

● TODOS OS
DETALHES DA TRAMA

● MAPA COMPLETO
DE DRAW POINTS
E AS LOCALIDADES

● LISTA DAS ARMAS
GFS E MUITO MAIS



ANO IV - NÚMERO 11 - R\$ 8,90

GAMESTATION

especial

FINAL FANTASY VIII



estratégia completa com 100 páginas de muita emoção



Grande acervo de jogos, aparelhos e acessórios

Últimos lançamentos

The screenshot displays the Progames website interface. At the top, the 'GameStation' logo and navigation menu are visible. The main banner features 'Tomb Raider: The Angel of Darkness'. Below this, the 'LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAMES' section is highlighted. The page is divided into several columns: 'SERVICOS' (including a forum and franchise information), 'VITRINE' (showing featured products like Final Fantasy XII, Dragon BZ, and GameStation Especial 09), 'COMPRAS' (a sidebar with a promotional message about virtual shopping), and 'PRODUTOS' (listing items like Kingdom Hearts 2, Crash Bandicoot, and GameStation Dica 04). A 'NEWSLETTERS' section at the bottom encourages users to subscribe for updates. The website's URL, 'WWW.PROGAMES.COM.BR', is displayed in the top right corner.



Compre no cartão ou através de depósito ou boleto bancário

www.progames.com.br

É uma publicação da:

Editora Nossas Origens Ltda

Direção Editorial
Francisco Motta

Gerente Comercial
Eliná de Paula Motta

Coordenador Editorial
Jorge Luís Rodrigues

Redação
Marco Antônio Resende
Jorge Luís Rodrigues

Diagramação
Fernando Guerreiro Motta
Lucas dos Santos Motta
Eliel de Almeida Severino

Revisão
Mariuza Moreti de Oliveira

WEB
Fernando Guerreiro Motta

Publicidade
Benedito dos Santos

Colaboradores
Murilo Pereira dos Santos
Renato Vieira Cardoso

Contato

E-mail: editoranossasorigens@uol.com.br

Números Atrasados

Através do site: www.progames.com.br

Endereço para Correspondência

Caixa Postal nº 11542 - CEP 05049-970

Pré-impressão
FTW

Impressão e Acabamento
Editora Parma Ltda

Distribuidor exclusivo para bancas
em todo Brasil:

Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20563-900
Tel.: (21) 2195-3200 - Fax: (21) 2195-3307

EDITORIAL

Nesta edição da revista Gamestation Especial, o nosso leitor continua ganhando em conteúdo e qualidade. Pois esta nova estratégia do emocionante jogo Final Fantasy VIII está impecável, com acréscimos de conteúdo e texto revisado, além de uma diagramação bem elaborada e uma informação super precisa. Enfim, esta edição faz jus à qualidade deste grande clássico dos games, o qual todos os gamemaniacos fazem questão de ter em seu acervo.

A série Final Fantasy é o que se pode chamar de uma obra prima dos games. E desde a sua primeira edição a magia que envolve este jogo, passou a cativar os fãs do mundo todo. A partir daí, cada novo jogo da série, tem sido um sucesso maior que o outro. Mas nenhum surpreendeu tanto quanto Final Fantasy VIII. Neste game, a softhouse Squaresoft, produtora responsável pelo jogo, juntamente com o seu diretor e criador, Hironobu Sakaguchi, conseguiram criar uma combinação ainda melhor que as séries anteriores: uma trama sensacional, sistemas inovadores, personagens com extremo carisma e, o melhor de tudo, uma empolgante história de amor.

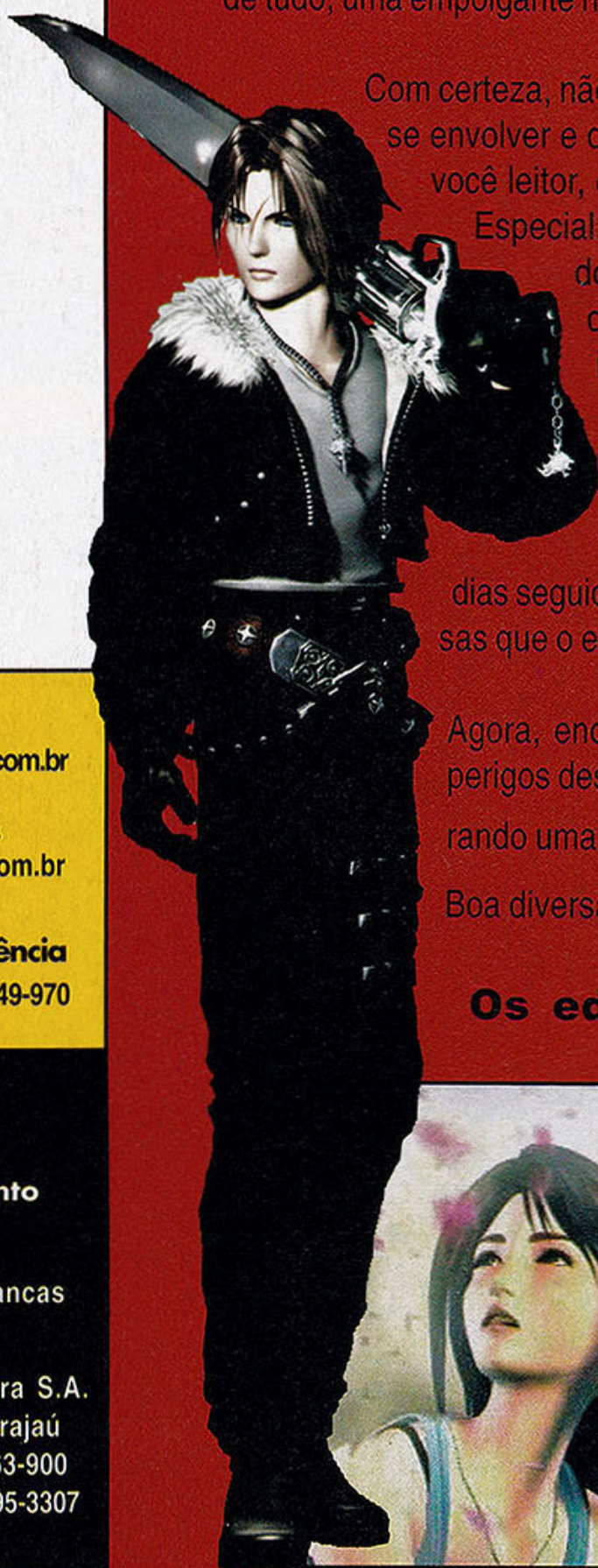
Com certeza, não existe um título melhor do que este para se envolver e desvendar toda a sua magia. Isto é o que você leitor, encontrará nesta edição da Gamestation Especial. Onde você conhecerá todos os detalhes do jogo, desde a trama contada de forma detalhada, a localização exata de todos os itens, assim como os eventos opcionais, além de muitas dicas e o interessante final secreto.

