centro da Cratera e, consequentemente, o grupo se reunisse antes de pegar os itens desejados, esse glich não funcionaria. Lembrando que dá pra tirar proveito desse glitch não só para pegar a cópia extra do Mystile, mas também é possível duplicar outros itens excelentes da Northern Crater, como a Mega All Materia, porém o único item garantido é o Mystile mesmo! Pois é... Conseguimos pegar todos os itens da Northern Crater. Você já pode ter acesso ás ultimas batalhas com Sephiroth, entrando no buraco localizado no centro da Northern Crater. Porém, eu não recomendo que faça isto ainda. Eu te aconselharia a pegar as materias que faltam no jogo. Existem 2 quests opcionais que englobam isso.

Agora, saia da Northern Crater. Você provavelmente já sabe o caminho. ele será meio longo, mas necessário!

...

Ao voltar à Highwind, o assistente automaticamente te dará a oportunidade de trocar de grupo. Forme seu grupo e entre na cabine. Fale com o piloto e você estará de volta ao World Map.

=>=>=>=>=>=>=>QUEST OPCIONAL<=<=<=<=<=<=<=<=

Ponha Red XIII no seu grupo e vá para Cosmo Canyon. Ao entrares, o guarda dirá que Bugenhagen está passando mal desde que retornou da aventura no Highwind. Suba as inúmeras escadas até chegar no quarto de Bugenhagen. Ele, em berço de morte, dará seu discurso final. No desfecho das cenas, você receberá a [LIMITED MOON], a Ultimate Weapon de Red XIII.

=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>=>o<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=<=

=~=~=~

Compre 50 Mimet Greens (eu avisei que gastaríamos mais dinheiro!), ou então compre apenas 2 Mimeth Greens e ultilize o truque de duplicar itens para alcançar a marca dos 50 Mimet Greens. Saia e entre na sua Highwind. Aterrisse na região de Mideel. Equipe o máximo de Chocobo Lure Materia que puderes. Equipe também suas Enemy Skill Materia (em um único personagem). Uma W-item também pode ajudar. Agora fique zazando em cima das pegadas de chocobos localizada logo a oeste de Mideel. Eventualmente, você entrará numa batalha com um chocobo e alguns inimigos normais. Hora de aprender a sua ultima Enemy Skill: Chocobuckle. Quem usa essa técnica? Os chocobos! Porém, só os chocobos da área de Mideel usarão. Para fazer o chocobo usar, jogue 3 Mimet Greens NO CHOCOBO (a W-item pode ajudar a agilizar o processo). Após ele ter recebido as 3 Mimet Greens, use a Enemy Skill "L4 Suicide" nele. Ao invés de fugir, o chocobo contra-atacará o personagem que usou L4 Suicide. Ele usará a técnica Chocobukle. Pronto! Você aprendeu a última Enemy Skill!

Agora vamos fazer o que realmente devemos fazer... Novamente, fique zanzando nas pegadas de chocobos próximas a Mideel. Quando entrares na batalha com um chocobo, use Mimet Greens nele para distraí-lo (não precisa ser várias de uma vez só!), enquanto você mata os demais inimigos. Quando você matar todos os inimigos, e sobrar apenas o chocobo, você oficialmente "capturou" o chocobo (tanto que a musiquinha da vitória soará). No mapa, você se verá montado no chocobo. Aperte "X" e será dada 2 opções: a "Send it back to the stables" envia ele ao estábulo de chocobos (na Chocobo Farm), e "Turn it loose" solta-o (para sempre!). Selecione a 1ª opção e ele retornará ao Chocobo Farm. Agora, repita esse processo mais 3 vezes, ou seja, capture um total de 4 chocobos!

Agora retorne ao Chocobo Farm. Note que os 4 chocobos que capiturastes estão nas cercas (do lado de fora). Entre na casa de estábulos e fale com Choco Billy.

Agora, para esclarecer tudo, vou explicar nosso objetivo. Nosso objetivo é produzir chocobos coloridos (mais especificamente: verde, azul, preto e dourado). Mas para que? Para que eles nos sirvam como veículo de transporte no World Map. Existem certas areas do World Map que não podem ser alcançadas pela Highwind (entrarei em mais detalhes nisso futuramente). Nessas areas, podemos achar as melhores materias do jogo: Mime, Quadra Magic, HP <--> MP e Knights of the Round. Aí entram em cena os nossos chocobos coloridos! Cada chocobo colorido tem a sua habilidade especial:

> CHOCOBO VERDE : Consegue atravessar montanhas.
> CHOCOBO AZUL : Consegue andar sobre aguas claras e rios.
> CHOCOBO PRETO : Consegue atravessar montanhas E andar sobre águas claras e rios. Como um extra, ele pode atravessar do mar para um continente sem haver a necessidade do local de travessia ser uma praia.
> CHOCOBO DOURADO: Consegue atravessar montanhas, andar sobre águas claras E escuras e rios, não precisa de praia para passar do mar paa o continente e vice-versa, consegue andar sobre o Great Glacier (no mapa). Ou seja, ele consegue andar em qualquer lugar do World Map!

