ANO I - Nº 1 - R$ 5,90

GAMERS BOOK

escala

PROGAMES

Vampiro: A Máscara

O sucesso do mundo das trevas

MIB MEN IN BLACK™ THE GAME

Protegendo a Terra da escória do universo

FINAL FANTASY VII

ABSOLUTAMENTE TODOS OS SEGREDOS DESTA OBRA-PRIMA DA SQUARE DESVENDADOS

7 897763 564558 >



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO
LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
J. BRASIL - R. Julio Buono, 1486
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.:(019) 255-2545 - (Cambuí)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA
SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E ..Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311
CEARÁ
FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)
MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063
MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15 - Tel.: (035) 331-1683
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369
PARANÁ
CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - Rua do Catête, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2º SS L. B - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707, B. 01, L. 104 Shop Millennium - Tel.: 438-8317
RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA
SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)
SERGIPE
ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

http://www.progames.com.br

Informações sobre Franchising
Rua Pio XI, 230 - Alto da lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444



FINAL FANTASY VII

Indice

Seções

RPG 84
Vampiro: A Máscara 86
Cartas 98
Na Próxima Edição 99

Estratégias

Final Fantasy 7 05
- Capítulo 1: Os Conceitos Básicos 06
- Capítulo 2: Os personagens e seus Limit Breaks 08
Cloud 08
Aeris 08
Tifa 09
Barret 09
Red 13 10
Yuffie 10
Cid 11
Cait 11
Vincent 12
- Capítulo 3: As armas definitivas 12
- Capítulo 4: Passo a Passo 13
- Capítulo 5: Chocobos 70
- Capítulo 6: Materia 72
Magic Materias 72
Command Materias 74
Independent Materias 74
Support Materias 75
Summon Materias 77
Enemy Skill 79
Combos 80
- Capítulo 6: Itens, Armas e Afins 81
Itens 81
LIMIT Guides 81
Ração para Chocobos 81
Itens 81
Acessórios 81
Braceletes 82
Key Itens 82
Armas 82
- Capítulo 7: O sucesso de FF 85

MiB: Men in Black 92
- A Estratégia 93
- Os Cheats 97

A GAMERS BOOK
É uma publicação da
escala
EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Direção Geral
Eric Araki
Jogos, Redação e Diagramação
Eric Araki, Rômulo M. S.Gentil
Colaboradores
Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini, Walquiria Panicacci
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Tarcísio Motta
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Ilustração de Capa
Héctor Gomez
Bureau - N.D.R.
Distribuição - DINAP
Impresso na Plural Editora e Gráfica
Filiada à ANER

GamersBook
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone:(011)266-3166

A Realização de um Ideal



Ano: 1997. Começava aqui a idealização de um sonho. Um sonho não apenas de nós como redatores, mas como leitores. Uma publicação que pudesse superar, tanto em qualidade quanto quantidade de informações, qualquer outra estratégia existente no vasto mercado que é o brasileiro. Uma revista onde você, jogador, pudesse encontrar tudo que se poderia saber para desvendar todos os segredos existentes em games de dificuldade elevada. E, neste patamar, encontram-se os campeões de dúvidas: RPGs e Adventures (algumas vezes chamados também de Survival Horrors). Ambos estilos que, diferentes de games de corrida ou tiro, necessitam de grandes explicações e, em algumas vezes, traduções de imensos menus. Sem contar, claro, um bom guia para se "dissecar" por completo cada mistério existente.

A saída? O exterior. Até então não existiam, no Brasil, revistas que publicassem estratégias do naipe dos dispendiosos GuideBooks americanos ou japoneses que, mesmo assim, continham pequenos (em sua maioria, claro) erros. Mas... E aqueles para quem o inglês é um monstro de dezenas de cabeças? Para aqueles que não dominam esta língua, hoje cada vez mais requisitada não só no mercado de trabalho, mas no mundo (real e irreal) em si? O que fazer então? Bem, ao menos os amantes de games desta categoria não podiam se sentir órfãos ou abandonados. Para seu consolo, existiam (e continuarão a existir) as elogiadas estratégias de nossa revista mãe (quem é o pai...?), a Gamers. Mas, ao mesmo tempo que recebiam os louros da glória, por outro lado eram apedrejadas brutalmente, com o argumento de que elas ocupavam muito do espaço da revista. Então estávamos entre a cruz e a espada. De um lado, caso continuássemos somente com estratégias na Gamers, seríamos obrigados a diminuir o número de páginas dedicadas a elas, aumentando o número de edições para que estas fossem concluídas. Mas foi então que nos encontramos cercados. Cartas começaram a chegar reclamando a quase permanência de games do gênero em nossas páginas...

E assim surgiu a Gamers Book.

Nascida do sangue e do suor de todos aqui na redação. Após quase oito meses de trabalho árduo e finais de semana sem descanso, nossa tão prometida Gamers Book fora concluída.Todo esse esforço para que esta se tornasse, desde já, o verdadeiro guia para todos os jogadores. Um passo na longa escala evolutiva das publicações sobre games. Um GuideBook inteiramente nacional.

Em nossas páginas você encontrará estratégias mais que completas, com menus, Status, e tudo mais que se precisar, chegando a superar até mesmo os ditos "guias oficiais" lançados nos States. Além disso, nossas estratégias contam com uma abordagem toda especial. Dando todo um clima ao jogo (sem mencionar a força para aqueles que bóiam nas línguas estrangeiras), as principais passagens e diálogos são transcritos e traduzidos, permitindo um bom entendimento do enredo.

Temos também as seções que interessam a todos aqueles ligados ao mundo dos games em geral. Nossas páginas sobre RPG (de *lives* aos saudosos tabuleiros) enfocam, nesta edição, os conceitos básicos deste jogo que vem conquistando mais e mais adeptos por todo o Brasil, além de uma breve explicação sobre um dos mais jogados títulos da White Wolf: Vampire, The Masquerade, com todos os seus Clãs, tradições e as mais importantes disciplinas dos membros do World of Darkness.

Aos fãs de games de computador, reservamos algumas páginas para um dos últimos lançamentos no mercado: MiB (Men in Black) ou, aos que estiveram fora do planeta por alguns meses, Homens de Preto, um grande sucesso dos cinemas, em uma conversão super divertida e cheia de desafios, com cheats e um *WalkThrough* completo.

Bem, sem mais demora, vamos ao que interessa...

Os Redatores



FINAL FANTASY VII™

O Planeta... Um astro que vaga pelo espaço, gravitando em uma órbita definida. Uma massa de terra e areia. Mas não como asteróides, meteoros ou cometas. Diante de um Planeta estes últimos têm tanta importância quanto poeira espacial.

"Mas o que faz de um planeta algo tão importante assim?", você deve estar se perguntando. A resposta é simples: tudo. Tudo é "o motivo". Porém, talvez, o mais importante dentre tantos é o destino para o qual ele fora designado em tempos imemoriais... Um Planeta possui um grande motivo para existir: o de possuir a vida, de dar abrigo e proteção àqueles que possuírem vida... E apenas eles têm o poder de CRIAR a vida. Contudo, ao se fazer isso, os Planetas sacrificam sua própria energia, mesmo que por um curto período de tempo (de um ponto de vista universal, claro). Utilizam-se de seu fluxo de vida para criar outros... Sangue de seu sangue... Parte de seu Lifestream... Até que estes seres voltem de sua jornada e se tornem, novamente, um só com o Planeta... Isso é o que faz os planetas serem Planetas.

Entretanto, estes seres normalmente não sabem disso. E no topo de todos eles, estão os humanos... Os mais condenáveis dentre todos, pois, mesmo com sua inteligência superior, NÃO SE IMPORTAM COM ESSE SACRIFÍCIO. E dessa forma utilizam de sua sapiência para depredar o Planeta e roubar seu Lifestream para uso próprio. Para satisfazer seus desejos mesquinhos... E adquirir poder...

Mas, antes deles, existiram outros. Outros que consideravam um Planeta o dom máximo de qualquer ser vivente... Que reconheciam todo o esforço realizado pelo local onde viviam. Um povo nômade, que acreditava no encontro da Terra Prometida, onde finalmente receberiam a felicidade suprema. A felicidade de retornar ao Planeta. Estes foram chamados de Cetra. Os verdadeiros habitantes do Planeta...

Mas aqueles que não concordavam com a jornada dos Cetra surgiram. Assim, cessaram a migração e deram início a uma vida sedentária. Uma vida fácil. Removendo tudo do Planeta sem dar nada em troca... Estes eram os humanos.

Diferentes dos Cetra, este novo povo não se arriscaria pela segurança do Planeta. Não moveria um dedo. E foi o que fizeram (ou "não" fizeram...). Há muito tempo atrás, um desastre se abatera sobre o Planeta. Um desastre forte o bastante para levar consigo parte do Planeta. E toda a vida seria extinta. Os humanos, com suas vidas cômodas, aceitaram de cabaça baixa. Mas os Cetras enfrentaram esse destino, sacrificando-se para que o Planeta recuperasse suas energias e fosse capaz de cicatrizar o ferimento. E assim, poucos Cetras sobreviveram... Enquanto os humanos continuaram a crescer em número, tornando-se a raça dominante.

Uma raça com os mesmos ideais de milhares de anos atrás...

Desde então os humanos tentam, através de sua ciência, atingir a capacidade e o poder dos Cetra... O conhecimento supremo da força misteriosa conhecida como Mágica. E assim descobrem as chamadas Materias, Lifestream cristalizado, portadoras do conhecimento dos antigos, aprendendo, em seguida, a produzir tais pedras.

Com todo o poderio, a humanidade começa a se rebelar contra as demais raças. Destroem tudo e até a si mesmos. Humanos sobrepõem humanos... E num ciclo imortal de poder e ódio, nascera a companhia de energia conhecida como Shinra, que, com seu sistema de absorção de Lifestream (energia Mako para eles) para sua utilização como fonte de energia para seus aparelhos e sua vida fácil, passa a dominar a todos os ramos da sociedade... E agora avança com seu monopólio, sobre a natureza, criando armas biológicas...

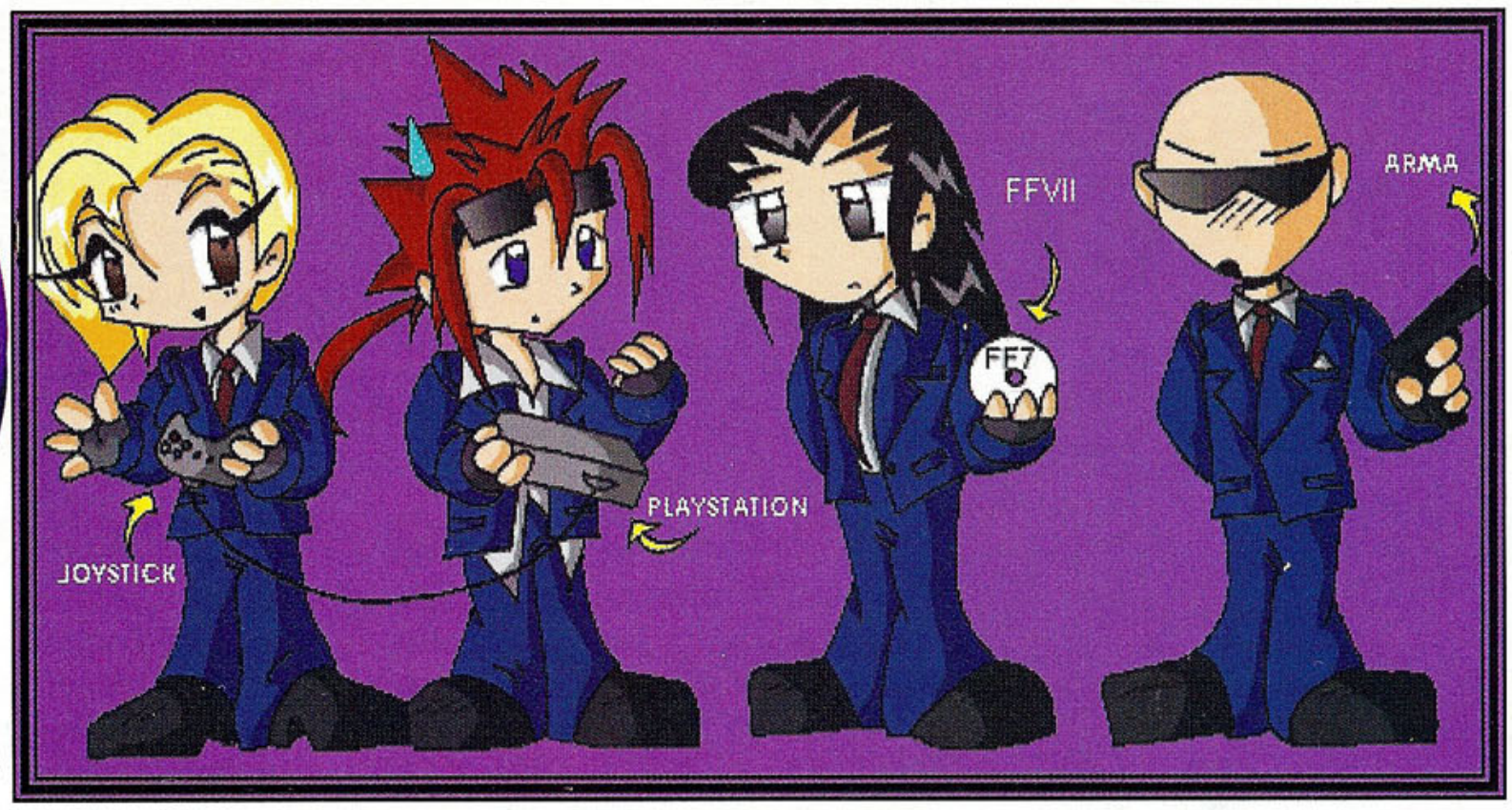
Nesse meio tempo surge um homem que se diz superior aos Cetra... Um homem que se tornara um Viajante do Lifestream, absorvendo todo o conhecimento dos Ancients (como os humanos chamavam os Cetra). Um homem... Não um homem... Um ser. Fruto da falta de ética dos humanos, que ousam brincar de Planeta... Sephiroth.

Todavia, nem tudo está perdido. Existem, entre muitos, uns poucos que conhecem os ideais dos Cetra e o seguem, tentando impedir a inevitável morte do Planeta... Quando todo o Lifestream é drenado, deixando-o seco. Sem a capacidade de criar, de renovar a vida...

E é exatamente no período de transição de um desses humanos, que passa de um simples membro da SOLDIER, a divisão de elite de soldados da Shinra, para um guerreiro que luta pelo Planeta e pela sobrevivência da humanidade, que se situa esta magnífica história. Uma história que mescla um enredo perfeito a personagens de grande carisma (apesar de não superar os de seu predecessor, Final Fantasy VI), onde Cloud, o mercenário de Nibelheim, passará por todos os seus temores... Conhecerá o pavor de não conhecer a si mesmo, de saber que existe algo ou alguém dentro de si que não conhece ou mesmo controla... Conhecerá o amor e o desespero de perdê-lo diante de seus olhos... Tudo isso com a amizade de seus companheiros, que o acompanharão durante a árdua batalha à procura de Sephiroth, de si mesmo e de uma ameaça que põe em risco todo um Planeta...



Conceitos Básicos



Para aqueles que embarcam pela primeira vez na saga de Final Fantasy, aqui estão uns toques:

Controles do PlayStation:

DIRECIONAL..... Move seu personagem nas oito direções. Também usado para mover o cursor nos menus e nas batalhas.

SELECT..... Mostra a localização do personagem na tela, bem como a presença ou não de portas e escadas, tudo através de setas de diferentes cores (verdes para escadas, vermelhas para portas ou passagens, e uma mãozinha para seus personagens). Nas batalhas, este botão liga e desliga a janela de **Help**, que mostra o nome do oponente e, caso tenha usado um Sense, também o HP atual, o total e o MP restante. No mapa ele tem a mesma função do botão START.

START..... No mapa, remove ou mostra um pequeno mapa mostrando sua localização e a de outras cidades e locais. Já durante as batalhas, pausa a ação.

□..... Durante a batalha, enquanto pressionado, faz desaparecer as janelas de comando, deixando as barras de Status mais visíveis. Na tela de menu ele alterna entre o menu de EQUIP e o de MATERIA.

X..... Cancela as seleções feitas, tanto nas batalhas quanto nos menus e escolhas. Ele também permite que você volte uma tela em qualquer menu de opção (ou, em outras palavras, cancela o menu). Quando usado em conjunto com o direcional, este botão permite que seu personagem corra, mas não nas telas de mapa, onde esta opção é automática.

△..... Em qualquer lugar abre a tela de menus. Na de Materia, desequipa qualquer Materia que esteja equipada em seus armamentos. Serve também para, nas batalhas, trocar de janela de comando de personagem, passando a ação de um para outro (supondo, claro, que sua barra de tempo esteja cheia). Pilotando a Highwind, serve para mudar a ação para dentro da mesma

○..... Quando perto de algo ou uma pessoa, examina/ fala com essa. Pode-se recolher itens, abrir baús e agarrar-se em escadas com este botão. É também um botão de seleção, confirmando as opções e selecionando itens, armas e comandos (como abrir um portão, ligar um elevador, etc.). Nas batalhas, mantenha-o pressionado para "Auto-attacks".

L1..... Ajuda nas curvas para a esquerda (parece até um jogo de corrida, não?) ou, caso rumando na direção reta, faz um ângulo de 45 graus e continua na diagonal, o que vale para o mapa ou qualquer outro lugar que você esteja. Funciona também como uma espécie de "Page Up" em inventários, tanto de magia quanto de itens ou shops. Quando nas telas de Materia, Magic, Equip ou de Status, funciona como um alternador de personagens, passando para a tela do próximo personagem. Se você estiver na visão aérea, L1 serve também para fazer a câmera voltar para a visão próxima ao solo.

L2..... Enquanto estiver no mapa, muda a visão para aérea ou do nível do solo.

R1..... Sua função é a mesma do L1, mas invertidas, ou seja, onde se lê para cima, o R1 vai para baixo. O mesmo vale para a esquerda.

R2..... Exatamente a mesma função do botão L2.

Outros comandos:

L1 + R1..... Foge das batalhas. Não funciona sempre, e em certas batalhas é impossível escapar (como chefes, etc.).

L1* ou *R1..... Nas batalhas, escolhe entre todos ou um único alvo ao se usar mágicas/ comandos (baseando-se, claro, no princípio de que você tenha as Materias "All" ou "Mega-All" equipadas).

L1 + L2 + R1 + R2+ SELECT + START..... Reset. Não funciona em Batalhas ou na simulação do Condor Fort.

A experiência (esse título de novo!)

Como em todo bom RPG, Final Fantasy VII possui a possibilidade de se aumentar o poder dos personagens, de se elevar suas características, apresentando assim a maior vantagem do gênero RPG sobre os outros: a não estaticidade dos personagens. Você não se cansa dos poderes, pois sempre surgem novos. Os inimigos podem se tornar poderosos com o passar do enredo, mas seus personagens também! E tudo isso é feito através de um simples atributo: **a experiência**.

A experiência é ganha à medida que se vence inimigos. Alguns concedem mais, outros menos, mas no geral, todos fornecem uma quantidade aceitável de experiência. Esses pontos são absorvidos pelo(s) personagem(ns) que participara(m) da batalha e removido do tópico "**Next Level**". Quando este contador chegar a zero, o Level do personagem subirá, bem como todos os seus atributos, desde HP à Magic Defense. Logo, quanto maior o nível, maior o poder possuído. Uma arma fraca, por exemplo, pode se tornar uma arma mortal nas mãos de um personagem de alto nível. Isso prossegue até que se atinja o ápice da evolução, o nível 99. Chegando a ele, a experiência não mais é absorvida, tornando-se inútil.

LIMIT BREAK

Os LIMIT Breaks são técnicas usadas quando se recebe muito dano no decorrer das batalhas ou em situações extremas. A barra de LIMIT (a cor-de-rosa, logo ao lado do HP/MP) aumenta aos poucos, à medida que seu personagem apanha. Quando cheia, a técnica LIMIT Break torna-se acessível, ocupando o lugar onde antes se encontrava o ATTACK. Elas, da mesma forma que as Materias e os próprios personagens, podem evoluir. Para tanto, é necessário que se tome certas medidas. Aqui vai uma pequena lista destas:

Nível 1, Primeiro LIMIT Break (L 1/1):
- Não se preocupe. Você já começa com ele;

Nível 1, Segundo LIMIT Break (L 1/2):
- É necessário o uso do primeiro LIMIT Break cerca de dez vezes;

Nível 2, Primeiro LIMIT Break (L 2/1):
- Mate cerca de 40 a 80 inimigos. Você não precisa necessariamente vencer a batalha, podendo até fugir se quiser. Basta matar (eliminar da batalha, acabar com seu HP, pisar em sua cabeça e chutá-la, passar com um carro POR CIMA DELE... Ooops... Desculpe pela empolgação) este número de inimigos usando o personagem que deseja ganhar o LIMIT. Além disso, você pode removê-los da forma que escolher, seja por magia, seja por ataques normais, seja por Morph ou por Item. Contanto que o inimigo morra, qualquer meio usado resultará em sucesso. Só mais uma observação: é provado que Vince precise matar menos inimigos que o normal, por possuir somente um LIMIT por nível. Mesmo assim, o número exato (ou mesmo aproximado) é desconhecido;

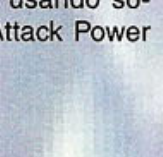
Nível 2, Segundo LIMIT Break (L 2/2):
- Use o primeiro LIMIT Break deste nível cerca de oito vezes;

Nível 3, Primeiro LIMIT Break (L 3/1):
- O mesmo dito sobre o segundo LIMIT do primeiro nível vale para este. Basta matar cerca de 40 a 80 inimigos;

Nível 3, Segundo LIMIT Break (L 3/2):
- Use o LIMIT Break do nível 3 umas seis vezes;

Level 4, Extreme Limit Break (L 4/1):
- Primeiramente você precisa conhecer todos os LIMITs anteriores. Então encontre o item conhecido como "Extreme LIMIT Break Manual", usando-o como outro item qualquer no personagem indicado. Pronto.

Lista de Status



Em batalhas, seu Status pode mudar, dependendo do inimigo enfrentado. Da mesma forma, os inimigos também podem ter seus Status alterados com técnicas ou magias suas. Tais alterações têm efeitos múltiplos que, no geral, prejudicam o personagem. Contudo há exceções. Como não poderia deixar de ser; a maioria é temporária, mas outras apenas são curadas através de itens especiais para anular estes efeitos. Estas alterações aparecem acima da barrinha que representa seu HP. Caso haja mais de um Status sobre o personagem, eles aparecerão alternadamente. Vale lembrar que, excetuando Death, todos os Status desaparecem ao se dormir. Veja abaixo um lista de Status positivos e negativos que tanto seus personagens quanto os inimigos podem adquirir.

BARRIER
Aparência... Um escudo branco aparece quando é atingido por ataques normais. A barra de Barrier vai se encher
Efeito.....O dano normal é reduzido
Duração.....Até a barrinha acabar
Cura.....DeBarrier ou Dispel

BERSERK
Aparência... A pele do personagem torna-se vermelha (bem, quase isso)
Efeito.....O personagem fica incontrolável, usando somente ataques normais, com o Attack Power elevado
Duração.....A batalha
Cura.....Remedy ou Esuna

CONDEMNED
Aparência... Um contador aparece sobre o personagem
Efeito.....Ele morre quando o contador chegar a 0
Duração.....Batalha ou até morrer com o contador
Cura.....Terminar / escapar da batalha antes do tempo acabar (ha, ha, ha!). Se você reviver algum personagem condenado, o contador não vai reaparecer

CONFUSION
Aparência... O personagem fica tonto, girando e girando...
Efeito.....O personagem fica incontrolável e vai soltar mágicas ou atacar tanto inimigos quanto amigos
Duração.....Batalha ou até receber dano
Cura.....Remedy, Esuna

CRITICAL
Aparência... O personagem fica ajoelhado e seu HP é mostrado em amarelo
Efeito.....Nenhum
Duração.....Até que o personagem morra ou seja curado (próximo da morte)
Cura.....Cure, Full Cure, ou Regen. Potions, Hi Potions, X-Potions, Elixires, ou Megalixires também funcionam

DARK
Aparência... O personagem ajoelha e pisca em preto
Efeito.....O índice de acerto é drasticamente reduzido
Duração.....Batalha
Cura.....Eye Drop, Remedy, Esuna

DEATH
Aparência... O personagem cai morto no chão
Efeito.....O personagem não faz nada (Ele/a está morto/a, oras!)
Duração.....Para sempre (e ele/a não recebe nem EXP nem AP, mesmo que seus aliados vençam)
Cura.....Phoenix Down, Life 2, Phoenix (a invocação) ou durma em um Inn

FURY
Aparência... A barra de LIMIT fica laranja
Efeito.....O dano recebido é dobrado, o índice de acerto de seu personagem cai, mas a barra de LIMIT enche-se mais rápido
Duração.....Até ser curado
Cura.....Tranquilizer

HASTE
Aparência... O personagem parece mais agitado
Efeito.....A barra de carga torna-se duas vezes mais rápida
Duração.....Alguns turnos
Cura.....Slow, Stop ou Dispel

INVINCIBLE
Aparência... O personagem brilha em dourado
Efeito..... O personagem fica literalmente invencível e imortal
Duração..... Alguns turnos
Cura..... Nenhuma

MANIPULATED
Aparência... O personagem pisca em azul e olha para o lado oposto ao que olhava
Efeito..... O personagem é controlado pelo inimigo
Duração..... Até que o controlado seja morto, receba dano ou colocado para dormir; ou então até que o controlador seja morto
Cura..... Uma bela po*&#%$ no controlado

MBARRIER
Aparência... Um escudo multicolorido aparece toda vez que alguém (amigo ou inimigo) solte uma magia sobre você; a barra de MBarrier é enchida
Efeito.....Reduz os efeitos de qualquer mágica (inclusive Cure 1, 2 e 3) executadas sobre aquele personagem
Duração.....Até que a barra acabe
Cura.....DeBarrier ou Dispel

MEGABARRIER
Aparência... Um grande escudo multicolorido aparece toda vez que o personagem receba dano físico ou mágico; ambas as barras são cheias
Efeito.....Reduz a efetividade de ambos os tipos de dano (algo semelhante a MBarrier + Barrier)
Duração.....Até as barras acabarem
Cura.....DeBarrier ou Dispel

MINIMUM
Aparência... O personagem diminui, ficando bem pequeno
Efeito..... Attack/Defense Power são diminuídos ao mínimo; todos os seus ataques causarão 1 ponto de dano (mesmo Materias que envolvem ataques)
Duração.....Batalha
Cura.....Minimum (para anular), Magic Hammer

PARALYSIS
Aparência... Personagem não se move
Efeito.....O personagem não faz nada...
Duração.....Variável
Cura.....Remedy, Esuna

PETRIFY
Aparência... A cor do personagem fica cinza e ele não se mexe
Efeito.....Personagem não faz nada, nada mesmo (nem ganha EXP ou AP)
Duração.....Batalha
Cura.....Soft, Remedy ou Esuna

POISON
Aparência... O personagem se ajoelha e brilha verde
Efeito.....O HP diminui a cada turno. A quantidade depende do nível da magia
Duração.....Batalha
Cura.....Antidote, Remedy ou Poisona

REFLECT
Aparência... Uma barreira esverdeada aparece diante do personagem
Efeito.....Reflete todas as magias contra um inimigo (ou aliado, dependendo do alvo da Reflect)
Duração.....Variável
Cura.....Dispel

REGENERATION (Regen)
Aparência... O personagem brilha laranja
Efeito.....Recupera um pouco de HP por turno; a quantidade varia dependendo do nível do usuário
Duração.....Variável
Cura.....Nenhuma

SADNESS
Aparência... A barra de LIMIT fica azul
Efeito.....Os danos recebidos são reduzidos, mas a barra de LIMIT cresce com menor velocidade
Duração.....Até ser curado
Cura.....Hyper

SILENCE
Aparência... Um balão com reticências aparece sobre o personagem
Efeito.....Não pode realizar qualquer tipo de mágica ou invocação
Duração.....Batalha
Cura.....Echo Smoke, Remedy, Esuna

SLEEP
Aparência... Ele(a) ajoelha e "ZZZs" aparecem sobre sua cabeça
Efeito.....O personagem não faz nada (bem, ele faz... Ele dorme!)
Duração.....Batalha ou até que alguém dê uma bela pancada no dorminhoco...
Cura.....Remedy ou algo que cause dano não mágico

SLOW
Aparência... O personagem fica leeento
Efeito.....A barra de tempo enche em um tempo maior
Duração.....Variável
Cura.....Haste ou Dispel

SLOW PETRIFYING
Aparência... O personagem brilha branco, enquanto o contador sobre sua cabeça diminui
Efeito.....Causa Petrify ao fim da contagem
Duração.....Batalha ou até que a petrificação ocorra...
Cura.....Soft, Remedy ou Esuna

STOP
Aparência... O personagem fica parado
Efeito.....O personagem não faz nada e a barra de tempo não sobe
Duração.....Variável
Cura.....Dispel

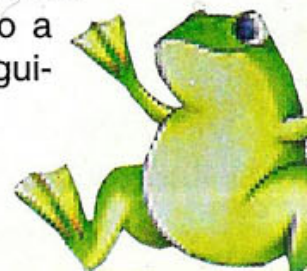
TOAD
Aparência... Um sapo verde (quer mais que isso?)
Efeito.....Attack/Defense Power é diminuída, não podendo usar nenhuma magia a não ser "Toad"
Duração.....Batalha
Cura.....Toad ou Dispel, Maiden Kiss

Só uma observação sobre este status: se seu personagem soltar uma invocação ou magia antes de virar sapo, e neste meio tempo transformarem-no, seu MP diminuirá, mas nada de magias (seria hilário ver um sapo invocar um Ramuh ou Titan). O mesmo vale para a Materia Throw. Se no meio tempo entre o comando e o lançamento você virar um sapo, o item será perdido para sempre, mas o inimigo não receberá dano. Ah, e lembre-se que todas as criaturas voadoras são imunes a esse efeito (sapos não voam).

All Lucky 7s!



Deixe seus HP exatamente em 7777. Simples? Não, sem dúvida alguma não. Isso pode ser feito tomando dano, equipando materias HP Plus (ou usando as demais para abaixar esta quantia) ou aumentando de nível (o que é muito, MUITO improvável). Quando esse personagem entrar na batalha, a mensagem "All Lucky 7s" aparecerá. O personagem entrará praticamente em Berserk, não podendo ser controlado nem executando qualquer outra ação (nem mesmo o da Materia Counter). Contudo, os efeitos são bem mais poderosos. Ele atacará os oponentes sem parar, numa fúria enlouquecida, tirando, a cada golpe, 7777 pontos de dano. O personagem ainda poderá ser afetado por efeitos ou atingido por magia. Há apenas um pequeno problema para este poderoso efeito: após a batalha, seu HP descerá para 1, impossibilitando a realização deste duas vezes seguidas.



Os Personagens e seus LIMIT Breaks



Cloud Strife

Aos 21 anos, Cloud Strife é um homem de história. Ainda novo, ingressara na SOLDIER, divisão dos soldados de elite da Shinra.Talvez o árduo treinamento somado ao talento nato com a espada tenham tornado-o um guerreiro tão eficiente. Logo alcançara o patamar mais graduado da divisão, chegando a conhecer e trabalhar ao lado do maior dos soldados da SOLDIER: Sephiroth, em quem ele sempre se espelhou, desde garoto, admirando-o como a um herói, como um ídolo. Mas o que parecia rumar para uma carreira brilhante foi transformada em um martírio... E a vida de Cloud virara do avesso. Hoje ele é um mercenário sem passado que, apesar da frieza de seus olhos, peculiarmente claros, devido à exposição à energia Mako, luta para descobrir a verdade sobre si e a salvação do Planeta, que passa a valorizar muito após uma perda irreparável...

LIMIT Breaks

L1/1: **BRAVER**

Cloud executa, após uma corrida, um salto seguido de um corte vertical. Braver costuma cortar inimigos fracos ao meio, devido ao seu alto poder de ataque. Para inimigos comuns, prefira este ao Cross Slash, pois o dano causado é maior.

L1/2: **CROSS SLASH**

Com cinco cortes, Cloud desenha sobre o inimigo o kanji "Kiyou" ("desastre" literalmente), causando um dano bastante elevado em um inimigo. Caso este sobreviva, há ainda a possibilidade de que cause o status "Paralyze".

L2/1: **BLADE BEAM**

Uma onda de energia esverdeada se desprende da lâmina da espada de Cloud, acertando um único alvo. Contudo, a energia excedente do ataque se converte em outras ondas menores de energia, atingindo quaisquer outros inimigos na batalha. Ótimo contra grupos grandes de inimigos fracos. Como o dano do acerto original equivale a cerca de 3x o dos menores, mire sempre no mais forte do grupo.

L2/2: **CLIMHAZARD**

Cloud crava sua espada em um inimigo e literalmente rasga-o ao dar um salto, causando um dano bastante alto. ClimHazard causa mais dano que a Blade Beam, mas dê preferência a inimigos solitários, muito poderosos ou chefes.

L3/1: **METEORAIN**

Brandindo sua espada no ar, Cloud cria uma barreira de meteoros, lançando-os logo em seguida sobre os inimigos, causando dano separado para cada acerto. A não ser que o grupo de inimigos seja fraco, use Meteorain apenas em chefes ou criaturas sozinhas, podendo causar até 12.000 pontos de dano.

L3/2: **FINISHING TOUCH**

Ao redor do ex-soldado da Shinra forma-se uma barreira de ar que se converte em um tornado que suga a todos os inimigos. A maioria dos inimigos simplesmente sofre morte instantânea ao atingir o ápice, mas chefes e criaturas poderosas sofrerão um alto dano devido à queda ("quanto maior o inimigo, maior o tombo!"). Guarde esta para grupos de inimigos. É um completo desperdício usá-la em inimigos sós.

L4/1: **OMNISLASH**

Definitiva. Excelente para atacar tanto inimigos sós ou grupos. Uma coluna de vento envolve a Cloud e sua espada, que passa a apresentar um brilho intenso. O que se segue é um verdadeiro genocídio: 15 golpes seguidos, numa velocidade alucinante, acertam a todos os inimigos na batalha, terminando por atacar com um mergulho da espada em todos os sobreviventes (Hmmm...Tem alguém aí?). Com uma boa espada e um nível alto, este golpe pode causar tanto (se não mais) dano quanto a Ultimate Summom Materia Knights of the Round. Você o encontra na Battle Square da Gold Saucer, depois de pagar 32.000 BPs para a máquina próxima à entrada, no segundo CD. Evite adquiri-lo durante o primeiro, pois o preço é elevado demais (51200 BPs).

LIMIT Breaks

Os LIMITs de Tifa funcionam de uma forma um pouco diferente. A cada LIMIT novo ganho, um novo Slot aparecerá permitindo que o combo se alongue até o máximo de sete comandos. No caça níqueis aparecerão três tipos de mensagens nos Slots: HIT indica que o comando foi executado com sucesso; YEAH! tem o mesmo efeito de HIT, mas com um dano superior, como um critical hit; e MISS, que faz com que Tifa não faça nada e salte para o comando do próximo Slot. A cada slot bem sucedido Tifa vai escolher um alvo aleatoriamente.

L1/1: **BEAT RUSH**

A primeira parte de seu LIMIT consiste em uma seqüência de socos em um único inimigo (aleatoriamente escolhido).

L1/2: **SOMERSAULT**

Na segunda parte, Tifa dá um salto mortal ao chutar o oponente.

L2/1: **WATERKICK**

Em suas pernas, ondas de água deixam seu rastro, causando dano por Water ao desferir sua rasteira.

L2/2: **METEO DRIVE**

Toda a força bruta de Tifa é mostrada ao agarrar o inimigo e jogá-lo para trás, no melhor estilo Zangief.

L3/1: **DOLPHIN BLOW**

No acerto número cinco, um geyser sai da terra, acompanhado de um golfinho, causando um dano razoável.

L3/2: **METEOR STRIKE**

Tifa novamente agarra seu oponente e, durante um salto, lança-o de encontro ao chão, causando uma grande explosão.

L4/1: **FINAL HEAVEN**

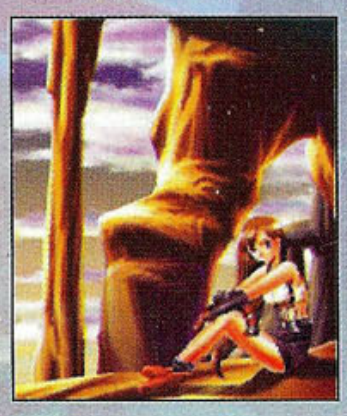
Focalizando todas as suas forças em seu punho, Tifa acerta o oponente com a potência de uma explosão nuclear! Para conseguir isto você deve, após Cloud encontrar a si mesmo, tocar a música do flashback de Nibelheim (em Kalm Town) no piano de Tifa. O ritmo da canção você encontra na mesma região, fora da cidade. Já as notas podem ser vistas nas legendas. Ah, não está com vontade de decifrá-las? Humm, bem, então aqui vão elas: Do, Re, Mi, Si, La, (dê uma pequena pausa) Do, Re, Mi, Sol, Fa, Do, Re, Do ou, em linguagem de joystick: X, □, ▲, R1/L1+▲, R1/L1+□, (pausa) X, □, ▲, R1/L1+X, ○, X, □, X. Assim você encontrará uma carta, endereçada a Tifa por Zangan, seu mentor, revelando o ocorrido após o incidente de Nibel. Anexo à ela, os ensinamentos da Final Heaven.





Tifa Lockhart

Corel 7 Slums fora seu lar. Ao menos após o trágico acidente de Nibelheim, do qual ela não sabe como sobrevivera. Em Midgar, ela conseguiu emprego num bar, o Seventh Heaven, que servia de fachada para o esconderijo do afamado grupo terrorista AVALANCHE. Assim, Tifa conseguia reerguer sua vida... Até que um dia uma sombra do passado retornara. Diante da estação de trem, num dia chuvoso, ela encontrara um velho amigo caído. Ele parecia estranho, mas ela sentia que aquele era o mesmo amigo de infância que deixara Nibel a muito tempo. Era Cloud. Quanto às coisas que ele contava... Algumas não faziam sentido e outras levaram a encruzilhadas que não tinham um fim. Quando o mercenário disse que iria embora, ela apresentou-o a Barret, na esperança de que ficasse por mais tempo perto dela, para que não acontecesse nada de mau a ele. Pois ela era a única que sabia da verdade cruel... Ou pelo menos assim ela achava quando deixou para trás o 7º Heaven...



LIMIT Breaks

L1/1: **BIG SHOT**

Após acumular energia em sua arma, Barret dispara uma poderosa bola de energia que causa dano elevado a um único inimigo. Uma ótima opção para o primeiro nível, mas que vai perdendo sua eficácia com o passar do tempo.

L1/2: **MIND BLOW**

Praticamente igual, em aparência, à Big Shot, excetuando a energia azul que é acumulada. Apesar de não causar dano, todo o MP (ou quase) vai por água abaixo. Pode parecer inútil, mas imagine um poderoso mago sem seus preciosos pontos de magia para gastar em uma Ultima...

L2/1: **GRENADE**

Barret lança uma granada mortal que atinge a todos os inimigos de uma vez, criando uma cúpula de fogo que causa dano o bastante para matar grupos de baixo nível. Para inimigos solitários, é completamente inútil.

L2/2: **HAMMER BLOW**

Barret dá início a uma corrida e desfere um soco em um inimigo, enquanto energia púrpura emana do punho implantado. Se errar (o que é bem provável em criaturas poderosas e inevitável em chefes) o LIMIT não causa dano; se acertar, o inimigo é removido da batalha.

L3/1: **SATELLITE BEAM**

Provando que "tem alguém lá em cima que gosta dele" (pelo menos isso, né?), Barret invoca um poderoso ataque aéreo de raios de luz azulada contra um grupo de inimigos causando muito dano aos mesmos. Todavia, não use-o contra inimigos solitários, pois o dano não será alto como o esperado.

L3/2: **UNGARMAX**

Haja munição! Barret descarrega toda a sua raiva sobre os inimigos em uma metralhada devastadora que atinge a todos eles. Apesar de ter mais acertos que a Satellite Beam, o dano por cada um é menor. Mesmo assim, é excelente contra inimigos solitários ou chefes.

L4/1: **CATASTROPHE**

Barret absorve o Lifestream do próprio planeta e converte-o em energia destrutiva, disparando um feixe para nenhum Kame-Hame-Ha botar defeito! Se usada com a arma Missing Score então... De qualquer forma, atinge a todos com uma seqüência de dano astronômico. Você o consegue após salvar North Corel do trem, falando com a viúva da casa na parte de elevação média.



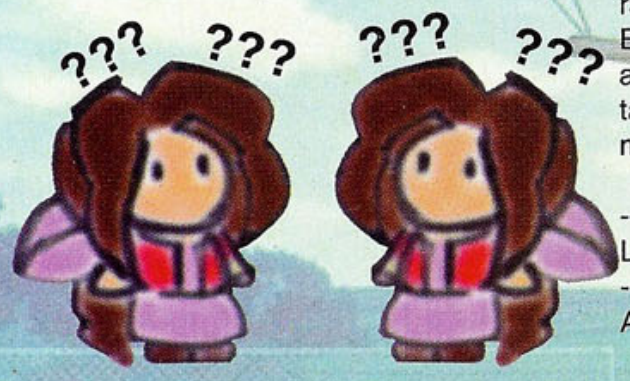
Barret Wallace



Barret tem, acima de qualquer coisa, um ódio terrível pela Shinra. Sua vida fora marcada pela tragédia, tendo sempre a empresa de energia envolvida. Todas as suas perdas... Sua cidade... Sua esposa... Seu melhor amigo... E sua mão. O único sentimento que talvez supere este ódio, é o amor que sente por sua filha, Marlene. Ele não preza a idéia de deixá-la sob os cuidados de outros, mas jamais poderia levá-la consigo em suas missões... Como líder da AVALANCHE, o grupo eco-terrorista que luta pela sobrevivência do Planeta, algo possível somente com a destruição dos Reatores Mako (que removem seu Lifestream) e tendo aprendido tudo isso de Bugenhagen em Cosmo Canyon, Barret tem como primeiro dever proteger ao grupo, mesmo que isso custe-lhe a vida...

Aeris Gainsborough

Aeris, com seus belos olhos verdes e seus tenros vinte-e-dois anos, carrega consigo um fardo. Um fardo que a torna diferente dos demais. Ela é a última dos Cetra, o povo nômade que ouvia a voz do Planeta, em um passado distante. E a Shinra sabe disso, o que faz dela um alvo em potencial. Tudo para realizar o sonho mesquinho de se possuir a chamada "Terra Prometida", para construir Neo-Midgar... Mas Aeris, deixando de lado tudo isso, apenas procura evitar as perseguições, tentando viver uma vida normal vendendo suas flores. Mas, durante uma dessas tentativas, sua vida mudará para sempre, dando uma guinada de 360°... Após um mercenário cair do céu, sobre suas flores... Um mercenário que a faz lembrar de um amor perdido... Cuja memória começava a se perder no tempo...



LIMIT Breaks

L1/1: **HEALINGWIND**

Aeris, com as brisas celestes, recupera boa parte do HP dela e de seus aliados.

L1/2: **SEAL EVIL**

Pequenas luzes roxas voam na direção dos inimigos. Apesar de não causar dano (aliás é bom se acostumar com este fato dos LIMITs dela), causa "Stop" e "Silence" em todos os inimigos. Vale lembrar que não surtirá efeito naqueles que seriam normalmente imunes a estes efeitos.

L2/1: **BREATH OF EARTH**

Fachos de luz azul envolvem os aliados e curam qualquer Status negativo.

L2/2: **FURY BRAND**

Aeris, sacrificando seu próprio LIMIT Break, gira seu bastão, fazendo com que raios azuis atinjam a ela e seus aliados. Em seguida, uma seqüência de anéis amarelos envolvem-nos, elevando instantaneamente as barras de LIMIT dos demais ao máximo.

L3/1: **PLANET PROTECTOR**

Após estrelas descerem dos céus e rodearem os personagens, Aeris, com suas preces, cria uma barreira dourada em frente a seus amigos, deixando-os momentaneamente invulneráveis a qualquer tipo de dano.

L3/2: **PULSE OF LIFE**

Aeris ajoelha e reza. Após as suas preces, todos os seus Status estarão curados, tendo também o MP e HP recuperados.

L4/1: **GREAT GOSPEL**



Atendendo as preces de Aeris, uma chuva de água límpida começa a cair sobre todos. O cenário se ilumina, revelando as poças cristalinas ao chão, ao mesmo tempo em que dos céus descem anjos. O resultado deste belíssimo LIMIT é uma combinação de Planet Protector e Pulse of Life. Para ganhá-lo, vá até a península do continente da Gold Saucer e fale com o ferreiro ali dentro. Ele dirá que não possui matéria prima para poder forjar armas (matéria-prima? Seria um novo tipo de Materia?). Você pode conseguir isso na mina de Mythril. Com o Buggy, Highwind ou algum tipo de chocobo (se bem que, com estes dois últimos veículos será um tanto inútil tentar pegar esse item... Mas vale pelos outros prêmios), atravesse o rio próximo à saída da Mythril Mine e entre na caverna. Um homem dormindo dará a você informações e dicas sobre a evolução de Materias. Se os dois últimos dígitos do número de batalhas forem iguais (100, 111, 255, etc.), você receberá um acessório (ou um **Bolt Ring**, um **Ice Ring**, etc.). Mas, se você tiver mais de 600 batalhas e os dois últimos dígitos iguais, você receberá um item especial, o mineral **Mythril**. Leve-o para o ferreiro e ganhe a oportunidade de abrir a grande, pesada e aparentemente valiosa caixa de madeira da esquerda ou a gavetinha minúscula e cinza da direita. Fique com a gaveta. Lá você encontrará o item "Great Gospel", que ensina o LIMIT Break nível 4 de Aeris.



Cait Sith

Você confiaria em um gato preto montado em um Moogle mecânico que se diz poder ler o futuro? Talvez, quando não se tem outra alternativa. Até aí tudo bem, tudo prossegue normalmente, excetuando-se o fato de que agora a Shinra parece sempre estar um passo adiante dos aventureiros. Então, descobre-se que todas as suas suspeitas sobre a presença de um espião no grupo eram reais. Que na verdade o "gatinho bonitinho" era o responsável por várias emboscadas feitas ao grupo. Sendo um espião que trabalha para quem paga mais, Cait Sith ora pode ser seu aliado ora pode ser uma das pessoas mais odiadas. Mas Sith não é tão mal quanto parece. Tanto no caráter quanto nas previsões....



Curiosidade: em FFVI, havia uma Magicite (uma espécie de Summom Materia) chamada *Cait Sith*, que soltava *Cat Rain*, uma "chuva de gato", onde um gato preto e de coroa saltava pela tela. Ou seja: passou de invocação à personagem!

LIMIT Breaks

Obs.: Cait possui somente dois LIMITs. Contudo, ambos bastante eficientes. Dice aumenta sua capacidade à medida que se progride, enquanto Slot funciona como se fossem sete LIMITs diferentes. Divirta-se.

L1/1: **DICE**

Os dados rolam na mão de Cait. O resultado deles indica a quantidade de dano recebido pelos inimigos. E cada vez que você sobe um certo número de níveis, a quantidade de dados aumenta e, conseqüentemente, o dano também.

L2/1: **SLOT**

Uma máquina de caça níqueis aparece e Cait precisa jogar contra sua própria sorte. Dependendo da combinação que você conseguir, um efeito diferente ocorrerá. Há também a possibilidade de que a máquina pare sozinha sobre uma certa combinação. Veja a seguir uma lista de efeitos:

- Nome da Invocação — *Bar, Bar, Bar*

Cait Sith invoca aleatoriamente o efeito de uma Summom Materia. Normalmente esta será Alexander, mas nada impede uma Bahamut ou Kjata.

- Toy Soldier — *Coroa, Coroa, Coroa*

Seis pequenos soldadinhos de brinquedo aparecem e fuzilam os inimigos presentes.

- Mog Dance — *Estrela, Estrela, Estrela*

Um moogle (será que é o mesmo da "Choco/ Mog"?) aparece dançando, recuperando todo o HP e MP, além de curar qualquer alteração de status.

- Lucky Girl — *Coração, Coração, Coração*

Uma garota vestida de gato aparece, concedendo a todos os aliados 100% de chance de acerto (sem erros!) pelo resto da batalha.

- Transform — *Moogle, Moogle, Moogle*

Todos os personagens desaparecem, excetuando Cait, que se transforma em uma versão supercrescida e ataca com ATTACK e DEFENSE aumentados, podendo usar somente o comando Attack. Apenas Cait ganha nível nesta batalha. Ao fim desta, o HP e o MP dos demais personagens é reduzido a 1/3 do atual.

- Instant Victory — *Cait, Cait, Cait*

Todos os inimigos são mortos. É extremamente raro e nunca cai por coincidência, deixando-se a máquina parar por si só. E claro, isso SEMPRE funciona, tanto em chefes, Weapons, inimigos super poderosos, etc (talvez não funcione em Savior Sephiroth, mas...).

- Death to All — *Cait, Cait, Bar*

Mau. Realmente mau. Todos os personagens são mortos. E não há meios de evitar isso, nem com Safety Bit, a Enemy Skill Death Force ou mesmo "Final Attack + Phoenix". Mas não se preocupe. Ela é mais rara que a Instant Victory. Agora, se você tirar duas vezes seguidas este resultado... Bom meu amigo, tem alguém lá em cima que NÃO gosta de você...

- Toy Box — *Qualquer uma*

Um objeto aleatoriamente escolhido é jogado sobre os inimigos, causando um dano razoável. Alguns dos "pequenos objetos" arremessados incluem uma Hell House, um Chocobo, um Magic Hammer, estalactites, pedras, chocobos ou mesmo um meteoro! Como em ataques normais, há a possibilidade de se fazer Critical Hits, bem como errar-se (num Diamond Weapon, por exemplo, nos primeiros acertos, o dano será igual à 0).

LIMIT Breaks

L1/1: **SLED FANG**

Red se vê envolto por uma energia azul, que permite um ataque a longa distância, além de causar dano considerável. Apesar de bom, torna-se obsoleto ao se ganhar a Blood Fang.

L1/2: **LUNATIC HIGH**

Como se no chão criassem-se fendas, um vapor dourado começa a transbordar debaixo dos pés dos personagens. Ao término desta, estão com o status "Haste". Enquanto você não tiver a Materia Time este LIMIT pode ajudar bastante.

L2/1: **BLOOD FANG**

Algo bastante semelhante ao Sled Fang. Contudo, há uma certa quantia de HP roubado que é convertido em HP e MP para Red.

L2/2: **STARDUST RAY**

Red uiva para as estrelas e estas atendem em forma de estrelas cadentes, causando dano em todos os oponentes. A não ser que você realmente precise de MP e HP, use o Stardust Ray em vez do Blood Fang, logo que esta atinge cerca de doze vezes cada inimigo.

L3/1: **HOWLING MOON**

A lua cheia faz com que Red entre em frenesi. Sobre si mesmo, os efeitos "Berserk" e "Haste" aparecem, deixando seus ataques mais rápidos e poderosos. Todavia, você perderá o controle sobre ele, não permitindo que seja usado para curar os aliados ou algo semelhante.

L3/2: **EARTH RAVE**

Red ataca com suas presas e garras utilizando-se, a cada golpe, um dos elementos(Fire, Water, Earth, Wind, Poison, Ice, Lightning e Holy). No fim, este LIMIT mostra-se mais eficiente que o Howling Moon, causando um dano bastante superior.

L4/1: **COSMO MEMORY**

Red invoca uma grande bola de fogo que absorve, em seu campo, estrelas e pequenas fagulhas. Então chega um ponto em que a bola fumegante entra em colapso, devido a grande quantidade de energia contida, e explode, liberando um imenso raio de fogo que, literalmente, pulveriza qualquer inimigo que se ponha em seu caminho. O dano provocado naqueles que sobrevivem é extremamente alto, tornando esta uma técnica perfeita para enfrentar grupos de oponentes ou mesmo chefes. Sim, você deve estar pensando que é uma das coisas mais complicadas do game, mas não é. ..Tanto... Abra o cofre na Shinra Mansion e vença o Lost Number. Após isso, peque no cofre a chave do quarto de Vince e o item "Cosmo Memory".





Red XIII



Red XIII pertence a uma raça de tigres/ leões que a séculos protege os moradores de Cosmo Canyon de qualquer ameaça. Contudo, onde antes haviam muitos, hoje apenas ele resta. Segundo Red, sua mãe morrera bravamente protegendo o povo da vila, enquanto seu pai fugira, literalmente, com o rabo entre as pernas... E, por isso, ele o odeia. Com todas as forças. Mas, a jornada lhe será útil para refletir sobre este sentimento. Para só então desvendar toda a verdade existente por trás das histórias que acreditava serem reais...

Sua aparência animal faria com que qualquer um que o visse dissesse que "não passa de um selvagem". As cicatrizes e tatuagens, excetuando uma com a inscrição XIII, tatuada por Hojo quando capturado, todas provenientes de batalhas pelo povo de Cosmo. Contudo, é exatamente o oposto que ocorre. Sua sabedoria excede a de muitos humanos, mesmo para alguém com a mesma idade que ele, 48 anos...

LIMIT Breaks

L1/1: **BOOST JUMP**

Cid salta e, no ar, mergulha sobre a cabeça do inimigo. Dano razoável, perfeito para matar inimigos sozinhos no início.

L1/2: **DYNAMITE**

Provando que seu cigarro não serve apenas para acabar com seus pulmões, Cid acende uma banana de dinamite utilizando-se deste. A explosão causa dano alto em todos os inimigos, inutilizando quase que completamente o Boost Jump. Infelizmente o dano não é cumulativo como os LIMITs do nível 3.

L2/1: **HYPER JUMP**

Cid salta e mergulha, enterrando sua lança nos inimigos. É algo semelhante à uma mistura dos LIMITs Boost Jump e Dragon Dive. O dano também é bastante alto, em todos os inimigos. Mas evite usar em inimigos solitários...

L2/2: **DRAGON**

Um dragão é invocado, surgindo de um feixe de energia luminosa e multicolorida. Além de causar dano elevado em um único oponente, ele transfere parte do HP e MP do alvo para Cid. Use quando precisar de MP. O HP recebido é quase insignificante...

L3/1: **DRAGON DIVE**

Cid, mais uma vez salta e mergulha sobre um grupo de até seis oponentes, criando, a cada queda, um pilar de energia azul-purpúreo, que brota da terra e causa dano suficiente para matar criaturas de médio poder. Devido ao dano cumulativo, Dragon Dive é o mais forte dos LIMITs deste nível.

L3/2: **BIG BRAWL**

Por outro lado, este também é um LIMIT de grande poder. Cid mostra suas habilidades de luta ao golpear oito vezes um grupo de inimigos com ataques realmente rápidos, enquanto a poeira se eleva.



L4/1: **HIGHWIND**

Cid pede auxílio à Highwind. A tripulação atende, lançando uma saraivada de mísseis sobre todos os inimigos da tela, terminando em um grande explosão que chega a criar um pilar de fogo. Perfeito para ataques a inimigos simples ou grupos, pois seu dano é cumulativo. Você a encontra na fortaleza voadora Gelnika afundada, no hangar dos helicópteros.



Cid Highwind

Um piloto brilhante e de gênio forte. Essa é a melhor classificação para Cid, um homem que não hesita em usar seu "palavreado tão rico" para insultar as pessoas... Durante um bom tempo trabalhara para a Shinra, oferecendo-se como projetista e piloto de testes para o ambicioso projeto de conquistar os céus. Dessa forma, o capitão realizaria seu sonho: ser o primeiro homem no espaço. Contudo, devido ao excesso de preocupação de sua amiga e projetista Shera, a missão foi dada como cancelada e o sonho de Cid também. Até hoje ele a culpa por isso. Mas ele está lutando contra as pessoas erradas. E só depois de tentarem arrancar-lhe o velho Tiny Bronco que ele percebe isso. A Shinra era a culpada. Ela que acabara com o projeto. Ela quem roubou a airship Highwind. Tudo culpa da Shinra. A partir de então, Cid se une ao grupo dos aventureiros, fornecendo grande auxílio na luta contra a empresa de energia e que drena a vida do Planeta...

Yuffie Kisaragi



Wutai era uma grande potência antes da Shinra tentar dominá-la. Após ter perdido a guerra e, com ela, todas as Materias que possuíam, Wutai agora sobrevive do turismo. Quase um local de lazer para os altos executivos da Shinra. E foi de lá que Yuffie, a primeira personagem secreta, veio. Filha do grande mestre Godo, um dos cinco grandes deuses, a caçadora de Materia tem um ideal: trazer de volta a força que Wutai tinha antes da guerra. E, para isso, ela sai pelo mundo à procura de Materias para um dia poder dar o troco à Shinra. E é durante uma dessas caçadas que ela conhece Cloud e seus amigos. Unindo-se ao grupo por puro interesse, a kunoichi (ninja feminino) almeja conseguir as Materias do grupo para levá-las à sua terra natal. Mas será que ela conseguirá?

LIMIT Breaks

L1/1: **GREASED LIGHTNING**

Yuffie, utilizando-se de seus shurikens, executa um corte sobre um oponente, recuando logo em seguida. Mas a sombra de um segundo corte aparece, causando um dano razoável nos inimigos. Passa a ser considerado dispensável após o ganho dos LIMITs do nível 2.

L1/2: **CLEAR TRANQUIL**

Globos de água envolvem a Yuffie e a seus companheiros, curando uma certa quantidade de HP. Bastante útil no início, mas logo o LIMIT se tornará obsoleto, pois o HP recuperado é muito menor que o dano recebido de criaturas mais avançadas em termos de níveis.

L2/1: **LANDSCAPER**

Yuffie causa um forte tremor que força a terra abaixo de um grupo de inimigos a explodir, causando, a estes, dano por terra. Use-o somente contra grupos de inimigos. O dano causado não é cumulativo, logo é uma grande desvantagem atacar oponentes solitários. E nem pense em atacar criaturas voadoras ou imunes ao elemento Earth pois o resultado será desastroso.

L2/2: **BLOODFEST**

Em uma tela rubra como o sangue, a misteriosa ninja ataca grupos de inimigos valendo-se apenas de suas armas e sua agilidade. Antes que possam reagir, a ninja já acertara cerca de 10 golpes. Os sobreviventes recebem um dano considerável.

L3/1: **GAUNTLET**

Um vórtice azul se abre bem debaixo dos pés do grupo de inimigos, causando um dano bastante alto, mas, da mesma forma que a Landscaper, esse dano não é cumulativo. Então, reserve-a para grupos de inimigos apenas.

L3/2: **DOOM OF THE LIVING**

Um dos melhores dela. Apesar de bastante semelhante à Bloodfest quanto aos golpes, o dano é extremamente mais alto e cumulativo. Os quinze acertos devem ser reservados para chefes ou criaturas solo para maior efetividade.

L4/1: **ALL CREATION**

Perfeito para grupos ou inimigos solitários. Yuffie cria uma espécie de portal que emite uma rajada de luz vermelha, púrpura e branca incandescentes, causando dano máximo em todos os oponentes. Para conseguir esta apelação, basta vencer Godo no Pagoda of Five Mighty Gods (levando de brinde a Summom Materia Leviathan).

Vincent Valentine



Um dos personagens mais sombrios de toda a saga de FF, desde Shadow e seu cão Interceptor, na versão anterior. Vince foi um dos Turks, mas deixou que as emoções sobrepusessem o dever. Apaixonou-se por uma mulher que não devia. Lucrecia...
Dr. Gast não gostou disso e quase matou-o. Contudo, achou que a morte seria pouco para ele. Então, implantando-lhe o vírus de Jenova, fez com que seu organismo se alterasse por completo. Agora Vincent possui a habilidade de se transformar em bestas poderosas, tendo cada uma sua vantagem. Vince une-se ao grupo devido ao seu ódio pela Shinra. Com suas armas de fogo e suas técnicas acrobáticas, Vince será um grandioso aliado na batalha pela salvação do Planeta...

LIMIT Breaks

Os LIMITs de Vince também funcionam de uma forma diferente. Por ter sido alvo de uma experiência genética com vírus de Jenova, Vince ganhou a habilidade de se transformar em diversas criaturas. Ao ativar seus LIMITs, as transmutações entram em ação. Seu HP é dobrado e recarregado (mas voltará ao normal ao fim da batalha ou com a morte do personagem). Você também perderá o controle sobre ele, impossibilitando seu uso para auxiliar os demais personagens com Cure, Haste ou etc. Os únicos comandos possíveis a ele são os dois golpes próprios das tranformações. Contudo, ele ainda é vulnerável à modificadores de Status (como "Minimum" ou "Poison"). Ah, e não se esqueça que Vince possui somente o primeiro LIMIT de cada nível. Nem tente usar dezenas de vezes cada um pois você não encontrará um L1/2 ou 2/2.

L1/1: **GALIAN BEAST**

Vincent torna-se uma besta, com cabeleira avermelhada, com chifres e pele púrpura, passando a causar dano por Fire.

- Berserk Dance
Um combo envolvendo garras, dentes e chifres contra um único inimigo. Bastante razoável, se levado em conta o dano causado. Como você não pode escolher entre eles, não diremos para preferir um ao outro.

- Beast Flare
Vince causa dano por gelo/eletricidade (não era Fire?) em um grupo de inimigos ao arremessar esferas flamejantes (agora não entendemos mesmo...).

L2/1: **DEATH GIGAS**

Vince dá lugar a um monstro semelhante ao Frankenstein. Sua força é bastante alta, a velocidade razoável e dano baseado em Lightning.

- Gigadunk
Um poderoso soco desferido durante a queda (algo semelhante ao Power Dunk de Terry Bogard em Fatal Fury) sobre um único inimigo.

- Livewire
Um grupo de oponentes torna-se vítima de uma verdadeira explosão elétrica saída do peito de Vince. Dano por Lightning.

L3/1: **HELLMASK**

Com uma máscara de Hockey e uma serra-elétrica, Vince torna-se um verdadeiro maníaco da serra-elétrica. O dano causado pode ser baixo, mas causa vários status negativos.

- *Splatter Combo*
Vince acerta cinco vezes com sua serra-elétrica em um único inimigo.

- *Nightmare*
Uma caveira emanando por seus orifícios gás venenoso, aparece e causa a um inimigo os Status "Silence", "Sleep", "Toad", "Confusion" e "Minimun" além de envenená-lo (nada mal...).

L4/1: **CHAOS**

Um demônio com uma face esquelética e asas de morcego toma conta dos céus. Apesar de não usar ataques elementais, seus ataques são muito poderosos. Pegue-o após o episódio da Sister Ray, entrando pela segunda vez na caverna de Lucrecia com Vincent. Ela terá desaparecido, deixando somente a Ultimate Weapon e o item "Chaos" do personagem.

- *Chaos Saber*
Algo semelhante ao "Slash-All", mas sem se basear no poder da arma de Vince.

- *Satan Slam*
O solo se eleva sob os pés dos oponentes. Nela (na elevação), a forma de uma caveira surge, fazendo seus olhos brilharem. Causa morte instantânea em todos os inimigos. Os sobreviventes serão atacados por crânios flamejantes.

As "Armas Definitivas"

As Ultimate Weapons são armas de alto poder de ataque e oito Slots para que você deposite Materias. Cada qual possui seu próprio poder especial dependente de algum fator de seu Status ou inventário, o que permite um ataque extremamente forte. Contudo, o crescimento de Materias nelas é nulo (APx0). A única exceção para isso é a arma de Aeris, a *Princess Guard*, que possui sete orifícios e pode elevar o nível das Materias normalmente. Mas, além destas, existe uma outra semelhança: elas são únicas. Não existem outras iguais em parte alguma do mundo. No fim, são quase como espadas de dois gumes: por um lado elas são poderosíssimas, mas por outro você apenas vai querer usá-las quando suas Materias estiverem em Master. Aqui vai um pequeno roteiro para você conseguir tais armas. Para detalhes sobre seus poderes e necessidades vide a lista de armas de cada personagem.



Cloud Strife: 'Ultima Weapon'. Cloud pode conseguir sua Ultimate Weapon matando o Ultimate Weapon. Confuso? Não tanto. Mate o Ultimate Weapon durante o disco dois ou três (siga a seqüência de aparições mais adiante) e consiga a Ultima Weapon.



Cid Highwind: 'Venus Gospel'.
Tendo o foguete de Rocket Town sido lançado e explodido, volte novamente à cidade de Cid e fale com o mesmo velho que lhe cedera a Yoshiyuki no primeiro CD várias vezes. Consiga assim a Venus Gospel, a Ultimate Weapon de Cid.

Barret Wallace: 'Missing Score'.
Tendo Barret em seu grupo durante o ataque à Midgar, suba as escadas logo após vencer o Proud Clod. No caminho você encontrará um baú verde e brilhante. Dentro dele, seu Ultimate Weapon: Missing Score.





Tifa Lockheart: 'Premium Heart'.
Consiga a chave para o Sector 5 na Bone Village. Com isso você poderá retornar a Wall Market e encontrar novamente aquele computador que estava quebrado na loja onde se lia "ITEM". Cid vai concertar a máquina e Tifa poderá pegar seu Premium Heart.

Aeris Gainsborough: 'Princess Guard'.
Esta é bem simples. No Temple of the Ancients, na sala do relógio, abra o baú do corredor IIII. Lá está a Princess Guard.





Cait Sith: 'HP Shout'.
Lembra-se daquele megafone guardado no 64º andar da Shinra Tower? Cloud não o recolheu pois não encontrava utilidade para tão peculiar instrumento. Mas agora você sabe qual. Durante o episódio da Sister Ray, pegue o caminho para a Shinra Tower e retorne ao andar para recolhê-lo.

Red XIII: 'Limited Moon'.
Após a destruição do Diamond Weapon, retorne à Cosmo Canyon com Red em seu grupo. O senhor B estará à beira da morte, dando o Limited Moon, antes pertencente à Seto, pai de Red, para o jovem felino.





Yuffie Kisaragi: 'Conformer'.
Ao explorar a fortaleza afundada Gelnika, entre pela primeira porta ao norte. Após descer as escadas desta sala escura, siga para o canto noroeste. Um baú te espera, contendo dentro de si a Ultimate Weapon de Yuffie, a Conformer.

Vincent Valentine: 'Death Penalty'.
Após adquirir o submarino (ou mesmo um chocobo verde, preto ou dourado) você terá acesso à caverna de Lucrecia. Com Vince em seu grupo, adentre nela e além de descobrir mais sobre o passado deste, você passará a conhecer a verdadeira origem de Seph. Feito isso, retorne à caverna durante o terceiro CD. Lá estarão a Chaos (LIMIT 4 de Vince) e a Death Penalty, sua Ultimate Weapon.





Ataque ao Reator Mako 1

A Estratégia...

Contratado pelo grupo terrorista conhecido como AVALANCHE, Cloud Strife inicia sua incursão ao local que diversas vezes montou guarda: o reator Mako número 1. Mas seu objetivo sem dúvida não é proteger tal reator. O trem leva o ex-membro da SOLDIER e seus contratadores ao destino...



Não seja afobado. Nas primeiras lutas, onde seu nível é relativamente baixo, você dependerá muito de itens para assegurar sua sobrevivência. Por isso não dispense nem mesmo os **2 Potions (1)** encontrados no MP (Militar Police, e não Magic Points) nocauteado. Antes de atingir a próxima tela, dois guardas atacarão. Esta é uma das poucas batalhas onde você deverá lutar sozinho. Mas nem se preocupe tanto. Os MP são fracos, com cerca de 30 HP. Ou seja: um ou, no máximo, dois golpes dão conta deles.

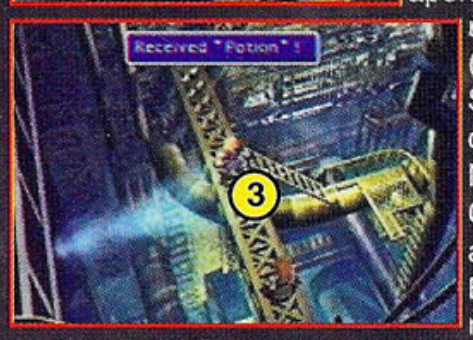
Seguindo Barret, você chegará em um portão eletrônico que é rapidamente burlado por Jessie e os demais, liberando o caminho para o reator.

Após uma frustrada tentativa de Barret em convencer o ex-SOLDIER a lutar pelo planeta, fale com Biggs e depois com Jessie. Dessa forma você se livrará dos portões eletrônicos. Ah, e não se esqueça de, antes de entrar no elevador, dar uma checada no baú à direita. Um **Phoenix Down (2)** lhe aguarda. E mais um toque: os inimigos aqui, em sua maioria, são bastante vulneráveis à eletricidade. Portanto use e abuse de seus Bolts. Mas tenha o cuidado de reservar um pouco de MP para ser gasto no Chefe.



Siga Jessie até o elevador e aperte o interruptor assim que ela pedir. Já no andar inferior, a membro da AVALANCHE dará a você uma pequena aula sobre como utilizar-se de escadas (que podem ser encontradas ao apertar-se SELECT). O **Potion (3)** no caminho também poderá ser bem





Após sua primeira experiência em utilizar-se de Save Points (só mais uma informação: para salvar, dê um passo sobre o Save Point e acesse, no menu, a opção Save), siga pelo corredor à direita. Assim que aproximar-se do reator, no chão você encontrará uma Materia **Restore (4)**, indispensável no decorrer do jogo. Contudo, nada poderá ser feito com ela agora. Mesmo assim guarde-a.



Barret diz para que Cloud arme a bomba. Todavia, uma voz misteriosa atinge diretamente a mente do mercenário, alertando-o de que aquele não é apenas um mero reator. Contrariando tal mensagem, Cloud arma o explosivo. De repente, o alarme soa e o chefe aparece. Prepare-se para enfrentar...

Guard Scorpion

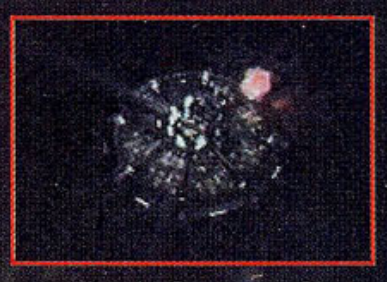


LV 12 800 HP 0 MP
100 EXP 100 GIL 10 AP
Ataques: *Search Scope, Scorpion Tail, Rifle Tail, Tail Laser*
Vulnerabilidade: *Lightning, Slow e Stop*
Invulnerabilidade: *Gravity*

Apesar do tamanho assustador, seu verdadeiro poder não é lá tão pavoroso assim. Uma boa seqüência dos Bolts de Cloud é letal para Guard Scorpion. Tome o cuidado de manter os HP de ambos acima de 100. Depois de uma certa quantidade de HP perdido, Guard Scorpion elevará sua cauda. Cloud dirá a Barret para que tome cuidado, pois se atacá-lo durante este movimento, o contra-ataque será a super arma Tail Laser, que causa cerca de 75 pontos de dano a ambos os combatentes. Use este período para recarregar sua energia, pois o chefe também cessará seus ataques. Aguarde até que baixe seu rabo — ou, se preferir, até que use seu Search Scope — e volte a atacar. Você receberá a **Assault Gun**, arma de Barret.



Bem, agora existem duas notícias, sendo uma boa e outra má. Não perguntaremos qual delas você quer primeiro, pois de qualquer forma você saberá quais são. Primeiro a boa: seus guerreiros estão vivos (assim esperamos!). A má é que agora você tem apenas 10 minutos para escapar deste inferno. Parece bastante? Até poderia ser, não fosse o cronômetro incessante. Sim, mesmo em batalhas ou no menu você não estará a salvo do tempo. Portanto, ou despache repetidamente seus oponentes ou simplesmente fuja deles. Mas veja por outro lado: em Final Fantasy 6 (ou 3 se preferir), durante a fuga do continente voador, você tinha 4 minutos em um cronômetro incessante para percorrer um caminho um pouco mais longo, com uma freqüência de encontros bem maior, tendo de enfrentar o chato do Nerapa e ainda tinha que esperar por Shadow (o que? Você não esperava por Shadow? Você é desumano!)! No caminho não se esqueça de ajudar Jessie, que está com a perna quebrada. Ela é a única que tem a senha para abrir a porta eletrônica para a saída. Feito isso, suba com o elevador e fale novamente com Jessie e Biggs, saindo logo em seguida, pela passagem da esquerda.

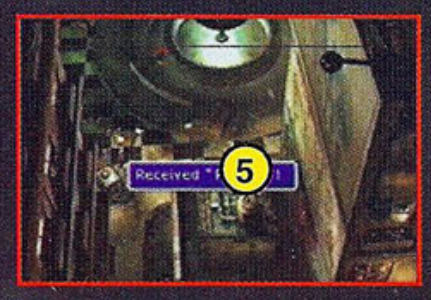


Supondo que você tenha saído com sucesso do Reator Mako, basta observar o serviço prestado ao Planeta. Mas a batalha contra os predadores de Lifestream está apenas começando....



Sua missão agora é retornar ao Q. G. da AVALANCHE, no Sector 7 Slums, com vida. Barret ordena que o grupo se separe e rume para a estação do Sector 8. Siga pela mesma saída utilizada pelo líder dos terroristas.

No caos criado, todos correm desesperados. Uma jovem, trajando-se de rosa e vermelho, parece desnorteada com tudo o que vê. Na esperança de conseguir alguma informação (e talvez vender uma flor), a jovem aproxima-se do único que parece não se preocupar com tudo isso. E adivinha quem é o felizardo? Cloud, claro! E você pode até mesmo comprar um flor (diga para que ela não se preocupe com tudo aquilo ou, se preferir, a segunda opção. Pergunte então sobre as flores, a primeira opção). Vamos lá, não seja tão pão duro e desembolse a abastada (!?!) quantia de 1 gil. Além de ajudar a bela jovem, você poderá oferecer esta flor a alguém...



Nesta rua você não vai encontrar muito o que fazer. Converse com os passantes para saber um pouco mais sobre a opinião geral do grupo terrorista AVALANCHE. Há também um **Potion (5)** no caminho. Siga para o sul, na direção da estação.

Nada como ser um fora-da-lei, não? Fugindo de tudo e de todos, sempre. Mas não se preocupe tanto. Você poderá enfrentá-los para acumular um pouco de experiência ou então fugir. E faça sua escolha rápido pois, se demorar muito, os MPs atacarão do mesmo jeito. A primeira e segunda batalhas são simples, enquanto na terceira os soldados cercarão Cloud, obrigando-o a lutar com inimigos de ambos os lados. De qualquer forma, os soldados cercarão Cloud, prontos para agarrá-lo. Porém Cloud é mais esperto e salta sobre o trem, executando uma fuga triunfal.

Itens (Reator Mako 7):
4 Potions
1 Phoenix Down
1 Magic Materia Restore

Barret, ranzinza como sempre, implica com a entrada de Cloud, o qual todos pensavam estar morto. Seguindo os demais, fale com todos. Jessie reservará um tempinho para explicar o funcionamento do sistema ferroviário da Shinra. Ela explica também que, a partir do dia seguinte, a Shinra instalará pontos de checagem que automaticamente localizarão e facilitarão o apreendimento pela empresa de cidadãos procurados pela justiça. Sabe o que isso significa? Vocês precisam de cartões de ID falsos...



Em pouco tempo vocês chegam ao destino. Siga Barret e os outros, mas antes dê uma parada na região logo depois da estação. Fale com o garoto, que dará uma breve explicação sobre o que é aquela torre. Mas se preferir, não fale com ele. Daremos um pequena explicação sobre esta. Na verdade esta não é uma torre, mas um pilar. Midgar é uma cidade suspensa, sustentada por nove pilares. Imagine uma cidade dividida como uma pizza com oito pedaços e uma rodela central. Em cada um desses pedaços há um pilar sustentador como este. Sob a rodela, um pilar bem mais largo. E, embaixo da própria cidade e seus pedaços, localizam-se os Slums, exatamente onde você está, lar dos desprovidos de capital suficiente para viver nos pedaços. E cada Slum é batizado de acordo com a numeração do Mako que sustenta. Logo, você está no Sector 7 (do Mako 7) Slums. É, tá certo, um pouco de informação inútil para você.



Sector 7 Slums



De volta ao Q. G. da AVALANCHE, usando como fachada o bar Seventh Heaven, Cloud encontra novamente uma velha amiga...

Barret impõe que o bar deve ser esvaziado. Enquanto isso acontece, você pode dar uma olhada pela região, mas deixe isso para depois. Fale com o líder e tenha passe livre para o Seventh Heaven. Lá, Cloud encontra Tifa, uma velha amiga de infância. Em seu diálogo, Tifa pergunta a Cloud se ele tivera atritos com Barret. Um elogio será dado ao rapaz caso a resposta seja negativa. Se você comprou a flor de Aeris, você pode dá-la à Tifa ou à Marlene, a menininha de vestidinho rosa, filha de Barret. Independente de sua escolha (Marlene apenas agradecerá quando seu pai chegar), converse com o grupo. Feito isso, tente sair. Barret entra, convocando uma reunião geral da AVALANCHE. Antes, porém, Tifa convida Cloud para um drink (confira as imagem para afirmar). Só então desça pela máquina de pinball.



As ações da AVALANCHE repercutiram rapidamente na mídia. Milhares de cidadãos ficaram sem energia devido à explosão do Mako 1. O Presidente Shinra procura agora soluções com a população para combater os terroristas. Quando tudo parecia resolvido, Barret inicia uma discussão sobre a lealdade de Cloud devido ao seu passado na SOLDIER. É então que o mercenário insinua: "Se aqui houvesse algum membro da SOLDIER vocês não estariam mais aqui agora". O líder revolucionário se enfeza ao limite, enquanto todos observam. O ex-SOLDIER diz que vai abandonar os ideais da AVALANCHE, mas antes quer seu pagamento. Tifa chega para impedir, mas Cloud já traçava seu caminho para a saída.



Antes que Cloud cruze a porta, Tifa aparece, questionando a promessa feita por ele quando eram crianças em Nibelheim (só mais um toque: a segunda opção seria um "Sorry" no sentido de "Lamento, não posso fazer nada", e não de "Desculpe pelo que fiz..."). Juntos lembram-se daquele dia em que os dois se encontraram sobre o poço. O céu estrelado e o ar fresco foram testemunhas das revelações feitas por ambos. Cloud se uniria a SOLDIER e tornaria-se tão famoso quanto o grande Sephiroth. E Tifa fez com que o garoto prometesse que, quando isso acontecesse, ele retornaria para protegê-la.

Barret aparece, fazendo o solicitado pagamento. Nisso ele coloca seu orgulho no bolso e contrata Cloud novamente para outro atentado a bomba, desta vez no Mako 5. Cloud pede agora 3000 gil, pagos na hora. Barret reluta, mas paga... 2000 gil!

Após uma noite de sono, Cloud sobe até o bar, onde encontra Tifa. Esta pergunta se sua noite fora tranqüila. Cloud responde com uma pergunta: "Próximo a você quem não dormiria bem?" Tifa se faz de desentendida. Bom, se preferir, a cena pode correr da seguinte forma: Tifa pergunta sobre a tranqüilidade da noite de Cloud e este responde que Barret ronca demais. Tifa concorda, mas pede para que Cloud não comente nada para não causar maiores problemas. Bem, qualquer que seja sua escolha, Tifa dirá que irá com vocês na próxima missão. Barret chega e pede a Cloud uma explicação sobre o uso de Materia. Isso funcionará como uma espécie de tutorial para você. Depois disso, Tifa fala para Cloud ir até o segundo andar da loja de armas. Você não vai desobedecer, vai?



Terminados os assuntos "confidenciais", dê uma passada nas lojas da cidade. Na alta construção repleta de escadas você encontrará a loja de armas citada por Tifa. Renove seu equipamento e compre novas Materias (aqui seria bom pelo menos uma Restore para cada personagem e mais alguma de ataque; como você já tem uma Lightning e uma Ice, recomendamos que compre uma Fire), ação que deverá ser repetida toda vez que atingir uma nova cidade ou ponto de compra. Se precisar de descanso você pode pagar um mínimo de 10 gil por um quarto. Nem tente dar menos que isso a ele. É perda de tempo e dinheiro. Tendo o garoto sido pago, suba ao terceiro andar e descanse. Dê uma passada no segundo andar, o Training Hall, onde você poderá aprender um pouco mais sobre os elementos deste Final Fantasy. Além disso, aqui você consegue uma Materia **"All"** e um **Ether** no baú. Ah, não se esqueça de combinar a All com a Restore de algum personagem. Desta forma você terá uma "Restore All".





Bem, apenas para variar um pouco, algo sai errado. O ponto de checagem de ID foi colocado antes do local esperado. Até aí tudo bem, mas os ID cards também não funcionaram. Ótimo, agora você deve iniciar uma corrida frenética contra o tempo para não ficar preso em um dos vagões...

Tudo bem, sair correndo, atropelando tudo... Só há um único porém: existem pessoas que possuem bons itens. Você pode até optar por não pegá-los, mas isso não é muito aconselhável caso seu nível seja baixo. Bem, vamos a eles. Logo no primeiro carro você poderá conseguir um **Phoenix Down** com o funcionário da Shinra sentado no banco. O segundo reserva um **Hi-Potion** , com o cara próximo à saída. Agora no terceiro é uma questão de honra. O cara que vai em direção oposta à sua, tromba em você e rouba algum item na correria. Se você for rápido ainda há tempo de encurralá-lo no canto e exigir o pertence de volta (basta responder "That's right" quando o ladrão, na maior cara de pau, perguntar se quer que ele devolva). Moderando um pouco, o quarto vagão não esconde item algum (fora que não teria graça...Não há contador...).

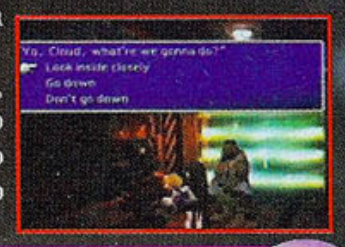




Se você ficou retido em algum dos vagões, Barret arrebenta a porta com tiros e vocês saltam mais cedo. O ponto em que você sairá depende de quantos vagões você avançou. Se você ficou preso no primeiro deles, seu grupo será lançado perto dos Special Combatants, no extremo sul. Dessa forma você deverá avançar várias telas ao norte até atingir o ponto onde você pararia caso saltasse no último vagão. Quanto mais carros atravessar, mais próximo estará. Ah, e não importa o quanto você lute contra os Special Combatants. Você jamais atravessará a linha divisória do ponto de checagem...



No fim dos túneis vocês se depararão com uma barreira criada pelos sensores de segurança, intransponível por sinal. Sem problemas. Checando o lado esquerdo da tela você encontrará uma passagem, esta guiando-o até o tão procurado Mako 5.



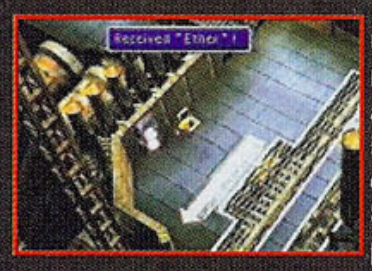
Existem dois caminhos, ambos levando-o a um mesmo lugar. Escolha um de sua preferência e prossiga. Em uma das tubulações, Jessie se lamenta pelo acontecido. Todo o transtorno criado fora culpa dela e seus ID cards personalizados. Mas nada que você não possa perdoar, certo? Continue até encontrar Biggs em uma sala semelhante à de um armazém, contendo um Save Point no canto superior direito. A partir dali o território passa a ser o Mako 5. Você logo perceberá isso, logo que o mapa, no geral, é idêntico ao do reator número 1. Então basta se recordar um pouco das direções e logo Cloud estará fora de perigo.



Ataque ao Reator Mako 5

Já dentro do reator, basta instalar a bomba e sair o mais rápido possível. Simples? Nem tanto...

Um novo flashback surge diante de seus olhos. Tifa aparece chorando, zangada com tudo e com todos, tendo a seus pés seu pai morto. Mas tudo isso em



uma outra época. Uma época perdida. A bomba é armada sem problemas. Nada de contadores, nada de correria. Os personagens seguem agora calmamente pela mesma rota de fuga realizada no primeiro Mako. Não deixe de pegar este **Ether** no caminho. Além desses itens serem caros, você não os encontrará à venda tão cedo...



Sem Jessie ou Biggs o jeito é improvisar. Para burlar a segurança é preciso pressionar os seis interruptores ao mesmo tempo. Com três pessoas, isso pode ser um pouco difícil... Mas vamos lá. Basta contar dois segundos exatos e apertar o ○. Se não der certo da primeira, então tente mais vezes, encontrando um intervalo de tempo próprio.

Quando tudo parecia resolvido, Barret descobre que a próxima sala está repleta de guerreiros da SOLDIER. Nada melhor que ficar encurralado. Sim, vocês caíram numa armadilha! O próprio Presidente Shinra aparece para os "terroristas", apresentando a última invenção da Shinra...



Air Buster

LV 15 *1200 HP* *0 MP*
180 EXP *150 GIL* *16 AP*
Ataques: *Counter Attack: Rear Gun, Big Bomber*
Vulnerabilidade: *Lightning, Slow, Stop*
Invulnerabilidade: *Earth e Gravity*



O Air Buster não é tão poderoso como o anunciado. Se sua barra de LIMIT estiver cheia e o chefe de costas para você, não tenha dó. O dano será bem maior e depois de alguns golpes o soldado de lata já era. Ele não suporta três LIMITs seguidos. Do contrário, uma seqüência de Bolts vai bem. Tome apenas cuidado com a Big Bomber, um ataque que atinge a todos e tira uma quantidade considerável de HP. Ao vencê-lo, ganhe o **Titan Bangle**.

O chão cede com a explosão do soldado de metal. Cloud, no melhor estilo Lara Croft, se agarra a uns cabos que saíam da plataforma direita. O ex-SOLDIER sentia as forças abandonarem seus braços. Tifa e Barret nada poderiam ter feito... Cloud despenca até a Slum esperando pelo pior...

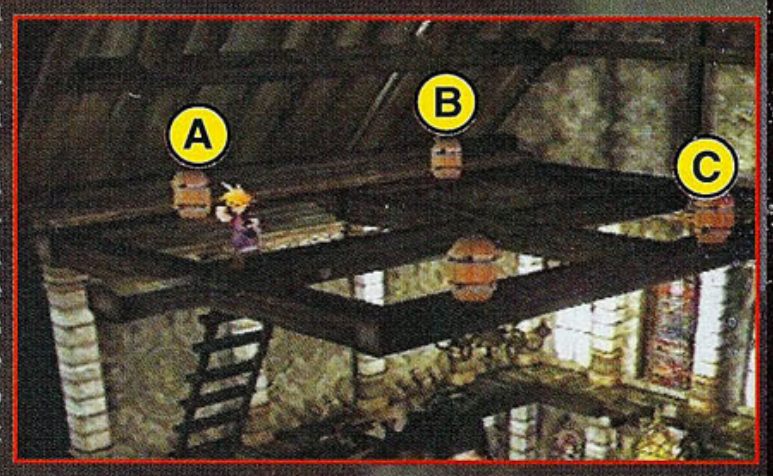


De volta aos Slums

Uma estranha voz atormenta o inconsciente de Cloud. Quem seria o dono desta voz? Quem estaria invadindo a mente do rapaz? A resposta não parece estar longe...



Cloud desperta sobre um carpete de flores. A voz misteriosa procurava, juntamente com uma bela jovem, trazê-lo de volta à consciência. Se você achou-a familiar, você acertou. Sim, exatamente a mesma jovem que você encontrara instantes após a fuga do Reator número 1. Bem, agora você tem duas respostas sensatas, as primeiras. Agora, se seu intuito é acabar de vez com a seriedade do game, responda as inferiores... O risco é todo seu. Independente destas, Reno dos Turks aparecerá, novamente tentando capturar a vendedora de flores, agora sabido de que ela possui um nome: Aeris. Aeris pergunta se Cloud poderia ser seu guarda-costas. Sem outra saída, Cloud aceita. Ao se aproximar do membro da Turks, novamente aquela voz misteriosa intervem na própria fala e raciocínio do rapaz. Mas este sabe que deve proteger sua quase-contratadora. Ambos saem pela passagem dos fundos, na esperança de encontrar uma saída...



Durante a frustrada fuga, Aeris fica para trás, tendo de lutar sozinha contra seus atacantes. Mas estes últimos não contavam com a inteligência de Cloud, o ex-membro da SOLDIER. Peça para que a moça espere um instante, pelo menos o bastante para derrubar um baú sobre os perseguidores. A ordem correta para isso é indicada nos barris marcados como **A**, **B** e **C**. Esta ordem é infalível. Cloud dá conta de todos sem sequer entrar em combate direto. Assim que Aeris atingir o topo, escolte-a até o orifício no teto (será que foi você quem fez isso?!?) e salte. Sobre o telhado das casas vocês estarão a salvo. Atendendo ao pedido da jovem, leve-a em segurança até sua casa, em Sector 5 Slums...



Alguns saltos depois, vocês chegam à entrada dos subúrbios que Aeris habita. O caminho para o Sector 6 está obstruido por dois homens. Então, só resta entrar em Sector 5 Slums.

Faça uma visita geral à região antes de chegar à clara casa de Aeris. Se necessário, compre algumas Materias e armaduras. No segundo andar da construção próxima à entrada da casa de Aeris, um garoto dorme, revelando a localização de suas economias. A não ser que você seja MUITO unha de fome, deixe aqueles cinco gil ali, guardados. Isso vai ser útil mais tarde. Aqui você também encontra o primeiro dos folhetos da promoção promovida pelo Turtle's Paradise. Não se esqueça de lê-lo.

É uma boa idéia pegar o **Ether** e a Materia **Cover** antes de entrar. Se bem que realmente não faz diferença quando você as pega. Contanto que as pegue... Bem, passemos à casa.



Aeris apresenta seu novo amigo e guarda-costas à sua mãe. Contudo, assim que Aeris sobe, ela faz um pedido: para que Cloud vá embora durante a noite sem dizer nada à jovem. Suba as escadas e "durma" (dizemos entre aspas pois a voz misteriosa atormenta até mesmo os sonhos do ex-SOLDIER). Cloud acorda. Como a vendedora de flores ainda não pegara no sono, faça o mínimo de barulho possível. Não corra e nem chegue perto de seu quarto (o de Aeris, claro)...



E qual não é a surpresa de Cloud ao encontrar aquela que procurava despistar esperando-o logo na saída dos subúrbios? Assim, ambos seguem para o Sector 6 procurando alcançar o Sector 7.

O caminho não oferece grandes perigos, só mesmo uma casa ambulante que acerta a todos...

Ao fim de todo o entulho encontrado, o casal pára um pouco para descansar no Playground. Aeris conta sobre seu primeiro amor, um membro de primeira classe da SOLDIER, assim como Cloud. Como existem muito poucos soldados dessa categoria, Cloud estranha não ter conhecido tal pessoa. De repente os portais do Sector 7 se abrem. De lá, uma carruagem, guiada por um chocobo, sai, carregando uma jovem de cabelos negros. Cloud finalmente reencontra Tifa. A carruagem se dirigia para o Wall Market. Então, pernas pra que te quero...



Itens (Sector 7 Slums):
1 Support Materia All
1 Ether

MIDGAR - SECTION 7 SLUMS

-INN - Topo da Weapon Shop		10
-MATERIA SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Restore	Magic Materia	750
-WEAPON SHOP		
Iron Bangle	Bracelete	160
Assault Gun	Arma de Barret	350
Grenade	Item	80

Itens (Reator Mako 5):
1 Phoenix Down
1 Hi Potion
2 Ether
1 Potion

MIDGAR - SECTION 5 SLUMS

-INN - Casa da Aeris		0
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Tent	Item	500
-MATERIA SHOP		
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Restore	Magic Materia	750
-WEAPON SHOP - O cara do trailer		
Titan Bangle	Bracelete	280
Grenade	Item	80

Itens (Section 5 Slums):
1 Ether
1 Independent Materia Cover
1 Phoenix Down





O Wall Market

Se você quisesse viver com tudo que você precisasse à mão, este seria o lugar. Aqui você encontra praticamente de tudo. Talvez Cloud dê sorte e encontre também uma Tifa...



Bem, a procura de Tifa não poderia começar em melhor lugar... Brincadeirinha! Seu primeiro ponto de passagem é o Honey Bee Inn, uma espécie de...Hummm... hotel para assuntos amorosos. Pergunte ao homem gordo de vermelho na entrada sobre Tifa. Ele dirá que essa foi mandada para a mansão de Don Corneo. Para piorar você ainda vai descobrir que apenas mulheres podem cruzar a porta daquela mansão. Como Cloud jamais permitiria que Aeris entrasse sozinha, sua próxima missão é encontrar um "Cloud-a".

Existem diversos apetrechos para transformar Cloud em uma verdadeira dama, mas para entrar na mansão de Corneo basta uma peruca e o vestido (digamos que os guardas são meio cegos...). Mas como você quer ser o escolhido, mostrando que mesmo seu lado feminino é superior (essa foi lamentável...), vamos aos demais acessórios. Primeiramente você deverá conseguir o básico: um vestido e uma peruca. Para o vestido, vá à loja de roupas, perto da saída da primeira tela e fale com a menina. Ela dirá que seu pai é o autor dos trabalhos, mas este perdeu o gosto pelo ofício, passando o dia inteiro bebendo no bar. Então vamos ao bar, oras! O único homem sentado no balcão é o proprietário da loja. Assim que Aeris explica que o vestido seria para um homem e não para uma mulher, o alfaiate aceita a conclusão do vestido como uma prova para si mesmo. E como todo bom alfaiate, o homem perguntará como seu vestido deverá ser. Dependendo das respostas dadas agora, você receberá um vestido diferente.



Soft + Shimmers	Silk Dress
Clean + qualquer outra	Cotton Dress
Soft + Shiny	Satin Dress



Feito isso, agora falta a peruca. O dono da loja de roupas diz que existem outros como Cloud na academia... Seja lá o que ele quis insinuar com isso...

A academia é de fácil localização, logo abaixo à loja de armas e o restaurante/bar. Lá, Big Bro, o dono do recinto, promete dar uma peruca caso você vença os armários em uma competição de "agachamento". Para vencer, basta apertar ritmadamente os botões □, X e ○. Não aperte outro botão enquanto o movimento do anterior não terminar de ser executado, ou Cloud simplesmente parará por um instante, coçando a cabeça confuso. Parece complicado? Nem tanto. Para aqueles que venceram a corrida de Yoshis corretamente em Super Mario RPG isso é bico. Mas nem se preocupe pois, além de poder treinar antes, você receberá uma Plain Wig caso perca, uma Dyed Wig caso empate ou uma Blonde Wig caso vença.



Cloud não pode apresentar-se fedendo a homem. Muito menos a um ex-SOLDIER procurado... Então onde Cloud poderia encontrar um perfume? Bem, vamos lá. O primeiro passo a ser dado é ir ao restaurante. Lá, sente-se no banco vazio, pague, sirva-se do Today's Special e elogie a (cremos) ótima refeição. Dessa forma, o proprietário lhe entregará um cupom valendo um medicamento na farmácia (sabe como é, né? Caso alguma coisa tenha lhe descido mal...). A farmácia não é muito longe dali (para falar a verdade, é uma das tendas próximas...). Como de costume, o atendente levará um susto quando você chegar, mas isso não é o mais importante. O que realmente importa é que ele lhe dará três opções: Disinfectant, Desodorant e Digestive. Escolha um deles e leve para o restaurante próximo ao Gym. Lá, fale com a moça que está há horas no banheiro e entregue o medicamento. Dependendo de sua escolha, ela lhe dará uma colônia diferente. A melhor destas é, claro, a Sexy Cologne e, portanto, o Digestive é o item mais aconselhável a se pegar.

Disinfectant	Cologne
Deodorant	Flower Cologne
Digestive	Sexy Cologne



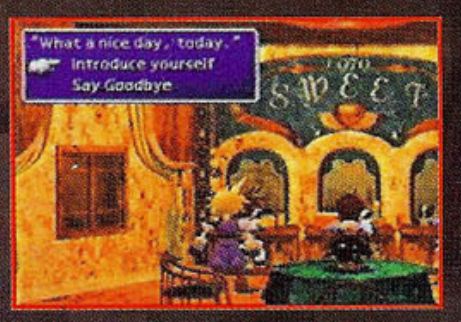


Mas nada para enfeitar a cabeça? Tudo bem, aqui vamos nós. Dirija-se para a loja de Materia e o proprietário pedirá para falar a sós com Cloud. Ele pedirá para que o mercenário veja que tipo de mercadoria o dono da Inn está comercializando em sua máquina. Devido a uma briga entre ambos, o dono do Materia Shop foi proibido de botar os pés naquele recinto. E ele promete recompensar o esforço. Bem, fazer o que? Vamos ajudá-lo. No Inn (a primeira construção avistada assim que você chega na Wall Market), alugue um quarto normalmente. Durante a noite, saia e compre um dos três itens. Leve de volta para o vendedor de Materia e receba sua recompensa, que dependerá de quanto você gastou para conseguir o item.

50 Gil	Glass Tiara
100 Gil	Ruby Tiara
200 Gil	Diamond Tiara

Agora uma roupa íntima poderia completar a produção... Tá, ninguém vai ver isso, mas ajuda você a...Humm... Entrar no clima. O Honey Bee Inn é o lugar perfeito para tanto. Mas para se entrar é necessário um cartão de membro. Simples: o cara da foto, a oeste do recinto, para livrar-se de seu "vício", entrega-o à você. Nunca foi tão fácil receber algo! Bom, de posse do (não) tão procurado cartão, entre no local (obviamente Aeris ficará do lado de fora...). Numa sala hexagonal existem 6 portas e quatro quartos para seus...Humm...Ofícios. Contudo, os dois da direita estão ocupados. Se quiser você pode até dar uma espiada por elas (encontrando até Cait Sith!). Para conseguir as peças, entre em um dos quartos à esquerda. Como nos casos anteriores, dependendo do quarto que você entrar, uma espécie de lingerie será entregue. No da parte superior (a &$#% Room), onde Cloud será testemunha de mais um intrigante fato, receba a "Lingerie". Já no "quarto grupal", após um saudável (!?!) banho com os musculosos da academia, ganhe um "Bikini Briefs".





Após um banho (ou não), basta agora se vestir. Mas... e a maquiagem? Um tópico que íamos esquecendo. Depois de conseguir a Lingerie/Bikini, entre pela porta norte do Honey Bee Inn. No camarim das Abelhinhas, escolha uma, seja a do meio, do lado esquerdo ou direito. Agora comece a conversar com ela, até o ponto que Cloud pedirá para que elas o maquiem. Atendendo ao peculiar pedido, lá vai o pó-de-arroz...

Com todos os acessórios em mãos, chega a hora da produção. Dirija-se à loja de roupas e entre no provador. Apesar das reclamações de Cloud, tudo dá certo e ele fica U-M-A G-R-A-Ç-A! Simplesmente um luxo. Para acompanhar, Aeris também veste um modelito e ambos partem para a Mansão de Corneo.





Enquanto o secretário prepara as "meninas" para seu chefe, você terá a chance de procurar por sua amiga. Suba as escadas à direita e entre na última porta à esquerda. Após descer um lance de escadas, Cloud finalmente reencontra Tifa (um tanto envergonhado, mas encontra). Aeris aparece e narra todas as desventuras decorridas até então. Tifa, então, explica o motivo de estar ali. Não deixe de pegar o **Ether** próximo à parede oeste e de equipar Tifa com os equipamentos que por ventura você tenha comprado ou conseguido. Uma Restore é bastante recomendável. Assim, chega a hora de ser apresentado ao proprietário da mansão...

É a hora de ver se seu disfarce funciona corretamente. Corneo escolherá com qual das três ele terá uma "noite repleta de diversão" e quais serão entregues aos cães. Se você conseguiu os melhores itens que se poderia conseguir, Cloud será a escolhida, indo direto para o quarto. Do contrário, dependendo da combinação dos mesmos, ou Tifa ou Aeris serão as escolhidas e você terá que "conversar" com seus capangas antes.



Supondo que você não tenha sido a escolhida, Cloud será levado/a para uma sala onde os felizes servos de Corneo o/a aguardam. Fale diversas vezes com Scotch (o líder dos demais), revelando assim sua verdadeira natureza. Revoltados, eles atacarão. Como na primeira batalha do game, Cloud precisa vencer esta sozinho. Também como a acima citada, um ou dois golpes dão conta deles, excetuando Scotch, que é um pouco mais forte (mas, dependendo de seu nível, nem ele e seus 150 HP serão problema). Pegue também o Phoenix Down no canto direito da sala. Passando por eles, basta encontrar com Tifa no hall de entrada (caso Aeris tenha sido escolhida) ou Aeris no porão (caso ela não tenha sido a escolhida...). De qualquer forma, siga para o quarto de Corneo e salve sua aliada.



Se Cloud foi a escolhida, então converse com o gorducho. Felizmente, na hora H, Tifa e Aeris aparecem enquanto o ex-SOLDIER revela seu verdadeiro sexo (achamos... Mas ele é a cara da Aya Brea...).

Estando as... ops... os três juntos novamente, Corneo contará todo o plano da Shinra para descobrir o esconderijo da AVALANCHE. O Presidente planeja destruir o pilar de sustentação de Sector 7 Slums! Ele não se preocupa com as mortes desnecessárias que causará, apenas com o ibope que conseguirá ao informar o fim da AVALANCHE! Os guerreiros não podem permitir que isto ocorra. Ah, não se esqueça de pegar este **Hyper** atrás da cama (ou deixe isto para quando voltar aqui). Mas antes que você saia, Corneo

lhe propõe uma charada. Vamos logo à resposta: B. Mesmo que você acerte, o cafetão aciona uma alavanca que faz com que Cloud e suas aliadas caiam por um alçapão, terminando por parar...



Nos Esgotos de Midgar

Tenha as materias Fire e Restore equipadas em Aeris para evitar maiores problemas. Assim que os heróis se levantam, um rugido é ouvido. Olhando ao redor, nada se encontra. É então que a criatura se revela...

Aps



LV 17 *1700 HP* *0 MP*
240 EXP *253 GIL* *? AP*
Ataques: *Sewer Tsunami, Tail*
Vulnerabilidade: *Fire, Stop, Slow*
Invulnerabilidade: *Gravity*

Mais um bicho feio e grande para você enfrentar. Mas há uma vantagem desta vez: além de grande e feio, ele é um tanto, digamos, lerdo. Seu mais poderoso ataque, o Sewer Tsunami, causa dano considerável em todos da tela. Mas TODOS mesmo, incluindo o grandioso chefe esverdeado (algumas vezes ele pode aparecer com cores diferentes, como marrom ou púrpura...). Apesar disso, existem duas versões de tal ataque, sendo uma partindo de trás de Aps na direção dos guerreiros (que causa muito mais dano no chefe que em seus personagens) e uma inversa, onde o dano causado é maior em Cloud e suas acompanhantes. Felizmente, a primeira versão citada é a mais freqüente. E logo você verá que ele perde energia mais rapidamente que você pode tirar... Só para ajudar, esteja equipado com algumas Materias Fire e algumas indispensáveis Restores + All (se você tiver, claro). Se seus HPs baixarem muito, uma Cure-All remediará a situação, enquanto as Fire darão conta da maior fraqueza de Aps. Se Aeris ou Cloud tiverem o LIMIT 1-2, Seal Evil ou Cross-Slash respectivamente, o grande verde será não será um desafio às suas técnicas, pois ambas quase sempre paralisam este oponente. Quando vencê-lo você não receberá nada. Que pobreza, não?



Caso sua energia estiver baixa, recarregue-se. Dando seqüência à sua corrida contra o tempo, procure evitar lutas contra o Sahagin. Quando seu casco começar a protegê-lo, não use magia para matá-lo. É perda de tempo e de MP, tendo em vista a pouca quantidade de EXP dada. Subindo por esta passagem, pegue uma **Potion** e uma materia **Steal** do outro lado. Com esta materia em mãos, prepare-se para conseguir bons itens dos inimigos. Sua próxima parada é no...

Cemitério de Trens

Um lugar sombrio que inspira solidão. Mas enganam-se ao achar que realmente estão sozinhos...





Vejamos suas opções. Você pode tanto passar através dos vagões quanto por cima destes. Caso prefira ir por dentro deles, fique atento às rampas, que, em sua maioria, são seu principal acesso ao interior dos carros. Já por cima, quando encontrar um local onde não há saída aparente, tente saltar. Normalmente você deverá usar a ambos os recursos... E não se esqueça de verificar os latões espalhados pelo estágio. Em seu interior, você encontrará bons itens. Existem também inimigos com ótimos itens para serem roubados (com o auxílio da materia Steal). Ghost, um fantasma branco que geralmente ataca em bandos, possui a **Ghost Hand**, item que substitui, em parte, os efeitos do **Ether**, com a vantagem de ser mais barato (vide a lista de itens para maiores informações). Eligor, um inimigo bastante raro, semelhante a uma carruagem com um cocheiro espectral, carrega consigo a melhor arma de Aeris a esta altura do jogo, a **Striking Staff**. Não deixe de pegá-los.

Nesta parte você deverá entrar duas vezes consecutivas no primeiro trem para, desta forma, empurrar o vagão que obstruía o caminho e depois retornar à posição de origem. Acionando a segunda locomotiva somente uma vez, você unirá ela à passagem. Suba pelas escadas, pegue o **Echo Screen**, salte para a máquina e pronto, você atravessou a pilha de entulho que impedia-o de chegar a seu destino.

Parem aquele Turk!

O ataque ao pilar já começou. A AVALANCHE sofreu muitas baixas e somente Barret continua de pé. Serão os últimos momentos do grupo eco-terrorista?



No momento que o time alcança o pilar de sustentação, Wedge despenca do último andar da torre... E sobrevive! Bom, quem já assistiu o primeiro anime de Garou Densetsu (Fatal Fury) deve estar acostumado. A Lily cai do terceiro andar da construção, de cabeça, após tomar um Reppuken de Geese e ainda nem sangra! Bom, fatos estranhos à parte, voltemos à ação. Aeris fica para ajudar a salvar o quase morto, enquanto Tifa e Cloud sobem em auxílio ao líder da AVALANCHE.



A escalada não chega a ser realmente um desafio, mas os atacantes com hélices são realmente impertinentes. Enquanto no ar eles possuem uma esquiva bastante alta, fazendo com quer você erre a maioria das vezes. No chão perdem completamente qualquer tipo de habilidade especial, mas isso apenas ocorre após alguns acertos no ar. Você também encontrará Jessie e Biggs muito feridos e completamente fora de ação. Ou seja: Tifa e Cloud são a última esperança de Barret. Chegando ao topo, você terá a oportunidade de equipar o líder dos terroristas. Coloque pelo menos uma Fire e uma Ice em algum personagem do grupo, além das sempre presentes Restores para cada um. Nesse meio tempo, Reno, dos Turks, aparece e, num apertar de botões, aciona a auto destruição do pilar. Prepare-se para enfrentar...