Você encontrará aqui muita diversão por dias seguidos, até vencer todos os desafios e surpresas que o esperam neste enredo incrível.

Agora, enquanto você decifra todos os enigmas e perigos deste jogo eletrizante, nós estaremos preparando uma outra edição.

Boa diversão e até lá.

Os editores



Final Fantasy VIII

SUMÁRIO

• HISTÓRIA	06
• INTRODUÇÃO	08
• PERSONAGENS	10
• COMO JOGAR	16

► Capítulo I - Seed..... 20

A - Garden de Balamb	20
B - Região de Balamb	22
C - Fire Cavern	22
D - Garden: Sumário da Missão de Dollet ..	23
E - Cidade de Balamb	23
F - Veículo Aquático	23
G - Dollet	24
H - Explorando a Cidade de Balamb	25
I - Cerimônia de Inauguração na Garden de Balamb	26
J - Garden de Balamb: Training Center	28
K - Garden: Sumário da Missão de Timber ..	28
L - Cidade de Balamb: Estação de Trem	29
M - Primeira Seqüência de Laguna: Eastern Forest e Deling City	29
N - Nos Trilhos de Timber: Operação Sequestro ..	30
O - Timber: Sequestro na Estação de Televisão ..	32
P - Dollet e Timber Revisitadas - Opcional ..	33
Q - Região de Timber: Obel Lake e Roshfall Forest - Opcional	33
R - Estação East Academy e Eastern Forest ..	34
S - Segunda Seqüência de Laguna: Centra Excavation Site	34



► Capítulo II - Assassinato 35

A - Eastern Forest - Continuação	35
B - Região da Garden de Galbadia: Monterosa Plateau - Opcional	35
C - Garden de Galbadia	35
D - Galbadia: Deling City	36
E - Região de Galbadia: Gotland Peninsula ..	36
F - Tomb of Unknown King	36
G - Região de Galbadia Revisitada	37
H - Deling City Revisitada: Prelúdio da Parada de Edea	37
I - A Parada Começa	38

► Capítulo III - A Feiticeira Edea 40

A - Terceira Seqüência de Laguna: Winhill ...	40
B - D-District Prison	40
C - Deserto de Galbadia	41
D - Base de Mísseis	42
E - Conflito na Garden de Balamb	42
F - Garden de Balamb Móvel	43
G - Fisherman's Horizon	44
H - Garden de Balamb: Festival da Garden ..	45
I - Timber Revisitada 2 - Opcional	45
J - Winhill Revisitada - Opcional	45
K - Cidade de Balamb Sob Vigia	46
L - Winter Island: Shumi Village - Opcional ..	47
M - Região de Centra Ruins - Opcional	47
N - Kashkabald Desert - Opcional	48
O - Garden de Trabia	48
P - Região de Trabia - Opcional	49
Q - Shumi Village Revisitada - Opcional	49
R - Eventos Mistos: Parte 1 - Opcionais	49
S - Região de Centra - Cape of Good Hope ..	50
T - Invasão: Garden de Balamb	50
U - Invasão: Garden Galbadia	51

► Capítulo IV - Esthar..... 54

A	-	Garden de Balamb: Enfermaria	54
B	-	O Orfanato de Edea	54
C	-	Quarta Sequência de Laguna: Trábia Canyon	55
D	-	Transição Garden de Balamb e Orfanato de Edea	56
E	-	Encontrando a White Seed: Região de Centra	56
F	-	Centra Ruins Revisitada - Opcional	56
G	-	Chocobo Forests - Opcional	57
H	-	CC Group - Opcional	58
I	-	Eventos Mistos: Parte 2 - Opcionais	58
J	-	Ponte de FH	58
K	-	Região de Esthar	58
L	-	Great Salt Lake	59
M	-	Sequência Final de Laguna: Laboratório de Lunatic Pandora	59
N	-	Cidade de Esthar	60
O	-	Região de Esthar - Opcional	60
P	-	Tear's Point - Opcional	60
Q	-	Lunar Gate	61
R	-	Invasão de Lunatic Pandora: Cidade de Esthar	61
S	-	Lunatic Pandora	61



► Capítulo V - Amantes..... 62

A	-	Lunar Base	62
B	-	Ragnarok	63
C	-	Sorceress Memorial	64
D	-	Cactuar Desert - Opcional	65
E	-	Deep Sea Research Center: Parte 1 Opcional	65
F	-	Deep Sea Research Center: Parte 2 Opcional	66
G	-	Shumi Village Revisitada - Opcional	67
H	-	Contatos Imediatos - Opcional	67
I	-	Island Closest to Hell / Heaven - Opcional ..	68
J	-	Região de Timber: Busca do Obel Lake - Opcional	68
K	-	Outros Eventos Paralelos - Opcionais ...	69
L	-	Orfanato de Edea Revisitado	69
M	-	Presidente de Esthar: Cidade de Esthar ..	70
N	-	Eventos Mistos: Parte 3 - Opcionais	71
O	-	Voltando na Lunatic Pandora	73
P	-	Lunatic Pandora Final	73

► Capítulo VI - Compressão do Tempo 75

A	-	Lunatic Pandora Final: Continuação	75
B	-	Sala do Princípio	76
C	-	Casa de Edea	76
D	-	Mapa do Mundo com o Tempo Compresso - Opcional	77
E	-	Ragnarok Revisitada - Opcional	77
F	-	Castelo de Ultimecia	78
G	-	Castelo de Ultimecia: Master Room	87

- AS GF MENU ABILITIES..... 90
- MAPA DRAWN POINTS E LOCALIDADES ... 98



História

Um game
com muito
romance e ação



Final Fantasy VIII



A nação de Gabardia declarou guerra ao resto do mundo e na escola de Balamb Garden, onde se formam os melhores e mais bem treinados soldados da Terra, está o jovem **Squall Leonhart** com apenas 17 anos, o herói do jogo. Aluno aplicado, membro da SeeD, a divisão de elite do colégio.