Para produzirmos os nossos chocobos coloridos, precisamos cruzar os chocobos amarelos entre si, e mais futuramente, os chocobos coloridos entre si também! Porém, não é qualquer tipo de chocobo que resultará num chocobo colorido! Mais especificamente existem CINCO tipos diferentes de chocobos amarelos:

```
> POOR CHOCOBO:      Descr: Chocobos horríveis. Não capture eles!!
                     Local: Próximo a Chocobo Farm.
                     Pose : Chocobo andando cabisbaixo.
                     Cment: "This one doesn't seem to be very good."
                            "I really can't recomend this one."
> BAD CHOCOBO:       Descr: Chocobos ruins. Não capture-os!!
                     Local: Próximo a Wutai.
                     Pose : Chocobo parado, sem andar.
                     Cment: "Mmm, this one's not bad.";
                            "This is a pretty average Chocobo"
> GOOD CHOCOBO:      Descr: Chocobos bons. Irão servir futuramente.
                     Local: Sudeste de Gold Saucer.
```

```
                      Pose : Chocobo caminhando normalmente.
                      Cment: "Mmm, this seems like a good Chocobo."
> GREAT CHOCOBO:      Descr: Chocobos ótimos! Irão servir futuramente.
                      Local: Oeste de Mideel.
                      Pose : Chocobo correndo normalmente.
                      Cment: "This is a great chocobo."
> WONDERFUL CHOCOBO: Descr: Chocobo maravilhoso!! Irão servir só pro final...
                      Local: Sul de Icicle Inn.
                      Pose : Chocobo correndo muito rápido, como numa corrida.
                      Cment: "This...is a wonderful Chocobo!"
```

OBS: Os locais apresentados acima apenas sugerem o melhor lugar pra se achar o chocobo desejado. Não é uma regra absoluta que, por exemplo, próximo a Mideel você só achará Great Chocobos. De vez em quando aparecerão chocobos de outros tipos também, como um BAD ou um GOOD. É por esse motivo que eu pedi que você capturasse 4 exemplares de chocobos em Mideel: pois pode ser que venham BAD chocobos por engano!

Após capturar e enviar um chocobo ao Chocobo Farm, ele será depositado na cerca do lado de fora dos estábulos. Aí o próximo passo é falar com o Choco Billy e selecionar "Moving Chocobos". Os chocobos da cerca aparecerão com uma pose e o comentário do Choco Billy. Esses são os dois fatores que determinam se um chocobo é POOR, BAD, GOOD, GREAT ou WONDERFUL. Cheque a tabela acima para maiores informações. Ao pressionares "o" em um chocobo, serão dadas 3 opções: "Put it in" (transferir pro estábulo), "Let it go" (soltar), "Choose a different one" (escolher outro chocobo). Só é possível ter conhecimento do sexo de um determinado chocobo no memento em que você decide tranferí-lo para o estábulo, ou seja, ao você selecionar "Put it in", Choco Billy informará o sexo do chocobo escolhido. Se for Macho, ele mencionará "Male", e se for Fêmea, ele mencionará "Female". Em seguida, será requisitado um nome ao chocobo. Você poderá pôr até 6 caracteres no nome do chocobo. Dê um nome que o identifique bem, como por exemplo GreatM, GoodF, BlueM, GreenF, WondrM, BlackF, GoldM, etc.

Uma vez que você tenha 2 ou mais chocobos no estábulo, você poderá cruzar chocobos. Selecionando a opção "Mating Chocobos" ao falar com Choco Billy. Cruzar chocobos, em outras palavras, quer dizer também "fabricar" um novo chocobo... Ponha isso em mente! Para se cruzar chocobos, é necessário ter 2 chocobos de sexos opostos, e algum tipo de "Nut". Existem vários tipos de Nuts no jogo (você provavelmente já deve possuir no seu inventário pelo menos 1 tipo!), porém os dois tipos de Nuts que realmente precisaremos é o Carob Nut e o Zeio Nut, pois só estas Nuts são capazes de fabricar chocobos coloridos. Todas os demais tipos de Nuts só produzem Chocobos Amarelos, ou seja, são tecnicamente inúteis. Ao selecionares "Mating Chocobos" com o Choco Billy, ele dirá para voce escolher os 2 chocobos que irão cruzar. Vá até o estábulo dos 2 chocobos e selecione "This one". "Different one" serve para escolher outro chocobo, e "Never mind" cancela o cruzamento. Após selecionar os 2 chocobos, ele perguntará qual Nut usar. Selecione a Nut e 1 dia passará. No dia seguinte, será mostrado o chocobo recém-nascido. É altamente recomendável que você SEMPRE salve o jogo antes de cruzar chocobos, para o caso do chocobo resultante não for do seu agrado (para a sua informação, o chocobo resultante pode variar de sexo, espécie, atributos e limite de atributos). A chance do chocobo resultante ser um chocobo colorido é baseado nas espécies de chocobos que participaram do cruzamento, a Nut que você deu à eles e a "Class" do chocobo. Quanto maior a Class, maiores as chances de sair um Chocobo Colorido.

Mas afinal, o que é "Class" e como aumentá-la? Class é o nível competitivo do seu chocobo. Todo chocobo recém-nascido ou recém-capturado começa na Class C. Para aumentar a Class do chocobo, é necessário que você faça-o ganhar "Chocobo Racings" (corridas de chocobo) no "Chocobo Square" (uma das atrações da Gold Saucer). Quando você for no Chocobo Square (na Gold Saucer), fale com Ester, a mulher que fica próxima ao portão para as corridas. Selecionando "Let me register", ela mostrará uma lista com os seus chocobos e suas respectivas classes. Selecione o chocobo que queres cavalgar e em seguida qual o tamanho do percurso. Existem 2 opções: "short" & "long". Recomendo a "short", pois esta