Reno



LV 18 *1700 HP* *? MP*
290 EXP *500 GIL* *? AP*
Ataques: *Electro-Rod, Slap, Pyramid*
Vulnerabilidade: *Sleep, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze, Ice e Fire*
Invulnerabilidade: *Gravity*

Tome cuidados com o Pyramid e o Electro-Rod. Ambos têm a capacidade de deixar seus lutadores sem ação. Os efeitos do primeiro se assemelham ao do Status Stone, com a vantagem de que você pode curar o personagem afetado acertando-lhe um bom golpe e destruindo a pirâmide dourada. O Electro-

MIDGAR - WALL MARKET

-INN		300
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Echo Screen	Item	100
Eye Drop	Item	50
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Hi-Potion	Item	300
Tent	Item	500

-WEAPON SHOP - Na "GUN & MACHINE SHOP"

Mythril Rod	Arma de Aeris	370
Metal Knuckle	Arma de Tifa	320
Assault Gun	Arma de Barret	350
Titan Bangle	Bracelete	280
Mythril Armlet	Bracelete	350

-O mecânico da direita (ainda no GUNS & MACHINE SHOP)

Battery	Item (disco 1)	300
Sneak Glove	Acessório (disco 2 ou +)	129000

Itens (Wall Market):
1 Ether
1 Hyper
1 Phoenix Down

Itens (Esgotos de Midgar):
1 Ether
1 Command Materia Steal

Itens (Cemitério):
1 Ether
3 Potion
3 Hi-Potion
1 Echo Screen

PILAR DE SUSTENTAÇÃO NA SECTOR 7 SLUMS

-Velho vendendo itens (durante a batalha contra a Shinra)

Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Grenade	Item	80
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500



Rod, além de causar dano elevado, pode paralizar o personagem. Neste caso apenas alguns turnos livrarão a vítima do estado. Então mantenha seu HP cheio e use Fire e Ice (que causam dano dobrado em Reno) em seqüência. Em pouco tempo ele fugirá para lutar um outro dia...



Desesperada, Tifa tenta alterar a seqüência de auto-destruição, mas é em vão. Tseng, o líder dos Turks, em seu helicóptero, aparece e mostra o resultado de seu último rapto: Aeris. Barret começa a atirar, mas Cloud e Tifa falam para que pare, pois há o risco de atingir a jovem. Com a distração, a contagem regressiva chega ao fim e o pilar começa a ruir. Antes que ele venha abaixo, Barret fala para que os demais subam em suas costas para dar uma de Tarzan com um dos cabos de sustentação. Não há mais nada que possa ser feito pelos membros da Avalanche nem pelos moradores de Corel 7 Slums...





The Day After...

Por muito pouco a última resistência à Shinra não deixou de existir. Barret, metralhando os escombros de seu destruido lar, expressa toda sua raiva contra as ações da Shinra. Ele acredita que Marlene, sua filha, está soterrada sob aquele mundo de concreto. Tifa lembra-se então que Aeris dissera algo sobre uma menina estar salva. Cloud resolve então descobrir mais sobre os "Ancients", modo pelo qual Tseng tratara a vendedora. Talvez sua mãe (a de Aeris) tenha algumas respostas...

Siga novamente para Corel 5 Slums, em direção à casa da jovem para saber um pouco mais sobre ela. Mas antes, não se esqueça de voltar e pegar a materia **Sense** (1) jogada diante do escorregador.



Lembra-se do garoto adormecido que falava a localização de suas economias? Bem, caso você tenha verificado mas não pego aqueles 5 gil, receba do garoto um **Turbo Ether**, um dos itens mais caros do game.

Ao chegar à casa de Aeris, a mãe dela revelará que a jovem na verdade não é sua filha. Durante a guerra, ela encontrara Aeris com a mãe à beira da morte. Esta pediu para que ela cuidasse de Aeris como se fosse sua filha. Como estava solitária em sua casa, ela resolveu adotar a garota de cabelos castanhos. Mas desde aquela época, a garota era perseguida pela Shinra, por ser a última sobrevivente de uma raça antiga. Contudo, sempre a jovem conseguira fugir da corporação. Enquanto isso, Barret sobe para ver sua filha. Cloud segue-o. Lá, o ex-terrorista promete ajudá-lo a resgatar a jovem. A pequena Marlene diz ao mercenário que Aeris deveria gostar dele. Sua resposta pode ser "Vamos esperar que sim..." ou "Não sei do que você está falando". De qualquer forma, o time decide seguir para Wall Market, na esperança de encontrar alguma forma de atingir o topo do pilar central, local onde se localiza a sede da Shinra.





Se precisar, renove seu estoque de itens nas lojas do local. Seguindo para a mansão de Corneo, você encontrará algumas crianças querendo mostrar "algo realmente incrível", segundo elas. Mas isso pode esperar. Entre na mansão do gorducho e, se quiser, liberte o capanga preso. Ele contará tudo que ocorrera após a saída forçada dos aventureiros. E, se ainda não o fez, pegue o item atrás da cama de Corneo. Agora siga para onde as crianças foram.

E a "Brilhante corda dourada da esperança", da qual Barret zombava, aparece... Bem, alguém lá em cima deve gostar deles... Suba até onde puder. Lá você encontrará um mecanismo que precisa de baterias para ser acionado. O problema é que seu grupo não as têm... A saída é recorrer ao grande mercado abaixo.



De posse das (caras) baterias, coloque uma no primeiro soquete, acionando assim a hélice. Como a carga dela (da bateria) estava no fim, a hélice pára, mas de uma forma a se tornar uma espécie de ponte, possibilitando que você salte para a próxima pilha de lixo. Continuando seu percurso, o time chegará a esta parte, onde um pêndulo balança de um lado para outro. Salte (pressionando o botão ○) quando ele estiver vindo em sua direção, um pouco antes de atingir o canto esquerdo. Você saberá quando o salto foi bem sucedido quando Cloud não saltar, mas sim se jogar, agarrando-se ao pêndulo.



Nesta cancela você deverá colocar a segunda bateria. Esta se moverá para cima e os heróis poderão passar para a próxima parte.

A última das baterias pode ser colocada nesta caixa para liberar um **Ether** Como já dito, você PODE ou não colocar a bateria aqui, mas convenhamos: o que diabos você vai fazer com uma bateria velha e desgastada? É melhor colocá-la aqui, não?



A Torre da Shinra

Diante da onipotente construção que abriga os mais poderosos homens de Midgar, Cloud e seus aliados não se intimidam com o cerco que encontrarão. Para eles, apenas uma coisa importa: a segurança da última remanescente de uma raça extinta há muito tempo...

Aqui o grupo pode tomar dois rumos distintos, mas que levam ao mesmo destino, o 59º andar. Uma de suas opções é ir pelas escadarias laterais, seguindo pelo lado esquerdo da entrada da torre (mostrada na foto como A). Já o meio mais convencional, mas também mais arriscado, é ir com a cara e a coragem pela entrada principal (B, na foto).



Pela Frente...

Rasgando com tudo, seus personagens entram já se engalfinhando em batalhas contra soldados da Shinra e aterrorizando os visitantes, dando a perceber que este caminho proporciona um ganho maior de EXP, bem como uma perda considerável de tempo e HP. Logo que você entrar, siga em frente sem subir as escadas. Lá você encontrará um quadro com folhetos e outros anúncios. Encontre (não exatamente pegar, e sim lê-lo) um folheto do Turtle's Paradise. Ou você o encontra agora ou apenas durante sua segunda incursão a Midgar no 2º CD... Adiante há um elevador, mas ainda existem mais salas a vasculhar.



Suba pelas escadas laterais e encontre um andar onde existe uma porta dupla do lado direito. Estas levam Cloud a uma loja de souvenirs onde você pode repor seu estoque de Potions e demais recarregadores. Causado o pânico, os turistas sairão da frente do televisor, permitindo que você assista uma seqüência de FMV mostrando os últimos lançamentos da Shinra Electric Power Company.

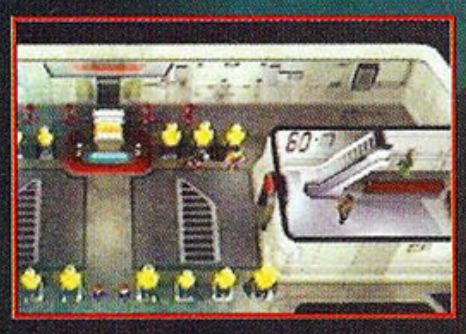


No 2º andar você não encontrará nada além do mesmo elevador encontrado nos dois outros andares. Então, nada mais resta além de entrar e subir até o esperado andar. Mas, como de praxe, o sistema de alarme entra em ação e o elevador pára em vários andares onde os soldados o esperam. Após tantas batalhas, Cloud, Barret e Tifa alcançam o 59º andar...

Pelas Escadas...

Este é o caminho mais calmo até o 59º, mas também o mais CHATO dos dois... Consiste em galgar uma seqüência de 59 ESCADARIAS SEM NADA PARA ENFRENTAR OU ENCONTRAR (excetuando-se um **Elixir** próximo ao final, que pode ser pego descendo-se pelas escadas do 59º andar)! Será a subida de sua vida...

No 59º...



Seja qual for o caminho tomado, este será seu destino. Siga até os elevadores da parede leste, onde haverá mais alguns soldados a serem derrotados. Perceba que um deles deixará no chão um cartão, o **Keycard 60**. Com ele você terá acesso livre ao 60º andar, através do elevador de vidro (aquele que os guardas guardaram até a morte...).



Uma vez no 60º andar, os guerreiros devem atravessar a vigilância dos soldados para atingir o próximo andar. Ao entrar na sala oeste, o grupo de separará. Cloud atravessa primeiro, sendo controlado normalmente, mas tomando o cuidado de esconder-se atrás dos piláres e atravessar somente quando os guardas não estiverem olhando. Feito isso, chegando à metade do caminho (onde há uma espécie de balcão de informações), você deverá

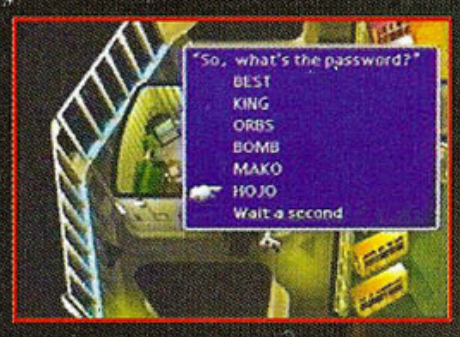


guiar Tifa e, logo em seguida, Barret, mas somente dando avisos com o botão ○. Em outras palavras, você deve pressionar este botão toda vez que a passagem de seu aliado/a seja possível. Como era de se esperar, a segunda parte é mais complicada, logo que os soldados são mais rápidos. Cada vez que um dos personagens, seja Cloud, Barret ou Tifa, for pego, os três deverão lutar e retornar ao início, não importando em qual das partes isso ocorra. De qualquer forma é bom lembrar que Tifa é mais rápida que Cloud e Barret mais lento que Tifa e Cloud juntos (algo um tanto óbvio, não?). Bem, se de forma alguma você conseguir passar, então após umas 20 ou 30 falhas os soldados desaparecerão... Chegando à sala leste, suba para chegar ao 61º.

Este andar se assemelha a um jardim, com várias pessoas circulando sem nem mesmo saber (ou se preocupar) com o que ocorre fora dali. Cloud e seus amigos devem encontrar o cara que oferece a chance de pedir mais informações sobre Aeris. Feito isso, NÃO peça as informações (algumas vezes manter a frieza é o caminho da vitória...). Dessa forma ele entregará o **Keycard 62**, usado para atingir o respectivo andar.



Aqui funciona a biblioteca da Shinra, com registros (oficiais) de seus feitos, e descobertas. Cada uma das quatro salas é batizada de acordo com o assunto abordado em seus arquivos. Conhecido o terreno, fale com o prefeito Domino. Ele contará sobre a agonia de, apesar de ser o prefeito da cidade, ser a Shinra quem cuida de todos os assuntos que dizem respeito à Midgar, o que o torna um simples bibliotecário. Cansado, ele faz uma proposta: se Cloud acertar a palavra de acesso que ele propõe, o cartão de acesso ao próximo andar será seu. Se acertar na primeira tentativa, ainda receberá um item. Bom, Hart, o cara do lado de fora da sala do prefeito, vende informações, com preços variando entre 500 e 2000 gil. Como não gostamos de vendedores de informação (se bem que não viveríamos sem eles...), acabamos seu tão bem sucedido negócio e damos todas as dicas necessárias para se acertar a password. Como já dito, cada uma das salas possui arquivos que abordam apenas certo tipo de assunto. Em cada uma dessas quatro salas existe um arquivo que está na divisão errada. Em outras palavras, o arquivo não deveria estar ali, mas sim em outra das salas. Encontrado este arquivo, preste atenção em seu número. O número do arquivo é a letra do título que você deve checar. Complicado? Sim, um pouco, mas vejamos um exemplo. Se um arquivo falando sobre as experiências ou descobertas científicas da Shinra estiver na sala verde (Space Development), então este é seu arquivo. O número do arquivo é 14, que vem logo seguido do título "The Ancients". Logo, você deverá checar a 14º letra deste título. Claro, não há 14º letra, mas assim que chegar ao "s", retorne ao "T" continuando a contagem. Logo, sua letra é "E". Após isso, encontradas as quatro letras, procure formar uma palavra e volte a falar com Domino. Compare com a lista de palavras que ele lhe dá. Caso nenhuma delas possua as quatro letras, então deve haver algo errado. Peça para que espere um pouco e procure novamente as letras nas estantes.





Se mesmo assim você não conseguir descobrir a palavra, então lá vai: MAKO. Esta é a palavra mais provável, pois por vezes esta pode mudar, variando de jogo para jogo. Mas na maioria esta é a palavra. Você receberá, além do **Keycard 63**, caso acertar na primeira, uma materia **Elemental**.

No 63º você poderá pegar até três itens ao recolher os três cupons espalhados pelo andar. Mas há um problema: você não poderá, por exemplo, pegar um cupom e trocá-lo no computador para depois voltar, pegar outro cupom e trocar novamente. Sim, parece até melhor desta forma, mas isso deve ser feito abrindo-se somente TRÊS portas, o máximo que o computador permite abrir... Um bom quebra cabeças, não? Bem, então façamos o seguinte: primeiro abra a porta mais ao nordeste. Agora siga em frente e abra a segunda porta abaixo (ou à esquerda de Cloud). Entre na sala e agarre o primeiro cupom, o Cupom B. Siga pela tubulação de ar (ha! Aqui está o segredo!) e saia na sala do meio do andar, pegando o segundo cupom, Cupom C. Agora abra sua última porta à esquerda, entrando na sala e conseguindo o último dos cupons. Entre pela tubulação e volte à sala do computador, trocando os cupons pelos itens **Star Pendant**, **Four Slot** e uma materia **All**.

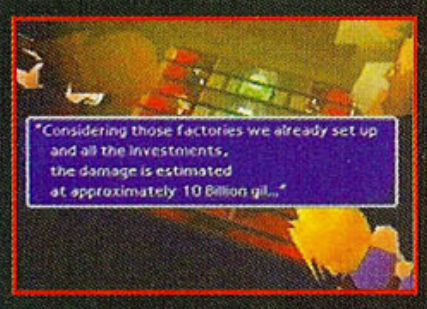


No 65º você encontra uma maquete de Midgar, com pedaços faltando. Para prosseguir, você precisa montar esta maquete. Por quê? A cada peça colocada, um baú se abrirá em alguma parte do andar. Após montar completamente Midgar, o último baú, próximo às escadas, se abrirá. Ao todo são cinco pedaços a serem encaixados, sendo a parte correspondente à Corel 7 inexistente. E, para dificultar as coisas, há sentinelas rondando o lugar... Então, mãos à obra. O primeiro pedaço se encontra na sala logo ao lado esquerdo da maquete, no baú mais ao oeste. A segunda na sala logo abaixo desta, a terceira nesta mesma, a quarta na de baixo novamente e a última na sala nordeste. Agora agarre seu **Keycard 66** e continue sua escalada.



Agora começa a ação de verdade. Aqui se localiza a sala de reuniões dos poderosos da Shinra que, aliás, estão em reunião no momento. Siga para o banheiro localizado no canto noroeste e entre em um deles. Suba no vaso sanitário (a segunda opção) e entre pela tubulação. Você encontrará uma saída para a sala de reuniões. Perfeito! Você poderá ouvir tudo o que eles discutem. No momento analisam os custos para a reconstrução de Corel 7, que o Presidente Shinra recusa-se a reconstruir, mantendo aquela destruição como símbolo do poderio da companhia. É então que Hojo, responsável pela divisão de ciências e pesquisas, revela o potencial da Ancient... Uma pista do paradeiro de Aeris! Desça e siga Hojo ao andar superior.





Aqui, no 67º, existem inimigos chamados Moth Slasher, que normalmente andam em duplas. Com a Materia Steal, você poderá roubar a armadura **Carbon Bangle**, a melhor nesta parte do game. O mesmo vale para os soldados da classe a qual Cloud já pertencera um dia (antes de se tornar 1st, claro), os SOLDIER: 3rd, que possuem a **Hardedge**, a melhor arma de Cloud até a cidade de Junon.

Siga Hojo. Em uma sala onde os espécimes são guardados, Cloud reencontra um antigo pesadelo: Jenova. Nem Tifa nem Barret (talvez nem mesmo você) entendem o motivo para a reação de Cloud, mas ele promete revelar isso mais tarde. Uma espécie de tigre / leão também é mantido em cativeiro, não oferecendo perigo... Ainda. Continue ao Norte e agarre a Materia **Poison** próxima ao Save Point. Pegue o elevador e suba para o 68º.



O grupo chega no momento em que Hojo está prestes a iniciar um novo experimento — e Aeris é uma das cobaias! A jovem grita por socorro enquanto o centro da cápsula de vidro se abre. Aquela criatura tigre / leão então aparece e começa a rosnar para a Ancient. Barret, a pedido do mercenário, começa a metralhar a porta. A reação esperada acontece e a porta se abre. O tigre / leão salta então sobre o cientista, ameaçando matá-lo, enquanto o ex-SOLDIER retira Aeris, inconsciente, da cápsula. Mas algo continua a subir. Mais uma das experiências de Hojo. Prepare-se, pois aí vem...







MIDGAR - WALL MARKET

-MATERIA SHOP		
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Restore	Magic Materia	750
Cover	Independent Materia	1000

Itens (Sector 5 Slums):
1 Command Materia Sense
1 Turbo Ether (Talvez...)
1 Ether

SHINRA TOWER, LOJA DE ITENS

Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Eye drop	Item	50
Tent	Item	500

Itens (Shinra Tower):
1 Elixir
4 Potion
1 Command Materia Enemy Skill
1 Star Pendant
1 Four Slot
1 Support Materia All
1 Magic Materia Poison



Sample: HOS12

LV 18 — 1000 *HP* — ? *MP*
300 *EXP* — ? *AP* — 250 *GIL*
Ataques: Shady Breath, Slash
Vulnerabilidade: Fire, Stop, Slow
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Poison

Antes da batalha você terá a oportunidade de escolher quem irá levar Aeris para um lugar seguro. Dê preferência a Tifa para esta tarefa. Você logo vai saber o porquê.

Este chefe tem seus próprios capangas, que são ressuscitados assim que perdem a vida pelo HOS12. Então isso significa que ele sempre estará atrás dos demais, recebendo menos dano por aqueles que usem armas de curto alcance. Por esse motivo tenha Barret em seu grupo, pois ele (até agora) é o único que tem arma de longo alcance. Portanto, com os demais (Cloud e Red XII), use magias de dano, principalmente a Fire, que causa dano dobrado à criatura. Tenha a armadura de um de seus guerreiros equipada com uma Elemental combinada com a Poison, impedindo que este seja envenenado pelo Shady Breath. Dispensável mencionar o uso dos Restores. E não use a magia Bio, pois o chefe absorve danos deste elemento. Ao vencê-lo, receba um **Talisman**



Agora escolha seu novo grupo, não esquecendo de agarrar a Materia Enemy Skill dentro da cápsula. O assistente de Hojo estará se borrando de medo na sala de controle. Dizem que de uma pessoa apavorada pode-se conseguir tudo. Então, que tal tentar conseguir o cartão de acesso para o andar 68? Sem dúvida você conseguirá bons resultados. Agora siga para o 66º, andar que os heróis marcaram como ponto de encontro. Mas pegue o elevador de vidro para isso.



Pode até parecer sacanagem nossa, mas de outra forma você não poderia continuar. Seu grupo será aprisionado pelos Turks. Por Rude e Tseng, para ser mais exato. Cloud e os outros serão levados à sala do Presidente Shinra, onde descobrirão que os demais também foram pegos. Finalmente o gordo escarlate explica os motivos de seu estranho interesse nos Ancients, ou, se preferir, Cetra. Este antigo povo é a chave para a dita "Terra Prometida", um lugar onde a energia Mako jorra da terra, sem precisar ser retirada pelos reatores, tamanha a quantidade existente. Imagine então uma cidade onde a energia não precisa ser sugada, onde ela flui abundantemente. Esta é Neo-Midgar, o sonho do Presidente, possível apenas se tal terra for encontrada. E apenas os Cetra podem ouvir o conhecimento do Planeta para poder achá-la. Agora, nada mais resta além de ser jogado na prisão e esperar pela sentença. Mas veja por outro lado: Cloud está na cela com... Tifa!



Perto da porta você poderá ouvir o que os outros conversam nas celas adjacentes. Barret acolhe Red como novo membro da AVALANCHE, Aeris se surpreende com a presença de Tifa na cela de Cloud, Red se lamenta... Após tudo isso, descanse um pouco. Assim que ele acordar tudo vai melhorar...

E não é que melhorou mesmo? Pelo menos sua cela está aberta... Após verificar o corpo do guarda, acorde Tifa. Ela se encarregará de acordar Aeris, enquanto Cloud deve chamar Barret e Red. Você precisa atingir o elevador da sala onde os espécimes eram guardados, mas alguns estranhos inimigos se porão em seu caminho. Antes de chegar ao destino, os aventureiros encontram o portão da cúpula onde se lia Jenova estourada e um rastro de sangue seguindo elevador acima. Siga estas marcas até alcançar o gabinete do Presidente...



E o grupo se depara com o corpo inerte do obeso Presidente, com a poderosa Massamune cravada em suas costas... Cloud logo reconhece a longa espada que pertencera a alguém que um dia admirou. A espada de Sephiroth. De trás de um pilar, um homem gordo e de cabelos brancos sai assustado. Barret agarra-o e logo o reconhece: Palmer, o responsável pela divisão de expansão espacial. Ele confirma as suspeitas de Cloud, contando sobre a vinda de Sephiroth buscando Jenova. Com a chegada de um helicóptero ao telhado, os heróis se distraem, permitindo que o executivo fugisse. Prepare-se para conhecer o novo Presidente das companhias Shinra. Rufus, o filho do Presidente assassinado, se auto-proclama líder da companhia de eletricidade. Este comenta sobre a opção de seu pai em governar seus domínios através do medo. Diz que as pessoas devem ser corrompidas, coagidas ou subornadas a concordar, confiar e apoiar a empresa. Essa é a forma de governo certa. Cloud, então, manda que o resto do grupo saia antes, enquanto ele cuida de Rufus. No andar inferior, contudo, Tifa escolhe por esperar pelo mercenário enquanto os demais descem pelo elevador de vidro. Uma péssima idéia. No elevador ao lado eles encontram...



Hundred Gunner

LV 18 — 1600 *HP* — 0 *MP*
330 *EXP* — 35 *AP* — 300 *GIL*
Ataques: Main Artillery, Wave Artillery
Vulnerabilidade: Earth, Lightning e Slow
Invulnerabilidade: Water

Seu principal ataque é o Main Artillery, um ataque relativamente fraco que causa dano em um único alvo. Como Barret é o único que poderá atacar o chefe com ataques normais (tendo em vista a distância), trate de fazer com que Aeris e Red cuidem do principal ponto fraco do inimigo usando constantemente a magia Bolt. Mas tome o cuidado de manter seus HPs numa quantia segura. Caso algum dos LIMITs seja ativado, Hundred Gunner será acertado (não importando a distância). Quando receber muito dano, ele mudará sua forma, dando oportunidade para que use sua superarma, a Wave Artillery, que acerta a todos os aliados com um dano bastante alto. Mas isso não é motivo para tanto medo pois este ataque só é acionado após dois turnos de carga, o que garante a você tempo suficiente (ou quase) para destrui-lo antes mesmo que atire. Caso você tenha a materia Long-Range combinada com a Steal (possível somente com o uso do Game Shark), roube o **Hidden Artillery**. Se ainda tiver a materia Morph (idem), receba a **Aux Artillery**

Mas não comemore ainda. Logo depois de vencer Hundred Gunner, Heli Gunner aparecerá. Sim, são DOIS chefes em seqüência...

Heli Gunner

LV 19 — 1000 *HP* — 0 *MP*
250 *EXP* — 25 *AP* — 200 *GIL*
Ataques: C Cannon, Flying Drill
Vulnerabilidade: Wind, Lightning e Slow
Invulnerabilidade: Earth



Proceda como na luta anterior (Barret atacando normalmente, Aeris e Red usando Bolts, todos usando Cure quando necessário...). Da mesma forma que Hundred Gunner, Heli Gunner também torna-se mais forte estando perto da morte. Você também pode roubar um Firing Line ou transformá-lo em um AB Cannon, mas isso só é possível com o uso do código de Game Shark para todas as Materias. Vencendo Heli Gunner, receba uma **Mythril Armlet**

Voltando a Rufus e Cloud, equipe o mercenário (se necessário desequipando as Materias dos demais) com as Materias Restore e Poison, sendo esta última combinada com a All. Tenha também uma Elemental-Lightining em sua armadura, caso contrário a luta será mais difícil que o imaginado.

Rufus

LV 21 — 500 *HP* — 0 *MP*
240 *EXP* — 35 *AP* — 400 *GIL*
Ataques: Shotgun
Vulnerabilidade: Poison, Sleep, Slow, Darkness, Paralyze e Stop
Invulnerabilidade: Gravity



Cloud deverá enfrentar Rufus e seu bichinho de estimação, a pantera Dark Nation. Cuide primeiro dela, pois seus Bolts, apesar de não removerem seus HP devido à proteção da Elemental-Lightning, seriam um grande problema. O Slap não causa problemas, mas há um outro motivo para matá-la: ela solta Barrier e MBarrier em Rufus, dando proteção dobrada a ele. Rufus não é um adversário à altura de Cloud, bastando utilizar-se de LIMITs e a magia Bio, que é recomendável logo de início (enquanto você cuida de Dark Nation, Rufus perde energia por estar envenenado). De resto, mantenha sua energia em um número seguro. Rufus foge com seu helicóptero e você recebe uma **Protect Vest** e uma **Guard Source**

Dark Nation

LV 18 — 140 *HP* — 80 *MP*
70 *EXP* — 0 *AP* — 250 *GIL*
Ataques: Slap, Bolt, Barrier e MBarrier
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula



A Perseguição...

Saindo do elevador, Barret e os demais encontram um cerco enorme diante da entrada da torre. Uma saída forçada por ali seria suicídio. Mas ainda não é o fim. Tifa, então, aparece, avisando os guerreiros sobre o plano de Cloud. Cavalgando sua máquina de rodas, o ex-SOLDIER sobe as escadas, seguido por seus amigos também motorizados. Sem hesitar, aceleram até o fim e saltam do segundo andar, estilhaçando a vidraça e terminando por cair sobre a ponte. Contudo, os guerreiros são alvos de uma implacável perseguição...

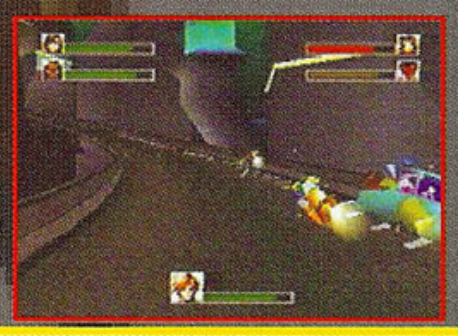






Felizmente você terá a oportunidade de reequipar os componentes de seu grupo, bem como escolher o mesmo. Caso você tenha removido seus equipamentos durante a batalha contra Rufus e Dark Nation, então é uma boa gastar um pouco de seu tempo para fazer isso, pois o que se segue é realmente pedreira. Tenha, de preferência, todos (que entrarão no combate) equipados com pelo menos uma materia Lightning e uma Restore, sendo uma delas combinada à All. Para o mais fraco (ou com menos HP, se preferir), entregue uma Elemental-Fire, prevenindo danos por este elemento. Apenas para terminar, recomendamos que, caso hajam lutadores na retaguarda, que sejam colocado na frente, enquanto os que ocupavam tal posição devem mover-se para trás. Você entenderá o porquê daqui a pouco... Sua prioridade aqui é proteger o veículo de seus amigos, a qualquer custo. Se a qualquer momento a barra de Cloud se esvaziar, então é Game Over na certa. E atenção, pois todo dano sofrido, seja por parte de Cloud, seja por parte dos demais, reduzirá seu HP durante a batalha mais adiante (em outras palavras seus personagens não começarão com os HPs completos). Portanto, tome muito cuidado ou a Materia Restore-All terá de ser usada e você não poderá usá-la novamente quando precisar. Agora vamos aos oponentes. A Shinra tem à sua disposição motoqueiros que procurarão deter os aventureiros chocando-se com seus veículos. Contudo, existem dois tipos destes: os laranjas e os vermelhos. Os primeiros mais parecem baratas que pilotam dormindo numa máquina que não conhecem. Tudo que fazem é guiar como kamikazes sobre a caminhonete. Sua espada é o bastante para derrubá-los. Já os segundos são mais espertos: 1- sempre procuram uma brecha antes de atacar; 2 - fogem para frente dos veículos, o que faz com que você os persiga, deixando os demais desprotegidos. São quase iscas. Não caia nessa jogada e não os siga, exceto quando começarem a causar dano à caminhonete. Caso estejam na parte de trás, espere que venham até você. Algumas vezes será necessário sacrificar parte da própria energia para prensá-los contra o muro de proteção. Caso uma motocicleta se acidente diante de uma outra, a de trás também cairá, removendo dois (ou mais) inimigos de uma só vez.







Motor Ball

LV 19 2600 HP 120 MP
440 EXP 45 AP 350 GIL
Ataques: Arm Attack, Rolling Fire, Twin Burner
Vulnerabilidade: Lightning, Slow
Invulnerabilidade: Gravity



O grupo é pego por trás, o que faz com que os personagens que estavam atrás (procurando, talvez, mais proteção) estejam na frente (tomando mais dano ainda!). Por isso a inversão de posições recomendada anteriormente. A iniciativa será dele, o que obrigará a você, caso esteja com pouco HP, a usar a Restore-All. Existem três ataques: Arm Attack é um ataque normal, com as lâminas que ele possui sob a couraça. Para executar a Twin Burner, o Motor Ball precisa se transformar, colocando os escapamentos para frente. A mais poderosa das investidas é o Rolling Fire. Este ataque causa cerca de 240-270 pontos de dano. Eis o que você pode fazer: primeiramente, sempre tenha seus HP acima de 250. Qualquer valor abaixo disso já é bastante perigoso. Feito isso, descarregue seus Bolts sobre a máquina. Sua vulnerabilidade à lightning é fatal, perdendo 250 pontos de HP a cada Bolt acertado. Procure reservar a função de cura para o personagem que possuir a Elemental-Lightning. Vença-o e receba um **Star Pendant**.





Cansados pela batalha, os aventureiros param diante da ponte interminada. Sentem a brisa que, apesar de carregada da poluição que paira sobre Midgar, marcam o amanhecer de uma longa noite. Mas dentro de cada um, eles sabem que a luta ainda não acabou. Foragidos, devem descobrir mais sobre os "Ancients" e, se possível, impedir que os planos da Shinra em sugar toda a energia Mako do planeta se concretize. Dessa forma, juntos, partem para uma cidade próxima, Kalm, onde poderão raciocinar melhor sobre o próximo passo que darão.



Kalm Town

Uma cidade calma, mas já dominada pelos longos braços da empresa de energia Shinra. Uma ótima opção para ponto de parada de foragidos...



Só um toque: antes de entrar em Kalm, há duas coisas possíveis de serem feitas para elevar seus personagens e economizar gil. E o melhor: ambas podem ser feitas durante a mesma batalha. O primeiro passo é encontrar os inimigos conhecidos por Custom Sweeper. Entrando na batalha, tenha as Command Materias Enemy Skill e Steal equipadas (não necessariamente no mesmo personagem). Durante a batalha, use o comando Steal várias vezes até conseguir roubar a **Atomic Scissors**, uma arma de Barret que, além de ser melhor que a Cannon Ball vendida em Kalm, fará com que você economize 950 Gil (ao não comprar a mesma). Feito isso, ataque-o até que o dano totalize cerca de 250-270 pontos. Dessa forma, Custom Sweeper atacará com o Matra Magic, uma técnica até certo ponto poderosa, que atinge a todos e pode ser aprendida pela Enemy Skill. Pronto, agora você poderá usar a técnica Matra Magic através desta Materia.

Assim que entrar, os personagens de seu grupo entrarão no Inn. Se preferir, dê uma passada pela cidade recolhendo itens e comprando equipamentos para só depois entrar ali. Em alguns locais será necessário abrir portas ou armários, em outros será necessário usar a força para chutar ou socar a prateleira para derrubar o item. Mas vamos lá:



SOLDIER: 3rd

LV13 250**HP** 40**MP**
54**EXP** 116**Gil** 6**AP**
Ataques: Slash, Flying Sickle, Ice2
Vulnerabilidade: Sleep, Confusion, Silence, Slow, Dark, Transform, Stop, Berserk, Poison, Paralyze, Petrify, Slow Petrify, Manipulate, Death
Invulnerabilidade: Nula



Moth Slasher

LV13 260**HP** 0**MP**
46**EXP** 75**GIL** 5**AP**
Ataques: Slash, Speed, Ram
Vulnerabilidade: Confusion, Silence, Slow, Stop, Berserk, Petrify, Slow Petrify, Manipulate
Invulnerabilidade: Nula



-No Inn há um **Megalixir**. Você precisará chutar o armário para conseguir pegá-lo;
-Na casa mais próxima ao Inn, à direita, há um **Ether**;
-Ao lado desta, outro **Ether**;
-Na vizinha à última, próxima à escadaria, há uma **Peace Maker**, uma arma de Vincent e um **Guard Source**;
Depois de tudo isso, entre no Inn e suba as escadas. Todo o grupo estará esperando-o. Então, Barret e os demais pedem a Cloud que conte um pouco de como ele e o famoso Sephiroth, autor dos recentes acontecimentos que culminaram na morte do Presidente Shinra, se conheceram. Cloud hesita, mas começa a se abrir, como suas recordações fazem-no lembrar...

Cinco anos atrás. Nibelheim. Sephiroth lidera um grupo de jovens guerreiros da Shinra, sendo um deles um rapaz recém-promovido a soldado de 1st Class da SOLDIER, a divisão de soldados de Elite da Shinra. Este jovem era Cloud, que via no homem de cabelos brancos um ídolo em quem ele se espelharia. Sendo sua primeira missão como soldado de primeira classe, Cloud se sentia muito agitado. Ele somente conseguira a promoção após o término da guerra contra Wutai e, por isso, nunca tinha entrado em uma batalha de verdade. As ordens são simples: encontrar e neutralizar um erro ocorrido no antigo reator Mako da montanha de Nibel, bem como todos os seus causadores. Cloud então lembra-se de como era sua cidade natal quando saiu de lá, com quatorze anos, para ingressar na SOLDIER, para proteger Tifa. Mas as memórias são interrompidas. De dentro do tanque da Shinra, os soldados ouvem o rugido de uma criatura. Como Cloud ainda é muito fraco (nível 1) para vencê-lo, Seph cuidará de tudo (muito provável que ele use alguma de suas Materias em Master, como Ice, Lightning ou mesmo Earth). Se o jovem 1ST CLASS perecer, talvez Seph tenha piedade e ressuscite-o. Apenas para se ter uma idéia do poder do SOLDIER em nível 50, nenhum golpe desferido por qualquer inimigo causa dano nele. Sua espada Massamune tem o poder de causar 3000 pontos de dano nos inimigos. Ou seja, é melhor ter este cara como seu amigo...

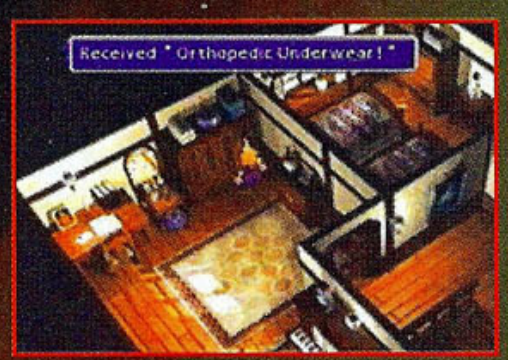




Já na cidade, tendo Seph adiante, Cloud se espanta ao ver que nada mudou. O velho caminhão. As casas. O poço onde Cloud prometeu à Tifa, naquela noite, que se tornaria tão famoso como Sephiroth e a protegeria sempre que ela estivesse em perigo. Sephiroth questiona então, a Cloud, como é a sensação de se retornar à cidade natal. O jovem estranha, perguntando se ele nunca tinha passado por isso. O tom da conversa muda radicalmente, tendo Seph narrando o triste destino de Jenova, sua mãe, que morreu durante o parto. Mas é então que, de repente, Seph dá início a uma gargalhada histérica.



Seph diz para que Cloud mate a saudade de seus amigos, mas avisa para que volte logo, pois partirão pela manhã. Cloud retorna então para sua casa para ver sua mãe. Ali o rapaz conta sobre como ela estava bem antes daquele dia. Fala que ela estava muito feliz ao vê-lo, e também preocupada quanto a sua saúde. Estava também orgulhosa de vê-lo de uniforme... Mas tudo isso foi por água abaixo.
O jovem de cabelos loiros então seguiu em direção à casa de Tifa, logo ao lado da sua. Mas lá ele não encontrou ninguém. Nem sinal de sua amiga. Pelo menos à primeira vista. Cloud subiu então ao quarto da jovem, na esperança de encontrá-la. Contudo, isso não se realizou. O máximo que encontrou foi uma Orthopedic Underwear no guarda-roupas (Tifa perguntará se isso é verdade. Bem, fica a seu critério a resposta) e o velho piano próximo à cama. Lembrando-se de uma velha canção, Cloud começa a tocar o piano (caso você não saiba o que fazer, apenas selecione a opção "Just a little..."). Dessa forma Cloud tocará algumas notas. Anote-as, você precisará delas um dia...).



Sem mais nada, o 1ST CLASS volta ao Inn. Seph diz que contratou uma guia para levá-los ao reator. Cloud dorme, como Seph manda.
No dia seguinte, Cloud e os demais se reúnem diante da antiga mansão da Shinra. Cloud então se espanta ao ver que a guia será Tifa. Contudo, ela parece não reconhecê-lo... O pai da jovem ainda teme pela segurança de sua filha, mas Seph assegura que tudo vai estar bem. Antes que partam, porém, um morador tira uma foto de Cloud, Tifa e Seph.
Sephiroth vai na frente, tendo os outros cinco seguindo-o. Cloud nota que aquele vento frio não mudara, assim como a cidade a seus pés... Chegam então à ponte de cordas construida pelos moradores, talvez o único meio de se chegar ao reator. Não aguentando o peso de cinco pessoas, a passagem cede. Cloud tenta segurar Tifa, mas todos despencam. Quando acorda, o rapaz encontra Tifa e, logo em seguida, Sephiroth e um outro soldado da Shinra. Mesmo tendo um dos soldados desaparecido, o famoso guerreiro de cabelos brancos decide que o cumprimento da missão é prioridade.



Chegando a uma caverna onde a energia Mako é especialmente abundante, o grupo tem a oportunidade de presenciar o que poucos já puderam: uma fonte de energia Mako. Sobre um altar, uma Materia em seu estado natural, bruta, criada somente pelo próprio Planeta. Sem a intervenção do homem. Aquele era o resultado de anos e anos de concentração de energia Mako naquele ponto. Tifa então pergunta sobre a atitude da Shinra em se absorver esta energia para outras atividades. *"É tão lindo... Se o reator Mako continuar a sugar a energia, esta fonte também secará..."*, diz ela, em tom desapontado. Seph não responde, apenas aproximando-se. Ele explica que a Materia é criada a partir da condensação desta energia e que nela se aloja todo o conhecimento dos "Ancients".



"—Qualquer um que possua tal conhecimento poderá livremente controlar os poderes da terra e do Planeta. Esse conhecimento interage entre vocês e o Planeta, invocando assim a mágica... Ou assim eles dizem."
Já no reator, Tifa é brecada por lá existirem projetos secretos da empresa de energia. O soldado que os acompanha se encarrega de proteger a pequena dama. Apesar dos protestos de Tifa, os três se mantém irredutíveis.
Sephiroth observa friamente a porta com a inscrição "Jenova". Localizando o problema, Cloud fecha a válvula. Seph fica intrigado com o motivo da cápsula estar quebrada. Ao observar o conteúdo delas, o soldado de elite entende tudo.



"... Agora eu entendo, Hojo. Mas mesmo fazendo isso você nunca será colocado no mesmo nível que Gast. Este é um sistema de condensação e congelamento de energia Mako... Quando funcionado corretamente... (...) Hojo colocou algo mais ali. Dê uma olhada..." Cloud se agarra à cápsula e olha seu conteúdo. Uma criatura de aparência hedionda repousa, num líquido. Na energia Mako. Cloud se assusta com a réplica de Akuma. Seph então explica:
"Membros normais da SOLDIER são humanos que foram banhados em energia Mako. Você é diferente dos outros, mas continua sendo humano... Mas o que são eles? Eles têm sido expostos a altos graus de energia Mako, muito mais que você. (..) Organismos mutantes vivos produzidos por energia Mako. Isso é o que estes monstros realmente são."
Cloud não entende: "Membros normais da SOLDIER? Quer dizer que você é diferente?" Com essa pergunta, Seph agarra a própria cabeça em desespero.



"N... Não... Será que fui... — e nisso começa a golpear furiosamente com a Massamune a cápsula à sua frente — Será que fui criado desta forma também? Eu sou o mesmo que todos estes monstros... Você viu isso? Todos eles... Foram humanos... Eu sempre senti desde pequeno... Que eu era diferente dos outros. Especial de alguma forma. Mas... Não como isso..."
Neste momento, uma das cápsulas entra em colapso. De dentro dela, a criatura sai. Ainda não formada completamente... E tudo começa...
Após o incidente, Seph se confinou na pousada, não falando com ninguém. E, não mais que de repente, ele desapareceu, sendo encontrado novamente apenas bem depois, na Shinra Mansion. Seph se encontra em uma sala secreta, uma vasta biblioteca com os dados colhidos por Gast, o antigo líder da divisão científica. Cloud o segue, mas o SOLDIER pede para deixá-lo só. Ali ele permaneceu por dias e dias, apenas lendo todas as anotações. Absorvendo o conhecimento sobre o Planeta e seu passado. Sobre um organismo encontrado a mais de dois mil anos batizado por Gast de Jenova. O projeto para a criação de criaturas utilizando células de Jenova foi aprovado, sendo colocado em ação no Reator Mako Nº 1, em Nible. Sobre os Cetra.



"Dr. Gast... Por que não me disse nada?... Por que foi morrer?"
Sephiroth continuou a ler como se estivesse possuído, não parando nem mesmo quando a luz no subsolo se foi...Foi quando Cloud acordou. Preocupado, desceu novamente ao recém-acolhido reduto do SOLDIER. Lá ele encontra um Sephiroth diferente. Gargalhando como um louco.



"— Quem é? Humph... O traidor... Seu traidor ignorante, eu vou lhe explicar... Este planeta originalmente pertenceu aos Cetra. Os Cetra eram um povo nômade. Eles migravam, paravam no Planeta, e então partiam... Ao

fim de sua árdua jornada eles encontrariam a Terra Prometida e a felicidade suprema. Mas aqueles que discordavam da jornada apareceram. Aqueles que pararam sua migração, criaram abrigos e iniciaram uma vida mais fácil. Eles tomaram o que os Cetra e o Planeta fizeram sem dar nada em troca! Estes eram os seus antepassados. Há muito tempo atrás, um desastre ocorreu... Seus ancestrais escaparam. Eles sobreviveram porque se esconderam. O Planeta foi salvo através do sacrifício dos Cetra. Depois disso seu povo continuou a crescer. E agora, tudo que sobrara dos Cetra são estas anotações..."

— E o que tudo isso tem a ver com você? — disse o confuso Cloud.

— Você não entendeu ainda? Uma Ancient chamada Jenova foi encontrada em uma estrutura geológica de 2000 anos de idade. O projeto Jenova. O projeto Jenova queria produzir pessoas com os poderes dos Anciets... E não Cetras. Eu fui um dos que foram produzidos. Sim. Professor Gast, líder do projeto Jenova e um gênio da ciência, produziu-me.

— Co- como ele fez isso? — não ouvindo respostas, gritou — Sephiroth!

— Saia do meu caminho. Vou ver minha mãe."

Cloud sai da mansão, deparando-se com uma cena que jamais esqueceria. Sua cidade em chamas, corpos para todos os lados... Zangan, mestre de Tifa, pede a Cloud para que ajude-o a salvar os demais. Da casa de Cloud, nada, nem ninguém mais resta. Só então Cloud se encontra com o assassino. O assassino de capa negra e cabelos brancos. Sephiroth. Mas não o Seph que Cloud admirava. Aquele era um Sephiroth louco, caótico, que não se preocupa com nada. A não ser com sua mãe. Jenova. Tudo isso se via em seu olhar. Em seus olhos de pupilas verticais... Na fúria, o jovem guerreiro correu para o reator Mako do monte, para onde o matador seguira.





Tifa estava em prantos sobre o corpo de seu pai morto.

"Sephiroth... SOLDIER... Reatores Mako... Shinra... Tudo isso! Eu odeio a todos!"

A garota de vestido vermelho agarra a grande espada e corre em direção ao interior do reator. Cloud vai atrás, presenciando o ataque da garota indo por água abaixo. Seph recupera facilmente sua Massamune e golpeia Tifa, fazendo-a rolar escada abaixo, semi-inconsciente. Então o SOLDIER enlouquecido adentra a sala antes trancada, clamando por sua mãe. Cloud agarra o corpo de sua amiga, colocando-a fora do caminho.



"...Você prometeu... Você prometeu que viria... Quando eu estivesse com problemas..."— murmurou Tifa.

Entrando na sala, Cloud encontra Seph diante de Jenova, de braços abertos dizendo:

"— Mãe, vamos tomar de volta este Planeta juntos! Eu tenho uma grande idéia. Vamos à Terra Prometida juntos."

"— Sephiroth... Minha família! Minha cidade natal! Como pode fazer isso a eles?" — grita Cloud.

A reação de Seph é inesperada. Rindo, ele inicia:

"Eles vieram novamente, Mãe. Com seu poder, conhecimento e mágicas superiores, a Mãe está destinada a se tornar a governante deste Planeta. Mas eles... Essas criaturas sem valor algum estão roubando o Planeta de você, Mãe. — aproximando-se da estátua metálica. — Mas agora eu estou aqui com você. Portanto, não se preocupe."

De repente Seph arranca a estátua metálica, levando consigo todos os fios e cabos que transportavam líquidos para dentro e fora da cápsula que ali atrás se escondia. E lá, naquela cápsula, Sephiroth encontrou o que queria. Jenova.

" E quanto à MINHA tristeza? Minha família... Amigos... A tristeza de ter minha cidade natal arrancada de mim! É a mesma tristeza que a sua!?" — brada Cloud, com os olhos marejados e a garganta explodindo em um único grito.

"— Tristeza? Mas que motivos tenho para estar triste? Eu sou o escolhido. Fui o escolhido para ser o senhor do Planeta. Tenho ordens de tomar de volta este Planeta de sua estúpida espécie para os Cetra. Por que eu deveria estar triste?"



Cloud abaixa a cabeça em negação.

"— Sephiroth... Eu confiei em você... — e, agarrando sua bastarda, gritou — Não! Você não é o Sephiroth que eu conheci!"



A partir daí nenhum dos dois, nem Tifa nem Cloud, se lembram de absolutamente nada. Mas mesmo assim, segundo o próprio Cloud, seria impossível ele ter enfrentado o poderoso Sephiroth e ter sobrevivido. Dessa forma, Cloud e Tifa têm mais um motivo para continuar nesta batalha. A procura pela verdade. Ao descer, você receberá o PHS, um item que permite a você, em todos os lugares onde é possível salvar (exceto o SAVE CRYSTAL), trocar os componentes de seu grupo.

Caso converse com os habitantes, você descobrirá que vários deles viram um homem trajando uma capa negra e carregando uma longa espada rumando para o leste. Bem, a única pessoa que se encaixa nestas descrições é Sephiroth. Para conseguir as respostas é necessário encontrá-lo. Portanto, siga para leste, passando as montanhas e chegando no...

Chocobo Ranch

Chocobos são aves dóceis do tamanho de um avestruz que podem servir de montaria para corridas de chocobo. Aqui a família de Chocobo Bill cuida de chocobos. Desde o nascimento até o cruzamento. Se preferir não dê uma passada aqui. Mas assim que você for atacado por uma gentil serpente conhecida por Midgar Zollon, verá que vai ser necessário...



Existem, aqui nas redondezas da Chocobo Ranch, uma espécie de esquilos, chamados Mus. Caso seu nível NÃO seja múltiplo de 4, entre na batalha com a Enemy Skill. Mate todos os outros inimigos da tela, deixando apenas vocês e o esquilo. Agora espere até que ele use a técnica L4 Suicide, que atingirá a ele mesmo. Então mate-o. Pronto, você acaba de adquirir a técnica **L4 Suicide**.

Feito isso, entre na casa e fale com o proprietário do rancho, Chocobo Bill. Ele dirá que a única forma de se atravessar o pântano que separa o rancho da Mythril Cave é com chocobos, pois estes são mais rápidos que a adorável Midgar Zollon, podendo facilmente despistá-la. E para conseguir um chocobo, é necessário o uso de uma Materia chamada Chocobo Lure. Por coincidência, no rancho você pode encontrar uma dessas, mas claro, por uma módica quantia. Além disso, por 100 gil você pode dormir na casa principal para recuperar as energias. Fale com Chocobo Billy, no estábulo, para saber mais sobre a aquisição. Ele oferecerá algumas explicações sobre seu funcionamento e alguns comandos do Chocobo. Então, pague 2000 gil por um exemplar da tão falada Materia. Você pode conversar com a irmãzinha Chole, mas por enquanto ela não possui informações que possam ajudar.





É uma boa idéia "conversar" com o chocobo mais próximo da cerca. Responda a primeira opção e eles executarão seu showzinho. Em agradecimento à paciência eles lhe entregarão sua primeira Summon Materia: **Choco/Mog**.

Uma boa idéia é comprar alguns "Greens" para ajudar no processo. Diferente da versão japonesa aqui os chocobos fogem em dois ou três turnos caso você não os alimente. Feito isso, saia à caça. Equipe a Materia e fique zanzando sobre as pegadas de chocobos no mapa. Quando entrar em uma batalha onde a música é diferente, prepare-se para usar os



Custom Sweeper

LV15 300**HP** 100**MP**
63**EXP** 120**GIL** 7**AP**
Ataques: W Machine Gun, Smoke Shot, Matra Magic

KALMTOWN

-INN		300
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Eye drop	Item	50
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500
-MATERIA SHOP		
Earth	Magic Materia	1500
Poison	Magic Materia	1500
Steal	Command Materia	1200
Sense	Command Materia	1000
Heal	Magic Materia	1500
-WEAPON SHOP		
Mythril Saber	Arma de Cloud	1000
Cannon Ball	Arma de Barret	950
Mythril Claw	Arma de Tifa	750
Full Metal Staff	Arma de Aeris	800
Mythril Armlet	Bracelete	350

Itens (Kalm Town):
2 Ether
1 Megalixir
1 Peace Maker
1 Guard Source

Mu

LV12 210**HP** 52**MP**
54**EXP** 130**GIL** 6**AP**
Ataques: Hot Springs, Sinking, L4 Suicide

CHOCOBO FARM

-INN - Choco Bill (o velho da casa)		100
-Choco Billy (na primeira vez que você o encontra)		
Chocobo Lure	**Independent Materia**	**2000**
-Choco Billy (depois da primeira...)		
Lasan Nut	Item	600
Saraha Nut	Item	400
Luchile Nut	Item	200
Pepio Nut	Item	100
Mimett Greens	Item	1500
Curiel Greens	Item	1000
Pahsana Greens	Item	800
Tantal Greens	Item	400
Krakka Greens	Item	250
Gysahl Greens	Item	100

Itens (Choco Farm):
1 Summom Materia Choco / Mog





Greens. Então, enquanto ele estiver comendo, mate os inimigos que o acompanham SEM acertar a ave. Assim, ao fim da batalha, você ganhará um chocobo. Com ele, siga para o sul tranqüilamente, chegando à Mythril Cave. Todavia, antes de entrar, Cloud e os demais encontrarão a última obra de Sephiroth. Grotesco. Uma Midgar Zollon empalada em um árvore, como um aviso para aqueles que desejam afrontar-lhe.



Mythril Cave

Seguindo rumores, a Shinra procura por Sephiroth nestas minas abandonadas de Mythril. Mas antes deverão se defrontar com o grupo de Cloud...

A primeira coisa a se fazer ao entrar é seguir para a direita, chegando a uma sala onde, após uma pequena escadaria natural, você encontrará um **Ether** no chão e uma **Tent** no baú. Se você preza a sobrevivência do grupo, pegue esses itens. Agora volte à entrada desta parte e suba em uma espécie de cipó petrificado. Suba nele (como em uma escada, pressionando ○). Se precisar, aperte SELECT para identificar as saídas e escadas, tornando a tarefa mais fácil. Lá você conseguirá a materia **Long Range**, muito importante para o próximo chefe a se enfrentar. Nesta mesma sala você encontra uma espécie de dragão pequeno, os Ark Dragons que, ao vencido, concede-lhe 10 pontos de AP, um dos melhores resultados até aqui. Eles ainda ensinam a técnica Flame Thrower, que pode ser assimilada pela Enemy Skill. Além disso, no caso de sucesso em um Steal, você conseguirá um Ether, ótimos para se recarregar seu MP, além de serem muito caros, podendo ser vendidos para se conseguir grana. Fora que esses itens ainda não são vendidos em cidade alguma. Nossa recomendação é que você fique aprimorando tanto suas Materias quanto seus LIMITs nesta sala, usando Steal para conseguir Ethers e usando-os quando necessário. Caso seu nível chegue a 30 ou mais, e você tiver realmente confiança em seus personagens, então recomendamos que equipe-se com a Materia Enemy Skill e vá enfrentar a...

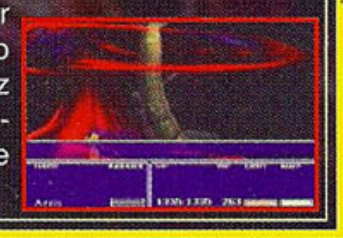




Midgar Zollon

LV 26 *4000 HP* *348 MP*
250 EXP *400 GIL* *25 AP*
Ataques: *Bite, Push, Beta*
Vulnerabilidade: *Sleep, Dark, Poison*
Invulnerabilidade: *Nula*

Por quê? Sim, ela não dá muita EXP (apenas 250) e nem muito AP. Mas possui uma poderosa magia que pode ser incorporada pela Enemy Skill: a Beta. Beta é uma magia com dano por fogo que pode ser considerada a mais forte a esta altura do game. Portanto, é uma boa idéia enfrentar este "quase-chefe". Só há um probleminha: esta amável serpente apenas executará sua técnica Beta à beira da morte. Ou seja, há um longo caminho até vencê-la. Faça o seguinte: entre na batalha com as barras de LIMIT cheias para os três personagens, tendo, de preferência, Aeris com uma Planet Protector (Nível 3-1), Cloud com Meteorain (Nível 3-1 também) e Barret com Ungamax (Nível 3-2). Evite Tifa, pois a preparação de seu LIMIT é muito lenta e, até lá, você já terá morrido. Red também não é uma boa opção, pois seus LIMITs são fracos. Tenha a Materia Poison equipada e suas Materias de ataque mais fortes, além da indispensável Restore combinada à All. Pouco recomendável o uso da Choco/Mog, pois seu melhor efeito, o Stop, não surtirá efeito. E não se esqueça da Enemy Skill equipada em seu melhor personagem. Agora vamos à batalha. Logo no início solte uma Bio 1 ou 2 para garantir uma retirada de dano razoável. Agora ataque sem parar com as melhores magias que você tiver. Chegará uma hora onde a serpente erguerá a cabeça. A Zollon usará seu golpe Push, que remove um dos personagens da batalha. Se o personagem removido for o possuidor da Materia Enemy Skill, SAIA DA BATALHA! Não vale pena lutar por nada. Faça todos os preparativos novamente, recupere-se dos danos e entre novamente na batalha repetindo os mesmos procedimentos e rezando para que isso não aconteça novamente. Quando houverem apenas dois personagens na batalha, continue atacando até totalizar cerca de 3900 de dano causado. Então solte o Planet Protector de Aeris e comece a desferir golpes fracos (ou que pelo menos não a matem) até que ela fique com menos de 50 de HP e solte a Beta. Pronto, você aprendeu a Beta. Por estar com a Planet Protector, ela, a Skill, não causará dano algum. Solte o Meteorain ou o Ungamax para acabar de vez com Midgar Zollon. Se preferir, use um Morph (possível somente caso você tenha usado o código de Game Shark) e obtenha uma morte rápida para ela e um X-Potion.



Mas atenção: esta parte da Zollon é completamente opcional. Caso prefira, volte aqui quando tiver mais níveis ou algo semelhante. Mas, tendo a Beta, será muito mais fácil vencer alguns inimigos. Bom, voltemos à nossa programação normal...



Seguindo em frente (para a direita, no caso) os guerreiros se depararão com os Turks. Tseng, seu líder, dirá que não os atacarão pois estão atrás do assassino do Presidente Shinra, Sephiroth. Elena, a mais nova membro do grupo, aparece então e sem querer solta algumas informações que não deviam ser ditas. Quer um exemplo? Então lá vai uma singela frase da garota: "Muito bem, Rude e eu iremos atrás de Sephiroth, que foi visto rumando para a baía de Junon!" Sugestivo, não? Então, passado o perigo, entre na sala de onde Rude veio e agarre um **Elixir** e um **Hi-Potion**. Saia então e siga para Junon.



Mas enquanto isso, no mapa...

Você pode dar uma passada em Fort Condor para se recuperar dos danos ou comprar itens, mas ainda não é o momento certo. Caso fale com o velho ao centro do hall principal, apenas conhecerá mais do mal que a Shinra causa ao Planeta. Aproveite esta transição para conseguir Yuffie (confira na borda da página 26)...



De volta à programação normal...

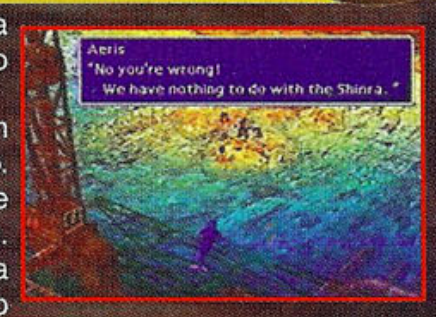
Siga para o oeste, onde você verá uma espécie de colina e, nela, um canhão. Conheça a cidade militar de...

Junon, a parte inferior

A cidade militar que possui o mais poderoso canhão da Shinra. Com a ascensão de Rufus, esta se torna o principal ponto bélico da empresa...

Os ursos / morcegos / coisa assim com grandes braços verdes e brancos, conhecidos como **Zenzelett**, possuem uma técnica conhecida como White Wind, que pode ser assimilada pela **Enemy Skill**. Contudo, para isso, você deverá manipulá-lo para que use no grupo. Portanto será necessário ter a Materia Manipulate, possuída por Cait Sith.

Aqui na área inferior não há muito para se fazer... Ainda. Você pode visitar o Weapon Shop e conversar com os moradores para saber um pouco mais sobre os feitos da Shinra. O melhor que você pode fazer é se equipar. E não desça as escadas para a praia antes de fazer isso. Tenha certeza de equipar a Long Range com personagens de ataques de curto alcance (de preferência Cloud), além de, na arma deste mesmo personagem, ter equipada uma Choco/Mog combinada à Elemental. Tenha também uma Poison e a Summom Materia Choco / Mog. Agora, e só gora, vá para a praia. Ali o grupo encontrará uma menina brincando com um golfinho. Quando percebe sua aproximação, a menina ficará com medo, acreditando que são da Shinra e vieram buscar o Mr. Dolphin. Mas é então que um monstro surge do mar, flutuando sobre as águas. Temendo por seu amigo, a menina corre para o mar, sendo atacada. Parece que isso é um trabalho para Cloud, os ex-SOLDIER! Prepare-se para enfrentar...



Bottomswell

LV 23 *2500 HP* *100 MP*
550 EXP *1000 GIL* *52 AP*
Ataques: *Tail Attack, Moonstrike, Big Wave, Water Bubble*
Vulnerabilidade: *Wind, Sleep, Slow, Dark, Poison*
Invulnerabilidade: *Earth*

Water Polo

LV 5 40 HP 0 MP
0 EXP 0 GIL 0 AP
Ataques: Nenhum
Vulnerabilidade: Fire
Invulnerabilidade: Water

Ele não é tão difícil depois que se conhece suas reações. O Tail Attack é um ataque simples, que não tira muito dano de você, principalmente caso seu nível já estiver em 30 - 35. Big Wave é semelhante ao Big Wave de Apps, mas com a diferença que não retira energia do chefe. Contudo, não se preocupe muito, pois ele apenas usará este recurso quando estiver próximo da morte. O Water Bubble é parecido com o Pyramid de Reno, formando um Water Polo. Tome cuidado pois o Water Polo sufoca aos poucos o alvo. Portanto, utilize seus ataques para acabar com o invólucro. Conhecidos os ataques, vamos ao "Modus Operand": o primeiro passo a se executar é soltar um Bio 1 ou 2, já se aproveitando de sua vulnerabilidade quanto a venenos. Agora, com o personagem equipado com a Long Range, ataque com ataques normais. Se tiver Barret, então você terá dois personagens causando dano direto. O terceiro personagem deve se concentrar na recarga de energia do grupo, auxiliando no ataque com magias como Thunder, etc.



Uma boa opção é ter a Enemy Skill equipada, para conseguir dano por fogo, como a Beta ou a Flame Thrower. Apesar da vulnerabilidade a Wind, a única Materia com este elemento é a Choco/Mog. Então ela é mais "rentável" equipada na arma do personagem com a Long Range, combinada à Elemental, causando dano dobrado. Se necessário use a invocação para auxiliar no dano. Apenas mantenha sempre o HP acima de 150 para não ser derrotado. Após vencê-lo, receba um **Power Wrist**.



Legal, o monstro está morto... Mas a menina também pode morrer! O avô de Priscilla, a garota, vem em desespero, implorando para que Cloud faça uma respiração boca-a-boca. Após relutar um pouco (*"Mas ela é só uma menina!"*), Cloud aceita a missão. É até bastante simples. Você deve inspirar a maior quantidade de ar possível (o ponto mais alto no marcador) antes de soprar (botão ○). Contudo, se esperar demais, Cloud irá acidentalmente expirar. E então? É capaz de salvar uma garota? Primeiro aperte ○ para começar a inspirar. Espere o marcador subir nove vezes. Aproximadamente na metade da décima inspirada, aperte novamente ○ para soprar. Continue repetindo isso até trazer Priscilla de volta. Feito isso, siga novamente para a cidade. A dona da casa mais próxima da entrada dará abrigo como forma de agradecimento. É uma ótima idéia descansar após um dia cheio de monstros marinhos, ninjas misteriosas, Turks linguarudos... Mas a noite de Cloud não é tranqüila. A voz misteriosa novamente invade a mente do ex-SOLDIER, criando dúvidas que antes não possuía.



"Onde estava Tifa naquele dia?"

Ao fim, a voz manda que Cloud pergunte à amiga sobre isso. Como que por instinto, ele segue à risca a ordem. Tifa não entende a dúvida do rapaz, mas deixa de lado e chama-o para a estranha agitação na parte alta de Junon.

Cloud encontra a todos esperando diante das escadarias de uma casa. Ao começar a subir, Priscilla aparece, agradecendo muito por tê-la salvo. Em troca, entrega-lhe a Summon Materia Shiva. Ela diz também que a agitação na plataforma superior se deve a uma passeata em tributo ao novo líder da Shinra, Rufus. Com o soldado bloqueando a passagem do elevador, não há modos para se atingir a plataforma. Errado! Priscilla sabe um meio. Mr. Dolphin é a chave de entrada para Junon. Alterado pelos líquidos tóxicos que poluem as águas do mar, Mr. Dolphin é capaz de saltar a uma altura incrível. Utilizando-se do apito da menina, Cloud pode dar ordens ao golfinho, conseguindo chegar ao local. Os demais dizem que conseguirão um outro jeito de chegar até lá, mas enquanto isso, Cloud deveria preparar o terreno para isso. Sem outra opção, entre no mar e siga até o ponto indicado no mapa. Daí, aperte □ para usar o apito e fazer com que o guerreiro suba numa das vigas de sustentação. Suba pelas escadas e chegue à...



Junon

As escadas dão em uma espécie de aeroporto, onde o aventureiro se vislumbra com a beleza da Airship Highwind. Mas deixando isso de lado (pois DEFINITIVAMENTE ainda não é hora de conseguí-la), suba na plataforma à esquerda para poder chegar ao piso rebaixado. Dessa forma você terá acesso à sala de embarque. Lá, Cloud encontra uma agitação frenética, tudo para uma boa parada em homenagem a Rufus. Tendo Cloud os olhos de um SOLDIER, um dos sargentos o confunde com outros soldados, fazendo-o vestir a farda que um dia trajara. A melhor saída é entrar na "onda" e se fazer de SOLDIER. Siga-os, passando por vários dos prédios, mas nada de poder entrar e fazer compras. Você poderá, inclusive, rever o famoso canhão de Junon, símbolo do poderio bélico da Shinra. Nessa parte um dos soldados dá a brilhante idéia de usar um atalho para chegar à parada. E adivinha o que acontece? Eles saem todos diante da câmera de televisão que acompanhava a parada! Sim, Cloud está em cadeia nacional! Olá mamãe! Seu objetivo agora será mais árduo: entrar na parada no ritmo correto, impedindo que o ibope caia. Não é truque ou coisa do gênero nesta parte. O único segredo é ver exatamente como os outros dois soldados fizeram, seguindo pelo mesmo caminho e correndo nos mesmos locais. Tente encontrar pontos de referências para facilitar sua vida. Já no meio dos outros, aperte ○ para levantar sua arma, seguindo os movimentos dos demais. Dependendo do ibope obtido, o produtor mandará um item a você. Confira na tabela ao lado para saber seus prêmios.





29% ou menos	Grenade
30 a 39%	Conjunto de 6 Potions
40 a 49%	Conjunto de 6 Ethers
50% ou mais	5000 Gil



Depois do vexame / sucesso passado diante das câmeras, você e seus novos colegas serão levados para uma rápida inspeção de Heidegger e Rufus. Como Cloud não se mexeu uma vez sequer, ainda leva de graça uma bronca do gordo de farda. Com vontade de agarrar todas aquelas medalhas no peito dele e colocá-las goela abaixo através daquela boca oculta por aquela barba nojenta? Tudo bem, dá pra entender. Mas você terá tempo para se vingar... (afinal, a vingança é um prato servido frio). Mas agora, outra pausa. No vestiário, seu superior lhe dará as instruções de como proceder diante de Rufus e Heidegger durante a exibição. Cada botão permitirá a você fazer um movimento. Repita exatamente os mesmos movimentos que os outros dois. Repita quantas vezes achar necessário (entenda-se: até que você esteja realmente bom nisso). Isso é apenas um treino para o que virá na doca. Agora você está dispensado para conhecer melhor a cidade.



Bom, além de lojas e pessoas para conversar, você poderá encontrar uns bons itens. Então vamos lá:

- Na primeira porta iluminada, onde um homem gordo trajando-se de marrom procura atrair clientes, há um Materia Shop. É uma ótima opção. Compre todas as Materias que não possuir (se precisar, venda alguns dos Ethers conseguidos na Mythril Cave), dando preferência à Revive. Heal também é uma boa opção, podendo evitar gastos com Antidotes ou demais itens de cura de Status negativos. Fora isso, nada mais a fazer aqui;
- No beco, não o mesmo que vocês entraram para chegar à parada, mas sim o com uma seta azul fluorescente, Cloud encontrará um Weapon Shop. Dos dois existentes em Junon, este é o que possui melhores armamentos. Existe inclusive armas para Yuffie aqui. Descendo as escadas, um bar. Para sua surpresa, Rude, dos Turks, acompanha o jogo sobre a mesa. Mas não há nada a se fazer aqui;
- A segunda porta iluminada é somente um Item Shop. Renove seus estoques e siga para a próxima;
- Aqui, na terceira porta iluminada, é que se encontra a maioria dos itens. Há dois locais



Ark Dragon

LV18 280**HP** 124**MP**
84**EXP** 180**GIL** 10**AP**
Ataques: Claw, Flame Thrower

Itens (Mythril Cave):
1 Ether
1 Tent
1 Independent Materia Long Range
1 Mind Source
1 Elixir
1 Hi-Potion

Condor Fort

-INN - Quarto dos fundos 0

-ITEM SHOP

Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500

-MATERIA SHOP

Fire	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Restore	Magic Materia	750

Zemzelett

LV17 285**HP** 36**MP**
70**EXP** 165**GIL** 7**AP**
Ataques: Thunderbolt, White Wind

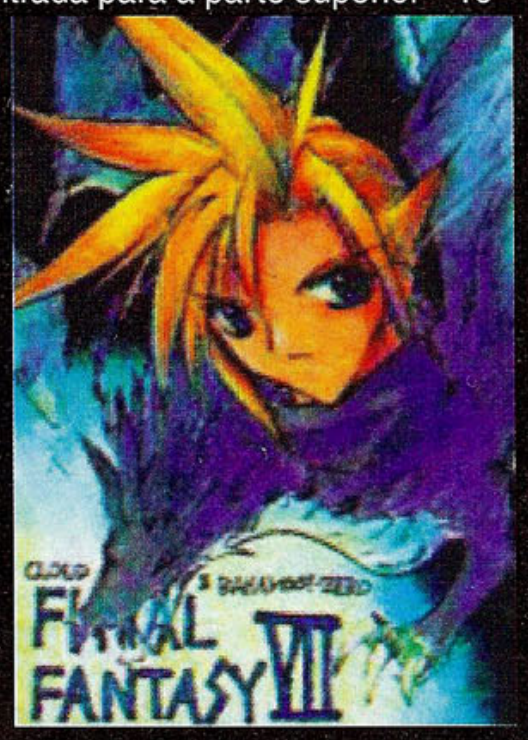
JUNON TOWN - ÁREA INFERIOR

-INN - Casa da velha (salve Priscilla antes) 0

-ITEM SHOP

Mythril Armlet	Bracelete	350
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Grenade	Item	80
Tent	Item	500

-Entrada para a parte superior 10



Conseguindo Yuffie

O primeiro passo para se conseguir Yuffie, a primeira personagem secreta de FF7, é necessário um pequeno jogo de perguntas e respostas. Cada resposta errada manda você de



volta à estaca zero, até que durante a última pergunta, em caso de erro, você jamais poderá pegá-la novamente. Mas vamos ao que interessa: o Making Of. Primeiro encontre uma floresta (de qualquer porte, pequena, grande, qualquer uma...). Dê preferência às próximas às montanhas. Feito isso, fique zanzando de um lado para o outro até entrar em uma batalha diferente. Seu inimigo será uma "Mysterious Ninja", vestida de shortinho, mini-blusa verde e uma espécie de escudo que envolve todo o seu braço. Ela não é muito difícil de se vencer, mas seu ataque de fogo atinge a todos. Após vencida, uma tela diferente da do mapa aparecerá. Primeiramente, não insulte suas habilidades. Ela é uma ninja convencida, portanto massageie seu ego. Em segundo, existe um Save Point, mas de FORMA ALGUMA PISE ALI! Do contrário a garota caída sumirá levando algumas de suas Materias. Nem mesmo entre no menu. Ou seja, NÃO TIRE OS OLHOS DELA! Fale diretamente com ela. Assim ela irá se levantar e desafiá-lo novamente, dizendo:









"— Seu burro de cabeça espetada! Mais uma vez, vamos mais uma vez!"

Responda: *"Não estou interessado"* (a segunda opção). Do contrário ela lutará e fugirá com seu gil.

Apesar de um pouco cansada, ela começa a insultar Cloud e seu grupo.



"— Vocês estão com muito medo de mim, huh!?"

Como já dito, ela é muito convencida. Responda: *"...Petrificado" (primeira opção).* Dessa forma ela começará a ir embora. Mas de repente ela se vira novamente e grita:



"— Eu vou realmente ir embora! DE VERDADE!"

Já deu pra perceber que ela não deseja tanto assim partir, não? Como você também não quer que ela vá realmente, diga: *"Espere um segundo!"* (segunda opção). Assim ela esperará um pouco. Vá falar com ela.



"— Vocês querem que eu vá com vocês?"

Agora você deve confirmar, dizendo "... Isso." (a primeira opção novamente). Finalmente ela aceita ir com vocês.

"— Tudo bem! Eu irei com vocês!"

AGORA MUITO CUIDADO! Não pergunte seu nome! Caso faça isso, você tirará ela de vista, a segunda diretriz, lembra-se? Portanto diga *"...Vamos*



a se ir. O primeiro é ignorando as escadas e falando direto com o Soldado. Ele abrirá caminho, permitindo a Cloud chegar em uma espécie de "Beginners Hall", como em Corel 7 Slums. Todavia, aqui existem informações mais avançadas, como a evolução de Materias, etc. Não se esqueça de agarrar a materia **Enemy Skill** no chão.

O segundo local é justamente pelas escadas. No primeiro andar há um dormitório onde se encontram um **Mind Source** e um **1/35 Soldier**. Na sala logo ao lado, onde ficam as camas, há uma **Luck Source**. Já no segundo andar, um **Guard Source** e um **Power Source**;



- Após a terceira porta iluminada, você deverá passar sob o canhão. Não há carros levando pessoas para cima, o que significa que você ainda não pode chegar até ele. Depois haverá uma área onde alguns soldados treinam. Agora faça o seguinte: ative o alarme (na luz vermelha da parede) e fique correndo de um lado para o outro. Assim você enfrentará vários tipos de inimigos, entre eles um inimigo chamado Death Machine (confira seus dados na próxima página). Se mesmo vendendo os Ethers você precisar de grana, enfrente-os. Se quiser, roube também uma W Machine Gun e, caso não tenha feito, aprenda a Matra Magic. Depois disso, continue o passeio;
- A quarta porta iluminada (ou a primeira da segunda região) possui um outro bar, num clima mais soturno, escuro... Aqui os demais Turks relaxam após o dia de trabalho protegendo Rufus;
- Na quinta porta você encontra um Inn onde pode-se recuperar as energias. Subindo as escadas, algumas jovens atraem fregueses para o Materia Shop. Compre uma Earth para completar sua coleção de elementos. Mais acima ainda você encontrará um dos poucos Accessory Shops existentes em FF7. Aproveite então;
- Na sexta porta iluminada você encontrará um **1/35 Soldier** e um **Speed Source**;
- Na oitava e última porta iluminada há mais um Weapon Shop, mas não faria diferença se ele não estivesse aqui, se é que você nos entende...



Feitas as compras, siga para as docas. Lá, o sargento estará esperando-o. Logo em seguida Rufus e Heidegger entram, prontos para ver a exibição dos soldados antes de embarcarem. Preparado para colocar em prática o que treinara no vestiário? Então vamos. Procure pressionar os botões no mesmo ritmo que seus colegas, algo entre 1/3 a 1/2 de segundo após o apito. Quando for virar para algum lado, dê apenas um toque no direcional, evitando assim voltas a mais. Caso vire para algum lado errado, corrija imediatamente a posição, pois qualquer movimento em uma posição diferente da pedida não contará pontos. Por falar nisso, cada movimento vale entre 10 (um pouco atrasado) e 20 (perfeito) pontos. Dependendo de sua pontuação você receberá um item. Não se esqueça que o último movimento vale 30 pontos, não importando o quão atrasado saia (foi Cloud quem o criou!). Confira na tabelinha ao lado os itens ganhos. O mais recomendado é uma pontuação entre 60 ou 90, o que garante a primeira materia HP Plus do game. A espada Force Stealer (100 ou mais pontos), apesar de ter crescimento duplo de Materia, poderá ser comprada mais adiante. Silver Glasses podem ser adquiridos aqui mesmo em Junon por um precinho bem camarada... Depois disso, Rufus e Heidegger dirão que pretendem ir atrás de Sephiroth no continente central. Através de seus colegas você descobre que Heidegger está mais agitado que o comum devido ao aumento de trabalho causado pelo desaparecimento e demissão de Hojo. Então, o que está esperando? Seus amigos? Caso não tenha percebido, eles já estavam a um passo adiante de Cloud, já dentro do barco (sim, aquele é mesmo Red XIII). Sendo assim, embarque nesta aventura... (essa foi péssima...).

0 a 50	Silver Glasses
60 a 90	HP Plus
100 ou mais	Force Stealer



Shinra Boat

No barco pertencente à Shinra, todos o esperam. Inclusive um velho conhecido...

A primeira coisa a se fazer é conversar com todos de seu grupo, pegando os itens que puder. Como Yuffie estará escondida no compartimento de carga, juntamente com Cloud, você não poderá pegar a materia **All** ainda. Aeris também está nesta parte, mas vestida de branco. Ela lembra admirada do aspecto imponente da Airship Highwind. E sonha com a possibilidade de um dia voar a bordo de tão incrível máquina. Pena que são somente devaneios...

Já no convés, encontre Tifa na plataforma, vestida de Soldado. Mais adiante você encontrará um outro que parece estar bêbado, enjoado ou algo assim... Parece estar dançando... Mas na verdade aquele soldado não estava acostumado a andar em duas patas. Pelo menos é a desculpa dada por Red. Feito isso, desça ao compartimento e tente entrar na porta. O soldado o barrará, dizendo que Rufus e Heidegger estão em uma reunião. Sem mais, suba novamente ao convés e procure por Barret. Note que o marinheiro que bloqueava seu caminho para a sala de comando não está mais aí. Siga então para lá e encontre... Barret trajado de marinheiro! É realmente hilário. Como o próprio Cloud diz, ele parece um grande marshmellow. Mas deixando a estética de lado, Barret tenta ouvir a conversa dos altos da Shinra, até que o alarme soa.



"Emergência! Relatos de indivíduos suspeitos encontrados!"

Barret pragueja, acreditando se tratar dos membros da AVALANCHE. Mas ele estava errado. O grupo se reunirá no centro do convés. Monte seu grupo e equipe-se com novas armas e Materias. Tenha as Summons Choco/Mog e Shiva, além da Enemy Skill com as técnicas Beta e Flame Thrower. Não se esqueça das Restores. Se precisar, compre com o marinheiro um "Invisible Alpha", por 250 gil, que funciona como um Tent, mas de efeito instantâneo. Desça então para o compartimento de carga (pegue a All caso não o tenha feito) e entre pela porta, passando pelo soldado quase morto.

"Não... Não há chance... Aquilo... Não um humano... Aquela coisa não é um humano..."

Na sala de máquinas, se preferir, suba as escadas antes e pegue o **Wind Slash**, arma de Yuffie. Desça e vá em direção ao soldado vermelho. Assim que os aventureiros se aproximam, este cai morto, dizendo o nome do assassino. Então as palavras cortaram o silêncio.

"Depois de um longo sono... O tempo... O tempo chegou..."

Não era preciso adivinhar. Do nada, ele aparece diante dos olhos de Cloud, voando como um louco. Cabelos esvoaçando e um olhar sombrio.

"A hora... É Agora!"

E, dizendo estas palavras, Seph voa com tudo para cima dos guerreiros, deixando um presente para cuidar dos personagens. Um presente nada agradável. Prepare-se, pois este é...





Jenova Birth

LV 25 *4000 HP* *110 MP*
680 EXP *800 GIL* *64 AP*
Ataques: *Tail Laser, Gas, W-Laser, Stop*
Vulnerabilidade: *Slow, Dark*

Invulnerabilidade: *Gravity*
Bem, finalmente uma batalha razoável. Jenova Birth possui um ataque chamado Tail Laser que tira entre 150 e 200 de cada personagem. Algumas vezes ela solta esse ataque em seqüência, sem tempo de recarga, causando então 300 / 400 pontos de dano. O W- Laser é solto sempre em uma seqüência de três acertos em alvos aleatórios. Na maioria das vezes o ataque será feito em cada personagem. O Gas pode causar diversos Status negativos. Além disso, ela pode soltar Stop em um dos personagens. Então fica fácil deduzir o que fazer. Caso sua Restore já possua a magia Regen, tudo ficará mais fácil. Solte uma Regen, do contrário, fique atento aos seus HPs, mantendo-os sempre acima de 500. Então ataque com magias de dano, como Beta (altamente recomendada), Flame Thrower (que, aliás, é especialmente efetiva neste caso) ou quaisquer Magic Materias. Poison a afetará, mas causando somente o dano, e não o Status. Shiva e Choco/Mog também são uma boa opção. Após vencê-la, receba uma **White Cape** (acessório).





O poder de Seph se elevara muito. Nem aparenta ser o Sephiroth que Cloud conhecera há cinco anos. E a criatura que acabaram de enfrentar... Era na verdade UM BRAÇO de Jenova! Seph parece estar esquartejando o corpo da criatura que roubara da Torre da Shinra, em Midgar. Cloud então explica:
"Sephiroth saiu à procura da Terra Prometida, para assim se tornar o governante do Planeta... Isso foi há cinco anos atrás. Então Sephiroth retornou e matou o Presidente Shinra. E agora todos nós vimos Sephiroth. Ele estava carregando Jenova consigo:.. Isso é tudo que sei. Ele me disse que queria chegar à Terra Prometida com sua mãe, Jenova."
Mas não há mais tempo para isso. Costa Del Sol se aproxima. Agarre a Summon Materia deixada, Ifrit, e siga os demais.
"Sephiroth... Está vivo... A Terra Prometida... Será que ela realmente existe?"



Costa Del Sol

Uma reserva tropical, com praias, bares, minas de bikini... Parece até uma cena daqui do Brasil, não?

Após a conversa, você pode passear pela cidade. Mas, se quiser realmente prosseguir com a história, saia da cidade e siga para Mont Corel.
Os únicos itens a serem pegos nesta cidade são os do porão da casa onde se lê "Costa Del Sol". Descendo as escadas, pegue um **Motor Drive**, arma de Tifa, um **Fire Ring**, acessório, e um **Power Source**, item.



Você ainda pode comprar esta casa. Fale com o homem deitado na cama e, caso você tenha 300000 gil sobrando, adquira já este imóvel que pertencera ao Presidente Shinra. Isso não influenciará em nada no andamento do game, mas você ao menos você terá um lugar para guardar os prêmios ganhos ou mesmo descansar. Na cidade você não terá muito o que fazer. Compre algumas armaduras com um cara no canto do bar. Se precisar de espaços para Materias para elevar seus níveis, uma boa recomendação é o Four Slots. Yuffie agora toma conta do Materia Shop, mas não quer dizer que ela dará descontos ou algo do gênero. Se não o fez em Junon, compre novas Materias, em especial Heal e Revive. Com a Heal você evitará gastos com a especialidade da cidade, os Soft. Você entenderá o porquê disso mais tarde. No Inn você encontrará Barret e seu novo pijama. À sombra, o escaldado Red XIII descansa fora do alcance do sol. Na praia, conversando com uma das garotas, Cloud e os demais descobrem que Hojo costumava passar por estas areias e seguira a poucos dias para oeste das Corel Mountains. Fora isso, algumas pessoas dirão que viram um homem de capa preta seguindo para as Corel Mountains. Bom, sem mais nada a se fazer, siga para as tão faladas montanhas.

Mont Corel

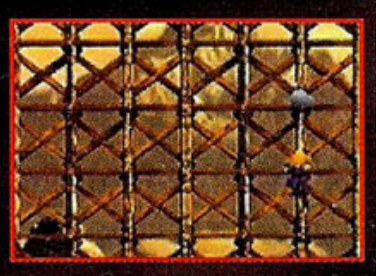
Lar dos menos favorecidos, de uma antiga estrada de ferro que um dia ligara o reator Mako e o parque conhecido como Gold Saucer. Primeiramente você terá de atravessar uma espécie de passarela antes de chegar à entrada...



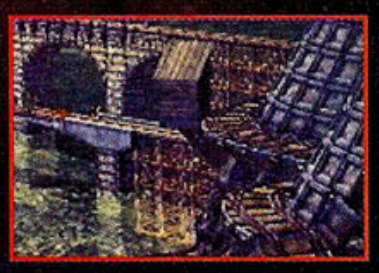


O velho na entrada dirá que um homem trajando-se de preto acabara de passar, derrubando-o. Parece que Seph não está muito longe. Talvez correndo um pouco o grupo alcance-o. Só um toque neste local: os inimigos aqui possuem técnicas que paralisam o oponente. Por isso a especialidade de Costa eram os Softs. Mas, caso você tenha a materia Heal e alguns Ethers, não será problema. Siga para o norte, na direção do sol. Você encontrará um velho reator Mako. Não há nada para se fazer aqui ainda, mas tenha em mente este local. Mais tarde você deverá retornar. Siga a velha linha do trem que, após o Save Point, ruirá em alguns pontos. Quando isso acontecer, aperte rapidamente ○ para tentar saltar. Caso contrário, Cloud começará a cair. Se isso acontecer, você terá a oportunidade de agarrar alguns itens (para sermos francos, apenas dois, mas somente um pode ser pego por queda). Assim que começar a cair, segure o direcional para um dos lados e pressione o mais rápido possível o ○. Dependendo para que lado você segurou, você se agarrará em uma das vigas. Se não apertou rápido o suficiente ou não direcionou para lado algum, então Cloud automaticamente se segurará na viga principal (ou você acha que ele iria se esborrachar lá embaixo?). Na viga da esquerda há um **Wizard Staff**, arma de Aeris, enquanto na direita há um **Star Pendant**. Existem três pontos onde a ponte ruirá, sendo a primeira na primeira divisão da linha de ferro, para cima, onde se pega uma **W Machine Gun** (mostrado na foto). A segunda fica na parte abaixo desta. A última delas fica próxima ao final da divisão, onde se pega um **Turbo Ether** e uma Materia **Transform**. Depois, na segunda das divisões, pegue o caminho de baixo, chegando a uma ponte levadiça levantada.





Volte então e pegue o caminho de cima. Este também levará a um local sem saída, mas pelo menos você atingirá os controles da ponte. Entre na casinha de madeira e pressione ○. Isso fará com que Cloud acione a alavanca que baixará a ponte. Com isso seus amigos poderão passar para o outro lado. Mas ainda não é hora de segui-los. Em uma parte você ouvirá o som de pios. Sim, pios de pássaros. Escale a parede nesta parte e encontre um pequeno ninho com vários filhotes. O ninho foi feito sobre um baú que pode ser aberto, mas não sem desmanchar o ninho. Se você realmente se importa com sua imagem de bom líder (isso influi na forma como os membros do grupo o vêem), NÃO toque na arca. Afinal, o que são **10 míseros Phoenix Down**? Caso resolva pegá-los (depois não diga que não avisamos...), a mãe dos filhotes irá atacá-lo. Mas não se preocupe, ela é uma Cokatolis que você encontra aos montes por aí. Agora que você deixou os filhotes sem mãe, você já pode voltar para o caminho de baixo.





Nesta área existe também uma espécie de cogumelo dançante, os Search Crowns. São fracos, dão pouco AP (EXP? Nem pensar...), mas possuem um item muito importante e caro: o **Turbo Ether**. Além de custar muito mais que um Ether, estes itens recuperam completamente o MP. Ou seja, são muito mais eficientes e raros. Com o comando Steal você pode roubar tal item, mas atenção: é muito difícil de se conseguir sem uma Sneak Glove. Se preferir, marque este local e retorne mais tarde com melhores

logo então" (a segunda opção). Ela então gritará seu nome. Sinta-se livre para alterá-lo, pois agora Yuffie não mais fugirá.
Entendeu? Bem, a seqüência final das cinco perguntas ficou: segunda, primeira, segunda, primeira, segunda. Assim você consegue Yuffie, a primeira personagem secreta. Só mais uma observação: você não pode pegá-la no segundo ou terceiro CDs. Se não tiver pego ela aqui, bye bye...

JUNON TOWN - ÁREA SUPERIOR

-INN - Quinta porta iluminada, primeiro andar 30

-MATERIA SHOP - Primeira Porta Iluminada

Sense	Command Materia	1000
Seal	Magic Materia	3000
Restore	Magic Materia	750
Heal	Magic Materia	1500
Revive	Magic Materia	3000

-WEAPON SHOP - Beco

Hardedge	Arma de Cloud	1500
Grand Glove	Arma de Tifa	1200
Atomic Scissors	Arma de Barret	1400
Striking Staff	Arma de Aeris	1300
Diamond Pin	Arma de Red	1300
Boomerang	Arma de Yuffie	1400

JUNON TOWN - ÁREA SUPERIOR

-ITEM SHOP - Segunda Porta Iluminada

Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Eye drop	Item	50
Echo Screen	Item	100
Hypér	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500

-MATERIA SHOP 2 - Quinta Porta Iluminada, segundo andar

Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Earth	Magic Materia	1500
Poison	Magic Materia	1500

-ACCESSORY SHOP - Quinta Porta Iluminada, terceiro andar

Silver Glasses	Accessory	3000
Headband	Accessory	3000

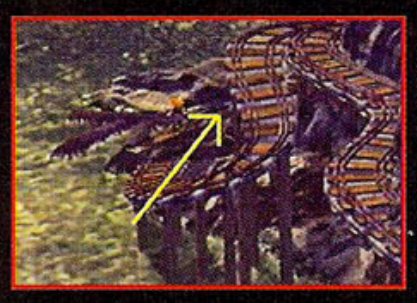
-WEAPON SHOP 5 - Sétima Porta Iluminada

Mythril Saber	Arma de Cloud	1000
Cannon Ball	Arma de Barret	950
Mythril Claw	Arma de Tifa	750
Full Metal Staff	Arma de Aeris	800
Mythril Clip	Arma de Red	800

Death Machine

LV35 2500**HP** 150**MP**
900**EXP** 1200**GIL** 80**AP**
Ataques: W Machine Gun, 100 Needles, Matra Magic

Itens (Junon ainda):
1 Enemy Skill
1 Mind Source
2 1/35 Soldier
1 Luck Source
1 Guard Source
1 Power Source
1 Speed Source



equipamentos.
Com a ponte baixada, continue a seguir os trilhos. Ainda nesta tela, estes se dividirão novamente. Pegue o caminho de baixo. Parece não haver saída, mas, quando chegar na parte onde não há mais saída, entre para a direita. Você achará uma caverna, pertencente a um mineiro (mineirador!) que permite que você pegue o **Power Source**, o **Mind Source** e o **Tent** de seu lar. Gente finíssima, não?
Volte para o caminho superior e continue, até chegar a uma ponte. Aqui, tome muito cuidado com uns inimigos chamados Bomb. A cada acerto seu, eles incham um pouco mais. Após o terceiro acerto, eles explodem sobre um alvo aleatório, retirando muita energia. Como eles dão pouco EXP e um AP razoável, é melhor evitá-los, por enquanto. Siga para a pequena cidade de...



North Corel

Barret é uma "Persona Non Grata" por estas partes... Por que será? O que há no passado deste homem que nada mais tem além de sua filha e seus amigos? É o que vamos descobrir...



Assim que vocês chegam, presenciam uma cena pela qual não esperavam. Barret, o respeitado líder da extinta AVALANCHE, sendo acusado e espancado. Frases como *"Destruindo outras cidades..."* ou *"Te expulsaram por destruir outra?"* afloram por todos os lados.
"Você ouviu eles... Por minha culpa esta cidade foi... Destruida..."
Fugindo em seguida. Pode até parecer um tanto frio demais, mas deixe um pouco de lado este assunto e vá às compras. Lembra-se da Force Stealer? Arma de Cloud que você conseguiria caso atingisse mais de 100 pontos durante a exibição em Junon? Bem, aqui você pode encontrá-la por razoáveis 2200 gil. Caso queira, também há Materias Transform para comprar. Feito isso, é uma boa idéia sair deste local pela esquerda e salvar seu progresso. Você entenderá o porquê disso mais tarde. Siga para o local onde se lê, em uma placa bastante castigada, Gold Saucer.
Diante de uma espécie de teleférico (bondinho, cable-car, ou como prefira chamar), os outros componentes de seu grupo estarão esperando-o. Após certa insistência por parte de todos, Barret começa a narrar os motivos de tanto ódio nos olhos dessas pessoas.



"—Minha cidade natal costumava ser nestas redondezas. Mas ela não existe mais aqui. Ouvi dizer que foi enterrada... Em apenas quatro anos. E é tudo minha culpa. Tudo minha culpa. Minha cidade, Corel, sempre foi uma cidade mineradora de carvão. Era tão 'poeirenta', mas calma e muito pobre... Uma verdadeira cidade pequena aquela. Aquela foi a primeira vez que ouvi a palavra 'Reator Mako' ser mencionada."
"Dyne, meu melhor amigo, era o único contra a idéia da instalação de reatores na cidade. Queríamos o consentimento de todos. Ele dizia que, caso isso acontecesse, todo o carvão que protegemos e conseguimos durante gerações e gerações seria jogado fora. Não podíamos esquecer as tradições e o próprio passado. Insisti dizendo que ninguém mais usava carvão hoje em dia. Que era um sinal do tempo. Scarlet, da Shinra, garantiu que a empresa nos sustentaria até que o reator estivesse concluído. Disse então que não queria ver mais minha esposa, Myrna, sofrer mais. Após relutar um pouco, Dyne aceitou, mas avisou que não abandonaria as minas de carvão."



"—Foi assim que o reator de Corel foi construido... E concluído. Todos acreditamos que aquilo traria-nos uma vida mais fácil. Então, aquilo aconteceu enquanto eu e Dyne estivemos fora por alguns dias. Corel foi queimada pelas tropas da Shinra. Todas as pessoas da cidade... Todos os meus parentes... Todos... Tudo..."
"—Tropas da Shinra? Por quê!? —" diz Cloud indignado.
"—Houve uma explosão no reator. E a Shinra culpou as pessoas pelo acidente. Disseram que isso fora feito por uma facção rebelde."
Nesse ato brutal, Barret perdeu tudo, inclusive sua esposa Myrna. Sobrando somente Marlene. Barret se culpa por ter concordado com a construção do Reator. Caso não tivesse feito isso, talvez a cidade ainda estivesse de pé. Pobre, mas viva. Interrompendo a conversa, o cara na cabine diz para que embarquem logo se quiserem ir para Gold Saucer. Não perca a oportunidade! Suba no teleférico e curta o visual da viagem.



Gold Saucer

O famoso parque no deserto, pertencente a Dio, recebe os guerreiros de braços abertos. Mas será que Seph teria passado por aqui? Só uma coisa é certa: Barret não está se divertindo...



Ao chegar no parque você terá de desembolsar generosos 3000 gil para comprar uma entrada. Se preferir (pouco aconselhável a esta altura do game), compre o bilhete vitalício, o Golden Ticket, por 30000 gil. Passada a portaria, os personagens encontrarão uma sala com vários "buracos" por onde pode-se chegar às várias zonas da Gold Saucer. Barret se separa do grupo, indo por si só. Escolha um personagem para acompanhar Cloud e divirta-se!
Apenas uma explicação: aqui na GS usa-se uma moeda diferente do gil. O GP (gold pieces, antigo modelo monetário de FF) pode ser conseguido em certas máquinas, como o Arm Wrestling ou o Basket Game, para depois serem gastos em locais como o Ghost Hotel ou a Arena. E percebeu que você deve pagar 5 GP para poder salvar seu progresso aqui? Por isso era melhor ter salvado antes de entrar.
E mais uma explicação: todos os prêmios não-usáveis (Massamune Blade, Autograph, Gambler) que você ganhar aqui podem ser guardados em sua casa de praia. Um exemplo: os 1 / 35 Soldiers podem estar expostos na casa caso você tenha um mínimo de 12 deles. Os Super Sweepers, versão de brinquedo dos Custom Sweepers da Shinra, também podem estar no panteão de brinquedinhos. Confira nas bordas seguintes as relações dos joguinhos possíveis de se encontrar neste mundo de diversões.

Agora, caso você esteja cansado de jogos e quer seguir direto o Storyline, então vá para a Wonder Square. Cloud e sua acompanhante (você não trouxe Red XII, trouxe?) serão abordados por uma espécie de gato sobre um moogle gordo e branco (esse sim parece um marshmellow!). Ele se apresenta como uma daquelas máquinas que lêem a sorte e o futuro das pessoas. Diz também que pode encontrar pessoas, objetos ou qualquer coisa perdida. Seu nome é Cait, Cait Sith. Apenas para brincar, Cloud e sua acompanhante (supondo que você não tenha trazido um GATO / LEÃO / TIGRE para passear pela Gold Saucer...) perguntam sobre o paradeiro do homem chamado Sephiroth. Após uma "chacoalhada", um pequeno papel surge na mão de Cait. Contudo, lá se lê algo como *"... E algo realmente grande acontecerá depois do verão..."*(!?!). Parece que Cait não é tão bom assim como ele havia dito. O gato pede então mais uma chance. Então um outro papel aparece. *"Cuidado com o esquecimento. Sua cor da sorte é azul".* Cloud está a ponto de partir quando Cait entrega um terceiro papelzinho. Ao lê-lo, Cloud se assusta.
"O que você procura será seu. Mas você perderá uma pessoa querida...".



O próprio gato se surpreende. Em seus folhetos sempre existem previsões boas e não algo assim. Cait, então, decide unir-se ao grupo para ver até onde suas previsões estão certas. Fazer o quê então... Siga agora para a Battle Square.
O que os três presenciam não é nada bom. Soldados mortos. Vários deles. Todos da Shinra. Corpos espalhados por todos os lados. Sephiroth? É o que Cloud suspeita, para logo descobrir que estava errado.
"—Eles estão todos baleados... Sephiroth jamais usaria uma arma de fogo..."
É então que uma das balconistas mostra sinais de vida.
"—Ugh... Ugh... Um homem com uma arma... em seu braço..."
Barret? Provável. Ele teria motivos para isso. Mas será que sua raiva pela Shinra levou-o a um ponto semelhante ao de Seph? Será que Barret se tornara um assassino sem remorso? As perguntas permanecem sem respostas, pois Dio, o dono do local, aparece. Cait corre para dentro da Arena, sendo seguido pelos demais. Péssima idéia. Encurralados, foram presos, julgados e condenados a serem jogados na...



Corel Prison

Localizado na base da GS, aqui um dia fora a cidade conhecida por Corel. Cidade natal de Barret. Hoje, um presídio onde ninguém escapa, devido a areia que a cerca. Cait menciona algo sobre uma pessoa que fugira, um caso especial, mas não como isso ocorrera...



Barret é encontrado, mas grita para que Cloud e os outros se mantenham afastados. Siga-o, mas tome cuidado, pois aqui existem vários inimigos.
Aqui você encontrará uns inimigos com patas de aranhas nas costas, os Death Claws. Mate todos os demais, deixando somente um exemplar dele na batalha. Então espere que ele solte a técnica conhecida como **Laser**, que pode ser assimilada pela Enemy Skill. Não deixe de pegá-la, pois outra dessa só no terceiro CD.
Existem também inimigos que roubam você. Caso você consiga matá-los antes que fujam, o item / quantia será recuperado/a. Confira também os itens a serem comprados na página seguinte

Death Claw
LV 19 | 400 **HP** | 120 **MP**
96 **EXP** | 168 **GIL** | 10 **AP**
Ataques: Claw, Death Claw, Laser

Siga para a casa do lado oposto aos caminhões. Ela lhe parecerá familiar. De repente Barret aparece, dizendo que eles não deviam estar ali. Levantando seu braço direito, ele aponta na direção dos aventureiros e... Atira! Mas diferente do que Cait imaginava, as balas acertam em cheio ao ladrão que os seguia desde a entrada.

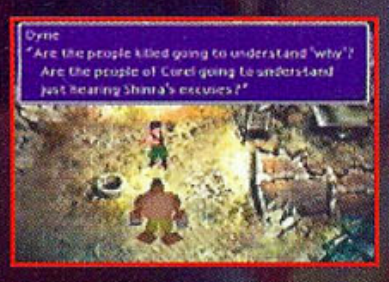


"— Eu não queria ver nenhum de vocês envolvidos nisso —" diz Barret.
"— Hei, esta fala é de Cloud! '... É muito perigoso, eu não posso deixá-la se envolver... Bla bla bla...'"
Após o "construtivo" comentário de Aeris, Red pergunta:
"— Ouvi dizer que os assassinatos na Battle Square foram feitos por um homem com um braço de arma... Era você?"
Barret Nega.
"— Existe um outro... Um outro homem com uma arma no lugar de sua mão. Isso foi há quatro anos atrás... Eu lembro. Eu estava a caminho de casa, voltando de uma visita a um reator Mako que estava sendo construido. Então o líder da vila veio a nós, eu e Dyne, correndo, gritando que a vila estava sendo atacada por soldados da Shinra. Corri para a colina para ver o que acontecia. Foi então que vi tudo.... Tudo em chamas. Não conseguia entender o que havia acontecido. Ajoelhei, negando-me a acreditar. Dyne disse que ainda não estava tudo acabado, que havia sobreviventes. O velho líder então gritou para que nós protegêssemos a vila, tendo o corpo perfurado pelas balas logo em seguida. Os soldados apareceram, e nós corremos. Mas Scarlet chegou. Com uma metralhadora, fez com que Dyne quase caísse do penhasco, não fosse eu tê-lo segurado... Mas de nada adiantara. Segurei seu braço esquerdo com minha mão direita. Ele gritava que precisávamos voltar. Que Eleanor, sua esposa, e Marlene nos esperavam. Mas Scarlet não parou de atirar. E as balas, cada vez mais próximas. Foi então que elas destruíram nossos braços... E Dyne caiu para o abismo... A partir daí não pude mais usar minha mão direita. Eu fiquei deprimido por um tempo. Mas então joguei fora meu braço artificial e coloquei esta arma no lugar. Consegui este novo braço para ter minha vingança sobre a Shinra, que levou tudo embora... Mas ouvi o doutor dizer que existia um outro homem que passou pela mesma operação que eu. Mas no braço esquerdo."





Tifa até pensa na possibilidade de Dyne se unir ao grupo, pois seu ódio pela Shinra é o mesmo que o de Barret. Este último, contudo, não se importa com isso. A única coisa que o deixará em paz consigo mesmo é se desculpar com o melhor amigo. Cloud não permite que o ex-líder da AVALANCHE vá sozinho. Dessa forma, Cloud, Barret e mais um vão ao encontro de Dyne.
Volte ao local onde o grupo entra na Corel Prison. Onde antes havia um guarda, agora há um homem morto. Passe por ele e você sairá em um local onde à frente há um imenso deserto, à direita uma cerca. Haja o que houver, não vá para o deserto. Há inimigos muito difíceis ali, além de não existir uma saída de lá. Você simplesmente ficará perdido, pois o caminho de entrada não é o mesmo de saída. Portanto, atravesse a cerca e siga para leste, chegando a um ferro velho. Atravesse-o, seguindo à nordeste. Mas, antes de sair desta tela, equipe Barret com as melhores armaduras que tiver e a melhor arma. Tenha uma Materia Poison combinada à Elemental em sua arma e uma Restore com Regen. Uma Choco/Mog também pode ser equipada, mas apenas caso sobre espaço para isso. Só então prossiga. Aqui Barret o encontrará. Sob a luz das carcaças de motores de carros movidos a energia Mako e diante de cruzes de madeira na borda de um abismo, Dyne permanece.



"— Uma voz que não ouço há anos... Uma voz que eu nunca esqueceria..." —e, mancando, o homem avança, tornando-se mais reconhecível. Assim que Barret tenta se aproximar, ele atira— *O que é isso?... Eu ouvi a voz dela. Eu ouvi a voz dela, de Eleanor, implorando para que eu não odiasse a sua coragem podre. É por isso que não lhe cacei... (...) Por que fiz isso? Por quê? Por acaso as pessoas mortas entendem o 'porquê'? As pessoas de Corel vão entender apenas ouvindo as desculpas da Shinra? Não IMPORTA qual é o motivo! (...) Você continua querendo saber o 'porquê'... Tudo bem, eu vou lhe dizer. Porque eu quero destruir tudo. As pessoas desta cidade. Esta cidade. E o resto do mundo! Eu não tenho mais nada neste mundo... Corel, Eleanor... Marlene..."*
"— Dyne, Marlene... Marlene continua viva!" —diz Barret, tentando se aproximar. *— Eu voltei para a cidade. Tinha certeza que ela tinha partido. Por isso eu queria estar ao lado dela até o fim. Foi quando a encontrei... Encontrei Marlene. Ela está em Midgar. Vamos vê-la juntos, OK?"*
"— Então... Ela continua viva... Acho que isso significa que eu e você teremos de lutar. Eleanor está sozinha. Preciso levar Marlene a ela."
"— Dyne, você é insano!"
"— Marlene quer ver sua mãe, não?" —e, terminando de dizer isso, Dyne começa a atirar em Barret."
Cloud tenta interromper, mas Barret ruge, dizendo que este é um problema só dele. Então, prepare-se...

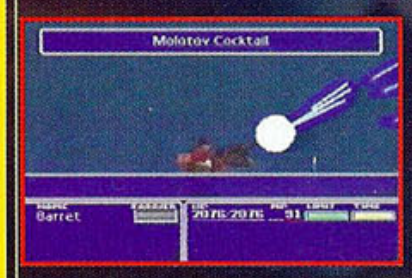


Dyne

LV 23 | 1200 **HP** | 20 **MP**
600 **EXP** | 750 **GIL** | 55 **AP**
Ataques: Needle Gun, S-Mine, Molotov Cocktaill
Vulnerabilidade: Sleep, Poison, Paralyze, Slow, Dark, Stop
Invulnerabilidade: Gravity

O mais importante aqui é cuidar do HP. O Needle Gun é seu ataque normal, que tira entre 100 e 150. O S-Mine é um ataque de fogo que tem a vantagem de poder ser disparado logo depois de um Needle Gun, sem necessidade de recarga. Dessa forma, você perderá, somando ambos os ataques, 300 a 350 de HP. Já o Molotov Cocktail é um golpe poderoso que causa de 150 a 200 de dano, mas só é solto quando Dyne estiver próximo da morte. Assim sendo, ataque normalmente com sua arma, o que envenenará Dyne (Materia Elemental+Poison na arma). Como todos os ataques são feitos diretamente a Barret, sua barra de LIMIT subirá muito rápido, permitindo a você acabar com ele rapidamente com um Ungarmax (Nível 3-2). Apenas tome o cuidado de não deixar seu HP cair abaixo de 400. Se quiser, arrisque uma Choco/Mog para tentar paralisa-lo, mas as chances são pequenas (mas claro, caso tenha sucesso, a tarefa será muito, mas muuuiiito mais fácil). Após vencê-lo, receba um Silver Armlet, bracelete.