No baile dos recrutas da SeeD, Squall conhece a bela e misteriosa **Rinoa Heartilly**, jovem de 17 anos, que chama a atenção de toda cúpula da SeeD. E assim, ela é contratada para fazer parte de uma missão especial, juntamente com Squall. Está formado então o par romântico do jogo. Mais tarde, Squall descobre que Rinoa é a líder do grupo de resistência Forest Owl, uma organização autônoma que luta pela independência da cidade de Timber. Por fim depois de muitos desentendimentos, a paixão predomina entre eles...





Parte do mistério deste enredo fica por conta das visões que Squall passa a ter com um soldado boapraça originário da região de Gabaldia. **Laguna Loire** de 27 anos, o veterano da trama, é um corajoso soldado que sonha em se tornar jornalista, mas o destino insiste em levá-lo para outros rumos...

A vilã desta história é a malvada feiticeira **Edea**. Nascida de uma linhagem de antigas feiticeiras, ela é fria, contraditória e muito solitária. Seu grande trunfo para atingir seus objetivos sinistros é o fato de poder influir em todas as decisões do Presidente Vinzer Deling da Nação de Galbadia.



Além disso, ela sempre pode contar com a ajuda de seu fiel cavaleiro **Seifer Almasy**. Um jovem de 18 anos que apesar de ser um talentoso guerreiro, jamais conseguiu alcançar um posto na SeeD, a divisão de elite da escola. E sempre invejou Squall por ter conseguido este feito. A rivalidade que Seifer nutre por Squall, alimenta a sua necessidade de sempre ser o melhor, mesmo com altos custos. Sendo apontado como o autor da cicatriz que Squall tem no rosto (aliás, o próprio Seifer recebeu uma marca semelhante durante este confronto).

Para saber mais sobre esta história e como ela se desenrola, será necessário que você consiga em Final Fantasy VIII, restabelecer a paz no mundo. Um objetivo que dependerá do sucesso de Squall e Rinoa no implacável combate travado com a feiticeira Edea.

Introdução

Final Fantasy VIII

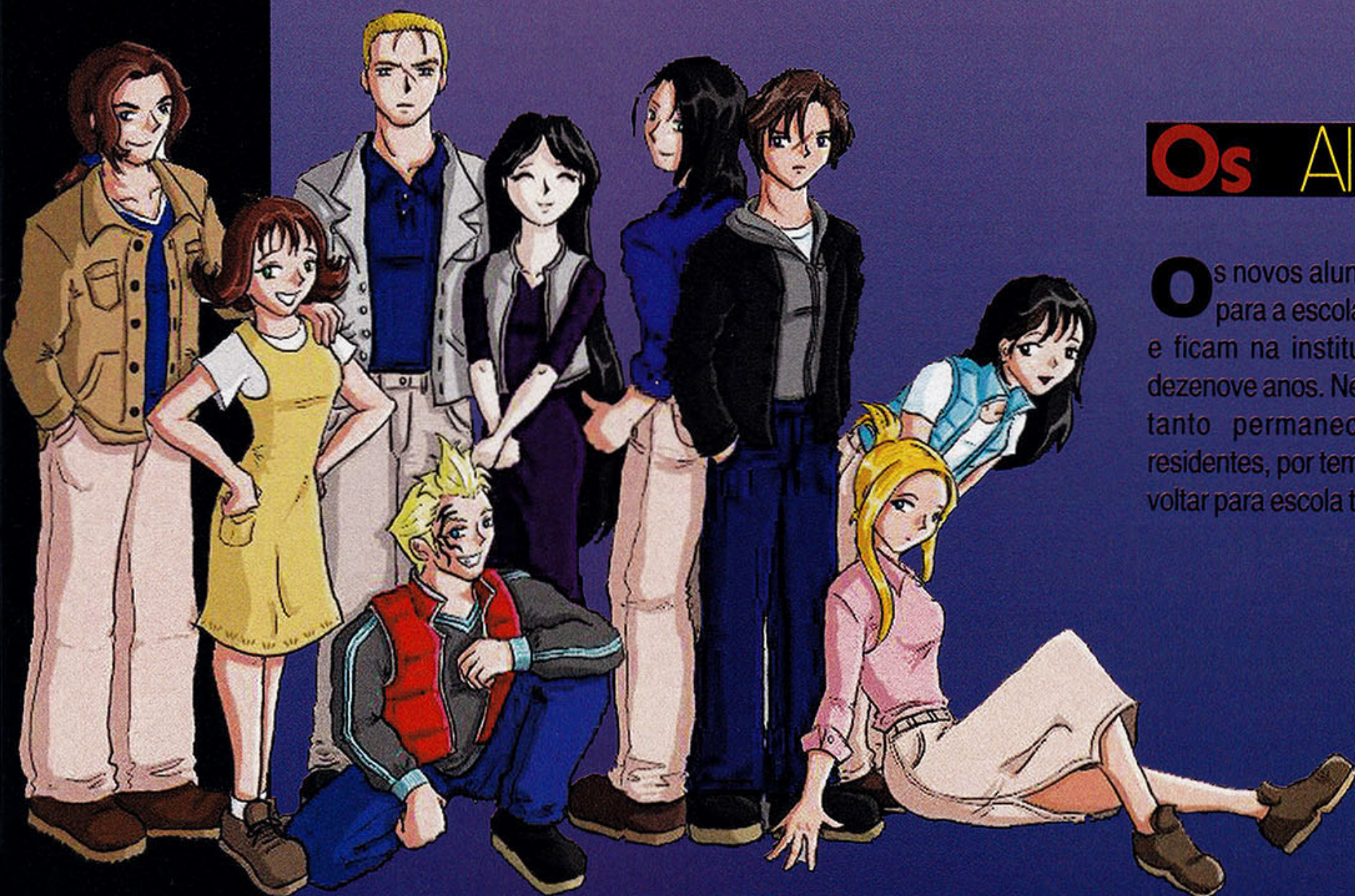
As Gardens

As Gardens são escolas particulares espalhadas pelo mundo, responsáveis por treinar e formar os melhores soldados. Contando com três sedes em diferentes regiões, sendo a maior delas em Galbadia, uma intermediária em Balamb e a menor na região de Trabia. Apesar de compartilharem das mesmas normas e regras, elas funcionam como instituições independentes, cada uma com suas próprias políticas e hierarquias. Elas não estão afiliadas a nenhuma organização governamental ou militar, mas prestam serviços às nações ou grupos particulares que contratam seus soldados.