acaba mais rápido, e também não esgotará sua Stamina. A cada 3 corridas vencidas, o seu chocobo aumentará um nível de "class". Esta é a ordem: Class C -> Class B -> Class A -> Class S. A Class do chocobo irá definir a dificuldade da corrida! Ester avisará cada vez que um chocobo seu aumentar de classe. Lembrando que no desfecho de cada corrida, você ganhará prêmios (inclusive materias inéditas, como Magic Counter, Enemy Away, Sneak Attack, etc...). A sua posição na corrida não influi no prêmio ganho, pois este é aleatório, mas de qualquer forma, o prêmio só será ganho se você chegar em 1° lugar. Os melhores prêmios, como as materias e os acessórios são difíceis de serem ganhos. Se você não se agradar pelo item ganho após a corrida, Ester te dará a opção de recebê-lo em GP (o dinheiro da Gold Saucer). Essa é uma excelente maneira de acumular GP, para comprar itens na Wonder Square ou batalhar na Battle Square! Se você ganhar itens muito comuns e/ou duplicáveis pela W-item, eu altamente recomendo que você troque-o por GP. Para fazer isso, após vencer a corrida, selecione "I want GP" e "Yes, gimme GP". Se você selecionar "Item please" ou "No, I'll take the item", você receberá o item, e não GP. E tem mais: em algumas corridas, especialmente as corridas de classes mais avançadas, há a chance de aparecer o chocobo preto Teioh como adversário. Ele de fato é um adversário difícil, por isso, dê atenção especial às corridas onde tal chocobo preto aparece. E mais uma coisinha: caso você tenha Tifa e/ou Cid no grupo no hora de registrar seu chocobo para uma corrida, há uma chance de um dos dois se oferecer para correr no lugar de Cloud. Você pode aceitar ou recusar a proposta deles quando isso acontecer: você que decide! OBS: Cheque a sessão 13 caso você queira relembrar dos comandos da corrida.

Os chocobos também possuem atributos (algo muito semelhante aos seus personagens). Esses atributos influenciarão em algumas coisas durante as corridas de chocobos. Os atributos dos chocobos são:

> STAMINA: É o "fôlego" do chocobo. Quanto maior a Stamina, mais rendimento terá a barra de Stamina dele nas corridas, e também influencia na taxa de regeneração desta barra de Stamina.

> SPEED: É auto-explicatório. Esse stat define a velocidade máxima do chocobo na corrida. Ter uma speed mais baixa que algum de seus adversários não é garantia de derrota! Ultilizar os Boosts e regenerações sabiamente durante a corrida é um dos elementos cruciais para vencer. E também, ás vezes a CPU que controla os outros chocobos é meio burra, especialmente nas corridas de classes mas inferiores, como a Class C e Class B.

> INTELIGENCE: Esse stat não é mostrado na tela de prêmios (antes das corridas) como a Stamina e Speed. Esse stat determina a obediência do seu chocobo. Quanto maior esse stat, mais o chocobo obedece às suas ordens.

Para aumentar esses stats, é necessário que você alimente os chocobos com "Greens". Cada Green aumenta atributos diferentes, em intensidade diferente. Fale com o Choco Billy e selecione "Feeding Chocobos". Selecione a espécie de Green a ser ultilizada, o chocobo a receber o alimento e a quantidade a ser dada, respectivamente. A melhor "Green" do jogo é a Sylkis Green. O Chocobo Sage a vende por 5000 Gil cada, um preço consideravelmente elevado (se você não tiver tanto dinheiro assim, use o truque de duplicar itens). Para maximizar os atributos de um chocobo de maneira eficiente, alimente um chocobo com 90 Sylkis Greens de uma só vez.

As outras opções que o Choco Billy oferece são:

> Releasing Chocobos - Seve para libertar (para sempre) um de seus chocobos.

> Riding Chocobos - Serve para ir para o World Map montado num chocobo de sua preferência. Somente 1 chocobo pode estar no mapa por vez. Para cavalgar em outro, entre na Chocobo Farm montado no chocobo e selecione Riding Chocobos denovo. Note que seus chocobos não fugirão mesmo que você desmonte deles no mapa. Eles ficarão esperando por você aonde você os deixou, não importa quantos eventos do jogo você realize neste meio tempo...

> Get some Information - Choco Billy te mostrará um tutorial sobre como lidar com chocobos. Meio inúltil, já que eu tou lhe explicando agora.

As fórmulas para conseguir os chocobos coloridos é a seguinte:

> GREAT CHOCOBO + GOOD CHOCOBO (do sexo oposto do GREAT) (usando uma "Carob Nut" no processo) = CHOCOBO VERDE
> GREAT CHOCOBO + GOOD CHOCOBO (com sexos opostos dos pais do VERDE. Por exemplo: se o pai do CHOCOBO VERDE era GREAT, então desta vez o pai deverá ser GOOD, e a mãe GREAT!) (usando "Carob Nut" no processo) = CHOCOBO AZUL
> CHOCOBO VERDE + CHOCOBO AZUL (sexo oposto do VERDE) (usando uma "Carob Nut" no processo) = CHOCOBO PRETO
> CHOCOBO PRETO (Class S) + WONDERFUL CHOCOBO (Class S) (sexo oposto do PRETO) (usando uma "Zeio Nut" no processo) = CHOCOBO DOURADO

Agora que você já sabe lidar com o sistema de chocobos de Final Fantasy 7, eu explicarei de forma narrativa como conseguir seus chocobos coloridos:

Considerando que você já tenha capturado os 4 chocobos na área de Mideel, use a opção "Moving Chocobos" e mova os Great Chocobos que você capturou. Preciso que você bote no estábulo um Great MACHO e um Great FÊMEA. Se mesmo depois de mover seus chocobos pro estábulo, ainda estiver faltando um dos dois chocobos citados acima, volte pra area de Medeel e capture mais 4 chocobos, repita o processo e cheque se conseguistes pegar o chocobo desejado. Jogue fora qualquer chocobo que não seja um dos dois citados acima. Agora entre na sua Highwind e vá para a area à sudeste da Gold Saucer. Capture 4 chocobos da area, volte pro Chocobo Farm e ponha um Good MACHO e um Good FÊMEA no estábulo. Se ainda não conseguir ambos estes chocobos, volte à area de Gold Saucer e capture mais, até conseguires os dois Good Chocobos.