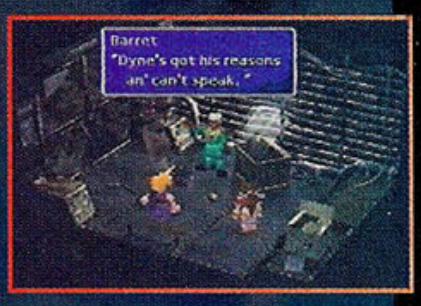






À beira da morte, Dyne decide partir definitivamente. Barret insiste para que pare com isso e que volte para sua filha.

"Mesmo que eu voltasse, ela nem mesmo me reconheceria..."
Barret baixa a cabeça. Dyne então entrega uma lembrança de sua esposa, um colar de Eleanor, pedindo para que Barret entregue à sua filha. Antes, porém, ele faz um último pedido à Barret:
"Barret... Não... Faça... Não faça nunca Marlene... Chorar..."
Logo depois, Dyne salta da vida para a eternidade...



De posse do colar de Dyne, os guerreiros vão ao encontro de Mr Coates, o homem que controla a entrada e saída de prisioneiros. Sendo o segundo em comando, ele goza de algumas vantagens, como os dois gorilas que protegem seu caminhão. Mas toda aquela pose se vai quando Barret mostra o colar. Vendo que seu chefe fora morto, Coates até

SHINRA BOAT

-Marinheiro

Super Drink	Recupera HP/MP	250
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300

Itens (Shinra Boat):
1 Ether
1 Support Materia All
1 Wind Slash
1 Summom Materia Ifrit

COSTA DEL SOL

-INN 200

-Corretor imobiliário da Shinra

Casa de praia	Imóvel (?!?)	300000

-ITEM SHOP

Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Soft	Item	150
Antidote	Item	80
Eye drop	Item	50
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500

-MATERIA SHOP

Heal	Magic Materia	1500
Revive	Magic Materia	3000
Restore	Magic Materia	750
Seal	Magic Materia	3000
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600

-Homem no Bar

Platinum Bangle	Bracelete	1800
Carbon Bangle	Bracelete	800
Four Slots	Bracelete	1300
Molotov	Item	400

Itens (Costa del Sol):
1 Motor Drive
1 Fire Ring
1 Power Source

Itens (North Corel):
1 Wizard Staff
1 Star Pendant
1 W Machine Gun
1 Turbo Ether
1 Magic Materia Transform
10 Phoenix Down
1 Power Source
1 Mind Source
1 Tent

Search Crown

LV16 150**HP** 30**MP**
0**EXP** 111**GIL** 8**AP**
Ataques: Seed Shoting, Four Laser

Bomb

LV18 600**HP** 30**MP**
150**EXP** 192**GIL** 20**AP**
Ataques: Ram, Bomb Blast, Fireball



NORTH COREL

-INN		50
-TOOL SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Tent	Item	500
-GENERAL (MATERIA) STORE		
Transform	Magic Materia	5000
Maiden's Kiss	Item	150
Cornucopia	Item	150
Soft	Item	150
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
- WEAPON STORE		
Carbon Bangle	Bracelete	800
Force Stealer	Arma de Cloud	2200
Molotov	Item	400

GOLD SAUCER

-Bilhete de Entrada		3000
-Golden Ticket		30000
- ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Antidote	Item	80
Maiden's Kiss	Item	150
Cornucopia	Item	150
Soft	Item	150
Echo Screen	Item	100
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
-Para Usar o SAVE POINT		5 GP
-GHOST SQUARE		
Ghost Hotel (Inn)		5 GP
-ROUND SQUARE		
Ferris Wheel		3GP
-SPEED SQUARE		
"Shooting Coaster"		10 GP
-BATTLE SQUARE		
Arena Battle		10 GP
-WONDER SQUARE (Disco 1)		
Potion	Item	1 GP
Ether	Item	20 GP
X-Potion	Item	80 GP
Turbo Ether	Item	100 GP
Golden Ticket	Key Item	300 GP
Carob Nut	Item	500 GP
WONDER SQUARE (Disco 2 ou +)		
Potion	Item	1 GP
Ether	Item	20 GP
X-Potion	Item	80 GP
Turbo Ether	Item	100 GP
Golden Ticket	Key Item	300 GP
Carob Nut	Item	500 GP
Gil Plus	Independent Materia	1000 GP
EXP Plus	Independent Materia	2000 GP

-JOGOS DA WONDER SQUARE	
3D Battler	200
Arm Wrestling	100
Basket Game	200
Fortune Teller	50
G Bike	200
Mog House	100
Snowboard (disco 2)	100
Submarine (disco 2)	200
Wonder Catcher	100

Battle Square

Os jogos da Battle Square assimilam-se a um coliseu (como o de FF6), onde as lutas são de um único guerreiro contra vários oponentes. O vencedor é aquele que sai vivo da arena. Parece simples, mas há ainda um detalhe: a cada grupo de inimigos mortos uma roleta aparecerá. Cada um dos slots mostra uma modificação de Status (cumulativa) que seu personagem sofrerá. Por exemplo: se o lutador tira um "Mini", na próxima luta ele estará com este Status. Se ainda assim vencer e, na próxima, tirar um

fica disposto a negociar. Caso Cloud vença uma corrida de chocobos, o grupo estará livre para deixar Corel. Perfeito. Agora falta apenas um empresário para conseguir um chocobo. Mas não se preocupe. Ester, uma moça muito legal (conhecemos ela de algum lugar...), entra e se oferece de empresária do grupo. Juntos, Cloud e Ester sobem para o local da concentração dos jóqueis. Aqui, não se esqueça de pegar a Materia **Ramuh**, pois você não retornará a este local mais tarde... Quando o sinal soar, é hora de correr...



OS COMANDOS DO CHOCOBO

Select	Muda de Manual para Automatic, ou vice-versa
○	Se pressionado, aumenta velocidade
□	Se pressionado, diminue a velocidade
▲	Turbo
L1+R1	Recarregar a barra
Start	Desistir da corrida



A primeira coisa a se fazer é mudar, antes mesmo da largada ser dada, o comando de **Automatic** para **Manual** (com Select). Como o Chocobo já é bem treinado, ele responderá bem às instruções de Cloud. Agora, mantenha pressionados R1+L1. Dessa forma sua barra de fadiga não diminuirá com tanta facilidade. Agora segure também ○, aumentando a velocidade do chocobo. Isso fará com que ele corra mais mas não fique cansado. Procure evitar que seus oponentes o passem colocando o seu próprio chocobo em sua frente (em outras palavras, feche-os). Continue com os três botões pressionados até a parte onde você terá de descer umas escadas de madeira com um teto esbranquiçado e multi-colorido. Mas não solte ainda os botões. Aqui, se sua barra estiver com, no mínimo, cerca de 4/5 de sua quantidade, então solte ○ e aperte ▲, acionando o Turbo. Mantenha ainda L1 e R1. Assim o chocobo disparará na frente dos outros, vencendo a corrida. Caso não vença, corra novamente, repetindo os passos acima. Quando vencer, Dio pedirá desculpas pelo engano e oferecerá um Buggy a vocês, além da informação de que Seph foi visto seguindo para Gongaga, ao sul do continente.



Com o Buggy você poderá cruzar rios rasos (locais onde o azul é mais claro) e a areia, podendo inclusive retornar ao pé da GS. Contudo, você não encontrará a Corel, mas sim um imenso deserto que não tem saída. Caso fique perdido, fique zanzando até encontrar uma carruagem de chocobos, que encarecidamente se oferecerá para tirá-lo dali. Siga para o sul, como indicado por Dio, para chegar a um local onde parece ter acontecido uma explosão. Bem vindo à...



Gongaga

Mais uma cidade, entre tantas, enganada pelas promessas de uma vida melhor da Shinra. Pobre, sequer o reator Mako existe. Este explodira, levando consigo milhares de vidas...

Nas florestas próximas à Gongaga você poderá enfrentar uns sapos chamados Touch Me. Tenha a Enemy Skill equipada quando for enfrentá-los. Com MUITA freqüência eles soltam a técnica Frog Song, que pode ser assimilada pela Materia. Existem também os chamados Beach Plugs, tentáculos com cascos que vivem nas praias próximas à Gongaga. Equipe-se com a Manipulate e a Enemy Skill. Controle Beach Plug e use a técnica Big Guard em seus personagens, assimilando assim a técnica...

Antes de entrar, equipe a Poison, uma Elemental+Fire (no bracelete) e algumas Materias que possam causar dano, como Enemy Skill ou Lightning. Se tiver Aeris em seu grupo, mude seu LIMIT para o nível 1 e carregue sua barra. Assim que vocês entrarem, encontrarão os Turks Reno e Rude em um momento de raro descanso. Conversam sobre o velho assunto de "quem-gosta-de-quem". Elena aparece por trás do grupo.



"— É tão estúpido! Eles vivem dizendo de quem eles gostam ou não gostam. Mas Tseng é diferente."

Só então ela se dá conta de que aqueles eram os procurados pela Shinra. Enquanto Elena vai avisar Tseng disso, você terá que se ver com...

Reno

LV 22 2000 **HP** 80 **MP**
660 **EXP** 1500 **GIL** 60 **AP**
Ataques: Slap, Turk Light, Electrorod
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity

Rude

LV 23 2000 **HP** 135 **MP**
720 **EXP** 2000 **GIL** 70 **AP**
Ataques: Punch, Fire 1, Cure 1
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity

Reno e Rude não são tão difíceis. Reno ataca com os mesmos ataques que em Midgar, excetuando o Pyramid. Slap é MUITO fraco (50 a 100 de dano), Turk Light causa entre 200 a 300 de dano e Electrorod causa dano razoável. Já Rude é um pouco mais difícil. Ele costuma soltar várias vezes Fire 1 (dano 150 a 200), o que pode ser anulado com a Elemental+Fire. O Punch é fraco, ainda mais se comparado ao Turk Light, mas ainda é capaz de "capotar no soco um dos personagens". Ele pode também curar Reno com Cure. Por isso, cuide primeiro de Rude. Mas vamos ao "how do you do": com Aeris, solte o Seal Evil (nível 1-2), causando o Status Stop (sem a Materia Time, esta é a única forma de conseguir-se isso). Você terá entre quatro e oito turnos livres, dependendo de seu nível, para agir tranqüilamente. Solte logo de cara uma Bio 1 ou 2, deixando-os envenenados. Então, concentre todos os seus ataques em Rude, com Fire, Flame Thrower ou outras. Se preferir, ataque logo ambos de uma vez, usando Beta, Matra Magic, etc. Caso opte por matar o careca primeiro, então apenas após sua fuga ataque Reno. Depois de vencê-los, consiga um **X-Potion** e um **Fairy Tale**







Rude e Reno fugirão, dizendo que um dia lutarão novamente. E acredite, eles vão fazer isso. Mas... Como eles sabiam que Cloud e os demais iriam para Gongaga? A única explicação é a presença de um espião no grupo... Bem, enquanto isso não acontece, entre pela passagem da direita. Você sairá em um local onde se vêem os restos de um Reator Mako. Siga em sua direção, chegando a um local repleto de entulho e metais retorcidos. Caminhe por entre tudo isso até chegar ao centro da explosão. De repente os aventureiros ouvem o som de um helicóptero se aproximando. Escondendo-se atrás dos escombros, os heróis presenciam a vinda de Scarlet, a líder da Divisão de Desenvolvimento de Armas, acompanhada por Tseng. Scarlet então explica que está atrás de grandes cristais de Materia, que possuem dezenas, centenas e até milhares de vezes o poder de uma Materia comum. Com uma dessa seria possível construir a arma definitiva para a Shinra.



Logo em seguida, ambos partem. Cloud começa a entender os planos da Shinra... Verifique o local onde Scarlet procurara pela Materia grande. Lá você encontrará uma Summom Materia, a **Titan**. Trate de agarrá-la, pois mesmo sendo considerada um lixo pela Shinra, para o grupo pode ser um bom negócio tê-la equipada. Retorne ao lugar onde entrara e pegue o caminho da esquerda. Antes de subir para Gongaga através da primeira bifurcação, siga um pouco mais à frente e agarre a Command Materia **Deathblow**. Só então suba.

Os Shops aqui são bastante precários. O Weapon Shop, localizado logo acima do Accessory Shop, não oferece armamentos realmente bons podendo até ser evitado. O Item Shop poderia até não existir que não faria diferença alguma. Apenas o já citado Accessory Shop pode ser de alguma utilidade. Compre as Materias Time e Mystify. A primeira é excelente para ser combinada a uma Added Effect (assim que você a conseguir). Entrando na casa mais ao sul da cidade, um casal de velhos reconhece nos olhos de Cloud o brilho dos membros da SOLDIER. Perguntam então se ele conhecia o soldado conhecido por Zack, o filho deles, que deixara Gongaga a quase dez anos para ingressar na SOLDIER, não dando mais notícias desde então. Por algum motivo Aeris, ao ouvir este nome, age estranhamente. O velho lembra-se de ter recebido uma carta a seis ou sete anos, contando que ele conseguira uma namorada. Em seguida ela sai, sem dar respostas. Será que esta namorada era Aeris? A resposta é encontrada ali fora.





"— Eu não sabia que Zack era dessa cidade. Eu não te contei? Ele foi meu primeiro amor. Zack... 1º Classe da SOLDIER. A mesma de Cloud. Está tudo bem. É tudo passado agora. Apenas fiquei preocupada com o fato dele estar desaparecido. Acho que foi a cinco anos atrás. Ele saiu para uma missão e nunca mais retornou. Ele amava mulheres, um verdadeiro mulherengo. Ele provavelmente encontrou alguém."



Cloud estranha pois não existiram muitos soldados de 1º Classe na SOLDIER. Mas, deixando isso de lado, saia da cidade com seu Buggy e rume para oeste. Caso ainda não tenha pego Yuffie, nestas florestas ela costuma aparecer bastante. Atravesse o rio ao norte e chegue a uma região onde o solo parece rochoso, avermelhado. Até o céu muda para um cenário de pôr do Sol. Subindo a "rampa" natural ao leste. Caso você não pare, o Buggy quebrará e você será obrigado a dar uma passadinha em...

Cosmo Canyon

Uma cidade construida à beira de um canyon, que mantém viva a sabedoria e as tradições sobre o Planeta, sempre protegidos pela raça de leões/tigres inteligentes à qual Red pertence. Aqui, o velho Bugenhagen (lê-se Bâguem-Raguem) realiza seus estudos sobre os acontecimentos atuais, através de seu planetário, podendo ensinar a Cloud o verdadeiro sentido de sua batalha...





Este lugar foi também o berço da AVALANCHE. Aqui Barret entendeu o perigo que a Shinra representava para o planeta e para todos que nele viviam. O líder prometera que no dia que a AVALANCHE vencesse a Shinra, traria Jessie, Biggs e Wedge para conhecer Bugenhagen. Mas isso jamais acontecerá...

Assim que entrar, Red se separará do grupo, indo visitar seu "vovô". Apenas para completar, todos aqui o chamam pelo verdadeiro nome, Nanaki. Primeiro de tudo, não o siga. Vá para o centro da cidade, onde uma fogueira queima, encontrando um homem vestido de operário (ou peão-de-obras, servente de pedreiro...). Diga que não está aqui para estudos e ele se oferecerá para concertar seu veículo. Como parece que isso vai demorar, dê uma passadinha no bar para descansar e recuperar as energias ou suba as escadas para encontrar um Item Shop. Esta, aliás, é a primeira a vender Ethers no game. Agora siga Nanaki escadas / cavernas acima. Durante o percurso você descobrirá um lado de Red que não conhecia. Um lado repleto de ódio e rancor. Tudo voltado contra sei pai.



"—Minha mãe lutou e morreu aqui, mas meu pai covardemente deixou-a... Eu sou o último de minha raça. Meu pai foi um desperdiçado. E a missão incumbida a mim por meus ancestrais é de proteger esta terra."

Não se esqueça de dar um passadinha na Tiger Lily Arms Shop e no Materia Shop do proprietário sonolento. Na primeira você consegue boas armas, enquanto na segunda pode-se adquirir as ótimas MP Plus e HP Plus. Não deixe de comprá-las. Se Barret estiver em seu grupo, fale com ele. Você passará a conhecer um pouco mais sobre a AVALANCHE e sua história. Continue subindo até encontrar um planetário. Entrando lá, você conhecerá o vovô de Red, Bugen.

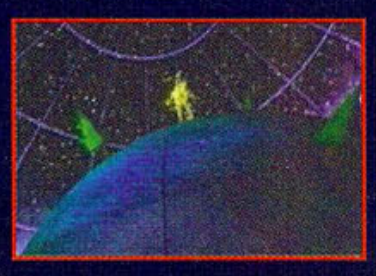
Segundo Red, Bugen sabe tudo. Mas, como Cloud passa a saber, Red é como uma criança que vê em seu avô um herói, justamente por SER uma criança! Como Bugen explica, apesar dos 48 anos de idade, os da raça dele têm uma longevidade imensa. Dessa forma, 48 anos equivalem a uns 14 ou 15 anos dos humanos. Mas, deixando isso também de lado, ele, Bugen, dirá que pode ouvir a voz do Planeta. Diz também que o Planeta chora no momento, como se gritasse em desespero que está morrendo. Red conta que Cloud e os demais estão em uma missão para salvar o Planeta das ações predatórias da Shinra. Bugen então, resolve explicar melhor o conceito de Mako e Planeta, através do modelo existente em seu planetário. Contudo, ele diz para que escolha mais um(a) para presenciar isso. Procure por seus amigos em vários pontos da cidade, escolhendo um deles para acompanhá-lo até o observatório. Chegando lá, B. já estará lá, no laboratório...



A plataforma subirá, elevando a todos a um local onde repousa um modelo do universo. Quando acionado, tudo entra em movimento, exatamente como ocorre no universo naquele momento. Sim, o modelo é quase como uma janela para a imensidão localizada lá fora. Os personagens têm a oportunidade de ver uma estrela cadente, um planeta vagando e até um buraco negro sugando a tudo que pode. Bugen então vai direto ao assunto.



"— Todos os humanos morrem. O que acontece quando eles morrem? O corpo se decompõe e retorna ao Planeta. Isso todos sabem. Mas e quanto à suas consciências, seus corações e suas almas? O espírito também retorna ao Planeta. Não só aqueles que pertencem aos humanos, mas de tudo neste Planeta. De fato, todas as criaturas vivas no universo são o mesmo. Aqueles espíritos que retornam ao Planeta mesclam-se uns aos outros e passam a rondar o Planeta. Eles vagam, convergem e se dividem, formando uma onda, chamada de 'Lifestream' (Fluxo de Vida). Lifestream... Em outras palavras, uma trilha de energia das almas rondando o planeta. 'Energia Espiritual' é uma palavra que vocês nunca devem esquecer. Novas vidas... Crianças são abençoadas com energia espiritual e trazidas a esse mundo. Então, o momento chega e mais uma vez retorna ao Planeta. Claro exceções, mas este é o rumo mundo. (...) Energia espiritual torna todas as coisas possíveis, árvores, pássaros e humanos. Não apenas coisas vivas, mas é a energia espiritual que faz os planetas serem Planetas. O que acontece se essa energia espiritual desaparecer?" — e, dizendo isso, todo o Lifestream do Planeta é removido, sobrando somente uma esfera morta, sem vida alguma, que se desfaz em seguida..."



A dita "energia espiritual" é a matéria prima da energia Mako. Os reatores sugam à força o Lifestream, transformando-a em energia Mako, impedindo que ela cumpra seu verdadeiro pro-

"Speed", além de minimizado, seu personagem estará lento. Aqui vai uma lista de Slots modificadores de Status:

Nome (Símbolo)	Efeito
-Poison (Poison)	Deixa envenenado.
-Frog (Sapo)	Causa o Status "Toad".
-Mini (Mini-Cloud)	Causa o Status "Minimum".
-Summon Materia Broken (Orbe Vermelha)	Desabilita o uso de Summon Materias.
-Command Materia Broken. (Orbe Amarela)	Desabilita o uso de Command Materias.
-Magic Materia Broken (Orbe Verde)	Desabilita o uso de Magic Materias.
-Independent Materia Broken (Orbe Roxa)	Desabilita o uso de Independent Materias.
-Support Materia Broken (Orbe Azul)	Desabilita o uso de Support Materias.
-All Materia Broken (Todas as Cinco Orbes)	Desabilita o uso de qualquer Materia.
-Accessory Broken (Anel)	Desabilita os efeitos dos acessórios.
-Item Command Sealed (Saco)	Desabilita o uso de itens.
-Luck 7 (Lucky 7)	Nenhuma modificação.
-Speed (Bota)	A velocidade cai pela metade.
-HP & MP (HP MP)	HP e MP máximo caem pela metade.
-MP (MP)	MP máximo cai pela metade.
-HP (HP)	HP máximo cai pela metade.
-MP Zero (Zero MP)	O MP máximo é reduzido a 0.
-Sword Broken (Espada)	O dano causado passa a ser baseado no ATTACK básico do personagem.
-Armor Broken (Bracelete)	O dano recebido passa a ser baseado na DEFENSE básica do personagem.
-Time x30 Damage (Cronômetro)	O personagem receberá 30x a quantidade de sua Time Bar em dano.
-10 Levels Down (Lv largo)	Seu nível cai 10 pontos, bem como seus Status, etc.
-5 Levels Down (LV estreito)	Seu nível cai 5 pontos, bem como seus Status, etc.
-Cure (Cure)	Recebe 9999 HP.

Ao vencer na Battle Square (seja desistindo em uma das lutas, seja fugindo com um item ou mágica desta natureza, seja vencendo a todas as batalhas) você ganhará Battle Points, ou simplesmente BPs, que voltam a zero toda vez que sair desta área. Você pode trocá-los, nas máquinas próximas à entrada, por itens especiais. Consulte a lista abaixo para saber quais são. Mas lembre-se que todos os itens na Battle Square só podem ser comprados pagando-se BPs.

***Disco 1**

Nome	Tipo	Custo em BP
Phoenix Down	Item	100
Remedy	Item	200
Mimett Greens	Item	400
Enemy Lure	Independent Materia	800
Choco Feather	Acessório	1600
S-mine	Item	3200
Pre-emptive	Independent Materia	6400
Speed Plus	Independent Materia	12800
Champion Belt	Acessório	25600
OmniSlash	Ultimate LIMIT Break de Cloud	51200

***Discos 2 ou 3**

Nome	Efeito	Custo em BP
Remedy	Item	100
Enemy Lure	Independent Materia	250



pósito. Bugenhagen então pede para que Cloud converse com os anciões (Elders) da cidade, todos espalhados por seus cantos. Assim você descobrirá mais sobre a Terra Prometida e os Ancients. Siga novamente para a fogueira no centro da cidade. Lá, todos estarão à volta da fogueira. Fale com Red por último. Ele dirá que jamais poderia perdoar seu pai pela vergonha da covardia mostrada durante o ataque da GI Tribe. Seu pai literalmente deixou sua mãe e as pessoas da vila para morrer... Bugenhagen então chama Red para mostrar uma coisa que devia ser mantido em segredo. Cloud e mais um membro poderiam acompanhá-los.



GI Cave

O velho Bugen leva Red e os demais a um local que permanecera por muito tempo selado. Selado devido à maldade lá existente. Aos espíritos daqueles que não retornaram ao Planeta, que romperam o fluxo. Aqueles que matavam os moradores de Cosmo Canyon. Ao lugar para onde Seto, um valoroso guerreiro, morrera protegendo sua tribo.

Só um toque: aqui existem vários inimigos que soltam a técnica Death Sentence. Com a Enemy Skill você pode assimilá-la. Agora, se o negócio for proteger-se disso, use acessórios como Safety Bit. Caso atinja personagens sem esse acessório, fuja (ou mate os oponentes, o que é mais provável) antes que o contador zere.

Primeiro desça pelas cordas, escadas e tudo mais, chegando ao fundo do local. Aqui existem umas grutas pequenas onde, ao entrar, normalmente existem batalhas. Se quiser entre para ganhar um pouco mais de EXP, mas, cá entre nós, realmente não fará diferença alguma. Siga em frente até encontrar uma plataforma com uma saída (uma porta iluminada), mas inatingível. Próximo dali, na diagonal inferior esquerda, existe uma gruta onde você deve entrar para acionar um interruptor que revelará uma outra passagem, esta mais à direita.



"— Todos aqui são fantasmas da Tribo GI mortos em uma certa batalha. Os espíritos cheios de ódio dos GI não desapareceram e não podem retornar ao Lifestream — explica Bugen."

Com isto os guerreiros chegarão a uma tela onde a parte mais baixa é coberta por um lago de sangue. Tome cuidado com a "meleca" negra que recobre os chãos. Não passe correndo sobre elas ou você perderá o controle e se esborrachará na primeira parede que se colocar em sua frente. O problema é que na maioria das vezes essas paredes possuem espinhos... Bem, de qualquer forma passe calmamente andando que não haverá problemas. Primeiramente siga para a esquerda e entre na última passagem para o sul. Você retornará à primeira tela, podendo agarrar a Materia **Added Effect**. Na segunda parte do mapa ainda existe um **Black Mega-Phone** no baú na parte mais ao Sul (atingível somente através da escada encontrada mais a frente). Se tiver muitos Ethers, pode evitar o baú na parte mais ao norte da tela. Feito isso, siga direto para o norte, chegando a mais uma passagem.



"— Como você pode ver, esta caverna leva à parte de trás de Cosmo Canyon. Era claro que os GI eram mais numerosos que nós. Se atacassem por aqui nós não teríamos chance alguma."

Agora você estará diante de cinco túneis, sendo o primeiro o da esquerda e o quinto o último da direita. Bem, para não se perder, aqui vai um pequeno guia de onde leva cada túnel.

- o primeiro leva você ao quinto deles;
- o segundo leva o grupo a uma teia dourada, que o obrigará a lutar com criaturas chamadas Stingers. Este é o caminho principal, que deve ser seguido para se prosseguir;
- o terceiro não tem saída;
- o quarto leva a mais uma batalha contra Stingers. Mais adiante você encontrará um **X-Potion**;

Stinger

LV 25 2200 **HP** 60 **MP**
290 **EXP** 358 **GIL** 25 **AP**
Ataques: Hit, Sting Bomb



Os Stingers não são tão difíceis, mas têm golpes que causam muito dano. O Hit, apesar de tirar apenas 100 / 150 de HP, pode ser dado duas vezes seguidas. Já o Sting Bomb, onde o Stinger se joga com tudo sobre um alvo, é bastante forte, causando 800 de dano. Use magias fortes como Fire 3 ou Ice 3, ou mesmo Beta. Enfrentá-los é uma ótima oportunidade para se encher a barra de LIMIT para o desafio que se seguirá.

No segundo túnel, entre pela primeira passagem para a esquerda logo após as teias. Continue através do túnel, encostado na parede da direita. Dessa forma Cloud chegará a um baú contendo um Fairy Ring, um ótimo acessório, tendo em vista que seu inimigo utilizará desse elemental. Depois retorne para o norte, enfrentando mais um Stinger para poder agarrar mais um Turbo Ether. Só então prossiga.

"— Este guerreiro atravessou a caverna toda sozinho. Lutando com os atacantes um após o outro..."

"— Vovô... Este guerreiro... —" diz Red, em tom de dúvida e desapontamento.

"— Hohoho! Estamos quase lá..."

Uma caverna, aparentemente sem saída, tendo apenas uma face demoníaca moldada na parede norte. NÃO AVANCE! Primeiramente equipe-se com itens, acessórios e equipamentos que previnam dano por fogo. Fairy Ring é um ótimo exemplo. Remova qualquer Materia que cause dano por fogo, mesmo as mais fortes, como Ifrit. Ice combinada à Elemental é muito recomendada, bem como Choco / Mog, Poison e Time, caso esta já tenha a magia Slow (um pouco difícil, mas não impossível). Tenha algumas Restore-All para cura e dano. Sim, dano. Com isso, siga em frente. A parede criará vida por estar possuída por um espírito maligno. Um espírito conhecido como...

GI Nattak

LV 29 5500 HP 200 MP
1400 EXP 3000 GIL 150 AP
***Ataques:** Take Over, Aspil, Hit*
***Vulnerabilidade:** Holy, Sleep, Slow, Darkness, Poison*
***Invulnerabilidade:** Earth, Gravity, Water*
***Absorção:** Fire*

Soul Fire

LV 21 1300 HP 220 MP
200 EXP 100 GIL 10 AP
***Ataques:** Fire2*
***Vulnerabilidade:** Holy, Wind, Slow, Darkness, Stop*
***Invulnerabilidade:** Earth, Poison, Gravity, Water*
***Absorção:** Fire*



GI é realmente um oponente muito bom. O Take Over faz com que um de seus Soul Fires se aposse do corpo de um de seus personagens. Aspil pode roubar seu MP e Hit faz com que acerte com sua lança (causando 400 a 500 de dano). Já os Soul Fires somente soltam Fire2 sobre alvos aleatórios, podendo até usar este poder para recuperar energia de GI Nattak (afinal, ele absorve Fire, convertendo o dano em HP). Por outro lado ele recebe dano por Holy. A materia Restore é considerada fonte de Holy, ou seja, ao invés de recuperar sua energia, causará dano dobrado a ele! Mas procure não desperdiçar a All (que concede até cinco vezes o uso de uma Materia em todos) com ataques. E, além disso, o Regen não drenará toda a sua energia como o esperado. Use invocações como Shiva e Choco / Mog, sendo estas recomendadas desde o início da batalha. Bio 1 ou 2 o envenenará, já garantindo dano razoável mesmo sem atacá-lo. Os Soul Fire são imunes a este ataque. Por isso não era necessário equipá-la a uma All. Quando um de seus personagens for possuído, você não perderá o controle sobre ele, mas passará a receber dano toda vez que o turno da Soul Fire chegar. Com uma Fairy Ring isso não será problema. O único jeito de remover o espírito do possuído é através de sua morte (a do possuído!). Assim ele abandonará o corpo, voltando a sua forma normal. Um bom Ice3 cuida, num único golpe, de um Soul Fire (caso seu poder mágico seja bom), mesmo tendo uma all equipada não influenciaria nisso. Mortos os dois espíritos, mate o morto-vivo com as magias mais poderosas. Após vencê-lo, consiga uma **Wizer Staff** e um **Phoenix Down**.



Bugen dirá que Red / Nanaki amadurecera e se tornara bastante forte, mostrando que não fora um erro trazê-lo à caverna. Pegue a Magic Materia Gravity e siga os demais. Neste local um guerreiro lutou até as últimas forças. Tudo para proteger os moradores de Cosmo...

"— Este é... —" pergunta Red, temendo a resposta.

"— ...O guerreiro que lutou contra os GI. Ele impediu que tomassem sequer um passo de Cosmo Canyon. Mas ele nunca foi capaz de retornar à cidade... — Bugenhagen aponta então para o topo da montanha dizendo — Olhe, Nanaki. Olhe para seu pai, para o guerreiro, Seto."

"— ...Aquele... Aquele é... Seto...? —" pergunta Red, surpreso com a revelação. A revelação de que o pai que tanto odiara pela covardia, na verdade fora um herói.
"— Seto continuou a lutar com a tribo GI aqui... Para proteger este Canyon. Mesmo depois das flechas venenosas dos GI transformarem seu corpo em pedra... Mesmo depois que todos correram... Seto continuou a proteger-nos. E ele continua a proteger-nos até hoje. Você pensou que ele era um covarde e fugira. Mas ele, sozinho, arriscou sua vida para proteger o Cosmo Canyon. Este era seu pai, Seto."
"— Aquele... Aquele é Seto? — uma pausa se seguiu. Red percebeu então o erro que cometera todos estes anos. Aquele a quem odiou com todas as forças, reservando todo seu rancor, fora na verdade um guerreiro que deu a própria vida pelas pessoas de Cosmo. Pela mãe de Red... Pelo PRÓPRIO Red... — Mamãe sabia disso?"
"— Ho Ho Hoooo... Ela sabia. Os dois fizeram-me prometer que manteria esta caverna fechada. Eles pediram-me para selar a caverna e jamais dizer nada. Eles disseram que devíamos esquecer desta caverna."
"Red sente um ódio incrível. Um ódio que se mescla à vergonha. Um ódio de si mesmo. Por ter se enganado todos estes anos. Por ter amaldiçoado seu pai com todas as suas forças... Ele jamais poderia se perdoar. Bugen então pede para que Cloud deixasse ele e Red a sós. Assim que estes se vão, o velho pede para que Nanaki acompanhe o resto do grupo em sua jornada pela salvação do Planeta. Apesar de não acreditar que isso seja possível, pois mesmo que todos os reatores sejam parados e mesmo que consigam deter Sephiroth, tudo perecerá e assim apenas adiarão o inevitável; se há algo para ser feito, que seja feito."
"— Eu queria mostrar a você seu verdadeiro pai antes de você deixar-nos... Estou muito feliz por você ter voltado enquanto eu ainda estou vivo para mostrá-lo."
"Red se zanga com o modo que Bugen fala. Diz que ele não pode morrer. Que verá tudo o que está acontecendo com o Planeta e voltará para contar-lhe. Mesmo sabendo que nada poderia redimi-lo de seu erro, Nanaki salta e ruge, com toda a força de seus pulmões:"



"— Eu sou Nanaki de Cosmo Canyon! O filho do guerreiro Seto!"
"Neste momento, atrás dos dois, um ruído familiar. Gotas. Mas de onde estas viriam? Ao olhar para cima, deparam-se com os olhos molhados do grande guerreiro Seto. Red salta para o ponto mais alto e, em homenagem a seu pai, começa a uivar."

Com o ânimo de Red recuperado e o buggy consertado, continue sua jornada para o norte. Aqui, entre as milenares montanhas que foram palco de um dos mais trágicos erros da Shinra... Sephiroth... Cinco anos depois do episódio do SOLDIER enlouquecido, Cloud e Tifa retornam à sua cidade natal...



Nibelheim

A cidade que deveria jazer aqui, queimada... Permanece exatamente como era antes, como se nada tivesse acontecido! Cloud e Tifa ficam confusos...

A cidade natal de Cloud e Tifa deveria estar destruida. DEVERIA. De qualquer forma há algo de estranho nessa cidade. Quem são os estranhos de capas negras? Por que falam algo sobre a "Reunião"? Para que procuram Seph? De alguma forma, todos eles parecem familiares para Cloud. Mas o mais estranho é que estes também parecem conhecer o ex-SOLDIER, contribuindo com itens e acessórios, sendo alguns deles bem valiosos. Portanto, não deixe de conversar com eles. Na casa de Tifa você também terá a oportunidade de treinar mais um pouco a canção das lembranças de Cloud. Lembra-se? Apenas para relembrar, toque um pouco:



Do- Re- Mi- Si- La- (pausa) - Do- Re- Mi- Sol- Fa- Do- Re- Do

Ou

X- □- ▲- R1/L1+▲- □- (pausa)- X- □- ▲- R1/L1+X- ○- X- □- X

O grupo ainda não poderá receber o **Final Heaven** (que estará disponível somente no disco 2) de Tifa, mas é uma ótima forma de treinar.



Aqui em Nibel existem alguns itens que podem ser pegos. Sim, é chato conversar com os caras de capa negra, mas sempre é bom ter uns itens a mais, não?

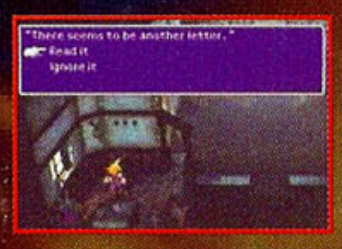
- No Inn você poderá encontrar dois **Luck Source** com os dois estranhos de capa. Fale com um deles e ele o dará um desses. O outro o imitará, dando-lhe mais um;
- No Item Shop, o estranho da capa preta lhe entregará um **Elixir**;
- Na cozinha da casa de Tifa, receba um **Turbo Ether** do cara de capa negra;
- Ainda nesta mesma casa, fale com o tipo de negro no quarto que fora dos pais de Tifa para receber a arma **Platium Fist**, para a discípula de Zangan;
- Há um **Mind Plus** com o estranho diante da Shinra Mansion;

Sem mais, fale com o estranho próximo à saída da cidade, à direita da Shinra Mansion. Ele dirá algo sobre o "Grande Seph" estar perto, muito perto. Dentro da mansão para ser mais exato. Assim ,só resta mais uma coisa a se fazer aqui. Siga para a...

Shinra Mansion

Mama put my guns on the ground
I can't shoot them anymore.
That long black cloud is comin' down
I feel like I'm knockin' on heaven's door...
(Knockin' on heaven's Door, Guns' n Roses)





Cuidado com os inimigos existentes aqui. Alguns deles são bastante perigosos, como os Dorky Face, que causam o Status Confuse. Já sabendo do perigo, inicie a exploração. Existem algumas folhas caídas no chão da sala à esquerda da entrada. Naqueles papéis encontram-se relatos sobre umas experiências que precisavam ser concluídas a qualquer custo, não importando quem estivesse em seu caminho. Contam também sobre alguém dos Turks alterado biologicamente e colocado em estado de hibernação no sub-solo. Junto a eles, existe uma outra carta. Caso leia, há instruções de se abrir um cofre, em menos 20 segundos. Depois seguem-se umas pistas para se conseguir a combinação dos números. Bem, aqui vão as pistas:



- *"O fundo da caixa com mais oxigênio"*: "que negócio é esse de mais oxigênio", você se pergunta. Sim, com mais oxigênio. Caso se lembre do mapa da casa, existe uma sala que serve de estufa para as plantas. As plantas produzem oxigênio ao fim da fotossíntese, certo? Então, aquele é o local onde mais oxigênio há! Suba as escadas e entre pela esquerda. Chegando lá você encontrará um baú. Dentro dele, um **Enemy Launcher**, arma de Barret. Depois disso, leia o fundo do baú. Lá estará escrito: **(1) Direita 36**.



- *"Atrás do marfim curto do chá e do raio"* (?!?): "O que é isso? Alguma espécie de brincadeira?" Bem, para falar a verdade... Achamos que sim. O mais próximos que conseguimos deduzir é que os folhetos falam sobre o marfim presente nas teclas do piano na sala de chá, onde há uma janela por onde os raios de sol entram. De qualquer forma, verifique atrás do piano. No chão estará escrito: **(2) Esquerda 10**. Não esqueça de pegar, na sala diretamente oposta a essa, um **Silver M-phone**, arma de Cait, e um **Twin Viper**, de Vincent.



- *"O chão quebrado perto da cadeira do segundo andar. Então ande cinco passos para a esquerda, nove para cima, dois para a esquerda e seis para cima"*: Este é um dos mais fáceis para se deduzir mas

Right arm	Item	500
Pre-emptive	Independent Materia	1000
Reagan Greens	Item	2000
Speed Plus	Independent Materia	4000
Stardust	Item	8000
Champion Belt	Acessório	16000
OmniSlash	Ultimate LIMIT Break de Cloud	32000
W-Summon	Command Materia	64000

Se você, no segundo oû terceiro CDs, conseguir comprar a OmniSlash e a W-Summon, a atendente convidará você para uma batalha especial onde apenas chefes (incluindo o Proud Clod, mesmo que você não o tenha encontrado) e criaturas poderosas participam. Cada vez que vencer, você receberá alguns itens valiosos, como a **Support Materia Final Attack**, uma Gambler, Combat Diary, Autograph e até uma Massamune Blade.

GONGAGA

-INN	2º Andar	300
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Tent	Item	500
Maiden's Kiss	Item	150
Cornucopia	Item	150
Soft	Item	150
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
-ACCESSORY SHOP		
Headband	Acessório	3000
Silver Glasses	Acessório	3000
Star Pendant	Acessório	4000
Talisman	Acessório	4000
White Cape	Acessório	5000
Fury Ring	Acessório	5000
Mystify	Magic Materia	6000
Time	Magic Materia	6000
Remedy	Magic Materia	1500
Transform	Magic Materia	5000
-WEAPON SHOP - Acima da loja de acessórios		
Hardedge	Arma de Cloud	1500
Grand Glove	Arma de Tifa	1200
Atomic Scissors	Arma de Barret	1400
Striking Staff	Arma de Aeris	1300
Diamond Pin	Arma de Red	1300
Boomerang	Arma de Yuffie	1400
Impaler	Item	500
Shrivel	Item	400
Molotov	Item	400

Itens (Gongaga):
1 Summon Materia Titan
1 Command Materia DeathBlow
1 X-Potion
1 White M-Phone

Beach Plugs

LV 16 200 HP 100 MP
95 EXP 155 GIL 10 AP
Ataques: Bite, Big Guard, Ice

Touch Me

LV 18 300 HP 74 MP
170 EXP 180 GIL 23 AP
Ataques: Frog Jab, Frog Song

bastante complicado para se conseguir. O assoalho quebrado se trata da parte onde o chão range quando você passa, próximo à cadeira da sala onde há uma passagem secreta para a biblioteca. De lá, siga as coordenadas, chegando ao corredor adjacente à outra sala (não se esqueça de pegar o **Magic Source** dali). Lá, vasculhe o chão à procura da combinação (se tiver dificuldades em achar o chão barulhento, veja a foto): **(3) Direita 59**.



- ".....": A mais fácil de todas. O número quatro fora escrito em tinta invisível. Apenas cheque o local onde a 4ª dica deveria estar (redundante dizer, mas logo abaixo da 3ª). O cursor descerá para o espaço em branco e você encontrará a última das combinações: **(4) Direita 97**.

Pronto. De posse da combinação, vá ao cofre da sala do segundo andar. Antes de verificá-lo, mude o LIMIT de Aeris novamente para o nível 1, habilitando o Seal Evil. Tenha uma Poison e uma Time equipadas. Equipamentos que previnam dano por fogo, trovão ou terra são uma ótima escolha. Agora vá ao cofre. Um contador aparecerá. Você terá 20 segundos para colocar os quatro números. Contudo, há uma condição para isso: você não pode passar do número. Por exemplo: se você tiver de colocar Direita 50, então você só poderá utilizar-se do direcional para a direita. Caso passe para o 51, então desista e tente novamente. Isso vale para todos os números. Em caso de sucesso, uma Summon Materia saltará assim que a porta se abrir. Mas, além da materia, havia mais uma coisa... E nada agradável... Enfrente então....



Lost Number

LV 33 | 7000 **HP** | 300 **MP**
2000 **EXP** | 2000 **GIL** | 80 **AP**
Ataques: Bolt2, Fire2, Quake2, Punch
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Darkness, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity

Este é osso duro de roer. Lost Number possui dois lados, um vermelho, responsável pelas magias, e outro roxo, poderoso nos ataques. Até aí tudo bem, um cara balanceado. O problema é que, quando ficar com menos de 3500 de HP, ele se tornará completamente de uma das duas cores, dependendo do último golpe desferido nele. Caso o golpe que tenha reduzido sua HP a menos que a metade tiver sido um ataque normal, então ele se tornará roxo e com menor vulnerabilidade contra este tipo de investida, além de uma força brutal. Caso tenha sido uma magia, seja das Materias, seja da Enemy Skill, ele se tornará vermelho, com um poder mágico muito alto e proteção contra qualquer mágica. Caso possa, opte pelo vermelho, logo que seus ataques causam menos danos nesta forma. O Punch é o ataque mais usado pelo roxo. Em sua forma comum ele causa entre 250 e 300 de dano. Em vermelho, 350 a 400. Já em roxo, sai de baixo... Entre 600 e 2000! Em níveis mais baixos isso será fatal! O Bolt2, Fire2 e Earth2 não estão disponíveis para a forma roxa. Em compensação, na forma normal elas causam entre 450 e 500, enquanto em vermelho, 600 e 650. Tudo depende de seu nível. Mas voltemos ao "como matá-lo": logo de cara solte um Bio1 ou 2 para envenená-lo. Tome cuidado com este recurso, pois o dano causado pela Poison após feita a magia não é considerado mágico, o que pode ocasionar a não esperada morte do lado vermelho. Depois comece a usar suas melhores magias, evitando ao máximo o uso de ataques comuns, principalmente quando o HP de Lost Number se aproximar de 4000. Nesse ponto, solte a Seal Evil de Aeris e comece a atacar com magias de alto dano (exceto Demi, que falhará devido à sua imunidade) até que sua forma mude para vermelha. O Seal Evil paralisara-o, permitindo a você atacar sem se preocupar. Já tendo o oponente vermelho diante de si (de preferência paralisado), comece a atacar com golpes normais, que se revelarão mais eficientes que as Magic Materias. Deathblow é um ótimo tipo de ataque, por causar Critical. Assim que ele se livrar dos efeitos do Seal Evil, você terá duas opções: atacar sem parar até que ele morra (viável, claro, apenas caso o HP dele estiver entre 1000 e 500), ou arriscar um Choco / Mog para paralisá-lo novamente (não se esqueça que são somente 10% de chance). Agora, caso você tenha a infelicidade de enfrentar o number roxo, então utilize-se apenas de magias de alto dano (dê preferência às que possuírem o poder 3, como Fire3 e Bolt3). Ice3 é especialmente efetiva contra este. Para se proteger, use a magia Big Guard, da Enemy Skill. Quando ele sair do Seal Evil, recarregue sua energia (se já não o fez) e ataque com magias sem parar até que ele morra. Fazendo isso, você conseguirá o **Cosmo Memory**, item que ensina o LIMIT 4 de Red.



Vencido o chefe, procure no cofre por uma chave, a Basement Key. Com ela você poderá entrar em uma porta no porão da mansão que antes estava trancada. Não se esqueça da Summom Materia Odin. Sem mais, entre pela passagem secreta e desça pela escada espiralada.

Nesta parte existem uns inimigos em forma de balanças, os Jersey. Com a Enemy Skill equipada, pode-se adquirir a técnica ????, que faz com que um peso caia sobre os oponentes. Boa para completar sua Materia.



Lá embaixo, tome cuidado com os inimigos chamados Yin / Yang. Eles têm uma alta resistência a ataques normais e contra-atacam com Bolt2 ou Ice2. Se estiver precisando de AP, lute. Do contrário fuja. Eles são bastante poderosos por enquanto. No final do corredor existirão duas portas: uma na parte norte e outra ao leste. Na porta norte você encontrará vários caixões. Aproximando-se do localizado ao centro, um homem saltará de lá de dentro. Ele dirá que a mansão não é lugar para estranhos, que eles deviam deixar o lugar imediatamente. Pergunte sobre Sephiroth (a segunda opção). Ao ouvir a pronúncia de tal nome, o homem se surpreende, ficando de pé sobre seu caixão. Ele pede então que Cloud conte tudo que sabe sobre Seph. Após a longa narração, ele retorna a seu local de descanso, dizendo que não poderia dizer nada. Uma típica atitude de um grupo que Cloud teve o desprazer de conhecer... Mas não desista! Fale novamente com ele. Pergunte quem diabos ele é (a segunda opção, novamente). Finalmente ele dirá seu nome: Vincent. Dirá também que fizera parte dos Turks, mas agora nada mais o ligava à Shinra. Quando Cloud diz ter feito parte da SOLDIER, Vince pergunta se conhecia Lucrecia, a mulher que deu a luz a Sephiroth. Cloud se espanta, pois acreditava que Seph era filho de Jenova. O homem de capa rubra confirma. Mas apenas em parte.



"— Ele nasceu de uma linda dama. Essa dama era Lucrecia. Ela era assistente do Professor Gast durante o Projeto Jenova. Linda... Lucrecia. Não havia modo de cancelar o experimento. Eu não pude pará-la. Este fora meu pecado. Eu permiti que aquela que eu amei. que eu mais respeitei, enfrentasse o pior — terminando de dizer estas palavras, Vince retorna a seu sono."

Você não será capaz de incomodá-lo novamente. Então, siga para a biblioteca ao leste. Tudo parece abandonado. Escuro. Não há luz. Cloud escolhe por ir sozinho.



Finalmente os dois se encontram novamente.

"— Estar aqui me traz memórias. Você participará da "Reunião"? Jenova estará na "Reunião". Jenova se unirá à reunião tornando-se uma calamidade dos céus."

"— Calamidade dos céus? Então Jenova não era uma "Ancient"? — Pergunta o confuso Cloud."

"— Eu entendo... Acho que você não tem o direito de participar. Irei para Monte Nibel. Se quiser me encontrar... Então siga... "

Assim que termina, Seph lança contra Cloud uma Magic Materia, mantendo-o atordoado enquanto voa para seu destino. Não é só por que a Materia foi lançada por Seph que você a negará, não? Então agarre a **Destruct** e vá para o Monte Nibel. Antes, porém, Vince aderirá a seu grupo. Saia da mansão e siga pela saída da parte de trás da cidade. Continue para o norte e encontre...



Mont Nibel

O ar gélido das montanhas não mudara nada. O palco da parte mais obscura da memória de Cloud continua o mesmo... Mas será que o ex-SOLDIER encontrará aqui a verdade?



Caso você se lembre um pouco do caminho decorrido durante as lembranças de Cloud, pode se preparar para algumas surpresas. Em alguns trechos existem alterações, em sua maioria sutis, que obrigarão a você explorar este novo local. Nesta primeira parte do mapa pouco mudou. Mas você, sem dúvida, irá querer os itens daqui. O primeiro deles você consegue subindo através da elevação, passando por trás da montanha. Assim você terá a **Rune Blade**, arma de Cloud. A segunda está na segunda elevação, ou rampa se preferir. A diferença é que você terá de passar duas vezes por trás delas para alcançar o **Plus Barrete**, arma de Red, no topo. Atravesse então a ponte sem medo. Dessa vez ela não vai cair... Nesta nova parte, vários tubos, numerados de 1 a 5, e uma escada. O primeiro passo a se dar é descer pela escada e baixar a outra logo abaixo. Assim você evitará de ficar preso lá embaixo. Não é uma má idéia vasculhar primeiro a parte além da porta próxima à esta escada, para pegar os itens que por ventura lá estejam. Entrando por ela o grupo se deparará com o reator Mako, o verdadeiro palco da loucura de Sephiroth. Não há nada dentro dele, podendo ser ignorado. Siga para baixo, descendo o máximo que puder até encontrar uma caverna verde. Siga para o oeste. Não entre pela porta, mas sim suba. Lá existe um baú com uma **Sniper CR**, arma com ótimo índice de acerto para Vince. Você perceberá que este local lhe é familiar. Durante o episódio da Materia em seu estado natural, nas memórias de Cloud, em Kalm. Dentro da fonte de Lifestream há uma Materia **Elemental**. Ao sul, encontre a caverna onde a "energia Mako" estava especialmente concentrada segundo Seph. Mas não desça tudo. Primeiro siga pela esquerda e entre pelo túnel, rumando para a esquerda e então para baixo, encontrando assim uma passagem secreta que o levará a um baú contendo um **Elixir**. Uma boa idéia agora seria voltar por todo o caminho, pois adiante não há saída.

Os grandes dragões desta área, os Dragons, possuem três utilidades: a primeira delas, e mais importante, é a capacidade de conceder 110 AP para quem os destruir. A segunda é a possibilidade de se roubar uma **Gold Armlet**, a melhor armadura neste ponto do game. A última é que, caso não tenha aprendido com os Ark Dragons, pode-

se aprender a técnica Flame Thrower por eles. Mas tome cuidado, pois seus ataques são fortes o bastante para se igualar a chefes. A recomendação é que fique bem próximo ao Save point da caverna dos tubos e, quando necessário, use Tents para recuperar a energia do grupo.
De volta à sala dos tubos, você poderá entrar em cada um deles para conseguir mais alguns itens. Aqui vai um pequeno guia de "onde isso vai dar", para os túneis.



- Tubo nº1: Em frente ao chefe, uma espécie de escorpião. Agarre os outros itens antes de entrar neste...
- Tubo nº2: Numa plataforma de pedra, onde há um **Power Soul**, arma de Tifa;
- Tubo nº3: Próximo à escada que você teve de abaixar;
- Tubo nº4: Bem ao extremo sul, onde há um baú contendo uma Materia **All**;
- Tubo nº5: Como o terceiro, perto da escada;

Feito tudo isso, desça e, se quiser, use o Save Point à esquerda para garantir não ter de fazer tudo isso de novo. Agora, prepare-se para a "sessão equipar antes do chefe atacar". Tenha uma Time e o LIMIT 1-2 de Aeris, o Seal Evil, ou mesmo o de Cloud, o Cross Slash. Ambos têm o poder de paralisar o alvo, o que será ótimo para se usar contra o desafio que virá. Restores combinadas às All são indispensáveis. Remova qualquer Materia que cause dano por fogo pois elas serão inúteis (para falar a verdade, elas beneficiarão o chefe). Não se esqueça de equipar a Enemy Skill em seu personagem mais forte. Agora é aconselhável que se encha a barra de LIMIT enfrentando inimigos como Dragons, entrando assim já preparado para o que der e vier. Só agora siga em direção à criatura conhecida por...



Materia Keeper

LV 38 *7000 HP* *300 MP*
2000 EXP *2000 GIL* *80 AP*
Ataques: *Trine, Hell Combo, Slash, Big Horn, Cure2*
Vulnerabilidade: *Stop*
Invulnerabilidade: *Nula*
Absorção: *Fire*

Bem, até certo ponto ele é fácil, devido à sua vulnerabilidade a Stop. Caso sua materia Time já possua tal magia a batalha não demorará muito. Seus golpes podem ser fortes, mas não chegam a ser um Lost Number roxo. O Slash tira entre 350 e 400 de dano, podendo ser dado um em seguida do outro. A seqüência Hell Combo tira no máximo uns 700 de HP, enquanto o ataque com o rabo Big Horn causa 600 ou 700 de dano. Trine, técnica que pode ser assimilada pela Enemy Skill, causa 500 a 600 de dano a cada personagem, mas é usada somente quando seu HP estiver bastante baixo. Sabendo disso e de sua terrível fraqueza a Stop, então basta proceder da seguinte forma: antes de tudo, solte uma Stop ou o Seal Evil. Assim ele estará fora de ação. Use a Big Guard ou a magia Haste para aumentar a quantidade de acertos durante o período da paralisia. Comece então a atacar com os melhores golpes que tiver (mas não o LIMIT de Cloud). Prefira magias poderosas, como Ice3 e Bolt3. Fire3 apenas carregará sua energia. Se ele se livrar do efeito, solte mais uma Stop ou o LIMIT 1-2 de Cloud. Com isso ele já deverá ficar com 3000 ou 2000 de HP quando se recuperar novamente. Materia Keeper passará então a usar sua Cure2, carregando cerca de 1000 pontos a cada vez que fizer isso. Seja mais rápido usando magias fortes ou mais uma Stop, sendo esta última a mais recomendável. Quando ele estiver com cerca de 500 de HP, aguarde até que solte a técnica Trine (antes ela era chamada de Gran Train, mas traduções estranhas à parte...). É importante que você adquira esta técnica agora, pois outra dessa apenas no segundo CD. Feito isso, solte a magia mais forte que tiver e acabe de vez com ele. Receba um **Jem Ring** ao vencê-lo.



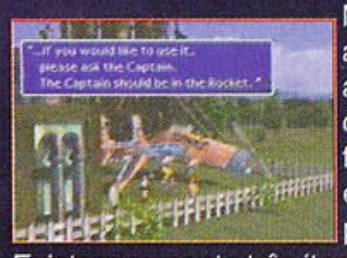
O chefe deixará cair a primeira Materia **Counter Attack** do game. Não se esqueça de pegá-la e equipá-la no personagem com a Materia Cover (caso haja). Se precisar, descanse com um Tent no Save Point e parta pela passagem aberta pela morte do Materia Keeper. Saindo das Montanhas, siga o curso de seus pés para o oeste. assim você verá ao longe uma cidade estranha, com algo saindo... Bem-vindo à...

Rocket Town

O antigo centro da Divisão de exploração espacial da Shinra era esta cidade... Mas parece ter dado algo errado... Muito errado.... Por que o foguete está tão... Inclinado? Talvez o "Capitão" possa lhe responder...



O primeira passo é ir às compras! No Materia Shop existem as Materias Exit e Barrier para serem compradas. Caso você tenha ficado evoluindo suas Materias e personagens em Nibel, comprá-las não será problema. No Weapon Shop apenas a Shotgun poderia interessar a Vince, pois a Gold Armlet podia muito bem ser roubada dos Dragons de Nibel, economizando muita grana. Terminados os preparativos, converse com as pessoas. Todos dirão para consultar o "Capitão" , pois ele decidiria por todos... Mesmo sem saber onde encontrá-lo, entre na casa mais ao norte, em frente ao Item Shop. Lá, siga para a saída dos fundos. Ali o grupo encontrará um avião com o símbolo da Shinra e o nome "Tiny Bronco". É então que Shera, uma jovem de cabelos castanhos, aparece e diz que se quiserem o Tiny emprestado, deviam falar com o Capitão, que está no foguete. Isso se deve ao fato de que Rufus virá à cidade, talvez reativando o projeto de exploração espacial. Assim, o Capitão passara a manhã toda fazendo reparos e limpeza no Shinra-26. Bem, siga para o foguete para encontrar o tão falado Capitão.





Existem somente três itens a serem pegos nesta cidade:
- Existe um Power Source num baú na casa localizada atrás do Inn;
- Na casa de Shera, no quarto próximo ao banheiro, há um baú, onde se encontra uma Drill Arm, arma de Barret;
- Falando três vezes com o velho em frente ao Item Shop, na terceira ele perguntará se você quer observar o foguete. Responda afirmativamente, com a primeira opção. O velho ficará muito grato pela atenção, dando-lhe uma Yoshiyuki, ótima arma para Cloud;

No foguete o grupo encontrará um homem de cabelos loiros e bem claros, com uma jaqueta azul e um cigarro nos lábios. Ao perguntado sobre o Capitão, ele responderá que estão falando com o próprio. Seu nome é Cid, Cid Highwind. Você terá a oportunidade de fazer uma de três perguntas (a primeira seria perguntar sobre o foguete, a segunda é sobre a vinda Rufus e a terceira quanto a emprestar o Tiny Bronco). Qualquer que seja sua pergunta, retorne à casa de Shera, Cid aparecerá e dirá para os personagens sentarem ao redor da mesa para tomarem um chá. Ele então passa a preparar o Tiny Bronco para a vinda de Rufus. Shera passa então a contar sobre a primeira tentativa de vôo do Shinra-26 e o motivo pelo qual Cid odeia tanto a ela. Estava tudo pronto para o lançamento. Cid estava muito empolgado por ser o primeiro homem a atingir o espaço. Tudo parecia correr bem quando descobriu-se que Shera ainda estava no foguete, exatamente na área onde estão os motores, reparando mais um erro dali. O problema é que ela poderia morrer queimada se ficasse ali, pois aquela região estava sujeita a temperaturas elevadíssimas. Cid então, após a própria ignição do foguete, cancela tudo, fazendo-o executar uma estranha trajetória para um foguete. Por pouco ele, o foguete, não despencara sobre as árvores ao lado... Ele literalmente balança mais não cai. Cid retorna, dando mais

COSMO CANYON

-INN - segundo andar		100
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Tent	Item	500
Maiden's Kiss	Item	150
Cornucopia	Item	150
Soft	Item	150
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
-MATERIA SHOP		
MP Plus	Independent Materia	8000
HP Plus	Independent Materia	8000
Mystify	Magic Materia	6000
Transform	Magic Materia	5000
-WEAPON SHOP - Tiger Lily Arms Shop		
Butterfly Edge	Arma de Cloud	2800
Tiger Fang	Arma de Tifa	2500
Heavy Vulcan	Arma de Barret	2700
Prism Staff	Arma de Aeris	2600
Silver Barrette	Arma de Red	2500
Pinwheel	Arma de Yuffie	2600
Green M-phone	Arma de Cait	2400
Silver Armlet	Braceléte	1300

Itens (GI Cave):
1 Support Materia Added Effect
1 Black M-Phone
1 Ether
1 Fairy Ring
1 X-Potion
1 Turbo Ether
1 Magic Materia Gravity

Nibelheim

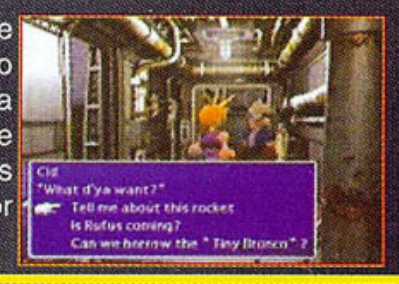
-INN		100
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Tent	Item	500

Itens (Nibelheim):
2 Luck Source
1 Elixir
1 Turbo Ether
1 Platium Fist

Itens (Shinra Mansion):
1 Silver M-Phone
1 Enemy Launcher
1 Magic Source
1 Twin Viper
1 Summon Materia Odin
1 Cosmo Memory



uma bronca na coitada da Shera. É então que Palmer, o responsável pela divisão de desenvolvimento espacial, entra na casa. O capitão corre para fora para ver Rufus, para saber se o projeto do Shinra-26 continuaria. Por sorte Palmer não o conheceu.... Cid descobrirá que o novo Presidente está ali somente para pegar emprestado o Tiny Bronco, assim como Cloud e os demais. Entre logo dentro da casa. Shera dirá para fugirem utilizando-se do Tiny Bronco nos fundos. Faça isso, mas, antes de sair pela porta, equipe-se com uma Time, algumas Restores e Materias de bom poder de ataque, como Fire ou Thunder. A Enemy Skill é altamente recomendada. Agora siga Palmer. Ele estará sobre uma das asas do avião, dizendo que já havia visto o grupo em algum lugar. Finalmente ele se recorda do dia em que o Presidente fora assassinado por Seph. E, como isso, lembra-se dos guerreiros... Não há tempo para se chamar os seguranças. Então, prepare-se para enfrentar...





Palmer

LV 38 6000 *HP* 240 *MP*
1800 *EXP* ? *AP* 5000 *GIL*
Ataques: Mako Gun (pode soltar balas com os poderes de Fire, Ice e Thunder).
Vulnerabilidade: Slow
Invulnerabilidade: Nula

Talvez um dos chefes mais fáceis de todo o game. É deprimente lutar com ele. Qualquer um de seus tiros tirar cerca de 400 de HP, mas não possuem nada de especial além do fato de não serem dano mágico, o que significa que podem ser contra-atacados com a Counter Attack. Fora isso nenhum outro golpe, a não ser uma gracinha ou outra que ele faz durante a luta, provocando o oponente. Bem, o primeiro passo é soltar um Slow em cima de Palmer, o que o deixará leeento. Apenas para ajudar, use Big Guard para se proteger e aumentar sua velocidade. Com uma única cajadada só (afinal, Barrier não fora evoluída ainda...). Agora ataque com ataques normais, se bem que o uso de magias também é bastante recomendado. Quando vencer este, o que não vai ser difícil, receba um **Edincoat**. Palmer começa a fugir quando, do nada, surge um caminhão e o manda para longe. Pegue o Tiny Bronco e vamos embora!





Como nem Cloud nem nenhum dos demais sabe como desligar o avião, então a saída é saltar e aproveitar o embalo. Assim que vê aquilo, Cid começa a correr. Imediatamente Rufus dá ordens para que os soldados atirem e detenham a qualquer custo os guerreiros. O Capitão corre, tendo à suas costas os tiros que resvalam no solo. Ele salta e se agarra no avião, conseguindo por pouco embarcar. Mas algo acontece... Algo nada bom. Um dos tiros acerta em cheio a cauda do avião, obrigando-o a fazer um pouso forçado no meio do oceano. Cid então altera o Tiny, transformando em um avião que não voa, mas anda nas partes mais claras existentes nos oceanos. Com seus sonhos de se tornar o primeiro homem no espaço destruidos, Cid decide unir-se ao grupo. O novo integrantes diz que Rufus mencionou algo sobre Sephiroth estar no Temple of Ancients. Mas, com o novo meio de transporte você será capaz de chegar até Wutai, cidade natal de Yuffie, onde muitas surpresas o aguardam. Este último é completamente opcional, podendo ser pulado caso não queira ir para lá ou mesmo não tenha pego Yuffie... Caso uma dessas duas hipóteses existirem, vá direto para a Parte do Vendedor de Armas na península próxima à Gold Saucer.



Yuffie em Wutai

No mapa, siga para leste, até atingir o extremo do continente desta região. Desembarque e comece a rumar para o norte. De repente, durante a subida de um morro, os guerreiros são abordados por soldados da Shinra. Caso Yuffie esteja no grupo durante o ataque, ela gritará que desta vez ela não tem nada a ver com isso, saindo correndo logo em seguida. O jeito é enfrentá-los com apenas dois personagens. Mas existe um outro porém que você descobrirá ao entrar na batalha e tentar usar mágica. Adivinhou? Suas Materias sumiram. Perfeito, não?



"Então Yuffie foge, levando consigo TODAS as Materias, incluindo as que estavam acopladas em seus equipamentos, certo?" Errado. Yuffie consegue carregar apenas 40 a 50 Materias (o número varia bastante). Logo, se o número de Materias possuídas for maior que isso, ainda há a chance de sobrarem algumas para você usar. Além disso há uma certa lista de risco para Materias. Yuffie prefere mais as Master Materias. Logo em seguida vêm as Summon Materias, as Independent Materias, Command Materias, Support Materias sendo logo seguidas pelas Magic Materia. Mas atenção: se você, jogador esperto, estiver usando os códigos de Game Shark para conseguir todas as Materias, você não receberá NENHUMA Materia de volta. É o preço a se pagar... Mas, vencidos os soldados, equipe-se com as Materias que tiver à mão (ou não equipe se não tiver!) e continue para o norte, atravessando as montanhas e pontes, chegando à única cidade deste continente...

Wutai

Após vários anos em guerra contra a Shinra, Wutai se tornara somente uma área de lazer dos altos da empresa. Lar de uma ladra de Materias. Cloud e os demais serão obrigados a encontrá-la...

Nesta região, na parte da grama escura, existem uns inimigos chamados Razor Weeds, umas espécies de plantas com umas folhas amarelas e outras verdes. Manipule-os com a Manipulate e use a Magic Hammer contra o personagem que estiver usando a Enemy Skill. Assim a Materia assimilará a técnica. O mesmo vale para as tartarugas gigantes chamadas Adamantaimai. Elas possuem a técnica Death Force, que pode ser assimilada caso a criatura seja controlada e forçada a usar contra o personagem.



Logo que entrar, você verá a quem procura correndo. Persiga-a. Perceba que o Weapon Shop não venderá nada para o grupo, sempre com uma desculpa diferente. Dentro do restaurante Turtle's Paradise, os Turks descansam. Elena até que se manifestará, mas os demais querem apenas saber do repouso. O próximo passo é ir ao Item Shop. Além de comprar vários Hi-Potions (caso não tenha sobrado nenhuma Restore com seu grupo), lá existe um baú que pode ser aberto, revelando uma Materia **MP Absorb**. Assim que você a agarra, Yuffie salta atrás de você e agarra a Materia, saindo correndo pela porta. Agora vá para a casa mais próxima à saída da cidade. Caso o dono comece a falar logo que você entrara é por que Yuffie está aqui. Verifique o biombo e você a encontrará, mas ainda não a pegará. Ela novamente escapa. Vá para a fachada do Turtle's Paradise. Note que há algo diferente... Um pote se mexendo sozinho... Parece que nossa ladra está encurralada agora. Cloud começa a socar o pote, fazendo-a sai à força. Dessa vez não há para onde correr. Yuffie finalmente se entrega dizendo que devolverá as Materias. Enquanto isso, dois soldados da Shinra correm para o Turtle's Paradise.





Na casa de Yuffie, ela leva os aventureiros até o dito "local seguro" onde ela guardara as Materias. Diz também que precisava das Materias para transformar sua cidade na potência que era antes de perderem a guerra. Diante de uma estranha máquina, ela pede para que você acione a alavanca da esquerda. Para falar a verdade não importa qual delas você acione, de qualquer forma uma jaula cairá sobre os demais personagens, deixando tempo para Yuffie fugir, voltar, tirar uma com a cara de Cloud e fugir novamente! Remova seus amigos dali acionando uma das alavancas e vá atrás de Yuffie. Ela seguiu para a saída oeste. Lá, toque o sino da construção diante da casa de Godo (que, aliás, estava trancada antes), abrindo assim uma passagem lateral. Entre por ela. Adivinha quem você encontra aqui? Sim, a Yuffie também, mas um velho amigo estará presente... Que esperava jamais voltar a ver... Don Corneo. Em Wutai. E o pior: ele está com Elena e Yuffie como reféns. Persiga o gorducho e seus "ninjas" escada acima, mas não se esqueça de agarrar o **Swift Bolt** e o **Elixir** nos baús. Corneo será cercado, mas conseguirá driblar a todos, fazendo com que os soldados que o perseguiam enfrentem o grupo de Cloud (estranho, não?). De qualquer forma os aventureiros estarão na casa de Godo. Aproveite para, na segunda sala de cima para baixo, entrar na passagem secreta (muuuito secreta...), pegando um **Hairpin**. Na sala mais próxima da saída, onde há a opção de se dormir, existe outra dessas passagens, levando a um **Magic Shuriken** para Yuffie. Saia da casa e encontre Rude e Reno, dos Turks. Tendo uma de cada grupo raptada, eles concordam em um acordo de "quase-cooperação". Siga então para Da-Chao, onde os Turks já deram início à suas buscas. Siga Rude na caverna. Lá consiga a **Dragoon Lance** de Cid. Mais que isso você não será capaz de pegar, logo que a caverna está repleta de fogo. Hora de equipar as Materias... Que sobraram, claro. Caso tenha sobrado algumas Restores, equipe-as imediatamente. Se houver alguma All, melhor ainda. Combine as duas e seus problemas quanto a HP estão acabados. Se a Enemy Skill também ficara, então equipe-a. Saia então e siga para baixo. Uma Time seria essencial, bem como Barret com LIMIT 1-2. Neste local ambas estão penduradas nos olhos da estátua, podendo cair a qualquer momento. Corneo então começa a escolher sua "noiva". Quando finalmente faz sua escolha (Yuffie, no caso) Cloud e os demais aparecem. Corneo diz que sofreu muito desde sua queda em Midgar. Pergunta por que mataram Apps. Após todo o sentimentalismo falso e as lágrimas de crocodilo, o gordo loiro invoca seu mais novo bichinho...









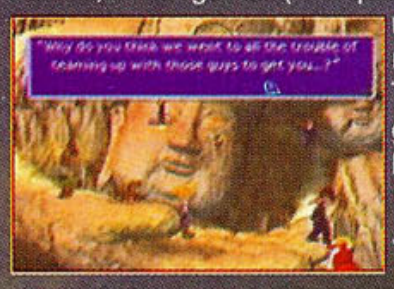


Rapps

LV 39 6000 HP 300 MP
3200 EXP 20000 GIL 33 AP
Ataques: Scorpion Tail, Aero3
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Poison, Silence, Stop

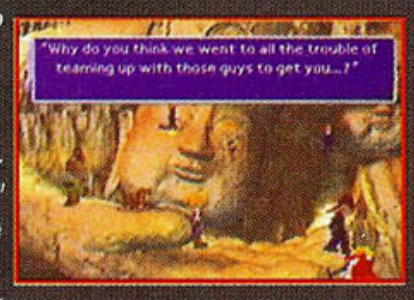
Esta é uma luta difícil devido à escassez de Materias. Primeiro de tudo, solte o LIMIT de Barret, Mind Blast, para acabar com os 300 de MP de Rapps, evitando assim o uso de magias de alto poder, como é o caso da Aero3, que causa mais de 1500 de dano a um único alvo. O Scorpion Tale então será seu maior problema, logo que 200 de dano e envenenamento (que pode ser curada usando-se Antidotes) não caem nada bem para um grupo que talvez não tenha uma Restore. Depois, se tiver a Materia Time, solte um Slow e, em seguida, um Big Guard da Enemy Skill. Você terá proteção e velocidade quadruplicada. Então, se tiver mais alguma Materia ou item do naipe de Fire3 ou Quake3, use-o. Se preferir, no lugar de Slow use Stop, tirando-o de ação. Ao fim você receberá um **Piece Ring**.

Depois da batalha, Corneo fará sua velha charada. A resposta, como antes, é a segunda ("Porque tem a certeza da vitória"). Mas, mesmo que você acerte, Corneo ameaçará jogá-las montanha abaixo. Mas os Turks chegam para cuidar de tudo. O gordo se assusta com a presença deles. Reno então fala:



"—Nós vamos cuidar de você... Pessoalmente."
"— Então elas vão comigo! — grita o loiro roliço, pronto para pressionar o botão. "

Mas ele não contava com Rude que, do outro lado da montanha, arremessou um faca que acertou em cheio, fazendo-o derrubar o controle, além de cair, segurando-se somente com as mãos. Reno calmamente avança e pisa em seus dedos enquanto pergunta:
"— Tudo bem Corneo. Isso acabará rápido, portanto ouça. Por que você acha que nós tivemos todo esse problema de unirmos a esses caras apenas para pegar você...? 1. Porque nós estávamos prontos para morrer; 2.Porque nós estávamos certos da vitória ou 3. Porque não tínhamos idéia?"
"— Dois... Número dois! — grita desesperado."
"— Errado — pressionando os dedos com o sapato."
"— Não... Espere, pare...AAAAAAA...p."
"— A resposta certa era... Porque este é o nosso trabalho."
Então o telefone celular de Reno toca. Era a companhia.
"— Eles querem que nós encontremos Cloud — disse, voltando-se para o ex-SOLDIER. Silêncio...."
"— Devemos...? — Rude."
"— Não hoje... Estamos de folga..."



De volta à casa de Yuffie, ela pede desculpas e (o mais importante) devolve todas as suas Materias. Enquanto ela começa a se explicar, dizendo que antes seu pai era um grande guerreiro e hoje não, e etc, etc, Cloud e os demais saem de Wutai. Ou seja, ela fica falando sozinha... Mas ainda não é hora de deixar a cidade. Existem ainda algumas coisas a serem feitas. Primeiro renove seu inventário com as novas armas do Weapon Shop. Agora que Yuffie está no grupo, eles não precisam mais mentir. Afinal, fora ela mesma quem pedira! A segunda coisa a ser feita é na casa onde existem vários gatos, logo abaixo da casa de Yuffie. Lá, suba as caixas ao fundo e "engatinhe" na direção da tela. Você encontrará a Materia **HP Absorb**, ótima para ser combinada à Counter Attack. Já a terceira e última é a escalada do Pagoda of The Five Mighty Gods. Coloque Yuffie em seu grupo e equipe-a com as novas armaduras e armas. Agora as Materias necessárias para se enfrentar com segurança os cinco testes. Uma das Materias Elemental deve ser combinada à Gravity na armadura, dando assim proteção contra magias da série Demi. Uma Restore com Regen é altamente recomendada, bem como uma Enemy Skill com as técnicas Big Guard, Magic Hammer, Trine e Beta, garantindo respectivamente velocidade/proteção/proteção mágica, Magic Points, Dano e Dano por fogo. E tudo isso em uma única Materia. Combine também uma Poison à outra Elemental na arma, aumentando o dano e permitindo a ela causar o Status Poison. Time, indispensável. Por fim, tenha o máximo de Counter Attacks possível, sendo pelo menos uma delas combinada à HP Absorb e, se necessário, outra combinada à MP Absorb. Complete os Slots que sobrarem com HP Plus em nível alto. No total, onze ou doze Materias. É aconselhável também que se possua o LIMIT 3-2, o Doom of The Living. Feito isso, caminhe para o Pagoda, em frente à casa de Lorde Godo. No primeiro andar você deverá enfrentar o Sagrado Gorki enquanto Shake observa.





Gorki

LV 30 3000 HP 150 MP
1500 EXP 0 GIL 50 AP
Ataques: Reflect, Barrier, Wing Slash, Demi2, Kick, Regen
Vulnerabilidade: Wind, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Earth, Gravity

Este é muito fácil. Ele raras vezes usa Reflect e, quando usa, normalmente faz alguma bobagem, como soltar Barrier ou Regen logo em seguida, concedendo as vantagens a você. Barrier é mais constante, bem como Regen, que será usado na primeira oportunidade. Kick causa mais ou menos 400 de dano (metade com Barrier), como o Wing Slash. Demi2 não o afetará, logo que sua armadura possui as Materias combinadas Elemental e Gravity. Primeiramente, solte a Big Guard, garantindo-lhe logo proteção e velocidade. Solte então Stop para tirá-lo de ação. De resto, ataque normalmente, envenenando-o dessa forma. Caso os 3000 de HP dele não se esgotem, solte mais um Stop ou espere para ser acertado e executar um contra-ataque, recebendo HP e até MP por isso. Se puder, solte o LIMIT. Após vencê-lo, receba uma **X-Potion** e o direito de seguir para o segundo andar.

Será a vez de enfrentar Shake, tendo como espectador Chekhov

Shake

LV 32 4000 HP 180 MP
2200 EXP 0 GIL 50 AP
Ataques: Rage Bomber, Beak
Vulnerabilidade: Poison, Paralyze, Slow, Dark, Stop
Invulnerabilidade: Gravity

Velocidade é o que você precisa aqui. O Beak causa entre 200 e 250 de dano, enquanto o Rage Bomber 600. Esses valores são reduzidos à metade com o uso de uma Barrier. Então é fácil de se deduzir o que fazer. Primeiro solte uma Big Guard e um Stop em Shake. Ataque com sua arma normalmente e envenene-o fazendo isso. Bastante semelhante ao anterior. Caso possa, use o LIMIT Break. Se tiver uma equipada, use Choco / Mog. Ganhe um **Turbo Ether** ao vencê-lo.



Suba ao andar superior e enfrente Chekhov. Apenas equipe-se com um Jem Ring. Staniv estará de olho...

Chekhov

LV 34 5000 HP 210 MP
3600 EXP 0 GIL 50 AP
Ataques: Stare Down, Absorb
Vulnerabilidade: Poison, Slow, Dark, Stop, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity

Médio. Stare Down paralisa, mas o Jem Ring protege disso. Já o Absorb suga o HP e depois converte para energia para ela (a Chekhov). Tendo um Jem Ring, nem isso irá preocupá-lo. Repita os mesmos procedimentos anteriores, como Big Guard, Stop e envenenamento. Receba um **Ice Ring** por vencê-la.

Jersey

LV 25 500 HP 100 MP
320 EXP 384 GIL 30 AP
Ataques: Spin Attack, ???? (esse é o nome)

Itens (Mont Nibel):
1 Rune Blade
1 Plus Barrette
1 Power Soul
1 Independent Materia Counter Attack
1 Support Materia Elemental
1 Sniper CR
1 Support Materia All

Dragons

LV 32 3500 HP 250 MP
900 EXP 1400 GIL 110 AP
Ataques: Flame Thrower, Dragon Fang
Absorção: Fire

ROCKETTOWN

-INN		100
-ACCESSORY SHOP		
Shotgun	Arma de Vince	3100
Gold Armlet	Bracelete	2000
Power Wrist	Acessório	7500
Protect Vest	Acessório	3500
Earring	Acessório	7500
Talisman	Acessório	4000

-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500
Barrier	Magic Materia	10000
Exit	Magic Materia	10000
Time	Magic Materia	10000

Itens (Rocket Town):
1 Power Source
1 Yoshiyuki
1 Drill Arm

Adamantaimai

LV 30 1600 HP 240 MP
720 EXP 2000 GIL 100 AP
Ataques: Death Force, Lightshell, Barrier, MBarrier

Razor Weed

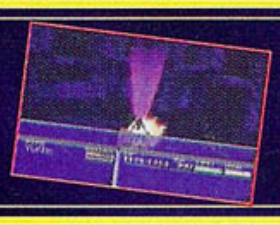
LV 27 1000 HP 145 MP
375 EXP 350 GIL 30 AP
Ataques: Glasscuter, Spaz Voice, Magic Hammer

Chegou a vez do quarto dos poderosos. Staniv promete não permitir que ninguém passe... Quer saber? É só papo... Troque o Jem Ring por um Piece Ring.

Staniv

LV 36 6000**HP** 240 **MP**
3600 **EXP** 0 **GIL** 50 **AP**
Ataques: War Cry, Chain





Vulnerabilidade: Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity
War Cry causa Sadness e Chain tira 300 em média de HP. Repita os procedimentos realizados durante as lutas anteriores (Big Guard, Stop, Poison, etc, etc...) e o oponente não terá chance. Ganhe um **Elixir** ao vencê-lo.

Todos os quatro chefes anteriores se unem agora, ficando de espectadores. E no topo do quinto andar você encontra o mais poderoso dos deuses: Godo, o pai de Yuffie. E não é à toa que ele se localiza no mais alto dos andares... Seus poderes são realmente surpreendentes. E você contará apenas com Yuffie para enfrentá-lo. "Fazer o quê..." Troque o Peace Ring pela White Cape. Caso vença, o deus das Águas será seu.



Godo

LV 36 6000 **HP** 240 **MP**
5000 **EXP** 40000 **GIL** 60 **AP**
Ataques: Beast Sword, Trine, Bio2, Drain, Demi3, Mini, Confu
Vulnerabilidade: Poison, Slow, Dark, Stop
Invulnerabilidade: Nula

Finalmente um difícil. Você precisará das Materias Elemental+Gravity na armadura, evitando dano por Demi3 da cabeça branca. Esta também é capaz de soltar Drain, que sugará seu MP e converterá para ele, e Bio2, que pode ser resolvido com um Heal. Mini e Confu, ambas da cabeça dourada, serão anuladas pela White Cape. Trine terá seu dano reduzido de 1000 para 500 pontos de dano ao se usar uma MBarrier, enquanto a Beast Sword causa 250 a 300 de dano comum (reduzido à metade com um Barrier). Bem, então os únicos ataques que realmente podem preocupar Yuffie seriam o Bio2 e Drain. Mas dificilmente estes ataques a matarão. Então, solte um Big Guard e, logo em seguida, um Stop. Enquanto ele estiver fora de ação, solte uma Regen em si mesmo para prevenir que muito dano se acumule. Com a cabeça vermelha atacando com a espada, os Counter Attacks terão oportunidades o suficiente para absorver MP e HP. Assim, Godo ficará mais tempo parado que atacando, não sendo tão difícil assim. Ao vencer seu pai, Yuffie consegue a **Summom Materia Leviathan** (o deus das Águas) e seu LIMIT break 4, o **All Creation**.

De volta à programação normal...

Sem mais o que fazer aqui, retorne à busca pela chamada Keystone. Vá para o continente da Gold Saucer e encontre, do lado leste, numa península, a casa de um ferreiro. Apesar de saber um pouco sobre o templo, ele acredita que ele e tudo mais que venha dele na verdade são somente parte de uma lenda. A lenda que conta sobre a Ultimate Destruction Magic. O templo que só pode ser aberto com a pedra mística conhecia como Keystone. Agora, duas notícias, uma boa e outra ruim. Primeiro a boa (se bem que você ficará sabendo das duas mesmo...): esse tal ferreiro tinha a pedra. A má notícia? Ele TINHA. Por azar, Dio, o dono da Gold Saucer, a comprara para colocá-la em seu museu particular... Bem, o que está esperando? Vá para North Corel e de lá para a Gold Saucer! Ah, e antes que esqueçamos, você pode conseguir o LIMIT 4 de Aeris aqui. Veja no capítulo sobre os LIMITs para maiores informações.





À Procura da Keystone

A pedra mística que pode abrir o Temple of Ancients está nas mãos do poderoso dono da Gold Saucer. Sendo a GS associada à Shinra, não é exatamente um bom lugar para ela estar...

Na Gold Saucer, caso tenha grana, seria uma idéia razoável comprar o Golden Ticket. Assim você evitará de ficar pagando todas as vezes que precisar entrar. Siga diretamente para a Battle Square, onde se localiza o museu em homenagem a Dio. Lá, no pedestal, estará a procurada Keystone. Então, o próprio Dio aparecerá. Ele dirá que não pode emprestar a pedra, mas se entretê-lo um pouco poderia dá-la aos guerreiros. Legal. Mas o que fazer para entreter um homem como Dio? Culinária? A resposta vem logo em seguida: lutar. Não, você não terá de enfrentá-lo, mas sim a sua Battle Square. Não importa quantos você vença na Arena, mas sim que você tente. De qualquer forma você receberá a Keystone. Mas, se conseguir vencer as oito batalhas, além da Keystone, Dio lhe concederá um **Protect Vest** e uma **Choco Feather**. Tente sair do local. Cloud descobrirá que o único meio de se entrar e sair da GS está quebrado, podendo ser usado somente quando os reparos estiverem concluídos. Por sorte, Cait conhece algumas pessoas aqui que podem fornecer abrigo pela noite. Tá certo, é no Ghost Hotel, mas é melhor que nada, não? No hall do hotel, o grupo se reune para tentar entender melhor os motivos pelo qual lutam. Existem aqueles que entraram para o time a pouco tempo e desconhecem os ideais ou mesmo o que está acontecendo na verdade. Bem, apenas uma recapitulação: a luta é contra Sephiroth, o ex-SOLDIER que acredita ser filho de Jenova, uma criatura encontrada a mais de 2000 anos e, segundo estudos, considerada a destruidora dos Cetra, povo que acredita num lugar onde a felicidade suprema se dá, onde eles voltam a se tornar um com o Planeta. Lugar este, procurado por Seph. A Terra Prometida. Ali, ele terá poder suficiente para se tornar o soberano do mundo ao absorver todo o conhecimento dos Ancients, contido no Lifestream, a força do Planeta que tem o poder de criar a vida e acumular conhecimento. Ao fazer isso, Sephiroth devolverá o Planeta à sua mãe, Jenova. A Shinra, empresa que domina todos os mercados com a criação de seus reatores Mako, que arrancam à força o Lifestream e o transformam em energia elétrica, também está interessada na Terra Prometida, onde dizem existir Lifestream fluente, que poderia ser sugado e absorvido sem gastos com reatores. Mas todos procuram este lugar. A melhor explicação para "onde" tal terra fica é dada por Aeris, a última remanescente dos Cetra.





"— Você não "sabe" onde é a Terra Prometida dos Ancients. Você procura e viaja até que você sinta isso. Como se você acabasse de descobrir, '... Esta é a Terra Prometida.'"

Além da Terra Prometida, Seph procura por um outro item. A Black Materia. "The Ultimate Destruction Magic", o que explica a ida dele para o templo. Mas... Quais os motivos de Sephiroth em querer tal Materia? Para que precisaria do poder destrutivo de algo que poderia acabar com o Planeta? As dúvida continuam no ar...





"Quero conhecer... Você..."

"I'm Scared
So afraid to show I care
Will he think me weak
if I tremble when I speak
Oooh - what if

There's another one he's thinking of
Maybe he's in love
I'd fell like a fool
Life can be so cruel
I don't know what to do..."
(Celine Dion, Tell Him)

Já era tarde, e a noite caminhava na direção da madrugada. Mas Cloud ainda estava acordado. Diante da janela, observando os trovões artificiais cortando os céus como flechas de luz. Pensando, talvez, em tudo aquilo que acontecia... Mas seus pensamentos foram interrompidos. Interrompidos pelo som da porta de seu quarto se abrindo. — Explicaçãozinha: aqui, dependendo de quem você mais desenvolveu a história, um personagem diferente aparecerá. Ex: Se Aeris foi a mais usada, permaneceu mais tempo no grupo, foi a mais protegida por Cloud, este último sempre falou primeiro com e sempre concordou com ela, etc, etc... Então será Aeris quem aparecerá no quarto. E tome cuidado: pode até haver de um personagem de sexo masculino apareça! — Ao virar-se, encontrou Aeris. Linda como sempre, mas mais ainda sob a luminosidade exótica dos castiçais. Cloud se espantara quando ela perguntou se gostaria de sair. Ele jamais tinha saído com uma garota. Não exatamente dessa forma... Aeris então se cansa de esperar e arrasta (ou empurra...) Cloud até o corredor central. Apenas para tornar a data mais mágica, descobrem que é uma noite especial. Todas as atrações são de graça. Vendo os dois juntos, o anunciante sugere para que sigam para a Event Square, onde em poucos minutos o show começaria. E qual não é a surpresa deles quando, ao entrar na Event Square, são premiados com a chance de participar da peça! Um show REALMENTE interativo! Aeris então passa a fazer o papel da princesa Rosa, raptada pelo Evil Dragon King Valvados. Cloud faz o herói Alfred, que deve salvá-la, contando com a ajuda do rei, de um mago e de um cavaleiro. Você pode até seguir o roteiro comum, mas sem dúvida alguma é muito mais divertido avacalhar um pouco. Imagine o grande herói matando o dragão através da prova de um amor verdadeiro... BEIJANDO O REI! É hilário...







Depois de terem se divertido com a performance do espetáculo, os dois decidem dar uma volta na Round Square. Por toda a GS eles passam, admirando as belas paisagens que, mesmo artificiais, têm todo um toque de magia... No ápice da noite, tendo apenas os fogos multi-coloridos e o céu estrelado como testemunhas, Aeris revela seus sentimentos para Cloud.

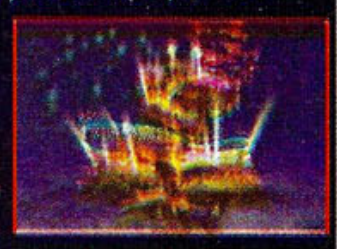
"— ...Antes, me incomodava como você parecia com ele. Duas pessoas completamente diferentes mas que pareciam exatamente a mesma. O modo de andar, gestos... Eu achei que estava vendo-o de novo em você... Mas você é diferente. As coisas são diferentes... Cloud... Eu estava procurando por você..."

"—.....? — exaltou-se o ex-SOLDIER."

"— Eu quero conhecer você."

"— Mas eu estou aqui — respondeu, mais confuso que nunca."

"— Eu sei, eu sei... O que quero dizer é... Eu quero conhecer... Você."



De volta ao salão principal, os dois descobrem como a Shinra sempre estava a um passo adiante deles. As suspeitas de Cloud estavam certas. Descobrem o espião. Cait, carregando a Keystone, foge ao ouvir a voz de Cloud. Persiga-o pela Battle, Speed, Wonder e Chocobo Squares, nesta ordem. Então, descendo as escadarias da Chocobo Square, Cait joga a Keystone para Tseng em seu helicóptero. O gato diz que seria perda de tempo tentar matá-lo, pois o corpo diante dos dois é somente um brinquedo controlado da Shinra Tower. Ele não se considera um inimigo, mas sim alguém que sobrevive, que faz o que quem paga mais manda. Nada pessoal. E caso não aceitem isso, ele, o verdadeiro Cait, tem a filha de Barret, Marlene como refém. Sith diz que odeia usar estes métodos sujos, mas são necessários. Assim, tudo continuará pela manhã, como o planejado.



No quarto de Cloud, verifique o armário. Há um **Elixir** lá dentro. No hall, eles decidem quem irá para o templo. Aeris insiste em ir junto, pois sabe que encontrará mais sobre si mesma. Escolhendo o terceiro componente, saia da GS e pegue o Tiny Bronco. Siga as indicações de Cait, indo para sudeste, na direção da cadeia de ilhas que se ligam ao continente. Em uma destas, você avistará um templo...

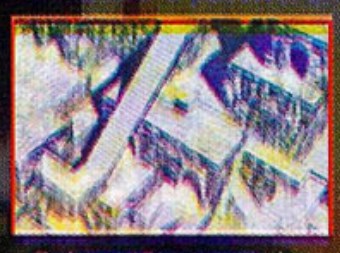
Temple of the Ancients

Este lugar fora construído para manter longe do alcance de mãos erradas o mais destruidor dos feitiços negros. Uma Materia que jamais deveria ter sido criada... Com o poder de destruir o próprio Planeta...



Logo que se aproxima do templo, Aeris começa a ouvir mais e mais o apelo do Planeta. Ele diz que está sofrendo, que está morrendo. Mas mesmo assim está feliz. Feliz por Aeris estar aqui. No topo da escada, mais um daqueles estranhos de capa negra. O que eles estariam fazendo aqui? Seria a chamada "Reunião" citada por Seph? E estaria este realmente aqui? A resposta para essa última se encontra dentro da sala do altar. Tseng, o líder dos Turks, está caído diante do altar. Muito ferido, afirma que Sephiroth está lá dentro, mas não à procura da Terra Prometida, como a Shinra pensava. Tendo assumido a derrota dos Turks, Tseng entrega a Cloud a Keystone. Aeris começa a chorar. Ela conta que ela e Tseng se conhecem desde crianças. Apesar de estarem em lados opostos, ele é uma das poucas pessoas que realmente a conhece... Coloque a Keystone no altar, acionando assim a passagem para o labirinto do tempo. Aqui não há segredos. O único modo de se sair é vasculhando MUITO BEM cada canto do cenário. Tenha em mente que você pode usar como escadas as trepadeiras nas paredes (o que é facilmente localizável através do botão Select). Explore o máximo que puder, pois existem vários itens a serem pegos somente nesta tela. Mas preste atenção pois alguns locais só poderão ser atingidos à partir de outras salas. Você terá de seguir o estranho velhinho vestido de púrpura. Após pegar o **Trident**, arma de Cid, no baú, Cloud deverá subir pela planta, chegando diante de uma sala onde ainda não é possível entrar. Quando o grupo se aproximar, o velho começará a correr. Não o siga antes de pegar o **Turbo Ether** sob o arco. Só então suba novamente pela planta, pegue o **Mind Source** no chão e entre na sala iluminada por tochas. No baú, um **Silver Rifle**. Aeris explica que o velho de roxo padrão na verdade é um corpo espiritual dos Cetra. Por terem ficado muitos anos longe do Planeta, perderam gradativamente a capacidade de falar, passando à emitir somente sons. Sendo Aeris a única a entendê-los, ela diz que ele está com medo, pois Seph e talvez mais alguém esteja no templo. Falando com o velho, você poderá comprar itens (primeira opção), recarregar suas energias (segunda) ou mesmo salvar seu progresso (terceira).







Saia então e prossiga pelo caminho onde antes havia um Turbo Ether. Logo após pegar um **Rocket Punch** (arma de Barret), outro corpo espiritual será avistado. Novamente siga-o. Passando por baixo de uma espécie de ponte, suba a escada vegetal e pegue, sob a escada, a Materia **Luck Plus**. Agora entre pela mesma porta que o Ancient. Lá haverá um grande corredor estreito. Sem problemas, não fossem as grandes rochas que rolam por ele. Tudo bem, o segredo é pegar o timing da rocha. Existe uma abertura em cada roda. Caso você consiga ficar neste espaço, ela não o levará de volta ao início. Tão rápido quanto a pedra permitir, saia correndo, sem parar, em linha reta (em relação ao corredor, claro), mesmo que aviste a próxima pedra. Isso fará com que você automaticamente pare na parte aberta dela. Repita isso até chegar a uma piscina de águas purpuras (é impressão ou estes Cetras têm predileção por roxo?). Agarre a Materia Morph e continue passando por sob as rodas. Quando atingir o fim do corredor, as pedras cessarão. Um brilho tomará conta da tela e Aeris começará a agir estranhamente, chamando os demais para perto da fonte / piscina que, segundo a ex-vendedora de flores, está carregada de conhecimento e consciência dos Ancients. Quase como um espírito autônomo. De repente, no pilar de água começam a se formar imagens. Imagens onde os Turks procuram pela Terra Prometida através das inscrições e desenhos nas paredes do templo. Quando Tseng fica sozinho, Seph aparece.

"— Estou me tornando um com o Planeta. Seus tolos estúpidos. Vocês nunca pensaram nisso. Toda a energia espiritual do Planeta. Todo a sua sabedoria... Conhecimento... Eu me mesclarei a tudo isso. Eu me tornarei um só com isso... Isso se tornará um comigo."

"— Você pode fazer isso? — pergunta Tseng, procurando manter a calma."

"— O caminho... Está aqui. Apenas a morte espera por todos vocês. Mas não tema — dizendo isso, o guerreiro de cabelos brancos acerta um forte golpe em Tseng, com sua Massamune. — É através da morte que uma nova energia espiritual nasce. Logo você viverá novamente, como parte de mim."



Cloud está decidido a acabar com as loucuras de Sephiroth aqui. Os aventureiros precisam chegar até a sala com as inscrições, pois é onde ele os aguarda. Antes, contudo, será necessário passar por uma outra sala, um pouco mais complicada. E não é uma má idéia salvar seu progresso e descansar um pouco.



A sala do relógio exige um pouco de paciência de sua parte. Pressionando-se ○, os ponteiros dos minutos e horas começão a rodar, cada um com sua velocidade. Ao se apertar ○ novamente, os ponteiros diminuem sua velocidade, terminando por parar três casas após aquela na qual o botão ○ foi apertado pela segunda vez. Portanto, pressione o botão três casas antes da desejada. Caso passe uma ou duas casas, aperte o △. Com isso você terá a oportunidade de mecher em ambos os ponteiros, fazendo-os voltar ou avançar uma casa. Colocados os ponteiros na posição desejada, pressione X e ganhe de volta a liberdade de movimento. Seu objetivo é chegar à porta localizada sob o número XI. Contudo, em algumas da portas existem ótimos itens, como os raros (por enquanto) Ribbon e Megalixir. Então, reserve um pouco de seu tempo para pegá-los. Aqui vai uma lista do que encontrar em cada uma delas.

WUTAI

-INN	0	
-ITEM SHOP		
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500
Fire Veil	Item	800
Swift Bolt	Item	800
Choco Feather	Acessório	10000
-WEAPON SHOP		
Murasame	Arma de Cloud	6500
Diamond Knuckle	Arma de Tifa	5800
Chainsaw	Arma de Barret	6300
Aurora Rod	Arma de Aeris	5800
Gold Barrette	Arma de Red	6000
Slash Lance	Arma de Cid	6500
Blue M-phone	Arma de Cait	5500
Razor Ring	Arma de Yuffie	6000
Shortbarrel	Arma de Vince	6400

Itens (Wutai / Da-Chao):
1 Dragoon Lance
1 Hairpin
1 Swift Bolt
1 Elixir
1 Support Materia MP Absorb
1 Support Materia HP Absorb
1 Summon Materia Leviathan
1 Support Materia Steal As Well
1 Magic Shuriken



Para sair com Yuffie no lugar de Aeris ou Tifa na Gold Saucer

Aqui vão algumas medidas que você pode tomar para ter, no lugar de Aeris ou Tifa, Yuffie como companhia na Gold Saucer. Pode parecer estranho, mas é muito divertido. Confira por si mesmo.

- Red e Barret (ambos) devem ser membros constantes em seu grupo (em outras palavras, nem Tifa nem Aeris devem estar em seu grupo quando possível) antes de pegar Yuffie.
- Depois de conseguir Yuffie, deixe-a sempre como segundo personagem. O terceiro personagem pode ser qualquer um, exceto, claro, uma das meninas. E ambos os casos só não são válidos quando é impossível realizá-los (quando, por exemplo, um personagem insistir em ir com você).
- Quando for falar com seus aliados, sempre converse primeiro com Yuffie.
- Tifa e Aeris devem ser as menos escolhidas (evitadas ao máximo!), enquanto a misteriosa ninja deve ser a mais constante em seu grupo;
- Se estiver em dúvida quanto a quais opções escolher nas falas no decorrer do enredo, selecione as seguintes:

1. Quando encontrar Aeris da Primeira vez, responda para que ela não se preocupe (2º alternativa);
2. Depois, responda "Ah, nothing" (2º novamente);
3. Se ela perguntar se você quer uma flor, responda a 2º alternativa (sim, sim, você estará sendo MUITO indelicado com uma dama tão graciosa como Aeris, mas este é o preço por se gostar mais da Yuffie...);
4. Quando falar com Jessie no trem, responda que você estará esperando;
5. Na frente do bar de Tifa, o 7th Heaven, não fale com Barret;
6. Quando Tifa Perguntar se você brigou com Barret, responda que não;
7. Com Wedge, responda que não está interessado;

8. Com Biggs sobre comida, responda "yes, okay";
9. Com Tifa, no bar, "I don't feel like it";
10. Quando Tifa perguntar sobre a promessa em NibelHeim, responda "...Sorry";
11. Quando Tifa perguntar sobre a noite de sono de Cloud, diga que Barret ronca demais;
12. Explique o funcionamento das Materias para Barret quando este perguntar;
13. Na casa de Johnny, o cara de cabelos vermelhos, fale com seu pai (de Johnny) e responda que você não se importa com sua cidade natal (2º opção);
14. Quando Jessie perguntar algo sobre suas roupas, responda 'Yes, it does";
15. Quando estiver caindo da ponte (logo depois de vencer o Air Buster), responda que você não conseguirá se segurar por muito tempo (2º opção);
16. Quando Aeris perguntar se lembra-se dela, diga que não (2º opção);
17. A próxima escolha é "There's nothing to talk about", a 2º opção (que maldade...);
18. Quando Reno entrar, fale com ele, mesmo Aeris pedindo o contrário;
19. Derrube, quando perseguirem Aeris, todos os barris errados;
20. Quando a mãe de Aeris perguntar, em sua casa, se Cloud é namorado de Tifa, responda "Yes, I am";
21. No playground, quando Aeris dizer que não quer voltar para casa, responda que você a levará para o 7th Heaven;
22. Não entre no humm... Bordel "Casa das Abelhas" no Wall Market e tente fazer com que Aeris seja a escolhida de Corneo (se você usar apenas três peças da fantasia ajuda um pouco...);



23. Na mansão de Corneo, quando salvar Tifa, não pergunte se ela está bem. Diga para irem salvar Aeris;
24. Antes de enfrentar Apps no esgoto, fale com Aeris e depois com Tifa;
25. Quando Marlene disser que Aeris deve gostar de Cloud, responda que não sabe de nada;
26. Concorde com Barret na Shinra Tower e entre pela porta principal;
27. No andar 61, ao falar com o cara que lhe entrega o Keycard para o andar 62, pergunte primeiro por Aeris e depois responda "...";
28. No andar 68, após salvar Aeris, escolha para Tifa levá-la dali;
29. Na prisão, veja primeiro Red, depois Barret, Aeris e então Tifa. A próxima resposta deverá ser "It'll be difficult" (2º opção). Agora durma;
30. Na batalha contra o Motor Ball, seu grupo deve ter Cloud, Red e Barret;
31. Já do lado de fora dos portões de Midgar, fale primeiro com Red. Depois siga para Barret respondendo "I'm not sure". Para Tifa e Aeris (nesta ordem), diga: "The Journey's going to be dangerous. Is that alright with you?";
32. Na hora de escolher os membros de seu grupo, escolha Red e Barret;
33. No flashback de Cloud em Kalm, diga que você foi à casa de Tifa, entrou em seu quarto, viu e leu a carta na escrivaninha e fuçou no guarda-roupas dela;
34. Quando Barret disser que quer lutar agora, responda: "Is that all?";
35. Depois da Mythril Mine, vá direto pegar Yuffie (não vá para Junon ainda);
36. Na frente do Condor Fort, com o PHS, faça um grupo de Cloud, Aeris e Tifa. Lá dentro, fale com o velho no centro do forte e responda que você não está interessado em ajudá-los;
37. Saia e coloque Red e Yuffie no lugar das meninas. Fale com o velho novamente e aceite a proposta;
38. Descanse com estes personagens na cama da parte inferior;
39. Em Junon, se você não tiver alguns "Tranquilizer"s, compre. Use-os no Shinra Boat, quando Yuffie perguntar sobre esses itens. Diga que você vai usá-los nela;

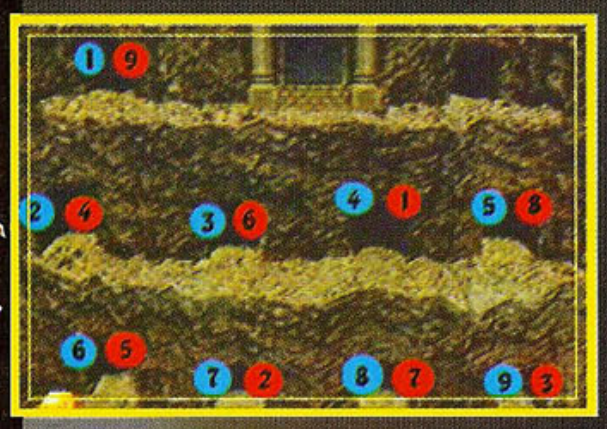
As Salas do Relógio no Temple of the Ancients:

I Você será atacado por dois Toxic Frogs e uma Jemnezny, nada muito desafiante. Ao contrário do que deveria acontecer, você não receberá item algum;
II Bem, esta não tem saída, pois há pedras bloqueando a passagem. O melhor que você pode fazer é dar meia volta e pegar outro caminho...
III Mais monstros no baú. Desta vez dois 8 Eyes. Mais uma vez você não receberá nada ao derrotá-los;
IIII A mesma perguntinha de sempre (sabemos que vocês já conhecem, mas...): não deveria ser IV? De qualquer forma, aqui está a Ultimate Weapon de Aeris, a **Princess Guard**, dentro do baú;
V Seus personagens se depararão com um baú dourado contendo uma **Ribbon**.
VI O labirinto das passagens.
VII Um baú com uma arma para Cait Sith, a **Trumpet Shell**.
VIII Consiga um **Megalixir** no baú desta sala.
IX Mais um túnel sem saída.
X Bom, foi por aqui que você entrou...
XI Novidade: um fim da linha.
XII A saída, mas não ainda.

Só mais um lembrete: quando estiver sobre os ponteiros, tome cuidado para não ser acertado pelo ponteiro dos segundos. Ele o derrubará e fará com que caia em uma sala onde o grupo será atacado de ambos os lados por Ancient Dragons. Fora isso, na sala existe um baú contendo um **Nail Bat**, forte arma de Cloud, mas sem espaços para Materias.



Nesta sala existe um Cetra que tranca a sala das inscrições e foge do grupo. O único modo de se passar para ela é conseguir a chave do velho. Para tanto, é necessário adivinhar em qual porta ele sairá, o que não é difícil depois de algum tempo. Primeiro fique seguindo-o e guardando onde os aventureiros saíram. Quando ele, o Cetra, entrar por esta passagem novamente, então vá para a porta em que ele sairá e entre. Você conseguirá a chave. Lembre-se que nos cantos é possível saltar para o andar de baixo, mas não subir novamente. Para facilitar, fizemos um pequeno mapa para guiar seus personagens logo de cara ao velho púrpura (caso ele entre na porta Nº 1 azul, ele sairá na vermelha 1, por exemplo). E antes que esqueçamos, há um baú com uma **Work Glove** (semelhante ao Nail Bat) para Tifa no piso mais baixo do lugar.