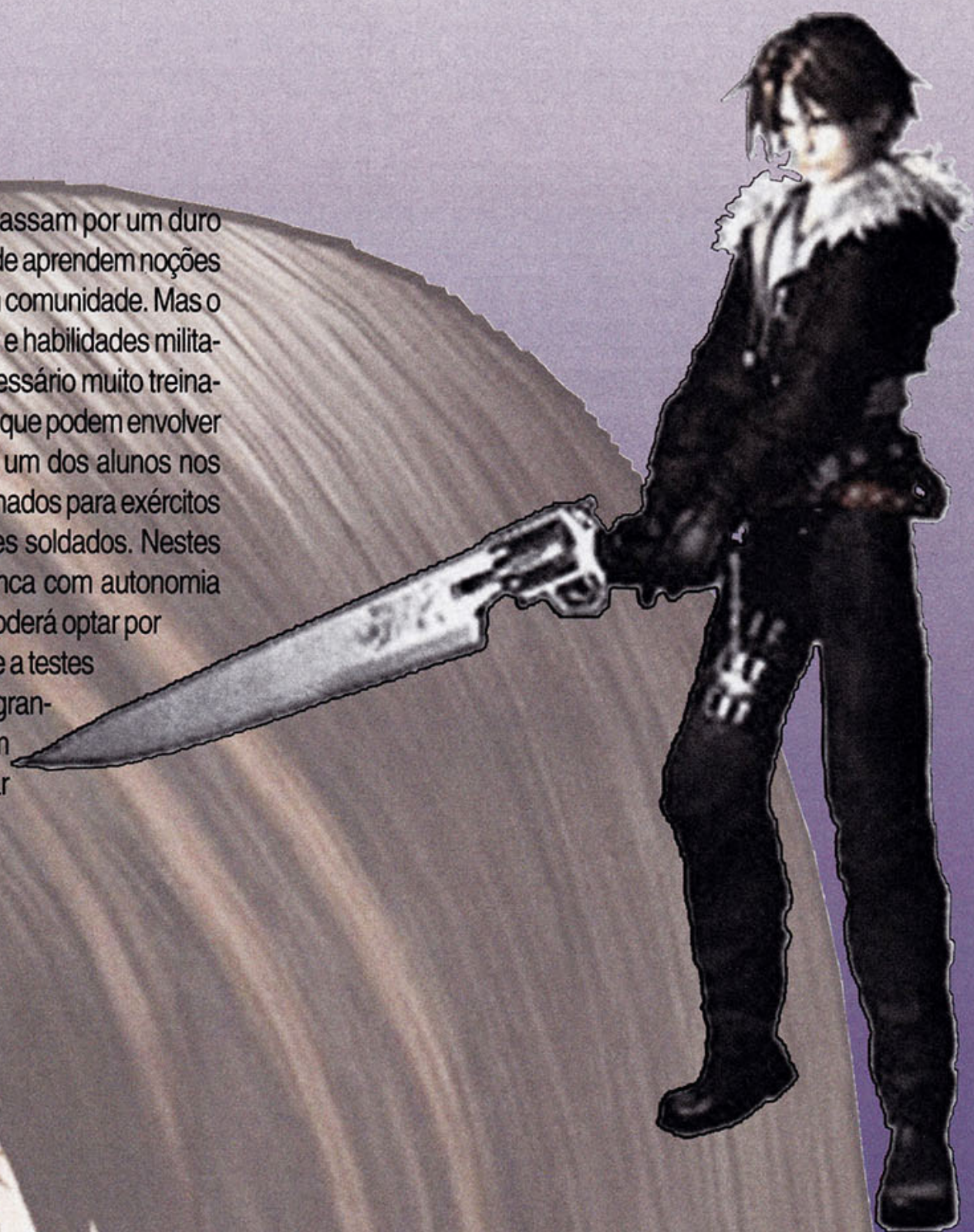
Os Alunos

Os novos alunos das Gardens entram para a escola com seis anos de idade e ficam na instituição até completarem dezenove anos. Neste período, eles podem tanto permanecer estudando como residentes, por tempo integral ou, então ir e voltar para escola todos os dias.



Treinamento

Durante o período de permanência nas Gardens, os alunos passam por um duro treinamento. Além do desenvolvimento da parte intelectual, onde aprendem noções de lógica e conhecimentos gerais, eles aprendem também a viver em comunidade. Mas o destaque do treinamento fica por conta do aprendizado das técnicas e habilidades militares. Para desenvolver a capacidade de combate dos alunos, é necessário muito treinamento físico. A avaliação dos alunos inclui exames teóricos e práticos, que podem envolver situações reais de combate, para verificar as habilidades de cada um dos alunos nos campos de batalha. Ao terminar o curso, os estudantes são encaminhados para exércitos estrangeiros que pagam para as Gardens pelo fornecimento destes soldados. Nestes exércitos os ex-alunos podem até adquirir um alto posto, mas nunca com autonomia suficiente para designar suas próprias funções. Quem não quiser, poderá optar por um outro caminho. Opcionalmente, o aluno poderá ainda submeter-se a testes de extrema periculosidade, verdadeiras provas de fogo que exigem grande perícia, habilidade e conhecimentos. Os estudantes que seguirem esta opção e concluírem os testes com sucesso, poderão ingressar para a SeeD, a graduação máxima da Garden.



SeeD

A SeeD é formada pela elite dos alunos das Gardens. Para ingressar nesta categoria é necessário estar adaptado às condições adversas, e possuir habilidades militares muito acima dos alunos comuns diplomados nas Gardens. Os membros da SeeD, não são enviados como soldados aos exércitos estrangeiros, como são os alunos comuns, mas tornam-se empregados das Gardens, com salários pagos de acordo com seus conhecimentos, habilidades e desempenho. Os cadetes da SeeD como são chamados, podem ser contratados por terceiros. De acordo com a requisição do contratante, estes cadetes recebem as mais diversas tarefas: participar de atividades militares, impedir golpes de Estado e até mesmo proteger políticos ou pessoas importantes.



Personagens



Squall Leonhart

Personagem principal de Final Fantasy VIII, Squall é um jovem frio e de poucas palavras. Estudante residente da Garden de Balamb, ele é uma pessoa introvertida que dá pouca importância aos seus companheiros.

Squall se preocupa apenas em cumprir as missões que lhe são passadas. Em combate, ele é um mestre na arte da Gunblade, uma arma peculiar que combina revólver e espada. A arte no domínio da Gunblade é muito rara, e poucos a dominam em toda a Garden de Balamb. Além de Squall, somente Seifer, seu rival é quem conhece plenamente esta arte. Squall tem por hábito analisar a maneira de agir e de pensar das outras pessoas. Por outro lado, poucos conseguem entendê-lo. Na verdade, poucos querem efetivamente conhecê-lo.