Agora, vá para a area próximo à Bone Village. Procure nas áreas planas por um inimigo chamado Vlakorados. Roube dele a Carob Nut e mate-o. Repida esse processo mais 2 vezes, ou seja, adquira um total de 3 Carob Nuts. Agora vá para umas ilhas localizadas a nordeste do mapa. Procure nas áreas florestais por um inimigo chamado Goblin. Roube 1 Zeio Nut dele. Agora prossiga para Chocobo Ranch.

Salve o jogo no World Map e entre. Selecione Mating Chocobos. Cruze um Good com Great Chocobo (obviamente, de sexos opostos) usando uma Carob Nut no processo. A intenção é que nasca um Chocobo VERDE. Se não nascer tal chocobo, dê um Soft Reset (R1+R2+L1+L2+START+SELECT) e tente novamente, até conseguires.

Uma vez fabricado o chocobo verde, cruze os dois outros chocobos amarelos que não cruzaram ainda (um Great e um Good, de sexos opostos). Use um Carob Nut novamente e cruze-os (salve o jogo antes!!!!). A intenção é que nasca um chocobo AZUL, E QUE ESTE CHOCOBO SEJA DE SEXO OPOSTO DO CHOCOBO VERDE!!! Se tal fato não ocorrer, dê um Soft Reset e tente até conseguir!

Uma vez que você adquira o Chocobo Azul e o Verde de sexos opostos, dispense todos os seus chocobos amarelos, de modo que sobre apenas o Verde e o Azul nos estábulos.

Agora, entre na Highwind e pouse na região a sul de Icecle Inn. Por essa região, existem pegadas de chocobos. Capture chocobos nessa área, até conseguires capturar 1 Wonderful Chocobo (de qualquer sexo). Pode parecer meio duvidoso a presença de tais chocobos nessa area, já que esta área também possui uma vasta população de Poor Chocobos. DICA: o chocobo que vier acompanhado de um único coelhinho é provavelmente um Wonderful. Volte para a Chocobo Farm e alimente cada um de seus 3 chocobos (verde, azul e wonderful) com 90 Sylkis Greens (90 pra cada!).

Agora, prossiga para a Gold Saucer. Lá dentro, prossiga para Chocobo Square. Fale com Ester, sua assistente, e particepe da corrida com todos os seus 3 chocobos (verde, azul e wonderful). Eleve a Class de todos até a Class S. DICA: Após elevar a Class até S, as corridas ficarão obviamente mais difíceis, mas os itens de prêmio são muito melhores. Dentre estes prêmios, os mais cobiçados (ou seja, aqueles que você NÃO deve trocar por GP, a não ser que você não faça questão de ter uma segunda cópia de alguns destes itens), estão: "Enemy Away Materia", "Magic Counter Materia", "Skeak Attack Materia", "Counter Attack Materia", "Skeak Shoes", "Chocobracelet", "Cats Bell", "Precious Watch". Recomendo que você só participe das corridas com o simples intuito de ganhar itens raros apenas quando obtiveres o chocobo Dourado (futuramente), que é o

mais rápido de todas as raças, e facilitará sua vida na hora das corridas.

Após elevar todos para a Class S, volte para o Chocobo Ranch e cruze o Chocobo Verde com o Chocobo Azul, usando uma Carob Nut. Se Choco Billy negar cruzar algum dos dois, então é porque eles ainda estão muito jovens para cruzar. Para que os chocobos fiquem "adultos", ganhe cerca de 10 batalhas aleatórias no World Map, retorne ao Chocobo Ranch e os chocobos já poderão cruzar. Cruze-os (salve o jogo antes). A intenção é que nasca um chocobo PRETO, E QUE ESTE CHOCOBO SEJA DE SEXO OPOSTO DO WONDERFUL. Caso isso não ocorra, dê um Soft Reset e tente novamente. Note que a taxa de sucesso nesse cruzamento é bem mais alta que a do cruzamento do Great com o Good, pois os dois chocobos envolvidos nesse cruzamento estão na Class S. Em outras palavras: "Quanto maior a Class, maior a chance de nascer um chocobo colorido". Isso sem contar que o novo chocobo terá maior potencial nas corridas, já que seus pais estão maximizados quanto à Classe e à atributos ("filho de peixe, peixinho é", se é que me entendes...). Agora, alimente-o com 90 Sylkis Greens para poder maximizar os atributos dele.