Com a porta aberta, fale com o velho e ele lhe dará a oportunidade de recuperar as energias e salvar seu progresso. Não é má idéia já ir preparando seus equipamentos para as batalhas que estão por vir. Uma Deathblow combinada à HP Absorb ou, para o caso de problemas com poucos Magic Points, um MP Absorb no lugar do HP Absorb. Time com a magia Slow, Poison combinada à Added Effect em uma arma, Restore com a magia Regen combinada à All e uma Enemy Skill com a Big Guard são o bastante. Equipe seus personagens com acessórios e armaduras que evitem ou anulem dano por fogo. Remova todas as Materias que possam causar dano por este elemento, excetuando casos onde ela esteja combinada, na armadura, com a Elemental, prevenindo o dano. Dispensável comentar o valor da Counter Attack, principalmente em altos níveis e em boa quantidade. Só então adentre. Cloud clama por Sephiroth e, como se tivesse sido invocado, este aparece.

"— Eu sempre estarei a seu lado. Venha."

À medida que os personagens avançam, encontram o guerreiro enlouquecido, encontrando nas paredes todo o conhecimento perdido que precisava para saber como se unir ao Planeta. Ou melhor, como unir o Planeta à Seph. Aos pés do altar onde repousa a suposta Black Materia, ele começa a explicar seu plano.

"— Uma vez que o Planeta é machucado, isso traz energia espiritual para curar o ferimento. A quantidade de energia trazida depende do tamanho do ferimento — e, cravando a Massamune no chão, ele continua. — ... O que aconteceria se houvesse um ferimento que envolvesse boa parte da vida neste Planeta? Imagine quanta energia isso traria! Hahaha. E no centro do ferimento estarei eu. E toda aquela energia será minha. Mesclando-me a toda energia do Planeta, eu me tornarei uma nova forma de vida, uma nova existência. Mesclando-me ao Planeta... E deixarei de existir como sou agora... Apenas para renascer como "Deus" e governar a todos os espíritos."

"— Um ferimento poderoso o suficiente para destruir o Planeta? Ferir... O Planeta? — pergunta Aeris, abismada com tudo o que ouve."

"— Observe estes murais. A Ultimate Destructive Materia... Meteor."

"— Isso nunca acontecerá! — Cloud, revoltado."



Sephiroth voa para fora dali. Ao persegui-lo, Cloud ouve novamente a voz em sua mente. No instante seguinte, ele, Cloud, aparece diante do mural onde o meteoro é invocado. Mas ele parece possuído. Fora de si. Aeris então grita seu nome, na esperança de que ele retornasse. Mas algo parecia errado com a resposta...

"— Cloud... Eu sou... Cloud... Como pode ser!?"

Voltando a si logo em seguida, sem se lembrar de nada. Aeris, então, explica no que consiste a Meteor:

"— A Ultimate Destruct Materia, Metor. Com ela se encontram pequenos planetas e fazem com que colidam contra outros."

Mas a explicação é interrompida pelo ataque de uma criatura. Não Seph, mas talvez mandada por ele...



Red Dragon

LV 39 *6800 HP* *300 MP*
3500 EXP *1000 GIL* *100 AP*
Ataques: *Red Dragon Breath, Tail, Bite*
Vulnerabilidade: *Slow, Dark, Poison, Paralyze*
Invulnerabilidade: *Gravity*
Absorsão: *Fire*

Bem, como o próprio nome diz, ele é um dragão vermelho e, conseqüentemente, utiliza-se do fogo para atacar e se proteger. Bite e o Tail são até bastante fortes, causando 1100 a 1200 pontos de dano cada. Mas caso a Barrier esteja de pé, estes serão reduzidos a 600-700. Red Dragon Breath não preocupará a ninguém que tenha proteção contra Fire mas, do contrário, causa entre 700 e 800 (200 mais ou menos caso a MBarrier estiver de pé). O primeiro passo a ser dado é soltar um Big Guard em todos do grupo. Logo em seguida, solte um Slow para diminuir a freqüência de ataques sofridos. Se preferir use o LIMIT 1-2 de Aeris ou de Cloud para paralizá-lo. De qualquer forma, o objetivo é remover o oponente da ação ou pelo menos diminuir isso. Solte então uma Regen para garantir a recarga de energia durante o período. Depois, comece a usar seus melhores ataques, envenenando-o dessa forma, garantindo dano excedente. Prefira as magias fortes aos ataques comuns, exceto no caso de Deathblows para recarga de MP ou HP. Caso esteja usando o segundo método, o do Paralyze, procure soltar outra técnica que possua este poder (Choco / Mog, Seal Evil, Cross Slash, etc), ou mesmo apele para a Slow. Dessa forma você o matará em dois tempos. Consiga um Dragon Armlet.



Do corpo do Dragão, a **Summon Materia Bahamut** aparecerá. Não se esqueça de pegá-la. Siga na direção do altar. Ao ler as inscrições, descobrem que aquela é a Black Materia. Ao tentar agarrá-la, o templo todo treme. Aeris resolve então consultar os Ancients. Só então os aventureiros descobrirão a engenhosidade dos Ancients.

"— Eles disseram que o templo todo é a Black Materia. Quer dizer que todo o templo é a Black Materia? Hmm, é muito difícil. Você vê, este é um modelo do Templo. E dentro disso há um dispositivo que torna-se menor a cada vez que você resolve um quebra-cabeças. Como o modelo torna-se menor, o templo torna-se também. Até se tornar pequeno o bastante para caber na palma de sua mão. (...) Mas há um porém... Você pode somente resolver o quebra-cabeças de dentro do templo. Então, qualquer um que consiga resolver o quebra-cabeças será esmagado pelo templo."



Cloud insiste que devem pegar a Materia, pois Seph possui muitos comparsas e, para ele, não seria problema jogar suas vidas fora apenas para consegui-la. Mas o que fazer então? O PHS toca. Ao atender, Cloud ouve Cait oferecer seu corpo estufado de brinquedo para salvar o Planeta. Sem outra opção, eles aceitam. Corra para a saída, passando pela sala do relógio (não se preocupe, pois os ponteiros já estarão na posição correta). É aconselhável que se salve, pois o próximo desafio não será fácil. Comece também a arrumar suas Materias. Basicamente as mesmas Materias usadas para se vencer Red Dragon podem ser usadas para vencê-lo, claro, reservadas certas excessões. A primeira delas é a remoção de qualquer Materia Poison+Added Effect que tenha equipada. Ela será completamente inútil. Troque a Poison para uma Time, permitindo a você um acerto comum que causa, além de dano, Slow ou Paralyze. No lugar da Fire e da Elemental combinadas, equipe qualquer Materia de dano pesado, como a nova Bahamut ou Lightning. Evite Titan, pois este será muito pouco efetivo. De resto, as mesmas Materias (Restore, etc). Equipe acessórios e armaduras que possam proteger contra Petrify, do contrário, tenha uma Materia Heal equipada. Agora siga para o portal XII. As paredes parecem estranhas, parecem vivas. O que será que ocasionaria isso? A resposta vem logo em seguida. Da parede, uma criatura grotesca (pra falar a verdade é igualzinha aos alienígenas do filme Alien...) brota... E não parece disposta a negociar diplomaticamente. Prepare-se, pois aqui veremos se você é páreo para...



Demon Gate

LV 45 | 10000 **HP** | 400 **MP**
3800 **EXP** | 4000 **GIL** | 220 **AP**
Ataques: Rock Throw, Cave In, Demon Rush
Vulnerabilidade: Slow, Dark
Invulnerabilidade: Gravity, Poison

A muralha conhecida como Demon Gate é bastante forte e rápida. Seus golpes são bastante poderosos, capazes de remover mais de 1000 de HP. O Rock Throw faz com que uma pedra caia sobre o personagem (sem direito a Cover), causando cerca de 700 de dano. O Cave In é mais perigoso. Faz com que estalactites caiam sobre a cabeça dos guerreiros, com um dano de 350 em média a cada personagem. O Demon Rush causa 600 a 700 de dano a cada personagem, sendo um deles o escolhido para receber mais de 1000 pontos de dano. A primeira precaução é soltar a Big Gurad, tendo em um mesmo feitiço Barrier, MBarrier e Haste. Agora use um Regen. Com golpes normais, ataque até deixá-lo mais lento. Assim, passe a soltar magias de dano pesado, como Bolt3 ou Ice3. Por hora, evite a Bahamut. Quake3 é péssimo. Aliás, qualquer magia ou invocação encolvendo este elemento resultará num efeito insatisfatório. Quando a energia dele estiver abaixo de 3000, prepare-se para soltar Bahamut (caso precise, use alguns Death Blows para absorver MP), que acabará por destruí-lo (dano de 3000 ou mais). Feito isso, ganhe uma **Gigas Armlet**.





Finalmente a porta se abre. De lá, Cait sai, saltitante. Sabendo que aquele seria seu último adeus, Aeris pede a Cloud que diga algo. Sem nada a falar, ela mesma pede para que o gato lesse o "futuro". Cait fica feliz por isso, pois há muito não o fazia. Mas o que ler? Aeris dá a idéia de ver o quão compatíveis ela e Cloud eram (caso Tifa esteja no grupo, ela visivelmente não aprovará isso... Mas, fazer o quê?). Sith aceita.

"— Isso não é bom. Eu não posso dizer isso. Pobre Tifa. (...) Então eu vou contar a você. Parece bom. Vocês são perfeitos um para o outro! A estrela de Aeris e a estrela de Cloud! Elas mostram um grande futuro! Cloud, eu realizarei a cerimônia, serei o padre... Farei tudo que quiser que eu faça! Apenas me chame quando tudo acontecer!"

Cait percebe o quão eles ainda acreditam nele. Ainda o consideram um membro do grupo. Ainda podem chamá-lo de "amigo"...

"— Obrigado por confiar em mim, sabendo que eu era um espião. Este é o final, despedida final — partindo em seguida."

"— Seja forte, Cait Sith! — grita Aeris, antes que ele realmente parta."

Já longe, na sala das inscrições, Cait reflete nas palavras da Ancient.



"— Ela me disse para "ser forte". Estou me sentindo tão feliz. (...) Deve ser isso. Os Ancients com certeza tiveram um grande trabalho ao fazer isto. Eu posso proteger o Planeta também! Estou um pouco embaraçado... Existem vários brinquedos estufados como este meu corpo por aí, mas há apenas um de mim. Não me esqueçam, mesmo que um outro Cait Sith apareça! Adeus então. Eu acho que estou saindo para salvar o Planeta... — resolvendo a última peça do quebra-cabeças..."

Fora dalí, Cloud e Aeris observam o templo implodindo em uma cúpula negra. Quando se aproximam, observam somente uma grande cratera, tendo no fundo um cristal negro. A Black Materia. Cloud desce para pegá-la. Tendo-a em mãos, o ex-SOLDIER pergunta à Aeris:

"— Vocês podem usar isso?"

"— Não. Nós não podemos usar isso agora. É necessário um grande poder espiritual para se fazê-la."

"— Você quer dizer muita energia espiritual?"

"— Isso mesmo. O poder de uma pessoa sozinha não poderia fazer isso. Apenas em um lugar especial. Um lugar pleno de energia do Planeta... A Terra Prometida!! (...) Sephiroth é diferente. Ele não é um Ancient."

"— Ele não devia ser capaz de encontrar a Terra Prometida."

E uma terceira voz entra na conversa. Uma voz fria, que todos já conheciam. A voz de Sephiroth.

"— ... Ah, mas eu posso. Eu sou muito superior aos Ancients. Por que eu sou um viajante do Lifestream e ganhei o conhecimento e a sabedoria dos Ancients. Ganhei conhecimento também daqueles que vieram depois da extinção dos Ancients. E logo, criarei o futuro..."

Seph desce lentamente até onde os dois estão, não dando a oportunidade do terceiro componente impedir, gritando para que alguém acordasse. Para que Cloud acordasse. Como se o controlasse, Seph faz com que ele entregue a Black Materia em suas mãos. E você, controlando somente o espírito do ex-SOLDIER, nada pode fazer... O guerreiro de cabelos brancos agradece, partindo em seguida.

"— ... Eu dei a Black Materia à Sephiroth...? O... o que eu fiz... Diga-me Aeris."

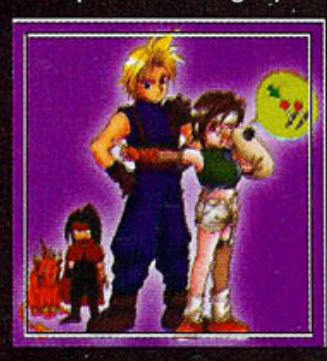
E de repente, não mais que de repente, Cloud salta sobre Aeris, socando-a no chão. Todos ao redor, incluindo Cait 2, gritam tentando fazer com que Cloud pare... Mas isso não aconteceu... Até que ele fora nocauteado pelos próprio aliados...



"Está tudo branco... O que eu fiz? Eu não me lembro de nada... Minha memória... Desde quando...? Se tudo é um sonho, não me acorde."

Uma floresta... Ao fim desta, uma luz forte. Mas não uma que fere os olhos... Ou sequer que incomode... Uma luz que transmite paz... Assim como a garota que sai de trás de uma árvo-

40. Quando Aeris perguntar sobre a Highwind, responda que você não sabe de nada (2º opção). O mesmo vale para a pergunta de Tifa (2º opção);
41. Faça um grupo com Yuffie e Red;
42. Na praia de Costa Del Sol, pergunte: "Who, that girl in the bikini...?";
43. No Inn fale com Aeris deitada na cama. Quando ela perguntar o que Cloud acha dela, responda a 2º alternativa, que "ela não é grande coisa" (que maldade!);
44. Vá para a casa de Johnny (o dos cabelos vermelhos) e encontre Tifa. Responda que você não está preocupado (2º opção);
45. Fale com o velho da entrada de Corel pelas montanhas;
46. No save Point dos trilhos, troque Red e Yuffie por Tifa e Aeris. No ninho de pássaros pegue o tesouro;
47. Troque novamente os personagens para os anteriores e siga para North Corel;
48. Antes de entrar no teleférico, diga "Let's leave it";
49. Quando for passear pela Gold Saucer, fale somente com Yuffie, levando-a no passeio;
50. Na Corel Prison, como Barret precisa estar em seu grupo, escolha Cloud, Barret e Yuffie;
51. Já fora da prisão, tenha Yuffie e Cait em seu grupo;
52. Em Gongaga, quando for enfrentar Reno e Rude, pergunte o que há com eles;
53. Depois de ver a conversa de Tseng e Scarlet, saia e troque seu grupo para Cloud, Tifa e Aeris. Agora vá para a casa de Zack e, quando Tifa e Aeris aparecerem (se separarem de Cloud, ficando cinco pessoas na casa, sendo os três e os pais de Zack), ignore-as saindo sem conversar (isso é que é ser rude, hein?);
54. Fora de Gongaga, troque o grupo para Cloud, Yuffie e Red;
55. No Cosmo Canyon, fale somente com Yuffie. Você pode encontrá-la no Materia Shop (como se fosse tão difícil adivinhar...);
56. No planetário, tenha Yuffie e Cait em seu grupo;
57. Diante da fogueira, converse com todos nessa ordem: Yuffie, Barret, Aeris, Tifa e Red;
58. Como Red precisa fazer parte de seu grupo na Gi Cave, vá com Cloud, Red e Yuffie;
59. Em Nibelheim, fale com Vince antes de falar com Seph;
60. Quando pegar o Tiny Bronco, ouça Yuffie e vá para o oeste, encontrando Wutai;
61. Depois que Yuffie roubar suas Materias, coloque em seu grupo Vince e Cait ou mesmo Cid e Red;



62. Quando Yuffie pedir para você puxar a alavanca da esquerda, obedeça;
63. Termine os eventos de Yuffie em Wutai (incluindo o ganho de deu LIMIT 4 no Pagoda of Mighty Gods) e parta para Gold Saucer;
64. Consiga a Keystone e pronto! Finalmente você poderá sair com Yuffie!

-Para finalizar sempre tenha a Materia Cover (de preferência no Master) quando Yuffie estiver em seu grupo: Assim você poderá protegê-la, ganhando mais hummm... Prestígio.

-Bem, agora boa sorte ao sair com Yuffie! Mas... Vejamos... Como podemos sair com Barret...



re...
"— Cloud, pode me ouvir?"
"— Sim, eu posso ouvi-la. Desculpe pelo que aconteceu."
"— Não se preocupe com isso."
"— Não posso ajudar..."
"— Oh... Então, por que você REALMENTE não passa a se preocupar com isso? Deixe-me cuidar de Sephiroth. E Cloud, cuide-se. Assim você não terá uma recaída, ok?"
Em seguida, ambos pousam na floresta.
"— Que lugar é este? — pergunta ele."
"— Esta floresta leva você para a Cidade dos Anciente... E é chamada de Sleeping Forest. É apenas uma questão de tempo até que Sephiroth use a Meteor. O segredo está logo acima daqui. Finalmente isso pode ser... Eu sinto isso. Parece que estou sendo guiada por alguma coisa. Então, eu vou indo agora. Voltarei quando tudo estiver terminado."
"— Aeris?"
E ela corre em direção à luz. Cloud sente suas pernas correrem, se movimentarem. Mas não consegue sair do lugar. Sente o desespero de ver ela partir. Sentindo que esta será a última vez que a verá...
"— Hmmm..... Ela está pensando em interferir? Será difícil, não acha? — e, dos céus para o solo, continua. — Nós precisamos parar aquela garota. Logo."





"...O que foi que eu fiz...?"

"Who can tell me who I am
Who I am my friend
I'm an Alien so they say
A risk to everyone..."
(Blind Guardian, Goodbye My Friend)

Cloud desperta em Gongaga, tendo Tifa e Barret ao redor. Com terror descobre que aquele "sonho" era mais real do que pensava. Então Aeris está em perigo! Seph está atrás dela e Cloud PRECISA salvá-la. Mas, quando falam em partir, o mercenário nega-se a fazer isso. Ele tem medo de perder o controle novamente. Os dois amigos resolvem dar tempo ao tempo para que Cloud se decida.
"— ... Eu estou com medo de encontrar a verdade... ? Mas... Por que?"
Depois de tudo isso, pegue o Tiny Bronco na costa sul de Gongaga e parta para o continente mais ao Norte, onde as partes mais próximas dos pólos são cobertos por neve. Desembarque no único local possível por enquanto, na praia próxima à uma floresta. Nesta, existirá uma espécie de esqueleto de alguma criatura bastante grande. Você está entrando agora em...





Bone Village / Sleeping Forest

"You're the one I'm dreamin' of
I can't live without your love
And it's you that I adore

You're the one that I live for
Inside of you, I'm dreamin' of you..."
(Celine Dion, Dreamin' of you)



Falando com os escavadores, Cloud e os demais descobrirão que uma jovem trajando-se de rosa atravessara a Sleeping Forest, apesar dos avisos sobre os perigos que seriam encontrados. Ela provavelmente rumava para a City of Ancients, ou Forgotten City, localizada além da floresta. Mas a floresta apenas permite passar aqueles que conseguem acordá-la. Aeris e Seph conseguiram... Mas será que um ex-SOLDIER conseguiria? Talvez, com a ajuda da **Lunar Harp** isso ocorra. Para pegar tal item, fale com o escavador diante da "casa" de ossos. Ele perguntará se você quer que comecem a escavar. Há também a oportunidade de se comprar alguns itens para renovar seu estoque. Existem três opções após a opção de escavar: Lunar Harp, o item que você procura; um bom tesouro, que podem ser armas ou itens raros; e um tesouro normal, mais abundante e simples, como Potions, Ethers, etc. Por hora, escolha somente a primeira opção (a não ser, claro, caso você precise de armas para Vince e Cloud. Agora você terá a oportunidade de se colocar até cinco especialistas (botão □) em pontos diferentes. Apenas não se esqueça que cada um eles custa 100 gil. Depois de colocados, pressione novamente o □ para que os explosivos sejam detonados. Cada um deles calculará os tremores e apontar para o item enterrado. Em outras palavras, o ponto onde a linha de visão dos escavadores se encontrar será o local a se escavar. Posicione o personagem sobre este ponto e pressione mais uma vez o □. Um escavador passará a noite escavando o ponto. Caso obtenha sucesso em encontrar algo, o item estará no baú ao lado da construção principal. Do contrário, você será obrigado a fazer tudo novamente. Para facilitar, procure pela Lunar Harp no lugar apontado pela foto. Procure por pontos de referência que o ajudem. Se quiser, procure também pelos itens **Mop** (arma de Cloud) e **Buntline** (arma de Vincent) nos locais apresentados nas imagens. Se der tudo certo, pela manhã o grupo estará seguindo para a **Sleeping Forest**. Na tela onde se desperta a floresta, procure por um pequeno ponto rubro que vaga lentamente por aqui, às vezes nos cantos, às vezes no centro. Consiga então a **Summon Materia Kjata**. Na próxima parte, passe por baixo do tronco e pegue no baú o acessório **Water Ring**. É muito importante que se pegue este equipamento, pois ele é que assegurará sua existência contra um próximo oponente...







Humm... Sabemos que este não é o momento mais apropriado para falar sobre as técnicas dos inimigos, mas existem, aqui, inimigos chamados Boundfats. São uma espécie de sapos gordos com vários espinhos nas costas. Caso não tenha aprendido a Death Sentence na GI Cave, com sua Enemy Skill, enfrente-os. Mate-os e eles contra-atacarão com a técnica. Apenas tome o cuidado de acabar com a batalha antes do contador chegar a 0.



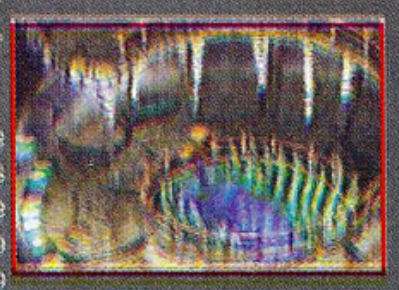
City of the Ancients

Immortality
There is a vision and a fire in me
I keep the memory of you and me, inside
And we don't say goodbye

We don't say goodbye
With all my love for you
And what else we may do
We don't say, goodbye...
(Celine Dion, Immortality)

Siga para o leste na encruzilhada. Ali, entre em uma das "casas", onde os personagens poderão descansar das aventuras na floresta. Mas, antes disso, existem vários itens a serem pegos nas casas, alguns até poderosos. Aqui vai uma pequena lista dos itens.
- Pela esquerda, na primeira casa encontrada, encontre um **Magic Source**;
- Seguindo ainda pela esquerda, entre na caverna da montanha para, descendo as escadas, pegar um baú com a **Aurora Armlet**;
- Indo pela direita, na primeira casa / concha que encontrar, pegue um **Guard Source** no topo da casa;
- Na casa onde os personagens podem dormir, pegue a **Command Materia Enemy Skill** no topo, atrás da última cama e um **Elixir** no baú;
- Por fim, existe uma **Magic Materia Comet** no topo da grande concha dentro da caverna central, onde existe a estátua colorida de um peixe;

Durante a noite, Cloud acorda, sentindo a presença da jovem Cetra ainda mais forte. Mas também o rapaz sente uma outra forte presença... Sephiroth já está na City of the Ancients!
"— Eu sinto isso em minha alma — diz Cloud."
Aeris está em perigo perto. Corra para a encruzilhada. Cloud sentirá que a voz da vendedora de flores vem do templo central... Dentro da grande concha, a estátua do peixe terá desaparecido, dando lugar a uma rampa translúcida, que leva à verdadeira cidade dos Ancients. Um lugar com várias construções em cristal. Lá, Cloud encontrará finalmente a procurada Ancient... Mas ele pede para que vá sozinho, saltando de pilar em pilar até atingir a plataforma onde a Cetra se encontra. Antes que isso aconteça, equipe Cloud com uma Materia Enemy Skill e o acessório Water Ring, protegendo-o de ataques baseados no elemental da água. Para os demais personagens, caso realmente esta proteção sei necessária, use a combinação Leviathan e Elemental na armadura. Uma Time é indispensável. Restore com Regen combinada à Ali e uma Destruct (o primeiro chefe que você realmente irá querer enfrentar com esta





Materia). De resto, use magias de alto dano, contanto que não sejam baseadas em Water. Agora vá de encontro a Aeris, que, ajoelhada, reza para que o Planeta ouça suas preces, manifestando o Lifestream para se utilizar a Ultimate White Magic Holy... Contudo, algo estranho acontece. Sua mente não parece responder corretamente. Ao se aproximar da jovem, o mercenário empunha a (espada) bastarda. E prepara-se para atingir a jovem. Por mais que se tente, Cloud não consegue lutar contra isso e, a cada passo dado (botão ○), Felizmente os demais impedem que o pior acontecesse, tirando o ex-SOLDIER do transe antes que atingisse a vendedora de flores...



É então que acontece...

Tendo Cloud escapado de seu controle, o anjo da trevas vem concluir a missão. Aeris ainda olha para Cloud. E, num último gesto de complacência, ela sorri para aquele a quem ama... Para logo em seguida ter seu corpo atravessado por mais de dois metros de aço.



O aço da Massamune empunhada por Sephiroth, maculada por ter sido banhada em sangue inocente... O corpo de Aeris tomba. O elo entre ela e Sephiroth impede que seu corpo desabe. A longa lâmina que vara suas costas e brota novamente em seu estômago... O viajante do Lifestream abre um sorriso. Um grande sorriso, mesclando ironia ao sadismo encontrado nos olhos verdes de pupilas verticais, resultado do excesso de Lifestream absorvido... Lentamente, ele remove a espada do corpo inerte, deixando-o despencar ao chão. A White Materia de sua





presilha se solta, terminando por acabar no mais profundo das águas do templo...

"— ...Aeris! Isso não pode ser real! — grita Cloud, tendo em seus braços o corpo sem vida daquela que o amou..."

"— Não se preocupe. Logo a garota se tornará parte da energia do Planeta.E tudo isso seguirá para o norte. A Terra Prometida espera por mim além dos campos de neve. Lá eu me tornarei um novo ser, por unir-me ao Planeta. Assim como com essa garota..."

"— ... Cale-se!!! O ciclo da natureza ou seu estúpido plano não significam nada — tendo diante de seus olhos a jovem vendedora de flores, que acreditara na humanidade até o fim. 'Ela está morta...' — Aeris se foi. Ela não mais falará, não mais sorrirá, chorará... Ou ficará zangada... E quanto a nós... O que NÓS poderíamos fazer?E quanto à minha dor?Meus dedos estão coçando. Minha boca está seca. E meus olhos em chamas!"

"— O que você está dizendo? Está tentando me dizer que você também tem sentimentos?"

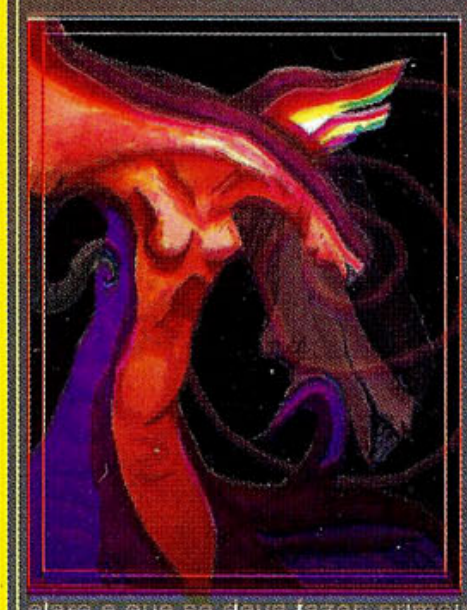


"— Mas é claro que sim!! Quem você pensa que eu sou!? — brada Cloud, com as palavras explodindo em sua garganta em um único grito, onde liberou exasperado seu desespero, sua dor e seu ódio."

"— Ha ha ha.. Pare de agir com se você estivesse triste. Não há motivos para agir como se estivesse zangado também. Porque, Cloud, você é... — Desaparecendo logo em seguida."

O viajante do Lifestream deixa, antes de partir, mais um dos pedaços de sua mãe...

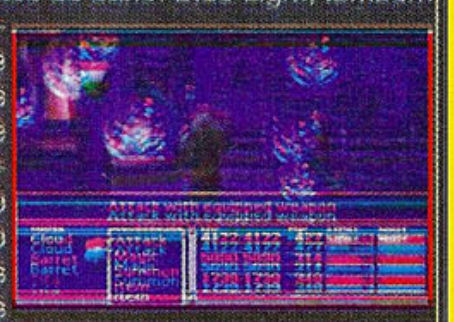
Jenova-LIFE



LV 50 10000 HP 300 MP
4000 EXP 1500 GIL 350 AP
Ataques: Aqualung, Blue Light, Silence, Triple Wind, Reflect
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity



Quase todos os ataques de Jenova Life são baseados em Water, o que garante a Cloud uma quase invencibilidade enquanto usar o Water Ring. O Aqualung pode ser aprendido, mas não antes de causar (ou não, caso haja proteções contra o elemento da água) 1500 a 1700 pontos de dano. Blue Light, também baseado em água, causa cerca de 400 pontos de dano. Silence funciona normalmente, mas são raras as vezes em que ele usa isso. Reflect é o maior problema, pois previne que as magias o acertem e, ainda por cima, fazem com que estas se voltem contra você. Use imediatamente a DeBarrier para quebrar este feitiço e voltar aos ataques. Triple Wind é o segundo de seus ataques que atinge a todos, sendo muito pouco usado e causando os mesmos danos da Aqualung. Então está mais claro o que se deve fazer: primeiro o de sempre (uma Big Guard, Slow no oponente e ataques fortes). Assim mesmo, os personagens sem proteção contra Water perderão pouca energia. Tenha também vários Counters para contra-atacar e, de preferência, combinadas às MP ou HP Absorb para garantir ganhos. Ao vencê-la, receba um **Wizard Bracelet**.



"— Por que você é... Uma marionete — Cloud ouve, após a batalha, vinda da própria Jenova."
"— Eu sou... Uma marionete?"



Os guerreiros, diante do corpo de Aeris, tentam consolar Cloud, que em seguida, embala-a em seus braços e carrega até o pequeno lago cristalino diante do grande casco... E lá, Cloud faz seu último adeus a Aeris, deixando que seu corpo encontre a felicidade definitiva, retornando ao Planeta, no lugar de origem de seus antepassados...



De volta à "casa" onde repousaram, Cloud finalmente toma uma decisão, dando um rumo à sua jornada...

"— Eu sou Cloud, ex-SOLDIER, nascido em Nibelheim. Eu vim para acertar as contas com Sephiroth. Vim por minha própria força de vontade... Ou assim eu pensava. Contudo... Para dizer a verdade, estou com medo de mim mesmo... Há uma parte de mim que eu não entendo. A parte de mim que me fez dar a Black Materia a Sephiroth. Se vocês não tivessem me parado, Aeris poderia ter sido... Há algo dentro de mim. Uma pessoa que não sou realmente eu. Esse é o motivo pelo qual eu devo desistir desta jornada. Antes que eu faça algo terrível — E, após uma breve pausa, continuou — Mas eu continuarei em frente. Ele destruiu minha cidade natal a cinco anos atrás, matou Aeris e agora está tentando destruir o planeta. Nunca perdoarei... Sephiroth. Eu... Preciso continuar em frente... Tenho um favor a pedir a vocês. Vocês todos virão comigo... Para impedir que eu faça algo terrível? (...) Não sei como Aeris tentou salvar o Planeta do meteoro. E acho que nunca saberemos agora... Mas nós ainda temos uma chance. Precisamos recuperar a Black Materia de Sephiroth antes que ele possa usá-la."

Coral Valley

Cloud sente um forte vínculo com o assassino. Sabe que ele estivera ali... Que passara por ali e seguira para o norte, como havia dito. A Black Materia precisa ser recuperada. E Sephiroth precisa pagar pelo que fez...



Seph diz a Cloud, mentalmente, que seguirá para o "norte, além dos campos de neve". Você deve seguir

TEMPLE OF THE ANCIENTS

-Cetra		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Maiden's Kiss	Item	150
Tent	Item	500

Itens (Temple of the Ancients):
1 Trident
1 Mind Source
1 Silver Rifle
1 Turbo Ether
1 Rocket Punch
1 Independent Materia Luck Plus
1 Command Materia Morph
1 Nail Bat
1 Work Glove
1 Ribbon
1 Princess Guard
1 Summon Materia Bahamut
1 Trumpet Shell
1 Megalixir

BONEVILLAGE

-Escavador chefe (o da frente da tenda)		
Colocar os escavadores		100
Diamond Bangle	Bracelete	3200
Rune Armlet	Bracelete	3700
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	30
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500

Itens (Bone / Sleeping Forest):
1 Lunar Harp
1 Mop
1 Buntline
1 Summon Materia Kjata
1 Water Ring

Boundfats

LV27 500HP 80MP
420EXP 350GIL 40AP
Ataques: Ice2, Dark Needle, Death Sentence

Itens (City of Ancients):
1 Guard Source
1 Command Materia Enemy Skill
1 Elixir
1 Magic Source
1 Aurora Armlet
1 Magic Materia Comet

E aí,maluco! Beleza? Sóóó mano. Tudo na paiz... Tudo pelas ordi?





pela entrada pela qual o Viajante do Lifestream passara, à nordeste de onde os personagens estavam. O grupo se deparará com uma enorme concha, que deve ser percorrida por dentro para, depois, por fora, poder se atingir a plataforma rochosa mais elevada. Não se esqueça de, no caminho, pegar uma **Viper Halberd**, arma de Cid.

Dentro da caverna, utilize-se das fendas na parede para subir ou descer. Quando atingir uma bifurcação você terá de escolher uma direção a seguir. Por isso, em vários momentos será necessário sair da rachadura para depois escalá-la novamente para alcançar o local desejado. Só um problema: existem vários itens bons a serem pegos, mas para isso, algumas vezes será necessário voltar ao começo da escalada. Se preferir, siga estas indicações: primeiro, entre na segunda fenda e suba até avistar um baú. Salte para a esquerda e pegue o **Bolt Armlet**. Feito isso, entre novamente e salte mas, desta vez, para a direita. Continue até encontrar, após passar algumas fendas, um outro baú. Nele, um **Megalixir**. Entre na rachadura e desça até o limite. Pule para a esquerda (aliás, sua única opção) e pegue o acessório **Hypno Crown**. Só então suba ao máximo desta fenda e, após saltar para a esquerda, suba na primeira abertura que encontrar. Caminhando para a esquerda ainda, desça as escadas até seu ponto mais profundo. Vasculhe pelo chão e logo você encontrará uma **Independent Materia Magic Plus**. Sem mais, use as escadas para chegar ao topo e continuar seu caminho.





Saindo da caverna (não esquecendo de pegar a Power Source), siga para oeste (local onde é possível se encontrar o melhor chocobo amarelo, Tipo 5) até encontrar uma pequena cidade, chamada...



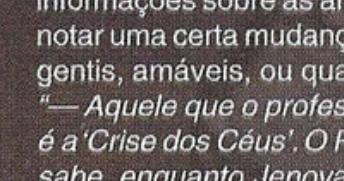
Icicle Inn

Há muito tempo, a última descendente dos Ancients nascera aqui. Ela poderia ter sido feliz, com seus pais nesta região, não fossem as garras da Shinra tão longas...

Icicle (estalactite em inglês) é uma cidade bastante pequena, com poucos habitantes e uma variedade baixa de itens em sua loja (a primeira casa à esquerda, logo que o grupo entra na cidade). O melhor que você pode fazer é renovar seu arsenal ou descansar, se necessário, no Inn, localizado na extrema superior direita.

Só uma curiosidade: a espada vendida aqui, Organics, também existia em Final Fantasy VI, com o nome de Ogre Nix. Qual das duas versões está certa?

Numa casa, bem atrás da loja de itens, uma Cetra há muito tempo vivera. Juntamente com Professor Gast, cientista responsável pelo Projeto Jenova, fugia da Shinra para viver um amor impossível. A casa continua intacta desde aquele dia. Aparelhos, máquinas, computadores... Tudo em perfeito funcionamento. Incluindo um aparelho de vídeo, no qual foram registrados alguns dos poucos momentos da vida de ambos. Três, para ser mais exato. E, através dos aparelhos de televisão é possível vê-los. O primeiro vídeo, denominado A Crise Original, retrata uma das primeiras "entrevistas" de Gast com Ifalna, sobre os Cetra. Ela conta que há cerca de dois mil anos seus ancestrais ouviram o choro do Planeta, descobrindo que a dor que ele sentia era causado por um imenso ferimento. Os primeiros Cetra a descobrirem isso foram os que habitavam as terras conhecidas como Knowlespole, área correspondente às próximas aos pólos (ou seja, onde Cloud e os demais estão agora). Tendo conhecimento disso, começaram a chamada "Leitura do Planeta", uma espécie de linha de comunicação que se forma entre os Cetra e o Planeta.



"— Ele disse que algo caiu dos céus, causando um grande ferimento — conta a Ifalna. — Centenas de Cetras se amontuaram, tentando curar o Planeta...Mas, considerando a seriedade do ferimento, ele só poderia curar-se após muitos anos."



"— Os Ancients, digo, os Cetra tinham algum poder especial para curar o Planeta?"

"— Não, não é este tipo de poder. A força vital de todas os seres viventes neste Planeta transforma-se na energia. Os Cetra tentaram desesperadamente cultivar a terra para não diminuir a energia necessária..."

"— Humm, mesmo aqui tão perto da North Cave, a neve nunca derreteu. Isso é causado porque a energia é trazida aqui para curar este ferimento?"

"— Sim, a energia necessária para curar o Planeta deixou as terras murchas... — a Cetra, emocionada, começa a chorar. — Então o Planeta... O Planeta tentou persuadir os Cetra para abandonar Knowlespole, mas (...) quando os Cetra... Estavam se preparando para partir da terra que eles amaram... Foi quando aquilo apareceu! Aquilo parecia-se... Com nossas... Com nossas mães mortas... E nossos irmãos mortos. Mostrando a nós espectros de seu passado."

Gast pergunta então, quem aparecera na North Cave. Ifalna cai em prantos.

"— Foi quando aquele que feriu o Planeta... Ou a 'Crise dos Céus', como nós o chamamos, veio. Primeiro ele se aproximou como um amigo, enganou-os e, finalmente... ... Deu a eles o vírus. Os Cetra foram atacados por um vírus e ficaram loucos, transformando-se em monstros. E, assim como ele fez em Knowlespole... Aproximou-se dos outros clãs dos Cetra... ... Infectando-os com... O vírus..."

Gast então, finaliza a gravação.

"O que é 'Weapon'?" é como fora batizada a segundas das fitas. Nela, justamente as informações sobre as armas supremas do Planeta: os Weapons. É possível, também, notar uma certa mudança no relacionamento entre eles. Digamos que estejam... Mais gentis, amáveis, ou qualquer coisa do gênero...

"— Aquele que o professor confundira com uma Cetra... Foi nomeada Jenova. Essa é a 'Crise dos Céus'. O Planeta sabia que precisava destruir a 'Crise dos Céus'... Você sabe, enquanto Jenova existir, ele nunca será capaz de se curar completamente."

"— Voltando então, Weapon foi uma arma que o Planeta produziu por vontade própria?"

"— Sim, mas... Não há relatos do Weapon ter sido usado. Um pequeno número dos Cetras sobreviventes derrotaram Jenova, e confinaram-no. O Planeta produziu Weapon... Mas não foi necessário usá-lo."

Confuso, Gast concluiu que o Weapon não mais existe no Planeta. Ifalna então explica:

"— Um Weapon não pode desaparecer... Ele permanece adormecido em algum lugar do Planeta. Mesmo Jenova estando confinada, ela pode voltar à vida a qualquer momento... O Planeta ainda não se curou completamente ainda. Ele continua, e observando Jenova. (...) Eu não sei onde o Weapon está... Não consigo ouvir a voz do Planeta bem... Os tempos... Mudaram. O Planeta... provavelmente está observando esta situação cuidadosamente."

A última das fitas está classificada como Confidencial. Acessando-a, você poderá escolher entre dois outros vídeos: "Gravação da filha: 10º dia pós nascimento" e "Gravação da filha: 20º dia pós nascimento". Logo no início do primeiro é possível se perceber a quantas anda o relacionamento (hmm... Isso tá parecendo KOF97...) entre os dois, com tratamentos melados de açúcar, como docinho e outros tantos...

"— Vou gravar minha linda filha! — diz Gast."

"— E quando ela está dormindo, sua face... Parece um anjo. Primeiro precisamos escolher seu nome. Podemos fazer o vídeo depois!"

"—Já decidi! Sendo uma menina, então será Aeris. É isso!"

"— Você é tão egoísta! Mas Aeris é um bom nome! Hee hee... É um bom nome levando-se em consideração que ele veio de uma cabeça esquecida como a sua!"

O segundo vídeo mostra a última gravação de Gast...

Ifalna começa, após fazer uma pequena crítica ao hobby de filmar de Gast.

"— Se você continuar mimando-a desse jeito, ela não crescerá para ser forte... Aeris é diferente das outras crianças. Eu imagino que perigos a esperam..."

Após mais algumas palavrinhas doces, os dois se abraçam... É quando batem à porta (ou seria NA porta? Afinal, eles quase arrancam-na de tanto bater...). Para a surpresa do casal, encontram alguém que acreditavam ter despistado...

"— São eles! — grita Ifalna."

"— Heh, heh, heh... Eu tenho procurado por você, Ifalna... Ou deveria dizer, Cetra! Há muito tempo não o vejo, Professor Gast! — diz o homem que entra na casa."

"— Hojo... Como você soube?"

"— Acredite em mim, tive de levantar uma ou duas pedras para encontrá-lo. Dois anos eu esperei... Isso é o quanto eu quero esta nova espécime... Hahaha."

Gast se desespera ao perceber que Hojo fala de Aeris... Ao perceber que todo esse tempo ele servira aos propósitos da Shinra. Ifalna tenta oferecer sua vida em troca da de Aeris, mas Hojo se mostra mais sórdido que isso:

"— Eu preciso de todas vocês em meu experimento..."

Depois disso, a câmera é destruida. Gast tenta fugir com Aeris, mas é morto pelos soldados. Assim, Aeris e Ifalna são levadas à sede da Shinra. Isso, há vinte anos...





Três itens a serem pegos. Nenhum deles de grande importância, mas sempre é bom pegá-los.

- Na casa onde, no lado de fora, duas crianças fazem um boneco de neve, há um **Hero Drink** escondido na sala atrás da cabeça de veado (com todo o respeito) na parede;
- Na casa de Ifalna e Gast, no andar inferior, há um **Turbo Ether** atrás da cama;
- No Inn, andar superior, se aguardar um pouco, algo na janela brilhará. É uma **X-Potion**.

Sem mais nada a fazer, tente sair da cidade por trás. Um guarda o barrará, dizendo que os campos adiante são muito perigosos. Só para melhorar as coisas, Elena, dos Turks, aparece... E ela não está nem um pouco feliz pelo que aconteceu com Tseng. Acredita que o responsável por ele estar gravemente ferido agora é Cloud. Não ache que uma boa argumentação será o bastante... Segundo ela, Cloud "irá sentir um pouco de dor". Prepare-se para enfrentar... Elena! Mas não do modo convencional. Você deverá fazer com que o ex-SOLDIER esquive-se do soco da moça. Para isso, pressione ← ou → (↑ não adianta, por mais que você tente...) cerca de meio segundo após o desaparecimento da última caixa de diálogo (a contendo as informações necessárias). Em caso de sucesso, a coitada da Turk rola ladeira abaixo (sério mesmo? Ooohhh, tadinha dela, né? heheh). Do contrário, o soco é tão forte que faz com que você desmaie (caramba!) na hora. Nesse último caso, você é levado para a casa de Ifalna. Os dois soldados restantes ficam de guarda, impedindo que qualquer um saia da cidade pela frente até que Rufus chegue. A única saída, então é ir por trás, pela Great Glacier...





Mas, antes, você terá de providenciar umas coisinhas. Entre elas, um Snowboard (não, você não pode roubar da criancinha que brinca no morrinho de neve!), um mapa da região e um pouco de conhecimento sobre Snowboarding (Steep Slope Sliders? Cool Boarders? 1080°? Nãããã...). O primeiro você pode conseguir na casa onde há um homem no telhado. Fale com o garoto e ele lhe dirá que se machucou com o Snowboard, dando-o em seguida à você. O segundo, o Mapa, é conseguido na casa do Mr. Holzoff (a do veado na parede), num quadro próximo à porta da sala onde você conseguiu a Hero Drink. Já o conhecimento sobre pilotar a prancha você consegue com o guarda que o barrou anteriormente.. Agora, mãos à obra!



Great Glacier

"Além dos campos de neve...". Foi onde Sephiroth disse que estaria, para poder utilizar-se da Ultimate Destruct Materia. Prepare-se para enfrentar uma das partes mais chatas de Final Fantasy VII...



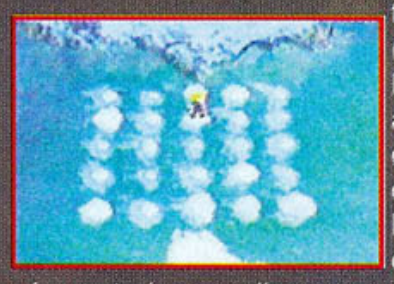
Por enquanto não será realmente necessário se agarrar os balões, mas, dependendo do percurso tomado, você cairá em um local diferente da geleira. Caso você escolha, nas duas bifurcações existentes, à esquerda, você cairá em uma floresta glacial. Siga ao sul, passando por uma área de passagem (a qual encontrará todas as vezes que a área não tiver importância), chegando à área inicial, onde há uma placa com os dizeres "To the top of Mountain". Descendo com o Snowboard para a esquerda e depois direita você perceberá que não avançou nada... É possível, inclusive, retornar à Icicle Inn... Mesmo assim, este é o local onde você terá a menor possibilidade de se perder dentre as quatro existentes. Se optar por ir à direita e em seguida à esquerda, então você cairá diante de uma árvore gelada (pelo menos o suco de maçã não precisa ficar na geladeira! Humm... Infame). Se por acaso você escolheu este trecho, então, para atingir a primeira área (de novo: a saída para Icicle Inn), será necessário seguir para o sul, passando por uma passagem, saindo em um lago semi-congelado. Ainda não é uma boa opção subir na placa de gelo. Vá direto para a saída à sudoeste. Após mais uma passagem, Cloud encontrará a floresta onde cairia caso optasse por seguir apenas para a esquerda. Assim, basta seguir as direções dadas acima. Finalmente, quando seguir duas vezes para a direita, você cairá em um local onde há uma caverna que leva para fora da Great Glacier. Para chegar à entrada da região, siga ao sul e atravesse duas passagens sem importância e pronto. Agora, tendo todas as direções, boa sorte! Só mais um toque: em alguns trechos da pista de Snowboard você poderá se deparar com Moogles de verdade (como em FFVI)! A cidadela deles fica exatamente no meio de um dos percursos! Mas tome cuidado. Se você destruir muitas casas, a polícia montada dos Moogles irá atrás de você...





"Como se guiar em uma zona tão grande?" Difícil responder. Como existem alguns bons itens a serem recolhidos antes de partir para Gaea Cliff, então sigamos para os itens.

Comecemos pela entrada da Great Glacier, onde existe uma placa com os dizeres "To the top of The Mountain". Em termos de Snowboard, seria o local onde você cairia caso fosse para a esquerda e então para a direita. Aqui existem três saídas, sendo uma delas à direita, uma à esquerda e outra ao centro. Siga pela do centro, passando por uma passagem comum (a qual você verá todas as vezes que a área não for importante). Cloud e os demais logo chegarão a uma floresta glacial (aquela mesma de quando você escolhe duas vezes à esquerda durante a descida de Snowboard). Na parte mais ao norte, entre as árvores, você encontrará um baú com um Mind Source. Agora, vá à direita, passando por mais uma passagem sem importância. Você sairá sobre a camada congelada de um lago. Como atravessá-lo não é uma boa idéia no momento, então continue sobre ele e pegue a passagem norte. Ali você encontrará um outro lago, mas desta vez com várias plataformas de gelo sobre ele. Normal, mas cada vez que você saltar em uma destas placas, devido ao ondeamento das águas todas as adjacentes a esta virarão, impossibilitando/possibilitando sua passagem, dependendo da posição inicial. Caso você acabe em uma placa sem opção para saltar, você será obrigado a começar tudo de novo...

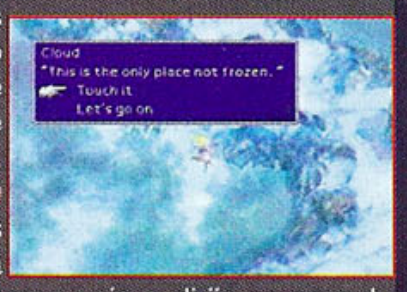




Então, está tendo problemas para chegar ao outro lado, não? Aqui vai uma pequena seqüência que pode ajudá-lo. Talvez haja caminhos mais curtos ou mais simples, mas pelo menos funciona. Primeiramente salte na plataforma do meio. Então siga com ↑, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ←, ↑, ←, ↑. Depois de tudo isso você estará do outro lado, onde existe uma caverna com um acessório, o Safety Bit. Agora volte até a tela da floresta, onde você conseguiu a Mind Source. Desta vez, em vez de ir ao norte, siga para oeste. Você sairá, após atravessar mais uma passagem, em uma área onde há a cauda de um aeroplano caído (tá, se não é um aeroplano, então é uma placa ou uma árvore, ou qualquer coisa assim...). Aqui, cruze a ponte de pedra e continue à norte. Após mais três passagens seguindo à noroeste, Cloud e os demais se encontrarão em uma terra onde há vários cristais de gelo. Numa gruta aqui existente, consiga um Elixir. Saindo pelo lado de trás dela, você encontrará o caminho para seu destino: a Face Misteriosa. Passando duas passagens seguindo a nordeste, a grande face esculpida na pedra é encontrada. Sem perder muito tempo aqui, siga diretamente à leste, por cima. Duas passagens depois, seu maior problema em Great Glacier. A grande área dos ventos. Com ○ você poderá colocar pequenos pólos, para serem usados como pontos de referência. É necessário se chegar ao centro de tudo isso, onde há uma espécie de abrigo. Lá dentro, pegue a Support Materia All. Agora saia e dirija-se ao sul, passando por duas outras passagem que seguem à sudeste. Na fonte térmica que encontrar, molhe as mãos. Retorne novamente para a grande área dos ventos e procure fazer seu caminho à leste (se necessário, pode-se retornar ao abrigo e, de lá, partir para o leste). Será necessário atravessar-se mais outras três passagens para o leste para, enfim, chegar a uma caverna. Dentro dela, reside uma estranha mulher. Tente tocá-la após ter molhado suas mãos na fonte e ela o atacará, por ter sido ousado o bastante para tocá-la após tocar a maldita fonte (vai entender...). Não se preocupe com a batalha. Ela não passa de mais uma Snow, com pouco mais de 4000 de HP. No máximo, roube um Circlet dela. Vencida, Cloud e seus aliados finalmente encontrarão a Summon Materia Alexander.









Retorne à grande área dos ventos e rume para o norte. Lá, você encontrará a casa de Holzoff (saúde!) e o início de Gaea Cliff. Para ser mais exato, é mais fácil que Holzoff o encontre primeiro que o contrário. Com a temperatura das áreas mais geladas da região, o corpo despreparado para o frio de Cloud não aguenta e cai inconsciente. Assim, Holzoff o leva para sua cabana e cuida de você. Se ainda não tiver recolhido todos os itens (claro, se quiser fazê-lo), desça e continue a exploração...



Gaea Cliff

"I had no choice but to hear you
You stated your case time and again
I thought about it..."
(Alanis Morissette, Head Over Feet)

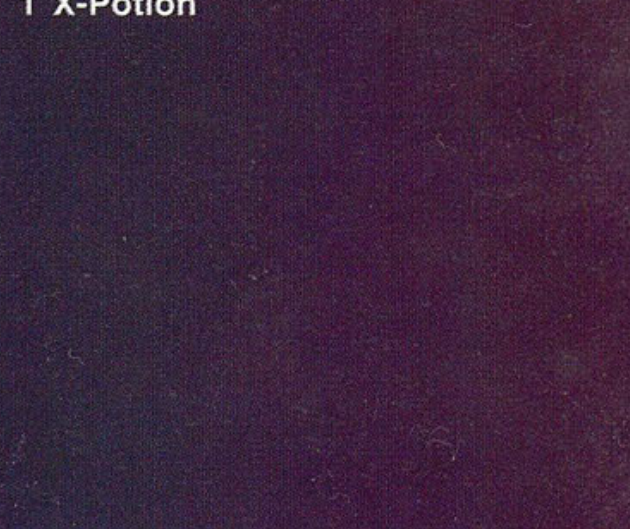


Itens (Coral Valley):
1 Viper Halberd
1 Bolt Armlet
1 Megalixir
1 Hypno Crown
1 Independent Materia Magic Plus

ICICLE INN

-INN		200
-WEAPON SHOP		
Organics	Arma de Cloud	12000
Dragon Claw	Arma de Tifa	10000
Microlaser	Arma de Barret	12000
Adaman Clip	Arma de Red	11000
Hawk Eye	Arma de Yuffie	12000
Red M-phone	Arma de Cait	12000
Mast Ax	Arma de Cid	13000
Lariat	Arma de Vince	12000
Tent	Item	500
Hi-Potion	Item	300

Itens (Icicle Inn):
1 Hero Drink
1 Turbo Ether
1 X-Potion



Na base de Gaea Cliff, um velho homem habita uma cabana há mais de vinte anos. Seu nome é Holzoff, um dos poucos que desafiaram os picos, formados pela queda de "algo muito grande dos céus", e sobreviveram. Sua história tem início há cerca de trinta anos atrás, quando ele e Yamski tentaram, juntos, escalar e ver o que encontravam do outro lado. Mas eles não contavam com uma temperatura tão baixa. Para salvar Holzoff, Yamski cortou sua própria corda, aliviando o peso do amigo. O alpinista jamais voltou a ver Yamski... Desde então, ele continua ali, desafiando os picos e dando abrigo e avisos aos que tentarem o mesmo.

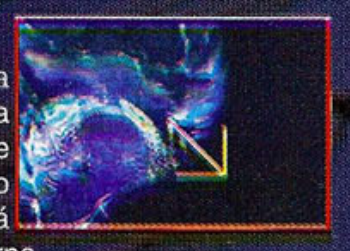




O velho alpinista dá dois conselhos: primeiro, sempre tenha certeza de onde você vai. Com toda a neve, fica muito difícil encontrar o caminho certo. Segundo, sempre mantenha a temperatura de seu corpo por volta de 34 a 38 graus. Para aquecer-se, pressione rapidamente □. A temperatura atual é mostrada no pequeno marcador no canto inferior direito. Caso esse valor caia abaixo de 26, então Cloud desmaiará e será levado novamente à cabana de Holzoff. Vale lembrar que só é possível se aquecer estando em plataformas — nunca em cordas ou agarrado em pedras. Assim sendo, depois de uma noite de sono, prossiga com a jornada.

Do lado de fora, todos estarão esperando. Mas parece que o frio está afetando-os... Até Barret parece um tanto confuso quanto à sua posição em relação à Shinra...

Monte seu grupo e suba as montanhas. Prepare-se para uma grande escalada.

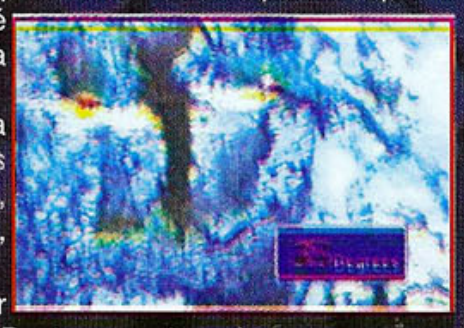




A primeira seqüência de formações rochosas é simples, de um único caminho. No topo desta, há a entrada para uma caverna pequena. No caminho você encontrará alguns cristais de gelo obstruindo seu caminho. Sem opção, atravesse a passagem a sudoeste. Há uma passagem secreta (não tão secreta) nesta sala, exatamente no local da imagem, onde consegue-se um Ribbon, acessório que previne a maioria das alterações de Status negativos. Continue a norte (não esquecendo de pegar a Javelin, arma de Cid, no caminho), até encontrar uma grande rocha. Empurrá-la não é uma má idéia, logo que ela libera o caminho dos cristais de gelo, permitindo a continuidade de seu progresso através da caverna.

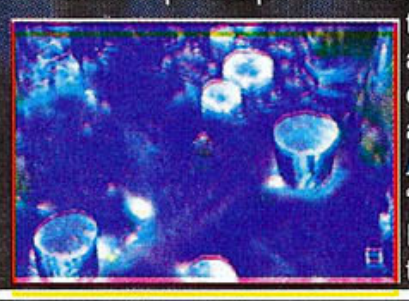
Esta segunda escalada já um pouco mais complicada, podendo levá-lo a pontos sem saída. Um bom conselho é manter, antes da qualquer tentativa de escalada, a temperatura de seu corpo em 38 graus, possibilitando tanto a ida quanto a volta de um paredão sem locais para se apoiar.

Quando tiver a opção de escolher seu caminho, continue para o topo. À direita há uma plataforma, mas sem pontos de apoio. Continue até uma plataforma onde é possível se optar por dois caminhos: à direita, nada há (ou, em outras palavras, não vá por este caminho); à esquerda, o caminho para a última das plataformas... ANTES da penúltima caverna...



Sabe as versões menores e avermelhadas do Materia Keeper de Mont Nibel, os Stilva? São perigosos, sim, mas possuem uma ótima técnica que pode ser assimilada pela Enemy Skill: a Magic Breath. Para facilitar, tenha Materias que previnam ou absorvam danos causados pelos elementos Fire, Ice ou Thunder, prevenindo/absorvendo mais de 1700 de dano. Os demais ataques são bastante fracos, causando entre 300 (Jump Attack) à 1000 (Trine). Aliás, caso não tenha aprendido Trine com Godo de Wutai ou Materia Keeper de Nibel, não é uma má idéia aprendê-la aqui, mas será necessário controlá-los e obrigá-los a usá-la em seu grupo.

O caminho para a porta mais ao norte não está acessível. Notou os grandes buracos contendo água em seu interior? Você deve desviar



toda essa água para dentro do vão existente entre você e a porta mais ao norte. Complicado? Nem tanto. Basta encontrar algo que empurre a água para o fundo, fazendo com que esta eleve as placas de gelo, permitindo a sua passagem. Como fazer isso? Fácil. Mas antes, pegue o Elixir no baú azulado. Passando pela entrada ao leste, Cloud estará do lado de fora da caverna, mas não haverá a necessidade de se elevar a temperatura de seu corpo. Basta cruzar para o "andar" de cima, onde é possível se encontrar quatro grandes estalactites. Pegue uma Fire Armlet no baú e então prepare-se para equipar seus personagens. Equipe-se com braceletes ou acessórios que previnam dano por Ice. Uma "Elemental" + "Ice" nos braceletes também é uma boa opção, principalmente caso a Elemental esteja em Master (podendo absorver danos por Ice). Nas armas, procure combinar "Fire" ou uma "Ifrit" a uma "Elemental", causando dano baseado no elemental do fogo. Uma "Enemy Skill" também ajuda, bem como Counter Attacks. Feito isso, prossiga. Assim que Cloud se aproxima delas, uma batalha se iniciará...



Icicle

LV 30 — 3000 HP — 300 MP
500 EXP — 0 AP — 0 GIL
Ataques: Icicle Drop
Vulnerabilidade: Fire, Earth, Gravity, Slow, Dark, Stop
Invulnerabilidade: Nula
Absorção: Ice

Os Icicles não são seu problema principal, logo que raramente atacam e, quando o fazem, geralmente não tiram muito de sua energia (algo entre 500 e 1000 de dano). Uma Big Guard pode resolver de vez seus problemas.

Evilhead

LV 28 — 740 HP — 45 MP
650 EXP — 50 AP — 400 GIL
Ataques: Blood Suck, Ultrasound
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Estes sim incomodarão. Seus ataques não são fortes, mas constantes. Além disso, eles são capazes de drenar energia de seus personagens. Isso, com o uso do Blood Suck, que causa de 200 a 250 de dano e absorvem esta mesma quantidade. Ultrasound, seu segundo ataque, causa, além de 250-300 de dano, o Status Silence. Dependendo de seu nível, um bom Counter cuida deles.

A cada batalha vencida, você terá a oportunidade de saltar. De qualquer forma, só faça isso caso realmente precise se recuperar com um Tent no Save Point logo abaixo. Do contrário, continue batalhando. Basta derrubar três delas para poder continuar, mas é bom derrubar a quarta e última para poder pegar um Speed Source em uma elevação à oeste, que antes não era acessível. Seguindo adiante, pegue uma Enhance Sword, arma de Cloud.





Nesta terceira e última (graças a Deus!) parte da escalada, qualquer que seja o caminho tomado, você poderá chegar até o topo. Todavia, tome muito cuidado com a grande distância entre as plataformas. Nada de itens ou diversos a serem pegos aqui.

A próxima caverna encontrada possui, além de um Save Point, uma fonte de águas claras, onde pode-se recuperar o MP e HP. Já deu para perceber que algo grande vem aí. Bem, como de costume, vamos aos equipamentos necessários. Procure usar braceletes que absorvam ou protejam contra Fire e Ice (ou então combine estas materias com uma "Elemental" no mesmo). De resto o mesmo de sempre: Enemy Skill com Big Guard, Counter Attacks à vontade e Cover no personagem mais resistente. Logo à frente, um estranho homem de capuz negro é jogado. De repente, as paredes começam a tremer. E a criatura finalmente mostra-se...

Schizo (Direita, Cara de peixe)

LV 43 — 18000 HP — 350 MP
2200 EXP — 120 AP — 1500 GIL
Ataques: Flame Breath, Earthquake
Vulnerabilidade: Dark
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Fire





Schizo (Esquerda, Com Chifres)

LV 43 — 18000 HP — 350 MP
2200 EXP — 120 AP — 1500 GIL
Ataques: Frozen Breath, Earthquake
Vulnerabilidade: Dark
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Ice

Schizo e Schizo são bastante resistentes e poderosos, mas tendo imunidade / absorção aos elementos certos, não haverá problemas. Flame/Frozen Breath causam entre 900 e 950 de dano, mas sendo um golpe seguido do outro (exatamente por serem duas criaturas "distintas"), pode contar com 1800 na melhor das hipóteses. Já



o terceiro dos ataques, Earthquake, é mais perigoso. Apesar de soltado somente após a morte de uma das partes, esse golpe causa cerca de 1000 a 12000 de dano a cada personagem. E não pense que, com esse nome, o ataque pode ser defendido por uma proteção de Earth. Earthquake é um ataque com dano baseado no elemental do trovão (ou seja, Thunder + Elemental no bracelete podem salvá-lo de perder 1200 pontos de energia). Vamos direto ao Modus Operandi: Use direto a Big Guard (ou então seus efeitos em separados, como Haste, Regen e Wall) para, além de aumentar seu número de ataques em um menor período de tempo, protege-lo contra Flame/Frozen Breath (MBarrier). Agora ataque com magias fortes como Ice 3 (em Schizo da direita) e Fire 3 (no outro). LIMITs também são bem-vindos. Em termos de invocações, prefira Bahamut ou quaisquer outras que causem dano não elemental. Ungarmax (Barret, 3-2) mostra-se especialmente eficiente contra este, bem como Meteorain (Cloud, 3-2). Após a batalha, consiga um Dragon Fang.



Crater

"O lugar onde o Lifestream é tão abundante, que flui sem precisar ser drenado..." dizia o velho Presidente Shinra. Sephiroth, Cloud, Rufus... Todos com propósitos diferentes, mas com o mesmo objetivo: alcançar a Terra Prometida...





Com a passagem liberada, o grupo de Cloud poderá encontrar a (realmente) última parte a ser escalada. No topo do pico, algo que ninguém, além dos Cetras e Sephiroth, havia visto... No centro da imensa abertura, uma cratera. E dela, uma quantidade de Lifestream assustadoramente grande fluindo e formando jatos e barreiras de energia espiritual. A Terra Prometida...



"Uma cicatriz no Planeta". Esta é a melhor denominação para esta área. Uma imensa depressão, sem vida brotando. Somente aberrações criadas pelo Lifestream povoam o local. Não haverá problemas em se guiar aqui, logo que o caminho é bastante limitado. Sendo assim, siga em frente... Durante a descida, é possível que se encontre um dos estranhos de capuz encontrados em Nibel. À beira da morte, ele balbucia algo como "de volta à Sephiroth". Logo em seguida, ele transforma-se em um Ether ou um Hi-Potion (aleatoriamente escolhido). Continue em seu caminho. Caso Tifa não esteja em seu grupo, em certo momento ela pedirá para fazer parte dele, logo que ela tem contas, assim como Cloud, a acertar com Seph. Mais adiante, outro dos estranhos homens de capuz negro. E este não parece estar em melhores condições que seu amigo ali atrás. Feliz ou infelizmente, você não poderá falar com ele (a não ser que você pule também, claro...). Bem, continue e não se esqueça de pegar a **Summon Materia Neo Bahamut**, uma das mais poderosas (logo que ela, juntamente com sua contra-parte, darão origem a uma terceira Materia; mas deixemos isso para depois) para seu inventário. Um pouco mais à frente, há um Save Point. Não seria uma má idéia, tendo em vista o que se seguirá...





Enquanto isso, Rufus e todos os altos membros da Shinra viajam na aeronave Highwind na direção da cratera. Os ânimos de todos parecem bastante elevados, em especial o de um homem que parece se deliciar com seu saber.

"— É onde a Reunião ocorrerá... Eles todos serão trazidos para cá... — gargalha Hojo. — Será que veremos... Sephiroth?"



Segundo Tifa, a barreira de Lifestream apenas pode ser transponida enquanto os ventos estiverem calmos. Antes disso, verifique os dois estranhos. Eles se transformarão em um **Ether** e um **Hi-Potion**. Voltando à barreira, é bastante simples perceber quando a energia está mais calma. Basta aguardar e pegar o ritmo com que os ventos se acalmam e se agitam. Quando a barreira se dissipar por alguns instantes (num período máximo de quatro segundos de duração), passe correndo. Do contrário, Cloud e Tifa serão obrigados a enfrentar um Wind Wing, criatura bastante perigosa, com ataques como Aero 3 (de Rapps, em Wutai) e White Wind, que pode ser assimilada pela Enemy Skill. Se preferir, enfrente-o para conseguir tal técnica.



Uma espécie de procissão dos homens de capuz segue Sephiroth. Alguns não suportam e caem mortos. Infelizmente, nenhum destes lhe renderá itens (ou, em português bom e claro, PASSE RETO). Apenas não esqueça do baú azul, contendo um **Kaiser Knuckle**, arma de Tifa. Antes de atingir a próxima parte, seria bom equipar seus personagens. Tenha qualquer acessórios, bracelete ou combinação de Materia que previna ou absorva danos causados por Fire. Fairy Ring, "Elemental + Fire" ou Ifrit, Fire Armlet ou qualquer outra que tenha em mente. Remova também Materias que causem dano por Wind, que seriam somente ocupadoras de espaço durante a batalha que se seguirá. Equipe seu personagem mais forte com o acessório Ribbon, as Materias Heal, Deathblow, além de "Elemental + Earth" na arma, para causar dano dobrado e umas quatro Counter Attack, para causar dano sem atacar. Bahamut e Neo Bahamut são bastante recomendados, principalmente combinadas à Materia MP Absorb. De resto, somente o básico: "Restore + All", "Time + All" com Slow e Haste, Enemy Skill com Big Guard e algumas HP ou MP Absorb para prevenir a perda excessiva de energia, tanto mágica quanto vital. Ah, antes que esqueçamos, o LIMIT 1-2 de Barret, Mind Blow, pode ser uma boa opção.

Finalmente o grupo encontra Sephiroth, no momento em que este impala mais dois estranhos de capuz. O ex-SOLDIER grita que é o fim. Surpreendentemente, o Viajante do Lifestream concorda, dizendo que a utilidade daquele corpo terminara, desaparecendo logo em seguida. Abasbacados com o que viram, procuram pelo assassino. De repente, uma voz atinge a mente de Cloud.



"Nosso propósito é entregar a Black Materia a nosso mestre."
"— Nosso? — pergunta Cloud, sem compreender..."
"Aqueles que carregam células de Jenova..."
"— Mestre!...? — ainda confuso."
"Claro... Sephiroth."

E nisso, Seph aparece acima dos guerreiros e, com um único golpe de sua Massamune, derruba os três personagens. Cloud se levanta, encarando o olhar sádico do assassino de sua amada. Sephiroth sorri, lançando contra o grupo mais um pedaço da criatura que considera sua mãe...



Jenova-DEATH



LV 55 25000 HP 800 MP
3800 EXP 220 AP 4000 GIL
Ataques: Silence, Red Light, Tropic Wind
Vulnerabilidade: Earth, Slow, Dark, Paralyze
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Wind

Jenova-DEATH é, até agora, um dos mais difíceis chefes (talvez perdendo somente para Demon Gate). Seu Red Light (baseado no elemento Fogo) atinge três vezes, em seqüência, causando entre 700 e 1000 de dano a cada personagem. Tropic Wind é um ataque baseado no elemental do vento, que atinge a todos na batalha, mas com um dano reduzido (400 a 800, em média). Já Silence é solto esporadicamente, em geral no início da batalha. Bem, aqui vamos nós: caso tenha a Mind Blow de Barret carregada, não hesite e dispare contra Jenova. Assim ela perderá boa parte de seu MP, impedindo-a de soltar muitos





Itens (Great Glacier):
1 Mind Source
1 Safety Bit
1 Elixir
1 Support Materia All
1 Summon Materia Alexander

Itens (Gaea Cliff):
1 Javelin
1 Elixir
1 Fire Armlet
1 Megalixir
1 Speed Source
1 Enhance Sword

Stilva

LV40 2000HP 300MP
1000EXP 110AP 1100GIL
Ataques: Slash, Jump Attack, Trine, Magic Breath
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Silence, Dark, Stop, Poison, Paralyze, Stone, Manipulate, Death
Invulnerabilidade: Gravity

Wind Wing

LV36 1900HP 350MP
800EXP 60AP 500GIL
Ataques: White Wind, Aero 3, Tailbeat, Sham Seal
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula



Tropic Wind ou Silences. E como o Red Light é baseado em Fire (e supondo que seus personagens possuam proteção contra tal elemento), Jenova estará sem opções para atacá-lo. Agora basta, com o personagem possuidor da "Elemental + Earth", usar a Deathblow sem parar, causando o máximo de dano que puder. Se seu nível for suficiente, seu dano básico estará entre 1000 e 1400 pontos de dano. Com os demais, use invocações como Bahamut e Neo Bahamut (que, aliás, são duas das Materias mais efetivas nesta batalha, causando de 3000 a 5000 pontos de dano!), ou mesmo Odin e Leviathan. LIMITs também são bem-vindos, principalmente Meteorain ou uma seqüência de YEAH! de Tifa. Após vencer Jenova-DEATH, receba o acessório **Reflect Ring**.



A Black Materia salta do corpo morto de Jenova. Cloud a recupera, mas Tifa acha melhor que ela não seja levada com eles pois seria muito perigoso caso Seph conseguisse ela de volta. Cloud concorda, entregando a Materia a algum dos membros do grupo (você escolhe em quem confia mais...). Estando a Black Materia segura, Cloud, Tifa e mais um partem para o encontro com o assassino Sephiroth. Para ajudar, pegue a **Support Materia MP Turbo** e o acessório **Poison Ring** antes do Save Point.

A terceira e última barreira de Lifestream é a mais concentrada, talvez devido à sua proximidade do epicentro da cratera, sendo obrigado a passar enquanto a barreira estiver dissipada, com o tornado esverdeado longe e o raio que cai apagado. Difícil, mas não impossível. Basta pegar o ritmo e atravessar correndo. Do outro lado, durante a caminhada, tudo fica branco. No momento seguinte, estão todos em Nibelheim.



"— É uma ilusão criada por Sephiroth. Ele está tentando nos confundir — diz, pela primeira vez confiante, Cloud. — Ficará tudo bem. Enquanto sabermos que isto é uma ilusão, não há nada a temer. Vamos. Vamos continuar."

Então, o Sephiroth de cinco anos atrás chega em Nibelheim com suas tropas. Mas... No lugar de Cloud, há alguém estranho... De cabelos negros e espetados... Tifa parece se desesperar ao presenciar a cena.

"— Pare... Sephiroth."



Cloud, confiante de si, zomba da "ilusão" criada. Quando todos desaparecem, Tifa parece assustada. Parece estar com medo de que algo aconteça. Mas o que?

"— Cloud... Isso é apenas uma ilusão. Não se preocupe com isso..."

E tudo volta a ficar branco. Tifa grita exasperada para que Seph pare. A cena então transcorre para Nibel em chamas...



"— É o que aconteceu há cinco anos atrás. Mas... É provável que não serei eu a sair da Mansão da Shinra. Ele tentará nos mostrar outra ilusão estúpida — e, quando o soldado de cabelos negros sai da mansão, Cloud ri.— Viu... Não disse?"

E tudo ocorre exatamente como Cloud se lembra de ter acontecido. O cheiro de sangue... O fedor de madeira queimando... Zangan pedindo ajuda para salvar os sobreviventes... Mas não tendo Cloud como 1st Class SOLDIER. Tifa começa a ficar nervosa, a perder o controle sobre suas palavras...

"— Eu não quero... Assistir a isso. Cloud... Não veja."

"— O que há de errado, Tifa? — questiona confuso.— Eu disse a você antes, certo? Desde que saibamos que isto é uma ilusão, não há motivos para ficar com medo."

Branco novamente. Agora eles estão no centro de Nibel, em chamas.

"— Sephiroth! Eu sei que você está ouvindo! Eu sei o que você quer dizer! Não era eu em Nibel a cinco anos atrás. É isso, não?"



E o assassino finalmente reaparece.

"— Vejo que finalmente você entendeu."

"— O que você quer me dizer é que você quer me confundir, certo? Mas... Mesmo me fazendo ver estas coisas não me afetará. Eu me lembro de tudo. O calor do fogo... A dor em meu corpo... E em meu coração!"

"— Oh, então é assim? Você é apenas uma marionete... Não tem coração... E não pode sentir nenhuma dor... Como pode haver algum significado nas memórias de uma criatura como você? O que eu mostrei é a realidade. O que você lembra, isso sim é uma ilusão."

Cloud dá de ombros. Seph pergunta se ele entendera, mas o SOLDIER de cabelos loiros diz que não quer entender. Já é possível notar-se certa desconfiança em seu tom de voz. Como se agora não tivesse mais a certeza do que aconteceu...

"— Mas, eu quero perguntar uma coisa. Por que... Por que você está fazendo isso?"

E, rindo, o assassino responde:

"— Quero trazê-lo de volta para sua verdadeira natureza. Aquele que me deu a Black Materia um dia... Quem poderia imaginar que um experimento falho poderia provar ser tão útil? Hojo morreria se soubesse."

"— Hojo!? O que ele tem a ver comigo!?— grita Cloud."

"— Há cinco anos você foi... Construido por Hojo, pedaço por pedaço, logo depois que Nibelheim foi queimada. Uma marionete feita de vibrantes células de Jenova, seu conhecimento, seu poder sobre o Mako — e rindo, completa— Um clone de Sephiroth incompleto. Nunca sequer recebeu um número... Essa é a sua realidade."



O SOLDIER de Nibel dá de ombros, achando tudo aquilo uma grande bobagem. Mas Tifa parece estar desesperada.



"— Cloud... Não ouça a ele! Tape suas orelhas! Feche seus olhos!"

"— O que há de errado Tifa? Eu não sou afetado por isso — tenta acalmá-la. — Eu sequer estou prestando atenção para o que ele está dizendo!"

"— Toda aquela conversa sobre Hojo construindo você é uma mentira. Não temos nossa memórias juntos? Sendo crianças juntos, noites estreladas..."

Finalmente Seph chega onde queria:

"— Hahaha. Por que você está tão preocupada e com medo destas palavras? Humm... Poderia mostrar a todos aqui o que há em seu coração? — Tifa começa a chorar. — Hahaha... Parece que você não está se sentindo bem."

Cloud passa a desconfiar de sua certeza sobre os acontecimentos de sua vida...

"— ...Tifa? Sephiroth está certo?"



"— Cloud..."

"— Por que você está com tanto medo? Não se preocupe comigo. Eu estou bem. Não importa o quão confuso eu esteja, eu nunca acreditarei em uma única palavra de Sephiroth. É verdade que algumas vezes não sou capaz de saber exatamente quem eu sou. E há várias coisas embaralhadas em minhas memórias. Mas, Tifa... Você disse 'há muito tempo não o vejo, Cloud' certo? Estas palavras sempre irão me manter. Eu sou aquele com quem você cresceu. Sou Cloud de Nibelheim. Não importa o quanto de confiança eu perca em mim mesmo, esta é a verdade. Esse é o motivo por que você não deve ficar com tanto medo. Não importa o que qualquer um me diga, é a sua atitude que conta..."

Tifa então se vira, meneando a cabeça...

"— Não, isso não é verdade, Cloud..."



"— O que não é? Não sou o mesmo Cloud que crescera com você?"

"— Não foi isso que eu quis dizer... Não sei como posso dizer isso... Cloud, eu preciso de um pouco de tempo... Apenas me dê um pouco de tempo..."

Sephiroth reaparece, pedindo para que Cloud não culpasse Tifa, logo que a habilidade de mudar a aparência, voz e palavras era o poder de Jenova. Dentro de você, as células de Jenova se mesclaram às memórias de Tifa, criando você. Fora da memória de Tifa... Um garoto chamado Cloud deve ter sido somente uma parte dela. (...) Pense, Cloud! ... Cloud? Hahaha... Oh, perdoe-me. Você nunca teve um nome... (...) Continua sem entender? Então... Lembra-se da foto que tiramos logo antes de seguir para Monte Nibel? Tifa, você se lembra, certo? Mas não há jeito de sabermos. Agora... O que aconteceu àquela foto?— dirigindo-se ao fotógrafo morto — ... Seria esta? Quer ver isso? Ficamos muito bons aqui."

"— Cloud... não...— Pede Tifa..."



"— Eu... Devo estar na foto. E mesmo que eu não esteja, não se preocupe. Isto é apenas um mundo ilusório criado por Sephiroth."

Cloud não estava ali. Apenas o SOLDIER de cabelos negros, Tifa em seu modelito Cowgirl e Sephiroth...

"— Como eu havia pensado. Esta foto é uma farsa. A verdade está em minha memória... Cinco anos atrás, voltei à Nibelheim para inspecionar o reator. Eu tinha dezesseis. A cidade não mudara depois de tudo. O que eu fiz...? Oh sim... Eu vi minha mãe. Vi as pessoas na cidade. Sim , eu entrei no quarto de Tifa. Lá eu... Toquei piano! Eu olhei em suas gavetas! Passamos a noite e fomos para o reator em Monte Nibel. Eu estava muito excitado quanto à isso. Por que esta era a minha primeira missão após me tornar 1st Class na SOLDIER. — Cloud então estranha.— SOLDIER, 1st Class? ... SOLDIER? Quando eu entrei na SOLDIER?"

E a memória de Cloud entra em colapso. Momentos depois, os atos do SOLDIER parecem ter retornado ao normal. Mas, será que Cloud realmente é Cloud?



Os altos da Shinra finalmente atingem um dos núcleos da cratera. Ali, uma espécie de casulo natural, rico em Lifestream em seu exterior. Rufus fica abismado com as coisas que encontra na Terra Prometida. Aliás, Hojo mostra-se particularmente incomodado quanto a expressões deste tipo.

"— Não existem coisas como a Terra Prometida. Isso é uma lenda... Um conto de velhas... É completamente ridículo."

Rufus critica-o, dizendo que este seu jeito cético e enfadonho torna-o um cientista de segunda linha... É então que a parede começa a se movimentar, a tentar se romper, a sair dali... O Weapon despertou...



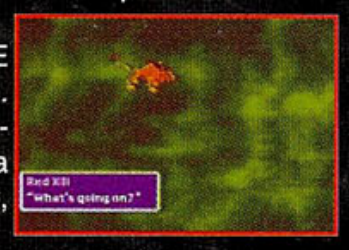
Enquanto isso, o resto do grupo aguarda diante da entrada da caverna. O personagem com a posse da Black Materia é transportado para uma zona estranha, onde se vê separado dos demais. De repente, tudo volta ao normal. Tifa, ao longe, pede por ajuda. O personagem atende, sem suspeitar que aquele era Sephiroth... Assim, a Black Materia se aproxima cada vez mais...

Os membros da Shinra preparam-se para partir quando, de repente, Cloud e Tifa aparecem. Cloud alerta que o lugar está em perigo. Diz também para que deixem tudo em suas mãos, logo que ali realizará a chamada Reunião. Onde tudo começa e termina. Tifa grita por Cloud, mas este parece não ouvi-la. Ou não quer ouvi-la. O guerreiro com



a Black Materia então chega para ajudar Cloud, que supostamente estaria em perigo. Assim que o poderoso cristal de Lifestream passa às mãos do ex-SOLDIER, este agradece por tudo e pede que o desculpem pelo que vai fazer. Em especial para Tifa.

"— Você tem sido tão boa para mim... Eu não sei o que dizer... Eu nunca vivi para ser 'Cloud'. Tifa... Talvez algum dia você encontre o verdadeiro 'Cloud'."



A jovem então percebe que Sephiroth conseguira o que queria... E começa a chorar... Em sua frente, estava somente o Número perdido. Hojo fica feliz com o sucesso de seu experimento. Todavia, ao perguntar o número do vitorioso, suas expectativas vão abaixo. O único a conseguir atingir o objetivo fora aquele considerado uma falha. O cientista se zanga, negando-se a dar um número ao "clone". Revoltado, Cloud começa a voar...



"– Ele é o clone que criei logo depois que Sephiroth morreu há cinco anos atrás. Células de Jenova e Mako, com meu conhecimento e técnicas, foram combinadas à ciência e à natureza para trazê-lo de volta à vida. Não estou louco sobre a parte da falha, mas a teoria de Jenova agora foi provada. Mesmo o corpo de Jenova estando desmembrado, ele se tornará um novamente. Isso é o que eu quero dizer com a Reunião de Jenova. Eu estive esperando pelo início da Reunião. Cinco anos se passaram, e agora os clones começam a retornar. Eu pensava que os clones começariam a ser trazidos à Midgar, onde Jenova estava guardada. Mas minhas previsões não estavam totalmente corretas. Jenova por si só começou a se mover do prédio da Shinra. Mas sendo o gênio que sou, logo percebi isso. Foi tudo feito por Sephiroth. Ele não estava contente em difundir sua força de vontade no Lifestream; ele queria manipular os clones por si mesmo. Outra coisa que eu já sabia era que Sephiroth estaria em seu destino final — diz Hojo".



Cloud então começa a explicar o que o guiou até ali...

"— Eu comecei a ser invocado por Sephiroth. Toda a raiva e ódio que eu sentia por ele, tornaram impossível que eu sequer esquecesse-o. Aquilo é o que ele me deu."

Neste momento, o casulo mostra seu conteúdo. Um corpo incompleto. Com cabelos prateados e longos... Uma face difícil de se esquecer... Sephiroth. O cientista se excita com a visão de sua criação máxima. Rufus oferece a Tifa e os outros uma chance de sobreviver. No último momento, Cloud ainda hesita em entregar a Black Materia a Seph. Ele luta com todas as suas forças, mas o chamado de seu "mestre" é mais forte. E a Black Materia se une ao corpo no casulo.

E o meteoro é conjurado...

O Planeta, sentindo o perigo, desperta e liberta seus Weapon... Para julgar quem deve ser executado. Se os humanos, por terem brincado com o ato da criação e a própria energia que lhes dá origem... Se Jenova, por ter causado tanta destruição... Ou se o próprio Planeta, que já não possui mais saída...

Interlúdio



I'll give you without the pain
Show you light beyond the rain
Gonna make you happy
Gonna make you happy now
There'll be days when things go wrong
I'll be there to keep you strong
Gonna make you happy, make you happy now
(Celine Dion, Make You Happy)

"Cloud... Cloud... Eu não sabia o que fazer. Sempre fui como aquilo... (...)"

"— Cinco anos — diz Cloud, ao mencionar o tempo que ele e Tifa não se viam... (...)"



"Na verdade, foram sete anos. Você realizou seu desejo de se unir à SOLDIER logo depois do incidente com Sephiroth, a agora você é um mercenário... Você me contou muito do que acontecera depois de deixar Nibelheim... Mas... Algo estava errado. Eu senti que havia algo estranho sobre as coisas que você me dizia. Todas as coisas que você não sabia e deveria, e outras coisas que não deveria mas sabia... Eu queria ter certeza... Mas quando ouvi... Que você estava indo para longe... E eu não queria isso... Eu não sabia o que fazer. Então, achei que precisava de mais tempo. E foi por isso que disse a você sobre o trabalho na AVALANCHE. Eu queria estar com você, olhar por você."

De volta à Junon

A grande cidade-fortaleza pertencente à Shinra está agitada. Assim como o resto do mundo. Nos céus, uma mancha vermelha. O meteoro foi invocado...





Tifa acorda, após um longo tempo inconsciente. Barret estranha que ela não tenha perguntado sobre o ex-SOLDIER. Em seguida, revela que ninguém, nem mesmo os homens da Shinra, sabe ao certo o que aconteceu com Cloud. Quanto a Sephiroth, ele se mantém na cratera ao norte. Todavia, desde que o grande faixo de luz saíra dali, a cratera foi envolvida por uma barreira invisível, impedindo-os de fazer qualquer coisa antes dele acordar. Além disso, os Weapons rondam o Planeta, parecendo estar à procura de algo...

E o meteoro fora invocado com sucesso. A grande massa de pedra flamejante avança contra o Planeta.

Rufus pessoalmente aparece para levá-los à interrogatório. Ele diz que acreditava que Cloud viria salvá-los, mas estava errado. Perderam assim, a oportunidade de examinar o "alter-ego" de Sephiroth, para encontrar alguma forma de destrui-lo. Mas, agora com a invocação do corpo na direção do Planeta, tudo está acabado e a única utilidade deles seria o de acalmar o povo.



"— Vocês serão executados por terem causado esta situação. O povo é ignorante. Ele se sentirá melhor assim que alguém for punido."

Quando Rufus diz punido, ele quer dizer executado. Algemados, Barret e Tifa são levados ao auditório, onde a execução (comandada por Scarlet) dos membros remanescentes da AVALANCHE será transmitida em rede nacional "por terem trazido esta loucura ao mundo". Tifa é a primeira a ser levada à câmara de gás para uma morte lenta e dolorosa. Mas... Parece que o soldado é um pouco descuidado com o que lhe é conferido, logo que ele deixa a chave das algemas cair... Mas, mesmo que as chaves estejam ali, de nada adiantarão. A sala está selada e o gás, ligado. E, como diria Scarlet, começa o show... Mas é então que os alarmes soam, anunciando a aproximação de um Weapon. O pânico é geral, com todos correndo para todos os lados. Somente um dos repórteres (o mais roliço deles, aliás...) se mantém ali. Ele se aproxima e inicia uma pequena entrevista com Scarlet. Antes que a resposta surja, contudo, o microfone expele um gás estranho, fazendo com que a mulher desmaie. E qual não é a surpresa de Barret ao descobrir que o tal repórter é na verdade Cait Sith? Os dois soldados então atacam, mas nada que os combatentes não possam cuidar. Apenas tome cuidado com o Smoke Bullet, que causa o Status Sleep.



A ação é passada para Heidegger e Rufus, na sala principal de Junon. Rufus questiona sobre a capacidade de se agüentar um outro ataque dos Weapons, tão freqüentes nos últimos tempos. Heidegger, apesar de incerto, afirma:

"— Creio que sim. Suas ordens?"

"Não há necessidade de se perguntar"— diz Rufus.

O gordo verde ordena então que disparem a grande Sister Ray, o canhão de Junon. Por precaução, as barreiras são erguidas para proteger os prédios. As ruas dão lugar às artilharias, enquanto todas as atenções estão voltadas ao colossau canhão da cidade, talvez a mais poderosa arma criada pelo homem. Ele é disparado. Momentos de expectativa quanto ao acerto ou não do alvo...

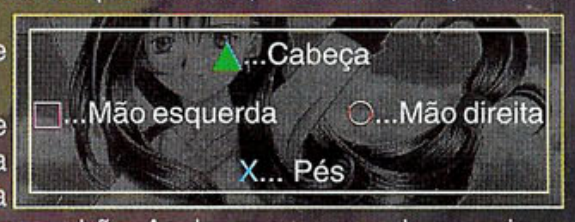
"— Digamos que eu seja contra a punições deste gênero — diz Cait quando perguntado sobre sua aliança à Shinra."

Enquanto Cait vigia da entrada, Barret tenta libertar Tifa. Por mais que tente, a porta continua hermeticamente fechada. Ela não poderia ser aberta desta maneira. E nem o gás poderia ser desligado.

Os alarmes soam novamente. O Weapon se aproxima com velocidade de 50 nós. O líder da divisão de defesa da Shinra se espanta com a resistência da criatura. Um segundo tiro do canhão levaria tempo. Rufus manda para que usem poder de fogo comum enquanto isso. As centenas de canhões, auxiliados pelos milhares de soldados com bazookas, lança-mísseis e semelhantes, disparam com todo o seu poderio contra o Weapon. Mas tudo que conseguem é acelerar e aumentar a fúria da criatura.

O foco retorna para Barret. Juntamente com Cait, resolvem encontrar a sala de controle. Assim que saem, porém, a grande porta de aço se fecha. Pelos auto-falantes Scarlet ri, dizendo que agora a menina não pode mais ser salva. O gato mecânico sugere para que sigam para o aeroporto. O ex-líder da AVALANCHE hesita em abandonar Tifa, mas sabe que ficar ali parado de nada adiantará. Caso não tenha usado Cait ultimamente, não esqueça de equipá-lo com boas Materias e os últimos equipamentos. Como aqui os inimigos não são uma grande fonte de recursos (entenda-se: não dão nem EXP, nem gil e nem AP), seria uma ótima idéia utilizar-se de uma Materia Enemy Away, para diminuir o número de encontros aleatórios com oponentes. Feito isso, siga para a direita, saindo diante do canhão, onde uma certa repórter mantém os telespectadores informados das últimas novidades. Mas ela lhe parece familiar... Ao se aproximar, ela pede um minuto para uma palavrinha. Barret, irritado, ruge para que cale a boca. A repórter então revela-se Yuffie, unindo-se ao grupo. NOTA: Caso você não tenha pego ela no primeiro CD, então esta será a última vez que a verá e, mesmo assim, ela não se unirá aos guerreiros...

No campo de pouso, Barret e os demais acreditam estar em um beco sem saída. Mas, na verdade, encontram um meio rápido de fugir de Junon: a aeronave Highwind...





Tifa não parece em boas condições. Atordoada pelo gás, ela deve tomar uma atitude ao invés de esperar pela morte. Com os botões e suas combinações, você poderá movimentar Tifa para que ela alcance a chave. Facilitando um pouco sua missão, não há marcadores ou contadores de tempo para se fazer isso. Primeiramente, pressione X, movendo suas pernas para tentar trazer para perto a chave no chão. Assim que conseguir, pressione X e ▲ (juntos) para fazer com que, com os dentes, ela pegue a chave. O próximo passo é libertar uma das mãos (qualquer uma delas, não importando a ordem) pressionando-se simultaneamente ▲ e □ ou ○. Agora, repita o comando, fazendo-a pegar a chave com a mão (você não vai fazer com que ela abra a outra fechadura com a boca, né?). Basta fazer com que ela use a mão com a chave para liberar a outra. Pronto, ela está livre... Da cadeira. O próximo passo é se desligar o gás, pressionando-se o botão ao lado esquerdo da cadeira, onde há uma pequena luz amarela. Tentando abrir a porta, Tifa percebe que ela ainda está trancada (novidade...). Então, uma seqüência de explosões ocorre. O Weapon revela sua face, baixando a couraça, e ataca com sua rajada bucal, criando uma abertura na espessa proteção de Junon. Na sala de controle da Sister Ray, os soldados preparam a todo vapor o segundo tiro disparado. E o Weapon prepara-se para uma segunda rajada, desta vez, na direção do canhão. Quando abre a boca, carregando o raio, o canhão é disparado. No instante seguinte, somente a fumaça negra e pedaços de cabeça de Weapon são vistos. Um dos Weapons deixara de existir (de ter cabeça, mas isso também serve).





Parece que a sorte está do lado da jovem de cabelos negros. O talho feito pelo Weapon abriu uma saída para a sala de execução, permitindo que todo o gás se dissipasse. Do lado de fora, Scarlet ordena que Tifa abra a porta.

"— Primeiro me tranca neste lugar estranho e agora fala para eu sair? Decida-se! — responde ela."

Escalando pelos tubos e cabos, a guerreira alcança a passagem. Mas nesse meio tempo os soldados conseguem arrombar a porta. Scarlet vem pessoalmente atrás da combatente, acompanhada de outros dois MP (Militar Police, e não Magic Points...). Finalmente ela chega à Sister Ray. Continue, percorrendo pelo meio (a parte mais elevada), até o fim do canhão, onde a mulher de vermelho a alcança.



"— A execução pode não ter tido sucesso, mas sua morte por cair daqui e batendo nas águas abaixo deve ser muito excitante."

A líder da divisão de Desenvolvimento de Armas não tem esse título por ser uma mulher das mais delicadas. Com um tapa, quase derruba Tifa. Zangada, a jovem revida. E assim, começa uma das batalhas mais deprimentes de toda a história de Final Fantasy (de toda a saga...)... Com o botão ○ você desfere um tapa na cara da oponente. Para não apanhar muito, faça o seguinte: assim que Scarlet começar a mexer o braço, ataque, atingindo-a antes que ela complete o movimento. Você terá pouco mais de um segundo para isso. Repita até totalizar cinco tapas. Scarlet, então, não conseguirá mais se manter de pé. Assim, ela chama os soldados para que peguem a ex-prisioneira. Mas um ruído estranho ao longe toma a atenção de todos. O som de hélices... Ouve-se então uma voz conhecida para Tifa. "Corra para o fim do canhão", diz. Ela obedece. Era Barret, na Highwind. Ele joga a corda para que Tifa possa subir. Com os soldados em seu encalço, a amiga de Cloud salta... E não consegue agarrar a corda! Em queda livre, ela finalmente pega a corda, sendo puxada para cima, enquanto Junon fica mais e mais distante...



"— Minhas bochechas doem um pouco."

A bordo da fantástica Highwind (que, aliás, faz jus à fama das "caravelas" voadoras da série Final Fantasy, como Black Jack, as duas Falcons, sendo uma delas de FFIV e VI; etc.), Cait, Barret e Yuffie recebem calorosamente (bem, no caso da misteriosa ninja, "enjoadamente"...) Tifa. Desça até a ponte de comando. Na entrada desta, Barret e o Moogle robô discutem, apenas para variar um pouco. Cait sabia todo esse tempo como pilotar uma aeronave da Shinra, mas nada havia dito durante as batalhas da pista de pouso. E, como não poderia deixar de ser, Barret continua irritado por causa disso...

Feliz ou infelizmente, seguindo a tradição de Final Fantasy, as aeronaves podem voar para qualquer canto do planeta (neste caso, Planeta), mas não pousar em qualquer lugar. Oceanos, lagos, areia, neve, áreas sem vegetação, áreas com muita vegetação, florestas... E outros. Dentro dela, muito do que você precisa está aqui. Saves, locais para descansar (ambos com o velho na Operation Room) e até um pequeno estábulo para carregar chocobos, onde há um homem que pode lhe dar alguns toques para a criação de chocobos (pra falar a verdade, essencialmente ele diz para procurar Chocobo Bill e Billy no Chocobo Ranch). Falando com o estagiário no comando você terá o controle da nave. Agora, voltemos à nossa programação normal.



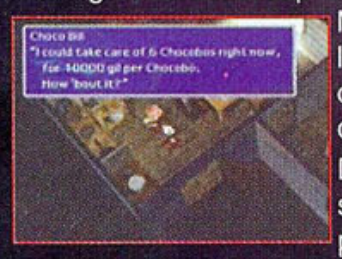
Cid é o primeiro a apresentar a sua (de Cid, logo que ele fora o projetista e construtor) nave.

"— Bem-vinda à minha aeronave Highwind — apresenta Cid. Todavia, com a reação "tão" entusiasmática de Tifa, o capitão exclama, sem pensar muito — O que há de errado!? Você deveria estar mais excitada que isso!"

Red, percebendo a tristeza nos olhos da jovem, meneia a cabeça com a tolice de Cid, que só então percebe o que fizera...

"— Não há tripulação suficiente — é a única resposta de Tifa..."

Falando com Red XIII, Tifa percebe o quão indecisa está. O grupo em si está muito indeciso sem a liderança de alguém que conseguisse manter os demais, que tivesse o poder de saber escolher a melhor alternativa para todos. Ela lamenta por Cloud não estar ali. Cloud era a liderança que faltava para o grupo... Tifa mostra toda a sua esperança em encontrar seu amigo ainda vivo. Em segurança. Cid diz que, enquanto esse sentimento estiver vivo, ela encontraria Cloud um dia. E que, se soubessem onde ele estava, a Highwind seria capaz de levá-los até lá em poucos instantes. O leão / tigre cogita a possibilidade de Cloud ainda estar na Northern Crater, onde a terra ruiu e o engoliu. Mergulhado na fonte de sabedoria que devolveu a vida a Sephiroth. Mergulhado no Lifestream. E existem alguns poucos lugares onde tal energia é liberada por crateras submarinas. Talvez Cloud tenha sido expelido em um desses lugares...Depois de falar com todos, siga para a Operation Room, onde, falando com o velho, você deverá montar um grupo, tendo Tifa como líder. Retorne então para a ponte de comando, falando com o piloto. Agora, esteja livre para comandar a Highwind.



○	Mover para frente
X	Pousar
▲	Alternar para dentro da HW
↑	Diminui altitude
↓	Aumenta altitude
←	Vira para a esquerda
→	Vira para a direita
L1 e R1	Curvas fechadas

De posse da HW, você poderá criar chocobos, conseguindo assim itens e Materias especiais. Confira na seção seguinte para mais informações sobre esses itens. No momento, dê uma passada na Chocobo Farm para agarrar uma **Independent Materia Chocobo Lure**, comprando também um Mimett Green de Choco Billy. Veja no capítulo "A arte de se criar chocobos" para ter o "know-how" da arte de se criar, cruzar, alimentar e etc chocobos.



Se rumar para a cratera, você perceberá que a barreira protetora impede que qualquer coisa passe. Você não poderá acessá-la por enquanto. Será que um dia isso será possível? Não se sabe. Siga então para uma cidade localizada em uma ilha ao sudeste do mapa. À beira de um pequeno lago, está o vilarejo conhecido como...

Mideel

I'll be waiting for you
Here inside of my heart
I'm the one who wants to love you more
(Celine Dion, To Love You More)

Mideel é uma cidade tranqüila, famosa por suas fontes térmicas aquecidas. Isso, graças ao Lifestream que circula por debaixo desta região, uma das crostas de terra mais finas do Planeta. Não é uma má idéia renovar o arsenal com armas de Crystal ou demais vendidas neste local, as mais fortes que o dinheiro pode comprar. A loja de itens e os acessórios vendidos pela cozinheira da casa mais ao oeste também são ótimos. Em termos de itens a serem pegos, existe somente um, um **Elixir**, na casa onde dois homens conversam.



Terminada a parte exploratória, é hora de dar continuidade ao enredo. Faça com que Tifa veja o pequeno cachorro abandonado no centro da cidade...

Ela ouvirá, sem querer, uma conversa entre dois homens sobre um pobre jovem de cabelo espetado, que surgira boiando nas fontes há uma semana, com uma espada realmente grande em sua mão. E o mais importante disso tudo: os estranhos olhos azuis. Tifa logo percebe que estão falando sobre Cloud. Os moradores indicam a clínica ali perto. A jovem tem seus ânimos revividos, correndo com todas as forças de suas pernas para a clínica. Lá, ela o encontra... Cloud está lá. Mas...

"— Oh... Cloud!! Estou tão feliz que você esteja salvo!? — Mas aproximando-se dele, uma reação estranha do rapaz na cadeira de rodas. Tifa estranha... — Cloud...?"



"— Uh... Aaa...? — é a resposta..."

"— O... O que há de errado... Cloud...?"

"— A... Gurk...?"

"— Cloud! O que aconteceu a você...!?"

O médico explica que trata-se de um caso avançado de envenenamento por energia Mako (vide a borda). Cloud esteve por um período altíssimo de tempo em contato com uma quantidade excessiva de Lifestream... Agora, ele sequer sabe onde está... Nem sua voz funciona. Sua mente deve estar a milhas de distância de seu corpo... Tifa ajoelha-se, com lágrimas nos olhos, enquanto os demais os deixam a sós.



"— Por que...? O que você quer que eu faça? Por favor, Cloud... Fale comigo... Diga que você me vê, que pode me ouvir... Diga-me, por favor..."

Mas Cloud não responde...

"— Eu cheguei até aqui acreditando nas memórias que tínhamos juntos... Isto não está acontecendo... ! É tão cruel... Oh, Cloud... ! Eu... "

Fora dali, o médico diz que nunca havia tido nenhum caso tão grave de envenenamento por Mako. Nenhum humano normal sobreviveria a tanto tempo em contato com o Lifestream. Seria muito difícil que ele se recuperasse disso. Mas que ainda há uma esperança.

A jovem de cabelos negros sai da clínica, trazendo sua decisão:

"— Eu não me preocupo com mais ninguém, somente Cloud... Eu... Quero ficar ao seu lado... (...) Desculpem-me todos... Numa hora como essa..."



O resto do grupo concorda. Acreditam que Cloud poderá melhorar se ela ficar ali. E assim, retornam para a aeronave.

Barret reclama de que não há nada que possam fazer enquanto Cloud se recupera. É então que Cait traz novidades da Shinra. Na sala de reuniões da torre da empresa de energia, Rufus revela os dois objetivos principais: destruir o meteoro e remover a barreira ao redor da cratera para destruir Sephiroth. Heidegger diz que quanto a destruição do meteoro, o problema já está resolvido. Primeiramente seria necessário se recuperar cada uma das quatro Huge Materias — tipos especiais de Materia de alta densidade, criados através de um processo de compressão especial realizado por reatores Mako — existentes. Cada Huge Materia equivale a 330 vezes o poder de uma Materia normal, o suficiente para, unidos, serem lançados contra o meteoro, reduzindo-o a fragmentos. Das quatro, eles já têm uma, a do reator de Nibel. Os próximos alvos seriam Corel e Condor Fort. Ao ouvir que Corel seria a primeira a ser atacada, Barret se zanga. O que mais eles poderiam tirar de sua cidade natal? Red diz ter ouvido algo sobre algo acontecer quando as Materias menores estiverem próximas às Huge, algo acontecerá. Por isso as Huge Materias precisam ser conseguidas. Como Barret descobriu que sua vocação para líder está meio em baixa, Cid foi o escolhido para ser o novo líder do grupo, enquanto Cloud não retornar. Como de esperado, Cid reluta, mas com jeito o homem da mão de metralhadora consegue o que quer ("Nós temos de salvar o Planeta. E quem está guiando a nave? Você! E é por isso que você é nosso novo líder. E ninguém mais pode."). Com toda essa puxação de saco, o capitão aceita, recebendo sua missão de ir em direção à Corel. Bem, sem mais escolha, monte um grupo e parta para North Corel.





O Reator de Corel

Um dos reatores designados a comprimir a energia Mako para reunir todo o Lifestream possível em uma única Materia. Para chegar mais rápido a seu destino, a Shinra resolve usar a velha linha de trem. Mas há um pequeno empecilho, que a empresa não deve conhecer... A cidadela de Corel...



Através da entrada mais próxima à Costa del Sol, suba as montanhas. Ao se aproximar do reator que antes passara batido, você logo perceberá uma movimentação estranha. Soldados da Shinra guardam a entrada, impedindo a aproximação de qualquer um. Antes de revelar sua presença a eles, prepare-se para equipar seu grupo, logo que aqui vem bomba. Humm... Literalmente. Primeiro, utilize braceletes de alto poder de defesa, logo que a maioria do dano sofrido será não elemental. Use também acessórios que causem o Status Haste, para aumentar o número de ataques e, conseqüentemente, acabar mais rapidamente com os oponentes. Quanto a Materias, procure evitar a sobrecarga, poupando assim a perda de Defense. Tenha somente uma Lightning combinada à Elemental na arma, uma Time com Haste, Stop e Slow, uma Enemy Skill com Big Guard e Aqualung ou uma Barrier em qualquer nível. "DeathBlow + HP / MP Absorb" também é uma ótima opção, bem como várias Counter Attacks. Se quiser, use também uma Materia Steal ou uma "Steal as Well + alguma de sua preferência". Gravity ajuda muito aqui também, ainda mais com a Demi 3. Não use de forma alguma nenhuma invocação. Tenha em mente que nas batalhas a seguir, o elemento mais importante é a velocidade e, convenhamos, as invocações são exageradas demais para se preocuparem com tempo. Com tudo pronto, tente entrar no reator. Os guardas tentarão detê-lo, mas são somente Attack Squads como os de Junon. Assim que o grupo os vence, Cid acredita que a missão esteja cumprida. Contudo, logo em seguida, uma locomotiva inicia sua jornada. E dentro dela, a Huge Materia. O capitão dá um jeito de colocar outro dos trens para funcionar, começando assim, uma implacável perseguição.







Tendo em vista a velocidade do trem inimigo, levará cerca de dez minutos até que atinjam Corel. Acha muito? Então você não conhece o percurso. O primeiro passo é tentar alcançar os oponentes, aumentando a velocidade da própria locomotiva. Para tanto, é necessário que se pressione, alternada e rapidamente, os botões ↑ e ▲. A diferença será notável. Caso alcance-o após cerca de trinta segundos, perfeito. Do contrário, será necessário que você se apresse um pouco. Os personagens saltam sobre o outro trem, mas no último vagão. E agora, uma surpresa nada agradável: cada um dos quatro vagões possui um guardião. Caso ele não seja vencido, o próximo não pode ser atingido. Apenas depois de passar pelos quatro carros será possível chegar à máquina. Bom, assim sendo, vamos aos guardiões!

No primeiro carro, você enfrenta um Gas Ducter. Passando por ele, mais dois o aguardam no segundo vagão.