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,77 m
Tipo Sanguíneo: AB
Data de Nascimento: 23 de agosto
Arma: Gunblade



LIMIT	ARMA REQUERIDA
Rough Divide	Revolver
Fated Circle	Shear Trigger
Blasting Zone	Flame Saber a Punishment
End of Heart	Lionheart



Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Revolver	100	2 M-Stone Piece	2 Screw
Shear Trigger	200	1 Steel Pipe	4 Screw
Cutting Sword	400	1 Mesmerize Blade	8 Screw
Flame Saber	600	1 Betrayor Sword	4 Screw
		1 Turtle Shell	
Twin Lance	800	1 Dino Bone	12 Screw
		1 Red Fang	
Punishment	1000	1 Chef's Knife	1 T. Shell
		2 Star Fragment	8 Screw
Lion Heart	2000	1 Adamantine	12 P. Ammo
		4 Dragon Fang	

Seifer Almas

Seifer é um grande lutador e possui habilidades inatas para a luta. Mas na Garden de Balamb é tido como um aluno problemático, em função de sua sede por vitória, sua impaciência e espírito de competição, o que lhe rendeu a reputação de uma pessoa esnobe e exibida. Seifer sempre trata as outras pessoas com indiferença e superioridade, além de não gostar de fazer amigos. Este comportamento tem lhe custado caro, pois apesar de já ter realizado o teste para ingressar na SeeD muitas vezes, sempre foi reprovado por indisciplina ou por



atitudes egoístas. Juntamente com seus outros dois companheiros, Fujin e Raijin, ele faz parte do Comitê Disciplinar da Garden. É um Guerreiro muito valioso, a única pessoa além de Squall, que consegue manusear uma Gunblade com extrema habilidade. Mas este não é o único ponto em comum entre os dois. Fora esta habilidade com a arma, eles alimentam um ódio mútuo, que os torna eternos rivais. Seifer sempre diz ter um sonho secreto, que um dia se concretizará...

Idade: 18 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,88 m
Tipo Sanguíneo: O
Data de Nascimento: 22 de dezembro
Arma: Gunblade



Rinoa é a líder do grupo rebelde Forest Owls da cidade de Timber,

que luta pela independência de seu território contra o Presidente de Galbadia, Vinzer Deling. As formas de dominação e tirania deste cruel ditador já causaram grande sofrimento à sua terra natal no passado. Rinoa é muito sentimental, gentil e alegre, e esta sempre incentivando seus amigos com seu jeito todo angelical. É bastante impulsiva, e tem uma personalidade forte que sempre fala o que pensa. Seu melhor amigo é o seu cão, Angelo (Saint Angelo di Roma), que, apesar do nome, é na verdade uma cadela. Muito fiel, este "amigo" sempre à ajuda nas batalhas quando é necessário.

Rinoa Heartilly

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Altura: 1,63 m
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Data de Nascimento: 3 e março
Arma: Blaster Edge



Os Limits de Rinoa

Automáticos:

Angelo Rush - Ataque Inicial

Descrição: É igual a habilidade de counter de Rinoa, só Angelo ataca com o seu próprio counter.

Angelo Recover - Pet Pal Vol.5

Descrição: É igual a habilidade de counter com Potion de Rinoa, só Angelo vem curar Rinoa em um efeito randômico.

Angelo Reverse - Pet Pal Vol.4

Descrição: Angelo vem e reanima um membro do grupo atordoado ou morto.

Angelo Search - Pet Pal Vol.2

Descrição: É igual a habilidade de Rinoa de procurar por itens em batalha, só que Angelo vem procura um item e o entrega a Rinoa.

Comando Combine:

Angelo Cannon - Ataque Inicial.

Descrição: Rinoa assobiará para Angelo, e então Angelo saltará para o braço de Rinoa e ela usa Angelo como um estilingue.

Angelo Strike - Pet Pal Vol.1

Descrição: Rinoa acena as suas mãos

para que então Angelo venha e agarre o monstro e depois de um salto com um giro de 360° no ar e caia junto com o primeiro monstro.

Invincible Moon - Pet Pal Vol.3

Descrição: Angelo vem e pula, depois que ele fizer isto todos os seus personagens ganharão o status de invencibilidade por um curto período de tempo.

Wishing Star - Pet Pal Vol.6

Descrição: Angelo e Rinoa correm juntos e realizam de 10 a 20 ataques em um alvo.

Os principais Limits de Rinoa envolvem o cachorro Angelo

Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Pin Wheel	100	3 M-Stone Piece	
Valkyrie	200	1 Shear Feather	1 Magic Stone
Rising Sun	400	1 Saw Blade	8 Screw
Cardinal	600	1 Cockatrice Pinion	1 Sharp Spike
		1 Mesmerize Blade	
Shooting Star	1000	2 Windmill	1 Regen Ring
		1 Force Armlet	2 Energy Crystal

Apenas Rinoa

Angel Wing - Como um anjo voando, ela lança uma magia. A vantagem é que, como o lançamento da magia é aleatório, não gasta o tipo de magia que ela lançou. No entanto, você não poderá controlar Rinoa depois de ativar este Limit Break.

Pouco se sabe sobre Edea, a não ser que, em algum momento de sua vida herdou poderes mágicos. E ela surge como a feiticeira do tempo atual, oriunda de uma raça, que a muito os seres humanos já haviam esquecido. Edea parece ter feito

Edea

Sexo: Feminino
Arma: Feitiçaria



uma aliança com o tirano Presidente Vinzer Deling, da nação de Galbadia, para exercer a função de embaixatriz e realizar negociações de paz com as outras nações. Mas é pouco provável que de fato seus planos sejam de paz, como tenta mostrar o tirano Deling. Pois sua verdadeira intenção por trás deste plano, é a dominação do mundo. Porém, os demais desconhecem.