Agora, retorne ao Chocobo Square e eleve a Class do chocobo Preto até a Class S. Volte ao Chocobo Farm e cruze o Chocobo Preto com o Wonderful chocobo, ultilizando uma Zeio Nut no processo. É obrigatório que ambos os chocobos estejam com Class S, senão o resultado não vai dar certo. A intenção é que nasca um Chocobo DOURADO. Se isso não ocorrer, dê um Soft Reset e tente novamente. Alimente o seu chocobo Dourado com 90 Sylkis Greens. Recomendo que eleve o seu Chocobo dourado para a Class S, e continue competindo nas corridas mesmo após ter alcançado a Class S, para que você consiga as materias exclusivas do Chocobo Square. Isso sem falar que a Chocobo Racing é a melhor maneira de arrecadar GP, que poderá ser usado para comprar os itens misteriosos no Wonder Square (Gil Plus Materia e EXP Plus Materia, respectivamente) e participar das batalhas no Battle Square (esse tema será tratado com mais detalhes na próxima sessão deste detonado). NOTA: Ao venceres 10 corridas de Class S, receberás de Ester os itens: [SPRINT SHOES], [PRECIOUS WATCH], [CAT'S BELL], [CHOCOBRACELET] e a [COUNTER ATTACK MATERIA].

Agora que você tem todos os chocobos coloridos, eis a lista das areas agora acessíveis. Nenhuma delas pode ser acessada com a Highwind, apenas com os chocobos coloridos. Fale com o Choco Billy e selecione "Riding Chocobos" para ir para o World Map montado em um dos seus chocobos. Note que enquanto estiveres montado num chocobo, É POSSÍVEL entrar na Highwind à vontade:

> CAVERNA SECRETA DE WUTAI: ela se localiza na parte central do continente de Wutai, na ponta de uma península à direita do centro do continente. Pouse a Highwind ao sul do continente de Wutai e use um Chocobo Verde, Preto ou Dourado pra chegar lá. Nesta caverna, se localiza a [MIME MATERIA], uma das melhores materias do jogo inteiro!

> CAVERNA SECRETA DE MIDEEL: ela se localiza na ponta nordeste do continente de Mideel. Pouse a Highwind numa península logo abaixo da cidade de Mideel e use um Chocobo Azul, Preto ou Dourado para atravessar as inúmeras ilhotas, até chegares na ponta do arquipélago, onde se encontra a caverna. Nela, se localiza a poderosa [QUADRA MAGIC MATERIA]!

> CAVERNA SECRETA DE COREL DESERT: ela se localiza num deserto logo acima de Mt Corel. Pouse a Highwind próximo a Mt Corel, e use um Chocobo Preto ou Dourado para alcançar a caverna. Dentro da caverna, pegue a exótica [HP <-> MP MATERIA].

> CAVERNA DE ROUND ISLAND: ela se localiza numa ilhota à extremo nordeste do World Map (não é a Goblin Island!). Essa ilha não aparece no Mapa do canto da tela. Use um Chocobo Dourado para atravessa o oceano, até alcançares a isolada ilha chamada Round Island. Entre na caverna que lá se localiza e pegue a ultimate summon do jogo (capaz de causar até 12987 de dano): [KNIGHTS OF THE ROUND MATERIA]!!

> FOREST OF THE ANCIENTS: apenas como informação adicional: é possível acessar a Forest of the Ancients sem precisar destruir o Ultimate Weapon: basta usar um Chocobo Verde, Preto ou Dourado para chegar até lá. Se você seguiu meu detonado corretamente, você já deve ter explorado a Forest of the Ancients,

mas deixo isso só a nível de informação.

=~=~=~

não disse detalhadamente como pegar são: W-summon, Speed Plus, Final Attack e Omnislash (limit lv 4 de Cloud). Isso sem contar a Enemy Lure e a Pre-emptive. Todas estas são adquiridas no Battle Square (da Gold Saucer).

O Battle Square é uma das atrações da Gold Saucer. Lá, é possível batalhar vários monstros. Ao derrotar as 8 batalhas em série, você ganhará uma certa quantidade de BP (Battle Points), que pode ser trocado por alguns itens na máquina localizada na entrada do Battle Square. Os itens mais tentadores desta máquina são: Enemy Lure (250 BP), Pre-emptive (1000 BP), Speed Plus (4000 BP), Omnislash (32000 BP) e W-summon (64000 BP). Note que estes preços estarão bem mais elevados se você tentar compra-los no Disc 1. Por isso, recomendo os Discs 2 e 3.

O Battle Square funciona da seguinte maneira: falando com a atendente, ela cobrará 10 GP para que você entre na Arena. Só 1 personagem pode entrar. Você então será submetido a 8 batalhas, e entre elas, será mostrado um "handicap". Esse handicap é como se fosse uma penalidade que você receberá a cada batalha vencida, em forma de caça-níquel. Ao escolher sua penalidade, a próxima batalha virá. Continue pelas 8 batalhas, e você ganhará de 3000 a 10000 de BP. Há a possibilidade de fugir e desistir das batlhas. É também possível roubar e morphar os inimigos, mas NÃO é possível aprender Enemy Skills. Geralmente, o que define 90% da quantidade de BP que você ganhará é o Handicap da 7ª batalha, e isso SE você vencer a 8ª batalha, que é a mais difícil. Sependendo do Handicap que você pegar no 7° caça-níquel, você receberá uma quantidade de BP diferente. Veja estes exemplos:

```
> Break All Materia (7° caça-níquel) = 10000 BP
> Break Magic       (7° caça-níquel) =  9425 BP
> Seal Itens        (7° caça-níquel) =  7200 BP
> 1/2 HP & MP       (7° caça-níquel) =  3134 BP
> Toad              (7° caça-níquel) =  3069 BP
> Minimum           (7° caça-níquel) =  2940 BP
> Down 10 Levels    (7° caça-níquel) =   968 BP
> No Handicap       (7° caça-níquel) =     7 BP
> Restore HP        (7° caça-níquel) =     1 BP
```