Gas Ducter

LV 42 | 3000 HP | 200 MP
900 EXP | 80 AP | 1200 GIL

Attack Squad

LV35 | 1300HP | 100MP
300EXP | 10AP | 420GIL
Ataques: M-Gun, Grenade, Smoke Bullet
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

MIDEELVILLAGE

-INN -	Enfermeira	0
-ITEM SHOP		
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Remedy	Item	1000
Tent	Item	500
-MATERIA SHOP		
HP Plus	Independent Materia	8000
MP Plus	Independent Materia	8000
Transform	Magic Materia	5000
Gravity	Magic Materia	8000
Destruct	Magic Materia	9000
-WEAPON SHOP		
Crystal Sword	Arma de Cloud	18000
Crystal Glove	Arma de Tifa	16000
A.M Cannon	Arma de Barret	18000
Crystal Comb	Arma de Red	17000
Crystal Cross	Arma deYuffie	18000
Crystal M-phone	Arma de Cait	18000
Partisan	Arma de Cid	19000
Winchester	Arma de Vince	18000
Crystal Bangle	Bracelete	4800
Wizard Bracelet	Bracelete	12000
-EMPREGADA VENDENDO ACESSÓRIOS		
Amulet	Acessório	10000
Fire Ring	Acessório	8000
Ice Ring	Acessório	8000
Bolt Ring	Acessório	8000
Fairy Ring	Acessório	7000
Jem Ring	Acessório	7500
White Cape	Acessório	5000

Cursed Ring em Mideel

Na Weapon Shop de Mideel existe uma porta trancada. Procure pela chave próximo à casa elevada, (do lado de fora) onde a empregada vende acessórios. Ela não aprarece na cena, sendo então necessário se pressionar ○ em alguns pontos. Quando finalmente encontrá-la, tenha Cid em seu grupo e verifique novamente a porta. Cid começará a chutar a porta, fazendo com que o vendedor, para detê-lo, entregue um **Cursed Ring** (anel)...

Envenenamento por energia Mako

Como você deve saber, o Lifestream é a fonte de tudo que existe. Tudo começa ali e, posteriormente, retorna para lá. E nesse retorno, vão também a personalidade, os sentimentos e as lembranças do ser. Com o passar de milhares de anos, o Lifestream acumulou todo o conhecimento da história do Planeta. Uma fonte de conhecimento. Qualquer um que entre em contato com uma pequena quantidade de Lifestream pode receber um pouco deste conhecimento. É o que a Shinra faz com seus soldados. Ao ingressarem na empresa, os humanos recebem uma espécie de banho de "energia Mako", ganhando o conhecimento da mágica, usando-a de forma muito mais proveitosa e poderosa. Isso também se reflete na coloração dos olhos, que ganham uma coloração mais clara que o normal. Todavia, quando em contato com uma grande quantidade de Lifestream e por um período de tempo extenso, o cérebro entra em colapso. A quantidade de conhecimento absorvido é imensa e, por isso, excessiva para o cérebro. Esse é o chamado envenenamento por Mako. Qualquer um afetado por isso pode passar a ter lapsos de memória, distúrbios mentais diversos ou, em casos extremos, a um coma irreversível...

Tá legal, tá legal... Com esta informação você será mais feliz, será mais rico e bonito, dormirá mais tranqüilamente durante a noite...





Ataques: Punch, Smoke Alert
Vulnerabilidade: Confuse, Silence, Slow, Stop, Berserk, Petrify, Slow Petrify, Manipulate
Invulnerabilidade: Nula
Absorção: Poison
Simples, mas que consome parte de seu tempo. Punch causa cerca de 400 pontos de dano, enquanto Smoke Alert pode causar os Status Dark ou Sleep. Use DeathBlows seguidas e não ataque com golpes que tenham dano baseado em Poison.

Wolfmeister será seu próximo oponente.



Wolfmeister

LV 43 10000 **HP** 200 **MP**
1000 **EXP** 100 **AP** 600 **GIL**
Ataques: Heavy Sword, Punch, Big Guard
Vulnerabilidade: Stop, Slow, Sleep, Poison, Water
Invulnerabilidade: Nula

Duro na queda. Com um poder defensivo bastante alto, será um problema passar por ele sem as Materias recomendadas. Seus ataques também causam bastante dano, mas nada que uma Barrier não possa cuidar. Punch causa 800 ou mais de dano, enquanto a Heavy Sword causa de 900 a 1000. Big Guard rarissimamente será usado, sendo mais aconselhável aprender a técnica (se esse era seu objetivo) dos Beach Plugs de Gongaga. Contra ele, solte um Big Guard ou um Haste + Barrier. Em seguida, um Slow em Wolfmeister. Daí em diante, ataque somente com o DeathBlow ou a técnica Aqualung (especialmente efetiva aqui, causando até 3000 pontos de dano). Assim, ele nem parecerá tão forte assim...

No último dos vagões, um chefe de verdade.



Eagle Gun

LV 46 17000 **HP** 50 **MP**
2000 **EXP** 90 **AP** 3800 **GIL**
Ataques: Single Wing Fire, Dual Wing Fire
Vulnerabilidade: Slow, Stop, Lightning
Invulnerabilidade: Earth, Water

O típico chefe para atrapalhar sua vida. Seu Dual Wing Fire causa cerca de 200 pontos de dano a todos os aliados. Já o Single, 250 a 300 em um único alvo. E como estes golpes podem ser soltos em seqüência (dois DWF, dois SWF, um SWF e um DWF...), então tome um pouco de cuidado com seu HP. Faça o seguinte para facilitar: solte logo de cara um Big Guard / Haste + Barrier e, em seguida, um Slow no oponente. Use a magia Demi 2 ou 3, acabando com cerca de 8500 a 12800 de sua energia. Agora, basta alguns DeathBlow com dano dobrado (vulnerabilidade à Lightning) e pronto.





Agora complica um pouco. Se você tiver entre cinco e seis minutos sobrando no contador, então sem problemas. Um contador abaixo de dois minutos? Esqueça. Tente novamente ou perca a Materia. Na máquina, será necessário enfrentar mais um Attack Squad, mas isso será o de menos. Já em poder da locomotiva, mova juntas as alavancas da esquerda e da direita para cima e para baixo. Cada uma possui um comando para que se movimente. Na alavanca esquerda, estes comandos são ↑ (para levantá-la) e ↓ no direcional (para abaixá-la). Na da direita, para colocá-la na posição superior, deve-se pressionar o botão △; para colocá-la na posição oposta, pressione X. Você tem de movê-las juntas, mantendo-as no mesmo nível (ou, em outras palavras, enquanto uma estiver em cima, a outra também deverá estar). Em termos de comandos, será necessário fazer rapidamente a seqüência ↑ + △, ↓ + X, ↑ + △, ↓ + X... E assim por diante. Há ainda um outro problema. Caso algum de seus personagens esteja falando e, conseqüentemente, a caixa de diálogo esteja aparecendo na tela, você não será capaz de realizar nenhum dos comandos. Então, deixe um pouco de lado o enredo (se bem que, durante esta parte, eles somente incentivam ou reclamam da performance de Cid) e pule as caixas de diálogo (com ○) assim que elas apareçam.





Repita até que o trem desacelere e, em seguida, pare (pare o trem, e não você e os comandos!). Quando a janela de comandos desaparecer, duas coisas podem acontecer. Caso consiga antes que o contador zere, o trem será parado a poucos centímetros de Corel (ele até encosta em um caminhão estacionado ali na entrada!) e o grupo será aclamado como salvador da cidade, ganhando o direito de dormir de graça no Inn, além de receber uma materia Ultima (a Magic Materia mais forte existente, sendo isso desde FFVI) e a Huge Materia de Corel. Agora, caso o contador zere... Então Cid, o trem e os demais passarão com tudo por cima de Corel. Se Barret estiver no grupo então... De qualquer forma, caso o trem destrua Corel, você perderá o prestígio, a Huge Materia, a chance de dormir de graça e ainda terá de pagar 50000 gil para ter a Magic Materia Ultima (e isso se quiser...). Portanto, o melhor que você tem a fazer caso atropele a cidadela é dar um Reset e tentar novamente. E não se esqueça de pegar o LIMIT 4 de Barret na construção mais elevada.

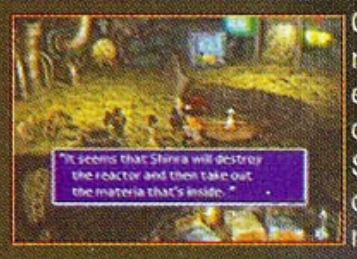


Sem mais, siga para o segundo alvo da Shinra...



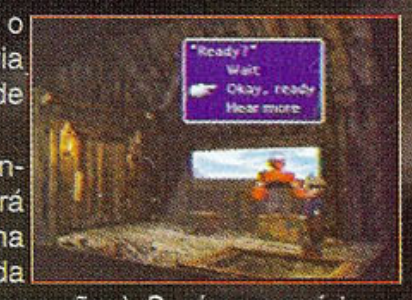
Condor Fort

Um antigo reator, que abriga dentro de si pessoas que respeitam os animais que povoam este Planeta. Mas a Shinra, como era de se esperar, considera tudo isso bobagem...



Conversando com o velho na mesa ao centro (que, anteriormente falara sobre o condor que fizera seu ninho sobre o reator) ele dirá que os soldados da Shinra estão prestes à subir o monte, para destruir o reator e pegar a Materia especial dali. Isso faria com que os condores, animal em extinção, não tivessem mais habitat, impedindo a continuidade da espécie. Assim sendo, é necessário que se proteja o local.

Suba até o topo do forte, encontrando um homem careca sobre um caixote, o filho do velho da mesa central, observando a movimentação abaixo. Antes de falar com ele, verifique a quantidade de gil que você possui, logo que este será necessário para a contratação de mercenários para a proteção do local. Uma quantia bastante razoável para se ter uma vitória tranqüila é 30000 gil. Caso não o tenha, vá até os arredores de Mideel e mate alguns oponentes, aproveitando para, enquanto arrecada a quantia, ganhar também alguns níveis de experiência. Só então retorne a Condor e fale com o careca. Aceite a missão (com a segunda das opções). Será necessário se vencer uma batalha no estilo de games de estratégia, onde você deverá contratar unidades de combate ou de defesa para impedir o avanço das tropas da Shinra. A seu dispor, você terá atacantes, catapultas, combatentes, arqueiros e vários outros, tendo cada um sua fraqueza ou vantagem sobre alguma unidade inimiga (confira ao lado os atributos de cada unidade). Uma boa estratégia é o típico "avance sem parar", onde coloca-se vários tipos de atacantes na linha de frente e, em pontos estratégicos como bifurcações, posicionam-se catapultas, lançadores de pedras e arqueiros. Inicialmente só será possível se colocar unidades até mais ou menos a metade do campo de batalha, mas esta fronteira se expandirá com o avançar de suas tropas. Após posicionadas, pressione Start para iniciar o combate. Dois indicadores aparecerão: o localizado à esquerda indica, de cima para baixo, a quantidade de unidades possuídas por você, o limite máximo em que os soldados oponentes podem alcançar sem vencer a luta, o centro do campo de batalha e, finalmente, a quantidade de oponentes em campo. A barra vai se enchendo cada vez que os soldados da Shinra se aproximam. O que você deve fazer é impedir que esta barra se encha até atingir o limite supracitado (indicado na barra). Quando uma unidade encontra outra, o cursor é levado até elas e o primeiro ataque é dado. Então, você terá de escolher entre continuar a luta entre as duas unidades ou recuar com ela. Caso as unidade imóveis, como Tristoners, forem avariadas, os Repairers poderão concertá-las, recuperando uma certa quantidade de HP. Dependendo de seu desempenho em avançar, após cerca de 8 à 10 unidades removidas da batalha, a unidade Commander aparecerá. Ele é bastante forte, mas nada que o trabalho em equipe não resolva. Há casos também onde as tropas são detidas antes mesmo da aparição desta unidade, indicando uma ótima atuação.





Os Status dos Caras Bons da Condor Fort

Nome	HP	Ataque	Alcance	Custo	Forte/fraco contra
Stoner	100	20	1~4	480	n/a
Tristoner	150	30	1~5	1000	n/a
Catapult	100	18	1~5	480	n/a
Fire Catapult	120	25	1~6	600	n/a
Fighter	200	30	1	400	n/a
Attacker	180	25	1	420	Beast / Barbarian
Defender	220	35	1	440	Barbarian / Wyvern
Shooter	160	20	1~3	520	Wyvern / Beast
Repairer	160	10	1	480	n/a
Worker	160	15	1	400	n/a

Os Status dos Caras Maus da Condor Fort

Nome	HP	Forte/fraco contra
Beast	230	Shooters / Attackers
Wyvern	190	Defenders / Shooters
Barbarian	100	Attackers / Defenders
Commander	250	???

Depois de vencer a Shinra, os moradores de Condor comemoram. É então que os guerreiros presenciam algo inesperado. O ovo do grande condor começa a rachar, liberando uma grande energia que toma a forma de uma Fênix de fogo, que acaba por tirar a vida do condor, que rola morro abaixo. Atendendo o pedido do careca, saia pela porta para verificar o que acontecera. Um filhote (sim, é maior que os personagens, mas ainda assim é um filhote) de condor ajeita suas pequenas asinhas. Pegue a Materia brilhante que saíra do ovo, a **Summon Materia Phoenix**. Antes que Cid e os demais, saiam, o pássaro dá seu primeiro vôo, abandonando o ninho...

Fale novamente com o velho da mesa central. Agradecerá, entregando a Huge Materia. Ele desculpa-se por ter escondido isso esse tempo todo, mas ele precisava da ajuda dos guerreiros, não para proteger o reator, mas sim os condores. Quando o reator foi construido, a Shinra forçara os moradores a ajudar. Por isso eles sabiam qual o objetivo do reator e que este dia chegaria. Agradecimentos depois, Cid sugere que visitem Cloud, logo que seguir para a terceira das Huge Materias, localizada no reator submarino logo abaixo de Junon, seria muito perigoso, tendo em vista que a Shinra está em alerta geral quanto ao grupo. Siga então para Mideel.

Cloud

You were my strength when I was weak
You were my voice when I couldn't speak
You were my eyes when I couldn't see
You saw the best there was in me

Lifted me up when I couldn't reach
You gave me faith 'cuz you believed
I'm everything I am
Because you loved me
(Celine Dion, Because You Loved Me)



Antes de tudo, equipe-se com as magias mais poderosas que possuir, como Ultima (se já possuir uma Quadra Magic, o que é um pouco difícil, combine-a à esta Materia). "Barrier com Wall + All" ou uma Enemy Skill (altamente recomendada) com a Big Guard ajudarão na defesa. Uma Restore com Regen e Cure 3, combinada à All, é indispensável. Time com Haste pode ser uma boa opção também, bem como "Counter Attack + HP Absorb". Caso não confie 100% em suas capacidades, tenha também uma Phoenix ou uma Revive no personagem mais resistente. Na clínica da cidade, o estado de Cloud não se alterara. Tifa parece cansada, perdendo aos poucos as esperanças... E a terra começa a tremer. Em meio à confusão, Tifa ouve algo como "eles estão vindo", de Cloud. Quando perguntado sobre isso, ele parece estar em seu estado anterior... Cid e os outros se encarregam de ver o que ocorre fora dali. E lá descobrem a causa de tudo isso. O Lifestream está agitado, como se quisesse sair da terra. E isso, por causa da aproximação de uma criatura... Um Weapon. Tifa sai, curiosa, perguntando o que está acontecendo. O capitão tenta mantê-la calma, mandando-a cuidar de Cloud lá dentro. Ela obedece, pedindo somente para que se cuide. No centro do vilarejo, Cid clama pelo Weapon que, ao avistá-lo, ataca. Prepare-se para enfrentar...



Ultimate Weapon

LV ?? Cerca de 100.000 **HP** ?? **MP**
35000 **EXP** 10000 **AP** 24000 **GIL**
Ataques: Quake 2, Quake 3, Ultima Beam, Demi, Shadow Flare, Claws
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Gravity, Sleep, Stop, Poison, Petrify, Slow Petrify, Paralyze, Slow, Berserk, Manipulate, Death, Morph

Sendo um Weapon, criatura criada pelo próprio Planeta para protegê-lo contra ameaças, então espere por algo realmente difícil. Com ataques fortes e magias destrutivas mais poderosas ainda, prepare-se para receber muito dano. Quake causa cerca de 1200 a 3000 de dano a todos, dependendo do nível usado (2 ou 3). Claws consiste em um tapaço que causa, a um único oponente, 1500 a 2000 de dano. Ultima Beam, um raio disparado da Materia em seu peito, arranca de todos os aliados mais de 1600 pontos. Demi remove 1/4 da energia de um personagem e Shadow Flare causa quase 7000 de dano em todos (mas não se preocupe ainda, pois ele ainda não soltará este ataque aqui em Mideel). Nem um pouco fraquinho, hein? Aqui vai o Modus Operandi. Solte, logo de cara, um Big Guard ou um Haste+Wall em todos, poupando bastante de seu HP. Solte então Regen, para garantir alguma energia extra. Protegido e mais rápido, ataque com tudo que tiver, exceto danos por Gravity, aos quais ele é invulnerável. Se sobrar somente um personagem na batalha, trate de usar Life ou Phoenix. Última é particularmente recomendada, logo que causa cerca de 5000 pontos de dano. Depois de perder cerca de 15000 pontos (umas três Ultimas), o Weapon fugirá e você não ganhará nem EXP nem AP.



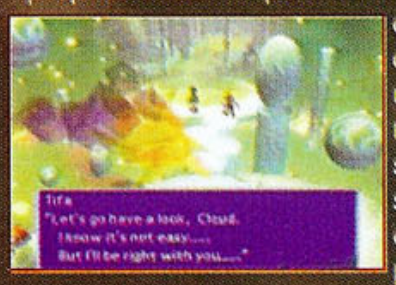


Cid pragueja pela fuga, enquanto o Lifestream parece voltar ao normal... Ainda. No momento seguinte, tudo começa a tremer novamente, mas agora com maior intensidade. Dentro da clínica, Tifa sugere ao doutor que levem Cloud dali. Parecendo-lhe uma boa idéia, o médico aceita, recomendando para que fique ao ar livre, onde nada possa desmoronar sobre eles. Ela avisa ao ex-SOLDIER e ambos tentam correr para fora dali. A terra é engolida pelo Lifestream, pouco a pouco. Tifa não consegue ser rápida o bastante e ambos caem no Lifestream...



Tifa desperta em um local onde a escuridão é total. Ela não avista Cloud em lugar algum, procurando-o... Mas é então que a dor, os sentimentos, os pensamentos e lembranças contidos no Lifestream tentam penetrar no cérebro da garota. Sons... Gritos... Vozes... Tudo mesclando-se em um turbilhão de ruídos e pensamentos... Tifa fica confusa... Gritando por socorro, procurando por uma saída... Correndo para lugar algum... Então, ela grita por Cloud.

Para impedir que o mesmo que acontecera consigo ocorra com sua amiga, Cloud traz a consciência dela para dentro de sua própria... Traz Tifa para dentro de sua mente. A garota se vê no centro de uma plataforma de pedra clara. Ao olhar para cima, encontra uma grande projeção dos pensamentos e sentimentos de Cloud. Ele sente muita dor... Se sente confuso... Em uma agonia que começa a consumi-lo. Tifa entende que Cloud procura pela resposta para suas perguntas. Procura por suas memórias perdidas...



"— Eu posso ajudar também. Nós vamos trabalhar juntos para tentar e trazer o verdadeiro você de volta! — diz Tifa. — Mas... Onde começamos...?"

Ela segue para a passagem mais ao norte, onde as lembranças de Nibel se localizam.

"— Os portões de Nibelheim... Cinco anos atrás, Sephiroth passou por estes portões... E... Foi como tudo começou..."

Cloud se levanta, e a garota entende que ali é o melhor lugar para se iniciar.

"— Vamos dar uma olhada, Cloud. Eu sei que não é fácil... Mas eu estarei aqui com você... — e, entrando na cidade, continua. — Veja Cloud! Aqui está o poço... E a pousada do vovô também. E o único caminhão da cidade. Ele está aí desde que éramos crianças, certo? Esta é a Nibelheim que você se recorda, certo? É a mesma que a minha Nibelheim. Isto é por que este lugar é... A nossa Nibelheim. Cinco anos atrás... Dois homens da SOLDIER vieram... Sephiroth e... Um jovem e vibrante soldado. Pode me dizer de novo o que aconteceu?"

Cloud começa, então, a reconstituir o que ele lembra que aconteceu. Sephiroth entra, perguntando como Cloud se sentia ao retornar à cidade natal após tantos anos.

"— Cinco anos atrás... Eu vi o verdadeiro Sephiroth pela primeira vez."

Seph prossegue, dizendo que não possui uma terra natal. Cloud pergunta sobre os parentes de Seph, e este responde que sua mãe, Jenova, morrera após eu nascimento.

"— Então, este é o Grande Sephiroth. Mas, para falar a verdade, eu achei ele muito frio. Eu lembro de ter sentido um pressá-

Condor Fort

-INN - Quarto dos fundos		0
-ITEM SHOP		
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500
S-mine	Item	1000
-MATERIA SHOP		
Throw	Command Materia	10000
Manipulate	Command Materia	10000
Deathblow	Command Materia	10000
Destruct	Magic Materia	9000
All	Support Materia	20000

O Sábio dos Chocobos

Próximo à cratera, ainda no continente gelado ao norte, procure por uma pequena casa localizada entre montanhas, diretamente à oeste de Coral Valley. Lá, mora um velho púrpura, semelhante a um Cetra, mas que não o é. Seu nome, Chocobo Sage. Este velho possui todo o conhecimento sobre chocobos, desde a sua criação, cruzamento e alimentação. Além disso, ele possui os segredos para a criação dos chocobos multicoloridos, como azul, verde e etc. Só há um pequeno problema: devido à sua idade, ele tornou-se um pouco esquecido... A maioria das informações que ele lhe dará será incompleta, fazendo com que você seja obrigado a fazer seus próprios experimentos. Fora isso, ele também vende ótimos Greens que não são cultivados na Chocobo Ranch. Ah, e antes de sair, "fale" com o chocobo de Chocobo Sage e este lhe dará uma **Command Materia Enemy Skill**.





Chocobo Sage

Porov Nut	2000
Pram Nut	1500
Sylk Green	5000
Reagan Greens	3000

Gil por GP, uma troca pouco justa, mas necessária



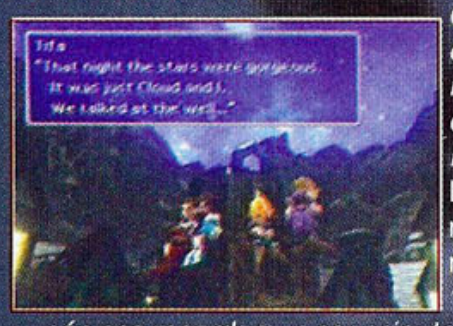
Reparou que, algumas vezes, quando você entra na Gold Saucer, há um rapaz ao fundo, próximo à casinha colorida? Ele é o cambista do lugar. Se precisar de GP para gastar na Gold Saucer e tiver disposto a gastar muito gil por isso, então ele é a pessoa que você deve procurar. Ele pode ceder até 100 GP pelo módico preço de 100 gil a cada GP. Em outras palavras, você trocará 10000 gil por 100 GP. Não muito justo, mas negócios são negócios, principalmente quando se vai à Battle Square para conseguir a Omnislash ou a Final Attack...



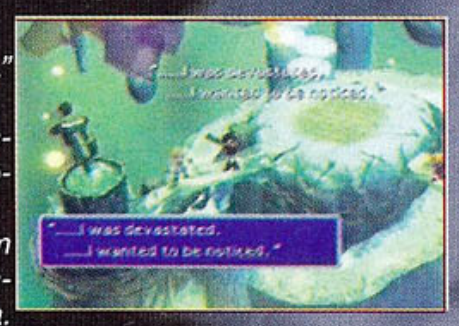
gio quanto a ele."
Cloud então entra, acompanhado de dois outros soldados. A imagem incorpora-se naquele Cloud da entrada de Nibel.



"— Não, Cloud. Eu estive escondendo isso por algum tempo, com medo que se eu dissesse a você... Algo terrível poderia acontecer. Mas eu não vou esconder mais nada.— Seph, os dois soldados e Cloud desaparecem, sobrando somente a imagem e Tifa em Nibel."
"— Você não esteve aqui. Cloud não veio à Nibelheim há cinco anos atrás — e, após um flash de luz, as memórias de Tifa começam a ser mostradas. A pequena menina de vestido de cowgirl vermelho estava sentada na entrada de Nibel. — Eu... esperei. Mas Cloud... Nunca veio. Os dois que foram mandados aqui eram Sephiroth e uma outra pessoa..."
A pequena Tifa, ao ver que Cloud não estava ali, levantou-se e correra para longe. Seph entrou então, acompanhado de dois soldados... E o estranho SOLDIER de cabelos espetados e negros. De repente, tudo torna-se branco. Tifa se vê fora das lembranças de Nibel, acompanhada da imagem. E uma voz que parece vir de todos os lados pergunta:
"— Você quer dizer que aquele membro da SOLDIER que veio com Sephiroth não era... Cloud...?"
"— Não há nada... Que eu possa dizer... Você precisa encontrar a resposta por si mesmo... Se você não pode... Então você... Dê um tempo a si mesmo, Cloud. Devagar... Pouco a pouco, OK?"
O próximo passo, são as memórias sobre a noite no poço.
"— Aquela noite estrelada no poço... E sua promessa naquela noite... E se a memória for apenas uma mentira? — questiona-se ela. — Não se apresse, Cloud... Não responda tão rápido. Apenas continue checando todas estas pequenas emoções e isso voltará... Lentamente... Pouco a pouco... Certo... Como o céu naquela noite... Os céus estavam cheios de estrelas..."
E as lembranças daquela noite começam a ser reconstituidas.
"— Do começo... OK? Tente e lembre-se, Cloud — em seguida, as duas crianças aparecem sobre o poço. — Certo, eu estava vestindo estas roupas. E este é você também. Você era tão pequeno... E fofo. Sephiroth uma vez disse... Que Cloud criou suas memórias ouvindo as minhas histórias... Você imaginou este céu? Não, você lembrou disso. Naquela noite as estrelas estavam tão gloriosas. Estávamos apenas Cloud e eu. Nós falamos no poço... Isso é o porquê de eu ter continuado a acreditar que você era o verdadeiro Cloud. Eu continuo a acreditar que você é o Cloud de Nibelheim... Mas você não acredita em si mesmo... Estas memórias não são o bastante."



E ambos estão novamente naquele local etéreo, na mente de Cloud. Tifa pergunta quanto às outras memórias.
"— Não, não uma memória. Uma memória é algo que nós nos recordamos conscientemente, certo? Este é o motivo por que algumas vezes isso pode ser confundido com uma coisa diferente... Mas é diferente de uma memória trancada no fundo de seu coração... Por isso deve ser uma farsa. Se ele pudesse se lembrar de uma memória como esta... É isso! Que tal alguma memória que tenha a ver comigo? Eu disse algo e você não se lembrou... Mas você diz algo e eu me lembrarei, também... Então nós saberemos se esta é nossa memória... Fale para mim. Sobre qualquer coisa, alguma memória importante para você... — Após pensar um pouco, ela encontrou. — Agora que mencionou, por que você quis se juntar à SOLDIER em primeiro lugar? Eu sempre pensei que era uma súbita decisão que você fez..."
"— ...Eu estava desolado... Eu queria ser notado. Achei que se ficasse mais forte eu poderia fazer com que uma pessoa notasse... — disse a voz que parecia vir de todos os lados."
"— Uma pessoa notar você...? Quem?"
"— Quem...? Você sabe quem! Você, é você. Você..."
"— ...Eu? Por quê!?"
"— Tifa... Você se esqueceu... daqueles dias? — disse uma estranha voz de criança, vinda de trás da jovem."



Ao virar-se, Tifa viu, do outro lado, uma criança. Um menino, para ser mais exato. Um menino loiro, de cabelo espetado, diante de uma nova memória aberta.
"— Olha... Eu... Desculpe-me... Mas do que você está falando?"
"— Não.. Tá tudo bem — disse ele, saltando na direção da moça. — Você andou tendo um período difícil afinal. Você estava tão ocupada com suas próprias coisas, é natural que não se lembre de mim naquela época."
"— 'Naquela época'? — estranha ela.
"— Isso é importante para mim... Eu odeio dizer isso mas... Essa é uma memória muito importante... Você quer ver?"
E o menino pára diante de uma memória antes selada, guardada. Memórias que ninguém nunca poderia saber... Se abrem à ela, diante de uma janela...
"— Você sabe onde vai dar esta janela, Tifa? Certo... Eu irei."
No momento seguinte, ambos estão no quarto da jovem, onde a memória mais bem guardada de Cloud reside. Em um canto...
"— Essa foi a primeira vez aqui."
"— Foi... Essa? — pergunta, confusa."
"— Eu costumava apenas olhar para cá de lá de fora."
Um flash faz com que o quarto fique cheio de crianças. No canto, ao pé da cama, Tifa chora. Os demais garotos observam Cloud, questionando-se se ele queria subir até ali.
"— Foi a primeira vez que você veio ao meu quarto? ...É isso. Nós vivemos próximos um ao outro. Mas eu realmente não conhecia você bem. Eu conheço você desde que éramos crianças e sempre pensei que nós fôssemos próximos... Agora que você disse... Eu não me lembro de você ter estado em meu quarto nenhuma vez..."
"— Tifa sempre costumava estar com estes três."
"— .. Isso."
"— Eu costumava pensar... Que eles eram todos estúpidos."
"— O quê!? — Espantou-se ela."
"— Vocês eram tão crianças, rindo de toda estúpida coisinha."
"— Mas nós éramos crianças — justifica-se."
"— ...Eu sei. Eu era o estúpido. Eu queria mesmo brincar com todos, mas eu nunca era aceito no grupo. Então... Eu comecei a achar que eu era diferente... Que eu era diferente daquelas crianças imaturas. Então... Talvez..."
E a imagem se levanta, completando a frase...
"Apenas talvez, eles me convidassem para entrar. Eu achava que poderia, e então eu rondava por perto..."



"— Eu fui tão prejudicado. E... Fraco."
"Naquela noite eu chamei Tifa para o poço... Eu disse a mim mesmo que Tifa nunca viria... Que ela me odiava."
"— É... Foi tão de súbito. Eu estava... Um pouco surpresa — disse ela.— Mas... É verdade que nós não éramos TÃO próximos, mas... Depois que você deixou a cidade, eu realmente pensei bastante em você. Costumava imaginar como Cloud estava indo. Imaginava se Cloud seria capaz de entrar na SOLDIER. Comecei a ler os jornais, pensando que ali deveria haver algum artigo sobre você."
"— Obrigado, Tifa. Diga a ele o que você me disse, depois. Ele provavelmente ficará muito feliz."
Tifa concorda, mas continua:
"— O que aconteceu aquele dia? Foi um dia especial?"
"— Esse foi o dia..."
"A mãe de Tifa..."
"— O dia em que mamãe morreu..."
A pequena Tifa, recolhida em seu canto, chorava a morte da mãe. Ela gritava que queria ver novamente sua mãe. Indo para Mont Nibel, resolveu cruzá-lo, para encontrar sua mãe do outro lado. Ela seguiu decidida, sem medo. Seus três amigos desistiram, mas não Cloud, que a seguiu. Ambos caíram da ponte...



"— Eu não me lembro do caminho que tomei. Tifa escorregou. Eu corri até ela... Mas não fiz isso a tempo. Nós dois caímos do pico. Eu apenas ralei meus joelhos, mas..."
Quando o pai de Tifa encontrou os dois, Cloud tomou uma bronca por ter trazido a menina até um lugar como aquele. Disse que ela poderia ter morrido...
"— Tifa esteve em coma por sete dias. Nós todos pensamos que ela não conseguiria. Se ao menos pudesse tê-la salvo... Estava tão zangado... Zangado comigo mesmo por minha fraqueza. Mesmo depois daquilo, eu sinto que Tifa me culpou... Eu perdi o controle... Entrei em lutas não me importando quem estava envolvido. Essa foi a primeira vez que ouvi falar em Sephiroth. Se eu ficasse forte como Sephiroth, então todos iriam... — e neste momento eles retornam à mente de Cloud. — Se eu pudesse ficar mais forte... Então até mesmo Tifa iria ter de me notar..."
"— Então foi isso... — diz ela. — Desculpe-me, Cloud. Se eu tivesse me lembrado melhor do que aconteceu, eu poderia ter feito algo mais cedo..."
"— Não foi sua culpa, Tifa."
"— Mas eu me lembro de quanto nós tínhamos oito anos! É isso! Agora eu sei! Você não foi criado há cinco anos atrás. (...) Agüente aí Cloud! Apenas mais um pouco! Você encontrou boa parte de seu verdadeiro você! Vamos voltar à Nibelheim de novo...! As duas imagens de Cloud uniram-se, representando o ganho de confiança tido..."
"— A verdade está logo aqui. Nós temos a resposta aqui na palma de nossas mãos — diz ele."
Os dois entram em Nibel, onde tudo começara. Cloud leva Tifa, então, ao reator, há cinco anos atrás, onde os soldados da SOLDIER e da Shinra procuravam pelo componente avariado. A memória seguinte a ser reconstituida é a de Tifa sendo acertada pela Massamune de Seph. O estranho SOLDIER de cabelos negros surge. Cloud então, começa a se lembrar do tal SOLDIER.



"— Za... ... ck... ... Zac... ...k. Zack..."
"— Você se lembrou!! — enquanto Zack sobe as escadas, ela continua — É isso! Era Zack que veio à Nibelheim com Sephiroth! Então, onde você estava, Cloud?"
Zack é jogado por Seph para fora da sala onde Jenova é guardada, terminando por cair sobre uma das cápsulas...



"— Cloud... Você... Viu aquilo?"
"— Eu vi... Tudo..."
Um estranho vulto aparece, se assustando com o que vê. Em seguida, agarra a espada bastarda de Zack e corre na direção de Sephiroth. O soldado, enfurecido pela perda de tudo e todos que amava, atravessa o peito do SOLDIER enlouquecido, derrubando-o diante de sua mãe...



"— Cloud!? É isso que aconteceu..."
O soldado retira seu capacete, revelando a cabeleira dourada e espetada... Era Cloud.
"— ... Você esteve lá. Você esteve olhando por mim. Sim, eu me lembro. Humm... Então era você."
Cloud lembra-se do caminhão. Zack sugeriu para que tirasse o capacete e ele concordou.
"— Sim... Era... Eu. Eu... nunca fiz isso como um mem-

bro da SOLDIER. Eu até deixei minha cidade natal dizendo a todos que eu me alistaria, mas... Estava tão embaraçado... Eu não queria ver ninguém..."



Ao ver Tifa na entrada de Nibel, Cloud preferiu não mostrar-se. Quando a cidade foi incendiada, ele se levantou, mesmo estando muito ferido.



"— ...Você veio... Manteve sua promessa. Então você veio mesmo quando eu estava em perigo!"

"— Desculpe-me... Não cheguei lá... Rápido o bastante..."

"— Está tudo bem... Cloud."

Seph se levanta e sai da sala, tendo em uma mão a Massamune e na outra, a cabeça de Jenova. Zack pede para que Cloud mate o SOLDIER de cabelos prateados. Cloud corre na direção de Seph, ordenando que pare. É então que a espada de Seph é enterrada em seu estômago... "Não pressione sua sorte", é o que ele diz, enquanto eleva a espada. Mas a raiva de Cloud deu-lhe forças para peitar isso.



Sephiroth tentou remover a Massamune, mas Cloud não deixou. Em vez disso, ergueu o oponente com a espada e jogou-o para dentro do Lifestream logo abaixo, tombando morto em seguida.

"— Então... Isso é adeus, Tifa. Até que nos encontremos novamente..."

Neste momento, todos as imagens se fundem em uma só, trazendo de volta o verdadeiro Cloud...

"— Uh... Tifa...? — diz Cloud, ainda desnorteado por tudo que acontecera."

"— Oh, Cloud...? É você mesmo, não é?"

"— Sim... Tifa... Nós finalmente... Nos encontramos novamente..."



E, após sua primeira "briga" após cinco anos sem se verem, os verdadeiros Cloud e Tifa retornam à superfície... Quando ela desperta, ambos estão rodeados por Cid, Barret, Red e os demais. As primeira palavras de Tifa são "onde está Cloud" (só para variar um pouquinho, né?). Finalmente, antes de cair inconsciente novamente, ela conta sobre Cloud e ela, juntos, terem encontrado a verdade...

"— As pessoas têm tantas coisas reprimidas dentro de si...E elas podem esquecer tantas coisas... Estranho... Não é...?"



A bordo da Highwind, na Operation Room, Cloud começa a se explicar...

"— Todos... Desculpem-me. Eu não sei o que dizer... (...) Eu nunca fiz parte da SOLDIER. Eu criei as histórias de sobre o que aconteceu há cinco anos atrás, sobre estar na SOLDIER. Eu deixei minha vila procurando por glória, mas nunca consegui isso na SOLDIER... Eu estava tão envergonhado de ser tão fraco; Então eu ouvi esta história de meu amigo Zack... E criei uma ilusão de mim mesmo feita do que eu já vi em minha vida... E eu continuei a viver a charada como se ela fosse verdade. (...) Fisicamente eu como alguém da SOLDIER. O plano de Hojo de clonar Sephiroth não era tão difícil assim. Era somente o mesmo procedimento que eles usam quando criam membros da SOLDIER. Vocês sabem, alguém na SOLDIER não é simplesmente exposto à energia Mako. Em seus corpos são injetadas células de Jenova... Bem ou mal, apenas os fortes podem entrar na SOLDIER. Isso não tinha nada a ver com a Reunião de Jenova. Mas pessoas fracas... Como eu, se perderam na coisa toda. A combinação das células de Jenova, a grande força de vontade de Sephiroth, e minha própria fraqueza são o que criaram a mim. Todos sabiam disso. Eu sou... Cloud. .. O mestre de meu próprio mundo ilusório. Mas eu não posso mais permanecer trancado em uma ilusão... Eu vou viver minha vida sem fingir. (...) Eu sou o motivo pelo meteoro estar caindo sobre nós. Por isso eu tenho de fazer tudo em minhas forças para combater isso. (...) Isso é o que você me disse, Barret."

Assim, todos comemoram o retorno definitivo do verdadeiro Cloud.

O primeiro passo é formar um grupo (falando com o velho da Operation Room). Siga então para a ponte de controle, onde Cait informará que a Huge Materia de Junon é a última a ser pega (segundo ele, claro, logo que existe mais uma, em Rocket Town, mas tudo a seu tempo...). Mas, antes de partir, dê mais uma passada em Mideel que, agora, não passa de uma abertura no centro de uma ilha. Agora, na esperança de reconstruir o lugar, as pessoas passam a vender seus pertences. E, entre eles, se incluem Materias de ótima qualidade. Caso esteja precisando de Materias básicas, como Restore, Fire ou Ice, fale com a menina de azul, à leste da cidade. Para Materias de mais poder, fale com o rapaz do chocobo branco, próximo aos médicos à oeste. Ah, e agora existe também mais um item a ser pego. Lembra-se do Mimett Greens que você comprou na passada em Chocobo Ranch (supondo que você não dê tchau de mão fechada)? Bem, é hora de dar uma função à ele. Dirija-se ao chocobo branco. Caso você não tivesse os Mimetts, ele sequer ligaria para você, mas, tendo-os em mãos, o bicho virá todo carinhoso para cima de Cloud. OK, já deu para entender o que ele quer, não? Dê os Mimetts para ele e, em seguida, coce atrás de sua orelha (a quinta opção, de cima para baixo), seguindo os conselhos de Chocobo Sage. Ele jogará uma **Magic Materia Contain** (aliás, a única do jogo). Feito isso, siga para..: Não! Espere! Ainda há algo a ser feito. Percebera que ainda há algo inexplicado? Como Tifa, ferida mortalmente, fora salva? E Cloud, que fora morto? As respostas o esperam em...



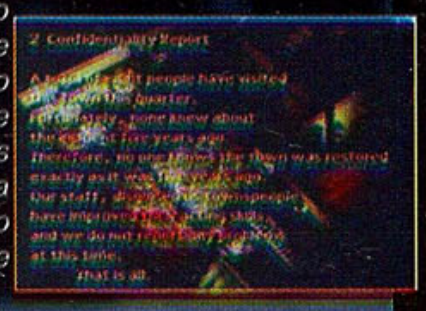
Nibelheim

Por mais bem guardados que sejam, por mais que o tempo tente apagá-los, os segredos sempre vêm à tona. Mais cedo ou mais tarde...



Silêncio. Nibel está vazia. Nenhum daqueles estranhos de capa negra perambulam pelo lugar. Na casa de Tifa, o velho piano... Cloud lembra-se de ter mesmo tocado a velha canção de Nibel ali. Executando-a novamente (veja o capítulo sobre os LIMIT Breaks para mais detalhes), Tifa diz que tem a partitura desta música. Todavia, ao pegá-la, descobre que algo fora colocado ali, entre as folhas. Uma carta...

"Tifa, o que aconteceu com nossa cidade? Foi tudo uma ilusão ou apenas um sonho? Não, não foi isso também. Eu lembro de tentar tirar as pessoas das chamas, mas não ter forças... Queimando em ódio, eu fui para o reator matar Sephiroth. Mas não encontrei-o em lugar algum. Em vez disso, eu encontrei você, tombada ali dentro. Senti que salvar você era mais importante que ir atrás de Sephiroth. Havia muitos outros ainda vivos ali, mas fui capaz de salvar somente você. Assim que eu saia do reator, as tropas da Shinra chegavam. Lembro que um cientista chamado Hojo estava no comando. Ele ordenou às tropas que trouxessem todos que ainda estivessem vivos para a experiência. Não sei de que tipo de experiência ele estava falando, mas eu não deixaria eles terem minha mais querida aluna. Colocando você em minhas costas, eu desci as montanhas até a vila. Usei a magia Cure várias vezes em você. E comecei a seguir para Midgar para encontrar um médico para você. Eu não gosto daquela cidade, mas minhas Cures não estavam ajudando. Decidi ir à Midgar para encontrar um médico em quem eu pudesse confiar. Estava preocupado com você, mas eu não podia ficar em um único lugar por muito tempo. Você se recuperou completamente? Está bem? Imagino quantos anos se passaram desde então? Eu voltei para a cidade novamente, mas não podia acreditar... A cidade inteira voltou ao normal, exceto pelas estranhas criaturas com roupas negras em todos os arredores... A cidade cheira à Shinra, mas eu não fui atrás deles. Você pode achar que eu esteja fugindo deles, mas apenas não quero ter nada a ver com a Shinra. Sinto que o tempo está acabando. Tenho certeza que você encontrará esta carta. E este prêmio para você. Pode ser de bom uso. Eu não posso sequer pular mais. Mas eu espero que você continue a aprimorar suas técnicas e lembre-se do que



MIDEEL VILLAGE - Após ser destruida

-INN - ENFERMEIRA		0
-HOMEM GORDO VENDENDO ITENS		
Potion	Item	50
Phoenix Down	Item	300
Antidote	Item	80
Tent	Item	500
-A EMPREGADA QUE VENDE ACESSÓRIOS		
Amulet	Acessório	10000
Fire Ring	Acessório	8000
Ice Ring	Acessório	8000
Bolt Ring	Acessório	8000
Fairy Ring	Acessório	7000
Jem Ring	Acessório	7500
White Cape	Acessório	5000
-O HOMEM QUE VENDE MATERIAS		
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Restore	Magic Materia	750

-GAROTO DO CHOCOBO (dependendo de quantas vezes você falou com ele antes da destruição de Mideel)

Itens:		
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Remedy	Item	1000
Tent	Item	500
Armas:		
Crystal Sword	Arma de Cloud	18000
Crystal Glove	Arma de Tifa	16000
A.M Cannon	Arma de Barret	18000
Crystal Comb	Arma de Red	17000
Crystal Cross	Arma de Yuffie	18000
Crystal M-phone	Arma de Cait	18000
Partisan	Arma de Cid	19000
Winchester	Arma de Vince	18000
Crystal Bangle	Bracelete	4800
Wizard Bracelet	Bracelete	12000
Materia:		
HP Plus	Independent Materia	8000
MP Plus	Independent Materia	8000
Transform	Magic Materia	5000
Demi	Magic Materia	8000
Destruct	Magic Materia	9000

O viajante de Kalm

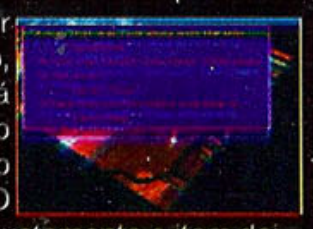
Em Kalm Town, na construção mais à noroeste, existe um velho. Ele deseja fazer uma viagem em nome de todos aqueles que perderam suas vidas durante os fatos ocorridos nos últimos tempos. Para isso, contudo, ele precisa de três itens:

Um mapa que afundou junto com um navio... "Guidebook"

Uma rosa que desabrocha uma vez a cada 1000 anos no deserto... "Desert Rose"

Uma harpa que acalma a aqueles que a ouvem... "Earth Harp"

Por partes: o Guide Book (não, não este, a Gamers Book que você está lendo...), pode ser encontrado na entrada do reator submarino de Junon, usando-se o comando Morph (da Command Materia homônima) no inimigo conhecido como Ghost Ship. Em troca deste, ele lhe concederá a Independent Materia Underwater Materia (pleonástico, não?), que acabará com o limite de tempo para se vencer o Emerald Weapon. O segundo dos itens é exatamente o item deixado ao se derrotar este último citado, a Earth Harp, que é trocada por um conjunto contendo cada uma das Master Materias (uma Summon, uma Magic e uma Command). O último item necessário para a viagem é a Desert Rose, conseguida ao se vencer o Ruby Weapon, no deserto da Gold Saucer. Em troca, receba de graça o tão cobiçado Chocobo Dourado.



eu lhe ensinei. Para minha mais preciosa aluna, de Zangan."



Junto com a carta, está o **Final Heaven**, o manual explicando o último LIMIT Break da lutadora. Emocionada, ela relembra de alguns dos ensinamentos de seu mestre...

Sobre a escrivaninha, os relatórios, informando a Hojo as atividades dos "Clones". Ali, relatos de que os clones inicialmente não deixaram a cidade, mas pareciam estar procurando por algo. Mas, quando perguntados sobre qualquer coisa, respondiam somente "Reunião" ou "Sephiroth". Tempos mais tarde, oito pessoas visitaram a cidade. Apesar de nada saberem sobre o incidente envolvendo Seph e a destruição da cidade, os encarregados da pesquisa tiveram de atuar como moradores para evitar suspeitas quanto à reconstrução completa de Nibel, exatamente como antes do episódio...

Mas é na mansão da Shinra que os maiores segredos são revelados. Ali foram realizadas as experiências que originaram todos os problemas... Cloud desce até o laboratório



que divide seu espaço com a biblioteca, onde Seph pesquisou sobre Jenova. Lá, um flash de memória surge na mente do ex-SOLDIER. Exatamente há cinco anos atrás, naquele mesmo laboratório, dentro das cápsulas hoje desligadas. Duas pessoas são mantidas, recebendo, juntamente com todo o sustento necessário para que se mantenham vivos, as células de Jenova. Um deles, um SOLDIER de cabelos negros e espetados... O outro, o soldado da Shinra supostamente morto. Quando um cientista traz o alimento às "cobaias", Zack consegue, nocauteando-o, escapar. Em seguida, liberta Cloud, que parece incapaz de andar por si só. Sendo assim, Zack carrega-o para fora da cidade, tendo em suas costas a grande bastarda. Por sorte, conseguem uma carona para Midgar. Para evitar levantar suspeitas, Zack veste Cloud com um de seus trajes, removendo o uniforme da Shinra.



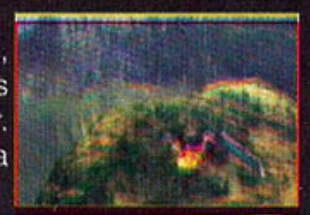
Eles rumam para Midgar. Cloud parece estar em coma, sem entender direito o que Zack diz...

"— O que você vai fazer quando chegarmos em Midgar? — sem obter resposta algum, continuou. — Eu sei o que farei. Eu arranjo um lugar onde eu possa ficar por um tempo... Não, espera, mamãe mora lá também (...). Não importa o que eu faça, precisarei de algum dinheiro primeiro... Hey, quer começar um negócio? Mas o que podemos fazer? Hey, Cloud... Acha que há algo em que eu possa ser bom? (...) Hey! Eu tenho muito cérebro e técnicas que outros caras não tem! Vou me tornar um mercenário! (...) Coisas chatas, Coisas perigosas, qualquer coisa por dinheiro. Eu serei rico! Então, Cloud? O que VOCÊ vai fazer?"



Um gemido é a única resposta.

"— Só brincando... Eu não deixarei você desse jeito... Nós somos amigos, certo? Mercenários, Cloud. Isso é o que você e eu seremos. Entendeu, Cloud?"



Num dos montes, próximos à Midgar, os soldados da Shinra encontram os fugitivos. Zack cuida de alguns deles mas, quando tenta proteger Cloud, é baleado, caindo longe. Sem dó, os soldados fuzilam o ex-SOLDIER de cabelos negros até que não reste mais um vestígio de vida naquele corpo. Ao verem o outro, resolvem deixá-lo ali para morrer. Começa a chover. Cloud arrasta-se lentamente até o cadáver de seu amigo. Agarrando a espada, Cloud grita e chora com a dor da perda... Tudo isso, diante de Midgar.



Junon (de novo)

O reator submarino de Junon é o último dos reatores designados para comprimir o Lifestream em Huge Materias. Como nas mãos da Shinra as Huge seriam uma arma muito poderosa, então Cloud e os demais precisam recuperá-las...



Um bom conselho é seguir diretamente para seu destino, logo que um alerta quanto à sua invasão seria geral, e isso não seria nada bom... Então continue pelo caminho normal até a zona que divide a cidade em duas (sob o canhão). Por falar em canhão, Cloud sentirá a falta de algo quando passar por baixo dele... Na verdade ele não passará embaixo dele, logo que a coisa que ele pensa estar esquecendo, estar diferente, é a própria Sister Ray! Note que o canhão não está mais ali. Bem, por enquanto, deixe este detalhe pra lá e continue em frente. Quando chegar à bifurcação em T, onde antes havia soldados em exercício, siga para o sul, onde haverá um comandante avisando que aquele caminho levará ao reator submarino e que é melhor voltarem. Desobedeça e pegue o elevador. Infelizmente, dois soldados da Shinra estavam ali também, discutindo sobre quem leva quem para sair. É então que um deles tem a grandiosa idéia de "quem ficar vivo leva ela para sair"...



Uma péssima idéia, logo que os dois terão de dar adeus... Depois do infeliz episódio, saia do elevador e vença mais dois soldados. Continue para o sul, entrando pela porta (que, aliás, antes estava trancada) e atravessando mais dois corredores até chegar a um Save Point, que marca a entrada para o reator. Após uma sala esverdeada, você chegará a uma passagem transparente, por onde é possível se ver o fundo do mar de Junon. Nada de especial aqui, excetuando o fato de que aqui existem os inimigos conhecidos por Ghost Ship, que, "Morph"ados, lhe darão o Guide Book, necessário para se conseguir a Underwater Materia do viajante de Kalm. Ao fim deste corredor, um elevador. Use-o para chegar até um grande local, onde dois submarinos estão atracados. Atravesse-o (a única opção viável no momento) e prossiga, chegando em um ambiente mais familiar a um reator. Dois soldados estarão de guarda, mas isso não significa que sejam problema. Mais adiante o grupo descobrirá que chegara um pouco atrasado. A Shinra termina de remover a Huge Materia, preparando-a para ser colocada em um dos submarinos e partir para um destino desconhecido. É necessário que se impeça isso! Mas não vá correndo ainda. Vamos à seção "Equipe-se e mantenha-se vivo"! O que o espera não é tão perigoso, mas ainda assim é bom conservar-se vivo. Primeiramente, tenha uma Barrier com Wall, uma Time com Haste e uma Restore com Regen. Isso é o suficiente para sua defesa. Agora, o ataque. Tenha nas armas a combinação "Elemental + Lightning" ou mesmo "Elemental + Ramuh". De qualquer forma, tenha uma "Lightning + All", garantindo dano a todos. Counter Attacks e "DeathBlows + HP Absorb" também são essenciais. E esqueça Gravity ou Poison, que serão completamente inúteis. O mesmo vale para os efeitos como Toad, Slow, Stop ou qualquer outro. Phoenix e Revive podem ajudar caso as coisas fugirem ao controle. Pronto, você está preparado. Agora sim entre.



A Huge Materia está terminando de ser coloca no submarino vermelho. Reno coordena toda a operação quando o grupo chega. Ele, como de costume, joga para trás a sua franja e diz que não tem tempo para eles agora. Atrás dele, uma criatura mecânica começa a se mexer, se aproximar. E ela não parece nada amigável... Prepare-se para enfrentar...

Carry Armor

LV 45 2400 **HP** 200 **MP**
2800 **EXP** 240 **AP** 4000 **GIL**
Ataques: Lapis Laser
Vulnerabilidade: Lightning
Invulnerabilidade: Gravity, Poison e todas as alterações de Status

Left Crane

LV 45 1000 **HP** 100 **MP**
1400 **EXP** 95 **AP** 2000 **GIL**
Ataques: Claw Slam, Grab
Vulnerabilidade: Lightning
Invulnerabilidade: Gravity, Poison e todas as alterações de Status

Right Crane

LV 45 1000 **HP** 100 **MP**
1500 **EXP** 90 **AP** 2000 **GIL**
Ataques: Claw Slam, Grab
Vulnerabilidade: Lightning
Invulnerabilidade: Gravity, Poison e todas as alterações de Status

Este é fácil e, ao mesmo tempo, difícil. A facilidade provém do baixo dano causado por seus ataques. Aliás, trate-os como três criaturas distintas. Tratemos do corpo: Lapis Laser costuma tirar cerca de 250 pontos de HP a todos, em dano não elemental. Lightning causa dano dobrado, portanto, abuse disso. Não perca seu tempo com Slow, Stop ou etc. pois, como já dito, são perda de tempo. Caso este seja destruido, adeus Carry Armor. Left Crane e Right Crane se assemelham a um outro chefe de FFVI, os Tentacles, que haviam invadido os motores do castelo de Figaro. Mas deixemos isso para uma outra ocasião. Ambos possuem os mesmos golpes, sendo Claw Slam o único a causar dano e, mesmo assim, baixo (200 a 300, dependendo de seu nível). O único problema é o Grab. Com ele, seu personagem é agarrado e não mais solto enquanto não morrer ou que o Crane correspondente seja destruido, tendo qualquer alteração de Status mantida, bem como comando realizado a ser realizado, indefinidamente (se você foi agarrado antes de soltar uma Ultima, por exemplo, mas já havia dado o comando, então assim que você for solte, a Ultima será executada). A primeira das alternativas é mais fácil de se acontecer. Por que? Bem, agora entra o motivo por ele ser difícil. Todo o dano recebido pelo Crane enquanto este estiver de posse do personagem, afetará também a este último. Aqui entra o MBarrier. Apesar de Carry Armor não possuir ataques mágicos, o MBarrier protegerá o personagem de seus próprios ataques. O lado bom disso é que o efeito dessa magia será mantida indefinidamente enquanto permanecer preso





(mantém qualquer alteração de Status, lembra-se?). Agora, caso opte por matá-lo para libertá-lo, não esqueça de revive-lo com um Life2. Se dois personagens forem pegos pelo Grab e o terceiro for morto, é Game Over na certa. Após o MBarrier, solte um Haste seguido de Regen, para manter o nível de HP num patamar aceitável. Barrier é dispensável, tendo em vista o baixo poder dos ataques. Agora basta usar e abusar de DeathBlows ou de Bolt3 em todos ou concentrados em um único ponto. Em pouco tempo não sobrará mais nada de Carry Armor. Receba, assim, um **God's Hand**, arma de Tifa.





Com a distração causada por Carry Armor, o submarino parte para seu destino. O que fazer agora? Que tal, hummm, "pegar emprestado" aquele outro submarino mais à frente? Mas, antes disso, não se esqueça de pegar o **Battle Trumpet** no baú próximo do local onde o oponente estava. Avançando, agarre a **Scimitar** e as **Leviathan Scales** nos dois baús (sendo este último localizado atrás da escada para o submarino).

Será necessário se vencer mais duas batalhas contra soldados da Shinra antes de poder conseguir entra no submarino, e mais uma após fazer isso. Ao entrar na ponte de comando, Cloud reencontrará seus amigos da parada (aqueles dois soldados e o Capitão de vermelho). Você logo notará isso quando fizerem a comemoração que Cloud ensinara. Você terá então duas opções: lutar com eles (a primeira delas, com direito à uma música especial para a batalha) ou simplesmente levá-los como tribulação do submarino. A escolha é sua.



Lendo o manual, você passará a conhecer os controles (ou então dê uma olhadinha em nossa tabela). Agora, sente-se e prepare-se para mais uma batalha fora do estilo FF. Você estará no comando de um submarino e seu objetivo será derrubar o submarino com a Huge Materia (o vermelho). Os demais só estão aí para afundá-lo. Fora isso, existem as minas (losangos vermelhos), que têm a altura em que flutuam representada pelas colunas transparentes e rosadas sob elas, pelas quais você pode passar tranqüilamente. O marcador à esquerda indica a profundidade de seu submarino, enquanto o da direita, a velocidade alcançada. Quando conseguir mirar em algo, ela ficará travada sobre o alvo. Só então descarregue os torpedos (até quatro por vez). Só use a velocidade máxima se você tiver certeza absoluta do que vem pela frente ou então para fugir de algum torpedo inimigo. Para tanto, consulte a tela do sonar (R1), localizando também o sub vermelho, caso tenha perdido-o. Lembre-se que você só terá dez minutos de oxigênio para isso. Caso sua energia se acabe ou o oxigênio termine, Game Over...



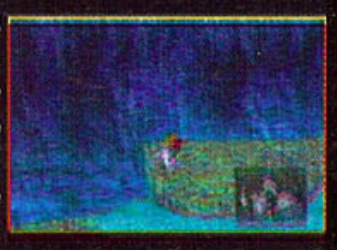
Mensagens do Submarino

WARNING	Quando um inimigo está se aproximando
ALERT	Quando você está na mira de algum inimigo
MINE	Você está rumando para uma mina...
CONFLICT	Você não pode seguir em frente ou recuar pois há algo impedindo isso

Comandos do Submarino em Batalha

□	Disparar Torpedo
X	Diminuir Velocidade
△	Aumentar velocidade
↑	Diminui altitude
↓	Aumenta altitude
←	Vira para a esquerda
→	Vira para a direita
R1	Sonar (Mapa geral)

Vencida a batalha, você ganhará o novo veículo, o Submarino, que não só atravessa as partes mais escuras do oceano no mapa, como também é capaz de explorar as profundezas. Para atracá-lo, é necessário que se encontrem as plataformas de pedra (ou algo parecido com este tipo de solo). Bom, a Huge Materia continua no fundo do mar, fora do alcance da Shinra. Pelo rádio, descobrem que a empresa planeja transportar a última das Huge Materias do aeroporto de Junon. Por mais rápido que o grupo seja, eles chegam atrasados. Cloud e os demais encontrarão a Fortaleza Voadora Gelnika decolando, tendo dentro de si a tão procurada Huge Materia. Seu destino: Rocket Town. Pegue Cid e siga para lá o mais rápido possível.



Se preferir, pegue seu novo veículo e siga para as regiões abaixo do nível do mar, para procurar pela Huge Materia. Siga à região mais ao sul, procurando por uma abertura por uma entrada entre as rochas. À oeste de Mideel você encontrará, em um canto, destroços de um submarino vermelho. Chegue perto e cheque-o. Você receberá assim a Huge Materia do reator de Junon. Mas tome cuidado: existe, vagando pelas profundezas, uma criatura que você desejará NÃO encontrar ainda. Um Weapon. O Emerald Weapon. Se, por infelicidade do destino, você entrar em uma batalha contra ele, o melhor que você tem a fazer é fugir. E acredite: ele é um dos chefes mais difíceis de toda a série FF...

O Primeiro Homem no Espaço

A Shinra planejava utilizar-se de seu velho foguete, o Shinra 26, carregado com as Huge Materias, para colidir-se com o meteoro, na esperança de destrui-lo. Mas, com apenas uma única Huge Materia, será que eles conseguirão isso?



Se não tiver Cid em seu grupo, ele se oferecerá para acompanhá-lo. Suba até a sala de controle do foguete. No caminho, Rude tentará impedi-lo. Por isso, vamos à seção de equipamentos. Primeiramente, tenha qualquer proteção contra Lightning (o que incluem acessórios como Bolt Ring, Bolt Armlet ou, a mais recomendada, "Elemental em Master + Lightning"). Tenha uma DeathBlow combinada à HP Absorb e uma Materia Steal (principalmente se já tiver a Sneak Glove; vide "De volta à Midgar). Time com Slow, Barrier com Wall e "Added Effect + Poison" na arma são boas opções também. Se preferir uma luta rápida, tenha uma Ultima. Agora, continuemos. Logo você será detido por...

Rude

LV 42 — 9000 **HP** — 240 **MP**
3400 **EXP** — 80 **AP** — 3850 **GIL**
Ataques: Ground Spark, Bolt2, Punch, Cure2
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Fire

Batalha rápida. Seu Ground Spark causa 500 a 800 de dano, o Bolt2 cerca de 550 e Punch, 200 a 250. Solte um Wall (proteção contra o Bolt2 e o Punch ao mesmo tempo), um Haste (velocidade é tudo!) e ataque sem parar, usando Deathblow para envenená-lo e, em seguida, várias magias de alto dano, como Ultima e Neo Bahamut. Quando o HP dele baixar para menos de 2000, Rude começará a usar Cure2 para se recuperar, mas que não será suficiente o bastante para mantê-lo vivo por muito tempo. Ah, e antes de matá-lo, use o Steal/ Mug tendo equipado o Sneak Ring, para pegar o **Ziedrich**, bracelete que reduz pela metade o dano causado por qualquer fonte elemental.





Vencido, Rude cai inconsciente. Dentro do foguete será necessário se vencer mais uma batalha (nem um pouco difícil), para poder chegar até o cockpit. Ali, os homens de Cid explicam o plano da Shinra, dizendo a frase mágica que faz com que o capitão concorde de imediato: "nosso foguete salvará o Planeta". Eles explicam que Shera está tentado dar um jeito no piloto automático. Cid diz para não se preocuparém com esse recurso, logo que ele mesmo pilotará o foguete até lá. Cloud se espanta com a decisão, dizendo que não poderiam perder a Huge Materia.

"— Ciência é um 'Poder' criado e desenvolvido pelos humanos. E apenas a ciência será o que salvará este Planeta."

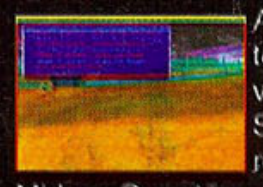
Itens (Underwater Reactor):
1 Battle Trumpet
1 Scimitar
1 Leviathan Scales

Ghost Ship

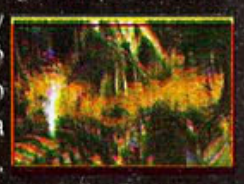
LV44 — 6600**HP** — 100**MP**
1600**EXP** — 60**AP** — 2000**GIL**
Ataques: 6-Hit Slap, CentoElmos Fire, Goannai
Vulnerabilidade: Berserk, Poison, Petrify, Slow Petrify, Dark, Slow, Silence, Holy
Invulnerabilidade: Gravity, Earth, Wind (1/2 do dano)

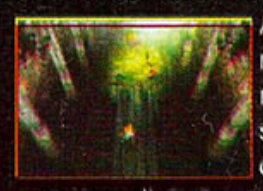


De volta à Midgar



Antes do episódio da Sister Ray também é possível se retornar à capital da Shinra. Como? O primeiro passo é tentar entrar em Midgar. O portão estará trancado, tendo um homem do lado de fora. Ele lhe dirá que deve ter perdido sua chave de acesso em uma espécie de escavação onde ele esteve... Isso cheira à Bone Village. Assim sendo, fale com o líder da escavação e procure por tesouros normais (Normal Treasure, a segunda opção). Posicione Cloud exatamente na interseção de onde os escavadores olham e você encontrará, após colocar alguém para vasculhar aquele lugar, a "Key to Sector 5". Com ela, você será capaz de retornar ao Sector 5 Slums, próximo à igreja de Aeris. Entrando lá, algo estranho ocorre. Algumas crianças parecem estar conversando com alguém, observando uma movimentação incomum.

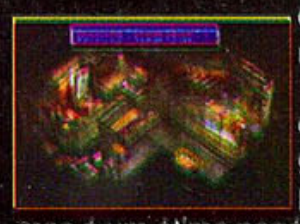




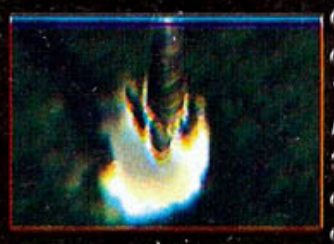
Aproximando-se lentamente, Cloud verá a figura de Aeris, cultivando suas flores. O rapaz de cabelos dourados corre em sua direção, mas... Aeris desaparece. Teria sido uma ilusão? Ou somente um sonho? Não se sabe. Tal fato serviu somente para reavivar o sentimento de dor por não ter podido salvá-la...



Ainda em Midgar, retorne à Wall Market. Na tenda onde se lê "ITEMS", que possui em seu interior um computador que não pode ser acessado por possuir um sistema de segurança que ativa uma metralhadora no alto, você deverá entrar com Tifa e Cid no grupo. Cid dará um jeito na máquina. Em seguida, Tifa irá checar a máquina, que explodirá. Zangada, ela nem percebe que um item sai dali de dentro. É o **Premium Heart**, sua Ultimate Weapon. Na loja de armas, o vendedor oferece-lhe um acessório, o Sneak Glove, que aumenta o índice de sucessos ao se roubar itens com o uso da Materia Steal ou Steal as Well. Isso é muito útil para se conseguir itens difíceis de se roubar, como Turbo Ethers na região de Mont Corel. O único problema: o preço sugerido, 129000 gil por um único acessório... Se tiver grana sobrando, compre. Pode não parecer, mas é um ótimo negócio.



É então que o foguete entra em contagem regressiva para a decolagem, iniciada por Palmer. Shera conseguirá ser rápida logo hoje... E finalmente o sonho de Cid se realiza. O Shinra-26 decola, cruzando os céus até o espaço infinito...



O foguete está programado para se colidir com o meteoro, mas há um módulo de escape, que permitirá a eles sair dali antes que isso aconteça. Cid diz que, se quiserem a Huge Materia, basta subir as escadas à direita. Cloud estranha.

"— Eu sei o que disse há um minuto atrás. Mas talvez tudo que eu realmente queria era apenas sair para o espaço afora. Então, por que vocês não fazem o que vocês acharem que é certo?"

Subindo as escadas, finalmente o grupo encontra a última (de verdade) das Huge Materias dentro de uma cápsula. O capitão explica que é necessário se colocar a password correta para abri-la. Tal password consiste em uma seqüência de quatro botões, sendo suas opções os botões △, ○, X e □. Após a primeira falha, o sistema de segurança será acionado, dando a você um máximo de três minutos para colocar a senha correta. Caso não consiga, a Materia será mandada diretamente para um lugar onde não será mais possível se recuperá-la (e não seria uma má idéia dar um Reset e tentar novamente). Enquanto o contador estiver descendo, Cid dará algumas dicas (como "o primeiro não é X" ou então "o segundo é o □"). Siga-as, até conseguir acertar. Ou então, clique de uma vez a seqüência ○, □, X e X para não ter mais problemas com isso. Tendo ou não a Huge Materia em mãos, vá para a parte mais inferior do foguete. Enquanto atravessam um dos corredores, um dos tubos de oxigênio explode, fazendo os destroços caírem sobre a perna de Cid, que fica preso. Duas pessoas sozinhas não conseguiriam levantar a grande chapa retorcida. Apesar dos insistentes pedidos do guerreiro (hehe... Cid guerreiro) para que sigam sem ele, Cloud continua tentando. Neste momento Cid se arrepende de ter culpado Shera por tudo. O tanque que explodira fora exatamente o número 8, aquele que ela tentava concertar tempos atrás, durante a tentativa da primeira decolagem. É quanto Shera chega, ainda a tempo de ouvir tudo. O homem loiro praguejа, mas depois se acalma. Com a ajuda da cientista / mecânica / faz-tudo, conseguem tirar o capitão dali. Já no módulo de escape,



Cid mostra que recuperara a confiança na amiga / sabe-se lá o que.

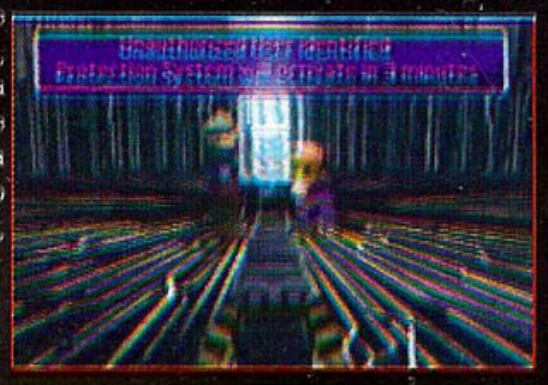
"— Hey, Shera! Essa coisa realmente voa?"

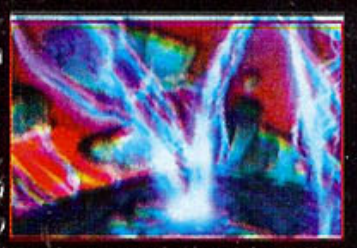
"— Estará tudo bem. Tenho checado isso até agora."

"— ... ... Então eu estou aliviado."

Com a visão das estrelas e astros tão próximos, Cid fica maravilhado como uma criança que pela primeira vez as vê. Entrando na atmosfera do Planeta, eles vêem o saudoso Shinra-26 colidindo-se com o meteoro, causando uma imensa explosão, que transforma, por alguns instantes, a noite em dia. Quando observam o resultado, percebem que o meteoro ainda está ali, caindo, tendo o foguete conseguido despedaçar somente a camada mais superficial... A última cartada da Shinra fora um fracasso. Pessoas de todo o mundo perdem as esperanças... Em Cosmo Canyon, o velho Bugenhagen lamenta por tudo que está acontecendo...







Depois de recolhidos no oceano, Cloud, Cid e os demais pensam em alternativas para a questão do meteoro. Mas as expectativas começam a desaparecer...

"— Estive... Pensando também. Sobre o universo... Planeta... Oceano. Tão amplo e grande... Não importa para onde eu vá ou o que eu faça, isso não mudará nada — comenta Cloud."



"— Talvez você esteja certo — concorda Cid. — Mas eu vim por algo diferente. Sempre pensei que este Planeta era muito grande. Mas olhando do espaço, eu percebi o quanto ele é pequeno. Nós estamos apenas flutuando na escuridão... Tipo de coisa que faz você se sentir fraco. No topo disso está Sephiroth, inflamando-se dentro dele como uma doença. Isso é por que eu digo que o Planeta continua uma criança. Uma pequena criança doente e trêmula no meio deste grande universo. E alguém precisa protegê-la."

Este único discurso recobra os ânimos de todos, reascendendo a chama da esperança. O Planeta começa a gritar. Red então sugere que visitem seu avô Bugenhagen em Cosmo. Talvez ele tenha alguma resposta.

Dê uma última passada em Rocket, falando com o velho da Yoshiyuki. Ele lhe dará, após conversar algumas vezes, a Ultimate Weapon de Cid, a **Venus Gospel**.



A Prece de Aeris

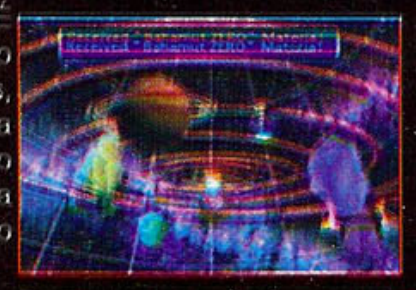
Bugenhagen sugere que retornem para a City of Ancients, o descanso final de Aeris. Um lugar que traz recordações a todos...

Em Cosmo, antes de ver Bugen, dê uma passada na loja de Materias, onde o vendedor dormia. O local onde antes havia um obstáculo impedindo-o de passar agora está livre. Consiga lá um **Elixir**, um **Magic Source** e a importante **Magic Materia Full Cure**. Só então siga para o observatório.



"— O que fazer? Você perdeu seu rumo? Quando isso acontece devemos dar uma longa boa olhada em nós mesmos. Sempre há algo no mais profundo de nossos corações. Algo enterrado, ou algo esquecido. Lembre-se disso... Seja lá o que for, certamente é o que vocês todos procuram... — diz Bugen."

O grupo se reúne para discutir sobre seus objetivos. Primeiro Bugen pergunta sobre o que cada um mais se lembra. Cloud responde que lembra-se muito de Aeris, para depois corrigir-se: Ele não poderia lembrar-se dela, pois ela sempre esteve ali, a seu lado. Sempre tão próxima. Tudo que ela fez... Tudo que ela disse... Não fora esquecida. Todos concordam. Cloud lembra-se que ela dizia que ela seria a única capaz de deter Sephiroth. Mas, tendo ela partido, seriam os guerreiros capazes de concluir o que Aeris começara? Mas... O que ela começara? É exatamente isso que eles não sabem... Por que ela enfrentou Sephiroth sozinha sem fugir? Ela deve ter retornado para lá, conclui Red. Bugenhagen pede para que vá junto. Red estranha e se opõe, dizendo que a jornada é perigosa demais para ele. Mas, sendo Bugen um velho muito teimoso, de nada isso adiantara. Antes de sair, Cloud pergunta se ele, o velho, conhecia algum lugar seguro para se guardar as Huge Materias, logo que carregá-las por aí não seria a melhor das opções. A solução é encontrada no topo da maquete do sistema solar, onde as Huge Materias são deixadas. Se você conseguiu-as todas, então quatro delas estarão flutuando, sendo uma azul, outra verde, uma amarela e a última vermelha. Verifique a Azul. As Materias Bahamut e Neo Bahamut, em contato com a Blue Huge Materia, dão origem à novíssima Summom Materia Bahamut ZERO. Agora, siga para a City of Ancients...



Na City of Ancients, siga diretamente à direita, chegando até o templo, onde antes você pegava uma Aurora Armlet. Lá, Bugen ficará maravilhado com o que encontra. O conhecimento dos Ancients diz a ele que o Planeta está em crise. Uma crise além da compreensão humana. Dizem também que, quando a hora certa chegar, é necessário se procurar pela "Holy".

"— Holy... A Ultimate White Magic. A mágica cuja a força se iguala à Meteor. Talvez nossa última esperança de salvar o Planeta do meteoro. Se um espírito procurando Holy alcançar o Planeta, isso aparecerá. Meteor, Weapon, tudo desaparecerá. Talvez até nós mesmos. É o Planeta quem decidirá. O que é melhor para o Planeta. O que é pior para o Planeta. Tudo que for mal para o Planeta desaparecerá. Isso é tudo. Eu imagino o que nós humanos somos — diz Bugen."

Cloud questiona como farão para procurar pela Holy. Bugen diz que eles precisam falar com o Planeta. Para isso, é necessário que se forme um vínculo entre eles e o Planeta, o que seria possível somente com a White Materia. Se os pedidos alcançarem-no, a Materia começará a brilhar em um verde pálido... Cloud diz então que está tudo perdido, logo que apenas Aeris possuia a White Materia. Quando ela partiu, ela caiu do altar e terminou no fundo do lago. Bugen então diz para olharem para a estranha concha. No chão que a rodeia, algo está escrito em linguagem comum.



"...Nem a luz do sol pode alcançar... Chave..."

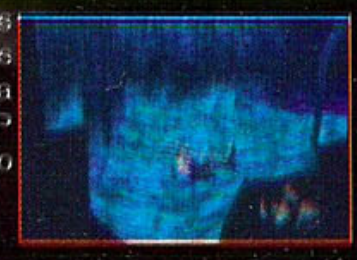
As palavras deviam ter sido escritas por algum pesquisador que passara por ali. De qualquer forma, parece que você precisa encontrar alguma chave em algum lugar onde nem a luz do sol pode alcançar. Segundo a descrição, parece-se com a descrição de uma caverna submarina. Bem, então o que estão esperando? O grupo já possui um veículo que alcança os confins do mundo-submarino. Aliás, como você já terá de usar o Submarino mesmo, então é melhor fazer tudo que se há para se fazer no fundo do mar.



A Fortaleza Voadora Gelnika

A grande fortaleza voadora Gelnika, símbolo do orgulho e do poderio da Shinra, fora derrubada enquanto retornava de Rocket Town, vítima do ataque de um Weapon. Em seu interior, vários dos segredos da empresa...

Ao todo são quatro salas a serem exploradas, mas todas representarão um grande desafio. Aqui estavam guardadas vários dos projetos de armas mais secretas da empresa, bem como experimentos genéticos pertencentes à Hojo. Agora, estes experimentos estão à solta, com todo seu poderio pronto para atacar a qualquer um. Para aumentar as suas chances de sobrevivência, tenha equipado acessórios ou braceletes que contenham proteção contra vários tipos de alteração de Status. Todos aqui possuem HP acima de 10000, o que já os torna uma grande ameaça. Use magias não elementais (como Ultima) ou ataques poderosos, como





DeathBlow (combinado à HP Absorb, de preferência). Mas passemos ao mapa. Logo na primeira sala, ao lado do Save Point, há uma espada para Cloud, a **Heaven's Cloud**. Através da porta ao norte, o grupo chegará ao gerador de energia da aeronave. Ali, quatro itens a serem encontrados. O primeiro deles está num baú no canto sudeste, o bracelete **Scort Guard**. Depois, num baú escondido pelo cenário, no canto noroeste, está a Ultimate Weapon de Yuffie, a **Conformer**. Exatamente no mesmo local, mas no canto oposto, está a **Command Materia Double Cut**, excelente para danos agravados. Um último item, exatamente no local oposto à da Scort Guard. Atravesse a pequena ponte de aço à oeste e agarre um **Megalixir**. Sem mais, retorne ao corredor principal. Primeiramente, salve. Agora entremos na seção "Equipe-se se puder". Tenha qualquer proteção contra Fire, Ice e Lightning. Qualquer uma mesmo, de preferência aquelas que absorvam tais formas de ataque. "Elemental + alguma Materia que contenha estes elementos" também caem bem. Esqueça Gravity e quaisquer outros causadores de efeitos que não sejam Slow ou Dark. "Added Effect + Poison" na arma é uma ótima opção, assim como Counter Attacks e "DeathBlow ou a novíssima Double Cut + HP / MP Absorb". Time e Barrier não podem faltar. De resto, equipe-se com quaisquer invocações ou magias, excetuando aquelas que causem dano por Fire ou Lightning. Agora, prossiga pela passagem à oeste. Lá, dois dos Turks, Reno e Rude, tentam entrar para recuperar as armas desenvolvidas para derrotar Sephiroth. A fortaleza retornava à Junon quando fora atacada por um Weapon e afundara. Como eles não estão dispostos a ceder o que está lá dentro, então, só resta enfrentá-los...

Reno

LV 42 15000 **HP** 230 **MP**
5000 **EXP** ?? **AP** 4000 **Gil**
Ataques: Electro Rod, Slap
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Lightning

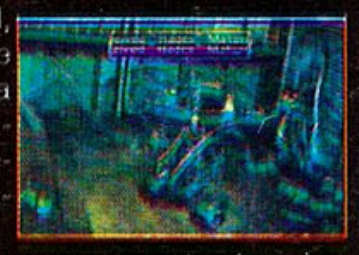
Rude

LV 49 20000 **HP** 280 **MP**
5500 **EXP** ?? **AP** 5000 **Gil**
Ataques: Ground Spark, Bolt2, Fire2, Ice2, Cure2, Punch
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Fire

Agora a coisa complica um pouco. Com todas estas feras ao redor, você acha que a Shinra mandaria soldados de baixo calão? Não. Reno e Rude agora podem ser considerados Chefes. Primeiro Reno: Slap causa pouco mais de 500 pontos de dano e Electro Rod uns 1000 a 1500. Rude: seu Punch está realmente forte, causando de 1500 a 2000 de dano! Ground Spark retira de você quase a mesma quantia, mas entre 2000 e 2500 de HP. Fire2, Bolt2, Ice2 causam, todos, entre 700 e 1000, enquanto o Cure2 recupera esta mesma quantidade. Bom, comece soltando Wall (ou Big Guard, tanto faz) e, em seguida, Haste e Regen. Isso evita maiores problemas com energia. Agora ataque com Double Cut ou DeathBlow, causando neles o Status Poison ou, em outras palavras, dano extra. Agora descarregue todo o seu MP com magias como Ultima ou invocações como Bahamut ZERO. Apenas evite magias e invocações que causem dano por Fire ou Lightning. Se soltar Omnislash de Cloud (L 4-1) logo no início, será um único turno de combate. Após vencê-los, ganhe um **Elixir**.



Os dois fugirão, deixando o caminho livre para você. Logo que adentrar a sala seguinte, pegue o **Megalixir** no baú, não descendo ainda as escadas. Continue até chegar em uma **Spirit Lance**, arma de Cid. Desça e siga para o sul, conseguindo uma **Outsider** para Vincent e, mais ao leste, no baú que quase desaparece, o guia para se aprender o LIMIT 4-1 de Cid, a **Highwind**. Por fim, vasculhe no helicóptero ao fundo. Você encontrará a **Summom Materia Hades**. Sem mais nada a fazer, siga para o corredor principal novamente. Salve novamente. Por quê? Bem, o Emerald Weapon tem a péssima mania de ficar fazendo hora na frente da fortaleza, esperando que alguém saia de lá. Caso você tenha a infelicidade de encontrá-lo, então nossos pêsames. Ao menos você terá a chance de dar um Load após perder a vida...

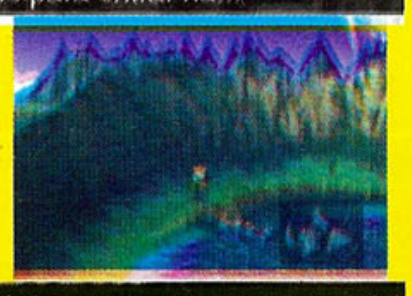


Já fora dali, no seu submarino, continue contornando as paredes do oeste oceânico. Em certo momento, o grupo encontrará uma caverna longa, que leva a uma pequena lagoa, próxima à Nibel. Somente com o Submarino, ou com um bom chocobo dourado, você será capaz de chegar até aqui. Note que há uma cachoeira. Fora isso, mais nada. Estranho, não? Que tal dar uma checada mais de perto na cachoeira. Tendo Vince em seu grupo, prepare-se para entrar na...



Vini, vidi, Vince... nt?

Should I quietly leave through the door
Or may be pretend the way things were once before
When I met you
I'll never forget you...
(Celine Dion, Why oh Why)





Uma voz chama por Vince.
"— Essa voz? Não pode ser... — e, aproximando-se mais, continua, — Lucrecia...?"
"— Vincent...?"
Feliz por vê-la, ele corre em sua direção, gritando por seu nome.
"— Para trás!! — ordena ela."
De repente, tudo fica branco. Em seguida, eles estão em Nibel, há muito tempo... Três cientistas, acompanhados de um membro dos Turks, segue para a Shinra Mansion. Com o tempo, o jovem Turk torna-se muito amigo da única mulher que fazia parte do grupo. Seu nome: Lucrecia. Ele sentia algo nascer dentro de si. Ele a amava... Mas quando revelou seus sentimentos, ela não pôde aceitar, fugindo sem dar motivos. E estes não eram necessários. O Turk sabia que ela amava a outro. Ele disse a si mesmo que, se ela estivesse feliz, ele não se importava de deixar de lado seus sentimentos... Tempos depois, ele descobrira que Lucrecia estava sendo usada como objeto de pesquisa, de cobaia. Experiências em humanos. O Turk não era completamente contra tal coisa, mas temia pela saúde de sua amada. Todavia, sua palavra de nada valia contra as do cientista.
"— Depois daquilo, uma criança nasceu de Lucrecia... O nome daquela criança é... Sephiroth..."
O estado da cientista piorou muito. Indignado, o Turk queria respostas para suas perguntas... O que haviam feito com ela... Mas a única resposta que obteve foi um tiro. Aproveitando-se da oportunidade de testar seus experimentos em um cadáver humano, o professor injetara nele uma alta quantidade do vírus produzido por Jenova. Ele despertou vivo... Mas nunca mais obteve a humanidade perdida...





"— Este corpo é... A punição que tem sido dada à mim... Eu não fui capaz... De parar Professor Gast e Hojo... E Lucrecia... Eu não fui capaz de detê-los... E tudo que eu fui capaz de fazer era assistir... Essa é a minha punição..."
Um outro flash os traz de volta à caverna...
"— Lucrecia... Você está viva..."
"— Eu queria desaparecer... Eu não posso estar com ninguém... Eu queria morrer... Mas Jenova dentro de mim não me deixa morrer... Ultimamente, tenho sonhado muito com Sephiroth... Minha querida, querida criança. Mesmo depois que ele nasceu eu nunca pude segurá-lo, nem uma vez... Nem uma única vez. Você não pode me chamar de 'mãe' dele... Este... É meu pecado..."
Vince tenta se aproximar, mas Lucrecia grita para que fique para trás.



Comandos Gerais do Submarino

○	Mover para frente
X	Emergir / Submergir
↑	Mover para frente
↓	Mover para trás
← ou L1	Vira para a esquerda
→ ou R1	Vira para a direita

ROCKET TOWN - Disco 2 ou 3

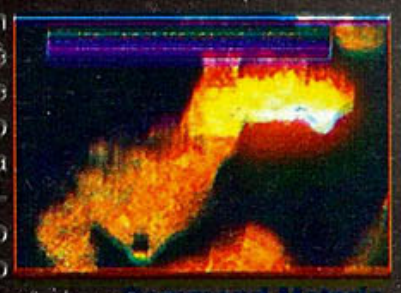
-INN		300
-ACCESSORY SHOP		
Hi-Potion	Item	300
Phoeniz Down	Item	300
Ether	Item	1500
Tent	Item	500
Barrier	Magic Materia	10000
Destruct	Magic Materia	10000
Time	Magic Materia	6000
Throw	Command Materia	10000
Deathblow	Command Materia	10000
Manipulate	Command Materia	10000
-ITEM SHOP		
S-mine	Item	1000
Gold Armlet	Bracelete	2000
Edincoat	Bracelete	8000
Power Wrist	Acessório	7500
Protect Vest	Acessório	3500
Earring	Acessório	7500
Talisman	Acessório	4000
Peace Ring	Acessório	7500
Safety Bit	Acessório	7500

Itens (Rocket Town):
1 Venus Gospel

Itens (Cosmo Canyon):
1 Magic Materia Full Cure
1 Magic Source
1 Elixir

As Cavernas de Fogo de Da-Chao

No monte Da-Chao, entre as estátuas, há uma caverna. Nela, você pegará a Oritsuru, arma de Yuffie, anteriormente. De posse da Leviathan Scales, você será capaz de apagar o fogo que o impedia de passar. Apagando o fogo mais adiante, o grupo receberá ainda a **Command Materia Steal as Well**.



Itens (Gelnika Afundada):
1 Heaven's Cloud
1 Escort Guard
1 Conformer
1 Command Materia Double Cut
2 Megalixir
1 Spirit Lance
1 Outsider
1 Highwind
1 Summom Materia Hades



"— Vincent... Você poderia por favor me dizer?"
"—... O que?"
"— Sephiroth continua vivo? Eu ouvi que ele morrera há cinco anos atrás. Mas eu o vejo em meus sonhos tantas vezes... E eu sei que fisicamente, como eu mesma, ele não pode morrer tão facilmente. Por favor, Vincent diga-me..."



Assim que Cloud se aproxima para explicar, Vince faz um gesto para que se cale.
"— Lucrecia... Sephiroth está morto..."



Quo Vadis?

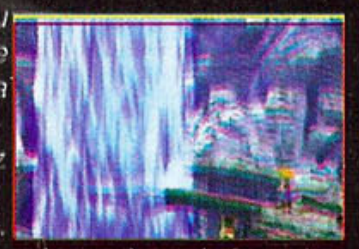
Chega de brincar na água menino! Larga já esse submarino! Vou contar pra sua mãe! Ah, e só mais uma observação: do latim, "Quo vadis" significa "Onde ir"...

Mais ao norte, sob o continente gelado, é possível se encontrar uma outra caverna. Dentro dela, a tão procurada Key to Ancients. Agora, leve-a de volta à City of Ancients, para Bugenhagen. Lá ele colocará a complexa máquina dos Ancients para funcionar. Assim que a chave é colocada em seu lugar, o grande pilar começa a se mover para baixo. O ruído de água torna-se cada vez mais e mais próximo. Até que, de cima, a água vem, cobrindo a concha luminosa... Bugen pede para que entrem ali. Estranhamente, eles não se molham estando lá. Então, uma imagem começa a ser projetada na água que cai, como em uma grande televisão (essa última foi péssima...). Nela, Aeris... A White Materia caindo... E brilhando em um verde pálido, no fundo do lago...





"— Aeris. Aeris já havia feito suas preces para a Holy... Depois que eu dei a Black Materia para Sephiroth... As palavras de Aeris vieram até meu sonho... Ela disse que era a única capaz de parar Sephiroth... E para fazer isso, havia um segredo aqui... Era Holy... Por isso ela tinha a White Materia. Aeris sabia sobre aqui... E o que ela tinha que fazer. Aeris deixou-nos uma grande esperança. Mas, isso custou sua vida... Seu futuro... Desculpe-me... Aeris. Eu devia ter percebido isso antes... Você nos deixou sem dizer uma palavra... Isso foi tão súbito, então eu não pude pensar... Por isso levou tanto tempo para eu encontrar... Mas, Aeris... Eu entendo agora. Aeris... Eu farei o resto. — Então, com toda a força de seus pulmões, ele grita para que os quatro cantos do mundo ouçam — Obrigado Aeris! A voz de Aeris já alcançou o Planeta. Basta olhar para o brilho da White Materia. Mas... E quanto à Holy? Por que a Holy não está se movendo? Por quê?"



Bugen diz que algo está se colocando em seu caminho. Logo Cloud descobre quem... Ele. Apenas ele seria capaz de fazer isso. Sephiroth.

Antes que possam sair, Cait chama Cloud pelo telefone. Ele diz que a grande Sister Ray não desaparecera de Junon, mas sim fora movida de lá. Rufus planeja destruir Seph com ele. O canhão funcionava com a última das Huge Materias (por isso acreditavam que só havia três), mas esta fora usada no plano do foguete (obviamente eles não sabem sobre a retirada dela por um certo rapaz de cabelos dourados...). Assim, a Sister Ray perdera sua fonte de energia, ficando inútil. Para que isso não acontecesse, resolveram mover o canhão para onde a energia Mako era diretamente trazida: Midgar. Com toda a energia Mako que o canhão conseguir absorver, ele será disparado contra a cratera, para destruir Sephiroth. Talvez até dê certo. Portanto, seu próximo destino é a cidade de Midgar. Mas há mais uma coisinha. Antes de entrar na Highwind, tenha certeza de que tem as Materias Barrier (com Wall, pelo menos), Time, Steal ou Steal as Well combinada a qualquer outra Materia, Ultima ou outras do gênero, como Comet; as invocações mais fortes que possuir (caso já tenha a Knights of the Round, a luta não durará muito; aliás, para conseguir uma destas, consulte o capítulo sobre Chocobos) e uma Heal equipada em um personagem com o acessório Ribbon. Combine-as às Materias HP ou MP Absorb como preferir. Para evitar imprevistos, tenha a Phoenix combinada à Final Attack (esta última conseguida na Battle Square da Gold Saucer, ao se vencer a batalha especial). Agora, e só agora, entre na Highwind.



Antes que consiga entrar na Highwind, uma grande criatura se ergue da águas. Com sua enorme couraça esbranquiçada, ele lentamente avança sobre a cidade de Midgar. Dentro da aeronave, sinais estranhos começam a ser recebidos. Quando analisam de onde estes vêm, descobrem que Cait é a fonte dos sinais. Cait explica que seus próprios controles ficaram malucos com o a aparição do Weapon. Cloud questiona-se se a nova criatura seria capaz de impedir o uso da Sister Ray. Sith não tem certeza absoluta... Mas ao menos sabe que Marlene, filha de Barret, está a salvo, fora de Midgar, com a mãe de Aeris. O gato então julga as ações de Barret. Para ele, apenas a vida de sua filha importa. Isso fora bem visível quando eles destruíram o Reator Nº 5. Barret diz que pequenas perdas eram esperadas.





"— Poucas? O que você quer dizer com "poucas"? O que pode ser pouco para vocês todos é tudo para aqueles que morreram... Proteger o Planeta, ha! Isso soa bem. Dessa forma ninguém irá contra vocês. Então, pensam que podem fazer tudo que quiserem? — protesta o espião da Shinra"

Cloud e Tifa dão um basta nisso. A jovem entende que o Cait verdadeiro não pode deixar a sede da empresa pois se preocupa com as pessoas ali. Cloud então toma uma decisão drástica: eles mesmos destruirão o Weapon para impedir que mais vidas inocentes sejam levadas sem que ninguém impeça. O Weapon não poderá chegar à Midgar... Mesmo que Cloud e os demais não tenham chance alguma contra a criatura, eles não ficarão simplesmente observando tudo. Siga então para Midgar, esperando pelo Weapon no solo (se tentar usar a Highwind para enfrentá-lo, Cid dirá que a batalha poderia danificar a aeronave). Prepare-se, após um minutinho de paciência, que pode ser usado para equipar-se ou encher o HP / MP, para enfrentar o poderoso...



Diamond WEAPON

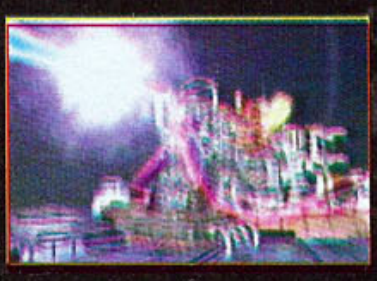
LV ?? Cerca de 30000 **HP** 3000 **MP**
35000 **EXP** 3000 **AP** 25000 **GIL**
Ataques: CountDown, Diamond Flash, Foot Stomp, Laser Ray
Vulnerabilidade: Slow
Invulnerabilidade: Gravity, Ataques comuns (início)

Bom, prepare-se para enfrentar o mais fácil dos Weapon... Sem querer assustar, claro. Diamond Weapon possui poucos ataques, mas todos com um poder de ataque razoável. Laser Ray causa cerca de 750 a 1000 de dano, enquanto Foot Stomp, um grande pisão do Weapon, pode arrancar de você mais de 1000 HP. Há também o CountDown, que, a cada turno diminui em uma unidade. Mas, principalmente, esta ação prenuncia o uso de seu mais poderoso ataque, o Diamond Flash. As rajadas deste podem causar de 1500 a 3000 pontos de dano, além do Status Mute. Um detalhe que deve ser ressaltado é que o CountDown não impede que o Weapon ataque com seus Laser Rays. Portanto, não baixe a guarda. Conhecido o Modus Operandi do oponente, vamos ao do grupo: primeiro, solte Haste, Regen e Wall em todos, tendo assim proteção, velocidade e alguma energia extra. Slow (talvez o único Status negativo ao qual o Weapon seja vulnerável) para diminuir a freqüência de ataques do oponente. Logo após isso use o comando Steal / Mug para roubar a **Rising Sun**. Enquanto as placas peitorais da couraça diamantina do Weapon não se abrirem (com o início do CountDown), seus golpes normais não causarão dano algum. Sendo assim, use suas magias e invocações mais fortes (Bahamut ZERO mostra-se bastante eficiente aqui, podendo causar entre 6000 e 9999 de dano). Caso ele prepare-se para soltar o Diamond Flash, procure matá-lo, utilizando-se de seus ataques, magias ou invocações mais poderosos, antes que o contador zere. Agora, caso perceba que isso não será possível, recupere a energia do personagem equipado com o Ribbon para algo acima de 3000. Faça isso usando os outros dois personagens se o contador já estiver muito próximo a zero, para manter a barra Time do personagem com o Ribbon cheia. Assim, após a rajada de metralhadora, este personagem será capaz de curar rapidamente os demais, além de não ter sido atingido pelo Status Mute. Após mais ou menos 30000 pontos de dano sofridos, o Weapon não morrerá, mas voltará as atenções a uma outra movimentação...





O Weapon, ignorando os heróis, vira-se para Midgar. Cait, pelo PHS, avisa para que saiam rapidamente dali, pois algo grande está para acontecer. Na cidade, Rufus ordena que a Sister Ray, fortalecida pela potência fornecida pelos sete reatores Mako, seja disparada. Por um instante, Midgar fica às escuras. Toda a energia dos reatores é passada para o canhão. Em seguida, o disparo, que, pela intensidade, estilhaçara todos os vidros da torre da Shinra. Do outro lado, o Weapon prepara seu Diamond Flash, não se incomodando com a Highwind que sobrevoa sua cabeça. Ele parece sentir algo. O alvo: Midgar. Os ombros se abrem, disparando um sem número de tiros incandecentes. Os dois disparos se cruzam, mas não se anulam. Parado, o Weapon espera pelo destino. A rajada de energia azul atravessa seu peito, derrubando o colosso de imediato. Mas... A rajada ainda tem força o suficiente para continuar em frente e para destruir, por completo, a barreira que cercava a cratera onde Seph repousa. Os operadores do canhão notificam o Presidente de que o Weapon e a Barreira foram removidas. Rufus respira triunfante... Por pouco tempo. O Diamond Flash não fora em vão. Centenas de tiros cruzam os céus da cidade, causando o pânico geral. Antes que Rufus pudesse fugir, o topo da torre é atingido por um dos disparos, levando a vida do jovem presidente da Shinra.





Cloud e os demais decidem descer até a Northern Crater para ver o que acontecera à Sephiroth. Mas, antes que isso aconteça, Cait começa a ter uma espécie de ataque, começando a chamar por Heidegger e Scarlet! Na sede da Shinra, sala de reuniões, o gordo verde diz não ter conseguido contactar o Presidente. Reeve, com o nervosismo causado pelos acontecimento, pergunta à Heidegger o que acontecera com a Sister Ray com uma

voz engraçada. Scarlet nota, mas não dá atenção. Reeve, agora com sua própria voz, informa que a energia dos reatores está sendo novamente consumida pelo canhão. Para piorar, antes que possam parar isso, alguém aciona o sistema operacional manual, impedindo que qualquer ação seja realizada a não ser que seja feita no painel de comando contido na própria Sister Ray. O responsável por isso? Hojo. Ele planeja mandar mais energia Mako para Seph, acelerando o processo de "união" com o Planeta. Reeve alerta que, sem passar o período de resfriamento (cerca de três horas), não só o canhão estará em perigo, mas a própria Midgar poderia ser destruida. Hojo, contudo, parece não se importar nem um pouco com isso.





Voltando à Highwind, Cait diz, com a voz de Reeve, que Hojo dispararia de qualquer jeito. Só então percebe o erro cometido. Assim, o grupo descobre que Reeve é o homem por trás de Cait Sith. Mas não há tempo a perder com isso. Cloud pergunta se Reeve seria capaz de parar os reatores, mas este explica que estes são somente o caminho do Lifestream para fora. Uma vez abertas as válvulas, elas não poderiam ser fechadas até que tudo saia, do contrário, irá tudo pelos ares, em uma explosão várias vezes maior que a explosão do Reator Nº1. Cloud decide então que é necessário, antes de tudo, deter Hojo. Ao comunicar isso para o gordo verde e a mulher loira, os dois renegam a ordem do líder de desenvolvimento urbano e preparam-se para contra-atacar a vinda de Cloud. O alto funcionário então vai preso... Mas o grupo não desiste da idéia de deter Hojo, partindo para Midgar.



Esta é sua última chance de se fazer algo no segundo CD. Apesar de não imprescindíveis (de fato, tudo o que pode ser realizado no 2º podem ser feitos no 3º CD), pode-se deixar o último CD somente para a última arma de Vince e a cratera. Entre as missões possíveis, estão a destruição dos três Weapons restantes (mais adiante), o ganho dos Ultimate LIMIT Breaks (vide o capítulo sobre os LIMITs), a Ancient Forest e, claro, a criação de Chocobos (com um capítulo todo dedicado à essas mald... Humm... Amáveis aves).

As Huge Materias



Em Cosmo Canyon as Huge Materias são guardadas. Red havia dito sobre algo acontecer caso todas as pequenas Materias fossem colocadas em contato com suas respectivas Huges. Lembra-se? Quando possuir todas as Magic (incluindo a Shield da Crater) e Summom Materias (o mesmo vale para Knights of the Round) em nível Master, verifique as Huge Materias Verde e Vermelha. Dessa forma, cada uma das Magic Materias em Master (uma de cada exemplar, claro) se unirá com as demais, formando a Master Magic Materia. O mesmo vale para as Summom Materias em Master, que se unirão e formarão a Master Summom Materia. Quanto à Huge amarela, você deverá possuir pelo menos um exemplar das seguintes materias em nível Master: DeathBlow, Throw, Manipulate, Morph, Mime, Sense e Steal. Em seguida, coloque-as em contato com a Yellow Huge Materia para receber a Master Command Materia, unindo em um único cristal as habilidades fornecidas pelas Materias supracitadas. E como cada vez que uma Materia atinge o nível Master ela dá origem a outra em nível 1, você poderá repetir o processo quantas vezes quiser (ou quantas vezes sua paciência suportar...). Outra forma de conseguir um cristal de cada Master Materia é trocando a Earth Harp, item recebido ao se vencer o Emerald Weapon, por estas com o viajante de Kalm.

Os Weapons

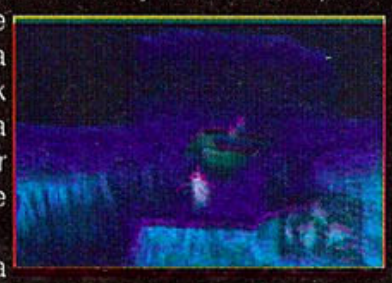
Armas biológicas criadas pelo Planeta para julgar e executar aqueles que sejam a raiz de todos os problemas que afligem certa era. Mesmo que esta seja o próprio Planeta...



Emerald, o Weapon Submarino

Desde o primeiro momento em que você tem acesso ao fundo do mar, o Weapon pode ser enfrentado. Mas acredite, você não vai querer enfrentá-lo antes de ter a Summom Materia Knights of the Round e os LIMITs 4-1 da maioria. Antes de sequer pensar em enfrentá-lo, monte e equipe seu grupo da melhor forma possível. A nossa recomendação é a seguinte:

- Cloud com uma a Ultima Weapon e seu LIMIT 4-1 carregado. Em termos de Materias, tenha uma Final Attack em nível Master combinada à Summom Materia Phoenix (em Master também, de preferência), para assegurar sua existência. Comet ou Ultima combinadas à Quad Magic são uma ótima forma de atingir, com um alto dano, a todos os oponentes. Restore com All, tendo Regen e Cure 3, são essenciais. De resto, tenha "Knights of the Round + W-Summon" e o resto dos Slots repletos de Counter Attacks (em Master), sendo uma delas combinada à HP Absorb e outra à MP Absorb. Caso seu HP seja menor que 9999, então é aconselhável que se use algumas HP Plus para elevar até este valor.
- Tifa vai de "Barrier (com Wall) + All" e "Time (com Haste) + All", para aumentar a resistência e a velocidade do grupo. Tenha uma "Knights of the Round + W-Summon" e uma "Restore + All". Seu LIMIT 4-1 não é necessário, mas recomendado. Se tiver a Magic Materia Shield, então tenha uma destas em Tifa. A tática dos "Counter Attacks + HP e MP Absorb" e dos HP Plus também valem para a garota.
- Barret ou Cid, dependendo de quem possuir o LIMIT 4-1 carregado. Tenha basicamente os mesmos equipamentos de Cloud, mas com um espaço reservado à uma Gravity Materia. Ela pode funcionar, mas o mais certo é que falhe. De qualquer forma, tenha ela equipada. Remova a "Final Attack + Phoenix" e troque por uma Underwater Materia e, talvez, por uma "Sneak Attack + Knights of the Round".



Tenha vários Megalixires, para ocasionais emergências. Agora, siga para o submarino e procure pelo Weapon, encostando nele. Prepare-se para enfrentar...



Emerald Weapon

LV ?? Mais de 500000 **HP** ?? **MP**
131000 **EXP** 115000 **AP** 50000 **GIL**
Ataques: Emerald Shoot, Revenge Stomp, Emerald Beam, Aire Tam Storm
Vulnerabilidade: Gravity
Invulnerabilidade: Nula



Eyes

LV ?? 25000 **HP** 0 **MP**
0 **EXP** 0 **AP** 0 **GIL**
Ataques: MP e HP Stealer
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Gravity

Prepare-se para conhecer o segundo dos mais fortes Weapons. Seu ataque básico, Revenge Stomp, causa 7000 a todos os personagens. Barrier pode ajudar a cortar este dano pela metade. Emerald Shoot é seu ataque mais usado, causando entre 7000 e 9000 a um único personagem. Barrier também ajuda neste caso. Emerald Beam, seu super ataque, equivalente a quatro vezes o não fraco Diamond Flash, pode causar até 9999 a todos os personagens, o que obriga você a usar um Final Attack + Phoenix para ressuscitá-los. Com o Sneak Attack com Knights of the Round, serão 70000 pontos de dano contra ele logo de cara (e olha que isso não vai tirar nem um quarto do HP dele...). Com a Underwater Materia, o limite de 20 minutos desaparecerá, facilitando em muito seu trabalho. Com Cloud e Tifa, use Haste, Regen e Wall em todos, o mais rápido possível. Solte agora os LIMITs de Cloud e Barret / Cid, causando mais 150 ou 200 mil pontos de dano (somadas, claro). Agora, mantenha seus HPs acima de 7000 e continue sempre atacando com os Knights of the Round duplos ou Ultimas / Comets quádruplos. É então que os quatro "olhos" dele são abertos. Eles podem atacar, cada um, duas vezes seguidas. Sendo o HP Stealer causador de até 5000 pontos de dano e os MP Stealer quase 550 MP, então preocupe-se em destrui-los antes que eles os matem. Use a magia Shield (se a tiver), causando o Status Invencible, facilitando em muito seu trabalho. Do contrário, em caso de extrema emergência, use um Megalixir para curar e recuperar o MP de todos. Destruidos os olhos, tente usar Demi periodicamente, tentando arrancar-lhe metade ou mais de seu HP. Mas há um porém em se destruir os olhos: Emerald pode usar seu Aire Tam Storm. Com este ataque, ele sempre causará 9999 em TODOS OS PERSONAGENS. A única saída seria o uso da "Phoenix + Final Attack" (tomando cuidado com o MP) ou o uso do bracelete de Reno (que pode ser roubado na Gelnika afundada), a Scort Guard. Mas voltemos aos ataques. Devido ao alto dano dos ataques, as barras de LIMITs se encherão como loucas. Assim sendo, use-os o mais rápido possível. Se preferir, há um segundo método, mas é um tanto arriscado (apesar de até recomendável). O princípio é o mesmo de Lifeform Hojo-NA (vide mais adiante), ficando parado, apenas usando Counter-Attacks que recarreguem seu HP e, tendo assim, sua barra de Time sempre recarregada para algum possível imprevisto (entenda-se: o uso de Revives, Cures, etc). Prossiga assim (de qualquer uma das formas) até o final da batalha. Ao vencê-lo, receba a **Earth Harp**, que pode ser trocada por cada uma das Master Materias, com o Viajante de Kalm.