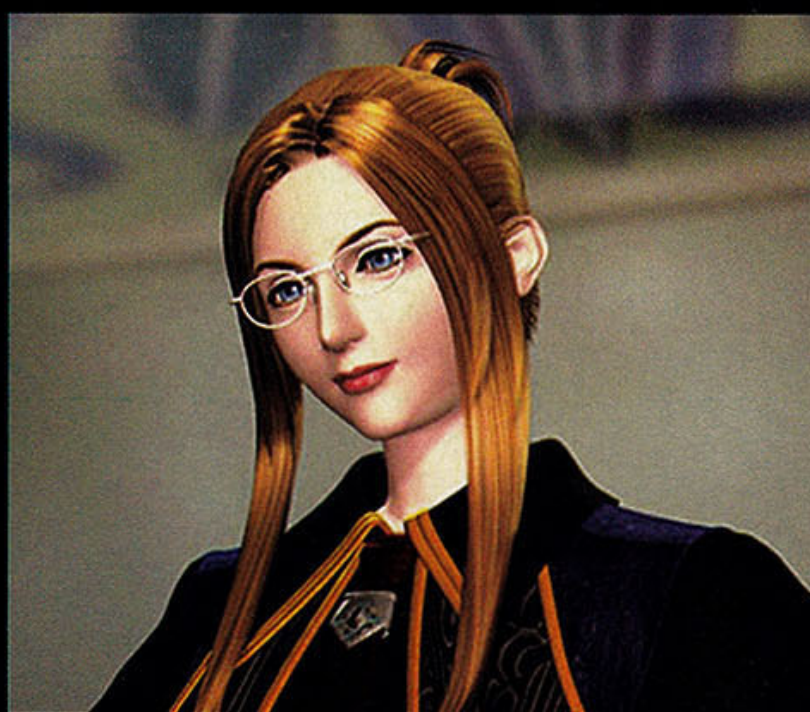
Personagens

Órfã desde os 5 anos, Quistis en-

Quistis Trepe

trou para a Garden aos 10 anos, treinando duramente desde então. Ao completar 15 anos, por seu excelente desempenho, ela se tornou um membro das forças especiais da SeeD. Dois anos depois, Quistis tornou-se a mais jovem instrutora da Garden de Balamb, passando com carinho seus ensinamentos aos alunos. Sempre paciente na função de instrutora, ela dá atenção a todos. Os alunos a adoram. Chegaram até a criar um fã clube para ela, conhecido como "Trepies". Por outro lado, os monitores da Garden acham Quistis uma instrutora pouco rigorosa. Em combate, quando o confronto se faz necessário, ela usa o seu chicote; mas seu verdadeiro poder está mesmo em conhecer as técnicas dos inimigos, as quais ela utiliza com a sua Blue Magic.

Idade: 18 anos
Sexo: **Feminino**
Altura: 1,72 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 4 de outubro
Arma: **Chicote**



Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Chain Whip	100	2 M-Stone Piece	1 Spider Web
Slaying Tail	200	2 Magic Stone	1 Sharp Tail
Red Scorpion	400	2 Ochu Tentacle	2 Dragon Skin
Save The Queen	800	2 Malboro Tentacle	4 Energy Crystal
		4 Sharp Spike	

QUISTIS' LIMIT BREAK: BLUE MAGIC

Página 01	Página 02	Página 03	Página 04
Laser Eye	Degenerator	Gatling Gun	Homing Laser
Ultra Wave	Aqua Breath	Fire Breath	Mighty Guard
Electrecute	Micro Missile	Bad Breath	Shockwave Pulsar
Lvl?Death	Acid	White Wind	Raybomb

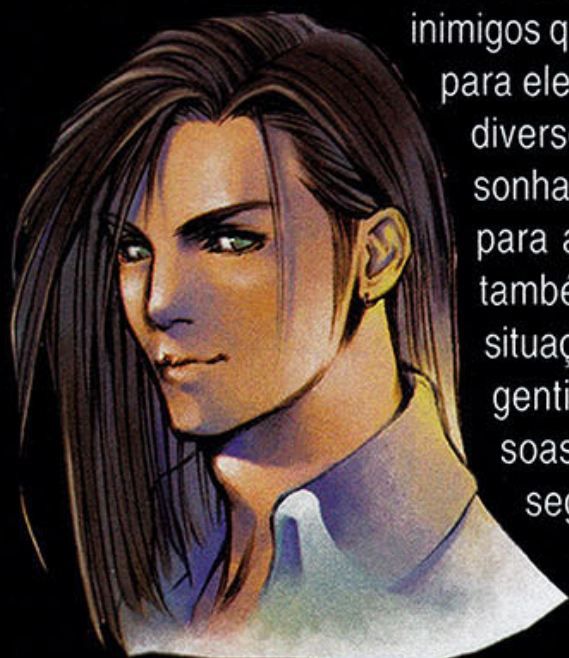
Laguna Loire

Laguna é um homem cheio de vida e com um enorme coração. Apesar de atrapalhado, ele é um grande líder que inspira muita lealdade e respeito a todos que o cercam.

Idade: 27 anos
Sexo: **Masculino**
Altura: 1,81 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 3 de janeiro
Arma: **Metralhadora**



Soldado do exército de Galbadia, ele serve aos propósitos de sua nação, realizando fielmente seus desígnios. Mas tem uma grande dificuldade com os mapas e costuma se perder com certa frequência em suas missões. Sua arma é uma metralhadora que pode disparar rajadas nos inimigos que ofereçam perigo a ele e a seus amigos. A principal razão para ele continuar no exército é o fato de poder conhecer os mais diversos lugares do mundo por meio de seu serviço. Laguna sonha um dia em se tornar um jornalista, e como freelancer envia para as revistas artigos variados sobre suas explorações. Ele também é tímido e sente câimbra nas pernas quando está em situações embaraçosas, principalmente com mulheres. Laguna é gentil e sempre bem intencionado, procurando agradar às pessoas que ama. Quando ele começa a falar, não há quem o segure, e geralmente Laguna se empolga, não dando espaço para que os outros falem também. Sempre otimista e alegre, ele é uma pessoa que encanta a todos.



Irvine é o tipo de homem adorado pelas mulheres:

Irvine Kinneas

cavalheiro, atraente, galanteador e com um estilo de vida independente. Estudante da Garden de Galbadia, Irvine se auto-intitulou "Atirador de Elite da Garden". Especialista em armas de fogo, ele é um dos melhores atiradores do mundo. Com sua maneira especial de conversar com as garotas, ele costuma dizer que por ser um atirador, é um cara solitário e mal compreendido. Sua maneira gentil de ser com as pessoas e seu jeito mulherengo são de fato um traço de sua personalidade? Ou apenas um artifício para ocultar o seu constante receio de perder o controle nas situações de pressão a que é exposto em função de suas habilidades?