Se você desistir antes de finalizar a 8ª batalha, a quantidade de BP ganha será desprezível. O máximo de BP que poderás arrecadar é 65000 BP. DICA: existe um truque para que seja possível manipular o Handicap que sairá. Geralmente, o caça-níquel terá 3 opções aleatórias de Handicap. Aperte "[]" repetidamente, e os 3 handicaps possíveis ficarão mais "visíveis". Quando você segura "[]" o caça-níqueis parará, mas não ficará visível. Porém, quando ele é parado, dá para reparar em que handicap ele parou. Se, enquanto estiveres segurando "[]", você soltar e rapidamente apertar "o", o handicap que está acima do que você sabe que está à mostra será escolhido. Por exemplo, vamos imaginar o seguinte conjunto de Handicaps:

POISON
FROG
MINIMUM

Vamos imaginar que você deseje pegar o POISON. Então, segure "[]" de modo que você perceba que ele parou no FROG. Solte "[]" e rapidamente aperte "o", e POISON será escolhido. Por quê isso acontece? Pois POISON estava acima de FROG.

Para participar das batalhas, eu recomendo que use Cloud, pois ele é o seu melhor personagem. Equipe a Ultima Weapon (que é forte e tem muitos slots), uma Mystile (que tem uma alta evade %) e uma Ribbon (proteção contra Status). Equipe as materias: HP Plus (duas), Ultima + Quadra Magic, Magic Plus (duas), Knights of the Round, Contain, Mime, Enemy Skill, Double Cut e W-item.

Na primeira batalha, solte Big Guard, use o W-item e use 2 Hero Drinks em Cloud, e em seguida solte um Ultima quádruplo (graças ao Quadra Magic). Nos outros turnos, use Mime. DICA: Entre na Battle Arena com o Limit Break de Cloud cheio. Use o Limit (ao invés de Ultima) e nos turnos seguintes use Mime. Após a batalha, sua barra de Limit estará cheia como antes! Outra coisa: se você equipou a Ribbon, procure sempre pegar um Handicap de status, que no caso, será ineficiente, já que você estará protegido pela Ribbon!!

Ganhe Battle Points o suficiente para comprar Enemy Away, três Pre-emptive, seis Speed Plus, Omnislash e W-summon na máquina do Battle Square.

ATENÇÃO: AO SAIR DA BATTLE SQUARE, VOCÊ PERDERÁ TODOS OS SEUS BPs. Por isso, gaste todos os seus BPs nas máquinas antes de sair.

Ao comprares a Omnislash, a W-summon e teres matado Ultimate Weapon, fale com a atendente e ela convidará Cloud a participar de uma Batalha Especial, com os inimigos mais fortes do jogo. Tente ganhar essas batalha. Use Omnislash na primeira batalha e Mime nas batalhas seguintes. Use Knights of the Round no ultimo inimigo (Proud Clod). Ao venceres, você receberá da atendente a [FINAL ATTACK MATERIA]!!!

Agora chegou a hora do confronto! Antes da batalha tenha certeza de que todas as materias que eu requeri estão no nível adequado. Caso não estejam, vá para a Northern Crater e treine na area especial que eu mencionei na sessão 39 deste detonado.

Agora equipe uma Circlet em todos os seus personagens, uma Ziedrich em todos também, e as Ultimate Weapons de todos. Equipe a Underwater Materia em alguém, "Knights of the Round + HP Absorb" e W-summon em Cloud e Mime nos outros dois personagens. Duas HP Plus em todos, uma Magic Plus em todos, duas Speed Plus em todos, e tenha um alto estoque de Megalixires (use o truque da duplicação). Equipe "Phoenix Materia + Final Attack" e uma Enemy Skill em alguém (não necessariamente na mesma pessoa). Recomendo que você vá no menu Config e coloque o ATB "Wait". Agora entre no seu submarino e afunde. Tombe com o bicho grande que nada nas profundezas do mar e a batalha se iniciará:

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Emerald Weapon / HP: 1000000 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Os ataques de Emerald são todos devastadoramente poderosos. Emerald Shot   |
|causa 7000 em um personagem. Emerald Beam tira dois terços do HP de todos    |
|os personagens. Revenge Stomp é usados às vezes como contra-ataque causando  |
|3000 em todos, e pode acreditar: esse ataque pode estragar todos os seus     |
|planos às vezes. Air Tam Storm causa dano a partir da seguinte formula:      |
|1111 HP vezes o número de materias equipadas. Por exemplo, se Cloud tiver 5  |
|materias equipadas, esse ataque tirará 5555, pois 5 * 1111 = 5555! Ah! E     |
|após você causar um certo dano em Emerald, ele mostrará seus 4 cristais.     |
|Dois desses cristais causam cerca de 2500 HP de dano e outros dois causam 500|
|de dano ao MP!!! Isso pode ser fatal, já que sem MP você não poderá invocar  |
|Knights of the Round para atacar e Phoenix para salvar o grupo da morte.     |
|Lembre-se que Emerald é muito ágil, e consegue causar toneladas de dano em   |
|pouco tempo, por isso recomendei o uso de 2 Speed Plus em cada personagem e  |
|a configuração Wait.                                                          |
|  Primeiramente, solte um Big Guard para acelerar o grupo e aumentar as      |
|defesas, e em seguida solte um Knights of the Round duplo (W-summon) com     |
|Cloud, e Mime com o resto do grupo. Continue usando Mime. O fato de estarmos |
|usando Mime e de que o Knights of the Round de Cloud estar anexado com um HP |
|Absorb fará com que não precisemos nos preocupar com HP e MP dos personagens |
|por enquanto. Se Emerald revelar seus cristais, o ciclo dos Knights of the   |
|Round matará eles instantaneamente, não dando chance para que usem raios que |
|suguem MP. Se Emerald usar Emerald Beam e/ou Air Tam Storm, e todos os       |
|personagens morrerem, o personagem que estiver com "Phoenix + Final Attack"  |
|reviverá todo mundo, aí basta recomeçar o ciclo: alguém usa Megalixir para   |
|reestabelecer o MP de Cloud, e Cloud solta Knights of the Round e os outros  |
|imitam ele. Continue assim até finalmente matar Emerald. Se todos estiverem  |
|com o stat "Magic" no máximo, então 8 Knights of the Round serão o bastante  |
|para matá-lo.                                                                 |
|ITENS DE PRÊMIO: [EARTH HARP]                                                 |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