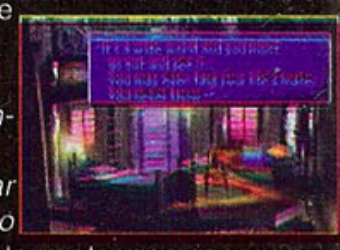
Ultimate Weapon

Como Doom Gaze de FFVI, Ultimate Weapon sempre foge, mas não pode recuperar seu HP neste período. Assim basta caçá-lo pelo mapa e, se quiser, dormir em algum Inn para recuperar seu próprio HP e MP. Os equipamentos básicos são praticamente os mesmos usados contra Emerald, mas com pequenas alterações.

- Cloud com seu LIMIT 4-1 carregado (se ele não matou o Ultimate Weapon, então ele não tem ainda a Ultima Weapon).

Bugenhagen

Após a destruição do Diamond Weapon, volte à Cosmo Canyon, tendo Red em seu grupo. O guarda dirá a Nanaki que Bugen está muito mal desde que retornara da City of Ancients. O leão / tigre correrá até seu avô. Lá, no observatório, Cloud deixa Red e Bugen a sós.



"— Vovô!!"

"— Nanaki... ? Você ainda está... Aí?"

"— Eu não posso deixar você assim, vovô...! É o meu dever... filho de Seto, proteger o canyon e suas pessoas..."

"— ...Ouça, Nanaki. Eu acho que você já sabe. Se você tem alguma missão na vida, esta não é a de proteger o vale. Olhe para o murchar da grama das montanhas. Ouça o "piado" de um chocobo recém-nascido. Veja sempre para o eterno fluxo do tempo que é muito maior que a duração da vida humana. Isso ensinará a você mais que ficando aqui no vale... O que você verá eventualmente se tornará parte do sonho da vida. Para meus filhos... Para seus filhos... Então por favor, Nanaki... Vá com Cloud... E com seus olhos... Suas orelhas... Ho ho... Hoooo. Agora, agora. Não me olhe deste jeito. Eu estou bem. Este é um vasto mundo e você precisa sair para vê-lo... Você pode até encontrar sua companheira para o resto da vida. Você nunca sabe. (...) Ah sim... Leve isto consigo. — entregando-lhe a Limited Moon, arma que um dia pertencera a seu pai, Seto — Acho que isso fica bem em você agora."

E, após uma última risada, a vida de Bugen se esvai...

Ao redor da fogueira, Red diz que seu avô resolvera sair novamente, não podendo ficar.... Cloud diz que talvez eles o encontrem de novo algum dia...



Adicione ao leque de Materias do guerreiro uma Long Range em qualquer nível e uma "Elemental + Gravity" no bracelete, sendo a Elemental, de preferência, em MASTER.
- Tífa precisa somente de mais uma Long Range e uma "Elemental + Gravity" no bracelete. No mais, equipe como quiser (Restore, Time, Comet, etc, etc).
- Barret com seu LIMIT 4-1 carregado e com a Missing Score. Evite Cid, a não ser que tenha espaço para mais uma Long Range. Esqueça a Gravity para ataques, mas tenha uma para sua proteção, junto com a Elemental e outras em MASTER (aumentando assim o poder de sua arma.
Pegue agora a Highwind e prepare-se para enfrentar...

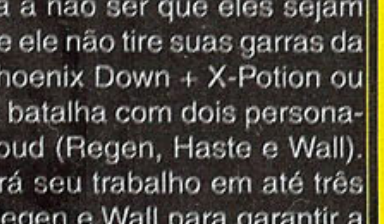
Ultimate Weapon



LV ?? Cerca de 150.000 HP ?? MP
35000 EXP 10000 AP 24000 GIL
Ataques: Quake 2, Quake 3, Ultima Beam, Demi, Shadow Flare, Claws
Vulnerabilidade: Slow
Invulnerabilidade: Gravity, Sleep, Stop, Poison, Petrify, Slow Petrify, Paralyze, Slow, Berserk, Manipulate, Death, Morph



Existirão dois tipos de batalhas, sendo uma delas nos céus, à bordo da Highwind, onde seus ataques comuns jamais acertariam sem o uso da Materia Long Range; e as batalhas terrestres, onde tudo ocorre normalmente. Bem, vamos aos ataques de Ultimate Weapon, que, em sua maioria, não mudaram nada em relação à sua primeira batalha em Mideel. Quake 2 e 3 continuam tirando entre 1100 a 3000 de dano (e, por incrível que pareça, funciona também no assoalho da Highwind!). Claw, 1400 e Ultima Beam, 1700 a 1800 em um único personagem. Serão cerca de sete batalhas e, entre elas, você poderá recuperar-se de seus danos ou repor seu inventário, coisa que o Ultimate não pode. Assim, sempre solte Haste, Regen e Wall no início da batalhas (após, claro, o Knights of the Round causado pela Sneak Attack), acompanhado de Slow. Procure tirar o máximo possível de HP do Weapon antes que ele fuja. Persiga-o então e repita. Ele possui uma certa ordem de aparição. Primeiramente, após a destruição de Diamond, ele estará sobrevoando uma cratera, aberta à leste de Junon. Enfrente-o e, após esta batalha, vague pelo mapa por um tempo e, em seguida, siga para Fort Condor. Ele estará lá, concentrando sua energia para tentar abrir mais uma cratera. Vencido ali, perambule mais um tempo e vá até a Northern Crater enfrentá-lo novamente. Ele ainda voltará novamente para a Northern Crater e, em seguida, seguirá para Gongaga. Seu destino final é Cosmo Canyon. Antes de morrer, ele soltará sua mais poderosa magia, Shadow Flare, que pode tirar até 9999 de um único personagem (evitado com MBarrier; além disso, esta técnica pode ser aprendida pela Enemy Skill, desde que o personagem com ela seja o atingido). Vencido, o Weapon cai dos céus e explode, permitindo assim o acesso à área conhecida por Ancient Forest. Além disso, você receberá a **Ultima Weapon**, Ultimate Weapon de Cloud.



Ruby Weapon

Ruby se mostra somente após a destruição de Ultimate Weapon, enterrado nos desertos da Gold Saucer. Você pode considerá-lo... O officeboy da dona morte, o mais poderoso entre os cinco Weapons, o supra-sumo do alto dano, o carro-chefe da destruição, etc e etc. Em outras palavras, ele é realmente difícil. A essência dos equipamentos é basicamente o mesmo dos demais Weapons, ou seja, proteção com Wall, velocidade com Haste, alguma cura com Regen e dano com "Knights of the Round duplo + HP Absorb", Ultima / Comet quádruplo, LIMITs 4-1 e outras coisinhas como 8x BahamutZERO (com o combo "Quad Magic + BahamutZERO" e "W-Summon + BahamutZERO"). Apenas adicione ao panteão de Materias de Cloud as Materias Time e Wall, de preferência combinadas à All. Esqueça Cover e Counter, a não ser que seu poder de ataque com golpes normais esteja tirando algo por volta dos 8000 / 9999. Cloud também precisa estar equipado com um Ribbon. Quanto ao resto do grupo, recomenda-se a posse de uma única "Mime + HP Absorb" e outras Materias que influenciem somente no personagem (e não em seus ataques) como HP Plus, MP Plus, Speed Plus, etc. As Command Materias não influenciam nisso, podendo tê-las na quantidade que preferir. Tenha também uma Heal em qualquer um dos membros do grupo, bem como uma alta quantidade de Turbo Ethers e Megalixires. Para evitar problemas com o Ruby Ray, tenha a "Elemental (em Master) + Fire". A formação também pode ser a mesma, mas deverá se respeitar um certo procedimento... Nada agradável. Entre com dois outro personagens (que não sejam Cloud) mortos e com o LIMIT de Cloud cheio. Tendo os dois mortos, equipe em um deles um Safety Bit para impedir que ataques que matem na hora afetem-no. Agora, com a Highwind, sobrevoe o deserto da Gold Saucer e procure um ponto vermelho no meio dele. É a cabeça de Ruby. Encoste nela e o Weapon se mostrará...





Ruby Weapon

LV ?? Cerca de 400000 HP ?? MP
45000 EXP 50000 AP 30000 GIL
Ataques: Big Swing, Punch, Whirl Sand, Ultima, Shadow Flare, Ruby Flame, Ruby Ray
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

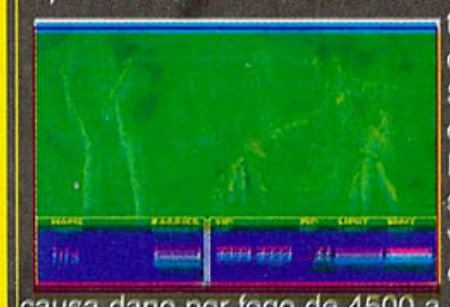
Tentacle (Esquerdo)

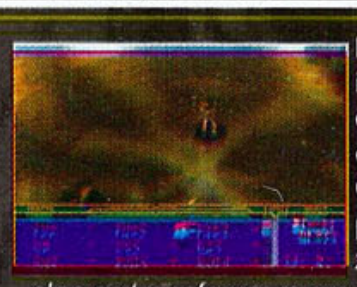
LV ?? Cerca de 25000 HP 0 MP
0 EXP 0 AP 0 GIL
Ataques: MP Stealer
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Tentacle (Direito)

LV ?? Cerca de 25000 HP 0 MP
0 EXP 0 AP 0 GIL
Ataques: HP Stealer
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Prepare-se para uma das batalhas mais difíceis da série Final Fantasy. O objetivo da Square ao criar estes dois novos Weapons era, provavelmente, provar que não basta ter um nível alto com os personagens para se vencer qualquer oponente. É necessária a inteligência. Big Swing é um ataque com as garras que atinge a todos, causando um dano de 5000 pontos em média. Punch, também realizado com o uso das garras, causa 3500, mas a um único personagem. O mesmo vale para sua Shadow Flare, mas o dano é mágico e ele não necessita das garras para isso. Ruby Flame causa dano por fogo de 4500 a um único personagem, mas pode ser solto em seqüência (9000 de dano, não necessariamente no mesmo alvo). Se possuir Elemental (Master) + Fire, sem problemas. Ruby Ray causa 4000 a 5000 de dano, mas a um único alvo. E, para finalizar o panteão de ataques que removem energia, Ultima, dano mágico e não-elemental que atinge a todos, podendo causar de 8000 a 9999 de dano, e é acionada toda vez que um Knights of the Round é solto pelo grupo. Todos estes podem ter seu poder reduzido com uma Barrier (para danos não-mágicos) ou MBarrier. Já é possível se notar a grande necessidade de uma Final Attack em Master combinada à Phoenix também em Master. Mas ainda tem mais. O principal trunfo de Ruby é seu ataque Whirl Sand, que remove um personagem da batalha. E como ele normalmente solta dois na seqüência, pode esperar por ter somente um guerreiro na





batalha, recebendo todos os ataques concentrados... Mas isso pode ser evitado. Motivo? Ele só pode soltar este ataque e todos os demais que utilizem-se da garras, enquanto estas estiverem à mostra. Logo no início da batalha, solte o Omnislash (que não causará dano algum, logo que ele só passará a receber dano quando os Tentacles surgirem), fazendo o Weapon enterrar suas garras e fazendo com que elas se transformem em dois Tentacles (perdendo assim todos estes ataques necessários com as garras). E ele não removerá elas da areia a não ser que eles sejam destruídos. E daí? Basta não atingir os Tentacles (para que ele não tire suas garras da areia) e ressuscitar seus personagens com um Life2, Phoenix Down + X-Potion ou Phoenix. Por esse mesmo motivo você deveria entrar na batalha com dois personagens mortos, focalizando suas defesas somente em Cloud (Regen, Haste e Wall). Você terá três personagens para atacá-lo, o que facilitará seu trabalho em até três vezes. Logo que os dois outros reviverem, use Haste, Regen e Wall para garantir a eles proteção. Solte então, com Cloud, um Knights of the Round duplo, que serão contra-atacados, cada um, com Ultima. Se estiver com Wall, a energia do grupo estará entre 2000 ou menos. Recupere-se imediatamente (para o caso de existir uma HP Absorb combinada à Knights, então pule esta parte da cura), pois há um outro problema logo atrás de vocês: **os Tentacles**. O da esquerda, ao atacar, retira 45% de seu MP atual (de 999, por exemplo, você ficará com 500 ou menos) e causa o Status Slow Petrify. O da direita rouba 45% do HP atual, causando os Status Poison e Frog. Por isso, tenha em Cloud o Ribbon, podendo soltar logo após este ataque uma Cure3, Turbo Ether ou algo do gênero, e uma Heal em qualquer outro, que se encarrega de remover estes Status. Não os ataque, pois senão ele removerá ambas as garras da areia (mesmo que apenas uma seja "morta") e soltará Whirl Sand. Tome cuidado pois, ao se usar Phoenix após um Final Attack, os alvos escolhidos serão os Tentacles, podendo matá-los e colocando toda estratégia por água abaixo. Em outras palavras, evite morrer muito. Voltemos: após o Knights of the Round duplo (e contanto que você não tenha usado Cure3 ou executado qualquer outra ação após isso), use o comando Mime dos outros dois. Eles repetirão a ação e, caso tenham HP Absorb combinada à elas, o HP será recuperado também. E como não há gasto de MP, os Turbo Ethers serão voltados somente para Cloud, que ataca com Knights duplo normalmente. Repita mais umas duas vezes e o Weapon estará acabado. Agora, caso tudo corra errado, você pode FUGIR dele (normalmente, mantendo R1 e L1 pressionados), mas seu HP e MP estarão recuperados quando você enfrentá-lo novamente. Receba a **Desert Rose**, que pode ser trocado por um chocobo dourado (péssimo para corridas na GS, mas que ainda assim passa em qualquer lugar do mapa) com o viajante de Kalm.





Ancient Forest (não, não é mais um Weapon...)

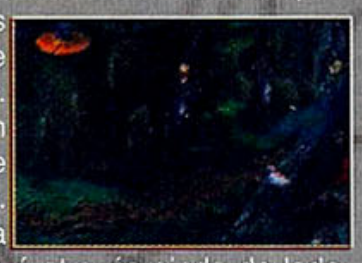


A floresta antiga pode ser acessada logo após a destruição de Ultimate Weapon, ou mesmo com o auxílio de um bom chocobo dourado. Ela fica na elevação próxima a Cosmo Canyon. Quando Ultimate cai, toda aquela região é rebaixada, permitindo seu acesso. Aqui você encontrará vários bons itens e até uma Summon Materia. Mas antes, é necessário se passar por uma espécie de quebra-cabeças. Existem alguns elementos básicos aqui. Os primeiros são aqueles pequenos bichos saltitantes. Estes são insetos. Você pode pegá-los para alimentar as plantas carnívoras (as verdes em forma de saquinho, dependuradas), que os digerirão em alguns segundos, ou atrair sapos em árvores que possuam orifícios. Para pegá-los, deve-se apertar ○. Para se soltá-los, direcione para onde se deseja jogá-lo e pressione novamente ○. O segundo elemento são as colméias. Use-as para alimentar as grandes plantas carnívoras (vermelhas, no chão). O terceiro são os sapos, que podem ser jogados dentro das plantas carnívoras, mas não podem ser digeridos por elas, sendo cuspidos depois de alguns segundos. O quarto, são as plantas carnívoras (dos saquinhos). Elas podem ser alimentadas com insetos, mantendo-se fechadas por alguns segundo e tornando-se, assim, pontes para o personagem. Caso sapos sejam colocados em seu interior, estas servirão tanto como ponte quanto como propulsoras, pois, ao cuspir o sapo, fazem com que a "tampa" jogue os personagens para um certa direção, a alguns metros dali. O quinto elemento são as plantas carnívoras grandes e vermelhas, que causam dano se alguém passar sobre ela, mas se mantém fechada caso uma colméia seja colocada sobre ela. Bem, o quebra-cabeças funciona da seguinte forma: você terá um certo número de insetos para serem usados de diversas formas, seja dando origem a sapos, seja servindo de alimento para as plantas para que estas tornem-se pontes. Mas os insetos não reaparecem após o seu uso, o que obrigaria a você voltar para a área anterior ou tentasse tudo (TUDO mesmo, desde a primeira tela) novamente, ao se pressionar □. E como são quatro áreas a se atravessar e recolher itens, então complica um pouco. Mas vamos lá. Na primeira das áreas, você terá três insetos à disposição. Pegue cada um deles e leve para perto das plantas carnívoras. Agora use-os rapidamente, um em cada planta, para criar uma ponte e atravessar para o outro lado. Simples. Para pegar o item próximo à planta existem dois jeitos. O primeiro deles é através ainda do lado esquerdo. Pegue o sapo e coloque-o na planta. Assim, será possível se pegar o **Supershot ST** para Vince. O outro modo é fazer com que Cloud chegue ao outro lado (o direito) e aproxime-se ao máximo da planta. Você poderá consegui-lo sem que ela sequer perceba! Não se esqueça de agarrar a **Spring Gun Clip**, arma de Red. Já na segunda área, pegue um dos insetos e suba pela planta elástica cor-de-rosa. Use o inseto como alimento para poder atingir o outro lado da planta carnívora vermelha. Uma vez do outro lado, pegue o sapo mais próximo e coloque-o na planta carnívora suspensa. Permaneça sobre ela até que o sapo seja expelido, fazendo com que Cloud seja jogado em uma plataforma onde existe uma colméia. Jogue-a dentro da planta carnívora vermelha e pegue a **Command Materia Slash-All**. Não será possível se pegar o item do saco branco sobre a árvore ainda. Atravesse a área normalmente. Na terceira das áreas, será necessário usar os dois insetos para se alimentar as plantas e se atingir a parte superior do lugar. Dali, siga pelas plantas elásticas para a esquerda, até um local onde será possível se descer e pegar o saco branco da área anterior. Em seu interior haverá uma **Minerva Band** (aliás, outro item originário de FFVI), bracelete para mulheres. O único incômodo é que você deverá refazer os procedimentos desta área, até chegar à zona mais alta de novo. Siga então para a direita, passando pelas plantas elásticas até alcançar a **Summon MateriaTypoon** (antes uma criatura chamada Chupon, amiga de Ultros, o polvo de FFVI). Retorne até a última árvore antes das plantas elásticas que acabara de usar. Agora desça, chegando novamente à parte mais baixa da área. Coloque um dos insetos na planta carnívora suspensa à direita, podendo alcançar a colméia. Coloque-a na planta carnívora vermelha para poder passar tranqüilamente. Agarre outro inseto e coloque-o na planta carnívora suspensa da direita. Agora seja rápido. Pegue o inseto, coloque-o diante do buraco contido na árvore para poder atrair um sapo. Pegue e, rapidamente, atravesse novamente para a direita. Tudo isso antes que a planta engula o inseto. Feito isso, basta dar o anfíbio de alimento para a planta carnívora suspensa da direita e esperar até que cuspam-no. Cloud estará do outro lado da abertura, podendo adentrar na quarta e última área: a caverna. Sendo esta somente uma passagem, pegue os itens nos baús (uma espada para Cloud, a **Apocalypse**, e um **Elixir**) e saia por trás. O grupo estará fora da Ancient Forest.















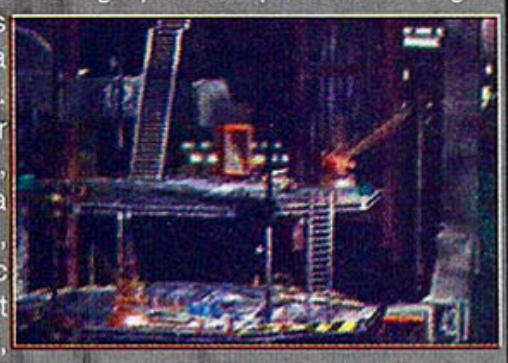
Quando já tiver realizado tudo que desejar no segundo CD, sobrevoe com a Highwind a cidade de Midgar. Saltando de pára-quedas, eles tentarão parar Hojo e sua...

Sister Ray

A mais poderosa arma construída pela ciência bélica, inicialmente instalada em Junon, tendo suas rajadas alimentadas por uma Huge Materia. Agora em Midgar, sua fonte de energia é o Lifestream. E Hojo deseja que esse Lifestream seja transferido à sua criação máxima.... Sephiroth.



O primeiro passo é seguir Cait, que diz ser mais seguro ir pelo subterrâneo. Aqui existem ótimos itens, braceletes e armamentos. Não seria má idéia gastar um tempinho aqui para aumentar seu arsenal. Talvez haja alguma dificuldade para se localizar devido aos canos e tubulações por onde é possível se mover, mas logo Cloud estará nas galerias subterrâneas do sistema ferroviário de Midgar. Como este está completamente paralisado (com toque de recolher soado após o ataque do Weapon), não há o risco de ser atropelado por uma locomotiva. Na primeira das galerias, de onde o grupo sai, é possível se seguir para o sul, onde há um beco sem saída, mas itens imperdíveis (como a **Command Materia W-Item**); ou para o norte. Antes que se passe para a galeria seguinte, contudo, o grupo se deparará com Elena, dos Turks, seguida de Reno e Rude. Reno não parece muito animado com a idéia de se lutar, bem como Elena antes de ser convencida por Rude. Dessa forma, é possível se evitar esta batalha (segunda opção). Mas, caso opte por lutar, então e bom que tenha se preparado para isso. Uma ótima opção para uma batalha limpa e rápida é o uso de uma "Sneak Attack + Knights of the Round". Agora, para um desafio e diversão maior, tenha uma "QuadMagic + Ultima ou Bahamut ZERO", uma Time, uma Added Effect + Poison, uma Restore com Regen, uma Barrier com Wall, uma Double Cut e o resto de Counter Attacks, sendo uma combinada à HP / MP Absorb. Mime também ajuda bastante para uma batalha só de magias ou LIMITs. Remova Materias que causem dano por Fire, Lightning ou Ice, além da Gravity, que serão completamente inúteis. Uma Steal ou uma "Steal as Well + alguma das acima citadas" e um Sneak Ring concederão ao seu arsenal três ótimos equipamentos. Agora sim escolha a primeira opção para enfrentar...





Turtles Paradise's Flyers

O Turtles Paradise é um restaurante em Wutai, onde uma promoção foi lançada. Aquele que encontrar os seis folhetos da promoção ao redor do mundo ganhará um prêmio especial. Bem, vamos dar uma pequena ajudinha. Aqui estão os seis folhetos da promoção:

Folheto Nº 1: Midgar City, na Sector 5 Slums, região próxima à casa de Aeris. Vá ao segundo andar da casa onde um garoto esta dormindo (aquele dos 5 gil...). Na parede você encontrará o folheto grudado.

Folheto Nº 2: Shinra Tower, logo na entrada, perto dos veículos, no quadro de recados. Lá, entre tantos, está o segundo folheto da promoção. Mas atenção: você só terá duas chances para pegá-la, sendo uma na primeira incursão à torre e a segunda durante o episódio da Sister Ray.

Folheto Nº 3: Gold Saucer. Vá para a Ghost Square e cheque, na parede do hall de entrada do hotel, próximo à entrada do Item Shop, o folheto.

Folheto Nº 4: Cosmo Canyon. A loja de armas de Tiger Lily possui o quarto folheto pregado no poste de madeira.

Folheto Nº 5: Cosmo Canyon novamente... O papel dourado no segundo andar do Inn é o quinto folheto.

Folheto Nº 6: Wutai, no porão de Yuffie, na inscrição em japonês na parede de fora da sala da armadilha. Você apenas poderá pegá-la quando completar o subepisódio de Yuffie.

Você não precisa encontrá-los na ordem. Desde que você tenha lido os seis folhetos, leia o folheto na frente da Turtles Paradise e fale com o bar (ou deveríamos dizer sushi) man. Assim você receberá o prêmio. Sim, sim, não é algo assim como uma Ultimate weapon, mas sem dúvida você poderá precisar deles: **Power**, **Guard**, **Mind**, **Speed**, **Luck** e **Magic Sources** e um **Megalixir**.

COSTA DEL SOL - DISCOS DOIS OU TRÊS

-INN		0
-Corretor imobiliário da Shinra		
Casa de praia	Imóvel (?!?)	300000
-ITEM SHOP		
Potion	Item	50
Hi-Potion	Item	300
Phoenix Down	Item	300
Ether	Item	1500
Hyper	Item	100
Tranquilizer	Item	100
Tent	Item	500
-MATERIA SHOP		
Fire	Magic Materia	600
Ice	Magic Materia	600
Lightning	Magic Materia	600
Earth	Magic Materia	1500
Demi	Magic Materia	8000
Poison	Magic Materia	1500
-Homem do Bar		
Solid Bazooka	Arma de Barret	16000
Cent Clip	Arma de Red	14000
Spiral Shuriken	Arma de Yuffie	14000
Long Barrel R	Arma de Vince	13000
Gold M-phone	Arma de Cait	15000
S-mine	Item	1000

Itens (Ancient Forest):
1 Spring Gun Clip
1 Supershot ST
1 Summon Materia Typoon
1 Command Materia Slash-All
1 Minerva Band
1 Apocalypse
1 Elixir



Reno
LV 50 | 25000 **HP** | 200 **MP**
5000 **EXP** | 600 **AP** | 5000 **GIL**
Ataques: Turk Light, Electro Rod, Slap
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Lightning

Rude
LV 51 | 28000 **HP** | 250 **MP**
5500 **EXP** | 600 **AP** | 5000 **GIL**
Ataques: Punch, Ground Spark
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Fire

Elena
LV 53 | 30000 **HP** | 100 **MP**
6400 **EXP** | 800 **AP** | 7000 **GIL**
Ataques: Flame Light, Confusion, Slap
Vulnerabilidade: Slow, Dark, Poison
Invulnerabilidade: Gravity
Absorção: Ice

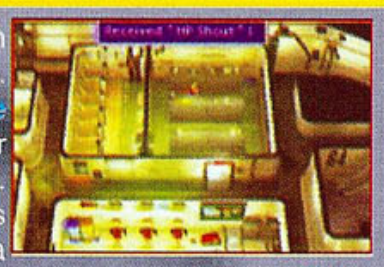


Reno: Slap causa 350 a 400 de dano, Turk Light causa o Status Dark a um único personagem e Electro Rod até 1000, em um único personagem. Rude: Ground Spark causa 2000 ou mais de dano, Punch até 1000. Elena: Flame Light, 800 a 1000 em todos; Confusion, como o próprio nome diz, causa o Status Confuse; Slap causa até 1000 a um único alvo. Elena atacará com Flame Light logo que a batalha começar, como se ela tivesse uma Sneak Attack. Mas, caso tenha optado por ter uma "Sneak Attack + Knights of the Round", este será o único dano recebido (afinal, 70000 de dano em todos os oponentes não é nada fácil de se superar...). Se escolheu o outro caminho, então solte Haste, Regen e Wall em todos os personagens. Em seguida, use Slow nos Turks. Com eles mais lentos, use Bio3 ou ataque normalmente com 4xCut ou Double-Cut, para envenená-los. Agora sim, use Steal ou Mug para roubar três equipamentos dos oponentes: de Reno, o acessório **Touch Ring**; de Rude, a armor **Ziedrich** (se ainda não o fez); de Elena, **Minerva Band**, bracelete para mulheres. Agora, solte Knights of the Round, dois BahamutZERO ou quatro Ultimas para vencê-los rapidamente. Ao vencê-los, ganhe um **Elixir**.





Continue ao norte. Na primeira bifurcação, caso ir à esquerda, Cloud chegará à Sister Ray; se pegar a direita e, em seguida a esquerda, você chegará, então, à Torre da Shinra. "Mas para que voltar aqui? ", você deve estar se perguntando. Bem, lembra-se que aqui havia baús que não se abriam na lojinha? Bem, é hora de pegá-los. Neles existirão um **Pile Bunker** e um **Master Fist**. Mas não é só. Suba até o andar 63, onde havia um computador e era necessário se trocar tickets por itens. Numa sala diretamente à esquerda das escadas está um pequeno saquinho. Lá, uma **Glow Lance**. Galgue mais um andar e chegue à sala de recreação. Pode-se dormir e salvar, mas, mais importante que isso é pegar, nos armários do vestiário ao norte, o **HP Shout**, Ultimate Weapon de Cait. Lembra-se da maldita máquina que engoliu sua moeda (faz teeeeempo, mas...)? Bom, agora não existe mais a tiazinha para reclamar sobre bater nela (na máquina) por ter engolido seus gils. Batendo nela, receba um **Mind Source** e um **Speed Source**. Feito isso, retorne toda a construção e faça seu caminho à Sister Ray.



Antes de escalar as barras de ferro, prepare-se para mais um chefe que virá. O equipamento básico ainda é o mesmo do utilizado nos Turks, mas remova "Added Effect + Poison" e coloque em seu lugar umas boas Counter Attacks (de preferência combinadas a uma HP ou MP Absorb). Steal e Steal as Well também não ajudarão muito. Troque-as por algo mais interessante, como Comet. Tenha também uma Destruct em personagens com Ribbon, para curar possíveis alterações de Status causadas aos sem Ribbon. Agora suba. O chão tremerá, surpreendendo os heróis. Ao voltarem-se para o foco dos tremores, encontram algo que não acreditam estar vendo. Um robô gigante. Um *Mecha* de quatro braços. Em seu interior, Heidegger e Scarlet, dispostos a destruir Cloud e seus amigos com a mais nova criação da Shinra: a artilharia anti-Weapon...

Proud Clod
LV 53 | 60000 **HP** | 320 **MP**
7000 **EXP** | 1000 **AP** | 10000 **GIL**
Ataques: Wrist Laser, Machine Guns, Materia Jammer, Beam Cannon, Punch, Knee Bend
Vulnerabilidade: Dark
Invulnerabilidade: Gravity

Jammer Armor
LV 62 | 20000 **HP** | 300 **MP**
0 **EXP** | 0 **AP** | 0 **GIL**
Ataques: Nenhum
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Gravity



Proud Clod foi criado para se combater Weapons, portanto não espere por pouco. Punch causa de 600 a 800 de dano, Machine Guns de 700 a 1000, Beam Cannon cerca de 1000 ou mais em todos, Knee Bend causa 600 em um único alvo e Materia Jammer remove 0 de HP, mas causa o Status Reflect (ou seja, seus Cures neste personagem curará o P. Clod), que pode ser removido com uma boa DeBarrier. A melhor recomendação é "Sneak Attack + Knights of the Round". Do contrário, proceda como de costume (Haste, Regen e Wall), atacando com Ultimas quádruplos ou Double Cut + HP ou MP Absorb. Seu alvo inicial deve ser a Jammer Armor, o alvo inferior, que protege a parte peitoral do Gear / Wanzer / Mecha, passando a remover mais HP que o normal. Quando ele baixar o canhão, prepare-se para o Beam Cannon, que causa a todos mais de 1000 pontos de dano. Este é o único ataque realmente perigoso do Anti-Weapon. Após vencê-lo, receba a **Ragnarok**, segunda melhor espada de Cloud (que aliás esteve presente em FFVI, podendo-se optar ou pela espada ou pela Magicite).





Começa a chover. Seguindo em frente, Cloud notará que o lugar é familiar. O local próximo de onde explodiram o Reator Nº1... Há muito tempo. Não esqueça dos baús (contendo um **Elixir** e uma **Mistyle**) e mude seu grupo para Cloud, Barret e mais alguém. Subindo as escadas, um baú verde aparecerá. É a **Missing Score**, Ultimate Weapon de Barret. Se quiser, retorne ao Save para alterar novamente seu grupo, colocando Red (que tem contas a acertar com o cientista) e Vince (a quem Cloud prometera permitir a honra de matar Hojo). Antes de cruzar a plataforma redonda, reserve um pouco de seu tempo para equipar-se corretamente. Equipe seu personagem mais forte com um Ribbon e armaduras de grande poder defensivo. Tenha, como os demais, uma Time, uma Barrier, uma Heal e uma Restore com Regen e qualquer Materia que cause alto dano, em especial "Ultima ou Comet + Quad Magic". Evite invocações como Knights of the Round, pois seu MP se esgotará antes da última forma do que está por vir, exceto, claro, que você tenha alguns Turbo Ethers sobrando. Agora, neste personagem mais forte, como Ribbon e uma boa armadura, equipe uma Cover (em Master, de preferência) e quantas Counter Attacks puder, sendo uma delas combinada à HP Absorb, além de uma "Double Cut (4x Cut ajudaria muito) + HP Absorb". Agora, continue. Cloud dirá para Hojo que pare com a loucura que está para fazer. Hojo responde apenas que não é loucura. Que o que ele faz é para dar uma mãozinha, concedendo a energia necessária... À seu filho! Hojo finalmente confessa ser o verdadeiro pai de Seph. Lucrecia era a mãe, mas nesta foram injetadas células de Jenova, tornando a criança superior às outras. Hojo oferecera o próprio filho e a mulher a Gast, para realizar seus experimentos! Revoltado com tudo que ouve, Vincent clama, sobrepujando o som da chuva e dos trovões...

"—Eu estive... Errado. Aquele que devia ter dormido era...— e, apontando sua arma para o cientista enlouquecido, bradou. — VOCÊ Hojo!"

Mas Hojo ainda tem uma última cartada. Ele injetara células de Jenova em si mesmo para ver os resultados mais de perto. E Cloud, Vince e os demais serão suas primeiras vítimas....

Hojo
LV 50 | 13000 **HP** | 250 **MP**
2000 **EXP** | 2200 **AP** | 150 **GIL**
Ataques: Capsule
Vulnerabilidade: Dark
Invulnerabilidade: Gravity

Poodler Sample
LV 42 | 10000 **HP** | 200 **MP**
0 **EXP** | 0 **AP** | 0 **GIL**
Ataques: Bodyblow
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Nula

Bad Rap Sample
LV 50 | 13000 **HP** | 250 **MP**
0 **EXP** | 0 **AP** | 0 **GIL**
Ataques: Tentacles
Vulnerabilidade: Sleep, Slow, Dark, Stop, Poison, Paralyze
Invulnerabilidade: Nula



Em sua primeira forma, Hojo não ataca. Mas isso não significa que você não receberá dano algum nesta batalha (afinal, não teria graça desse jeito). Mesmo sem as células de Jenova entrando em ação, ele carrega consigo vários de seus espécimes, todos bastante perigosos. E sempre que algum destes morre, logo é reposto, juntamente com a recuperação de uma boa parte do HP de todos. Poodler Sample usa Bodyblow, um ataque de dano mediano (400 pontos), mas que pode ser solto em seqüência. Já Bad Rap usa seus Tentacles para atingir os demais. O dano também é quase o mesmo, mas isso não o deixa menos perigoso. Assim sendo, eis o que propomos que faça: primeiro execute o programa básico (Regen, Haste e Wall) em todos, para garantir certa vantagem para o resto da batalha. Caso tenha LIMITs carregados, guarde-os, pois ainda não é a hora mais propícia para serem usados. Concentre seus ataques a Hojo, mas dê preferência a golpes que acertem a todos várias vezes sem dar a chance de reação (entenda-se: Ultima quádrupla). Uma Deathblow ou uma Double Cut seriam perfeitas para o caso de atacar somente Hojo. Como ele não tem uma proteção muito alta, logo ele se irá. As células de Jenova começam a agir dentro do organismo do cientista, dando origem à...



COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Aproveite esta oportunidade. Confira se não está faltando nenhum dos itens abaixo em sua coleção, ou aproveite para presentear alguém que está sempre ameaçando desfalcar sua coleção. A Editora Escala envia pra você, sem nenhuma despesa adicional. Você paga somente o preço da revista.

REVISTAS-PÔSTER

Os melhores pôsteres já produzidos no Brasil, com certeza, você já percebeu que sempre têm a marca da **Editora Escala**. Fotos mais nítidas, papel melhor, e uma beleza inigualável.

Coleção Teen

( )**Cód. P-CT 01**= Thalia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 02**= Anastasia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 03**= Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 04**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 05**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 06**= Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 07**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 08**= Thalia - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 09**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 10**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 11**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 12**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 13**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 14**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 15**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 16**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 17**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 18**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 19**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 20**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 21**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 22**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 23**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 24**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )**Cód. P-CT 25**= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50

Coleção Show Teen

( )**Cód. P-ST 01** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 02** = Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 03** = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 04** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 05** = Ricky Martin - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 06** = Dominó - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 07** = Brad Pitt - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 08** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 09** = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 10** = Brad Pitt - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 11** = Spice Girls - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 12** = Tom Cruise - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 13** = Hanson - R$ 2,50
( )**Cód. P-ST 14** = Backstreet Boys - R$ 2,50

LIVROS

Se você quer saber tudo sobre seu ídolo, esta coleção traz textos que vão deixá-la bem informada sobre toda a história dos maiores astros da atualidade. Novidades, curiosidades e fofocas que você não encontra em nenhuma outro lugar.

( )**Cód. L-BIO 1** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. L-BIO 2** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90

REVISTAS

As melhores fotos, a melhor reprodução, o melhor papel. Tudo isso e muito mais você encontra nas revistas da **Editora Escala**, que trazem seus ídolos preferidos em imagens que você vai guardar para sempre.

Photobook

24 páginas em papel couché, mais capa em papel-cartão

( )**Cód. R-PB 01** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-PB 02** = Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-PB 03** = Spice Girls - R$ 3,90

Graphic Book

( )**Cód. R-GB 04** = Backstreet Boys - R$ 3,90

Graphic Clip

48 páginas, mais capa em papel-cartão

( )**Cód R-GCL 1** = Bob Marley - R$ 4,90
( )**Cód R-GCL 2** = Spice Girls - R$ 4,90
( )**Cód R-GCL 3** = Hanson - R$ 4,90

Graphic Cine

48 páginas, mais capa em papel-cartão

( )**Cód R-GCN 1** = Leonardo DiCaprio: Titanic - R$ 4,90

Toda Sua

16 páginas em papel couché, mais capa envernizada, e adesivos autocolantes

( )**Cód. R-TS 1** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 2** = Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 3** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 4** = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 5** = Leo, Backstreet, Hanson - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 6** = Leo, Backstreet, Ricky Martin e Spice - R$ 3,90
( )**Cód. R-TS 7** = Leo, Spice, Chiquititas, Thalia, Brad Pitt, Sabrina - R$ 3,90

Todinha Sua

32 páginas em papel couché, mais capa envernizada e adesivos autocolantes - formato 13,5 x 20,5 cm

( )**Cód. R-THS 1** = Leo, Malhação, Brad Pitt, Hanson, Backstreet- R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 2** = Leo, Thalia, Ricky Martin, Chiquititas, Spice, Backstreet - R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 3** = Leo, Thalia, Brad Pitt, Spice, Backstreet, Mulan - R$ 3,50
( )**Cód. R-THS 4** = Leo, Hanson, Chiquititas, Backstreet - R$ 3,50

MINI-BOOKS

Formato de bolso, tamanho 9 x 12 cm. 80 páginas em papel couché, mais capa. O formato ideal para se carregar no bolso e se distrair da tensão da espera e das filas que fazem parte do nosso cotidiano.

( )**Cód. MB - P01** = Bom Jovi - R$ 2,90
( )**Cód. MB - LT01** = Spice Girls - R$ 2,90
( )**Cód. MB - LT02** = Hanson - R$ 2,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.

Você não precisa recortar essa revista. Basta enviar cópia desta página assinalando as revistas que deseja receber (e a quantidade por edição) ou uma lista com os códigos e quantidade. Envie cheque nominal cruzado ou vale-postal à **Editora Escala Ltda**. No valor total de seu pedido, para Caixa Postal 20009, São Paulo - SP - CEP 02597-970. Telefone: (011) 266.3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa os títulos que tanto deseja.

Hellectic Hojo

LV 55 26000 HP 260 MP
0 EXP 0 AP 0 GIL
Ataques: Nenhum
Vulnerabilidade: Dark
Invulnerabilidade: Gravity

Right Arm

LV 55 5000 HP 300 MP
0 EXP 0 AP 0 GIL
Ataques: Stab
Vulnerabilidade: Dark, Berserk
Invulnerabilidade: Nula

Left Arm

LV 55 24000 HP 400 MP
0 EXP 0 AP 0 GIL
Ataques: Sleep, Confusion
Vulnerabilidade: Dark, Berserk
Invulnerabilidade: Nula

Por partes: A mão direita é a maior causadora de danos aos personagens, com seu Stab (até 1000 pontos). Como esta é a parte com menor HP das três, livre-se logo dela com ataques fortes. Mas fique atento, pois o corpo pode regenerá-la. A mão esquerda é a parte de sustentação de Hellectic. Seus poderes incluem Sleep e Confusion, que podem ser anulados com o bom uso da Heal ou dos Ribbons. Não é realmente necessário atacá-lo (o que é um alívio, logo que 24000 pontos de energia não são nada fáceis de se retirar), permitindo concentração total no tronco. Com o maior HP de todos, ele tem o poder para ressuscitar as duas outras partes. Uma boa pedida é Ultima quádruplo que, dependendo de seu poder, pode matar as quatro partes de uma única vez. Todavia, não é bom comemorar ainda. As partes sobreviventes se unem e formam a criatura conhecida como...





Lifeform Hojo NA

LV 58 30000 HP 100 MP
25000 EXP 2500 AP 6000 GIL
Ataques: Combo
Vulnerabilidade: Dark, Slow
Invulnerabilidade: Gravity







Bem, aqui está a criatura que lhe dará muita dor de cabeça caso não tenha equipado pelo menos um personagem com Ribbon. Por quê? Hojo pode até possuir somente um golpe, o Combo, mas, a cada um dos 10 hits de 500 pontos de dano, causa uma alteração de Status diferente. Ou seja, ele pode roubar HP, MP, causar os Status Poison, Slow, Dark, Silence, Sleep, etc... Mas há um detalhe: com a Counter Attack, cada um dos dez acertos pode ser contra-atacado! Tendo a Cover em Master, o personagem com as Counter-Attacks protegerá os demais entrando em suas frentes e ainda contra-atacando! E como uma delas está combinada à HP Absorb, então todo o dano recebido será recuperado automaticamente! Se precisar, use novamente Regen, Haste e Wall, com um toque de Slow na nova criatura. Assim, basta deixar a batalha seguir por si só. Hojo logo estará morto, deixando para o grupo um **Power Source**...

A Shinra deixara de existir. Todos os seus altos membros foram eliminados, com exceção de Reeve, que se encarrega de manter as coisas em ordem na cidade. Segundo Bugenhagen, mais sete dias para a queda do meteoro. Cloud então dá, a cada um, a chance de encontrarem a resposta para uma pergunta crucial: vale a pena lutar, sem a certeza da vitória, pelo Planeta? Ou melhor, pelo que lutamos?

"— Nós derrotaremos Sephiroth... Então, se não libertarmos o poder da Holy em sete dias... Não haverá mais Planeta para proteger. Se não pudermos deter Sephiroth... Será tão bom quanto a morte para nós. Nós partiremos a poucos dias antes do resto que morrerá com o meteoro. (...) O que eu quis dizer era... Pelo que lutamos? Quero que todos entendam isso. Salvar o Planeta... Pelo futuro do Planeta... Claro, tudo isso é muito legal. Mas é realmente assim? Para mim, é uma rixa pessoal. Eu quero vanecer Sephiroth e resolver meu passado. Salvar o Planeta é apenas uma conseqüência disso. Eu estive pensando. Acredito que todos nós estamos lutando por nós mesmos. Por nós mesmos... A por alguém... Algo... O que quer que seja, é importante para nós. É por isso que lutamos. E é por isso que continuamos com esta batalha pelo Planeta."

Barret comenta sobre salvar o Planeta. Ele diz que já fizera muitos inocentes sofrer, e que seu principal objetivo sempre fora a vingança contra a Shinra. Mas agora, ele luta pelo futuro de Marlene...

"— Todos vocês. Saiam e encontrem seus motivos por si mesmos. Quero que tenham certeza. E só então quero que retornem."



Cid comenta sobre a hipótese de ninguém voltar. Como ele mesmo diz, já que o meteoro mataria a todos de qualquer forma, então seria melhor deixar pra lá qualquer tentativa inútil. Cloud concorda:

"— Sei porque eu luto. Estou lutando para salvar o Planeta, e é isso. Mas, por trás disso, há algo pessoal também... Uma memória muito pessoal que tenho. E quanto a vocês? Quero que vocês encontrem isso dentro de si mesmos. Se não encontrarem, então está tudo bem também. Você não pode lutar sem uma motivação, certo? Então, eu não usarei isso contra você se não voltar."

Todos então saem, cada um indo para junto daqueles que consideram importantes. Barret vai ao encontro de Marlene, Cid para Shera, Yuffie para seu pai, Red para Cosmo e assim por diante. Apenas Tifa e Cloud permanecem na aeronave. Tifa diz ser sozinha, de não ter lugar algum para ir... Sobre uma elevação natural, eles refletem sobre o retorno do demais.

"— Todos têm algo insubstituível que os mantém... Mas nessa hora, nosso oponente..."

"— Humm... Mas está tudo bem. Mesmo que ninguém volte. Enquanto eu estiver com você... Enquanto você estiver ao meu lado... Eu não desistirei mêsmo que eu esteja apavorada."

Cloud se sobressalta com a resposta da amiga.

"— Não importa o quão próximos nós sejamos... Nós estivemos distantes... Antes disso. Mas quando nós estivemos no Lifestream, rodeados por todos os gritos de angústia, eu achei ter ouvido sua voz... <snif>... Você provavelmente não se lembra disso... Mas no fundo de meu coração eu ouvi você chamar pelo meu nome... Ou ao menos eu pensei ter ouvido..."



"— É... Naquele momento eu ouvi você me chamando. Estava me chamando de volta do faixo de consciência no Lifestream. Além disso eu prometi. Se qualquer coisa acontecer a você, eu virei para ajudar."

"— Cloud... ? Você acha que as estrelas podem nos ouvir? Acha que elas vêem o quanto lutamos por elas?"

"— Não sei... Mas... Independente delas estarem ou não, nós devemos continuar a fazer o que pudermos. E acreditar em nós mesmos... Um dia nós encontraremos a resposta. Certo, Tifa? É o que eu aprendi com você quando estive no Lifestream. (...) Hey Tifa... Eu... Há várias coisas que eu queria falar para você. Mas agora que estamos juntos deste jeito, não sei o que realmente queria dizer... Acho que nada mudou depois de tudo... Coisa que faz você rir..."

"— Cloud... Palavras não são a única coisa que diz às pessoas o que você está pensando.

Ao ouvir Cloud e Tifa se pensando possibilidade desta ser a última vez que eles poderão estar deste jeito... No dias seguinte, Cloud decide que é melhor irem embora. Afinal de contas, como Tifa havia dito, eles não são obrigados a seguir sozinhos. A jovem comenta sobre estarem sozinhos na Highwind. O guerreiro de Nibel diz que eles não terão mais tempo para se sentirem sozinhos...



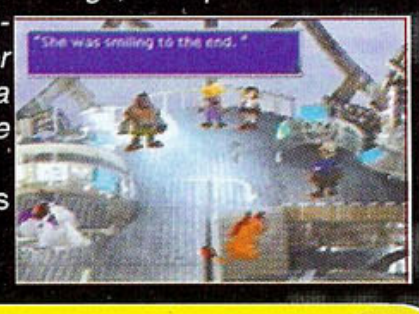
Pois ele será o piloto. É então que a Highwind começa a se mover sozinha. Ambos correm para a ponte de comando, onde encontram Cid e Barret, assim como Red XIII. Tifa se assusta por todos estarem ali, observando tudo... Todas as declarações... É quando Vince chega. Todos se assustam com a vinda deste, por acreditarem que, devido à sua frieza, ele não se importava com mais nada além de sua vingança contra Hojo. O seguinte é Cait, que volta a funcionar aos comandos de Reeve. Quando Barret diz que já estão todos ali, logo que Yuffie jamais voltaria. Afinal, ela não tinha conseguido roubar as Materias antes... Mas a misteriosa ninja aparece, zangada com a exclamação do homem da metralhadora. Cloud então dá-lhe as boas vindas.

"— Puxa, Cloud... É muito bom ouvir você dizer isso... Você está doente?"

Cloud agradece a todos por terem voltado... E recorda-se de Aeris...

"— Aeris... Ela estava sorrindo no final... Temos de fazer algo, ou aquele sorriso irá somente paralisar-se daquele jeito. Vamos todos juntos... Memórias de Aeris... Embora ela não deva ter retornado ao Planeta ainda, algo parou-a e agora ela está presa... Temos de ir em nome das memórias de Aeris..."

Sem demora, eles partem para a Northern Crater, após acionar o mais novo *upgrade* à Highwind...



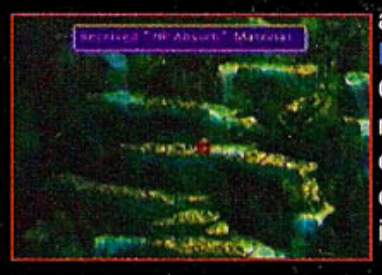
The Northern Crater



Seph permanece na cratera, aguardando pela vinda do meteoro, para só então despertar e se unir ao Lifestream... Tornar-se um novo ser...

Bem, aqui começa o fim (se o de Sephiroth ou o dos heróis, nós não sabemos). Através da escada de corda é possível se retornar à Highwind, voltando à superfície. Se bem que isso não é o mais aconselhável a se fazer ainda. Primeiramente faça a coleta de todos os itens do local, para só então retornar e repor seu estoque de itens e preparar seu arsenal para a batalha contra Seph. E mais uma coisinha: lá embaixo não há Save Points. Péssima notícia. Todavia, o primeiro item que você pegará será o **Save Crystal**, item único que dá o direito de se criar Save Points onde desejar. Guarde-o para mais tarde. Ao lado deste baú, existe uma entrada. Ela leva para a caverna existente na parte mais superior da cratera, permitindo o retorno à aeronave. Continue sua descida, tomando cuidado (só modo de dizer...) com as pedras soltas que caem. Fique atento também para os inimigos com ataques que causem Sudden Death (como é o caso de Scissors). Evite com um "Final Attack + Revive" ou um Safety Bit. Na área seguinte, o melhor





a se fazer é descer pela direita e, após pegar o **Elixir** no baú, subir pela direita, podendo pegar um **Power Source** e uma **Support Materia HP Absorb**. Na área seguinte, siga novamente à direita, onde Cloud cairá. Não desça, pois isso apenas o levará até uma caverna que serve de atalho para a parte mais baixa da tela, exceto, claro, que você realmente queira descer mais rapidamente. Salte para a esquerda (não se esqueça do **Mind Source**), atravessando a plataforma e chegando até uma outra entrada. Nela, pegue o **Megalixir**. Salte para o solo (à esquerda) e entre na abertura para coletar os itens nela existente (**Guard** e **Power Source**). Prossiga descendo.



Ao fim da longa descida, Cloud encontra os demais. Com dois caminhos a seguir, decidem se dividir. Você deverá escolher que caminho cada um dos personagens tomará. Tome cuidado pois somente aqueles que seguirem pelo mesmo lado de Cloud poderão fazer parte de seu grupo. Independente do caminho escolhido, dê preferência (mande mais guerreiros, em outras palavras) para o lado esquerdo, logo que este se divide em duas outras partes. De qualquer forma, não importa realmente o caminho que você tome. Afinal, Cloud e outros dois poderão voltar e tomar o outro caminho, após agarrar todos os itens. Feitas as escolhas eles seguem em frente.

"Cloud: — Agora, nenhum de vocês morra diante de mim... Devemos ir direto para Sephiroth!"

"Cid: — Eu vou destruir Sephiroth antes que qualquer um chegue a ele!"

"Vince: — Está tudo acabado agora. Com isso..."

"Red: — Toda a vida neste Planeta, aliás boa parte da vida deste Planeta, está em nossas mãos..."

"Cait: — Estou tão feliz de ter conhecido vocês todos, sério! ... Snif..."

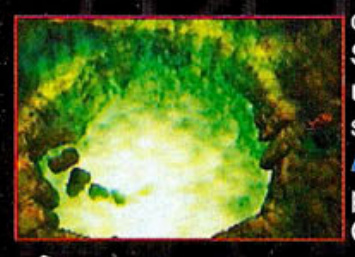
"Barret: — Bem... Parece que este é nosso último grande serviço!"

Sem mais, siga em frente.

Pelo lado esquerdo...



Este se divide em dois outros, sendo um deles por cima e o outro por baixo. Novamente você deverá escolher para qual lado os personagens que vieram por aqui, deverão escolher. Caso mais de um personagem além de Cloud tenha sido mandado para o mesmo caminho, você terá a oportunidade de montar seu grupo novamente (redundante dizer, mas com estes personagens apenas). Mas vamos aos caminhos. Por cima, à direita, os heróis deverão atravessar três áreas de uma vegetação estranha, mas com vários bons itens, como a última **Magic Materia Shield** e o bracelete **Imperial Guard** (ambos na segunda área). Avance mais um pouco e pegue a **Command Materia W-Magic** e, na fonte, a **Support Materia Counter**. Saindo pela esquerda, o grupo estará bem diante da Cratera, na entrada sudeste. Não seria uma má idéia retornar à Highwind, talvez até por algum outro caminho (para não perder a viagem, entende...).





Se você escolheu ir pela passagem de baixo, então seu desafio será atravessar uma cadeia de formações rochosas divididas em três áreas. Apesar de tudo, somente a terceira área reserva bons itens, como a **Independent Materia Mega-All**, que deve ser pega durante o salto de uma plataforma à outra (em outras palavras, pressione ○ quando estiver diante dela durante a "escala" feita na plataforma). Ao fim desta, Cloud e os demais estarão diante da Cratera, na entrada nordeste.

Pelo lado direito...

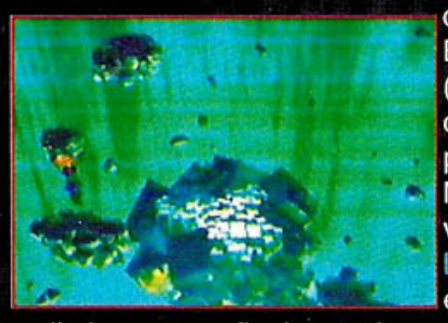
Realmente não é uma das melhores escolhas. Quatro áreas a serem exploradas e somente dois itens realmente úteis: o acessório **Tetra Elemental** (na terceira área, onde estão os ovos quebrados mais ao sul) e os dois **Megalixires**. De resto, você sairá diante da Cratera, pela passagem noroeste.

Às bordas da cratera, todos novamente se encontram.

"— Este é o centro do Planeta...? — indaga Cloud."



Falando com cada um, você poderá recolher os itens que estes conseguiram em seus respectivos caminhos. Caso você fale com eles antes de explorar todos os caminhos, então os baús (ou não, como é o caso da Mega-All) contendo os respectivos itens estarão vazios. Não é uma má idéia usar o item Save Crystal para criar um Save Point, evitando transtornos com a necessidade de se retornar à superfície em caso de derrota. Também é recomendável a evolução até o nível Master das Materias que possuir, em especial a Summon Knights of the Round (ou então todas as Summon, para se ter um mínimo de três Master Summon Materias, uma para cada "grupo") e a Independent Mega-All (de preferência oito, uma para cada personagem). Use armas com crescimento duplo (Rune Blade, Twin Viper) ou triplo (Apocalypse, Scimitar) para facilitar, matando inimigos das próprias redondeza, como Master Tomberry (de quem você pode roubar o acessório **Ribbon** quantas vezes quiser) e Magic Pot. Aqui é realmente o limiar entre o final e quaisquer linhas alternativas que existam. Entrando no centro da Cratera, não haverá mais volta para a superfície. Pense bem na escolha que você fará. Caso realmente tenha feito tudo para ser feito (ou que queira fazer), então este é o momento...



"— Vamos! — grita Cloud."

De repente, um rugido é ouvido de trás dos aventureiros. Voltando-se para o foco dos ruídos, notam uma legião de grandes criaturas se aproximando.

"— %#@^! Eles estão vindo com força total! — Cid."

Barret grita para que Cloud vá na frente. Como era de se esperar, o guerreiro de Nibel hesita, mas termina por ir, levando consigo dois outros personagens. Em seguida, a cena transcorre para dentro da Cratera. O Lifestream flui em uma intensidade incrível, fazendo com que as rochas flutuem e formem uma espécie de ponte. Até aí, saltar quinze rochas, tudo bem.



Mas há outro problema: em algumas delas (umas quatro ou cinco, dependendo de sua sorte ou Luck) existem inimigos poderosos. O primeiro deles, e mais provável a aparecer, é Iron Man, de quem você pode roubar (com a Materia Steal) um Elixir. Já o segundo, um pouco mais forte, é Zombie Dragon, com quem se pode aprender a técnica Pandora's Box (Command Materia Enemy Skill). Quando finalmente saltar as quinze plataformas, é hora de se preparar para o que vem pela frente. Tenha, de preferência, uma Materia Mega-All em cada personagem. Time, Restore e Barrier devem permanecer constantes no inventário (talvez somente em um personagem, com o uso da Mega-All), providenciando certa cura e proteção. "Quad Magic + Ultima ou Comet e W-Magic + Ultima ou Comet" (oito vezes a magia), "DoubleCut (com 4xCut, de preferência) + HP / MP Absorb", "DeathBlow + HP / MP Absorb" são ótimas opções para causar dano. Só use Knights of the Round se quiser uma luta rápida. Se quiser uma luta mais rápida ainda, então combine-a a uma Sneak Attack (ganha na Gold Saucer, na Speed Square). Só então aproxime-se do centro da grande plataforma. Lá, uma criatura grotesca sai de dentro do abismo de Lifestream. Prepare-se, pois aí vem...





Lucrecia



Definitivamente esta é a sua última chance de se fazer algum dos eventos não essenciais ao enredo (ou seja, opcionais). O caminho para a Cratera é longo e, apesar de existir um caminho de volta para ele (ao menos até certo ponto), ele é perigoso demais e os heróis poderiam nem chegar a ver a luz do sol novamente.... Então, é melhor entrar preparado para qualquer coisa. Portanto, suba novamente na Highwind e voe pelo mundo. Ah, e não se esqueça de algo que só pode ser feito no terceiro CD: a Ultimate Weapon e o LIMIT 4-1 de Vince, na Caverna de Lucrecia. Lá, ela terá desaparecido, deixando a Vincent a **Chaos** e a **Death Penalty**. Claro, é opcional, e se você realmente quer enfrentar Sephiroth com uma espingardinha de chumbo, a gente entende...

Gold Saucer: Battle Square

Tá, a gente já colocou esta informações em uma borda, mas é importante reforçar a informação de que, na Gold Saucer, a partir do segundo CD, é possível se conseguir os seguintes itens:

Nome	Efeito	Custo em BP
Remedy	Item	100
Enemy Lure	Independent Materia	250
Right Arm	Item	500
Pre-emptive	Independent Materia	1000
Reagan Greens	Item	2000
Speed Plus	Independent Materia	4000
Stardust	Item	8000
Champion Belt	Acessório	16000
OmniSlash	Ultimate LIMIT Break de Cloud's	32000
W-Summon	Command Materia	64000

Se você conseguir comprar a OmniSlash e a W-Summon, e após vencer o Ultimate WEAPON, a atendente convidará você para uma batalha especial onde apenas chefes (incluindo o Proud Clod, mesmo que você não o tenha encontrado) e criaturas poderosas participam. Cada vez que vencer, você receberá alguns itens valiosos, como a Support Materia Final Attack, a Gambler, Combat Diary, Autograph e até uma Massamune Blade.

Itens (Northern Crater):

1 Save Crystal
3 Guard Source
2 Mind Source
2 Magic Source
3 Elixir
1 Support Materia HP Absorb
2 Power Source
1 Hero Drink
3 Megalixir
1 Mystile
2 Speed Source
1 Tetra Elemental
1 Luck Source
2 Turbo Ether
1 Independent Materia Mega-All
2 X-Potion
2 Vaccine
2 Remedy
1 Magic Materia Shield
1 Imperial Guard
1 Hero Medicine
1 Support Materia Counter
1 Command Materia W-Magic



Jenova-SYNTHESIS

LV ?? **60000 HP** **?? MP**
60000 EXP **1500 AP** **0 GIL**
Ataques: CountDown: Ultima
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Tentacle (Esquerda)

LV ?? **8000 HP** **600 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Absorb, Slap
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Tentacle (Direita)

LV ?? **10000 HP** **600 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Absorb, Slap
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Esta é sua última luta contra Jenova. Todas as suas partes se uniram, se sintetizaram, formando esta criatura de três partes. Assim sendo, é necessário um relativo cuidado.



Mas vamos a seus ataques. Seus flancos (tanto direito quanto esquerdo) podem absorver energia assim como a Materia HP Absorb. Eles removem entre 2000 e 2500 e recuperam parte disso. Slap é semelhante, mas apenas causa tal quantia em dano. Para resolver de vez com o problema, use um 4xCut e ambas estarão liquidadas (claro, caso os valores de seu nível e seu poder de ataque estejam altos). Mas é então que você deve começar a se preocupar com a parte central, correspondente ao corpo. Ele dará início ao CountDown. Caso este chegue a zero antes que você a mate, então a magia Ultima será invocada, com grandes chances de matar a todos (sim, todos, logo que ela também se vai). Além disso, caso esta hipótese aconteça, o grupo não receberá nem a experiência, nem o AP que receberia normalmente. Portanto, trate de destrui-la antes que o contador zere. Se preferir uma luta rápida e limpa, use logo de cara uma Knights of the Round. Claro, como era de se esperar, Jenova não lhe dará nenhum item / acessório quando vencê-la.





Após a destruição de Jenova-SYNTHESIS, o chão começa a se desfazer com a saída do Lifestream. E o grupo inteiro é sugado para o centro da cratera, onde Jenova caíra a milênios atrás. Cloud flutua, vendo ao longe um brilho...

"— L... Luz... Uma luz... Seria isso... Seria essa luz... Holy?"

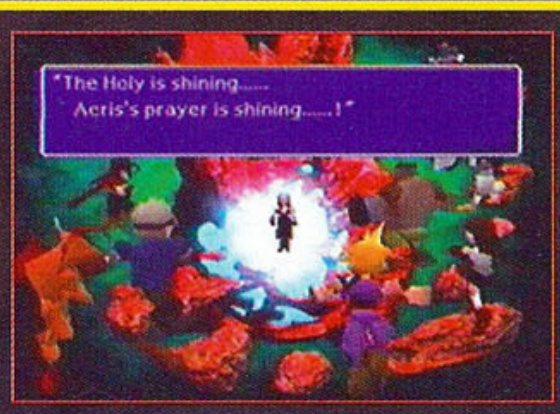
Mas uma barreira se revela envolvendo o brilho. Ao redor, todos estão ali. Ainda confusos com a recente experiência de teleporte, os heróis são atingidos por uma poderosa onda de energia, que os faz flutuar novamente. Flashs vindos de todos os lados se seguem, tendo a imagem do viajante do Lifestream projetada sobre todos. Enfim, Sephiroth aparece, voando diante da Holy aprisionada. Cloud então grita seu nome, sendo atingido logo em seguida por mais uma onda de energia. Todos gritam em agonia, sendo atingidos várias vezes pelo poder do SOLDIER enlouquecido.



"— Ali... Está... ali... (...) Holy... Holy... Está ali... A Holy está brilhando... A prece de Aeris está brilhando... (...) Não está acabado ainda... Este ainda não é o fim!! — brada Cloud."

Chega a hora de reestruturar seu grupo. Primeiramente escolha os membros que farão parte deste. Então, a tela de menu aparecerá. Após todas as modificações, dependendo de sua performance contra Jenova-SYNTHESIS, você terá (ou não) a oportunidade de escolher os componentes de mais um grupo, num máximo de três grupos. O único conselho é: procure balancear bem personagens fortes e fracos, logo que o último dos grupos (para o caso deste existir) possuirá somente dois combatentes. Mas vamos aos equipamentos. Tenha todos equipados com a Materia Mega-All. Um quesito trabalhoso, mas básico para desocupar os slots das Support Materias All. Além disso, elas não têm limite de uso no nível Master. Cada grupo necessita de pelo menos uma Master Materia de cada tipo (o que não significa que fiquem no mesmo personagem), o que acabaria de vez com a penalidades impostas pelas esferas. Time, Restore e Barrier





são ótimos, assim como "Double Cut (com 4xCut) + HP / MP Absorb", 8x Ultima / Comet ou "W-Summon + Knights of the Round", enquanto "Final Attack + Phoenix ou Revive" garante proteção contra morte. O grupo de Cloud deve ter uma Materia especial, uma Magic Materia Destruct, com DeBarrier. Complete os demais Slots com HP / MP Plus, várias Counter Attacks e uma "Counter Attacks + HP / MP Absorb", "Counter + Ultima" (para ataques) ou Restore (para cura instantânea). Shield é essencial, bem como Long Ranges (para aqueles que atacarem com golpes normais), ao menos para o grupo em que Cloud fizer parte. Em termos de equipamentos, prefira a Ribbon à Tetra Elemental. Esta última não terá muita eficácia. E mais um último toque: toda vez que se alternar os grupos, as Materias que possuem limite de uso (Summons, algumas Supports, como a All, etc) terão estes recuperados, como se cada alternância fosse uma nova batalha. Sabendo disso, você está preparado para enfrentar Sephiroth... Após serem atingidos duramente, os grupos se unem novamente.





"— Não apenas Aeris... — Ruge Barret.— Holy é a prece da AVALANCHE... De Marlene e Dyne... A de todos no Planeta!"

"— Estive congelado no tempo... Mas agora sinto que minha hora finalmente está prestes a começar...! Sephiroth, agora é a sua vez de dormir através das eras!! — Vincent."

"— Memórias de Aeris... Nossas memórias... Viemos... Para contar a você... Nossas memórias... Venha Planeta! Mostre-nos sua resposta! E Sephiroth!! Para o ajuste de tudo!! — grita Cloud."

O Planeta responde. Cada um deles é absorvido para dentro da última batalha...



Bizarro Sephiroth (A-Corpo)

LV 61 **290000 HP** **400 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Fallen Angel, Explosion
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Head (B-Cabeça)

LV 61 **8000 HP** **400 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Nenhum
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Core (C-Núcleo)

LV 61 **80000 HP** **400 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Bizarro Energy, Red Ray, Demi3
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Left Magic (D-"Asa" Esquerda)

LV 61 **cerca de 80000 HP** **400 MP**
0 EXP **0 AP** **0 GIL**
Ataques: Bolt3, Slow
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Right Magic (E-"Asa" Direita)

LV 61 **cerca de 35000 HP** **400 MP**
0 EXP **0 AP** **0 Gil**
Ataques: Bolt3, Slow
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula





Ok, chegou a hora de enfrentar Seph. Bem, estes são seus Status, caso a média de nível do grupo seja um nível acima de 90, o que é bem provável (grande sacada da Square of America). Do contrário, divida os valores listados por 7 e os danos por 2. Assim você terá os Status do Bizarro original. Ele está reparticionado em cinco partes, que dividirão o dano recebido pelos até três grupos. De qualquer forma, aqui vão seus ataques. A parte com os os ataques mais poderosos é a A, com Fallen Angel (ataque que pertencera a Kefka de FFVI), que deixa um personagem com 1 de HP, Demi3 (remove 75% de seu HP) ou o Explosion, que, apesar de não retirar tanta energia assim (algo entre 2000 a 3000), é bastante constante e sem uma seqüência correta (em outras palavras, espere-o a qualquer momento). A parte mais fraca é a cabeça, com 8000 de HP. Sem ataques, sem dúvida esta será a primeira parte a ser destruida. A terceira parte é a mais resistente. O núcleo (C) não pode receber dano até que os dois Magics (D e E) sejam destruidos. Mesmo assim, esta é a fonte de poder de Bizarro. É nela que está armazenada a energia extra para o uso da Bizarro Energy (uma espécie de "Restore+Revive+Mega All") e do Red Ray (que causa apenas dano de 3000 ou mais, mas todos os Status negativos afetam o atingido; um Esuna, ou mesmo o uso de um Ribbon, resolve o problema). Right e Left Magics são os braços do oponente. Com Bolt3 (4000 para mais de dano) e Slow (removido com Heal ou mesmo com o uso de Ribbon), eles serão um problema grande, logo que, depois da cabeça (B), estas são as



partes mais revividas pelo Núcleo (C). Além disso, a cada parte morta, lhe será dada a opção para se alternar entre os grupos (caso seu desempenho contra Jenova tenha sido bom, como explicado anteriormente). Modus Operandi: com três grupos, a tarefa ficará um pouco mais difícil. Sua melhor opção é utilizar-se de Knights of the Round duplos, Ultimas / Comets quádruplos ou octuplos, Counter Attacks que roubam HP, etc e etc, com os grupos laterais (visando a destruição completa do Right e Left Magics), sem alternar os grupos enquanto não atingir seus objetivos. Somente quando as partes D / E estiverem destruidas, utilize o outro grupo lateral e repita. Com o Core (C) sem proteção, o grupo central (de Cloud) poderá atacar sem parar com as magias e ataques mais fortes. LIMIT Breaks também são muito bem-vindos, principalmente caso alguma parte seja ressuscitada. Continue assim até que todo o ser seja destruido.



A cena se escurece após a queda de Bizarro. Mas uma canção assustadora se inicia. É então que finalmente a imagem se revela um céu purpúreo e azulado... E dele, surge uma criatura angelical, que ao mesmo tempo mostra uma frieza absoluta. Apesar das seis asas de penas brancas e pontas azuis, o olhos verdes de pupilas verticais e cabelos prateados não deixam enganar sua identidade. Sephiroth...

Savior Sephiroth

LV ?? Mais de 480000 **HP** ?? **MP**
0 **EXP** 0 **AP** 0 **GIL**
Ataques: Slow, Flare, Wall, Break, Doom, Dispel, Super Nova, Pale Horse, Shadow Flare, Dein
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Gravity



Sephiroth agora mostra sua verdadeira forma. Você pode até dizer "É, ele tem menos HP que o anterior. Deve ser tão fácil que nem vai ter graça...". É aí que você se engana. Todas as suas magias causam um dano astronômico e seu poder defensivo é altíssimo, tornando-o um adversário à altura dos Weapons. Mas deixemos estes detalhes de lado e vamos ao que interessa: os danos de seus ataques. Vale lembrar que o mesmo dito sobre Bizarro vale para Savior, ou seja, personagens com nível abaixo de 90, valores divididos por 7 e dano por 4 (sim, quatro e não dois). Slow é a boa e velha, que deixa seus personagens mais leeentos. Não o afeta caso esteja usando Ribbon e pode ser removido por DeSpell da Magic Materia Destruct. Flare é quase Shadow Flare, mas remove cerca de 4500 de dano por Fire de um único personagem. Wall normalmente é sua primeira ação. Dependendo de seu (do grupo) poder de ataque normal e mágico, pode barrar até 50% do dano. Neutralize-a com DeBarrier da Destruct.



Break, ataque de 3000 a 4500 de dano por Earth e causa o Status Petrify. Nada muito poderoso, mas recupere sua energia com Cure (1, 2 ou 3, dependendo de seu nível). Doom causa morte instantânea, mas são raras as vezes que ele se utiliza deste recurso. Para o caso de ser morto, use um Life2 ou Phoenix. Dispel continua a remover qualquer Status positivo que você possua. Por outro lado, também remove os Status negativos, o que pode ser uma boa coisa. De qualquer forma, tome muito cuidado com esta quando usar Shield, Wall ou qualquer outro efeito. Pale Horse, um raio laser que remove somente 2500 de apenas um personagem, causa todos os Status negativos. Ribbon ou Esuna para resolver. Shadow Flare é duas vezes mais forte que Flare, causando entre 8000 a 8500. A melhor saída é o uso de Cure 1, 2 ou 3. Dein é um corte com sua sétima asa, com dano de 1000 a 1500. Baixo? Sim, mas numa batalha como essa... Savior ainda pode voar mais alto, impedindo que ataques de curto alcance o atinjam, exceto, claro, caso haja alguma Long Range equipada. Por fim, sua Summon Magic Super Nova. Uma da mais belas Summon Magics do game. Seph invoca um meteoro que atravessa a galáxia, chegando até o Sol. Lá, com a violência do impacto, todo o suprimento nuclear da estrela é consumido. Sem ele para manter a força gravitacional, o Sol começa a se comprimir descontroladamente. Mesmo quando os átomos chegam ao limite de sua compressão, a gravidade continua a comprimi-la. Ela então entra em colapso, "explodindo" em uma Nova. O astro começa a se expandir da mesma forma que se comprimiu, engolindo, literalmente, tudo que estiver à sua volta. Apenas para mostrar seu poderio, Savior chega a ser engolido pela Super Nova, mas nada a ele acontece. Apenas aos personagens que, após o show, recebem 9500 de dano, se não mais, além dos Status Confuse e Silence! Recupere esta energia o mais rápido possível antes que qualquer outro ataque trucide seu grupo. Mas vamos ao Modus Operandi. Primeiro, o de sempre. Regen para curar (se bem que de pouco ou nada isso adiantará...), Haste para acelerá-lo e Wall para minimizar os efeitos dos ataques. Não se esqueça de tomar cuidado com Dispel, repondo as proteções assim que elas forem desfeitas ou mesmo acabarem por si só. Como é muito provável que ele use Wall, então é sua vez de acabar com ele, como anteriormente citado. Prefere ficar esperando que ela acabe por si mesma? Então seja MUITO paciente... Caso ele solte novamente, destrua-a mais uma vez. Só então comece com seus melhores ataques, como Knights of the Round duplo (ele pode contra-atacar com algum de seus ataques entre uma e outra), 8x Ultima ou Comet, 4xCut que absorva HP ou MP, ou qualquer outra coisa que cause dano excessivo. Quando cerca de 75% de seu HP for removido, então Super Nova será solto. Preveja isso e use Shield nos três guerreiros, recebendo assim dano zero. Caso morra (talvez por não ter dado tempo de soltar Shield), a Phoenix da Final Attack pode ajudar, contanto que haja MP o suficiente para isso. Em casos de extrema necessidade, use Megalixir, que não é penalizado como a Cure (por causa da MBarrier). Ataque até Savior Sephiroth estar acabado. Seph começará a se desfazer, transformando-se em poeira... Assim como Kefka de FFVI, Neo-Exdeath de FFV, ou Zeromus de FFIV...





"— Isso é tudo que podemos fazer — Cloud."
"— Espere! E quanto à Holy? — Barret. — O que vai acontecer ao Planeta?"
"— Isso... Eu não sei. O resto (do trabalho) não é com o Planeta? (...) Tudo bem, todos. É inútil pensarmos sobre isso. Nós deixaremos todas as nossas preocupações aqui. Vamos para casa orgulhosos do que fizemos."
E então todos, excetuando Tifa e Cloud, começam a partir. Mas o líder do grupo sente algo... Algo que continua ali... Gargalhando... E o espírito de Cloud é sugado para dentro do Lifestream. Tudo para enfrentar Sephiroth.

Sephiroth

LV 50 3264 **HP** 529 **MP**
0 **EXP** 0 **AP** 0 **GIL**
Ataques: Massamune Slash
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Finalmente o verdadeiro Sephiroth. Mas agora Cloud está no mesmo patamar do SOLDIER que admirara um dia. Cloud conseguira se tornar tão forte quanto Seph. E a batalha entre os dois está prestes a começar... Você notará a barra de Limit de Cloud se enchendo, e não a de Time. Quando isso acontecer, você poderá usar o LIMIT 4-1, mesmo que não tenha conseguido-o antes. Caso prefira esperar pela investida do SOLDIER (lembre-se que você não está equipado com NENHUMA Materia e, por isso, nada de Counter Attacks), o dano será alto o bastante para deixar o guerreiro de Nibel no Status Near Death. Isso fará com que o LIMIT 4-1 seja acionado automaticamente. Os mais de 70000 de dano serão o bastante para apagá-lo definitivamente da energia espiritual...





Com o fim de Sephiroth, o Planeta finalmente está livre de um dos maiores vilões que a Square já criara. E Holy novamente começa a se mover. Mas... Será que conseguiram isso a tempo? Será que Meteor pode ser detida apenas com a força de Holy? Bem, não vamos estragar a surpresa...

Fim...

A arte de se criar Chocobos

O que diabos são Chocobos?

Do aspecto biológico, chocobos são aves de grande porte, encontradas originalmente em praticamente qualquer tipo de relevo e vegetação, graças à sua grande capacidade de adaptação e mutação, garantindo a sobrevivência e variedade da espécie. Em sua maioria, possue plumagem amarelada, mas, como já dito, estas aves são muito variadas. Existiram, inclusive, espécies coloridas de chocobos, como azuis, brancos, pretos, vermelhos ou verdes, tendo cada um sua habilidade peculiar, como propriedades curativas, capacidade de atravessar montanhas ou rios, etc. Mas hoje, estas estão extintas. Dizem as lendas que existiram chocobos de penas e garras douradas, capazes de cruzar o Planeta com pouco esforço. Se ainda existem? Talvez...

Como a humanidade aprendera a muito tempo, chocobos podem ser domesticados e treinados. Quando isso é conseguido, tais aves tornam-se dóceis e amáveis, podendo ser utilizadas como animais de estimação ou para vários outros fins. Contudo, a utilidade mais explorada é a capacidade dos chocobos servirem de montaria (assim como avestruzes em algumas partes do mundo real).

Tecnicamente falando, os chocobos são uma das marcas registradas de Final Fantasy, assim como as "caravelas voadoras", existindo desde sua primeira versão. Com sua crescente importância, as aves tornaram-se uma espécie de símbolo da Square, fazendo aparições em vários outros títulos (que não da saga Final Fantasy) da empresa, como **Front Mission Alternative** e **Parasite Eve**, chegando até a estrelar um game próprio, **Chocobo Mysterious Dungeon**.

Posso montar num chocobo?

A resposta é sim. Para conseguir capturar um chocobo e montá-lo (de "cavalgar", e não pegar suas pecinhas e ligá-las umas às outras...), são necessárias duas coisas: **Nuts** e uma **Independent Materia Chocobo Lure** equipada. Para conseguir a primeira, basta comprar algumas (existem vários tipos, como Lasan, Luchile, Pram...) no Chocobo Ranch ou com Chocobo Sage. Quanto mais caro, mais tempo ela dura. A segunda, você consegue pela primeira vez comprando de Choco Billy, na Chocobo Ranch, pouco antes de enfrentar a Midgar Zolom e entrar na Mythril Cave, e uma outra após a conquista da Highwind.

Tendo ambas em mãos, vá à caça. Procure no mapa por sinais que indiquem a existência das aves (em outras palavras, pegadas). Encontradas, equipe-se com a Chocobo Lure ("Isca de Chocobo") e fique zanzando de um lado para o outro, à procura de batalhas aleatórias. Você saberá quando deu certo se a música da batalha for diferente e um chocobo esteja acompanhando o grupo de inimigos. Agora entra um terceiro elemento necessário: a velocidade. Use um Nut (com o comando ITEM) na ave, mantendo-a entretida com as nozes até que estas acabem, impedindo-a de fugir normalmente. Agora, acabe com todos os outros inimigos sem encostar um dedo (onde incluem-se mágicas e quaisquer outros comandos, mesmo Sense) no chocobo. Se não fizer tudo isso em cerca de três turnos (do chocobo), ele fugirá. Se atingi-lo, ele fugirá também, mas não sem antes atacar a todos no campo de batalha (aliados e oponentes). Caso tenha feito tudo corretamente, a mensagem "You got a Chocobo" aparecerá ao fim da luta. Ao retornar ao mapa, Cloud estará montado em uma destas aves. Agora divirta-se, lembrando que o chocobo capturado nos mapas pode mover-se pelos mesmos locais que o buggy, além de evitarem batalhas aleatórias e serem mais rápidos que uma Midgar Zolom! Cuidado: pressionando-se o botão **X**, o chocobo fugirá para nunca mais voltar...



E ter um? Eu posso?

É, pode... Mas você terá de ter locais onde eles possam ficar (afinal, você não vai carregá-los para lá e para cá na Highwind!). E como é necessário todo um know-how para se cuidar deles, o melhor local para mantê-los é o Chocobo Ranch. Só existem dois problemas. O primeiro é que esta opção só estará disponível após a conquista da aeronave, no segundo CD... O segundo, você deverá desembolsar **dez mil gil** para alugar UM estábulo, falando com Choco Bill na casa principal (onde ele alugava as camas por uma noite). Bem, UM estábulo basta para se manter UM chocobo. No máximo você não perderá seu chocobo recém-capturado. Três estábulos (por 30000 gil) é um número razoável, enquanto seis (o número limite) gastando-se 60000 gil seria o essencial.

Ok, tratadas as estalagens, procuremos os chocobos. Repita exatamente o procedimento listado no tópico anterior, até estar montado sobre um deles. Quando se cansar de brincar, pressione **X**. Cloud descerá do chocobo e uma janela contendo duas opções aparecerá. A primeira permite que você mande seu chocobo para o estábulo da Chocobo Ranch enquanto a segunda dispensa-o. Você pode até mesmo entrar na Highwind com o chocobo, levando-o pessoalmente para o Rancho. De qualquer forma, a nova ave ficará no cercado até que você volte e cheque o que fará com eles. Todavia, somente quatro chocobos podem ficar ao mesmo tempo no cercado. Caso você capture mais que isso, o primeiro chocobo mandado para lá será solto, não importando sua classe ou tipo.

Legal, eu tenho um chocobo... Mas o que eu faço com ele?

Bem, você pode fazer várias coisas com um chocobo. Falando com Choco Billy, ele lhe dará oito opções. A **1ª** delas permite a você comprar Greens e Nuts: É sempre bom manter os estoques de ração para seus bichinhos cheios. A **2ª** dá acesso a uma espécie de guia sobre chocobos. Isso não ajudará muito, logo que as respostas dadas serão as mesmas usadas no primeiro CD. A **3ª** serve para colocar seus chocobos do cercado para o estábulo, permitindo a você saber o tipo do chocobo, seu sexo e também dar um nome a ele. A **4ª** faz com que os chocobos sejam alimentados. Ao optar por esta, Billy perguntará qual dos chocobos você deseja alimentar, que Greens dar de alimento (listando a quantidade de cada um que possuir no inventário) e, em seguida, a quantidade de ração que será dada. Por fim, caso algum Status do chocobo tenha se elevado, ele será mostrado no canto inferior da tela. Mas voltemos às opções. A **5ª** permite se cruzar chocobos, podendo gerar as famosas espécies multicoloridas; a **6ª** liberta a ave, deixando-a fugir (para sempre); a **7ª** para andar em um de seus chocobos e a última para sair dessas opções.

Os comandos do Chocobo

Select	Muda de Manual para Automatic, ou vice-versa
○	Se pressionado, aumenta velocidade
□	Se pressionado, diminue a velocidade
▲	Turbo
L1+R1	Recarregar a barra
Start	Desistir da corrida

Sabe a corrida de Chocobos?

Foi bom você ter lembrado. Outra coisa divertida para se fazer com seu chocobo é participar de corridas da Chocobo Square, na Gold Saucer. Além de poder conseguir bons itens (e até algumas Materias), é aqui que você pode elevar a **classe** de seu chocobo.

Para inscrever seu chocobo, vá para a Speed Square e Ester (sua "empresária" quando fugiram de Corel Prison) estará lá. Ela lhe dará a oportunidade de testar seus (do grupo) chocobos em corridas. Em seguida, ela lhe dirá a Classe a qual a ave pertence. Todos os chocobos começam em classe **C**. Quanto mais correm e vencem, melhores vão se tornando, subindo assim para as classes **B**, **A** e, posteriormente, **S**. Quando este último estágio é atingido, o chocobo pode ser considerado um "puro sangue", de fama mundial. Você vai obter resultados várias vezes melhores ao cruzar dois em classe S que cruzando dois em classe C, por exemplo. Desnecessário dizer que as corridas vão se tornando mais e mais difíceis a cada classe elevada. Inclusive existe aqui um chocobo preto (de Stamina 999), montado por Teioh, o melhor corredor da Chocobo Square. Você seria capaz de vencê-lo? De qualquer forma, a opção seguinte determina o quão longo é o percurso, podendo ser extenso (primeira opção) ou mais curto (segunda opção).

Verifique os prêmios que estão valendo para esta corrida, bem como o ticket correspondente, na parte inferior da nova tela que surgirá. Não é má idéia também conferir os Status dos oponentes, só para se ter uma idéia do que você terá de enfrentar.

É chegada a hora. Durante a corrida, use os mesmos procedimentos usados durante a primeira vez na Chocobo Square. Apenas tenha em mente que as habilidades especiais de cada tipo de chocobo são levadas em conta no percurso (um chocobo verde, por exemplo, não perde velocidade ao subir a parte rochosa, enquanto um azul pode atravessar a parte submersa tão facilmente quanto faria em terra). O objetivo, como era de se esperar, é chegar em primeiro para ter direito aos prêmios. O problema é que você não escolhe o prêmio. Ele vem aleatoriamente, dependendo também do número do segundo colocado. Ou seja, não importa que você chegue em primeiro, mas o segundo colocado também influi em seu prêmio! Entretanto esse detalhe não merece muita atenção. De qualquer forma, o ticket que aparece sob a combinação correta (1-5 seria nº1 em primeiro e nº5 em segundo, por exemplo) é aleatório mesmo... E como Cloud receberá o prêmio correspondente a este... O máximo que pode ser feito é chegar em primeiro e torcer.

Existem bons prêmios a serem conquistados, como a **Independent Materia Enemy Lure**, **Support Materia Magic Counter**, **Support Materia Sneak Attack**, **Independent Materia Counter Attack**, **Sneak Shoes**, etc. Mas não se preocupe caso seu ticket não seja o esperado. Passada a tela de prêmios, Ester lhe dará a oportunidade de pegar o item que por direito você recebera (segunda opção) ou então trocá-lo por uma certa quantidade (que é maior a cada classe superior) de GPs, a moeda da Gold Saucer.



Há uma outra surpresa. Vez ou outra, o personagem que ocupa a segunda posição em seu grupo pedirá para montar o chocobo nesta corrida. Você pode tanto negar quanto aceitar. A escolha é sua.

E eu posso... Alimentá-los?

Hey, foi bom você ter perguntado isso! Choco Billy oferece a você a oportunidade de alimentar seus bichinhos (quarta opção). Mas, para isso, é necessários que se compre Greens. Tanto o próprio Choco Billy quanto o velho Chocobo Sage possuem tais itens, tendo cada um sua propriedade especial.

"Mas para que eu precisaria alimentar meus chocobos, já que Choco Bill garantiu que seu filho faria isso por mim?" Simples: você está alimentando-o com uma ração especial, uma espécie de complemento alimentar que altera os Status da ave. Aliás, são três (os Status):

- **Stamina:** É a resistência da ave a esforços físicos excessivos. Na Gold Saucer, a Stamina é mostrada, indicando exatamente o quanto ele pode correr (ou forçar além da conta, com um "Turbo") antes de ficar exausto;
- **Speed:** A velocidade máxima que um chocobo pode alcançar. Ainda na Gold Saucer, este valor é representando pelo Top Speed, que aponta o quanto ele correrá caso seja acelerado ao máximo;
- **Intelligence:** Reparou como os chocobos parecem rebeldes quando controlados manualmente na Chocobo Square? Você mal é capaz de controlá-los, logo que eles não obedecem a seus comandos ("Não! Não vai pra direita! Não vai! Nãããoooo..."). Bem, isso é determinado

Green	Velocidade	Inteligência	Resistência
Curiel	√	×	√
Krakka	×	√	×
Gysahl	×	×	√
Mimett	√	×	√
Pahsana	×	√	×
Reagan	√	×	√
Sylkis	√	√	√
Tantal	√	√	√

pela inteligência. Sua capacidade de controlar o chocobo, o domínio que tem sobre a ave.

Cada alimento aumenta, quando dada em quantidade certa, um desses três Status "chocôbicos". Cada vez torna-se maior a quantidade de alimento para se elevar uma característica, até que o chocobo chega a seu limite e não aumenta mais...

Mas então nem todos são iguais?

Nós nunca dissemos que eles eram iguais. Para se ter uma idéia, existem até cinco tipos de chocobos amarelos, daqueles conseguidos no mapa. Eles variam em velocidade, inteligência e resistência. *A priori*, é o habitat que influi em tais características (afinal, segundo o determinismo, o ambiente determina o ser). Chocobos que vivem próximos a locais de alimentação abundante, com poucos predadores (a exemplo da área ao redor da **Chocobo Ranch**), tornam-se preguiçosos e fracos. Quando capturados, Choco Billy diz que não recomenda tal tipo de ave. A imagem que a representa é um chocobo cabisbaixo e andando leentamente. Chamemos este de **Tipo E**, os piorzinhos. Se quiser, nomeie-os com nomes tolos (Marilú, Cocó, Lulu, ou o que mais sua mente perversa puder formar com até seis letras) ou simplesmente dispense-os, logo que podem estar ocupando espaço precioso nos estábulos. O mesmo vale para chocobos próximos à área de **Wutai**, que fica parado, em uma pose imponente (só a pose mesmo...). Chamemos este de **Tipo D**. Desses dois nem com reza brava você vai conseguir algo decente... Aqueles que estão de cabeça alta, caminhando, são os chamados **Tipo C**. São o "modelo básico e econômico" de chocobos. Como já dito, qualquer coisa abaixo disso é dispensável. É aconselhável que você nomeie-os de forma que você saiba que a ave é um macho / fêmea do tipo C (MACHOC, FEMEAC, CIC, etc). Capture um destes, de qualquer sexo, e deixe-o no estábulo da Chocobo Ranch. Eles são encontrados próximos à Gold Saucer. Os do **Tipo B** são bem melhores que os supracitados, estando de cabeça alta e correndo. Como vivem nas perigosas florestas ao redor de Mideel, onde os predadores espreitam a cada árvore, os chocobos deste tipo tornaram-se ótimos corredores, além de bastante inteligentes (para os padrões "chocobianos", bem dito). Um destes, de sexo diferente do de tipo C, também é uma ótima opção. Por fim, os chocobos de **Tipo A**. Vivendo nos gélidos territórios de Icicle Inn (a "Knowlespole" dos Cetra), sua resistência e inteligência superam a quaisquer outros chocobos. Ainda não tenha um desses, pois um outro elemento vai influenciar nisso.



Mas vocês citaram chocobos verdes, azuis, pretos...

Calma, tudo a seu tempo. Além dos cinco tipos existentes de chocobos amarelos, há as **espécies perdidas**. Hoje extintas, apenas sábios e estudiosos mantém o conhecimento para se obter tais criaturas. Muito provável que tenha sido dessa forma que Teioh conseguiu seu chocobo preto. E parece que a sorte está a seu lado. Existe um sábio próximo à Icicle Inn, chamado Chocobo Sage. Ele lhe dará alguns toques sobre isso. Mas há um problema: CS está muuuito velho, com a memória um tanto falha. Isso fará com que ele se esqueça do que está falando... Ou coisa pior. E como seu ensinamento não muda enquanto não sair e entrar novamente na casinha, então você será obrigado a fazer isso várias vezes...

Uma vez tendo falado com CS, Chole, a filha de Choco Bill, encontrada nos estábulos da Chocobo Ranch, pode ajudar-lhe a decifrar suas "receitas" desconexas.

Tá, mas como fazer isso?

Alimentando os chocobos com o Nut específico e cruzando-os em seguida...

Cruzando? He He, gostei disso...

Humm... Então né... Vamos às receitas. O primeiro passo é seguir até a região da Bone Village. Para quê? Bem, existem uma espécie de répteis bípedes, vermelhos, com chifres, duros de matar e que não permitem que se use Sense neles. Seu objetivo não é matá-los, mas sim roubar deles (com uma Command Materia Steal, de preferência com o acessório Sneak Ring) um **Carob Nut**. Conseguido, faça o que preferir (mate-o, fuja...), contanto que saia da batalha. Entre em mais uma e repita até conseguir um total de três Carob Nuts (se preferir, pegue os outros dois Carobs depois).



Volte para o rancho de chocobos. É aconselhável que se salve antes de entrar ali, logo que as coisas podem correr de forma inesperada. O próximo passo a ser dado é verificar se você tem pelo menos um estábulo vazio. Do contrário, livre-se de algum chocobo (que não seja nenhum do Tipo C ou Tipo B, de sexos opostos). Agora fale com Choco Billy e escolha a opção de cruzar chocobos (a quinta delas). Ele perguntará quais chocobos deverão cruzar. Escolha um **macho** ou uma **fêmea** do **tipo C** e um de **sexo oposto do tipo B**. Em seguida, escolha qual Nut será dada à "chocoba". Você pode até estranhar, mas a Nut influencia no organismo da fêmea de tal forma a alterar a cadeia genética do filhote. Assim sendo, opte pela Carob Nut (a que você acabara de roubar). Com um pouquinho de sorte, você conseguirá o **Chocobo Verde**, com travessia de montanhas. Não se esqueça de checar o sexo de seu chocobo.



Mas pode ocorrer de não surgir um chocobo verde, mas sim um amarelo de algum tipo. Caso isso aconteça, o bom e velho Reset entra em ação. Repita os procedimentos realizados no rancho e espere por um chocobo verde. Se não der certo, pode-se tentar novamente. Todavia, não seria uma má opção ir até a Gold Saucer e aumentar as classes de seus chocobos (todos os dois, de preferência). Com o cruzamento entre chocobos de Classe S, a possibilidade do resultado ser exatamente o esperado é muito mais alta (cerca de 80% de margem de erro em classe C, 60% em classe B, 40% em A e finalmente 20% em S). Caso sejam de classes diferentes, subtraia os valores (uma S com um C, por exemplo, teria 60% de chance de sucesso). Assim, você consegue o tão esperado chocobo Verde. Batize-o da forma que quiser e verifique seu sexo.



Como esta ave ainda está muito jovem para cruzar e seus pais ainda estão se recuperando da... Humm... Experiência, então façamos o seguinte: capture mais dois chocobos, sendo um tipo C e outro tipo B. Mas atenção: os dois chocobos devem ser de sexos diferentes dos pais do chocobo verde (se o tipo C é macho, agora você precisa de uma fêmea tipo C). Agora repita o mesmo processo utilizado ao se dar origem ao Verde, usando mais uma Carob Nut (caso não a tenha, ela está nos arredores da Bone Village). Assim, surgirá o **Chocobo Azul**, com travessia de rios e outras partes em azul claro do oceano. E ESTE CHOCOBO DEVE SER DO SEXO OPOSTO AO DO VERDE! Se não der certo, apele novamente para a corrida de chocobos para aumentar suas classes.

Bem, agora, com dois chocobos coloridos e de sexos diferentes, qual seria seu primeiro ato? Cruzá-los? Não! Livre-se dos chocobos tipo C e B ("talvez os papais e mamães não gostem de ver seus filhotes fazendo coisa feia..."), para liberar mais espaço nos estábulos. É chegada a hora... Mas há outro problema: eles são filhotes! Qual a solução? Correr com eles na Gold Saucer, até elevá-los à classe S. Se mesmo assim seus chocobos não estiverem prontos para o ato da procriação, então saia com eles e dê umas voltas com eles pelo mapa (aproveite para conseguir as Materia secretas, listadas ao lado). Então, cruze seus dois coloridos, usando a Carob Nut. O resultado não poderia ser melhor: um **Chocobo Preto**! Assim como Teioh, você chegou a uma das mais raras espécies de chocobo que já existiram.



"Uma das mais raras? Então existe algo além disso?", você se pergunta. Mas é claro! Dizem as lendas que a muito tempo existiram chocobos com penas e garras douradas. E você pode conseguir um desses (feito por você mesmo, e não tendo de matar um Weapon que parece o office-boy da dona morte para conseguir um chocobo que não corre em marcha lenta... E sim em marcha ré)! Para tanto, são necessários três elementos. O primeiro, um **chocobo preto em classe S**, algo até fácil de se conseguir. O segundo, um **Zeio Nut**, conseguido somente na ilha no extremo nordeste do mapa. Lá, embrenhe-se na floresta e enfrente umas criaturinhas com luvas de box, que atendem pelo nome de **Goblin**. Utilize a Command Materia Steal para roubar deles tais nozes. Uma apenas basta. Se preferir, você pode conseguir alguns BPs na Battle Square da Gold Saucer, comprando um desses na maquininha próxima à saída. Por fim, um **chocobo tipo A de sexo oposto ao do chocobo preto**, conseguido na área da Icicle Inn, também em **classe S**. Agora prepare-se. Cruze o chocobo preto com o amarelo Tipo A (não se esqueça que ambos devem estar em Classe S), usando o Zeio Nut. Pronto! Você tem o tão raro **Golden Chocobo**! Agora você está livre para andar por TODO o mapa, sem se preocupar com locais para pousar ou oceanos a se transpor!

Mas Materias Secretas...

Como você deve ter percebido, alguns locais são inacessíveis à Highwind ou qualquer outro veículo que possua. Isso por variados motivos: por presença de uma cadeia de montanhas, de florestas densas ou mesmo de solos onde os veículos se veriam incapazes de atravessar / pousar. Todavia, existem meios de se chegar a tais recantos. O chocobos. Como você já deve ter percebido ao ler sobre os chocobos, cada chocobo "mutante" possui uma habilidade especial, que pode ser travessia de montanhas (Magic: The Gathering?), de rios e partes rasas (entenda-se: claras) dos mares ou mesmo uma mixagem de ambas. Assim, é possível se conquistar as mais poderosas Materias. Mas deixemos de lado a conversa e vamos aos locais.

Caverna da área de Wutai



Esta caverna se localiza exatamente à leste da ponte de madeira entre as montanhas próximas à Wutai. Para chegar lá você precisa de um chocobo Verde, Preto ou Dourado para poder atravessar as montanhas que separam a parte inferior da ponte da caverna. Do outro lado você encontrará uma luz amarela onde, após milhares de anos de concentração natural de Lifestream, se localiza a **Command Materia Mime**, essencial para conseguir a Master Command Materia.

Caverna da área de North Corel



Lembra-se da caverna onde existe o velho dormindo, que lhe dá o item especial Mythril? Bem, logo ao lado desta caverna existe uma outra, que só pode ser atingida através da área de North Corel (na entrada de Corel Mountains) com o uso de um chocobo Preto ou Dourado. Lá, a **Independent Materia HP <--> MP**.

Caverna da área de Mideel



Para conseguir a **Support Materia Quad Magic**, você precisará de um chocobo Azul, Preto ou Dourado. Primeiramente, pouse a Highwind na área gramada da ilha próxima a Mideel. Com o Chocobo Azul, use as pequenas regiões onde o oceano é raso (um azul mais claro) até chegar à caverna da última ilha no extremo leste do arquipélago. Com os Chocobos Preto ou Dourado, apenas atravesse o que puder até chegar a seu objetivo.

A Caverna Perdida: The Round Island

Esta é uma das ilhas não mostradas no mapa. Esta ilha oval se localiza no extremo nordeste do mapa, sendo a caverna cercada pelo oceano, montanhas e uma densa floresta. Ou seja, nem mesmo o chocobo Preto pode chegar até lá. Com um Dourado, suba as montanhas e consiga alcançar a caverna. Nela, a mais poderosa das Summon Materias: **Knights of the Round**.

As Materias

Materias. Lifestream que, após muitos séculos de irradiação constante, cristalizam-se. Dentro destes, parte do conhecimento contido no Lifestream. Parte da sabedoria dos Ancients. E quem possuir uma destas, possuirá também o saber contido nela. E o poder de utilizar-se dele, concedendo a meros humanos uma minúscula fração da força dos Cetra...

Mas não mais são encontradas somente Materias em seu estado natural. Para ser mais exato, estas são extremamente raras... E poderosas. A humanidade aprendera a manipular o Lifestream e, através de complicados processos de compressão, aprenderam a criar as Materias. Mas jamais conseguiram alcançar a pureza de conhecimento contido nas Materias naturais. Agora tais cristais esféricos são comercializados normalmente. Mais um ramo para a exploração da Shinra Company e seus reatores Mako...

O AP

Em Final Fantasy sempre existiram modos alternativos de evolução de personagem. A exemplo disso, em FFVI (III nos States) existiam os Magical Points para evoluir as Magicites, ganhos ao se vencer criaturas. E a Square, como não poderia deixar ser, adicionou um segundo meio de evolução: os AP. Para aqueles que já acompanham a série, os AP tem função semelhante à dos MPoints de FFVI, ou seja, utilizados para se evoluir a mágica e as técnicas dos personagens. Complicado? Pois bem. Toda a mágica e técnicas especiais são possíveis somente através do uso de um cristal de Lifestream, a Materia. O corpo se torna o canal para que o poder se manifeste, sendo intimamente ligado ao cristal. Sendo assim, nada mais justo que a materia também adquirisse poder à medida que o personagem possuidor se torne mais e mais forte. Por isso existem os AP. Eles são ganhos, cômo a Exp, ao se vencer inimigos e, logo em seguida, são transferidos para a materia, que se eleva até atingir seu nível MASTER, onde não mais há crescimento de materia. Em outras palavras, o AP é a experiência das materias.

Com a evolução das materias, estas ganham novas mágicas ou habilidades. A intensidade com que estes poderes se manifestam (entenda-se: o dano causado ou a efetividade de certo efeito) depende do personagem que a usa. Ou seja, um personagem de alto nível pode causar mais dano com uma Fire1 que um de baixo nível portando uma Fire3, por exemplo.

Para que uma materia receba AP, é necessário que estas estejam equipadas às armas e proteções dos guerreiros. Do contrário, elas simplesmente permanecem da forma como estão. Existem também armas com um vínculo maior com as Materias, garantindo crescimento dobrado ou até triplicado delas. Isso significa que todo o AP ganho será dobrado ou triplicado e, só então, absorvido pela materia. Redundante dizer, mas isso ocasiona uma evolução mais rápida por parte do cristal. Mas atenção: para que se tenha um personagem realmente poderoso, é necessário que tanto seu nível quanto as materias usadas estejam em harmonia. Um bom exemplo é o personagem Sephiroth: nível 50, com várias materias em MASTER, o que ocasiona alta efetividade de um guerreiro destes em uma batalha.

As Marterias em si...

Dando continuidade ao assunto, algumas armas também permitem que as materias estejam ligadas entre si, permitindo que suas especialidades sejam combinadas, desencadeando um verdadeiro Combo mágico, o principal ponto estratégico de FFVII.

Mas, da mesma forma que as Materias garantem vantagens a um ser, ela também exige algo em troca. Em geral, parte da força vital (**HP**), da força (**STRENGHT**) ou defesa (**VITALITY**). Por outro lado, garantem, além da sabedoria dos Cetra, maior poder de ataque (**MAGIC**) e defesa (**MDEF**) mágicos. Por esse motivo, há um grande risco de um personagem sobrecarregado de Materias ficar incapacitado de lutar com / contra meios não-mágicos...

"As Cinco cores da mágica"

Mas nem todas as Materias tem a mesma função, ou mesmo coloração. Algumas atuam sobre as características dos personagens, outras garantem novas habilidades, outras novos poderes e outras até mesmo poder algum ao usuário em si, mas à Materia a qual ela está ligada. Há também aquelas que invocam bestas do passado, de grande poder destrutivo, que mantiveram-se selados nestes cristais (qualquer semelhança com as Magicites de FFVI NÃO é mera coincidência...).

Assim, temos as **Magic Materias**, de coloração verde, que dão ao usuário o poder da "mágica". Todas elas, com exceção da Master Magic, diminuem a STRENGHT e o HP máximo (algumas até mesmo a VITALITY), aumentando a MAGIC e o MP máximo (e a MDEF, algumas vezes). Combináveis a Materias azuis e amarelas.

As **Command Materias** são Materias que contém o conhecimento de técnicas esquecidas em um passado distante (2xCut, Mimic, Morph). Algumas vezes seus efeitos podem parecer mágicos, mas não são na verdade. Os atributos por elas alteradas são variados. Como as Magic, podem ser combinadas à outras azuis e verdes.

As **Independent Materias** são, como o próprio nome diz, cristais independentes que influenciam diretamente nas ações e características do usuário. Técnicas que antes pertenciam a Relics (FFVI), como Cover da True Knight, tornaram-se Materias.

Support Materias são Cristais de Lifestream que, sozinhos, não têm função algumas mas, combinadas a outras, geram efeitos poderosíssimos, duplicando a capacidade de certas Materias e até adicionando algumas técnicas (como Drain e Osmose, antiga magia agora possuída, respectivamente, pelas Materias HP e MP Absorb).

Por fim, as **Summon Materias**, cristais que mantém dentro de si aprisionadas criaturas de grande poder (para os conhecedores de FFVI, pode-se chamá-las de Espers, como Ramuh, Ifrit e Shiva), que liberam sua fúria contra os oponentes ou a favor dos personagens.

Os Magic Points

O último ponto a ser abordado é a energia utilizada para que as mágicas sejam realizadas. Diferente de FFIV, onde a própria energia vital era consumida, FFVII tem, como seu antecessor, um segundo valor: o MP, ou Magic Points.

Como os Hit Points, os MP são a energia das magias, indicando quanto poder o personagem tem para gastar antes de ficar incapacitado de realizar mágicas. Com a ajuda de Materias como MP Plus, pode-se chegar até o valor máximo de 999 MP. Apenas Magic Materias e Summon Materias gastam este tipo de energia.

Todas as Materias do mundo...

Aqui vai a relação de todas as Materias (excluindo a White de Aeris e a Black de Seph, claro) de Final Fantasy VII, em ordem alfabética, com seus respectivos efeitos e poderes. Mas vamos a uma breve explicação sobre os campos das tabelas. "**NÍVEL**" indica os níveis (as estrelas) que ela possui. "**MÁGICA**" indica os poderes a que a Materia dá direito, sendo diretamente ligada ao campo NÍVEL (Level 3 - Reflect, por exemplo, indica que o usuário da Materia Barrier, ao atingir três estrelas, poderá usar a mágica Reflect). "**CUSTO**" é a quantidade de MP necessário para se utilizar a mágica precedida por este valor (Reflect gasta 30 MP). "**AP NECESSÁRIO**" é a quantidade de AP necessário para se atingir certo nível (para Level 3, a Barrier precisa de 15000 AP). "**EFEITO**" é o efeito gerado pela mágica (Reflect causa o Status Reflect). "**STATUS**" indica as alterações causadas pelo uso da Materia (só por ter Barrier equipada, o personagem perderá em força, defesa e HP total, mas ganhará em mágica, defesa mágica e MP total). "**LOCALIZADO EM**" é a localização básica (algumas vezes única) da Materia. Assim sendo, vamos lá.

Magic Materias

BARRIER

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Barrier	16	0	Causa "Barrier"
Level 2	MBarrier	24	5000	Causa "MBarrier"
Level 3	Reflect	30	15000	Causa "Reflect"
Level 4	Wall	58	30000	Causa "Barrier" e "MBarrier"
Level 5	--	--	45000	--

STATUS: [STRENGTH -02] [VITALITY -01] [MAGIC +02] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAX MP +05%]

LOCALIZADO EM: Rocket Town

COMET

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Comet	70	0	Dano x4 a um alvo
Level 2	Comet 2	110	12000	Dano x1 a quatro alvos
Level 3	--	--	60000	--

STATUS: [STRENGTH -02] [VITALITY -01] [MAGIC +02] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAX MP +05%]

LOCALIZADO EM: City of the Ancients

CONTAIN

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Freeze	82	0	Dano por gelo (x4) + "Paralyze"
Level 2	Break	86	5000	Dano por terra (x4) + "Petrify"
Level 3	Tornado	90	10000	Dano por vento (x4) + "Confusion"
Level 4	Flare	100	15000	Dano por fogo (x4)
Level 5	--	--	60000	--

STATUS: [STRENGTH -04] [VITALITY -02] [MAGIC +04] [MDEF +02] [MAXHP -10%] [MAX MP +10%]

LOCALIZADO EM: Mideel, no disco 2. Alimente o Chocobo branco com Mimett Greens coce atrás de sua orelha.