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,85 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 24 e novembro
Arma: Pistola



Limits (Ammo / Limit)

Normal Ammo	Normal Shot
Shotgun Ammo	Scattered Shot
Dark Ammo	Dark Shot
Fire Ammo	Fire Shot
Demolition Ammo	Canister Shot
Fast Ammo	Quick Shot
AP Ammo	Armor Shot
Pulse Ammo	Hyper Shot

Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Valiant	100	1 Steel Pipe	4 Screw
Ulysses	200	1 Steel Pipe	2 Screw
		1 Bomb Fragment	
Bismarck	400	1 Steel Pipe	8 Screw
		4 Dynamo Stone	
Exeter	800	1 Dino Bone	1 Moon Stone
		1 Star Fragment	18 Screw

Raijin

Idade: 18 anos
Sexo: Masculino
Arma: Bastão



Com um jeito de falar cheio de gírias e curiosas expressões (uma linguagem, aliás, pouco refinada), Raijin é exatamente o oposto de sua irmã Fujin. Apesar de mais velho ele é submisso e mantém um grande respeito (ou medo) por ela. Ambos trabalham sob o comando de Seifer no Comitê Disciplinar da Garden de Balamb, e mantêm total lealdade e dedicação ao seu líder.

Fujin

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Arma: Pin Wheel



Fujin é insensível, recalcada e pouco expressiva, exibe um temperamento forte, que a iguala aos homens mais rigorosos do grupo. Ela tem o hábito de falar pouco, usando frases curtas, mas que dizem o necessário. Sua opinião costuma prevalecer nas discussões, devido ao seu jeito "delicado" de convencer as pessoas: "desferindo uma bela botinada na canela do oponente".

Personagens

Zell é um jovem muito vigoroso que espera ser

Zell Dincht

como seu avô, um reconhecido militar. Ele é um mestre nas habilidades de combate corpo-a-corpo, usando chutes, socos e técnicas corporais para derrotar seus inimigos. Zell é estudante da Garden de Balamb desde os 13 anos de idade, mas reside com sua mãe adotiva na cidade de Balamb. As pessoas de sua terra natal o vêem tanto como um herói de quadrinhos ou como um garoto mal comportado. Ele também tem uma grande paixão pelos cachorros-quentes que são vendidos na lanchonete da Garden. Algumas vezes, Zell é muito imaturo e precipitado, o que geralmente lhe causa problemas e também aos amigos que estão por perto.

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,68 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 17 de março
Arma: Luvas



Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Metal Knuckle	100	1 Fish Fin	4 M-Stone Piece
Maverick	200	1 Dragon Fin	1 Spider Web
Gauntlet	400	1 Dragon Skin	1 Fury Fragment
Ehrgeiz	800	1 Adamantine	4 Dragon Skin
		1 Fury Fragment	

Nome do Limit	Comando da Special Ability	Revista Necessária
Rush Punch	○ X	Ataque inicial
Booya	→ ←	Ataque inicial
Heel Drop	↑ ↓	Ataque inicial
Mach Kick	← ← ○	Ataque inicial
Dolphin Blow	L1 R1 L1 R1	Combat King 001
Meteor Strike	↓ ○ ↑ ○	Combat King 002
Burning Rave	↓ ↓ ↓ ↓ ○	Ataque inicial
Meteor Barret	↑ X ↓ ▲ ○	Combat King 003
Different Beat	▲ □ X ○ ↑	Combat King 004
My Final Heaven	↑ → ↓ ← ▲	Combat King 005

Ward Zabac

Ward é o típico cara sinistro, que causa medo aos mais desavisados. Muito alto, corpulento, de fala

grossa, com uma enorme cicatriz no rosto e carregando sempre um enorme arpão, que só de olhar qualquer um o teme. Mas como amigo ele é uma pessoa dócil e muito fiel. Ao lado de Laguna no exército de Galbadia, sua devoção aos amigos é incondicional. Quando surge o perigo, Ward não hesita em defender os seus companheiros, mas inexplicavelmente ele tem um terrível medo de altura.

Idade: 25 anos
Sexo: Masculino
Altura: 2,17 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 25 de fevereiro
Arma: Arpão



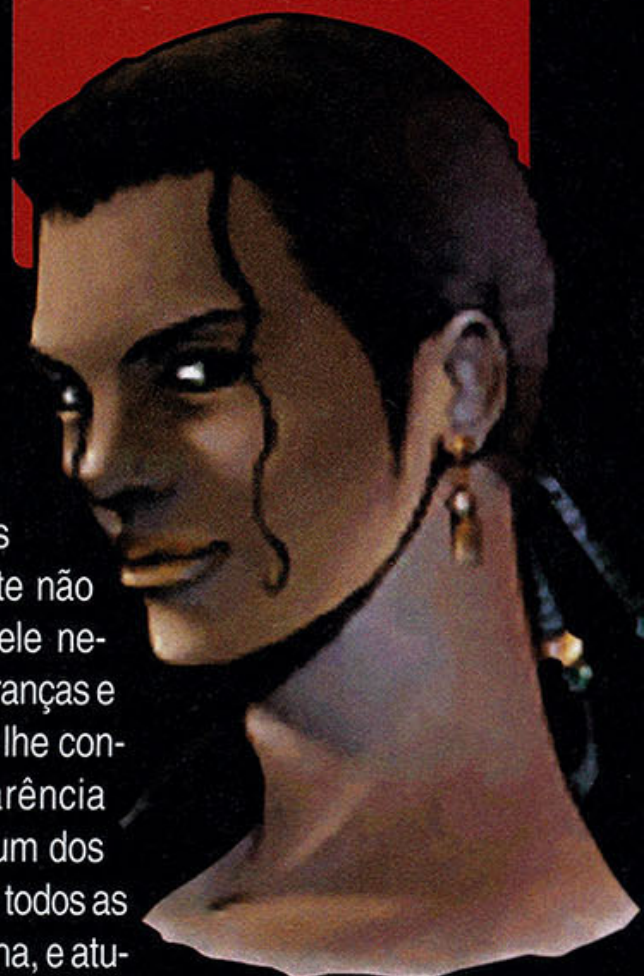
Kiros Seagill

Idade: 23 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,91 m
Tipo Sanguíneo: O
Data de Nascimento: 6 de julho
Arma: Katar



Kiros é uma figura incomum, pois tem um jeito de se vestir que os outros geralmente não aprovam. Sua pele negra, com longas tranças e um corpo magro lhe conferem uma aparência exótica. Kiros é um dos companheiros de todas as horas de Laguna, e atualmente serve juntamente

com ele no exército de Galbadia. Kiros é sempre leal e respeitoso e é um conselheiro para Laguna, agindo sempre de forma ponderada em situações adversas. Ele usa como arma de combate as Katares, que são lâminas acopladas às mãos, que podem facilmente retalhar os inimigos, principalmente quando ele utiliza sua técnica especial Blood Pain.