grupo exceto Cloud. Mantenha as mesmas materias usadas na luta contra Emerald, apenas fazendo algumas alterações: ponha a combinação "Phoenix + Final Attack" em Cloud e o "Knights of the Round + HP Absorb" em outra pessoa (se tiveres uma cópia extra de Phoenix, equipe-a em um dos outros dois personagens sem ser Cloud). NÃO ultilize W-summon, pois pode ser fatal. Retire os Circlets de todo mundo e ponha Ribbons no lugar. Agora, toque em Ruby e a batalha começará:

```
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Ruby Weapon / HP: 800000 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Ruby Weapon possui basicamente 2 módulos de batalha. No primeiro, ele é    |
|capaz de usar todo o seu artesanal de ataques em você. Dentre estes ataques  |
|está Big Swing, um ataque de garras que causa 5000 a todos. Punch (ataque    |
|usando garras) causa 3000 a um personagem. Ruby Ray causa 3500 de dano.      |
|Ruby Flame causa 4500 de dano a uma pessoa, e as vezes é usado 2 vezes       |
|seguidas!!! Meteor causa 2000 de HP POR HIT!!! E ele também usa Ultima quando|
|ele é atingido por um Knights of the Round, que causa 8000 de HP a todos os  |
|personagens!!!! Mas o ataque mais temido dele é o Whrilsand, um ataque de    |
|garras que elimina um de seus personagens da batalha. Geralmente ele usa esse|
|ataque no começo da batalha para eliminar dois de seus aliados. Quando só    |
|tiver um personagem em pé na batalha, ele enfiará seus Tentacles na areia e  |
|estes sairão do lado oposto ao dele, servindo como inimigos normais          |
|(ou quase...). Um dos Tentacles tira metade do seu HP e outro metade de seu  |
|MP, além de causar status negativos! Quando ele enfia seus Tentacles no chão,|
|podemos chamar esse de "segundo módulo de batalha do Ruby". Durante essa     |
|fase, ele ficará incapaz de usar ataques que necessitem de garras, como Big  |
|Swing, Punch e, PRINCIPALMENTE Whrilsand. Essa é a grande vantagem de lutar  |
|com o Ruby em sua 2ª forma de batalha. Porém, caso você "mate" os Tentacles  |
|dele, ele eventualmente voltará para o primeiro modulo de batalha, algo que  |
|não queremos, por conta do Whrilsand!                                        |
|  Primeiramente, por conta que você entrou na batalha só com um personagem   |
|vivo, Ruby automanticamente enfiará seus Tentacles no chão, entrando em seu  |
|segundo módulo de batalha. Rapidamente, com Cloud, solte um Phoenix em Ruby  |
|para reviver todos. Dentre os que reviveram, solte Big Guard. Cloud deve usar|
|um Megalixir. Solte um Knights of the Round com um dos personagens que       |
|reviveram em Ruby (NÃO NOS TENTACLES!!) e em seguida fique usando Mime.      |
|Continue usando Mime continuamente. Mesmo Ruby contra-atacando com Ultima,   |
|ele só causará 4000 de dano a todos por conta do Big Guard. Isso deve ser o  |
|suficiente para que o personagem sobreviva até chegar a sua vez de soltar um |
|Knights of the Round e se curar por conta do HP Absorb. Se der algo errado e |
|alguns/todos morrerem, eles logo serão revividos pelo personagem que possui  |
|"Phoenix + Final Attack". Após todos serem revividos, retome o ciclo,        |
|invocando Knights of the Round e usando Mime continuamente. Por conta dos    |
|ataques constantes de Ruby e dos Tentacles, aliado ao fato de ele revidar os |
|seus Knights of the Round com Ultima, os seus personagens morrerão mais      |
|frequentemente que na batalha contra Emerald Weapon, e consequentemente você |
|fará mais uso de Phoenix. Resumindo: essa batalha é bem mais imprevisível que|
|a batalha contra Emerald, por isso tome cuidado! Tente fazer uso de Phoenix, |
|Megalixires e Knights of the Round inteligentemente, para evitar que aconteça|
|o pior...                                                                    |
|ITENS DE PRÊMIO: [DESERT ROSE]                                               |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Note os dois itens que você ganhou nas batlhas contra Emerald e Ruby: Earth Harp & Desert Rose. Esses itens podem ser entregues para o viajante de Calm Town (o mesmo que deu a Underwater Materia à Cloud em troca do Guide Book), que dará como recompensa um conjunto com as 3 Master Materias, e um Chocobo Dourado (meio inútil, sendo que é necessário possuir um Chocobo Dourado em primeiro lugar para poder pegar a Knighs of the Round Materia, e consequentemente derrotar Emerald & Ruby). Parabéns! Você derrotou os 2 chefões mais difíceis do jogo!

=~=~=~

Após derrotar Bizarro Sephiroth, imediatamente estarás diante de outra batalha contra Sephiroth. Uma batalha de proporções épicas!! Note a emocionante música de fundo... Chegou a hora de detonar...