NOTA: quando Freeze, Break, ou Tornado atingem o oponente, há 10% de chance de que o inimigo seja afetado pelo efeito listado.

DESTRUCT

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	DeBarrier	12	0	Remove defesas especiais
Level 2	DeSpell	20	6000	Remove feitiços e status causados
Level 3	Death	30	10000	Morte instantânea
Level 4	--	--	45000	--

STATUS: [STRENGTH -02] [VITALITY -01] [MAGIC +02] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAX MP +05%]

LOCALIZADO EM: Fort Condor, Mideel (Discos 2 e 3), Shinra Mansion (Disco 1; Sephiroth atacará uma em você)

NOTA: "DeBarrier" anula as seguintes magias: "Barrier", "MBarrier","Reflect", "Peerless" e "Wall". "DeSpell" anula os efeitos de "Regen", "Haste", "Slow", "Stop" e "Resist". Anula também o Enemy Skill "Death-Sentence".

EARTH

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Quake	6	0	Dano pelo elemento terra
Level 2	Quake 2	28	6000	Dano pelo elemento terra (x2)
Level 3	Quake 3	68	22000	Dano pelo elemento terra (x3)
Level 4	--	--	40000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Kalm Town, Costa Del Sol

EXIT

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Escape	16	0	Fugir da batalha
Level 2	Remove	99	10000	Remove os inimigos da batalha
Level 3	--	--	30000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Rocket Town (Discos 2 e 3 apenas)

FIRE

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Fire	4	0	Dano por Fogo
Level 2	Fire 2	22	2000	Dano por Fogo (x2)
Level 3	Fire 3	52	18000	Dano por Fogo (x3)
Level 4	--	--	35000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Wall Market, Costa del Sol, Fort Condor, Mideel (Red 13 vem equipado com uma)

FULL CURE

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	--	--	0	--
Level 2	FullCure	99	3000	Recupera todo o HP
Level 3	--	--	100000	--

STATUS: [STRENGTH -04] [VITALITY -02] [MAGIC +04] [MDEF +02] [MAXHP -10%] [MAX MP +10%]

LOCALIZADO EM: Cosmo Canyon (Sala de trás do Item Shop, apenas nos discos 2 e 3

GRAVITY

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Demi	14	0	Dano por Gravity
Level 2	Demi 2	33	10000	Dano por Gravity (x2)
Level 3	Demi 3	48	20000	Dano por Gravity (x2.5)
Level 4	--	--	40000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Cosmo Canyon; aparece logo após matar o Gi Nattak na GI Cave

NOTA: "Demi" drena 1/4 do HP do oponente.
"Demi 2" drena 1/2 do HP do oponente.
"Demi 3" drena 3/4 do HP do oponente.

HEAL

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Poisona	3	0	Cura o status "Poison"
Level 2	Esuna	15	12000	Cura qualquer Status ruim
Level 3	Resist	120	52000	Previne maus Status
Level 4	--	--	60000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Kalm Town, Gongaga, Alta Junon

ICE

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Ice	4	0	Dano por Gelo
Level 2	Ice 2	22	2000	Dano por Gelo (x2)
Level 3	Ice 3	52	18000	Dano por Gelo (x3)
Level 4	--	--	35000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Wall Market, Costa del Sol, Mideel, Fort Condor (Cloud vem equipado com uma)

LIGHTNING

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Bolt	4	0	Dano por Eletricidade
Level 2	Bolt 2	22	2000	Dano por Eletricidade (x2)
Level 3	Bolt 3	52	18000	Dano por Eletricidade (x3)
Level 4	--	--	35000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Wall Market, Costa del Sol, Mideel, Fort Condor (Cloud vem equipado com uma)

MYSTIFY

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Confu	18	0	Causa o Status "Confusion"
Level 2	Berserk	28	12000	Causa o Status "Berserk"
Level 3	--	--	25000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Gongaga, Cosmo Canyon

POISON

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Bio	8	0	Dano por Veneno
Level 2	Bio 2	36	5000	Dano por Veneno (x2)
Level 3	Bio 3	80	20000	Dano por Veneno (x3)
Level 4	--	--	38000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Kalm Town, Costa del Sol, Torre da Shinra - 68°

NOTA: "Bio 1, 2 ou 3" causa dano acompanhado do status Poison (90% das vezes)

RESTORE

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Cure	5	0	Recupera HP
Level 2	Cure 2	24	2500	Recupera HP (x2)
Level 3	Regen	30	17000	Causa "Regen"
Level 4	Cure 3	64	24000	Recupera HP (x3)
Level 5	--	--	40000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Midgar (Sector 5 Slums), Wall Market, Mideel, Fort Condor, Costa del Sol, Reator Mako nº 1

REVIVE

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Life	34	0	Revive com 1/4 do HP
Level 2	Life 2	100	45000	Revive com todo o HP
Level 3	--	--	55000	--

STATUS: [STRENGTH -02] [VITALITY -01] [MAGIC +02] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAX MP +05%]

LOCALIZADO EM: Alta Junon, Gongaga, Costa del Sol (Discos 2 e 3)

SEAL

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Sleep	8	0	Causa o Status "Sleep"
Level 2	Silence	24	10000	Causa o Status "Silence"
Level 3	--	--	20000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: Alta Junon, Costa del Sol (Discos 2 e 3)

SHIELD

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	--	--	0	--
Level 2	Shield	180	10000	Causa "Invincible"
Level 3	--	--	100000	--

STATUS: [STRENGTH -04] [VITALITY -02] [MAGIC +04] [MDEF +02] [MAXHP -10%] [MAXMP +10%]

LOCALIZADO EM: The Northern Crater (Disco 3)

TIME

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Haste	18	0	Causa o Status "Haste"
Level 2	Slow	20	8000	Causa o Status "Slow"
Level 3	Stop	34	20000	Causa o Status "Stop"
Level 4	--	--	42000	--

STATUS: [STRENGTH -02] [VITALITY -01] [MAGIC +02] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAX MP +05%]

LOCALIZADO EM: Gongaga, Rocket Town

TRANSFORM

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Mini	10	0	Causa o Status "Small"
Level 2	Toad	14	8000	Causa o Status "Frog"
Level 3	--	--	24000	--

STATUS: [STRENGTH -01] [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]

LOCALIZADO EM: North Corel, Cosmo Canyon, Gongaga, Mideel, Mt. Corel (Cait Sith vem equipado com uma)

ULTIMA

NÍVEL	MÁGICA	CUSTO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	--	--	0	--
Level 2	Ultima	130	5000	Máximo de dano não elemental em todos os oponentes
Level 3	--	--	100000	--

STATUS: [STRENGTH -04] [VITALITY -02] [MAGIC +04] [MDEF +02] [MAXHP -10%] [MAXMP +10%]

LOCALIZADO EM:North Corel.Você consegue esta materia de graça se conseguir salvar a cidade. Se alcançar o trem da Shinra e não conseguir pará-lo, você pode comprá-la por 50000 gil. Já se você não alcançar o trem a tempo, nunca mais você conseguirá a materia Ultima.

MASTER MAGIC MATERIA

Level 0: Pode-se usar as seguintes magias com custo normal em MP

Cure	Cure 2	Cure 3
Poisona	Esuna	Resist
Life	Life 2	Regen
Fire	Fire 2	Fire 3
Ice	Ice 2	Ice 3
Bolt	Bolt 2	Bolt 3
Quake	Quake 2	Quake 3
Bio	Bio 2	Bio 3
Demi	Demi 2	Demi 3
Sleep	Confu	Silence
Mini	Toad	Berserk
Haste	Slow	Stop
Barrier	MBarrier	Reflect
DeBarrier	DeSpell	Death
Escape	Remove	Wall
Comet	Comet 2	Freeze
Break	Tornado	Flare
FullCure	Shield	Ultima

Status: Nulo

Localizado em: Kalm town (consiga-a com o viajante em troca do Earth Harp), Cosmo Canyon (leve as 21 Magic Materia no nível MASTER até a Huge Magic Materia no observatório)

As Master Materias

Master Materias são Materias como outras quaisquer, tanto em seu formato quanto coloração, não fosse um porém: elas contêm o conhecimento de todos os outros cristais de Lifestream juntos, de um único tipo / cor (Magic / Verde, por exemplo), além de não causarem nenhuma modificação de Status. São extremamente raras, logo que não são criadas da maneira normal.

O primeiro passo para se conseguir uma Master Materia, seja ela qual for, é elevar o nível de todas as Materias de uma única cor até o MASTER. Aliás, isso fará também com que se ganhe uma nova Materia do mesmo tipo, mas em nível 1 (uma Ultima, ao atingir o nível MASTER, dá direito a uma outra Materia Ultima, mas em nível 1). Com elas em mão, depois de Cloud entregar as Huge Materias (quatro no total, conseguidas no Submarino afundado de Junon; em North Corel, durante a perseguição de trem; Fort Condor, na batalha de simulação; e Rocket Town, no Shinra 26) a Bugenhagen, deixando-as no observatório, traga estas Materias em MASTER até Cosmo Canyon e verifique a Huge da cor correspondente (existem somente Master Materias de **Magic/Verde**, **Summon/Vermelha** e **Command/Amarela**). Caso realmente todas as exigências forem cumpridas, então uma reação ocorrerá e todas estas em MASTER se fundirão em uma única Master Materia (ou seja, você as perderá, mas terá uma novíssima Master Materia).

Command Materias

DEATHBLOW

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	D.Blow	0	Ataca com dano x2 ou erra o golpe
Level 2	--	40000	--

STATUS: [LUCK +01]

LOCALIZADO EM: Fort Condor, Rocket Town, entrada de Gongaga

DOUBLE CUT

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	2xCut	0	Ataca um inimigo duas vezes
Level 2	4xCut	100000	Quatro ataques contra alvos aleatórios
Level 3	--	150000	--

STATUS: [DEXTERITY +02]

LOCALIZADO EM: Gelnika (no fundo do mar)

ENEMY SKILL

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 0	E.Skill	?	Aprender e usar técnicas de inimigos
	Frog Song	L4 Suicide	
	Magic Hammer	White Wind	
	Big Guard	Angel Whisper	
	Dragon Force	Death Force	
	Flame Thrower	Laser	
	Matra Magic	Bad Breath	
	Beta	Aqualung	
	Trine	Magic Breath	
	????	Goblin Punch	
	Chocobuckle	L5 Death	
	Death Sentence	Roulette	
	Shadow Flare	Pandora's Box	

Status: Nulo

Localizado em: Prédio da Shinra- andar 67, Upper Junon (no Inn), City of the Ancients, casa do Chocobo Sage (fale com o Chocobo Verde).

MANIPULATE

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Manip	0	Ganha controle sobre um inimigo
Level 2	--	40000	--

STATUS: Nulo

LOCALIZADO EM: Fort Condor (Discos 2 e 3), Rocket Town (Discos 2 e 3), (Cait Sith vem equipado com uma)

MIME

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Mime	0	Imita a última ação executada por aliados
Level 2	--	100000	--

STATUS: Nulo

LOCALIZADO EM: Caverna da area de Wutai (com um chocobo verde)

MORPH

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Morph	0	Transforma um inimigo em um item
Level 2	--	40000	--

STATUS: Nulo

LOCALIZADO EM: Temple of the Ancients

SENSE

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Sense	0	Permite ver as estatísticas dos inimigos
Level 2	--	40000	--

Status: Nulo

Localizado em: Kalm town, Alta Junon, Midgar (no Playground perto do Wall Market)

SLASH-ALL

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Slash-All	0	Atacar a todos inimigos ao mesmo tempo
Level 2	Flash	100000	Morte súbita para os inimigos
Level 3	--	150000	--

STATUS: Nulo

LOCALIZADO EM: Sleeping Forest

STEAL

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Steal	0	Rouba um item do oponente
Level 2	Mug	40000	Rouba e ataca ao mesmo tempo
Level 3	--	50000	--

STATUS: [DEXTERITY +02]

LOCALIZADO EM: Midgar City - Esgoto (após o primeiro encontro com Corneo), Kalm Town

THROW

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	Throw	0	Arremeçar equipamentos nos inimigos
Level 2	Coin	45000	Arremeçar Gil nos inimigos
Level 3	--	60000	--

STATUS [VITALITY +01]

LOCALIZADO EM: Fort Condor (Discos 2 e 3), Rocket Town (Discos 2 e 3), (Yuffie vem equipada com uma)

Nota: Usando o comando "Throw", você poderá arremeçar qualquer equipamento, exceto as armas de Red XIII (através do GameShark você pode até arremeçar a Masamune de Sephiroth!). Para armas, o dano provacado é cerca de 10 vezes o ataque da mesma.
Usando o comando "Coin", você escolhe quanto Gil será arremessado, sendo a marcação de 10000 em 10000. Cada 1000 Gil lançados, o inimigo receberá 100 pontos de dano, até um máximo de 9999HPs.

W-ITEM

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	W-Item	0	Usar dois itens em um mesmo turno
Level 2	--	250000	--

Status: Nulo

Localizado em: No último túnel de trem, em Midgar (durante o episódio da Sister Ray)

W-MAGIC

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	W-Magic	0	Soltar dois feitiços em um mesmo turno
Level 2	--	250000	--

STATUS: Nulo

LOCALIZADO EM: Na Northern Crater (procure na região onde há um lago de luz)

W-SUMMON

NÍVEIS	COMANDO	AP NECESSÁRIO	EFEITO
Level 1	W-Summ.	0	Evocar duas Summon Magics em um mesmo turno
Level 2	--	250000	--

STATUS: Nulo

Localizado em: Na máquina da Battle Square da Gold Saucer, por 65000 BP.

MASTER COMMAND MATERIA

Level 0: Pode usar as seguintes habilidades:

Coin/Throw	Manip	Morph
Sense	Steal	Throw
Deathblow	Mime	

Status: Nulo

Localizado em: Kalm Town (dê a Earth Harp ao viajante), Cosmo Canyon (traga as materias Deatblow, Throw, Manipulate, Morph, Mime, Sense e Steal em nível MASTER até a Huge Command Materia)

Master Command Materia

Esta é a única exceção existente nas Master Materias. A Master Command Materia não necessita de que todas as Command Materias estejam em nível MASTER, mas somente aquelas que possuam as técnicas nela contidas. Em outras palavras, você precisará somente de uma **Throw**, uma **Manip.**, uma **Morph**, uma **Sense**, uma **Steal**, uma **Deathblow** e uma **Mime** em MASTER para levar até Cosmo e uni-las com a Huge Materia Amarela.

Independent Materias

CHOCOBO LURE

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Capaz de atrair Chocobos sobre as pegadas.	0
Level 2	Índice de encontros com chocobos +1.5.	3000
Level 3	Índice de encontros com chocobos +2.0.	10000
Level 4	Índice de encontros com chocobos +3.0.	30000

Status: [LUCK +01]

Localizado em: Compre de Choco Billy na Chocobo Ranch; Encontre na cerca da Chocobo Ranch (Discos 2 e 3)

COUNTER ATTACK

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Contra-ataca ataques comuns em 20% das vezes.	0
Level 2	Contra-ataca ataques comuns em 40% das vezes.	10000
Level 3	Contra-ataca ataques comuns em 60% das vezes.	20000
Level 4	Contra-ataca ataques comuns em 80% das vezes.	50000
Level 5	Contra-ataca todos os ataques comuns.	100000

Status: Nulo

Localizado em: Mt. Nible (vença o Materia Keeper), prêmio da Chocobo Square da Gold Saucer

COVER

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Toma dano no lugar de um aliado 20% das vezes.	0
Level 2	Toma dano no lugar de um aliado 40% das vezes.	2000
Level 3	Toma dano no lugar de um aliado 60% das vezes.	10000
Level 4	Toma dano no lugar de um aliado 80% das vezes.	25000
Level 5	Toma todo dano físico no lugar de um aliado.	40000

Status: [VITALITY +01]

Localizado em: Wall Market, Sector 6 Slums (Midgar City, no jardim de Aeris)

ENEMY AWAY

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Índice de encontros com inimigos -1/2.	0
Level 2	Índice de encontros com inimigos -3/4	8000
Level 3	--	50000
Status: [LUCK +01]		
Localizado em: Prêmio de Chocobo Square da Gold Saucer.		

ENEMY LURE

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Índice de encontros com inimigos +1.5	0
Level 2	Índice de encontros com inimigos +2.0	8000
Level 3	--	50000
Status: [LUCK -01]		
Localizado em: Prêmio da Chocobo Square da Gold Saucer.		

EXP PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Ganhe x1.5 mais EXP nas batalhas.	0
Level 2	Ganhe x2.0 mais EXP nas batalhas.	50000
Level 3	--	150000
Status: [LUCK +01]		
Localizado em: Compre na Wonder Square da Gold Saucer.		

GIL PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Ganha x1.5 mais Gil nas batalhas.	0
Level 2	Ganha x2.0 mais Gil nas batalhas.	80000
Level 3	--	150000
Status: [LUCK +01]		
Localizado em: Compre na Wonder Square da Gold Saucer.		

HP <-> MP

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Troca os valores do MP pelo do HP	0
Level 2	--	80000
Status: Nulo		
Localizado em: Caverna na área de Mt. Corel (com o chocobo preto).		

HP PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Max HP aumenta 10%	0
Level 2	Max HP aumenta 20%	10000
Level 3	Max HP aumenta 30%	20000
Level 4	Max HP aumenta 40%	30000
Level 5	Max HP aumenta 50%	50000
Status: Nulo		
Localizado em: Cosmo Canyon, Mideel		

LONG RANGE

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Permite ataques à distância com o mesmo dano	0
Level 2	--	80000
Status: Nulo		
Localizado em: Mythril Mine		
Nota: Quando equipada em uma arma, você pode colocar seu personagem atrás não tendo penalidades, apenas bônus por isso (o mesmo poder de ataque, mas maior defesa). Isso permite também atacar inimigos fora do alcance (como o Bottomswell ou o Heli Gunner) com armas de curto alcance.		

LUCKY PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Aumenta Luck em 10%	0
Level 2	Aumenta Luck em 20%	15000
Level 3	Aumenta Luck em 30%	30000
Level 4	Aumenta Luck em 40%	60000
Level 5	Aumenta Luck em 50%	100000
Status Nulo		
Localizado em: Temple of the Ancients		

Combos, combinações coloridas...

Como já mencionado anteriormente, alguns armamentos permitem que os cristais de Materia sejam combinados. As combinações permitem a uma Materia utilizar-se de parte do efeito de outra ou feitos ainda mais fantásticos. Uma Materia Magic Fire, por exemplo, atingiria somente um alvo, mesmo em seu nível mais elevado. Todavia, combinada a uma Support Materia All, isso seria possível. As Support Materias são cristais de Lifestream específicos para esta finalidade (nas tabelas adiante você encontrará também o campo "COMBINÁVEL À", que indica a quem elas podem ser combinadas), mas nada impede que você tente outras ligações mais ousadas...



MAGIC PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Aumenta Magic em 10%	0
Level 2	Aumenta Magic em 20%	10000
Level 3	Aumenta Magic em 30%	20000
Level 4	Aumenta Magic em 40%	30000
Level 5	Aumenta Magic em 50%	50000
Status: Nulo		
Localizado em: Caverna da Coral Valley.		

MEGA-ALL

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Qualquer ação feita nas batalhas atinge a todos (aliados ou oponentes).	0
Level 2	--	10000
Level 3	--	50000
Level 4	--	80000
Level 5	--	150000
Status: Nulo		
Localizado em: Dentro da Northern Crater.		

MP PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Aumenta Max MP em 10%	0
Level 2	Aumenta Max MP em 20%	10000
Level 3	Aumenta Max MP em 30%	20000
Level 4	Aumenta Max MP em 40%	30000
Level 5	Aumenta Max MP em 50%	50000
Status: Nulo		
Localizado em: Cosmo Canyon, Mideel		

PRE-EMPTIVE ATTACK

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Chance de 6% de iniciativa	0
Level 2	Chance de 12% de iniciativa	8000
Level 3	Chance de 24% de iniciativa	20000
Level 4	Chance de 36% de iniciativa	40000
Level 5	Chance de 48% de iniciativa	80000
Status: [SPEED +2]		
Localizado em: Compre na Battle Square da Gold Saucer (1000 BP).		

SPEED PLUS

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Aumenta Speed em 10%	0
Level 2	Aumenta Speed em 20%	15000
Level 3	Aumenta Speed em 30%	30000
Level 4	Aumenta Speed em 40%	60000
Level 5	Aumenta Speed em 50%	100000
Status: Nulo		
Localizado em: Compre na Battle Arena da Gold Saucer.		

UNDERWATER

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Acaba com o limite de 20 minutos para vencer o Emerald Weapon.	0
Status: Nulo		
Localizado em: Kalm Town (ganhe do viajante em troca do Guide Book).		

ADDED CUT

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	(vide "Obs")	0
Level 2	--	200000
OBS:	Depois de usar o efeito/ comando da Materia combinada, seu personagem fará um ataque comum no mesmo inimigo que que fora alvo do efeito anterior (aleatório, caso a materia acerte a todos). Mas cuidado. Caso combiná-la a uma Restore, por exemplo, e soltar o "Cure 3" em um aliado, você acertará um belo golpe nele!	
Combinável à: Qualquer Magic, Command ou Summon Materia.		
Localizado em: Great Glacier.		

ADDED EFFECT

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 2	--	100000
OBS:	Se a Materia a ela combinada estiver em sua arma, você poderá adicionar o efeito desta ao seu ataque (há uma certa margem de erro). Se o mesmo ocorrer na armadura, você estará protegido contra esses efeitos (apenas das abaixo listadas).	
Combinável à: Mystify, Poison, Seal, Time, Transform, Destruct, Contain, Choco/Mog, Hades, Odin.		
Localizado em:Cosmo Canyon (na GI Cave).		

ALL

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Muda a área de ação de uma matéria uma vez.	0
Level 2	Muda a área de ação de uma matéria duas vezes.	1500
Level 3	Muda a área de ação de uma matéria três vezes.	6000
Level 4	Muda a área de ação de uma matéria quatro vezes.	18000
Level 5	Muda a área de ação de uma matéria duas vezes.	35000
OBS:	A Materia combinada passa a atingir a todos os alvos tantas vezes quanto o identificado acima.Contudo, o poder (mesmo Cure) dela cai em 33%. Você pode economizar o seu All apertando R1 para fazer o cursor focalizar apenas um alvo.	
Combinável à: Restore, Heal (Poisona/Esuna), Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Seal, Mystify, Time, Barrier, Destruct e FullCure.		
Localizado em: Fort Condor (Discos 2 e 3), Sector 7 Slums, Shinra Tower - Andar 68, Shinra Boat (perto da Yuffie), Mt. Nibel, Great Glacier.		

COUNTER

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	O personagem tem 30% de chance de fazer um contra-ataque.	0
Level 2	O personagem tem 40% de chance de fazer um contra-ataque.	40000
Level 3	O personagem tem 60% de chance de fazer um contra-ataque.	80000
Level 4	O personagem tem 80% de chance de fazer um contra-ataque.	120000
Level 5	O personagem sempre contra-atacará quando for atingido.	200000
OBS:	Quando atacado, ele irá responder com a Command Materia combinada. Não pode ser usada sozinha, diferente da Counter Attack.	
Combinável à: Qualquer Command materia.		
Localizado em: The Northern Crater.		

ELEMENTAL

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	<Armadura> O dano causado pelo elemento da Materia a ela combinada é cortado à metade	0
Level 2	<Armadura> O dano causado pelo elemento da Materia a ela combinada é reduzido à zero	10000
Level 3	<Armadura> O dano causado pelo elemento da Materia a ela combinada é absorvido	40000
Level 4	--	80000
OBS:	Se a materia estiver ligada a outra em uma arma, você será capaz de infringir dano pelo mesmo elemento da materia. Se ambas estiverem equipadas na armadura, você estará protegido daquele elemento (informações acima).	
Combinável à: Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Choco/Mog, Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Phoenix, Alexander, Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut Zero.		
Localizado em: Shinra Building (andar 62), Mt. Corel, Nibelheim (No piano da Tifa).		

FINAL ATTACK

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	O personagem fará uma última ação antes de morrer (somente uma vez).	0
Level 2	O personagem fará uma última ação antes de morrer (até duas vezes).	20000
Level 3	O personagem fará uma última ação antes de morrer (até três vezes).	40000
Level 4	O personagem fará uma última ação antes de morrer (até quatro vezes).	80000
Level 5	O personagem fará uma última ação antes de morrer (até cinco vezes).	160000
OBS:	Quando o personagem é morto, ele vai usar a habilidade ou magia da Materia a ela conectada. Caso não haja MP, a magia não será executada. A habilidade usada sempre será a melhor da Materia.	
Combinável à: Qualquer Magic, Summon ou Command Materia.		
Localizado em: Ganhe vencendo a "Special Battle" na Battle Square da Gold Saucer.		

HP ABSORB

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	(vide "OBS")	0
Level 2	--	100000
OBS:	Se a materia à qual ela é combinada causa dano ao oponente, 1/10 desse dano é transformado em HP e absorvido pelo personagem.	
Combinável à: Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Meteorite, Contain, Ultima, Steal (Mug), Deathblow, Manipulate, Morph, Throw, Slash-All, Double Cut, Master Command, Mimic (se ela causar dano), W-Summon, W-Magic (se usada uma das magias listadas), ou qualquer Summon Materia.		
Localizado em: The Northern Crater		

MAGIC COUNTER

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	O personagem tem 30% de chance de contra-atacar uma mágica.	0
Level 2	O personagem tem 40% de chance de contra-atacar uma mágica.	40000
Level 3	O personagem tem 60% de chance de contra-atacar uma mágica.	80000
Level 4	O personagem tem 80% de chance de contra-atacar uma mágica.	160000
Level 5	O personagem contra-ataca toda magia lançada contra ele.	300000
OBS:	Quando atacado, ele vai contra-atacar com a Materia a ela combinada, sempre soltando as melhores magias dela (exceto Summons).	
Combinável à: Qualquer Magic ou Summon Materia.		
Localizado em: Ganhe na Chocobo Square da Gold Saucer.		

MP ABSORB

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	(vide "OBS")	0
Level 2	--	100000
OBS:	Se a Materia à qual ela é equipada causa dano ao oponente, 1/100 desse dano é transformado em MP e absorvido pelo personagem.	
Combinável à: Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Meteorite, Contain, Ultima, Steal (Mug), DeathBlow, Manipulate, Morph, Throw, Slash-All, Double Cut, Master Command, Mimic (se causar dano), W-Summon e W-Magic (se usada uma das magias listadas).		
Localizado em: Baú da Item Shop em Wutai.		

MP TURBO

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Efetividade e custo de ativação aumentam em 10%	0
Level 2	Efetividade e custo de ativação aumentam em 20%	10000
Level 3	Efetividade e custo de ativação aumentam em 30%	30000
Level 4	Efetividade e custo de ativação aumentam em 40%	60000
Level 5	Efetividade e custo de ativação aumentam em 50%	120000
OBS:	Quando conectada a uma das Materias abaixo listadas, o custo em MP aumenta, mas o feitiço torna-se mais forte (normalmente em termos de dano).	
Combinável à: Qualquer Magic e Summon Materia e a Command Materia Enemy Skill.		
Localizado em: Ancient Temple		

QUADRA MAGIC

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	Solta quatro Spells/Summons/Skills uma vez.	0
Level 2	Solta quatro Spells/Summons/Skills duas vezes.	40000
Level 3	Solta quatro Spells/Summons/Skills três vezes.	80000
Level 4	Solta quatro Spells/Summons/Skills quatro vezes.	120000
Level 5	Solta quatro Spells/Summons/Skills cinco vezes.	200000
OBS:	Quando uma Spell (mágica), Summon ou Enemy Skill é usado, ela será soltada quatro vezes, em sucessão. O custo continua o mesmo e, se seu MP acabar, o efeito cessa como se você tivesse soltado somente aquela quantidade de magias. Mas há um porém: você não escolhe o alvo; eles são escolhidos aleatóriamente. Como na Support Materia All, o poder cai para 3/5.	
Combinável à: Qualquer Magic ou Summon materia (exceto Knights of the Round).		
Localizado em: Na caverna do arquipélago de Mideel.		

SNEAK ATTACK

NIVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	O personagem tem 20% de chance de fazer um Sneak Attack.	0
Level 2	O personagem tem 35% de chance de fazer um Sneak Attack.	20000
Level 3	O personagem tem 50% de chance de fazer um Sneak Attack.	60000
Level 4	O personagem tem 65% de chance de fazer um Sneak Attack.	100000
Level 5	O personagem tem 80% de chance de fazer um Sneak Attack.	150000
OBS:	Se você tiver sucesso, o personagem usando esta Materia usará o efeito da Materia à ela conectada antes que qualquer um na batalha possa fazer qualquer coisa. Isso, não importando situações cómo Pre-Emptive ou emboscadas. Note que o alvo é aleatório, e sempre o CPU acessará a melhor habilidade da Materia (Coin em vez de Throw, Cure 3 no lugar de Cure 2, etc.)	
Combinável à: Qualquer Magic, Command ou Summon Materia.		
Localizado em: Ganhe na Chocobo Square da Gold Saucer.		

STEAL AS WELL

NÍVEL	EFEITO	AP NECESSÁRIO
Level 1	(vide "OBS")	0
Level 2	--	200000
OBS:	Depois de usar a Materia à qual ela está ligada, seu personagem fará um "Steal" como se ele tivesse a Materia homônima equipada. A habilidade será usada no mesmo alvo do efeito anterior (se atingir a todos/aleatórios alvos, atingirá aleatoriamente um inimigo).	
Combinável à: Qualquer Magic, Command, ou Summon Materia.		
Localizado em: Wutai (montanha de Da-Chao, numa das cavernas).		

Summon Materia

ALEXANDER

NÍVEL	CUSTO: 120	AP NECESSÁRIO
Level 1	Invoca Alexander uma vez por batalha.	0
Level 2	Invoca Alexander duas vezes por batalha.	25000
Level 3	Invoca Alexander três vezes por batalha.	65000
Level 4	Invoca Alexander quatro vezes por batalha.	100000
Level 5	Invoca Alexander cinco vezes por batalha.	150000
Efeito:	(Judgement) Causa dano por Holy.	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Toque o lago aquecido na Great Glacier e então enfrente a Snow.		

BAHAMUT

NÍVEL	CUSTO: 100	AP NECESSÁRIO
Level 1	Invoca Bahamut uma vez por batalha.	0
Level 2	Invoca Bahamut duas vezes por batalha.	20000
Level 3	Invoca Bahamut três vezes por batalha.	50000
Level 4	Invoca Bahamut quatro vezes por batalha.	80000
Level 5	Invoca Bahamut cinco vezes por batalha.	120000
Efeito:	(Mega Flare) Causa dano não-elemental.	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Após matar o Red Dragon no Temple of the Ancients.		

BAHAMUT ZERO

NÍVEL	CUSTO: 180	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Bahamut ZERO uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Bahamut ZERO duas vezes por batalha.	35000
Level 3:	Invoca Bahamut ZERO três vezes por batalha.	120000
Level 4:	Invoca Bahamut ZERO quatro vezes por batalha.	150000
Level 5:	Invoca Bahamut ZERO cinco vezes por batalha.	250000
Efeito:	(Terra Flare) Causa dano não-elemental (x3).	
Status: [MAGIC +04] [MDEF +04] [MAXHP -10%] [MAXMP +15%]		
Localizado em: Pegue Bahamut e Neo Bahamut, transforme-as em MASTER e leve para a Blue Huge Materia no Cosmo Canyon (se você a conseguiu, claro).		

CHOCO / MOG

NÍVEL	CUSTO: 14	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Chocobo & Mog uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Chocobo & Mog duas vezes por batalha.	2000
Level 3:	Invoca Chocobo & Mog três vezes por batalha.	14000
Level 4:	Invoca Chocobo & Mog quatro vezes por batalha.	25000
Level 5:	Invoca Chocobo & Mog cinco vezes por batalha.	35000
Efeito:	(DeathBlow!!) Causa dano por Vento. Há 10% de chance de causar o Status "Paralyze". (Fat-Chocobo) Grande dano. Ocorre uma vez a cada dezesseis que é invocada.	
Status: [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]		
Localizado em: Veja o showzinho dos chocobos na Chocobo Ranch.		

HADES

NÍVEL	CUSTO: 150	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Hades uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Hades duas vezes por batalha.	35000
Level 3:	Invoca Hades três vezes por batalha.	120000
Level 4:	Invoca Hades quatro vezes por batalha.	150000
Level 5:	Invoca Hades cinco vezes por batalha.	250000
Efeito:	(Black Cauldron) Dano não-elemental + os Status "Confuse", "Frog", "Minimum", "Paralyze", "Silence", "Sleep" e "Slow".	
Status:[MAGIC +04] [MDEF +04] [MAXHP -10%] [MAXMP +15%]		
Localizado em: Dentro da Gelnika afundada.		

IFRIT

NÍVEL	CUSTO: 34	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Ifrit uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Ifrit duas vezes por batalha.	5000
Level 3:	Invoca Ifrit três vezes por batalha.	20000
Level 4:	Invoca Ifrit quatro vezes por batalha.	35000
Level 5:	Invoca Ifrit cinco vezes por batalha.	60000
Efeito:	(Hellfire) Causa dano por Fogo.	
Status: [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]		
Localizado em: Após matar Jenova Birth no Shinra Boat.		

KJATA

NÍVEL	CUSTO: 110	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Kjata uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Kjata duas vezes por batalha.	22000
Level 3:	Invoca Kjata três vezes por batalha.	60000
Level 4:	Invoca Kjata quatro vezes por batalha.	90000
Level 5:	Invoca Kjata cinco vezes por batalha.	140000
Efeito:	(Tetra-Diáster) Causa dano por Fogo/Gelo/Trovão. Obs: Acerta apenas três vezes, e não quatro como no nome indica...	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Procure na tela onde você usa a Lunar Harp na Sleeping Forest.		

KNIGHTS OF THE ROUND

NÍVEL	CUSTO: 250	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca os 13 cavaleiros uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca os 13 cavaleiros duas vezes por batalha.	50000
Level 3:	Invoca os 13 cavaleiros três vezes por batalha.	200000
Level 4:	Invoca os 13 cavaleiros quatro vezes por batalha.	300000
Level 5:	Invoca os 13 cavaleiros cinco vezes por batalha.	500000
Efeito:	(Ultimate End) Causa 70000 (mínimo) de dano a todos os inimigos.	
Status: [MAGIC +08] [MDEF +08] [MAXHP -10%] [MAXMP +20%]		
Localizado em: Use um Gold Chocobo para ir à Round Island (não está no mapa).		

LEVIATHAN

NÍVEL	CUSTO: 78	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Leviathan uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Leviathan duas vezes por batalha.	18000
Level 3:	Invoca Leviathan três vezes por batalha.	38000
Level 4:	Invoca Leviathan quatro vezes por batalha.	70000
Level 5:	Invoca Leviathan cinco vezes por batalha.	100000
Efeito:	(Tidal Wave) Causa dano por Água.	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Vença Godo com Yuffie no Pagoda de Wutai.		

NEO BAHAMUT

NÍVEL	CUSTO: 140	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Neo Bahamut uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Neo Bahamut duas vezes por batalha.	30000
Level 3:	Invoca Neo Bahamut três vezes por batalha.	80000
Level 4:	Invoca Neo Bahamut quatro vezes por batalha.	140000
Level 5:	Invoca Neo Bahamut cinco vezes por batalha.	200000
Efeito:	(Giga Flare) Causa dano não-elemental (x2).	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Procure na área do Save Point na Crater.		

ODIN

NÍVEL	CUSTO: 80	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Odin uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Odin duas vezes por batalha.	16000
Level 3:	Invoca Odin três vezes por batalha.	32000
Level 4:	Invoca Odin quatro vezes por batalha.	65000
Level 5:	Invoca Odin cinco vezes por batalha.	80000
Efeito:	(Steel-Bladed Sword) Morte instantânea (apenas a inimigos fracos). (Grunge Lance) Ataque não elemental contra um inimigo. Usado contra oponentes imunes à morte instantânea.	
Status: [MAGIC +01] [MDEF +01] [MAXHP -05%] [MAXMP +05%]		
Localizado em: Abra o cofre na Shinra Mansion em Nibelheim.		

PHOENIX

NÍVEL	CUSTO: 180	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Phoenix uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Phoenix duas vezes por batalha.	28000
Level 3:	Invoca Phoenix três vezes por batalha.	70000
Level 4:	Invoca Phoenix quatro vezes por batalha.	120000
Level 5:	Invoca Phoenix cinco vezes por batalha.	180000
Efeito:	(Phoenix Flame) Causa dano por Fogo (x2) e solta "Life 2" nos aliados.	
Status: [MAGIC +02] [MDEF +02] [MAXHP -10%] [MAXMP +10%]		
Localizado em: Ganhe a Huge Materia no Fort Condor e receba-a (Disco 2).		

RAMUH

NÍVEL	CUSTO: 40	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Ramuh uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Ramuh duas vezes por batalha.	10000
Level 3:	Invoca Ramuh três vezes por batalha.	25000
Level 4:	Invoca Ramuh quatro vezes por batalha.	50000
Level 5:	Invoca Ramuh cinco vezes por batalha.	70000
Efeito:	(Judgement Bolt) Causa dano por Eletricidade.	
Status: [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]		
Localizado em: Sala dos Jockeys de Chocobos, logo depois da Corel Prison.		

SHIVA

NÍVEL	CUSTO: 32	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Shiva uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Shiva duas vezes por batalha.	4000
Level 3:	Invoca Shiva três vezes por batalha.	15000
Level 4:	Invoca Shiva quatro vezes por batalha.	30000
Level 5:	Invoca Shiva cinco vezes por batalha.	50000
Efeito:	(Diamond Dust) Causa dano por Gelo.	
Status: [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]		
Localizado em: Ganhe de Priscilla na área inferior de Junon.		

TITAN

NÍVEL	CUSTO: 46	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Titan uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Titan duas vezes por batalha.	15000
Level 3:	Invoca Titan três vezes por batalha.	30000
Level 4:	Invoca Titan quatro vezes por batalha.	60000
Level 5:	Invoca Titan cinco vezes por batalha.	80000
Efeito:	(Anger of the Land) Causa dano pelo elemento Terra.	
Status: [MAGIC +01] [MAXHP -02%] [MAXMP +02%]		
Localizado em: Examine o lugar onde Scarlet mexeu, no reator destruído em Gongaga Town.		

TYPOON

NÍVEL	CUSTO: 160	AP NECESSÁRIO
Level 1:	Invoca Typoon uma vez por batalha.	0
Level 2:	Invoca Typoon duas vezes por batalha.	35000
Level 3:	Invoca Typoon três vezes por batalha.	120000
Level 4:	Invoca Typoon quatro vezes por batalha.	150000
Level 5:	Invoca Typoon cinco vezes por batalha.	250000
Efeito:	(Disintergration) Morte súbita. Os sobreviventes sofrem dano não-elemental.	
Status: [MAGIC +04] [MDEF +04] [MAXHP -10%] [MAXMP +15%]		
Localizado em: Na Ancient Forest.		

MASTER SUMMON MATERIA
Level 0: Invoca qualquer Summon Magic um número ilimitado de vezes.
Status: nulo
Localizado em: Leve todas as Summon Materia em nível MASTER para a Red Huge Materia em Cosmo Canyon (se você a conseguiu).



A Command Materia Enemy Skill e suas técnicas roubadas

A Command Materia Enemy Skill tem uma peculiaridade entre as outras Command Materias. Ela contém dentro de si os conhecimentos dos Blue Mages de Final Fantasy. Para aqueles que não conhecem a saga, os Blue Mages eram magos de poder mágico duvidável, que tinham uma grande vantagem: eles podiam assimilar magias realizadas por outros magos e criaturas mágicas. Um bom exemplo era Strago Magus, o avô de Relm Arrowny, a filha de Clyde Arrowny (vulgo Shadow, o ninja), todos de Final Fantasy VI. Com seu comando Lore, ele podia aprender e usar várias mágicas que o atingiam, entre elas várias presentes nesta versão (como Aquabreath / Aqualung, Roulette, Big Guard, L5 Doom, Grand Train / Trine, etc). E é exatamente esta a função da Enemy Skill, assimilar mágicas. Por isso também que esta Materia é uma exceção na regra de uso de MP. As mágicas por ela absorvidas gastam Magic Points da mesma forma que mágicas comuns. Assim sendo, aqui vai um pequeno guia sobre tão peculiar Materia...

Como ela funciona?

Primeiramente deve-se especificar que ela não evolui normalmente com o ganho de AP. Na verdade, pode-se dizer também que é a Materia com mais níveis de FFVII, logo que existe um total de 24 estrelas a serem completadas! Mas não se preocupe tanto assim. Como já dito, ela não ganha níveis através do AP, mas sim absorvendo magias. Cada vez que uma mágica é aprendida, uma estrela se completa ou, em outras palavras, ela ganha um nível. Assim, ela chegará ao nível MASTER somente quando absorver 24 mágicas de inimigos.

Tendo uma equipada, é necessário que o personagem equipado com a Materia seja atingido pela técnica, não importando se ele sobreviva ou não ao ataque. Feito isso, vença a batalha normalmente. Pronto, a Materia ganhara mais um nível e a técnica aprendida aparecerá no painel do menu de Materias!

Vale lembrar que você não chegará ao nível MASTER com a Enemy Skill antes de não existir mais volta para o mundo lá fora e, por isso, ela não será necessária para a obtenção da Master Command Materia...



As Tabelas

Bom, abaixo vai uma lista das vinte-e-quatro Skills que podem ser absorvidas pela Enemy Skill. Elas então em ordem de nível / estrela, seguidas do nome e de seu custo em MP. No campo "**EFEITO**", tem-se o efeito da técnica (sério mesmo?), enquanto "**APRENDIZADO**" é a localização dos inimigos de quem você pode aprendê-las. "**FACILITANDO**" é uma pequena nota sobre a melhor forma de se atingir seus objetivos.

1* ☆	FROG SONG	Custo: 5 MP
Efeito:	Transforma todos os inimigos em sapos e causa o Status Sleep	
Aprendizado:	Dos sapos Touch Me das florestas próximas à Gongaga (Discos 1 ou +)	
Facilitando:	Use Manip. neles e use Frog Song em você mesmo.	

2* ☆	L4 SUICIDE	Custo: 10 MP
Efeito:	Todos os inimigos com níveis múltiplos de 4 perdem boa parte de seu HP (mas não matando-o). Há uma chance de causar o Status Minimum	
Aprendizado:	Dos Mu (parecidos com esquilos), próximos à Chocobo Farm (Discos 1 ou +). Os Trickplay (identicos ao anterior) da área de Icicle também tem essa técnica	
Facilitando:	Manip. não funciona. Portanto, sente e espere que eles usem em você...	

3* ☆	MAGIC HAMMER	Custo: 3 MP
Efeito:	Acerta o inimigo com um objeto-cadente-não-identificado e ganha até 100 MP	
Aprendizado:	Razor Weed, uma espécie de planta encontrada no continente oeste, próximo a Wutai (na grama escura)	
Facilitando:	Controle-o e use a técnica em si mesmo	

4* ☆	WHITE WIND	Custo: 34 MP
Efeito:	Cada aliado recupera certa quantidade de HP e qualquer alteração de status é removido. A quantidade de HP recuperada depende do HP atual do personamem que soltou a Skill	
Aprendizado:	Das criaturas semelhantes a morcegos-cactus brancos e verdes (os Zemzelett), na area gramada de Junon (Disco 1 ou+); ou dos Wind Wing (as serpentes voadoras) que você enfrenta ao falhar em atravessar a barreira de LifeStream na Crater, logo após a Gaea Cliff (Disco 2)	
Facilitando:	Você não poderá aprender a técnica dos Zemzelett a não ser que você os controle e faça com que use a técnica nos personagens	

5* ☆	BIG GUARD	Custo: 56 MP
Efeito:	Uma espécie de combo defensivo que deixa todos os aliados com os Status Haste, Barrier e Mbarrier	
Aprendizado:	Das criaturas com concha e tentáculos verdes (Beach Plug) que vivem no litoral de Gongaga (Discos 1 ou +), ou de Wolfmeister, durante a busca pelas Huge Materias (pouco recomendado...)	
Facilitando:	O Beach Plug não usará sua técnica a não ser que você o controle e use-a em seus personagens. Desista de Wolfmeister. Ele quase nunca usa a técnica e não pode ser manipulado...	

6* ☆	ANGEL WHISPER	Custo: 50 MP
Efeito:	Um anjo aparece e a traz de volta á vida (caso esteja morta), ou somente recarrega certa quantidade de HP, removendo qualquer alteração negativa de Status. O HP restaurado (mostrado durante a invocação) torna-se momentaneamente o HP total do personagem afetado pela técnica, o que pode prejudicar personagens com alto HP e beneficiar aqueles com pouco. Essa poderia ser uma grande forma de enfraquecer oponentes com HP acima de 9999 (usando-se a técnica neles), não fosse um porém: em inimigos ela apenas recarregará o HP e removerá todos os status negativos...	
Aprendizado:	Com a jovem de maiô amarelo, a Pollensalta, encontrada na Northern Crater se você tomar o caminho da direita (Disco 3).	
Facilitando:	O modo mais fácil de conseguir aprender a técnica é controlá-la com Manip. e usar sobre os personagens.	

7* ☆	DRAGON FORCE	Custo: 19 MP
Efeito:	Aumenta temporariamente sua DEF e sua MDEF	
Aprendizado:	Com os Blue Dragons, da Gaea's Cliff, ou com os Dark Dragon, da Northern Crater (Disco 3).	
Facilitando:	Controle Dark Dragon ou ele jamais usará tal Skill sobre seus personagens	

8* ☆	DEATH FORCE	Custo: 3 MP
Efeito:	Proteção a um personagem contra ataques que matem na hora (e não aos poucos), como L5 Death ou Ultima	
Aprendizado:	Das tartarugas Adamantaimai, nas praias próximas a Wutai (Disco 1 ou +)	
Facilitando:	Controle-o e use a técnica em si mesmo. Do contrário, nada feito...	

9* ☆	FLAME THROWER	Custo: 10 MP
Efeito:	Uma rajda de fogo causa dano por Fire em um único alvo	
Aprendizado:	Praticamente com qualquer dragão com baforadas de fogo. Um bom exemplo são os Dragons da Nibel Montain, que usam freqüentemente tal técnica. Mas, o meio mais fácil talvez seja matando os Ark Dragons da Mythril Mine (ambos nos Discos 1 ou +).	
Facilitando:	Não é realmente necessário, mas você pode controlá-lo e forçá-lo a usar a Flame Thrower em você	

10* ☆	LASER	Custo: 16 MP
Efeito:	Reduz o HP de um alvo pela metade	
Aprendizado:	Tanto o Death Claw (criaturas com patas de aranha nas costas) da GS Prison (Disco 1), quanto os Dark Dragons da Northern Crater (Disco 3) podem lhe ensinar isso	
Facilitando:	Tanto para os Death Claw quanto os Dark Dragons, talvez não seja necessário manipulá-los, bastando apenas esperar	

11* ☆	MATRA MAGIC	Custo: 8 MP
Efeito:	Atira uma saraivada de mísseis de dano mágico em vários alvos	
Aprendizado:	Algumas das máquinas da Shinra possuem essa técnica. Os Custom Sweeper (caminhões com pernas, parecidos com os extintos Magitek Armors) perto de Junon e Midgar (Discos 1 ou +) e os Death Machines na entrada do Underwater Reactor em Junon (Disco 2) são bons exemplos disso	
Facilitando:	Custom Sweeper usará a técnica quando estivera com baixo HP. Já Death Machine não exige tanto esforço assim.	

12* ☆	BAD BREATH	Custo: 58 MP
Efeito:	Causa vários status negativos, incluindo Confusion, Frog, Minimum, Mute, Poison e Sleep	
Aprendizado:	Dos Malboro (aquela planta verde e grande, com uma boca maior ainda) na Gaea's Cliff (Disco 2).	
Facilitando:	Tenha equipado alguns equipamentos de proteção de Status (Ribbon ia bem), ou então você não terá chance de sair da batalha vivo para aprender a técnica...	

13* ☆	BETA	Custo: 35 MP
Efeito:	Um portal é aberto nos céus, sugando o solo, causando dano por Fire em todos os alvos	
Aprendizado:	A grande cobra Midgar Zolom (antes da Mithril Mine) é a única que pode lhe ensinar esta aqui (Disc 1 ou +)	
Facilitando:	Ela não usará esta técnica em você enquanto seus HPs não forem por água abaixo. Então, cause muito dano e espere pela Beta...	

14* ☆	AQUALUNG	Custo: 34 MP
Efeito:	Bolhas d'áqua atingem a todos os oponentes.	
Aprendizado:	Da Jenova Life na City of The Ancients (Disco 1), das Harpy próximas à Gold Saucer (Discos 1 ou +); ou do dragão marinho Serpent da Gelnika afundada (Discos 2 e 3).	
Facilitando:	Tome uma da Jenova Life ou mesmo controle as Harpy, tendo um Water Ring ou "Elemental + Leviathan" para evitar o dano	

15ª ☆	TRINE	Custo: 20 MP
Efeito:	Semelhante ao Grand Train de FF6. Causa dano por Lightining.	
Aprendizado:	Os únicos que conhecem esta técnica são Godo (o pai da Yuffie) no topo do Pagoda of Mighty Gods, em Wutai (Discos 1 ou +); Uma aranha/caranguejo vermelha, a Stilva, da Gaea's Cliff (Disco 2); ou o Materia Keeper, chefe das Nibel Montains (Disco 1). O primeiro e o último são inimigos únicos e o segundo não mais será encontrado adiante. Portanto, é bom se preocupar em aprendê-la o mais rápido possível...	
Facilitando:	O Materia Keeper é o que mais usa esta técnica. Basta atacar até deixá-lo com pouco HP. Espere pela Trine e mate-o. Simples...	

16ª ☆	MAGIC BREATH	Custo: 75 MP
Efeito:	Esferas multi-coloridas atingem a todos os inimigos com Fire, Ice e Lightining.	
Aprendizado:	Dos Stilva, na Gaea Cliff (Disco 2) ou dos vermes azuis, os Parasites, na The Crater (Disco 3).	
Facilitando:	Stilva usa ela com freqüência. Já os Parasites não, obrigando você a usar Manip. e usar a técnica em você	

17ª ☆	????	Custo: 3 MP
Efeito:	Um peso cai sobre os inimigos causando dano mágico. O dano causado é igual à quantidade de dano que o invocador sofreu na batalha, nunca	
Aprendizado:	Das criaturas semelhantes a balanças, os Jersey, da Shinra Mansion (Discos 1 ou +). Os Behemoth, púrpuras, também dão esta técnica durante o Episódio da Sister Ray, em Midgar (Disco 2)	
Facilitando:	Os Jerseys usam isso com freqüência. Em último caso, é mais fácil fugir deles que dos Behemoths!	

18ª ☆	GOBLIN PUNCH	Custo: 0 MP
Efeito:	Um oponente recebe dano multiplicado por 2 se ele tiver o mesmo nível de experiência que você	
Aprendizado:	Com as criaturinhas feias com luvas de box, os Goblins, com quem você consegue o Zeio Nut. Encontre-os na floresta mais ao nordeste do mapa	
Facilitando:	Você pode até tentar controlá-lo, mas é mais provável que ele acerte um de seus personagens com isso antes...	

19ª ☆	CHOCOBUCKLE	Custo: 3 MP
Efeito:	Um chocobo gordo ataca os inimigos causando dano mágico. Cada vez que você fugir de uma batalha, a técnica ganhará força.	
Aprendizado:	Compre alguns Mimett Greens (três é o bastante). Agora vá para as trilhas de chocobo próximas à Mideel e equipe-se com uma Independent Materia Chocobo Lure. Quando você encontrar um chocobo, mate todos os inimigos, menos um, deixando apenas o chocobo e o inimigo. Dê agora os três itens que você comprou para o chocobo, soltando um L4 Suicide logo em seguida no Chocobo (Discos 2 e 3)	
Facilitando:	Não se esqueça que apenas os chocobos próximos à Mideel tem nível múltipo de quatro, sendo vulneráveis à L4 Suicide	

20ª ☆	L5 DEATH	Custo: 22 MP
Efeito:	Qualquer inimigo que tenha nível múltiplo de 5 é morto instantaneamente.	
Aprendizado:	Dos vermes azulados da The Crater, os Parasite (Disco 3)	
Facilitando:	Controle-o e use em um de seus personagens que tenha nível não-múltiplo de 5.	

21ª ☆	DEATH-SENTENCE	Custo: 10 MP
Efeito:	O alvo ganha o Status Condemned	
Aprendizado:	Umas bolotas com patas e espinhos, os Boundfats, que vivem na região da Bone Village, sabem esta técnica (Discos 1 ou +).	
Facilitando:	Você pode até controlar eles, mas, se matar um, ele contra-atacará com a técnica. Ou seja, basta matar um deles...	

22ª ☆	ROULETTE	Custo: 6 MP
Efeito:	Um aliado ou inimigo é aleatóriamente escolhido e morto	
Aprendizado:	Dos bobos-da-corte com cartas, os Death Dealers,na The Northern Crater, pegando o caminho da direita (Disco 3)	
Facilitando:	Controle os Death Dealers e faça-o usar a Roulette em você. Se ela matar algum inimigo, você terá de fazer de novo até que ela mate algum personagem (NÃO aquele que tiver a Enemy Skill equipada!)	

23ª ☆	SHADOW FLARE	Custo: 100 MP
Efeito:	Chamas negras atingem um inimigo, causando dano alto por Fire	
Aprendizado:	Ultimate Weapon nos Discos 2 ou 3. Ele usa isso como um contra-ataque antes de morrer. Outra forma de aprender a técnica é com os Dragon Zombies na Northern Crater (Disco 3)	
Facilitando:	Apenas mate o Ultimate Weapon e o Shadow Flare será seu. Para o Dragon Zombie, você precisará de paciência, logo que ele não pode ser manipulado	

24ª ☆	PANDORA'S BOX	Custo: 110 MP
Efeito:	Uma parte do universo e uma interrogação aparecerão, causando dano em todos os inimigos	
Aprendizado:	Dos grandes dragões de ossos, os Dragon Zombies, na Northern Crater, durante a descida para Jenova Syntesis, no Disco 3	
Facilitando:	Os Dragon Zombies não podem ser controlados. Logo, apenas lute e espere que eles usem isso em você	

Exemplos de Combos...

Com o sistema de Materias combináveis, era inevitável a presença de combos poderosos. Assim, aqui vão alguns dos combos mais básicos. Vale lembrar que os combos abaixo são exemplos. Na maioria dos casos, você pode tentar emendar outras Materias do mesmo tipo (Magic Materia Fire por Magic Materia Poison, por exemplo). Mas vamos lá:

-(Comet + HP Absorb) e (Comet + MP Absorb)
Básico. Faz com que, ao soltar a magia Comet, você absorva tanto HP quanto MP.

-(Counter + Deathblow), (Counter + Steal) e (Steal + Steal as well)
A Support Materia Counter e a Command Materia Steal estão duas vezes presentes, fazendo com que, após ser acertado, contra-ataque com um Steal, Steal novamente e terminando com um Deathblow.

-(W-Summon), (Titan + MP Turbo), (Titan + Quadra Magic) e (Titan + MP Absorb)
Simples e bastante útil. Você soltará Titan (por exemplo) oito vezes, causando bastante dano (pela Support Materia MP Turbo) e não gastando nada por isso.

-(Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva), (Shiva)
Bem bobo, mas teoricamente acaba com o limite de usos das Summon Materias, permitindo o 16 ou mais invocações por batalha. Torna-se inútil com o ganho da Master Summon.

-(Added Effect + Poison) e (Mega-All)
-(Added Effect + Contain) e (Mega-All)
-(Added Effect + Seal) e (Mega-All)
-(Added Effect + Mystify) e (Mega-All)
-(Added Effect + Time) e (Mega-All)
-(Added Effect + Destruct) e (Mega-All)
Combos básicos e eficientes. Se equipadas todas em uma mesma arma (bastando, claro, somente uma Mega-All), a Support Materia Added Effect adicionaria os Status Poison / Petrify / Confuse /Paralyze / Sleep / Berserk / Slow / Stop / Death ao ataque, atingindo a todos. Um ótimo combo de alterações de Status. Pode funcionar com a Summon Materia Hades, ou mesmo cada uma em separado (somente a, primeira combinação, por exemplo). Mega All é dispensável para ataques, mas as combinações atingirão apenas a um inimigo; e completamente inútil à defesa, logo que elas, as combinações, também podem ser equipadas na armadura, concedendo assim a proteção contra os efeitos acima listados.

-(Elemental + quaisquer Magic e Summon Materias com danos elementais)
Quase como o combo anterior. Adiciona os elementos (Fire, Ice, Lightning, Holy, etc.) a suas armas, causando maior dano a inimigos vulneráveis a certos elementos, ou mesmo o Status Poison. Equipável também em armaduras, garantindo proteção / anulação / absorção (dependendo do nível da Elemental) contra danos causados por tais elementos.

(Counter + Transform), (Transform + HP Absorb) e (Transform + MP Absorb)
Ao contra-atacar, você pode ser um pouco mais cruel e transformar seu agressor em um sapo (ou mesmo diminui-lo), recuperando o HP perdido e, de quebra, não gastando nada de MP por isso.

(Counter + Mime), (Mime + HP Absorb) e (Mime + MP Absorb)
Repete o último comando realizado por um aliado, roubando HP e MP. Tome muito cuidado quando esta última ação for uma cura, por exemplo, logo que ele roubará MP e HP do personagem curado! Fora isso, imprevisível mas poderoso.

(Final Attack + Phoenix)
Essencial para aqueles que prezam a vida. Em caso de morte, o personagem revive automaticamente, bem como a todos os aliados que morreram na batalha, causando ainda dano ao oponente por Fire. Apenas tome o cuidado de ter MP o bastante para que Phoenix seja solta. Do contrário, nada feito...

Nossos preferidos...

-(Mega All), (Deathblow + Counter), (Deathblow + Steal as well), (Deathblow + MP Absorb), (Deathblow + HP Absorb), (Deathblow + Added Cut)
Essa combinação permite a seu personagem tanto atacar quanto contra-atacar a todos os inimigos, roubando de todos eles e absorvendo HP e MP. Tudo em um único turno. E ainda não acabou. Qualquer um que tenha sobrevivido ainda toma um ataque (pelo Added Cut). Se preferir, troque Deathblow por Double Cut, de preferência já com 4xCut.

(Magic Counter + Restore), (Restore + All), (Counter + Deathblow), (Deathblow + MP Absorb), (Mega-All)
Por incrível que pareça, este combo funciona melhor que o esperado. Se atacado, o personagem soltará um Cure 3 em todos os aliados (recuperando todo o dano perdido), Deathblows em todos os inimigos (e não nos aliados) e, por fim, absorção de MP o bastante para mais um Cure 3!

(Magic Counter + Knights of the Round), (Magic Counter + Knights of Round), (Magic Counter + Knights of the Round), (Magic Counter + Knights of Round), (Knights of the Round + MP Absorb), (Knights of the Round + HP Absorb), (Knights of the Round + Added Cut) e (Knights of the Round + Steal as well)
Muito arriscado, mas também a única forma de se conseguir quatro Knights of the Round (Quadra Magic? Só em sonho...) de uma única vez. Como você ocupará todos os Slots (tendo em mente que você deve estar usando alguma Ultimate Weapon ou coisa do gênero) com Materias de grande poder e alta exigência, então seu HP provavelmente estará muito baixo, talvez nem ultrapassando a marca de 1000 de HP máximo. Assim, use-a somente para contra-atacar ataques fracos ou efeitos, sempre com o personagem na retaguarda, aumentando assim sua defesa. Barrier e MBarrier podem ajudar. De qualquer forma, você terá 130.000 pontos de dano no primeiro contra-ataque, mais os mais de 8000 de dano pelo Added Cut e recuperação de MP e HP (talvez com algum item roubado também); isso novamente na segunda, outra na terceira e mais uma na quarta... Totalizando quase 600.000 HP DE DANO! Imbatível! Sephiroth, prepare-se, pois Cloud e seus aliados estão



Os Itens...

Como em todo RPG, Final Fantasy VII possui seu panteão de itens, tendo cada um variadas funções. Alguns somente para curas, outros para recuperação de Status, alguns para ataques (substituindo, em parte, a mágica), prevenção, alimentação de Chocobos, Guias de LIMIT Breaks, etc, etc. E estes são listados nas tabelas a seguir. Mas enfoquemos os mais abundantes, os Itens propriamente ditos, utilizados única e especialmente pelos personagens através do comando ITEM.

A tabela de Itens está disposta em duas partes, cada uma contendo três campos. O primeiro deles é o "**NOME**" (de função um tanto óbvia), seguido do "**ALCANCE**". Neste segundo campo constará o "raio de ação" do item. Caso o número **1** esteja aqui, então ele afeta somente um alvo, seja ele aliado ou oponente. Uma letra **T** indica que ele afeta a todos os alvos (oponente OU inimigos). Por fim, pode-se existir um "-", representando que o item não tem alcance específico, por simplesmente não poder ser usado (como a maioria dos prêmios da Speed Square e alguns da Battle Square). O último dos campos, "**EFEITO**", descreve a utilidade do item. Bem, aqui vão elas...

ITENS COMUNS

NOME DO ITEM	ALCANCE	EFEITO
1/35 Soldier	-	Parte de uma coleção de 12.
8 Inch Cannon	1	Dano especial (pesado)
Autograph	-	Prêmio da Gold Saucer
Antarctic Wind	T	Solta "Ice 2"
Antidote	1	Cura o Status "Poison"
Bird Feather	T	Causa dano por Vento
Bolt Plume	T	Solta "Bolt 2"
Cauldron	1	Solta "Bad Breath"
Cornucopia	1	Cura o Status "Minimum"
Dazers	1	Causa "Paralysis"
Dragon Fang	T	Causa dano por Eletricidade
Dragon Scales	T	Solta "Aqua Breath"
Dream Powder	T	Solta "Sleepel"
Earth Drum	T	Solta "Quake 2"
Earth Mallet	T	Solta "Quake 3"
Echo Screen	1	Cura o Status "Sleep"
Elixir	1	Recupera todo o HP/MP
Ether	1	Recupera 100 MP
Eye drop	1	Cura o Status "Dark"
Fight Diary	-	Prêmio da Gold Saucer
Fire Fang	T	Solta "Fire 2"
Fire Veil	T	Solta "Fire 3"
Gambler	-	Prêmio da Gold Saucer
Ghost Hand	1	Absorve MP do inimigo
Graviball	1	Solta "Demi"
Grenade	1	Dano especial (baixo)
Guard Source	1	Aumenta VITALITY em um ponto
Hazardous Waste	T	Solta "Bio 2"
Hero Drink	1	Solta "Big Guard"
Hi-Potion	1	Recupera 500 HP
Holy Torch	T	Solta "Dispel"
Hourglass	T	Solta "Stop"
Hyper	1	Causa o Status "Fury" ou cura o "Sadness"
Ice Crystal	T	Solta "Ice 3"
Ink	1	Causa o Status "Dark"
Imapler	1	Solta "Toad"
Kiss of Death	T	O mesmo efeito de "Remove"
Light Curtain	T	Solta "Barrier"
Lunar Curtain	T	Solta "MBarrier"
Loco Weed	T	Solta "Confuse"
Luck Source	1	Aumenta LUCKY em um ponto
Magic Source	1	Aumenta MAGIC em um ponto
Maiden's Kiss	1	Cura o Status "Toad"
Masamune Blade	-	Prêmio da Gold Saucer
Megalixir	T	Recupera todo o HP/MP
Mind Source	1	Aumenta SPIRIT em um ponto
Mirror	T	Solta "Reflect"
Molotov	1	Causa dano por Fogo
M-Tentacles	T	Solta "Bio 3"
Mute Mask	T	Solta "Silence"
Phoenix Down	1	Revive com 1/10 do total HP
Potion	1	Recupera 100 HP
Power Source	1	Aumenta STRENGHT em um ponto
Remedy	1	Cura qualquer alteração de Status
Right arm	1	Dano especial (alto)
Save Crystal	-	Cria um Save Point em qualquer lugar
Shrapnel	1	Dano médio por Fogo
Shrivel	T	Solta "Minimum"
S-mine	1	Dano especial (médio)
Smoke Bomb	T	Foge das batalhas se usado no grupo; afugenta se usado nos inimigos, mas a margem de falha é maior
Speed Drink	1	Solta "Haste"
Speed Source	1	Aumenta DEXTERITY em um ponto
Spider Web	T	Solta "Slow"
Soft	1	Cura o Status "Petrify"
Stardust	T	Solta "Comet 2"
Super Sweeper	-	Prêmio da Gold Saucer
Swift Bolt	T	Solta "Bolt 3"
Tent	T	Recupera todo o HP/MP (apenas em Save Points e no World Map)
Tissue	-	Prêmio de paticipação
Turbo Ether	1	Recupera todo o MP
Tranquilizer	1	Causa o Status "Sadness" ou cura o "Fury"
T/S Bomb	1	Solta "Demi 2"
Vaccine	1	Previne modificação no Status
Vagyrisk Claw	1	Causa "Petrify"
Vampire Fang	1	Absorve HP do inimigo
War Gong	T	Solta "Berserk"
X-Potion	1	Recupera todo o HP

LIMIT Guides

Guia	Personagem
OmniSlash	LIMIT Break 4 de Cloud
Catastrophe	LIMIT Break 4 de Barret
Final Heaven	LIMIT Break 4 de Tifa
Great Gospel	LIMIT Break 4 de Aeris
Cosmo Memory	LIMIT Break 4 de Red XII
All Creation	LIMIT Break 4 de Yuffie
Chaos	LIMIT Break 4 de Vincent
Highwind	LIMIT Break 4 de Cid

Os LIMIT Guides

Os itens possuem também seus subtipos. Um destes são os LIMIT Guides, os guias de LIMT Breaks. Como você já deve saber, por meios normais somente pode-se atingir o nível 3-2 dos LIMTs. Para elevar-se até o nível máximo de ataques do gênero é necessário um guia que ensine a técnica. E é exatamente isso que os LIMIT Guides são: guias de instruções que ensinam o LIMIT Break definitivo aos personagens.

Acima temos uma relação destes itens, com seus nomes e respectivos donos. Para mais informações sobre onde consegui-los, consulte o capítulo "Os personagens e seus LIMIT Breaks".

Para Chocobos

Carob Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Curiel Greens	C	Aumenta Resistência
Gysahl Greens	C	Aumenta Resistência
Krakka Greens	C	Aumenta Inteligência
Lasan Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Luchile Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Mimett Greens	C	Apesar de não ter efeito sobre os status dos Chocobos, você as usa para ganhar a Materia "Contain" e a Enemy Skill "Chocobuckle".
Pahsana Greens	C	Aumenta Inteligência
Pepio Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Porov Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Pram Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Reagan Greens	C	Aumenta Resistência
Saraha Nut	-	Usado para cruzar chocobos
Sylkis Greens	C	Aumenta Resistência, Velocidade e Inteligência
Tantal Greens	C	Aumenta Resistência e Inteligência
Zeio Nut	-	Usado para cruzar chocobos

Chocobos também têm vez

Outro dos subtipos são as rações para Chocobo. Greens e Nuts compõem basicamente este subtipo.

Os Nuts servem basicamente para alterar atributos (confira no capítulo sobre chocobos uma lista completa das alterações de cada Nut) de chocobos quando já capturados, enquanto Greens são exatamente para este fim, o da captura, mantendo-os entretidos enquanto você acaba com os oponente que o cercam.

Vale lembrar que, se usados em batalha em um não-chocobo, recuperam 100 HP.

ACESSÓRIOS

NOME	EFEITO
Amulet	Luck aumenta em +10
Bolt Ring	Imunidade a danos por Eletricidade
Cat's Bell	Recupera 2 HP a cada passo
Circlet	Magic e Spirit aumentam em +30
Champion Belt	Power e Strength aumentam em +30
Choco Feather	Speed aumenta em +10
Curse Ring*	Todas as características se elevam, mas você ganha o Status "Condemned" nas batalhas
Earring	Magic aumenta em +10
Fairy Ring	Imunidade aos Status "Poison" e "Darkness"
Fire Ring	Imunidade a danos por Fogo
Fury Ring	Automaticamente o Status "Berserk" nas batalhas
Headband	Imunidade ao Status "Sleep"
HypnoCrown	Aumenta índice de sucesso ao usar o comando "Manip"
Ice Ring	Imunidade a danos por Gelo
Jem Ring	Imunidade aos Status "Petrify", "Slow Petrify" e "Paralyze"
Peace Ring	Imunidade aos Status "Sadness", "Fury", "Confusion" e "Berserk"
Poison Ring	Absorve danos por Veneno e seus ataques causam o Status Poison
Power Wrist	O Power aumenta em +10
Protect Ring	Automaticamente os Status "Barrier" e "MBarrier" nas batalhas
Protect Vest	O Strength aumenta em +10
Reflect Ring	Automaticamente o Status "Reflect" na batalha
Ribbon	Imunidade aos status "Sleep", "Poison", "Sadness", "Fury", "Confusion", "Silence", "Toad", "Minimum", "Slow Petrify", "Petrify", "Condemned", "Berserk", "Paralyze" e "Darkness"
Safety Bit	Imunidade aos Status "Death", "Slow Petrify", "Petrify" e "Condemned"
Silver Glasses	Imunidade ao Status "Dark"
Sneak Glove	Aumenta o índice de sucesso ao usar os comandos "Steal" ou "Mug"
Sprint Shoes	Automaticamente o Status "Haste" na batalha
Star Pendant	Imunidade ao Status "Poison"
Talisman	Spirit aumenta em +10
Tetra Elemental	Absorve danos por Fogo, Gelo, Eletricidade e Terra
Touph Ring	Strength e Spirit aumenta em +50
White Cape	Imunidade aos Status "Minimum" e "Toad"
Water Ring	Absorve danos por Água

Os Equipamentos...

Nenhum personagem estará realmente preparado para enfrentar perigos se não puder contar com equipamentos. "Equipamentos" seria uma forma bem genérica de se referir a todas as armas, escudos, armaduras, elmos, botas, anéis, etc. que o personagem porta.

Em Final Fantasy VII, os equipamentos foram reduzidos a três principais (contra os seis de FFVI: L-Rand, R-Rand, Head, Body e dois Relics), sendo eles **Weapon**, a arma possuída pelo personagem; **Bracelets**, o bracelete usado pelo personagem, servindo de base para a defesa; e **Accessory**, o anel ou afim usado para complementar os equipamentos.

Acessórios: o último toque dado aos personagens...

Os acessórios são parte do equipamento básico de um personagem. Apesar de não indispensáveis, eles fazem as vezes dos antigos Relics (de FFVI), garantindo algumas vantagens e, algumas vezes, até tornando desnecessário o uso de algumas Materias (Fiery Ring, que substitui o uso da combinação "Support Materia Elemental + Magic Materia Fire") ou mágicas (para citar um exemplo, o Sneak Shoes, que deixa automaticamente o personagem com o Status Haste). Por esse mesmo motivo, não comportam Materias.

Na tabela ao lado estão listados todos os acessórios de FFVII. No campo "**NOME**", você confere o nome do acessório, enquanto no "**EFEITO**", a utilidade do mesmo. Vamos lá...

BRACELETES

NOME	DEF	EVD	MDEF	MEVD	SLOTS	AP	NOTAS
Adamant Bangle	93	0	23	0	2c	1x	
Aegis Armlet	55	15	86	50	4c	1x	
Aurora Armlet	76	8	54	3	4c	1x	Absorve dano por Gelo.
Bolt Armlet	74	8	55	3	4c	1x	Absorve dano por Eletricidade.
Bronze Bangle	8	0	0	0	-	1x	
Carbon Bangle	27	3	14	0	2c/1s	1x	
Choco Bracelet	35	10	38	10	4s	1x	Speed sobe +30 pontos.
Crystal Bangle	70	8	45	1	6c	1x	
Diamond Bangle	57	6	37	0	4c/1s	1x	
Dragon Armlet	58	3	47	2	6c	1x	Corta o dano por Fogo, Gelo e Eletricidade pela metade.
Edincoat	50	0	33	0	7s	1x	
Escort Guard	62	5	55	0	6c	1x	Anula danos por Eletricidade, Terra, Água ou e Veneno. Pode ser usada apenas por homens (Cait Sith e Red 13 não são homens. ?Hmm... Digamos então que ela pode ser usada apenas por "criaturas do sexo masculino").
Fire Bracelet	72	8	52	3	4c	1x	Absorve dano por Fogo.
Four Slots	12	0	10	0	4s	1x	
Fourth Brace	74	3	100	3	4c/1s	1x	
Gigas Armlet	59	0	0	0	4c/1s	0x	
Gold Armlet	46	4	28	0	4c	1x	
Imperial Guard	82	0	74	0	6c	1x	
Iron Bangle	10	0	2	0	1s	1x	
Minerva Band	60	8	57	0	6c	1x	Usado apenas por mulheres (Aeris, Tifa ou Yuffie).
Mystile	65	50	72	60	6c	1x	
Mythril Armlet	18	3	8	0	2c	1x	
Platinum Bangle	20	0	12	0	2s	2x	
Precious Watch	0	0	0	0	8s	1x	
Rune Armlet	43	5	24	0	4s	2x	
Shinra Alpha	77	0	34	0	6c	1x	
Shinra Beta	30	0	0	0	2c/2s	1x	
Silver Armlet	34	4	22	0	2c/2s	1x	
Titan Bangle	14	2	4	0	2s	1x	
Warrior Bangle	96	0	21	0	4c	0x	
Wizard Bracelet	6	3	85	3	8c	1x	
Zeidrich	100	15	98	18	-	1x	Corta pela metade de qualquer tipo de dano.

Os Itens Especiais

Assim como em Final Fantasy VI, este capítulo da saga também possui itens especiais.

Itens especiais, ou **Key Itens**, são itens conseguidos no decorrer do jogo que não podem ser usados de forma normal (com o comando Item ou pelo menu), mas fazem parte do enredo, o que impossibilita a você, jogador, se livrar deles. Itens tais como a Black Materia, os Cupons da Torre da Shinra e tantos outros de importância menor, não-indispensáveis para o bom decorrer da trama, como o Golden Ticket e a Key to Sector 5 Slums.

Para se visualizar tais itens é necessário que se vá até o menu de itens e se acione a opção Key Itens. Uma lista mostrando seus itens especiais surgirá, mostrando também uma pequena descrição destes. Abaixo está uma listagem dos Key Itens do game. No campo "**NAME**", o nome do item, e em "**ONDE ENCONTRAR**", sua localização...

Braceletes: Armaduras dos tempos modernos?

Algo que impressionara muito em termos de equipamentos em Final Fantasy VII fora a substituição dos equipamentos Armor (armadura), Helmet (elmo) e Shield (escudo) por uma única peça de armadura: o bracelete. Pelo visto, fora mais por uma questão de estética. Afinal, no mundo real não se vê todo dia um maluco andando de armadura metálica pelas ruas! E, da mesma forma que nosso mundo, o mundo de Final Fantasy evoluíra. Os tempos mudaram, e não mais são usadas as pesadas armaduras, mas sim os simples Bracelets.

Como sempre, há aqueles que possuem certas imunidades ou resistência a alguns efeitos ou elementos, tornando desnecessário o uso de certas Materias. Tocando neste assunto, os Bracelets possuem orifícios onde é possível se equipar Materias (ou você achava que aquelas pedrinhas coloridas nos punhos de Yuffie eram jóias?), permitindo, a quem usar a proteção, ter o poder dos cristais de Lifestream. Estes são os chamados Slots, e variam em número de bracelete para bracelete. Existem também aqueles que possuem uma forte ligação com o Planeta e o Lifestream, garantindo às Materias a eles conectados uma evolução muito mais rápida. Entretanto, como era de se esperar, estes são ainda mais raros que as armas com esta característica.

Na tabela acima, temos uma listagem completa de todas as proteções. "**NOME**" é o nome da proteção; "**DEF**" é seu poder defensivo, sua efetividade contra ataques não-mágicos; "**EVD**" é o alterador de esquiva para ataques não mágicos e quanto maior, melhor; "**MDEF**" é semelhante à DEF, mas apenas para danos mágicos; o mesmo vale para "**MEVD**"; "**SLOTS**" é a quantidade de orifícios nele contido. Os números ao lado das letras representam quantos Slots combinados (**c**) ou simples (**s**) eles possuem (2c/1s indica que existem dois slots combinados e um simples); "**AP**" é o crescimento de AP neles (por quanto o AP é multiplicado antes de chegar até a Materia); e, finalmente, "**NOTAS**", as observação a respeito deles.

ITENS ESPECIAIS

NOME	Onde Encontrar
Basement Key	Shinra Mansion
Battery	Wall Market
Bikini Briefs	Wall Market
Black Materia	Temple of the Ancients
Blonde Wig	Wall Market
Cologne	Wall Market
Cotton Dress	Wall Market
Cupom A	Torre da Shinra - 66º Andar
Cupom B	Torre da Shinra - 66º Andar
Cupom C	Torre da Shinra - 66º Andar
Deodorant	Wall Market
Desert Rose	Ruby Weapon
Diamond Tiara	Wall Market
Digestive	Wall Market
Disinfectant	Wall Market
Dyed Wig	Wall Market
Earth Harp	Emerald Weapon
Flower	Aeris
Flower Cologne	Wall Market
Glacier Map	Icicle Inn
Glass Tiara	Wall Market
Golden Ticket	Gold Saucer
Guide Book	Underwater Reactor
Huge Materia	North Corel
Huge Materia	Fort Condor
Huge Materia	Rocket Town
Huge Materia	Submarino Afundado
Keycard 60	Torre da Shinra - 59º Andar
Keycard 62	Torre da Shinra - 61º Andar
Keycard 65	Torre da Shinra - 62º Andar
Keycard 66	Torre da Shinra - 66º Andar
Keycard 68	Torre da Shinra - 68º Andar
Keystone	Gold Saucer - Com Dio
Key to Ancients	Continente Norte
Key to Sector 5	Bone Village
Leonor's Pendant	Corel Prison
Leviathan Scales	Underwater Reactor
Lingiere	Wall Market
Lunar Harp	Bone Village
Member's Card	Wall Market
Midgar Parts	Torre da Shinra - 65º Andar
Mythril	Velho dorminhoco da caverna
Pharmacy Coupons	Wall Market
PHS	Kalm Town
Ruby Tiara	Wall Market
Santin Dress	Wall Market
Sexy Cologne	Wall Market
Silk Dress	Wall Market
Snowboard	Icicle Inn
Wig	Wall Market

As Armas

Em FFVII, cada personagem utiliza-se de um único tipo de arma (como em Seiken Densetsu / Secret of Mana 3). O poder das armas determinam o dano causado pelo personagem. De resto, funcionam quase como os braceletes (resguardadas as devidas proporções).

Nas tabelas, todas as armas dos personagens. Mas vamos aos campos! "**NOME**" é o nome da arma; "**ATK**" é o poder de ataque dela (dano infligido e coisas do gênero...); "**HIT**" é a precisão da arma (em outras palavras, é a capacidade da arma em acertar um oponente; quanto maior o valor, menor a possibilidade do ataque resultar em um "Miss!"); "**SLOTS**", a quantidade de slots e "**AP**" o crescimento de Materia (ambos iguais aos braceletes); e as "NOTAS", que você confere abaixo da tabela.



CLOUD STRIFE

SWORDS - ESPADAS

NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Apocalypse	88	110	3s	3x	-
Buster Sword	18	96	2c	1x	-
Butterfly Edge	39	100	4c	1x	-
Crystal Sword	76	105	6c	1x	-
Enhance Sword	43	107	8c	1x	-
Force Stealer	36	100	3s	2x	-
Hardedge	32	98	2c/2s	1x	-
Heaven's Cloud	93	100	6s	1x	-
Murasame	51	100	4c/1s	1x	-
Mythril Saber	23	98	2c/1s	1x	-
Nail Bat	70	100	-	-	-
Organics	62	103	4c/2s	1x	-
Ragnarok	97	105	6c	1x	-
Rune Blade	40	108	4s	2x	-
Ultima Weapon	100(min.)	110	8c	0x	*
Yukiyoshi	56	100	2s	1x	**

* O verdadeiro poder da Yukiyoshi é usado quando um dos aliados é morto em batalha.
** O dano da Ultima Weapon é baseado na diferença entre o HP atual e o total de Cloud. Em outras palavras, quanto mais cheia a sua energia, maior o dano.



AERIS GAINBOROUGHT

RODS - BASTÕES

NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Aurora Rod	51	110	4c/1s	1x	-
Fairy Tale	37	103	7s	1x	-
Full Metal Staff	22	100	2c/1s	1x	-
Guard Stick	12	99	1s	1x	-
Mythril Rod	16	100	2c	1x	-
Prism Staff	40	105	4c	1x	-
Princess Guard	52	111	6c/1s	1x	*
Striking Staff	32	100	2c/2s	1x	-
Umbrella	58	118	-	1x	-
Wizard Staff	28	100	3s	2x	-
Wizer Staff	33	100	4s	2x	-

* O Princess Guard tem seu poder aumentado quando protegendo um aliado. Em outras palavras, se um de seus aliados está em estado crítico ou mesmo morto (proteger um morto?!?) o poder de ataque é elevado.



TIFA LOCKHART

GLOVES - LUVAS

NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Crystal Glove	75	115	6c	1x	-
Dimond Knuckle	51	112	4c/1s	1x	-
Dragon Claw	62	114	4c/2s	1x	-
Grand Glove	31	110	2c/2s	1x	-
God's Hand	86	255	4c	1x	-
Kaiser Knuckle	44	110	2c/6s	1x	-
Leather Glove	13	99	1s	1x	-
Master Fist	38	108	6s	1x	*
Metal Knuckle	18	102	2c	1x	-
Motor Drive	27	106	3s	2x	-
Mythril Claw	24	106	2c/1s	1x	-
Platinum Fist	30	108	4s	2x	-
Powersoul	28	106	4s	2x	**
Premium Heart	99(min.)	112	8c	0x	***
Tiger Fang	38	110	4c	1x	-
Work Glove	68	114	-	-	-

* A Master Fist terá seu poder elevado se Tifa estiver sofrendo de algum Status negativo.
** A Powersoul terá seu poder elevado quando Tifa estiver à beira da morte.
*** Durante a batalha, a Premium Heart causará mais dano à medida que sua barra de LIMIT crescer. Além disso, se, ao executar seu LIMIT BREAK, você tirar um "Miss" no caça níqueis, o poder será momentaneamente elevado.

BARRET WALLACE

CANNONS - ARMAS DE FOGO



NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
A.M Cannon	77	103	6c	1x	*
Assault Gun	17	98	2c	1x	*
Atomic Scissorss	32	99	2c/2s	1x	-
Cannon Ball	23	98	2c/1s	1x	-
Chainsaw	52	100	4c/1s	1x	-
Drill Arm	37	97	4s	2x	-
Enemy Launcher	35	100	2c/3s	1x	*
Gatling Gun	14	97	1s	1x	*
Heavy Vulcan	39	100	4c	1x	*
Max Ray	97	98	6c	1x	*
Microlaser	63	101	4c/2s	1x	*
Missing Score	98(min.)	108	8c	0x	**
Pile Banger	90	80	6c	0x	-
Rocket Punch	62	110	-	-	-
Solid Bazooka	61	100	8c	1x	*
W Machine Gun	30	100	3s	2x	*

* As armas Gatling Gun, Assault Gun, Heavy Vulcan, Microlaser, A.M Cannon, W Machine Gun, Solid Bazooka, Enemy Launcher, Max Ray e Missing Score são armas de fogo, causando o mesmo dano estando Barret na linha de frente ou atrás. Atinge também oponentes que estejam fora do alcance normal, como o Heli Gunner.

** Além de ter um longo alcance, a Missing Score ganha mais poder cada vez que você equipar Materias com alto AP nela (ter várias Materias em MASTER, por exemplo, turbinaria a arma).

YUFFIE KISARAGI

SHURIKENS - ESTRELAS NINJA



NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
4-point Shuriken	23	100	2c/1s	1x	-
Boomerang	30	101	2c/2s	1x	-
Conformer	96	112	8c	0x	*
Crystal Cross	74	110	6c	1x	-
Hawk Eye	61	107	4c/2s	1x	-
Magic Shuriken	64	113	3s	1x	-
Oritsuru	90	116	4c/4s	1x	-
Pinwheel	37	104	4c	1x	-
Razor Ring	49	105	4c/1s	1x	-
Rising Sun	68	108	4c	2x	-
Spiral Shuriken	68	110	2c/6s	1x	-
Superball	68	120	-	-	-
Twin Viper	36	108	4s	2x	-
Wind Slash	30	103	3s	2x	-

As armas de Yuffie sempre causarão a mesma quantidade de dano, tanto ela estando na retaguarda quanto na linha de frente. Seus ataques também atingirão oponentes que normalmente não seriam atingíveis, sem a necessidade de uma Independent Materia Long Range.

* O poder da Conformer é baseado no quão poderoso é o oponente. Quando Yuffie lutar com inimigos de níveis mais altos que o seu, o dano será proporcional à diferença entre o poder do inimigo e o da ninja.

RED XIII

COMBS - PENAS



NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Adaman Clip	60	106	4c/2s	1x	-
Behemoth Horn	91	75	6s	1x	-
Centclip	58	108	8s	1x	-
Crystal Comb	76	108	6c	1x	-
Diamond Pin	33	102	2c/2s	1x	-
Gold Barrette	50	104	4c/1s	1x	-
Hairpin	57	120	-	-	*
Limited Moon	93(min.)	114	8c	0x	**
Magic Comb	37	100	3s	2x	-
Mythril Clip	24	100	2c/1s	1x	-
Plus Barrette	39	104	4s	2x	-
Seraph Comb	68	110	4s	1x	-
Silver Barrette	40	110	4c	1x	-
Spring Gun Clip	87	100	6c	1x	-

* O Hairpin causará a mesma quantidade de dano, estando Red XII atrás ou na frente, como uma arma de longo alcance.

** A Limited Moon causa mais dano dependendo de quanto MP Red tem. É algo semelhante à Ultima Weapon, onde o dano depende da quantidade de HP que Cloud tem.

VINCENT VALENTINE

GUNS - ARMAS DE FOGO



NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Buntline	48	124	4c	2x	-
Death Penalty	99	115	8c	0x	*
Lariat	64	120	4c/2s	1x	-
Long Barrel R	66	255	8c	1x	-
Outsider	80	120	4c/4s	1x	-
Peacemaker	38	118	2c/1s	2x	-
Quicksilver	38	110	2c/2s	1x	-
Shortbarrel	51	118	4c/1s	1x	-
Shotgun	48	112	4c	1x	-
Silver Rifle	62	120	-	-	-
Sniper CR	42	255	4c	1x	-
Supershot ST	97	120	6c	0x	-
Winchester	73	120	6c	1x	-

Uma observação cabível aqui é que, como Yuffie, todas as armas de Vincent são de longo alcance. Em termos de combate, o dano é o mesmo estando o personagens na linha de frente ou de trás, além de poder atingir também oponentes fora do alcance normal (acabando com a mensagem "Can't Reach!").

* O poder de ataque da Death Penalty aumenta de acordo com a quantidade de inimigos que Vince matou (da mesma forma que o explicado nos LIMIT Breaks) desde sua entrada no grupo. Quanto mais inimigos mortos por ele, mais poderosa torna-se a arma.

CAIT SITH

MEGA-PHONES - MEGAFONES



NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Battle Trumpet	95	95	6c	0x	-
Black M-phone	31	104	4s	2x	-
Blue M-phone	48	100	4c/1s	1x	-
Crystal M-phone	74	100	6c	1x	-
Gold M-phone	58	103	8c	1x	-
Green M-phone	41	100	4c	1x	-
HP Shout	95	110	8c	0x	*
Marvelous Cheer	95	110	8c	1x	-
Red M-phone	60	100	4c/2s	1x	-
Starlight Phone	88	102	8c	1x	-
Silver M-phone	28	106	8s	1x	-
Trumpet Shell	68	118	-	-	-
White M-phone	35	102	3s	2x	-
Yellow M-phone	36	100	2c/2s	1x	-

* Idêntica à Ultima Weapon de Cloud. Cait causa mais dano dependendo da proximidade de seus HP atual para o HP total, ou seja, quanto mais cheio os seus Hit Points, maior o estrago.

CID HIGHWIND

POLEARMS - LANÇAS



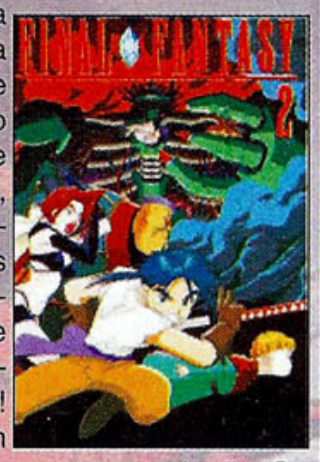
NOME	ATK	HIT	SLOTS	AP	NOTA
Dragoon Lance	66	100	8s	1x	-
Flayer	100	100	6s	1x	-
Grow Lance	78	102	6c	1x	-
Javelin	62	104	4c/1s	2x	-
Mast Ax	64	99	4c/2s	1x	-
Mop	68	118	-	-	
Partisan	78	100	6c	1x	-
Scimitar	86	102	2c	3x	-
Slash Lance	56	98	4c/1s	1x	-
Spear	44	97	2c/2s	1x	-
Spirit Lance	92	112	4c	1x	-
Trident	60	105	6s	1x	-
Venus Gospel	97	103	8c	0x	*
Viper Halberd	58	102	4s	2x	-

* Como a Limited Moon de Red, o poder de ataque é elevado de acordo com a diferença entre ao MP atual e o total (quanto mais cheio o MP, maior o dano). Quase como a HP Shout de Cait também.

O sucesso de Final Fantasy



A saga de Final Fantasy nascera para ser um sucesso. O diga Hironobu Sakaguchi, diretor executivo da série desde sua primeira versão, ocupando hoje, tamanha fama alcançada, a cadeira de vice-presidente da Square japonesa. Mas não é só com games que a Square lucra em cima de Final Fantasy. Assim que a série ganhou peso e a preferência do público (sempre dividido com Dragon Quest, da Enix, com Character Design do aclamado Akira Toriyama, de Dragon Ball), a empresa investe milhões e milhões em publicidade e outros pequenos produtos para pegar carona na onda de seus sucessos. Assim fora com FFV (que ganhara até um Anime direto em OVA, Original Video Animation, entitulado The Secret of the Crystals, contando a história dos quatro cristais elementais, os guardiões Prettz, com sua Masamune, e Lenaly, descendente direta dos guerreiros sagrados), FFVI (assim como seus antecessores, teve CDs com a trilha original, remakes organizados por Nobuo Uematsu, Scketch Books com o artwork de Yoshitaka Amano, etc...) e, finalmente, FFVII (com uma infinidade de produtos). Então, bem-vindos ao mundo capitalista! Ah, e antes que esqueçamos, os produtos aqui mostrados (com um pouco de sorte) ainda podem ser encontrados à venda somente no Japão. Ou seja, é necessário se recorrer a importadoras...



Com os heróis no bolso...



Chaveiros... Quem não carrega pelo menos um desses, mesmo que não seja para agrupar suas chaves? Pensando nisso, fora lançada no mercado nipônico uma série de chaveiros com os personagens e outros elementos do game. São vários modelos, tendo os personagens em várias posições (desde Cloud montado em um chocobo até Vincent atirando). Pode-se encontrar até um com o dragão Bahamut!





Não fique com remorso ao comer seus heróis preferidos!



Quem diria que um dia você poderia pegar o raquítico Cloud e arrancar-lhe um de seus pezinhos... E depois colocar este mesmo pezinho em sua boca e mastigar, triturar e estraçalhá-lo? Então, você faz o mesmo com o bracinho, a outra perninha, o outro bracinho, até que sobre somente a cabeça... Que você engole em seguida! Não, não é um momento de canibalismo nosso (afinal, ele é somente um amontoado de polígonos... E comer polígonos não é contra a lei, é?). A Square, num ato já comum no mercado da terra do sol nascente, confeccionou doces no formato dos personagens! Assim você terá a chance de comer (literalmente) a cabeça de Sephiroth e de vários outros! Há também uma versão com chicletes normais, com pequenos bonequinhos de plástico acompanhando (desses que se encontram aos montes na Liberdade...).

Pequenos notáveis...



Para aqueles que adoram miniaturas e outras coisinhas pequenas, minúsculas ou somente diminutas (daquelas tipo Kinder Ovo, mas de qualidade muito superior), uma série de pequenos bonequinhos plásticos, retratando vários momentos dos personagens de Final Fantasy VII em SD (Super Deformed, as versões cabeçudas e corpinho de personagens normais) fora colocado no mercado. Uma grande variedade de bonequinhos fora lançada, tornando-os o paraíso (ou o inferno) para os colecionadores, sem contar também uma versão chaveiro com estes...

Bonecos articulados para todos os gostos



Para os colecionadores e para a criançada em geral, uma ótima surpresa: bonecos articulados dos personagens de FFVII! Quase todos os personagens, menos Cid e Yuffie e adicionando Sephiroth, cada um com suas devidas armas, sendo alguns deles acompanhados por animais e outras coisinhas que fazem parte do universo de Final Fantasy (Aeris, por exemplo, vem com um chocobozinho, enquanto Cloud trazia consigo Red XIII). Por fim, ainda é possível se encomendar estes através dos States.

Card colecionáveis? Também tem sim, senhor...



Mais objetos de desejo para os colecionadores. Agora os alvos são os consumidores da faixa mais juvenil (como nós!). Os cards são vendidos em pacotinhos de vinte cards, e ainda podem ser encontrados em lojas especializadas com certa facilidade.

"Tá, mas e a qualidade disso?", você pergunta. Bem, não há outra palavra para classificá-los além de... Maravilhosos! Indo desde cenas inéditas a Artworks originais de Tetsuya Namura (o Character Designer de FFVII), os cards possuem um acabamento gráfico estupendo, fazendo jus à produtora. Se você gosta de cards colecionáveis e encontrar um destes, compre! Você estará investindo seu dinheiro em material de primeiríssima qualidade...



Garage Kits não poderiam faltar



Todo personagem de anime ou game que faça um sucesso razoável ganha seu Garage Kit lá no Japão. E, sendo Final Fantasy o sucesso que é, não poderia deixar de ter um destes.

Garage Kits são pequenas (algo entre 15 e 30 cm) estatuetas de resina, que você pinta da forma que achar melhor, passando a exercer sua função, o de estatueta... Falando assim não parece realmente divertido, mas acredite: quando você ver seu trabalho pronto, o orgulho será imenso...

Os bonequinhos de pano...



Há também aqueles bonequinhos fofos (é, fofos... Ótimos para se dar de presente para sua namorada/o) de tecido, com os personagens principais (Cloud, Aeris, Tifa, Barret, Red, Yuffie, Vincent, Cait, Cid e até Sephiroth!). Como já dito, uma ótima opção para presentear alguém.



Festa estranha, com gente esquisita: Eu não tô legal...

Mas não pára por aí o sucesso de Final Fantasy. Há também o lado do fanatismo por parte dos fãs. Claro, não é fácil se idolatrar algo que não existe na realidade (e muitos que não compartilham deste sentimento podem rotular os que assim o fazem como loucos...). Entretanto, há uma grande vantagem nisso: a possibilidade de se encarnar seus ídolos. Vestir-se como eles, falar como eles e, algumas vezes, até pensar como eles! Loucura? Talvez sim, talvez não...



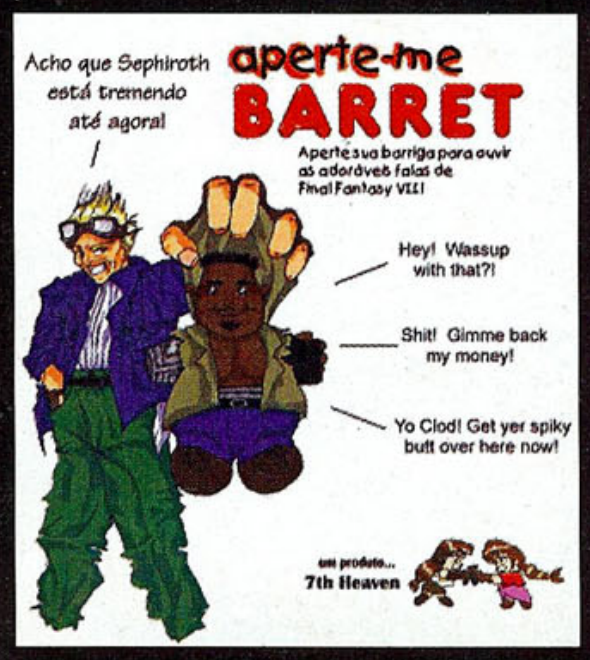
Àqueles que vestem seus personagens (não, eles não colocam roupas nos personagens, mas sim vestem-se como tais) e, mesmo que por alguns momentos, passe a pensar como eles (quase como encená-los), é dado o nome de *Cosplayer*. Cosplay vem da união das palavras americanas Costume (roupa) e Play (brincar), formando algo como "brincar de se vestir (como tal...)". Em convenções de games, animes e afins é comum se encontrar indivíduos desta espécie para todos os lados (na própria Tokyo Game Show, por exemplo, haviam vários e vários destes!). E, enquanto lá no Japão Cosplay é coisa séria (havendo, inclusive, competições de cosplay), a mania começa a chegar no Brasil também.

E, claro, não poderiam faltar os cosplayer de Final Fantasy. De Tifa a Cid, o ser humano desfruta de alguns momentos como seus personagens preferidos...

Manga, Manga, Manga



Além das camisetas, canecas, estojos, lápis, mochilas, bonés e tudo mais que não fora citado, estão os mangás. Apesar de tudo, a grande maioria são trabalhos extra-oficiais, em geral de caráter *Hentai* ("perverso", literalmente traduzindo; obras eróticas e, na maioria das vezes, até pornográficas), em fanzines e outras "publicações" do gênero. Vale mais pela curiosidade.



R P G



Os milagres da tecnologia eliminaram muitos dos terrores básicos da existência, mas não podem fazer nada contra nossos demônios internos...

Mark Rein- Hagen, "Vampiro: A Máscara"

"O que diabos é esse 'Errepegê'?"

Antigamente, muito antes da invenção da TV ou do rádio, dos automóveis, dos computadores, do video game e do telefone, as pessoas costumavam sentar-se à varanda de suas casas para contar histórias juntamente com seus parentes e amigos. Ou mesmo muito antes, quando o homem primitivo passava, ao redor da fogueira que os protegeria pela noite, através de atuações, gestos e desenhos, sua cultura rudimentar própria e pessoal. Histórias de caçadas ferozes, de grandes feitos e de amores inesquecíveis. E quantas vezes aqueles que ouviam tais feitos não se sentiam inspirados e, algumas vezes, imaginavam-se na pele dos personagens?

"E o que tudo isso tem a ver com RPG?" você se pergunta. Bem, tudo! O RPG nada mais é do que uma forma de resgatar, através de regras de jogo, o antigo costume de libertar a imaginação que, infelizmente, fomos perdendo devido à toda tecnologia que nos cerca atualmente. Na íntegra, RPG significa **R**ole **P**laying **G**ame, "Jogo de Interpretação de Papéis", o que caracteriza bem a base e a fundamentação deste game batizado somente com três letras. Em outras palavras, você desenvolve o papel de um personagem criado por você ou por quem esteja "mestrando", tomando para si suas falas, preferências, ações e — por que não? — reações.

Complicado? Talvez um pouco. Mas peguemos um exemplo já conhecido (exemplo esse que, aliás, um dia ingressara-nos nesse fantástico mundo), o da boa e velha brincadeira de polícia e ladrão. Todos brincamos disso um dia (ou ainda o fazemos), encarnando o papel de um policial ou de um ladrão, que trocavam tiros, participavam de perseguições perigosas e tudo mais. Tudo mais que a **IMAGINAÇÃO** permitir. Sim, nossa imaginação, o "faz-de-conta" interior que comandávamos. Quando a brincadeira acabava, voltávamos a ser os bons e velhos Brunos, Vanessas, Orlis, Patrícias, Mônicas ou seja lá quem formos no dia-a-dia. E os carros turbinados voltavam a ser os tricíclos (ou caixotes, almofadas), enquanto nossas armas de brinquedo voltam a não cuspir rajadas para todos os lados... Sentíamos que aquilo, aqueles pequenos momentos, eram a melhor coisa do mundo. Melhor que os video-games, melhor que a televisão, melhor até que um sanduíche do McDonalds!

Hoje, muitos pensam qual o motivo de tal bem estar. A resposta, para aqueles que ainda possuem o dom do imaginar, vem rápido como um trovão: porque simplesmente deixávamos nossa imaginação tomar conta. Só isso. Libertávamos nosso desejo interior de sermos outros, deixando de lado os Martins, Talitas ou Rosaines para tornarmos os reis do mundo! Assim sentimos novamente aquele ímpeto de retornar àquele tempo, para fingir sermos novamente os donos de nossos mundos. Mas não é fácil. Por vezes desistimos da idéia de reavivar as antigas chamas por medo de incompreenção ou rejeição por parte dos outros. E, vencendo isso, fora criado o RPG. Baseando-se nessa liberdade, nessa capacidade de se soltar. Uma brincadeira de polícia e ladrão para aqueles que cresceram...

Nem uma brincadeira boba, nem um teatro...

Os criadores do RPG também perceberam que a brincadeira original possuía falhas. Quando, por exemplo, atirávamos e imaginávamos que a bala tinha acertado o oponente, para o atingido a bala jamais teria acertado-o. Logo, a velha briguinha de "Eu acertei! / Não acertou não!" vem à tona, sempre acabando quando um deles cede (ou no típico "Assim não brinco mais!"...). Para evitar coisas do gênero, foram adotadas **regras**. E são exatamente estas regras que tornam o RPG diferente, um passo além da brincadeira.

Isso pode representar também uma desvantagem e até uma desavença. Poderia a caixa de Pandora que é nossa mente ser limitada por simples regras, simples obras mortais? Por isso muitos preferem abolir também algumas regras, visando exatamente o principal objetivo do RPG, a diversão. Mas deixemos esse assunto para uma próxima vez... E vale lembrar que as regras não barram completamente uma possibilidade. Seu paladino pode ser um robusto e imponente cavaleiro de armadura dourada e espada vorpal em SUA mente, mas na de outros, ele pode não passar de um baixinho raquítico com mania de grandeza que diz lutar por uma causa superior...

Apesar da barreira criada pelas regras, ao jogarmos temos novamente aquela sensação de novamente nos libertar dos grilhões que nos mantém ligados ao mundo material e real. Viajamos para reinos medievais, bases interestelares, um velho-oeste sobrenatural, um futuro negro repleto de malucos cibernéticos, complexos habitacionais enlouquecidos ou mesmo um reflexo de nosso "mundo perfeito". E não para por aí. Podemos também nos "livrar" de nossos corpos terrenos, encarnando agentes-secretos secretos (!?!), super-heróis poderosos, bardos conquistadores de corações, lobisomens que lutam pelo planeta ou até aquele mesmo policial de farda e cap, que imaginávamos quando crianças. Tudo graças ao segundo maior dom dado à humanidade: a imaginação.

Podemos ainda incrementar nosso personagem. Afinal, um bárbaro sem *background* não seria o melhor hospedeiro para nossa imaginação. Literalmente transformamos aquele simples policial em **O** policial.



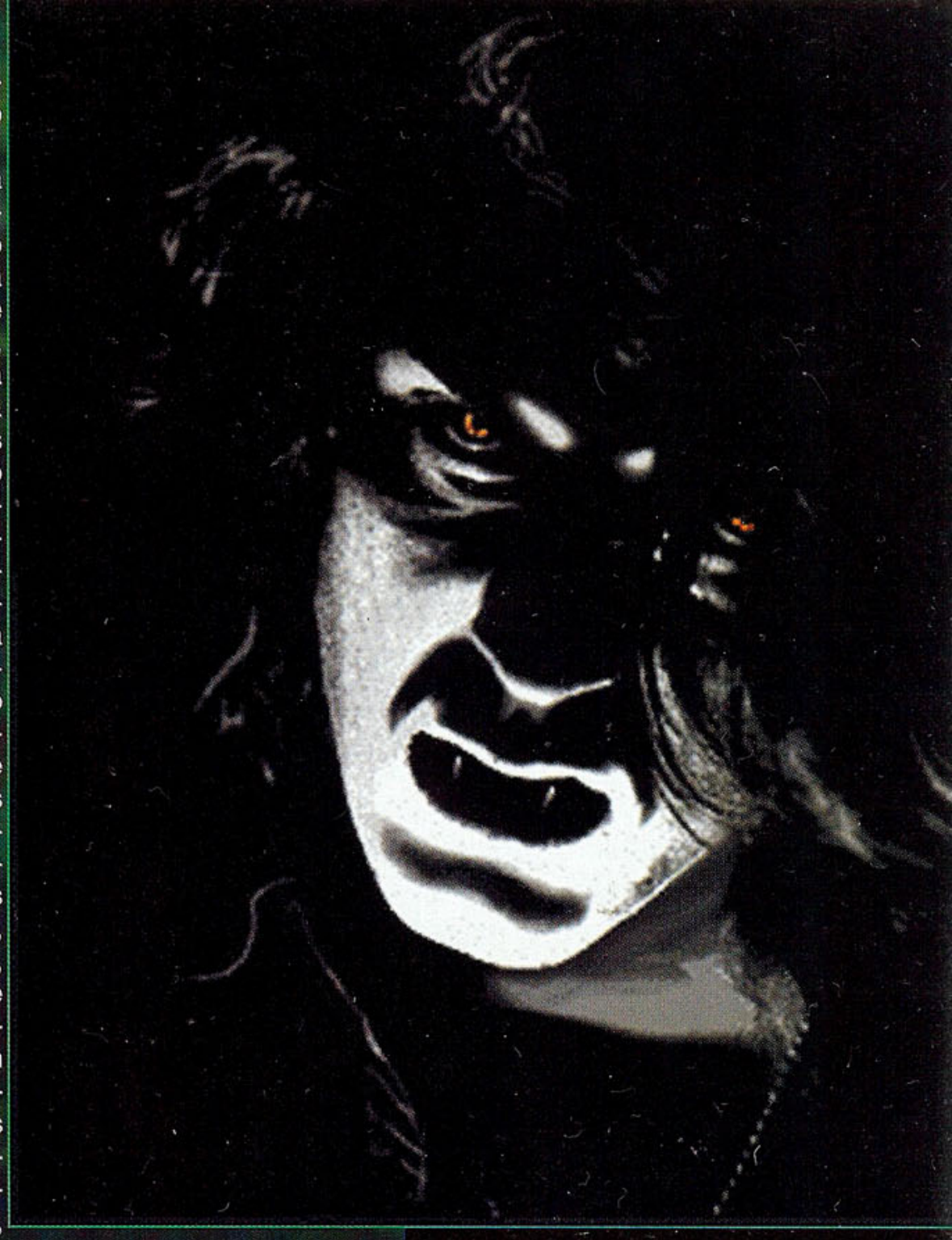
Damos a ele uma história, uma espécie de *curriculum vitae*, uma personalidade e alguma determinação. Como em RPGs eletrônicos, damos também ao personagem números, o material de importância somente superada pelo *background*, que representam suas características (o quão simpático, forte, bom de briga ou coisa do gênero ele é). Chegamos quase ao ponto de dar-lhe a vida. Mas quem o viverá em seu lugar seremos nós mesmos. Esse é o personagem de RPG.