```
>>>>>>>>>>>>>>>>> Chefão: Safer Sephiroth / HP: 80000 ou mais <<<<<<<<<<<<<<<<<
|  Outra batalha superfácil! Decepcionantemente fácil, considerando que esta é|
|praticamente a última batalha do jogo (isso se você equipou as Ziedrichs,    |
|Ultimate Weapons, Ribbons e têm Big Guard como eu aconselhei)! Os ataques de |
|Sephiroth, desta vez estão mais fracos que nunca (exceto Supernova, mas isso |
|é um caso à parte...). Ele logo no começo da batalha usará Wall, que fará com|
|que ele receba 50% a menos de danos. Se você tiver a Master Magic equipada,  |
|ultilize DeBarrier rapidamente pra dissolver a Wall dele! Sephiroth também   |
|usará algumas magias fortes, como Break, Flare e Shadow Flare, que devem     |
|causar 2000 de dano. Pale Horse causa 1000 de dano a um personagem e um monte|
|de Status Negativos. Provavelmente eles não terão efeito por conta das       |
|Ribbons que você equipara. Dein tira 1500 de dano. Agora, o ataque mais      |
|poderoso de Sephiroth é Supernova, que possuiu uma longa animação, e tira    |
|cerca de 93% do HP de todos os personagens!! Geralmente ele usa Supernova só |
|após ele receber alguns Hits. Se você matá-lo à base de Knights of the Round,|
|talvez ele nem tenha sequer a chance de soltar a Supernova!! Ah! E lembrando |
|que o HP total de Safer Sephiroth varia de acordo com dois fatores: se você  |
|matou Jenova SYNTHESIS com um Knights of the Round, Safer Sephiroth ganhará  |
|80000 de HP no seu HP máximo. E têm mais: a cada personagem seu que estiver  |
|no Lv 99, Safer Sephiroth ganha mais 30000 no seu HP máximo. Ou seja, se     |
|todos os seus aliados (8 personagens) tiverem no Lv 99, então Seph terá      |
|240000 pontos extras de HP (8 * 30000 = 240000)!!                            |
|  Nessa batalha vale tudo! Podes usar quais itens quiseres, já que é a ultima|
|batalha mesmo! Meteor2 é excelente, já que é uma magia de dano cumulativo, e |
|somente Sephiroth participa desta batalha. Flare, Ultima, Shadow Flare são   |
|recomendados também. Procure usar Big Guard também. Bata em Sephiroth        |
|agressivamente até que ele (provavelmente) solte Supernova (visualmente      |
|um belíssimo ataque! Não deixe de ver!). Esse ataque devastador deixará      |
|todos em critical, e provavelmente fará Cloud entrar no Limit Break. Solte   |
|um Omnislash básico e diga tchau tchau pra Sephiroth!                        |
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>o<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```

Após a batalha, a alma de Cloud será sugada para o centro da cratera. Lá, você terá que ter um ultimo confronto com Sephiroth, um contra um! Eu nem vou por uma estratégia para essa batalha, já que é impossível perdê-la. Note que nesta batalha é possível usar o Omnislash de Cloud, mesmo que você ainda não o tenha aprendido anteriormente. E a sua barra de Limit já virá cheia! Simplismente selecione "Limit" e detone Sephiroth de uma vez por todas! Se você não atacar, Sephiroth atacará e automaticamente Cloud contra-atacará com o Omnislash. Perceba que nesta batalha os gráficos do jogo estão caprichados!

Cloud então voltará em si, e você poderá assistir o FMV final. Parabéns! Você zerou o melhor RPG do mundo: Final Fantasy VII!!
DICA: Continue assistindo mesmo depois dos créditos...

```
o~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~o
|                                                                            |
|                                 03. UPDATES                                |
|                                                                     [UPDT] |
o~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~o
```

> 15/10/2006 (v 1.0) - Essa atualização foi das grandes! Eu rezerei FF7 e ao

mesmo tempo fui fazendo uma revisão geral do detonado.
> Corrigi os inúmeros erros de digitação que consegui detectar durante a revisão.
> Corrigi certas informações que estavam erradas, aprimorei certas partes que eu julguei estarem mal-explicadas e/ou sujeitas a mal-entendidos.
> Adicionei informações extras que esqueci de pôr na primeira versão deste FAQ e outras que só vim a descobrir durante essa minha ultima jogatina.
> A partir desta atualização, todos os itens que podem ser achados ou recebidos gratuitamente por um NPC no jogo ficarão grafados desta forma: [NOME DO ITEM].

> 26/07/2005 (v 0.9) - Primeira versão do meu detonado sobre Final Fantasy. Iniciei somente com o detonado em si... O FAQ não possui outras sessões extras, por enquanto. Ainda não considero uma versão "1.0" porque falta eu revisar este FAQ a procura de erros gramaticais e de digitação. Eu não tenho uma noção muito abrangente sobre isso, mas creio que deve haver vários erros de digitação. Mas, qualquer dia desses lanço a v 1.0!

Espero que tenha gostado deste detonado! Até a próxima!

Copyright 2005 Fox McSquall

This document is copyright Fox McSquall and hosted by VGM with permission.