Mas, diferente dos video games, o RPG não é um jogo para ser jogado só. São necessários alguns indivíduos a mais, coisa que pode dificultar um pouco as coisas para aqueles que morem em locais afastados. Mas trataremos disso, dos "cavaleiros solitários", em uma futura matéria. Voltemos aos elementos necessários. Além do jogador, são necessários mais jogadores (com três ou quatro deles uma aventura flui com bastante naturalidade), não necessariamente com experiência em jogos do gênero; e um Mestre. O mestre é aquele que literalmente narra a história para que os jogadores nela participem. Apenas ele sabe exatamente o que os personagens vêem, o que os fere e o que eles PODEM atingir. Na mesa de jogo, sua palavra é lei e, exatamente por este motivo, deve ter o dom do bom senso e a sabedoria de estar aberto a idéias alheias. Assim, pode-se dizer que o mestre é responsável por 50% a 80% da partida de RPG. Se ele for rígido demais, os jogadores passarão a achar o RPG chato; se for liberal demais, cansam-se rapidamente (quem disse que as coisas mais fáceis são as mais divertidas?). Se decidir ser o mestre, sempre tenha em mente uma coisa: bom senso em primeiro lugar...

Fora isso, é necessário um sistema. O sistema de RPG é o conjunto de regras e o cenário do mesmo. Existem, atualmente, uma variedade imensurável destes no mercado mundial. Da fantasia medieval e o heroísmo contido em Advanced Dungeon & Dragons, Tagmar e Lord of the Rings, ao horror depressivo e humano da série World of Darkness da White Wolf e Call of Cthulhu, passando pelas vastas regiões do oeste americano de Deadlands; pelas Megacorporações e os implantes cibernéticos de Cyberpunk 2040 e Shadowrun; pelas alopradas situações de Toon e Paranoia; pela ficção contida em Star Wars ou Indiana Jones Adventures; pelos heróis nipônicos e Mechas poderosos de Advanced Defensores de Tóquio, Gurps Mecha e Robotech; e uma infinidade de outros universos.

Sim, mas qual fora o pioneiro? Simples. O primeiro RPG criado no mundo fora "The Lord of Rings" (O Senhor dos Anéis), baseado na obra homônima do estupendo J. R. Tolkien. E não podemos falar do Tolkien sem falar de suas obras. Seu primeiro livro, entitulado "The Hobbit", escrito na década de 50/60, fora o responsável por toda a saga. Contando as histórias dos Hobbit, um povo de homens pequeninos que desempenhariam, através de Bilbo, o importante papel de participar da procura pelos sete anéis de Nibelungos, que culminaria em uma belíssima saga, numa série de três obras ("O Senhor dos Anéis", "A Sociedade dos Anéis" e "As Duas Torres") de 500 páginas cada, que envolveria a todos os habitantes de Middle Earth (Terra Média, como fora traduzido aqui). As desventuras de Bilbo e seus aliados consagraram o autor de forma estrondosa no mundo todo, perdurando sua fama até os dias de hoje. Para se ter uma idéia, ainda hoje nos países do hemisfério norte, é um costume presentear os filhos com estes livros ao atingirem a adolescência, como num ritual da passagem da infância para a adolescência, mantendo vivo o espírito heróico existente na obra. E, como não poderia deixar de ser (afinal de contas, estamos falando do mundo capitalista, não?), tempos depois surgiria o jogo baseado em tais aventuras passadas na Terra Media / Middle Earth, meio que pegando o embalo no sucesso.

Com a fama alcançada, vários outros jogos do gênero surgiram, mas nunca tendo a mesma sorte do título original. Isso, até o surgimento da TSR e seu Dungeon & Dragons. Como os demais, D&D (como passaria a ser largamente conhecido posteriormente) baseava-se no trabalho de Tolkien, mas possuía todo um toque especial. Os habitantes não se limitavam a Humanos, Elfos, Anões e Hobbits, muito menos aos dragões milenares. Centauros, Kenders, Gnomos, Drolls (SIM!), Meio-gigantes, Thri-kreens, Halflings, Muls... Uma infinidade de raças, todas levando suas vidas em mundos pacatos, povoados de criaturas lendárias como Goblins, Trolls, Centauros, Sereias e, claro, os Dragões. Além disso, os ideais de justiça triunfante sobre a maldade ainda mostravam-se soberanas (tanto que personagens de alinhamento EVIL eram desaconselháveis, e continuam sendo, para os jogadores, estimulando o companheirismo e o trabalho em equipe), mas num contexto diferente e ao mesmo tempo semelhante. Era reacesa aí a paixão de nós, mortais, por tais jogos.



Os anos se passaram e o mercado de jogos desta natureza se expandiu, abordando assuntos cada vez mais variados e polêmicos, desde um futuro negro e tecnológico, onde as pessoas não podem mais ser consideradas humanas e somente os mais fortes sobrevivem (retratados em livros como Neuromacer ou mesmo no filme Blade Runner) a batalhas travadas entre o céu e o inferno às vésperas do armagedon, tornando este um mercado agradável mesmo para os mais excêntricos...

Após tudo isso, ainda faltam alguns toques finais. Após adquirir os livros do Sistema (bastando que um de seus amigos os possua; se preferir, organize uma "vaquinha" com o pessoal e compre somente os volumes básicos, que ainda assim custam caro e, em sua maioria, ainda são em inglês), é necessário um lugar para se jogar, onde todos que não vão participar da seção de jogos saibam o que está se passando (já ouvimos histórias escabrosas sobre maus entendidos ocorridos por desconhecimento do "público"), dados de diferentes faces (se bem que podem ser adotadas maneiras alternativas de aleatoriedade, como cartas de baralho, tarô ou mesmo os bons e velhos par-ou-ímpar ou jan-ken-po), comida e bebida (pois uma partida pode levar horas e horas de duração), uma aventura (da qual somente o mestre terá conhecimento; saber do final do filme faz com que o mesmo perca a graça!) e muita, mas muita imaginação mesmo para prosseguir na aventura! Vencidas estas etapas, você pode considerar-se um vencedor. Mãos à obra!

Live, a um passo do teatro

O RPG de tabuleiro / mesa (apesar de alguns sistemas, principalmente os mais modernos, não os utilizarem, tal forma ficara conhecida por tal nome) não é a única forma de se "rolar uma partida" de RPG. As aventuras podem ser jogadas utilizando-se de um modo mais "puro" de interpretação, mais próximo do teatro convencional, abolindo-se as mesas, os tabuleiros, os dados, os lápis e papéis e até algumas regras. Em seu lugar, vestimentas à caráter, conhecimento do Janken-po, um conjunto de regras próprias e um pouco de talento. A esta forma é dado o nome de Live Actions, mais amplamente conhecidos como *Lives*.

Nos Lives, os jogadores REALMENTE interpretam seus personagens. Ele, o jogador, não mais dirá "meu personagem vai verificar a gaveta". Ele mesmo irá até a escrivaninha e fará isso! Se houver algo para ser encontrado, o mestre dirá em seguida. Duramente falando, o jogador encarna o personagem.

Praticamente qualquer aventura pode ser convertida para Lives, mas o sistema também pesa bastante na escolha. Porquê? Bem, basta responder uma única pergunta: o que é mais fácil de se organizar? Um live de AD&D, com espadas, armaduras, trajes reais e roupas de pele de animais ou um de Vampiro, onde o maior desafio seria encontrar uma estaca? Além disso, é melhor que se evite sistemas que valorizem mais as cenas de ação (como Lobisomen: O Apocalipse ou Gurps Supers), adotando aqueles que tenham como meta principal a interpretação e o cenário, evitando assim que, através de algum acidente (acertar um jogador de jeito, por exemplo), algo de ruim ocorra (que ambos saiam na mão...). Mas nada impede que um live medieval de Arkanun ou AD&D, por exemplo, aconteça. É tudo uma questão de talento, imaginação ("Hey! Este bastão pode servir como minha espada bastarda matadora de Kenders +75!") e, claro, bom senso de todos.

VAMPIRO: A MÁSCARA

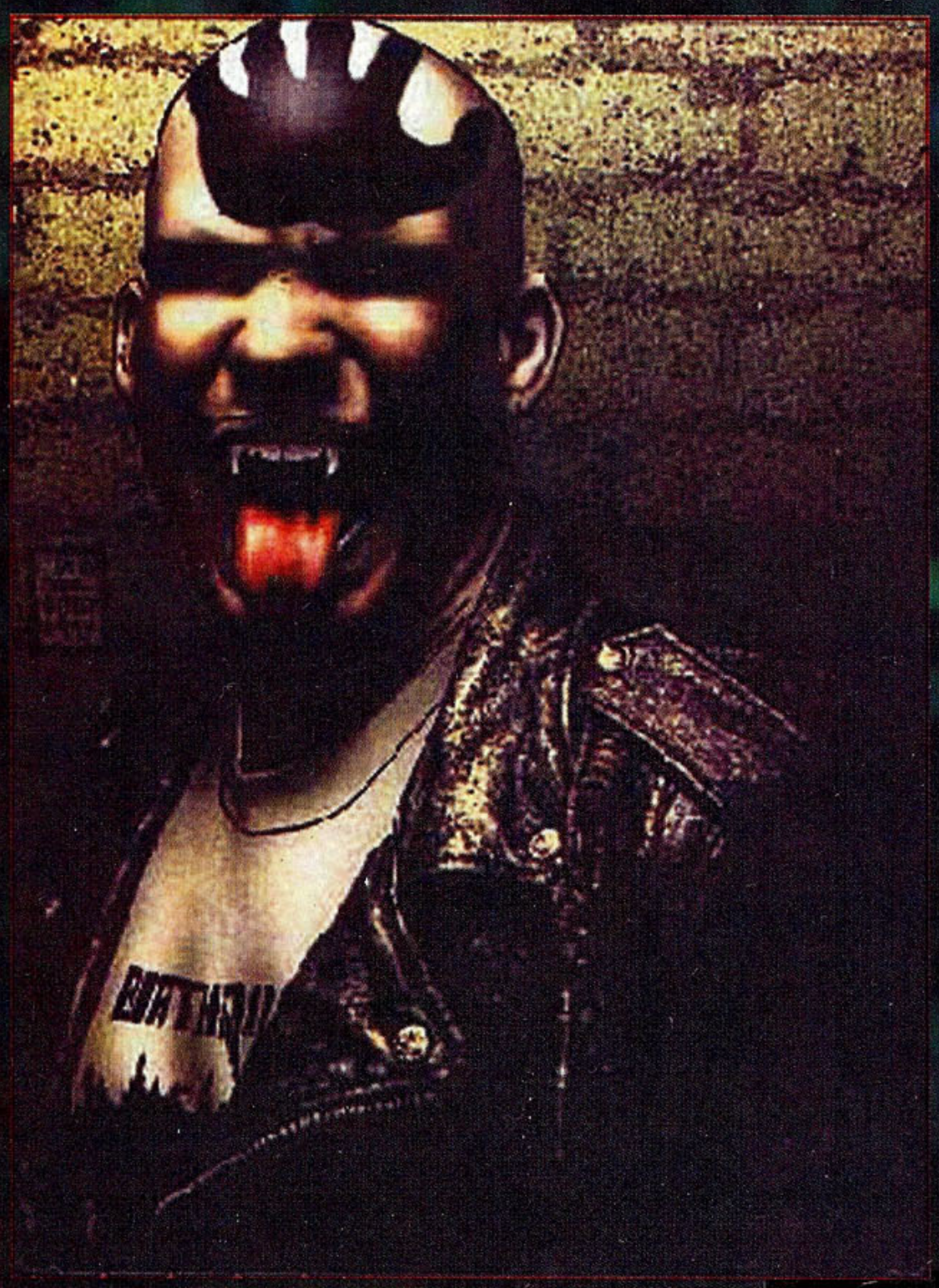
O Sistema

Na planície avermelhada os juazeiros alargavam duas manchas verdes. Os infelizes tinham caminhado o dia inteiro, estavam cansados e famintos. Ordinariamente andavam pouco, mas como haviam repousado bastante na areia do rio seco, a viagem progredira bem três léguas. Fazia horas que procuravam uma sombra.

Graciliano Ramos, "Vidas Secas".



Mark Rein - Hagen desenvolveu um sistema simples de jogo para RPG, o Storyteller, que é aplicado em jogos como Vampiro: a Máscara, Lobisomem: o Apocalipse, Mago: a Ascenção entre outros (estes são os mais importantes). O sistema baseia-se no conceito de contar histórias nas quais as participações e decisões dos jogadores são indispensáveis. Sim, as decisões dos jogadores também são indispensáveis nos demais sistemas de RPG, mas o "toque especial" do Storyteller é exatamente o "modus operandi" de se fazer isso. Aqui o jogador deve quase encarnar o personagem. Ambos devem se tornar um só durante a sessão de jogo. Assim, tudo (tá, quase tudo) que o personagem sentir, o jogador também sentirá. Você pode dizer que VOCÊ, jogador, não sentirá a dor de perder a cabeça, mas sentirá, com certeza, a agonia de estar morrendo, de perder a vida, de ter parte de você arrancada... E de perder um bom personagem! Dessa forma soa mais ou menos como o teatro convencional, onde o mestre é um tipo de diretor da peça e os jogadores fazem o papel dos atores que ao invés de decorarem falas, improvisam de acordo com o andamento da história, incorporando os personagens. É quase como um passo à frente do "interpretar", quase como um novo "estilo" de jogar.



Não que tal "estilo" não tenha sido explorado antes. Mas antes, o mais importante eram as regras, a veracidade dos acontecimentos. Hoje um dos elementos mais valorizados é o cenário e a qualidade da trama. Fora a profundidade dos personagens. Alguns chegam a escrever LIVROS contando as histórias não só de seus personagens, mas também de seus antepassados e parentes próximos. Mas claro, tudo depende do jogador. Existem aqueles que defendem o famoso "Hack'n Slash", ou, se preferir, o Quebra-quebra, Mata-mata, entrar-destruir-pilhar, etc, etc. Outros já preferem os termos técnicos, as milhares de páginas de regras, chegando a decorar todas as regras que possam dar a seu personagem vantagens que o tornem um chamado "OverPower", os super poderosos e imbatíveis. Mas isso é assunto para um outro número...

Voltando ao assunto de cenários, o sistema Storyteller foi criado para ser desenvolvido no assim batizado "World of Darkness", que interliga todos os jogos criados por Rein-Hagen, desde o não tão bem visto Wraith ao famoso Vampiro, passando por Mage, Werewolf e Changelling.

"Mas, qual o motivo de tanto sucesso?"

Aí está o ponto. O mais provável motivo para tal fascínio é o enfoque desse mundo. O WoD é quase como nosso mundo. Para ser mais correto, o WoD É o nosso mundo. Tudo que aqui existe, lá também existe, mas com mais mistérios, crendices e outras coisas e criaturas. Contudo, a "balança" pende mais para o "outro" lado. Ou seja, a violência se sobrepõe à justiça, a ganância sobrepõe à solidariedade, etc. Em suma: a maldade reina absoluta. Como diriam os Garou (lobisomens de Werewolf), a Wyrm está vencendo Gaia. Logo, não é difícil ver gangues de vampiros trocando tiros com lobisomens enfurecidos.

Mas, como já dito, nada impede que um AD&D, com todos os seus dragões, Drows e Tanar'ris, ou Cyber Punk 2040 com seus executivos lutando pelo poder e os Netrunners batalhando por segredos na rede, tenham o mesmo "estilo". Tudo depende de você, jogador.

O Abraço

Possa Deus proteger- me e libertar- me das garras de Satanás!
Edgar Allan Poe, "O gato preto".

As pessoas supersticiosas acreditam que se algum humano for sugado por um Vampiro, automaticamente ele se transformará em um Cainita. Isso não tem cabimento algum pois, se realmente fosse assim, levando-se em conta que os Vampiros existem desde o princípio dos tempos, não existiriam mais mortais na face da terra. Para que um mortal venha a se tornar um Vampiro, é necessário que seu sangue seja drenado até o momento em que a morte seja quase consumada, logo após, o Vampiro perfura (ou rasga) alguma parte de seu corpo dando um pouco de seu sangue, para sua recém-nascida prole. Uma gota do sangue Vampírico é suficiente para que seja despertada uma fome descomunal na nova criança da noite e ela saia para a caça de sua primeira vítima. O ritual de vampirização é chamado de "O Abraço" pelos Vampiros.

Os Clãs

Competição é a lei da selva,
e cooperação é a lei da civilização.
Eldridge Cleave, "Soul in Ice".

Assim como os mortais possuem diversas etnias (Branca, Amarela, Negra, Vermelha etc.), os Vampiros possuem algo parecido. Estas linhagens são chamadas pelos Membros de "Clãs", existem diversos Clãs conhecidos pelos Membros (alguns até por não-Membros) no mundo todo, e existem



muitos que não são conhecidos ou que apenas poucos já ouviram falar. Os Clãs que aceitam fazer parte da Camarilla abertamente são: Brujah (para se livrarem de situações constrangedoras sempre que possível apelando para algum Elder de seu Clã no conselho interno da cidade), Malkavian (porque são loucos o bastante para isso), Ventrue (porque acreditam piamente que possuem o controle de tudo), Gangrel (que vêem-na como uma espécie de proteção), Nosferatu (porque obtêm informações sobre os Nicktuku e podem negociar com os Ventrue alguns "refúgios" novos nos esgotos da cidade em troca de alguma informação mesmo que seja falsa), Toreador (Simplesmente pelo Status que a Seita oferece a seus seguidores) e os Tremere (MISTÉRIO!!!!!!!). Os mais conhecidos clãs do Sabá (Sabá é o oposto da Camarilla, eles não respeitam as tradições da Família, muito menos a Máscara) são Tzimiscie e Lasombra. Isso sem contar que todos os clãs da Camarilla tem sua "versão" Sabá, são os chamados Clãs Antitribu (por exemplo, um toreador da Camarilla no Sabá é chamado de Toreador Antitribu). Existem outros Clãs que negam afinidade com as Seitas e seguem suas próprias regras (só que curiosamente obedecem à Máscara), são eles os Assamitas, Ravnos, Salubri, Seguidores de Set, Samedi, Giovanni, Filhas da Cacofonia, Filhos de Osíris entre outros. Cada Clã possui geralmente o nome de seu fundador (com raras exceções outro nome é dado ao Clã). Seu fundador pode ser um Antediluviano (como no caso dos Brujah) ou pode possuir o poder de um Antediluviano sem possuir ao menos 1.000 anos, como é o caso de Tremere.

Cada clã é um clã

Anarquia! Anarquia!
Garotos podres, "Anarquia".

Aqui vai uma pequena rateada sobre os clãs da Camarilla. Veja com qual você se afiniza melhor antes de montar seu personagem.

Toreadores

Esses vampiros são os que, mais se assemelham com os humanos. Eles ainda mantêm viva sua paixão pela Arte mundana e valorizam muito sua humanidade. Em geral seus neófitos são abraçados por serem artistas natos, tanto faz se ele é um escritor, um pintor ou até mesmo um tatuador. O que importa para o clã é a arte que o novo Membro possui dentro de si. Os Toreadores possuem muitos príncipes na Camarilla pelo fato de possuírem um Status imenso entre os Vampiros em geral. Eles também acompanham a moda dos mortais e suas festas são de dar inveja a qualquer multimilhonário esbanjador de dinheiro. Sua principal disciplina é a Presença e sua fraqueza é o fascínio pela beleza.

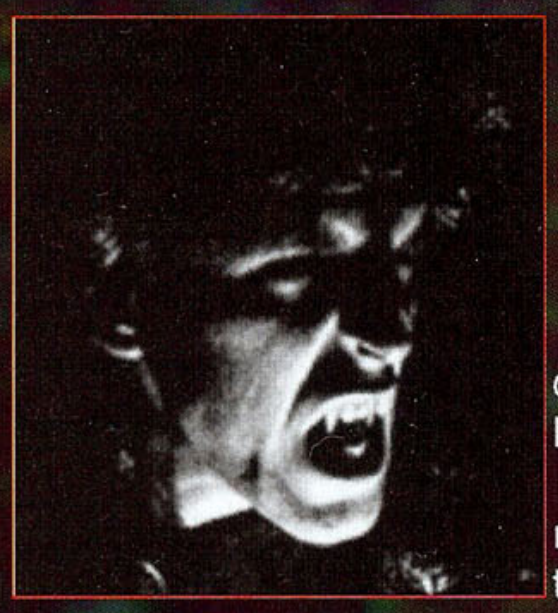
Tremere

Traição, cobiça e poder. Tudo isso é o que rola por trás dos panos sujos deste clã de magos mentirosos (segundo a Camarilla, não é bom confiar em um deles). Tremere foi (ou é?) um grande mago descendente da antiga ordem de Hermes. Sua capela se localizava na Romênia e todos os seus discípulos eram friamente fiéis a seu senhor, principalmente dois de seus servos: Goratrix e Etrius. Goratrix descobriu o refúgio de Salout, (o antediluviano fundador do clã Salubri) praticou experiências com vampiros dos clãs Tzimscie e Nosferatu, trazendo o sangue vampiro para a capela central do clã. Como os tremere são "mortos vivos" e não podem usar mágika verdadeira (que necessita do *avatar* para serem realizadas), eles praticam a disciplina taumatúrgica através de rituais que é nada mais nada menos que a magia do sangue.

Ventrue

Os Ventrue são os chamados "Sangue Azul" pela Família, eles atribuem a si próprios a fundação da Camarilla e defendem suas leis acima de tudo, em sua maioria são empresários de renome e/ou controlam impérios fabulosos de dinheiro às custas de mortais fracos que não são capazes de resistir à sua principal disciplina: A Dominação. A maioria dos príncipes da Camarilla são Ventrue, e seus Justicars são os mais respeitados por todos os Membros (até pelos Brujah de vez em quando). Enfim, é o tipo de clã para os megalomaníacos com complexo de grandeza ao quadrado.

re, que utilizou de "Mágika" para aprisionar Saluot (o antediluviano fundador do Clã Salubri) e se tornar um ser tão poderoso quanto um Antediluviano autêntico através do sangue de seu prisioneiro (aconselhamos a leitura dos Livros do Clã para obter melhores informações sobre as linhagens dos Vampiros) . Além disso tudo, cada Clã desenvolve seus poderes vampíricos de formas diferentes através das chamadas disciplinas. Certas disciplinas só podem ser evoluídas por um clã específico (isso não impede que um Vampiro possa tentar aprendê-la. Mas com todo respeito: Ele terá que pastar para alcançar seu objetivo). Existe também um grupo de Vampiros que não pertencem a nenhum clã (ou ao menos não são aceitos por ele), são os chamados Caitiff, que em sua maioria são abraçados e deixados à própria sorte (Nota: esses Vampiros possuem uma facilidade enorme em aprender quaisquer disciplina).



A Máscara

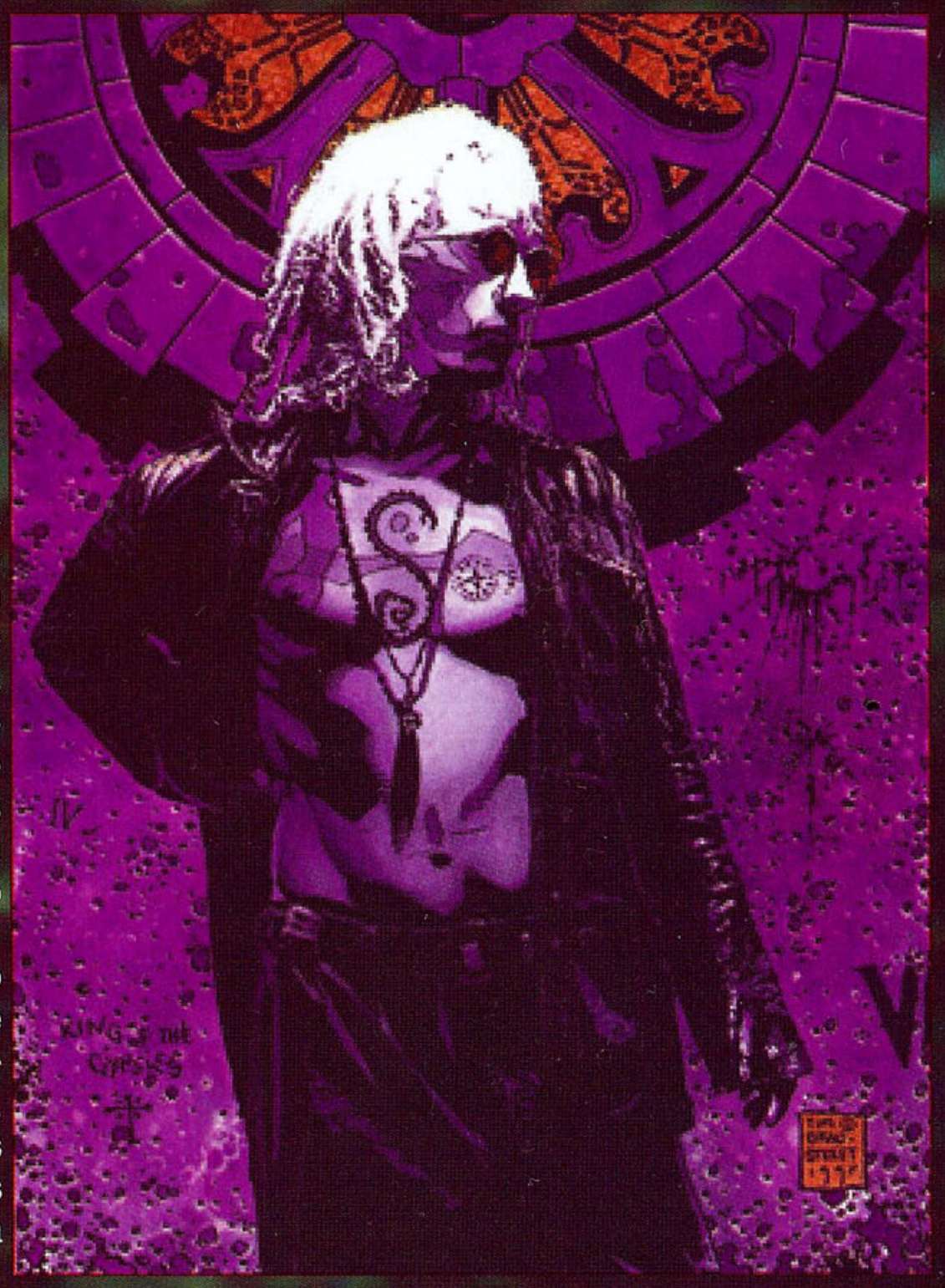
Esse é o nosso mundo,
O que é demais nunca é o bastante.
Legião Urbana, "O teatro dos vampiros".

É a principal e mais importante tradição dos vampiros que é seguida por muitos e ignorada por poucos (felizmente esses poucos não sobrevivem muito tempo após quebrarem a Máscara).

Esta tradição limita os Cainitas a viverem em completo segredo, isolando sua cultura e real personalidade aos humanos próximos ou distantes. A convivência com mortais é inevitável, talvez seja por isso que esta tradição seja tão respeitada e difícil de ser mantida. Caso um Vampiro quebre a máscara, o príncipe ou regente da cidade pode incitar um Justicar a promover uma caçada de sangue ao delator. E não se esqueça, se alguém descobrir sua verdadeira personalidade, liquide-o, antes que alguém faça algo pior com você.

A Gênese

Desde os primórdios, até hoje em dia
O homem ainda faz o que o macaco fazia.
Titãs, "Homem primata".



No princípio Deus criou Adão e sua companheira Eva. Eva pecou e consigo levou Adão (que não tinha nada a ver com a treta). Eles tiveram dois filhos que chamaram de Caim e Abel. Caim era agricultor, cuidava da terra e dos frutos que ela gerava. Abel cuidava dos animais, dava de comer aos bichinhos, tratava dos filhotes e cuidava das criações. Naquele tempo era comum as pessoas (ué? mas só existiam quatro pessoas. Detalhes, apenas detalhes) prestarem oferendas à Deus. Caim colheu seus melhores frutos, suas melhores raizes, ervas e ofertou-as a Deus. Ele se agradou. Abel matou um de seus melhores animais e ofereceu como holocausto a Deus. Ele se agradou ainda mais. Caim ficou indignado com a preferência de Deus para com seu irmão e através de um dos sete pecados capitais mais sujos existentes na humanidade, a inveja, matou se irmão. Deus se irou e baniu Caim do Éden amaldiçoando-o com a vida eterna e uma sede imensa de sangue.

Caim andou, andou e andou pelos desertos sem direção alguma, até que chegou a um ponto onde se estabeleceu e formou o que é chamado pelos Membros de "A Primeira Cidade" nomeada como Enoque (a história de Caim, o Pai de todos, é descrita com mais detalhes no chamado "Livro de Nod" cujos fragmentos foram e ainda são encontrados em diversas partes do mundo em diferentes línguas. Segundo inscrições antigas a primeira cidade poderia ter se chamado Enquil ou Unieque).

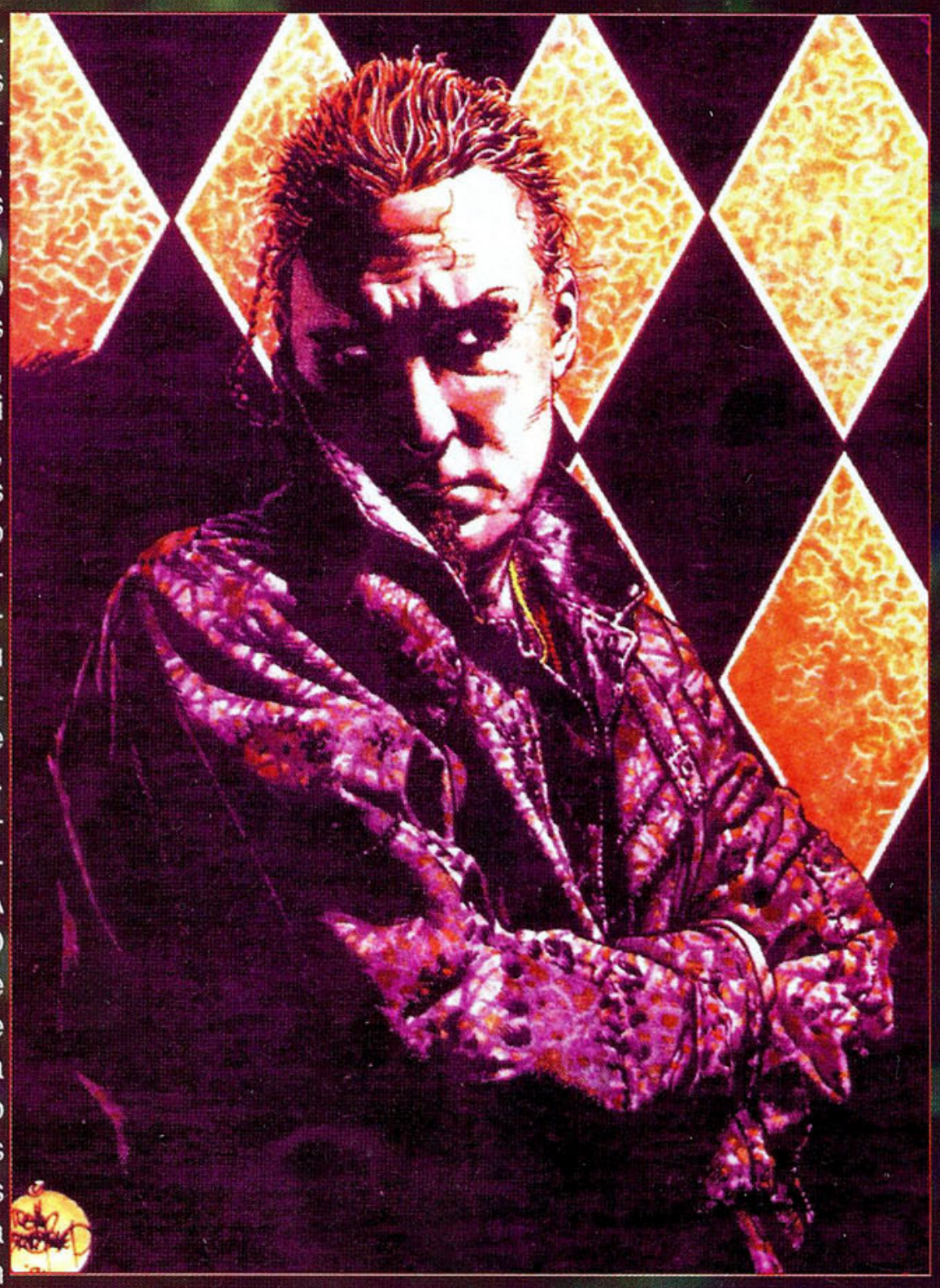
Apesar de estar em "paz" consigo mesmo, Caim sentia uma imensa solidão interior sendo ele o único de sua raça, ele resolve criar três "filhos", os que pelos Membros são chamados de a segunda geração e ele ainda instruiu seus filhos a nunca criarem outros filhos para que sua maldição não se proliferasse entre os humanos. Seus filhos deram origem à terceira geração, dizem os boatos que foi aí que foram criados os 13 (ou seriam 12?) fundadores dos clãs mais conhecidos hoje em dia, tanto da Camarilla como do Sabá, entre eles: Ventrue, Brujah (ou Troile), Arikel (fundadora do Clã Toreador), Tzimiscie, Set (ou Sutekh), Malkav, etc... Todos conhecidos hoje como Antediluvianos. A primeira cidade estava tomando

forma. Os povos viviam em harmonia até que se deu o grande dilúvio (sim, aquele do Noé) destruindo os habitantes mortais e separando os imortais. Caim viu isto como um castigo de Deus pela praga que havia derramado sobre a face da terra e resolve sumir de novo. Até aí os netos de Caim respeitavam suas leis e não haviam criado proles, mas como estavam praticamente sozinhos, deram início à vampirização global.

A Camarilla

Não se deixe enganar: as grandes mentes são céticas...
Convicções são prisões...
Friedrich Nietzsche, "O Anticristo".

Nos meados do século XIV os mortais fundaram uma organização "não governamental" dirigida por clérigos de toda a Europa: a inquisição, cuja meta principal era acabar definitivamente com os ditos Hereges que assolavam a noite e a mente fraca dos cidadãos mais supersticiosos (vide Vampiros, Bruxos, Demônios e afins). Isso preocupou os Membros de todo mundo, excetuando os mais rebeldes (como os Brujah, por exemplo) pois este movimento já tomara conta de todo o velho mundo, e em menos de meio século (naquele tempo a igreja era o poder maior visto que a monarquia era apenas uma fachada, e que o Papa poderia até derrubar um Rei se dissesse que este era um herege). Também naquele tempo, os vampiros andavam pelo mundo livres, se alimentando de quem bem entendessem, não se importando com as conseqüências que poderiam acarretar tamanho descuido para sua raça.



Sabendo bem da situação em que estavam, os mais velhos entre os "imortais" (Anciões e Matusaléns, principalmente dos Clãs Ventrue, Tremere e Toreador) resolveram combater fogo contra fogo, ou seja, se eles possuem uma organização, faremos uma também. E foi assim que surgiu a Camarilla, uma unificação entre todas as raças de amaldiçoados do mundo. A visão principal desta organização é de que todos os vampiros, querendo ou não, são Membros da "Família" (como carinhosamente é designada por eles próprios).

O esquema de hierarquia na Camarilla é bem simples: O Círculo Interno, A Primogênie, Os Justicars e O Príncipe. O Círculo Interno é a união de treze em treze anos dos Anciões da Camarilla. A Primogênie são os Vampiros mais poderosos de uma cidade, Os Justicars são uma espécie de Polícia dos Vampiros. São eles quem fazem as Tradições serem cumpridas, organizam caçadas de sangue, (quando algum Membro quebra a Máscara por exemplo, etc., etc.) e sem dúvida são os Membros que retém o maior poder na Camarilla, abaixo apenas, claro, do círculo interno. Existe um Justicar de cada clã (dos sete descritos como principais) na Camarilla. E por último existem os príncipes que são os regentes das cidades. Cada cidade possui sua Primogênie e seu Príncipe.

Brujah

São os chamados Anarquistas pelo seu povo. Os Brujah defendem a liberdade acima de tudo, seus ideais e costumes não são vistos com bons olhos pela Camarilla. Após a destruição de Cártago (a segunda cidade, dizem que foi Brujah '"ou Troile" quem a idealizou para ser uma cópia da primeira cidade, destruida pelo dilúvio) atibuida aos Ventrue, o clã guarda um imenso ódio pelos "Sangue Azul", não perdendo a chance de humilhar (ou quem sabe até matar um) seus arquiinimigos almofadinhas. Sua principal disciplina é a Potência.

Malkavianos

Aí estão eles: os loucos. Os Malkavianos não pensam direito, ou melhor, pensam torto, muito torto. Nunca tente entender os pensamento de um Malkaviano, você pode acabar se dando mal. Geralmente os malkavianos residem em hospícios ou sanatórios e possuem um dom chamado "Tempo Malkaviano", que permite com que diversos membros do clã se encontrem sem terem marcado nada com antecedência. Esses encontros raramente ocorrem e, quando ocorrem só sai "M....". Diz a lenda que o próprio pai Caim amaldiçoou Malkav com a loucura. Motivo? Nem eles mesmo sabem ao certo. Eles usam o Auspício (auspex) como disciplina principal para brincar com a mente de suas vítimas.

Gangrel

Os Gangrel são aqueles vampiros calmos, mateiros, que apreciam a natureza e todo o seu esplendor (qualquer semelhança com um Lupino não é mera coincidência). Não possuem refúgios próprios e dificilmente ficam em alguma cidade por um longo período. Também são um dos clãs que mais se assemelha aos vampiros dos filmes (alguns podem até se transformar em morcegos ou lobos). Seus costumes são extremamente parecidos com os do povo "Rom" (traduzindo: Ciganos). Dizem que os gangrel podem até possuir alguma aliança com os Lupinos (veja em Lobisomem: O Apocalipse). Sua principal disciplina é a Metamorfose.

Nosferatu

São os rejeitados pelo mundo (coitadinhos!!). Os Nosferatu são realmente FEIOS, mas não os julgue pela aparência, sua união é MAIOR que a sua feiúra. Eles retêm as maiores redes de informações de toda a Camarilla, isso é, se você precisa saber de algo, procure um "rato de esgoto". Seu habitat natural são os subterrâneos da cidade, que eles conhecem como a palma podre de sua mão. Realmente é difícil ficar perto de um Nosferatu sem vomitar, seu fedor e aparência são de dar enjôo até nas pessoas de estômago mais forte. Por isso, sua principal disciplina é a Ofuscação (tanto pelo cheiro quanto pela aparência).

As Tradições

Nossa lei é falha, violenta e suicida.
-Racionais mc's, "Fórmula mágica da paz".

A Camarilla é composta basicamente por seis tradições. Este estatuto foi criado em uma época já remota, Sendo assim, algumas de suas leis já não são tão rígidas como eram no tempo em que foram elaboradas, portanto, existem algumas de suas regras que se violadas por algum Membro, acarretarão ao próprio até mesmo a morte final. Abaixo segue a lista com as seis tradições da Camarilla com as legendas explicativas de seus criadores (provavelmente Elderes, Anciões e Matusaléns dos Clans Tremere e Ventrue).

A Primeira Tradição: A Máscara

Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue. Ao fizer isto, renunciarás aos teus direitos de Sangue.

A Segunda Tradição: O Domínio

Teu domínio é de tua inteira responsabilidade. Todos os outros devem-te respeito enquanto nele estiverem. Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio.

A Terceira Tradição: A Progênie

Apenas com a permissão de teu ancião gerarás outro de tua raça. Se criares outro sem permissão de teu ancião, tu e tua progênie serão sacrificados.

A Quarta Tradição: A Responsabilidade

Aqueles que criares serão teus próprios filhos. Até que tua progênie seja liberada, tu o comandarás em todas as coisas. Os pecados de teus filhos recairão sobre ti.

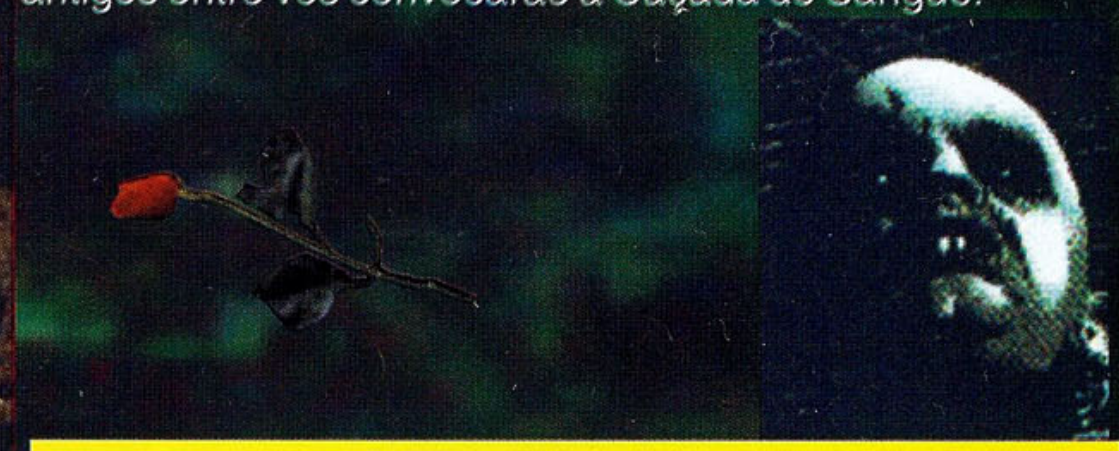
A Quinta Tradição: A Hospitalidade

Honrarás o domínio de teu próximo. Quando chegares a uma cidade estrangeira, tu te apresentarás perante aquele que a gerir. Sem a palavra de aceitação tu não és nada.



A Sexta Tradição: A Destruição

Tu és proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu Ancião. Apenas os mais antigos entre vós convocarão a Caçada de Sangue.



AVISO IMPORTANTE:

Tudo o que foi descrito aqui não passa de ficção, qualquer semelhança com casos de pessoas conhecidas (vivas ou mortas) são mera coincidência. Os nomes: Camarilla, Brujah, Malkavian, Tremere, Ventrue etc., etc., são marcas registradas da White Wolf: Game Studios dos Estados Unidos da América. Os direitos dos jogos do sistema Storyteller da White Wolf são todos publicados em Português pela Devir livraria (todos os direitos reservados). O material aqui publicado foi descrito com o intuito jornalístico e informativo.

METALHEAD

O MUNDO DO ROCK

MATÉRIAS E FOTOS INCRÍVEIS DOS SEUS ÍDOLOS. IMPERDÍVEL!!!



Cód. FEV-35
R$ 3,50



Cód. FEV-36
R$ 5,00



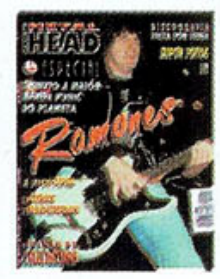
Cód. FEV-37
R$ 2,90



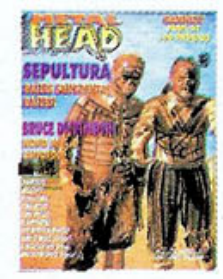
Cód. FEV-38
R$ 3,60



Cód. FEV-39
R$ 2,00



Cód. FEV-40
R$ 6,00



Cód. FEV-41
R$ 3,60



Cód. FEV-42
R$ 2,00



Cód. FEV-43
R$ 3,80



Cód. FEV-44
R$ 2,50



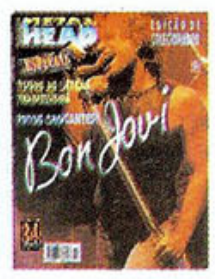
Cód. FEV-45
R$ 3,90



Cód. FEV-46
R$ 3,90



Cód. FEV-47
R$ 2,50



Cód. FEV-48
R$ 6,00



Cód. FEV-49
R$ 3,80



Cód. FEV-50
R$ 3,90



Cód. FEV-51
R$ 2,50



Cód. FEV-52
R$ 3,90



Cód. FEV-53
R$ 2,90



Cód. FEV-54
R$ 3,90



Cód. FEV-55
R$ 3,90



Cód. FEV-56
R$ 2,90



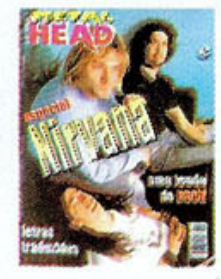
Cód. FEV-57
R$ 3,50



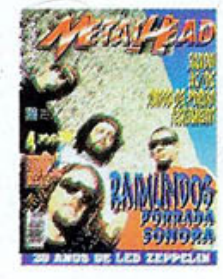
Cód. FEV-58
R$ 3,90



Cód. FEV-59
R$ 3,50



Cód. FEV-60
R$ 3,90



Cód. FEV-61
R$ 3,50



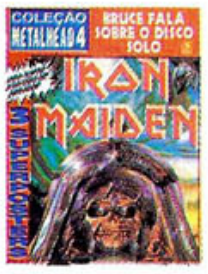
Cód. FEV-62
R$ 3,80



Cód. FEV-63
R$ 3,00



Cód. FEV-64
R$ 3,00



Cód. FEV-65
R$ 2,00



Cód. FEV-66
R$ 5,00



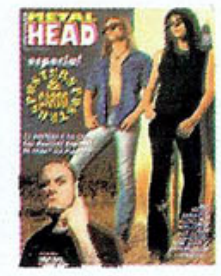
Cód. FEV-67
R$ 3,00



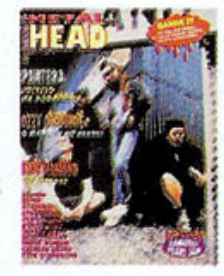
Cód. FEV-68
R$ 3,00



Cód. FEV-69
R$ 2,00



Cód. FEV-70
R$ 3,50



Cód. FEV-71
R$ 3,50



Cód. FEV-72
R$ 3,90



Cód. FEV-73
R$ 2,50



Cód. FEV-74
R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.35 ( )	Cód. FEV.49 ( )	Cód. FEV.62 ( )
Cód. FEV.36 ( )	Cód. FEV.50 ( )	Cód. FEV.63 ( )
Cód. FEV.37 ( )	Cód. FEV.51 ( )	Cód. FEV.64 ( )
Cód. FEV.38 ( )	Cód. FEV.52 ( )	Cód. FEV.65 ( )
Cód. FEV.39 ( )	Cód. FEV.53 ( )	Cód. FEV.66 ( )
Cód. FEV.40 ( )	Cód. FEV.54 ( )	Cód. FEV.67 ( )
Cód. FEV.41 ( )	Cód. FEV.55 ( )	Cód. FEV.68 ( )
Cód. FEV.42 ( )	Cód. FEV.56 ( )	Cód. FEV.69 ( )
Cód. FEV.43 ( )	Cód. FEV.57 ( )	Cód. FEV.70 ( )
Cód. FEV.44 ( )	Cód. FEV.58 ( )	Cód. FEV.71 ( )
Cód. FEV.45 ( )	Cód. FEV.59 ( )	Cód. FEV.72 ( )
Cód. FEV.46 ( )	Cód. FEV.60 ( )	Cód. FEV.73 ( )
Cód. FEV.47 ( )	Cód. FEV.61 ( )	Cód. FEV.74 ( )
Cód. FEV.48 ( )		

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Estamos acima do sistema. Sobre ele. Além dele. Nós somos os...

MIB
MEN IN BLACK™
THE GAME

MiB: The Game é o típico caso onde uma produtora deve agradecer aos céus. Os monstrinhos alienígenas chegaram à Terra e fizeram tanto sucesso que se tornaram uma febre mundial. Seguindo o rastro do sucesso do filme nos cinemas (que, aliás, ganhou o Oscar de melhor maquiagem e concorreu também para melhor música tema de filme cômico), o jogo chega aos computadores. Porém, ao contrário do que acontece com a maioria dos games baseados em filmes, onde o storyline é totalmente vinculado aos roteiros originais, a grande sacada de MIB é que o jogo busca apenas inspiração no filme. O desenvolvimento do jogo e a ambientação são completamente diferentes.

Sobre a organização...

Sr. Edwards? Sou o Agente K. Deve estar estranhando ter sido chamado para esta bateria de testes. Você conseguiu alcançar um cefalópode a pé, e este foi um dos motivos para ter sido convocado. E como seus resultados foram satisfatórios, você foi o escolhido. Em meados dos anos 50, o governo americano fundou uma agência secreta, com o intuito de estabelecer contatos extraterrenos, onde os poucos agentes selecionados dentre os funcionários do alto escalão de maior destaque tinham como vestimenta trajes pretos. Por isso recebemos o nome de Men in Black (homens de Preto, literalmente falando). Mesmo dentro deste seleto grupo de agentes, haviam muitos de nós incrédulos no sucesso desta organização, visto que nem mesmo alguns de nós acreditavam na existência dos tais seres extraterrestres. Porém, tudo mudou em 2 de Março de 1961, quando seres alienígenas travaram contatos em uma área florestal próxima a Nova York. Éramos sete agentes, um astrônomo amador e mais um garoto idiota que passava por ali, e nos dera flores depois.

Mas mesmo isso não trouxe à organização a credibilidade necessária. Sem contar com qualquer forma de apoio do governo — e, cá entre nós, não ter nenhum vínculo com facções governamentais tem suas vantagens; eles não fazem tantas perguntas, por exemplo — tivemos de encontrar formas de nos auto financiarmos. Com o passar do tempo, registramos patentes lucrativas das inovações trazidas pelos alienígenas, como o velcro, os cubos mágicos, os fornos de microondas, a lipoaspiração, os fones de ouvido, e tantos outros que já fazem parte de nosso dia-a-dia.

Quando ingressamos na organização, passamos a não existir mais. Nossas impressões digitais são apagadas, nossos registros legais desaparecem, nos transformando em quase lendas, rumores que circulam entre as pessoas e não levados muito a sério.

Nossa missão é manter sob controle os mais de mil e quinhentos alienígenas, estando sua maioria na ilha de Manhattan, no planeta. Somos patrulheiros e funcionários da imigração da fronteira intergalática. Somos o limite de defesa contra as forças que desafiam a nossa imaginação. Em última estância, temos uma missão maior que todas as outras: proteger a Terra da escória do universo.

Sobre o jogo...

Men in Black: The Game segue o estilo já consagrado por games como Alone in the Dark (da Infogrames, sendo este, aliás, o game inaugural do gênero e um dos primeiros 3D) e Ecstatica. Com cenários pré-texturizados e personagens poligonais e muito bem trabalhados, MiBTG pode ser considerado uma espécie de Resident Evil para os PCs.

Apesar de basear-se no filme, o enredo é completamente diferente. Você terá à sua disposição três agentes, K (Kay, vivido por Tommy Lee Jones), J (Jay, por Will Smith) e L (Elie, por Linda Fiorentino), cada um com suas características próprias. Sem contar, claro, as dezenas de armas do arsenal dos MiB. Tudo para cumprir as três missões, acabando com os vários alienígenas renegados (até mesmo um daqueles Insetos / Bugs do filme).

Por se tratar de um adventure, um bom conselho é não deixar de vasculhar e olhar a tudo e a todos. Depois de matar seus inimigos procure itens nos corpos caídos. Você poderá encontrar munição, itens e até mesmo kits de primeiros-socorros, para repor seu nível de energia. Ah, e não se esqueça de habituar-se com o controle dos personagens. São vários, sim, mas com o tempo você se acostuma. Confira uma lista deles a seguir:

Movimentos gerais

↑	Anda para a frente
→	Vira para a direita
↓	Anda para trás
←	Vira para a esquerda
SHIFT + qualquer direção	Corre / vira mais rápido
CTRL + ↑, → ou ←	Salta
CTRL + ALT + → ou ←	Esquiva

Desarmado

ALT + ↑	Chute
ALT + ↓	Defesa
ALT + ←	Soco de esquerda
ALT + →	Soco de direita

Com alguma arma em punho

ALT + ↑	Atira
ALT + ←	Mira para a direita
ALT + →	Mira para a esquerda

Seleção de armas

HOME ou END	Anterior / Próxima arma
1	Mãos vazias
2	Standard Side Arm
3	Series 4 De-Atomizer
4	Pulsar Blaster
5	Noisy Cricket
6	Pulsar Arm Cannon
7	Reverberating Carbonizer
8	Shotgun
9	Neuralyser

Outros

CAPS LOCK	Tela de Inventário
INS	Ícones de jogo
SPACE	Usar, Pegar objetos / abrir Portas
PG DN ou PG UP	Anterior / Próximo Item
DEL	Jogar Item

Menus

ESC	Tela de opções
F1	Mostra os controles
F2	Menus de som
F9	Load Game
F10	Save Game





Prólogo: New York City

Bem, aqui está você. James Edwards, Departamento de Policia de Nova York, conhecido por seus feitos heróicos e por seu problema com autoridades e ordens expressas. E, por isso mesmo, você é chamado para um peculiar chamado de assalto em andamento. Estranho até mesmo para os padrões de Manhattan... Será que você está preparado para o que está por vir? Esperamos que sim...



Saindo do elevador, James ouve tiros vindos de um dos quartos. Entre na primeira porta à esquerda (se preferir, você pode verificar os outros quartos, mas isso só fará com que Edwards se desculpe pelo incômodo...). O policial sairá no que parece ser a sala de estar do lugar. Porém, não é uma sala que se encontra todos os dias. Nas estantes, vários livros relacionados a temas extraterrenos ("Area 52?", "A Influência Alienígena na Sociedade Pré-colombiana), além de uma pequena coleção de artefatos de origem desconhecida. O abajur caído é a primeira evidência do assalto em andamento. E parece que um dos artefatos, a entitulada "Cara del Diablo",



desaparecera. E parece que James não está sozinho. Entre pela porta à esquerda, já com a arma em punho. Assim que entrar, atire no homem que tenta fugir pela janela (se você não achar covardia atirar pelas costas, claro). Nem verifique seu corpo, pois ele não possui nada de interessante. Repare na estranha coisa que brilha em vermelho sobre a estante. Bem, a má notícia é que isso é uma bomba! A boa? Quem disse que existe boa notícia? Portanto, não é má idéia tentar se desarmá-la. Só um problema: se você soltar o fio branco (basta clicar com o mouse sobre ele) no momento errado, a bomba explode e é Game Over, sem dó e sem dor. Eis então o que você deve fazer. A bomba possui um painel redondo, com doze divisórias que acendem no sentido horário. Você deve soltar o fio no momento em que a divisória maior, correspondente ao número 12, estiver aceso, mais exatamente cerca de ½ segundo após o Bip que os explosivos fazem. Se fizer tudo corretamente, o painel se apagará e seu personagem ainda estará inteiro. Volte então para a sala de estar, ainda com a arma em punho (ou não, caso prefira guardar munição). Lá existirá mais um inimigo. Após vencê-lo, siga para o próximo quarto à direita. Mais um oponente a ser vencido, mas, desta vez, armado. É bem aconselhável que você use um pouco de sua munição contra este, a não ser que você tenha alguns **Med Kits** de sobra. Após matá-lo, verifique seu corpo e encontre **munição** para a sua 9mm.



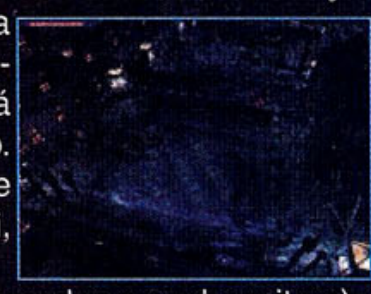
Reparou no vulto que observa tudo da janela? Apesar dos avisos de Edwards, ele foge. Antes de ir atrás dele, não se esqueça de pegar o **Small Med Kit** no chão, em frente à estante. Saia então pela janela, chegando às escadas de incêndio. Lá, Edwards é espectador de um fato muito estranho. O vulto salta de uma altura inconcebível, cai em pé e ainda sai correndo do beco... Definitivamente aquele não é somente um curioso que passava por ali. Desça as escadas até avistar um inimigo atirando feito louco. Tenha a sua arma em mãos e salte tentando alcançar a lata de lixo abaixo. Sem se preocupar com a aterrissagem, derrube os dois atiradores do furgão (que não pega) com sua 9mm antes que eles façam o mesmo com você. Agora você está preso na lata de lixo. Mas nada que um pouco de delicadeza não resolva. Guarde sua arma e chute na direção do furgão preto. Um dos lados cederá e você estará livre. E como verificar seus corpos é uma missão impossível devido a barreiras que não deviam estar ali (Resident Evil fazendo escola...), já esteja preparado para o oponente que se aproxima pelo beco.





Prossiga para a saída do beco. O vulto foge saltando por cima da espécie de porta, enquanto um de seus capangas armados fica para cuidar do policial. Logo em seguida um outro aparece vindo do beco. Acabe com ambos (o armado carrega **munição** para 9mm) e desfira um belo chute na porta. O vulto fugirá pelos caixotes, subindo na cobertura dos prédios. Vença mais um dos capangas e salte no caixote mais próximo da tela. Feito isso, continue saltando até alcançar a escada. Para subir, basta pressionar **Barra de Espaço**. Já na cobertura, vença mais dois inimigos (fique num canto; o desarmado ficará na sua frente, servindo de escudo humano para você). Como sobrará somente um corpo para ser verificado (o armado cairá prédio abaixo), não se esqueça de pegar o **Small Med Kit** e as **balas de 9mm** no corpo. Agora vá até o ponto mais afastado, pouco antes do vão entre os dois prédios, e salte para o outro prédio. Não seria má idéia dar um Save aqui, tendo em vista que, se Edwards cair, Game Over.







Passando mais um prédio (com mais dois oponentes armados e nenhum item), você se deparará com o primeiro chefe do game, o vulto. Tiros serão praticamente inúteis, tirando uma quantidade insignificante de energia do oponente. Apele então para os socos, ganchos e pontapés, ficando sempre em algum canto, impedindo que ele se esquive para trás de você. Após algumas pancadas ele estará morto. Para terminar, verifique seu corpo r recupere o **Olmac Idol**. Sem que você possa fazer nada, o Agente K aparece e usa o Neuralizer em James. E assim, o policial de Nova York, James Edward, transforma-se no Agente MiB J...



Interlúdio: MiB Head Quarter

Construido para ser o escritório do futuro, há trinta anos o QG dos MiB localiza-se em Battery Park, cidade de Nova York. As cadeiras em formato oval e as superfícies brilhantes formam todo o clima de ficção científica, tornando este o local ideal para transações interestelares.

Os Agentes

Como já dito, você poderá optar por controlar três agentes MiB. Cada um possui suas próprias características, sendo melhores em certas tarefas (luta de mãos livres, experiência com armas, etc). Vale lembrar que, diferente de alguns games do gênero, a escolha de certos personagens não influem no decorrer do jogo. Assim sendo, vamos a eles!

Agente J: Jay, como é chamado o ex-policial do Departamento de Polícia de Nova York, James Edwards, foi escolhido por ter travado contato direto com um alienígena. Como nunca tivera ninguém na vida, aceitou se unir à organização. É um personagem bastante balanceado, mas sem experiência em campo.

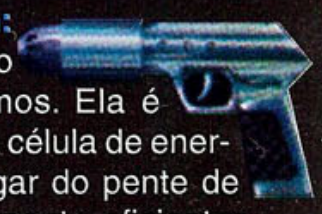
Agente K: Kay está na organização a mais de 30 anos, sendo um dos primeiros agentes a ter contato com seres extraterrestres, em 61. E nesse tempo, Kay se entregou de corpo e alma para o cumprimento do dever dos MiB, deixando para trás pessoas que ele amava... Por ter simpatizado com Jay, Kay foi o principal responsável pelo "recrutamento" deste. A partir de então, Kay vem treinando Edwards para ser seu substituto. Em termos de jogo, ele possui muita experiência e resistência, carregando sempre consigo sua Shotgun.

Agente L: A médica legista Laurel Weaver é o segundo ser humano mais Neuralizado de todos os tempos... É também a primeira WiB (Woman in Black), ingressando na equipe como parceira de Jay. Ellie é ótima em lutas desarmadas, mas ainda não tem experiência alguma.

O arsenal dos MiB

Zed mandou eu lhe dar uma arma, Jay. Bom, antes deixe eu lhe explicar uma coisa. A organização possui sob seu poderio um vasto panteão de armas, em sua maioria apreendidas no contrabando intergalático existente, outras desenvolvidas aqui na Terra mesmo. Todas foram criadas especialmente para o combate de seres extraterrestres, mostrando uma eficiência extrema se usada contra seres humanos. Mas, mais importante que isso, é mantê-las incógnitas para o público em geral. Digamos que eles estarão mais felizes sem saber de suas existências. Assim, nunca use-as diante de multidões ou repórteres. Certo, não faz mal que de qualquer forma vamos apagar isso da memória deles, mas é melhor assim.

Standard Side Arm:



Esta é a arma padrão que todos carregamos. Ela é alimentada com uma célula de energia localizada no lugar do pente de balas. São razoavelmente eficientes contra a maioria dos alienígenas, mas não causam dano algum a seres mais poderosos. Pegue uma destas, você vai precisar.





Após Zed (o chefão) apresentar a Jay os demais agentes, você estará livre para explorar o lugar. Todavia, são poucos os lugares que você terá acesso. Seu personagem começa diante da Shooting Galery, onde você poderá tirar sua pontaria com a arma escolhida no painel à direita da entrada. Na verdade a Shooting Gallery vai além dos testes de pontaria. Existem três estágios que podem ser alcançados no decorrer do game. A primeira delas é a que mais segue o nome dado à sala. Na **Galeria de Tiro** seu objetivo é atirar em tudo que for suspeito, como agentes inimigos, criminosos e, claro, alienígenas em geral. Como não poderia deixar de ser, para dificultar as coisas existem também inocentes entre os alvos. Para se superar a etapa com sucesso definitivo, é necessário que se atinja a todos os indivíduos perigosos e se deixe passar a maioria dos inocentes. Caso mais de três oponentes passarem ou mais de três inocentes forem atingidos, você terá falhado no teste e será obrigado a começar tudo novamente. Na **segunda fase de testes**, será necessário se atravessar um campo de discos luminosos. O objetivo é chegar até o outro lado, sempre sobre os discos. A paciência é a essência do teste. Espere que os discos venham até você e, só então, salte. O último desafio consiste em enfrentar um poderoso inimigo, imune a tiros. O único modo de vencê-lo é por em prática todo o seu talento com os punhos e pés para levá-lo ao chão. Feito isso, você pode se considerar vitorioso nos testes, podendo repeti-los quando desejar.



Se achar que os testes são para novatos, então siga direto à esquerda, até chegar a uma espécie de cúpula, onde existe uma porta. Entre nela e Zed dará as ordens para a próxima missão. Escolha seu agente, agarre uma arma no painel ao lado da Shooting Gallery e siga para a área de transporte.



Missão 1: Estação Meteorológica do Ártico

A missão é averiguar o motivo da queda das comunicações de um centro de pesquisas no círculo polar Ártico, que tem o Professor L.B. Andrews, da universidade de Columbia, um colecionador de objetos de origem desconhecida e possível envolvido do caso de Nova York, como membro. Uma missão de reconhecimento, perfeita para um novato. Isso, claro, se as coisas não tivessem se complicado um pouco...





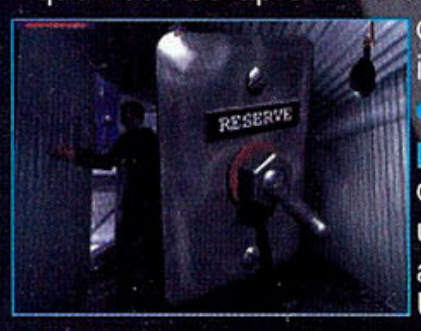
Nada incomum por aqui. Claro, sem contar as estranhas criaturinhas perseguindo o cachorro que você verá logo que o helicóptero partir... Bem, sem muito o que fazer no campo de pouso, entre na construção à frente. Lá, verifique tudo que encontrar. Você encontrará um sistema de segurança desligado, relatórios diários sobre os ocorridos (ou não-ocorridos) e uma máquina de refrigerantes, que engolirá uma ficha sua. Como isso não é a melhor coisa que uma máquina poderia fazer, então resolva daquele "jeitinho delicado" que só os agentes MiB tem (um chute, em outras palavras). A máquina soltará um **Small Med Kit** (aliás, algo muito mais útil que uma lata de refrigerantes gelada...). Entre então pela porta marrom na parede norte.



Esta parece a sala de alguém que, a julgar pela xícara de café no chão e a cadeira caída, deve ter fugido de algo que o assustara. Verifique o cofre abaixo do computador, conseguindo um **Flare** (você terá de verificá-lo duas vezes, sendo uma para abrir o cofre e outra para pegar o sinalizador). Acione também o gravador. Lá, a última gravação do líder do grupo de pesquisa. Ele diz algo sobre a perda dos técnicos, impedindo qualquer tentativa de reparar os sistemas de comunicação. Outro ponto ressaltado é uma doença que, segundo a gravação, contaminara a todos ali. Se o chefe ainda estiver vivo, então ele provavelmente está na enfermaria. Então, o que está esperando? Volte à sala anterior e siga pela porta oeste, encontrando uma bifurcação. Antes de tudo, entre na casa de cachorro à frente desta e agarre o **Dorm Key**. Sem ele, você não poderá acessar os quartos mais adiante. Agora saia e siga para a direita, onde existe uma outra porta. Usando o Dorm Key, entre e chegue a um local com quatro portas (contando a por onde você entrou e uma fora de vista). Entre na do meio, pegando lá um **Ice Axe** e um **Small Med Kit**. Sobre a mesa, a carta de um dos membros da equipe endereçada à sua amada, contando sobre os estranhos acontecimentos que ali ocorreram. O desaparecimento do operador do rádio, a doença que atingiu a vários e outros. Saia e siga para a outra porta, à esquerda. Entre então pela porta à esquerda desta tela. Você chegará a uma espécie de cozinha. Assim que você se aproximar do alçapão, um cientista o atacará. Ele carrega consigo aquele mesmo aviso encontrado no quadro de notas da sala do chefe. Desça então pelo alçapão e acenda as luzes verificando o interruptor. Com o Ice Axe, quebre um pedaço da carne alí pendurada, conseguindo um **Piece of Meat**. Continue pela porta, encontrando mais um oponente. Mate-o e pegue algumas **balas para sua SSA**. Entrando na porta adiante, seu personagem se deparará com um gerador desligado. Através do interruptor próximo à porta você deve ligá-lo na posição reserve (basta um clique em sua extremidade), acionando o computador do chefe do grupo. Agora retorne para a sala principal (aquela, antes da cozinha) e entre pela porta ao fim do corredor no canto noroeste desta.







Uma vez no vestiário, não verifique os armários! Antes disso, siga até a próxima sala e agarre a **Shotgun** no espelho. Somente assim você não será atingido ao abrir a porta do armário para pegar um **Small Med Kit**. Há também alguma **munição para a Shotgun** no chão próximo ao espelho. Não se esqueça de pegá-la. Volte para a bifurcação e tome o caminho oposto ao tomado anteriormente.

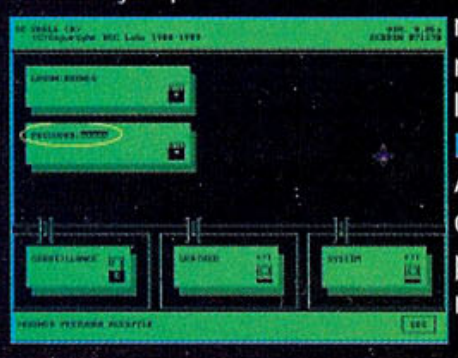




Assim que chegar lá, entre na primeira porta à esquerda, encontrando a sala de comunicações e mais um lobo. Verifique o rádio e o telégrafo, mandando, por este último, um sinal de SOS (clicando nele até que a mensagem seja mandada). Coloque então o Piece of Meat no prato de cachorro (pressionando-se DEL, tendo o item em mãos), fazendo com que o lobo saia de cima de munição para **Shotgun** e do **Large Med Kit**. Após agarrá-los, siga para a sala oposta.



Como nada é perfeito, a porta emperra, abrindo somente após um bom chute do agente. Na enfermaria, verifique as anotações (falando sobre a resistência do chefe à primeira fase da doença que consome seu corpo) e pegue o **Large Med Kit**. Quando alcançar a parte mais afastada da sala, o médico maluco correrá em sua direção. Não deixe que ele se aproxime, pois seus golpes, apesar de não muito fortes, são muito rápidos, formando grandes combos (é, até aqui tem disso...). De longe, um único tiro de Shotgun resolve o caso. Verifique seu corpo, pegando o **Injector** e o **Blood Vial** no chão. Retorne à sala do sistema de segurança.



A primeira coisa a se fazer aqui é usar o Injector em si mesmo, anulando os efeitos da doença. Entre na sala do chefe e verifique o computador. Todas as funções permanecerão inacessíveis enquanto a password correta não for colocada. Sendo o Logon Chief, então o código correto é **Daisy** (lembra? na foto em cima da mesa), digitado ao se clicar sobre o campo PASSWORD. Acione a função SURVEILLANCE, colocando-a em ENABLE.



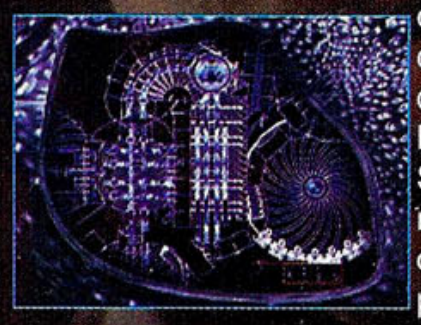
As demais estarão desativadas devido a equipamentos danificados. O sistema de segurança estará ligado. Vá até ele e visualize o CH3. Perceba que existe uma passagem na plataforma que levava ao gerador. Vá até lá e entre pela passagem. Sem notar o gelo fino, seu agente cai e chega até...

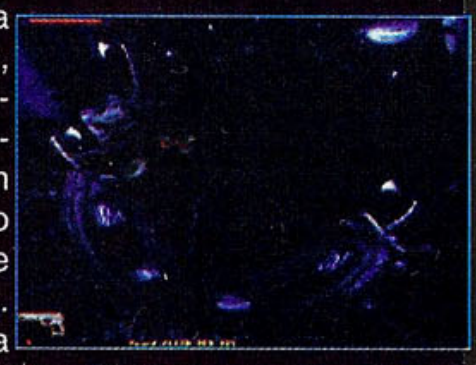


Missão 1-2: Subterrâneos

Sob as planícies geladas do Ártico, os agentes devem cumprir a missão de encontrar o professor Andrews, a eles designada por Zed. Que segredos guardam estas geleiras milenares?

Parece que você descobriu uma base alienígena nos subterrâneos do Ártico. E ela não parece desabitada. Bem, sem ter muita escolha, continue com sua investigação. Desta vez aparecerão vários inimigos, bem como uma quantidade maior de Med Kits e munição. Logo de cara vença o disco flutuante e pegue a **MiB Ammo** jogada no chão, próximo à escotilha na parede. Acostume-se a checar estes orifícios, logo que serão suas portas até que consiga livrar sua pele (literalmente...) desta enrascada. No próximo corredor, um Chubbie (daqueles do começo do filme, com a cabeça falsa). Estes não são muito difíceis. Apenas espere ele se aproximar e desfira vários golpes até que morra. No corpo deste você encontrará um **Small Med Kit**. Neste mesmo local, duas portas, sendo uma à frente e outra à direita. Siga em frente; a outra o levará de volta para o começo da fase em que você está, sem direito de retorno. Pela passagem da frente o agente dá de cara com uma grande sala redonda, com vários daqueles discos flutuantes. Acabe com eles (um tiro de Shotgun basta). Feito isso, ao se aproximar das cápsulas congeladas ao norte, você notará que alí estão todos os membros do grupo de pesquisa do centro de pesquisas do Ártico e até um agente MiB... Mas todos sem nenhum sinal de pele, ossos ou mesmo cabelos! E ainda existe uma cápsula vazia... Se você não quer que seu agente seja o próximo ocupante do esquife de gelo, então é bom seguir em frente. Existem duas portas. Uma delas, a que abre normalmente, leva a um Chubbie, um **Large Med Kit** e um **Flare**. Mas também o leva de volta ao começo da fase, onde novos oponentes aparecerão. Na outra, que possui uma espécie de planta no alto, só se abre caso o agente tenha um Flare na mão. Atravessando-a, mais uma daqueles discos e uma estranha máquina, com aparência de teletransportador de Jornada nas Estrelas, mas que não está ligada. Pegue a **MiB Ammo**, o **Large Med Kit** e entre na próxima porta. Lá, outras quatro portas (contando com a que você entrou), sendo somente a diretamente oposta à que seu personagem se encontrar, acessível. Sem outra escolha, entre e seja testemunha do acionamento da seqüência de auto-destruição da base. Não contente com o feito, o alienígena ainda tenta atacar seu agente. Balas não causam o efeito esperado, nem mesmo as da Shotgun. Portanto, prense-o em alguma parede e comece a socar sem parar, alternando golpes de direita e esquerda. Em pouco tempo ele estará morto. Verifique seu corpo e agarre a **Alien Red Key**. Agora é melhor correr, pois não resta muito tempo para tudo ir pelos ares. Saia e entre na primeira porta à esquerda, matando o Chubbie dali. Feito isso, pegue o **Alien Incubator**, o **Large Med Kit** e a **Alien Blue Key** (no corpo do extraterrestre), ganhando o acesso da sala ao lado. Nesta, você deve matar a criaturinha e acessar o computador. Clique na pequena sala redonda na parte superior do mapa (a azul e brilhante) e, assim, a energia será liberada para as outras salas. Saia, vença mais um oponente (dois tiros de Shotgun bastam) e retorne à sala do transportador. Acione a máquina e você estará fora. Ufa!









Interlúdio: QG dos MiB

Após os méritos pela missão, Zed o espera para mais uma, envolvendo novamente as estranhas estatuetas...

Lembra-se do jornal no sofá da missão do Ártico? Além das notícias sobre o Door 95 (não, não é Windows 95...) e sobre o Elvis alienígena, havia uma pequena manchete de fim de página anunciando a fundação de uma nova seita. Parece que ela está envolvida no caso do desaparecimento dos ídolos de origem desconhecida. Então, vamos ao Novo-México!



Missão 2: O amazonas Selvagem

Zed informa que os cientistas analizaram a incubadora e encontraram uma estranha insígnia. O maior problema é que o significado da insígnia pode estar envolvido com uma seita de malucos no Novo-México. Por sorte a agência possui um informante alí... Claro, ele pode não cooperar... Nesse caso, o amuleto recebido de Zed será necessário. Só mais uma coisinha: o Amazonas fica no Novo-México?



Um lugar estranho para a sede de uma seita religiosa. Muitos soldados armados (que deixam você passar tranqüilamente pela porta principal, armado até os dentes; mas tudo bem...) rondam o local. Só não tente atirar neles. Por quê? Primeiro, por eles serem imortais (não, não como em Highlander; eles simplesmente não perdem energia!). Segundo, após ser atingido por duas rajadas das metralhadoras deles você já era. Então é melhor ser um menino bonzinho e manter a arma no coldre e a frieza na cabeça. A primeira coisa a se fazer é ir até a igreja, onde o padre se concentra. Ao entrar no recinto, o homem dirá para que o agente saia, por ele estar ocupado no momento. Aproxime-se e mostre o Amulet a ele, fazendo com que ele apresente sua verdadeira forma, um Coyame. Após algumas informações bem vagas, a criatura diz para procurar por um certo Francisco, desaparecendo logo em seguida. Ele deixa também uma **Contra Gun**, idêntica à Reverberating Carbonizer. Sem mais, vá para o "hospital" do local, localizado a leste da igreja. Assim que entrar, um homem estará deitado na



Shotgun: Você pode dizer que as SSA são muito mais rápidas que as velhas Shotguns, mas elas nunca vão superar sua eficiência. Elas têm munição suficiente para seis tiros. Hoje em dia não fazem mais destas, mas sempre carrego comigo a minha.

Noisy Cricket: Esta vai ser sua primeira arma. Não, não reclame tanto assim. Sim, ele pode fazer um barulho insuportável e ser menor que a palma de sua mão, mas nunca ouviu dizer que tamanho não é documento? Ah, e tome cuidado com o tranco que ela dá. Antigamente nós apostávamos para ver quem acertava quantos metros os novatos voariam ao usar isso que você chama de brinquedo. E não aponte esse negócio para mim!

Series 4 De-Atomizer: Esta sim é rápida. Ela dispara várias vezes ao se puxar o gatilho, tornando-a um pouco estável. Por que ela é tão grande? Porque aqui existe uma série de sistemas de resfriamento interno, acabando com a ameaça de uma explosão por super- aquecimento. Ou você acha que isso é só enfeite?

Pulsar Arm Cannon: Muito cuidado quando disparar uma destas. Seu poder é tamanho que um tiro perdido da PAC foi a responsável pela destruição do primeiro SkyLab, no final dos anos 70. E antes que eu me esqueça, ela é pesada demais para você correr enquanto estiver empunhando-a. Portanto, se precisar fugir, livre-se da arma antes...

Pulsar Blaster: Minhas preferidas. Pesadas, mas com um poder bastante destruidor. Não tanto quanto a PAC, mas ainda assim prefiro a PB. Essa fora a primeira arma da série Pulsar introduzida no arsenal dos MiB. O que são as armas da série Pulsar? São armas que disparam poderosas rajadas de energia comprimida, perfeita para derrubar OVNIs ou construções reforçadas. Pode-se controlar o nível de poder, mas eu já deixei isso preparado para você.

Reverberating Carbonizer: Outro armamento que merece observações. Antigamente eles eram largamente usados, mas, como você deve saber, possuem um núcleo de matéria orgânica, que modifica a energia liberada pela célula de variadas formas. Em outras palavras, esta arma está viva. Por isso ela não é mais tão utilizada. Ela está sujeita a alterações de humor ou coisas do gênero, prejudicando seu desempenho. Dizem até que uma em 1981 se rebelou contra seu usuário, enquanto outra se revelou pacifista e transformava a energia em música!



cama, balbuciando palavras confusas e delirando sobre um templo... Entre na outra sala, encontrando o médico do lugar, que não parece nada contente com sua visita. Vença-o e pegue o **Credit Card** em seu corpo. Não se esqueça também de verificar as notas do médico quanto a seu paciente (dizendo que ele fora encontrado numa profunda ala da mina, bastante desidratado e com o estado mental completamente abalado) e de pegar o **Large Med Kit**. Com o cartão de crédito em mãos, vá até a parte de fora da cidade, onde você começara, usando-o no caixa eletrônico.



Note que os guardas desapareceram, sobrando somente um velho que lhe pede dinheiro caso se aproxime. Na máquina, clique no local onde se deveria passar o cartão (um som característico soará quando o cursor passar sobre o local correto) e, em seguida, na tecla YES do pequeno painel da máquina (aquele, no canto inferior direito). Agarre o **Ticket** e leve até o bar, localizado a oeste da entrada da cidade. Lá, vença alguns cidadãos muito gentis (que farão o favor de atacar seu agente somente por estarem fechados no momentos...) e suba as escadas (não esquecendo da **munição para a RC** a leste do balcão). Depois de vencer mais um oponente no segundo andar, verifique a segunda porta. Lá estará Francisco. Ele pedirá uma passagem para fora da cidade em troca de informações sobre os ataques ocorridos na mina. Como você já possui um Ticket de viagem, basta entregá-lo ao mineiro (mineirador), usando o item na porta. Francisco dirá que, para ter acesso à mina, são necessárias as chaves que estão em poder dos militares. Ele diz também para procurar pelo Chupacabra (aquele de uma cidadezinha interiorana próxima?). Estranho, não?



Volte até o hospital mas não entre. Em vez disso, siga pela lateral e encontre um grafite feito na parede, do Chupacabras. Verifique o desenho e ela, a parede, se revelará uma passagem. Vença o guarda que vigia a área (não, você não atrairá os outros e ele não é imortal) e pegue o **Small Med Kit** no corpo. Suba as escadas, constatando que a porta está trancada. A saída é saltar para a sacada à esquerda, onde existe uma escada (você pode dizer que é impossível, mas o jogo não deve saber disso...). No topo, vença mais um soldado, conseguindo em seu corpo um **Large Med Kit** e o **Roof Key**, abrindo com esta última o alçapão próximo à escada. Já dentro da construção, pegue o **Face Relief** e a **página do livro** sobre a mesa, com indicações importantes mais adiante. Ainda na sala, pegue a **Mine Key** no chão e os **dados** sobre a mesa. Saia pela porta e siga para oeste da igreja, passando por mais três oponentes. Quando se aproximar do portão, algumas luzes aparecerão. Tome muito cuidado pois, se o seu agente for focalizado pelas luzes, tomará um tiro. Portanto, caso preze pelo menos um pouco a vida, mantenha-se longe delas. Quando finalmente atingir o portão, use a Mine Key e parta para a segunda parte da missão...



Missão 2-2: O Templo Inca

As minas do Novo-México escondem segredos que ninguém poderia imaginar. Afinal de contas, quem disse que é o chupacabras que atacou os homens de Francisco?



Continue em frente até encontrar uma área com três passagens. Um mineiro sairá correndo de um coyame. Os dessa espécie são duros na queda e tiros não fazem muito contra sua energia. Então, tente prensá-los em alguma das passagens e golpeie sem dó. Se precisar, use o **Large Med Kit** encontrado na sala, partindo para a primeira passagem (de baixo para cima, a mais a oeste). Vença o disco e pegue a **Figure Relief**. Na segunda porta (à noroeste) você terá de vencer um Chubbie (portando algumas **MiB Ammo**) e um Disco flutuante. Se não precisar realmente de munição, vá direto para a terceira das alas.



Após um corredor com um disco flutuante, seu agente se deparará com uma cena que parecerá familiar para aqueles que já jogaram a primeira versão de Alone in the Dark, mais exatamente no subsolo da Derceto... Um grande abismo e várias plataformas móveis. Bem, o melhor conselho a ser dado, depois de matar a criatura (seria aquela uma Sentinel?) com alguns tiros, é ter paciência. Assim como no segundo teste da Shotting Gallery,



espere que a plataforma esteja bem próxima e, só então, salte. Já do outro lado, siga à sudoeste, pegando no chão a **Panther Relief** (talvez seja necessária certa atenção, pois a placa é cinza, assim como o chão). Entre pela caverna e se depare com o primeiro grande quebra cabeças do jogo. Primeiramente, coloque a Figure Relief no círculo central (pressionando-se DEL, tendo tal item em mãos) e siga as instruções da folha pega na construção militar (você pode visualizá-la usando-a normalmente), pisando nas pedras negras da primeira figura (da esquerda para a direita, ao centro). O Figure Relief desaparecerá, fazendo uma face aparecer no arco sobre o portal adiante. Coloque agora o Panther Relief no centro e repita a operação, mas, desta vez, pisando nas pedras brancas (logo que a Panther Relief fará com que as pedras ativadas sejam aquelas opostas às que você pisar (se você pisar na inferior direita, por exemplo, a superior esquerda será pressionada). O arco se moverá novamente, dando lugar à figura de uma pantera. Por fim, coloque a Face Relief e pressione as pedras marcadas nas instruções. Tenha em mente, contudo, que a Face Relief fará com que a pedra ativada seja sua simétrica (caso a superior direita seja pisada, a inferior direita será a ativada). Em outras palavras, pise nas pedras brancas novamente...





O arco se moverá e a passagem finalmente se abrirá. Entre por ela e enfrente mais três oponentes (só um toque: assim que os discos saírem de sua frente, dispare com tudo no alien armado mais ao fundo; só depois dê conta dos menores). Não se esqueça de pegar o **Small** e o **Large Med Kits**. Desça até chegar a uma sala com um disco de pedra enorme no chão. Suba novamente as escadas e seja, após ouvir um rugido, atacado por uma daquelas criaturas, os coyames, só que desta vez bem grande e invisível. Assim que souber onde ele está, golpeie até derrubá-lo. Uma das paredes se abrirá, revelando uma outra escadaria. Suba e vença o coyame (encurrale-o, assim como no primeiro desses). Pegue em seu corpo o **Olmec Idol** (familiar?) e alguma **MiB Ammo**. Vá até o altar e coloque o ídolo ao centro (verifique o altar com SPACE e, então, clique no centro, onde um ruído característico soará). Desça novamente as escadas, vencendo os

inimigos, até a sala com o disco no chão. NÃO PISE NO CENTRO DELE! Contorne e pegue os ídolos coloridos nos orifícios na parede, colocando-os, no sentido horário (começando do círculo ao sul, às "seis horas"), sobre os círculos da extremidade do disco de pedra, seguindo a seguinte ordem: Preto, Azul, Vermelho, Branco e verde. Agora sim, pise no centro do disco e desça. Prepare-se para enfrentar um Inseto/Bug (sim, aquele do filme)! Uma luta difícil, mas não tanto caso tenha uma boa quantidade de Med Kits. Procure ficar sempre próximo, impedindo-o de ser atingido pelo abdomen. De resto, bata, bata e bata mais ainda...



Interlúdio: Quartel General dos MiB

Zed dirá que todas as evidências apontam para um suspeito em potencial, que pode responder boa parte das perguntas existentes...

Escolha seu agente, sua arma e prepare-se, pois aí vem chumbo grosso. Ah, se tiver algo para fazer no HQ, é bom fazer agora, pois você não voltará aqui mais tarde...

Missão 3: A Ilha de Frales

Através do submarino da organização, o agente chega até a misteriosa ilha particular do multimilhonário Frales, dono de várias empresas de computação. Vale lembrar que esta é a última das missões e, por isso, não espere por pouco desafio...



Logo de cara, vença o guarda e seu cachorro (dois tiros neste último já bastam). Verifique os jornais sobre a mesa para conhecer seu tão querido suspeito. Presidente de uma famosa empresa de computação, foi o criador do Door 95, atual sistema operacional que possui o monopólio no mercado (Bill Gates? Quem é esse?)... Bem, deixemos o papo furado de lado e vamos à estratégia.



Corra até o elevador e fique de costas para ele. Pressione o botão azul e suba nele (indo para trás) antes que seja tarde demais. Caso não consiga, pressione o botão novamente e a plataforma retornará. Após isso, vença outro oponente e pegue o **Small Med Kit** no corpo.

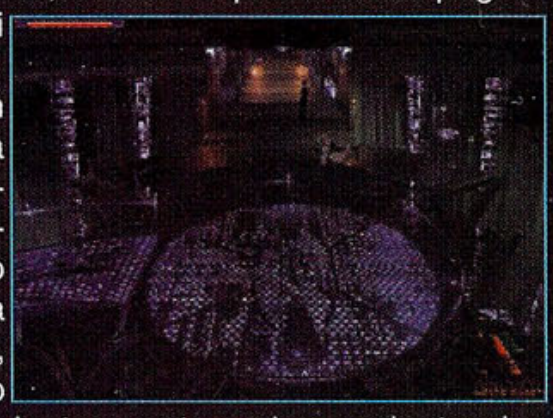


Use o elevador (o botão azul está na parede oposta à que você chegou) e repita a mesma coisa no terceiro andar. Já próximo ao telhado, suba pelas escadarias do castelo, livrando-se do guarda e da criatura. Ao entrar pela porta, o agente encontrará uma grande face de pedra, três espelhos e um botão azul no chão. Primeiramente, desça pelas escadas laterais e vença os discos que agora atiram. Agora, seu objetivo é virar os três círculos de pedra para que eles se tornem espelhos. Para tanto, é necessário se pisar no centro dos quatro blocos de pedra ao redor do botão azul. Cada quadrado move um círculo. Alguns deles, contudo, movem mais de um disco ou mesmo nenhum, caso pressionado primeiramente. Todavia, cada vez que o bloco é pressionado e, em seguida, outro, o primeiro moverá um disco diferente. Assim, vá pisando aleatoriamente neles até que todos os círculos estejam com seu lado espelhado voltado para o personagem. Garantimos que isso não demorará muito. No máximo uns três minutos... Quando conseguir, pressione o botão azul. Uma raio sairá do olho esquerdo e atingirá, após refletir-se nos espelhos, o outro olho, abrindo uma outra passagem sob a estátua.





Desça, vença os oponentes (no primeiro deles você encontrará um **Small Med Kit** e no segundo, umas **MiB Ammo**) e siga em frente. Uma passagem se abrirá. Siga para a esquerda e vença os oponentes, pegando a **Alien Red Key**, **MiB Ammo** e um **Small Med Kit**. Tome o outro caminho, vença os oponentes, pegue a **MiB Ammo** e use a Alien Red Key na parede ao norte da última plataforma. Agora, no novo corredor, verifique o interruptor até que a indicação **>** seja mostrada em verde. Repita o mesmo com todos os interruptores que encontrar, não se esquecendo de pegar toda a munição e itens de recuperação de vitalidade que encontrar. Você vai precisar deles...



Desça as escadas no fim dos corredores, enfrentando um homem que corre em sua direção. Depois de vencê-lo, para sua surpresa: ele era, na verdade, um Inseto/Bug! Vença-o, ficando sempre próximo para não ser atingido pelos golpes de cauda. Vencido, corra para as escadas a nordeste. Verifique-as, revelando um alçapão bem abaixo de seu personagem... Levando-o até o maluco milionário Frales, agora em sua poderosa armadura construida com tecnologia alienígena e terrestre. Ele então revela seu plano de construir, utilizando-se do conhecimento alienígena, o computador mais poderoso do universo, aumentando assim sua fortuna. Maluco, não? Bem, mas ele é tão lento quanto poderoso dentro da geringonça. Por isso, corra e acerte-o com seus socos e chutes. Quando a energia estiver baixa o bastante, complete o serviço com sua Standard Side Arm. Agora é só sentar e ver o final. Os agentes conseguem salvar o outro agente MiB e ganham de Zed um pequeno período de folga... The end!

Neuralizer: Vê esses três botões? Dias, meses e anos, de cima para baixo. Sempre mantenha o Neuralizer virado para frente, e nunca o use sem seus óculos. Os Neuralizers servem para bloquear os impulsos memônicos do cérebro humano. Literalmente você apaga parte da memória da pessoa e ela estará aberta a qualquer informação que você der a ela. Você cria uma outra memória, em outras palavras. Ok, você pode criar boas memórias para elas...

Classified Codes

Bom, Jay, agora você é um verdadeiro MiB. Acho que ensinei quase tudo que sei. Mas ainda faltam umas coisinhas. Uns códigos. Esses códigos são considerados secretos, e ajudarão você a cumprir suas missões com maior facilidade. Mas fique avisado que isso pode tirar todo o caráter divertivo e o fator emoção — perde a graça, se é que você me entende. Acredito que você terá o bom senso de usar somente em casos de extrema urgência. Confio então a você os Cheat Codes...

Primeiramente, você deve pressionar a tecla **ESC**, para assim entrar na tela de opções, onde é possível se salvar ou carregar um jogo e tantas outras coisas. Agora, digite rapidamente a palavra **DOUGMATIC**. Se fizer corretamente, a tela de opções desaparecerá e você terá retornado ao jogo. Pressione novamente **ESC** e digite os códigos a seguir:

AGENTJ: Muda seu personagem pelo agente Jay. Disponível somente na Missão 1 em diante;
AGENTK: Muda seu personagem para o agente Kay. Disponível somente na Missão 1 em diante;
AGENTL: muda seu personagem para a agente Ellie. Disponível somente na Missão 1 em diante;
GIVEME: Todas as armas;
LOADME: Munição ilimitada para todas as armas;
HEALME: Recarrega a barra de energia;
MOVEME: Dá savegames de todas as missões do jogo;
PROTECTME: Invencibilidade;
KILLEM: Mata todos os inimigos da tela;
HQ: leva de volta ao QG dos MiB. Disponível somente na Missão 1 em diante;

Caso funcionem, a tela de opções não desaparecerá, mas, ao se pressionar Esc novamente, uma mensagem aparecerá no canto inferior do munitor. Para cada nova fase atingida você precisará repetir os códigos, logo que seus efeitos cessam ao fim de cada missão. Agora... O que diabos é um botão Esc você terá de descobrir por si mesmo...

©1997 Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as marcas registradas são reconhecidas e pertencem a seus respectivos proprietários. Gremlin Interactive Ltd. Carver House, 1-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Visite-nos no endereço www.gremlin.co.uk . Licenciado e distribuído no Brasil por Greenleaf Distribuidora Ltda.

Cartas

O primeiro número de qualquer revista é sempre um grande desafio. O processo de idealização e produção inicial é lento, tendo em vista a ausência completa de uma estrutura sólida a se apoiar para, finalmente, montarem-se as estratégias, materias, seções e tudo mais. Em outras palavras, não existe uma estrutura inicial básica e reaproveitar a de outras seria algo inaceitável para uma revista de porte. Dessa forma, criam-se os novos Layouts (a aparência geral da revista), o enfoque, o estilo de materias, seções, para só então encaixarem-se, no caso de uma revista de games, os jogos. E, da idealização até a produção são vários e penosos passos, o que, em parte, justificaria a demora para o lançamento desta primeira edição da Gamers Book, já há algum tempo anunciada nas páginas de nossa revista mãe (ou irmã... Esse negócio de parentes é realmente complicado), a Gamers. Pedimos desculpas a todos aqueles que procuraram pela revista nas bancas sem sucesso, mandando-nos uma tonelada de cartas e E-Mails perguntando sobre a revista. Mas agora ela está aqui, concluída. A prova definitiva que vencemos essa primeira etapa. Superamos os duros passos de começar do zero (ou do número 1). Tudo à custa de muito (principalmente paciência) de todos nós. Por vezes sacrificamos nossos feriados, fins de semana e até noites de sono para trazer para você o que há de melhor em estratégias. O orgulho de ver a edição pronta e nas bancas é imensa. Quase como a felicidade de um pai ao ver o filho dar os primeiros passos...

Por outro lado, sempre acompanhando este orgulho, está a expectativa. A curiosidade de saber se a revista agradara e consquistara seu lugar entre os leitores. E é por isso que criamos esta seção. Gostaríamos que você mandasse sua opinião, críticas (são das críticas que se corrigem os erros), elogios (afinal, também somos filhos de Deus!), sugestões de matérias ou seções (como um nome para esta seção, ainda batizada modesta e provisoriamente de "Cartas"), comentários, dúvidas, correção de erros (errar é humano...), desenhos, reclamações... Enfim, gostaríamos de tornar este espaço um instrumento de comunicação entre você, leitor, e nós, meros mortais (Huh?)...

10 Os Dez Mais...

Os Top Ten são rankings onde somente os melhores de uma certa categoria entram. Ilustrando o nome dado, somente aqueles com qualidade suprema serão dignos de ocupar um lugar entre os dez existentes no topo. No caso de games, temos vários tipos de Top Ten, podendo ser "os dez mais vendidos em um certo período de tempo", os "dez mais procurados / jogados / preferidos entre os jogadores", ou mesmo os "dez melhores do ano". Além disso, estes rankings podem pertencer a diferentes mercados (o mercado japonês é bastante divergente do americano, por exemplo), enquanto em outras casos, a uma designação mais geral, mais global.

Em nossa seção de cartas, você poderá encontrar tanto os Top Ten do mercado mundial quanto o japonês e o americano (que ficamos devendo desta vez... Sorry!), ficando informado sobre os sucessos no exterior que estão (se ainda não o fizeram) para chegar. Para os mercados Japonês e Americano, adotamos quatro campos (hey, isso parece tabela de Final Fantasy!), sendo o primeiro (**POSIÇÃO**) o designador de seu local no ranking. "**NOME**" (um tanto óbvio, não acha?) indica o título do sucesso, seguido do "**CONSOLE**" ao qual ele pertence (PS para Playstation, SAT para o Saturn e N64 para o Nintendo 64; futuramente talvez tenhamos também DC para Dreamcast e PS2 para o Playstation 2:...). Por fim, a "**FABRICANTE**", informando a softhouse responsável pelo hit. Para o ranking de nível mundial, contudo, resolvemos adotar uma classificação mais detalhada, informando certos aspectos interessantes de serem observados. Os quatro primeiros campos estão designando exatamente a mesma função da listagem anterior. "**GÊNERO**" indica o estilo do jogo (Adventure, RPG, Estratégia, Corrida...), informando o tipo de game que está em alta. Os três campos seguintes são referentes ao ranking. "**PERMANÊNCIA NO RANKING**" é a quanto tempo, em meses (FFVII está a mais de dezoito meses!), o game ocupa um lugar entre os dez maiores do mundo. "**POSIÇÃO NO MÊS ANTERIOR É A COLOCAÇÃO**" em que o game terminara o mês anterior, possibilitando uma visualização prática da ascensão ou queda de um sucesso. Por fim, "**MÁXIMA COLOCAÇÃO ALCANÇADA**", dizendo o mais próximo do topo que o game chegara.

"Mas que diabos é essa tabela vazia aí em cima? É pra gente completar com os nossos preferidos?" você se pergunta. Exatamente! Mas... Espere! O que você vai fazer com esta caneta? Para! Não escreva NA revista, mas sim PARA a revista. A listagem dos "10 Mais Pedidos" é uma importante arma para a interatividade existente. Apesar de funcionar da mesma forma que o ranking dos maiores do mundo, existe uma diferença crucial entre eles: é você quem decide que jogos estarão nos "10 MAIS PEDIDOS". Escreva-nos mandando os títulos que você gostaria de ver dissecado na Gamers Book, e eles serão colocados na lista. Aqueles que tiverem mais pedidos terão sua estratégia completa na edição seguinte. Já a partir do segundo número este ranking estará valendo. Assim, mãos à obra!

Ok, colocar a Tifa aqui foi maldade, mas ao menos atraímos sua atenção! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000.** Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br** Estamos esperando por sua carta!

OS 10 MAIS PEDIDOS!

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1					0	1	1
2					0	2	2
3					0	3	3
4					0	4	4
5					0	5	5
6					0	6	6
7					0	7	7
8					0	8	8
9					0	9	9
10					0	10	10

TOP TEN MUNDIAL

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Gran Turismo	PS	Sony	Corrida	5	1	1
2	Tekken 3	PS	Namco	Luta	2 ½	4	1
3	Sakura Taisen	SAT	Red / Sega	RPG/Estratégia	10 ½	2	2
4	Final Fantasy VII	PS	Square	RPG	18 ½	7	1
5	Panzer Dragoon Saga	SAT	Sega	RPG	1	8	5
6	Resident Evil 2	PS	Capcom	Adventure	5	6	3
7	Sakura Taisen 2	SAT	Red / Sega	RPG/Estratégia	2	3	2
8	Golden Eye 007	N64	Rare	Tiro em 1ª pes.	10 ½	9	2
9	Hanagumi Taisen Columns	SAT	Sega	Puzzle	5 ½	5	3
10	Breath of Fire 3	PS	Capcom	RPG	1	10	10

TOP TEN DO JAPÃO

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Jikkyou Soccer Winning Eleven 3: World Cup France '98	PS	Konami
2	Soukaigi	PS	Square
3	The King of Fighters 97	PS	SNK
4	FIFA: Road to Worldcup 98	PS	EA/Square
5	Grandia Digital Museum	SAT	Game Arts
6	Lunar The Silver Star Story	PS	Game Arts
7	World Stadium 2	PS	Namco
8	Parasite Eve	PS	Square
9	Tale of Noman's Island P	PS	KSS
10	Heroes in the Galaxy	PS	Tokuma



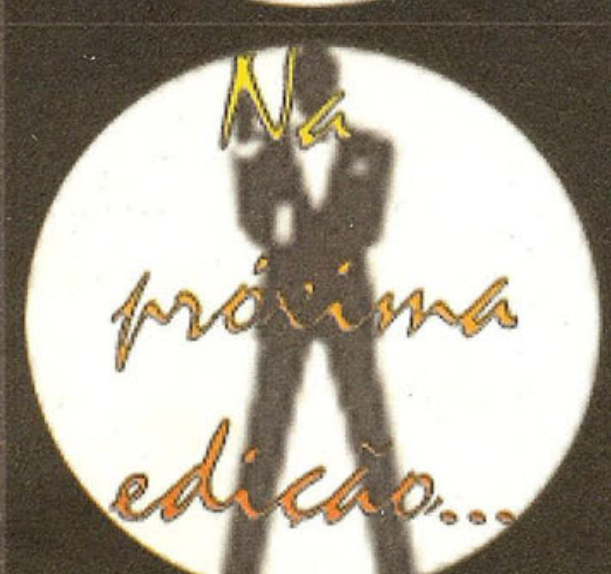
O Nome é Bond,

JAMES BOND 007 GOLDENEYE

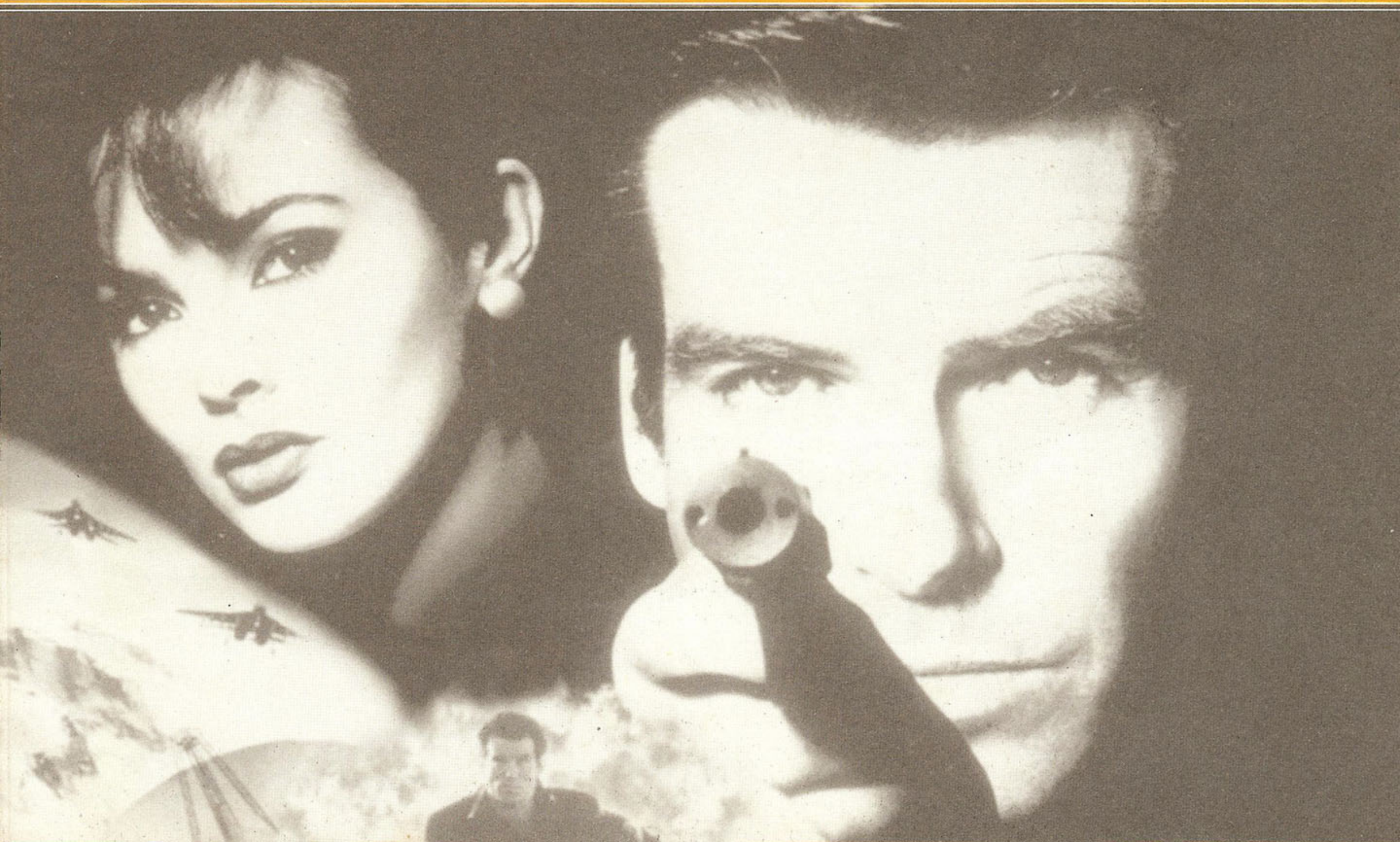


Apesar de quase um ano após seu lançamento, Golden Eye ainda é considerado um dos melhores títulos já lançados para o console de 64 bit da Nintendo. Na edição número 2 da sua Gamers Book você encontrará tudo que você gostaria de saber sobre este fantástico game de tiro em primeira pessoa.

- Estratégia completa, com mapas detalhados indicando a localização de cada objetivo, dos inimigos e de outros itens importantes para sua sobrevivência como agente secreto nas sete missões;
- Todos os Cheat Codes, incluindo Invencibilidade, Armas secretas, Donkey Kong Mode, Paint Ball, Invisibilidade, Silver e Golden PP7;
- Códigos secretos, como o uso de duas armas diferentes ao mesmo tempo, novos personagens no Vs. Mode, etc;
- Uma fiel filmologia do agente, Oscars a que foi indicado, os vários atores que encarnaram o agente 007, inimigos famosos, artefatos tecnológicos inacreditáveis, além de um confronto: Golden Eye, o jogo Vs. Golden Eye, o filme;
- As missões secretas Aztec Complex e Egyptian Temple, além da "dificuldade" 007;
- Tudo isso e muito mais, com a mesma qualidade e quantidade de detalhes que você só encontra na sua Gamers Book. Não perca!







FINAL FANTASY VII



O mais completo guia de Final Fantasy VII do mundo!

Conceitos básicos

Os Personagens

Estratégia completa

As áreas secretas

Os jogos da Gold Saucer

Todas as Materias

Listas de Itens, Armas e Acessórios



Vença os Weapons

LIMIT Breaks Level 4





As Ultimate Weapons

Todas as Enemy Skills & estratégia para os Chefes





M!B

MEN IN BLACK™ THE GAME

Estratégia completa

Todos os Cheat Codes

RPG

Um pouco sobre esta mania



RETRO AVENGERS



RETRO AVENGERS



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: DVD_ssa

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

