Selphie cresceu e foi treinada na Gardem de Trabia, no continente norte, e transferida para a Garden de Balamb para realizar o teste para ingressar na SeeD. Selphie é conhecida por ser uma pessoa muito responsável, em-

Selphie Tilmitt

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Altura: 1,57 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 16 de julho
Arma: Nunchaku



bora seja um pouco ingênua. Seu jeito infantil lhe rendeu muitos amigos em ambas as Gardens.

Selphie usa seu tempo livre para organizar através de uma homepage na rede interna da Garden de Balamb, o comitê que promove os festivais.

Em combate, Selphie utiliza seu Nunchaku e possui a técnica particular de utilizar magias que somente ela conhece.

Selphie's Limit break: Slot

Selphie pode lançar uma magia que não existe normalmente, que não pode ser encontrada através de Draw. Aqui vai uma pequena descrição de algumas outras magias que ela poderá utilizar.

Full-Cure - Recupera todo o HP perdido e remove qualquer abnormal status.

Wall - Uma muralha aparecerá e todos os seus personagens ganham Shell e Protect, mas com o status sendo chamado de Wall. Para todos os efeitos os status são de Shell e de Protect.

Rapture - Um par de asas aparecerá em todos os monstros que estão em batalha e os erguerá fazendo que estes saiam da batalha. Alguns monstros são imunes a esta habilidade.

The End - Uma "pequena" prova do poder do Limit Break de Selphie: tente usá-lo em batalhas contra monstros muito poderosos ou contra os Bosses. Mata todos os oponentes (até mesmo chefes) com 100% de acerto.



Nome da Arma	Custo	Requerimentos	
Flail	100	2 M-Stone Piece	1 Bomb Fragment
Morning Star	200	2 Steel Orb	2 Sharp Spike
Crescent Wish	400	1 Inferno Fang	1 Life Ring
		4 Sharp Spike	
Strange Vision	1000	1 Adamantine	2 Curse Spike
		3 Star Fragment	

Cid Kramer



Cid é o fundador da Garden e também o criador da SeeD, que busca treinar e desenvolver os melhores soldados do mundo. Atualmente, ele é o diretor da Garden de Balamb, mas parece não ter muita autonomia, aparentemente esta sendo manipulado pelos monitores e por um superior na hierarquia da Garden. Cid é amado pelos estudantes, pois tem uma natureza dócil e emprega uma política estudantil amigável. Ele procura ser atencioso com todos e esta sempre incenti-

vando o melhor de cada um, tratando cada aluno individualmente. Seu passado guarda muitos mistérios, inclusive sobre a verdadeira intenção na criação da Garden e da SeeD...



Ellone



Ellone é uma pequena garota que vive na cidade de Winhill. Ela perdeu seus pais muito cedo, e desde então foi criada por sua vizinha Raine. Como qualquer outra criança, ela é um tanto arteira, e sempre está causando preocupações para Laguna. Forças superiores parecem ter algum interesse em Ellone, que oculta poderes desconhecidos e muito perigosos.



Raine



É a proprietária do bar na cidade de Winhill. Quando Laguna foi encontrado ferido por ali, Raine cuidou dele e tratou de seus ferimentos durante seis meses. A partir de então ele por gratidão, passou a proteger a cidade de pequenos monstros. Laguna, Ellone e Raine permanecem juntos como uma verdadeira família. Ciente de que Laguna é um viajante e por conta de sua timidez, Raine oculta os seus sentimentos por ele.



Como jogar Triple-Triad: the card game

1 Você deverá obter 5 cards pelo menos. Caso consiga mais, melhor. Se você quiser jogar, terá que antes achar um oponente (pode ser qualquer pessoa no mundo de FF8) e então pressionar o botão ☐. Feito isso o jogador perguntará se você quer jogar. Escolha YES para poder jogar, ou NO para cancelar. Então ele perguntará se você quer saber da Card Game Rules (regras sobre o Triple-Triad vigentes para o jogo, como Plus ou outros), e a Trade Rule (regras de como se negociar as cartas do perdedor, como All). Novamente escolha YES para receber as explicações ou NO para cancelar e iniciar o jogo.



2 O primeiro lugar que você poderá poder jogar será em Balamb Garden, onde eles usam as Balamb Rules, permitindo a você escolher os cards a serem usados no jogo. Além disso, durante o jogo, ambos jogadores com as mãos abertas (regra *Open Hand*, que você irá conferir mais adiante).

3 Depois de conhecer todas as regras deste local, cada localidade possui as suas próprias regras, você deverá escolher cinco dos seus cards para serem colocados em jogo. Após ter escolhido seus cards e confirmado sua escolha (escolha Yes para confirmar a sua seleção de cards para este jogo. Caso tenha errado na opção, selecione NO e aperte para refazer a seleção), o jogo fará uma escolha aleatória de quem iniciará a partida. Depois disso é só começar a jogar!

Seus Cards - Os cards que você poderá utilizar nesta partida.

Cards do oponente - Cards do outro jogador.

1 a 5 - Os cards que ambos jogadores escolheram para a partida, em qualquer ordem.

5 - O número de cards de ambos jogadores.

Nome do Card - Durante a partida o jogo mostrará o nome dos cards na parte inferior da mesa.

De 1 a 9 - É chamado de Battle Area, a mesa de jogo.



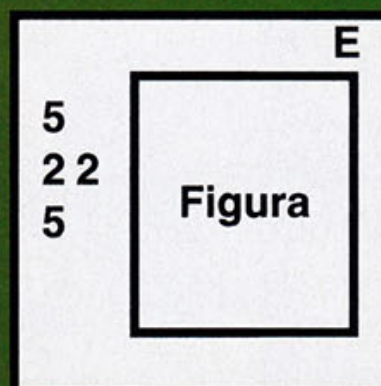
Exemplo de uma "mesa" Triple-Triad

Cards oponente	Mesa Triple Triad			Seus Cards
1	1	2	3	1
2				2
3	4	5	6	3
4				4
5	7	8	9	5
5	Nome do Card			5

4 Objetivo do Card Game - O objetivo para ambos jogadores será conseguir deixar o maior número de cards na Battle Arena. Vamos detalhar esta parte do jogo depois, antes porém mais algumas explicações sobre os cards.



Sistema básico de jogo



E - Representa o Elemental do card em questão.

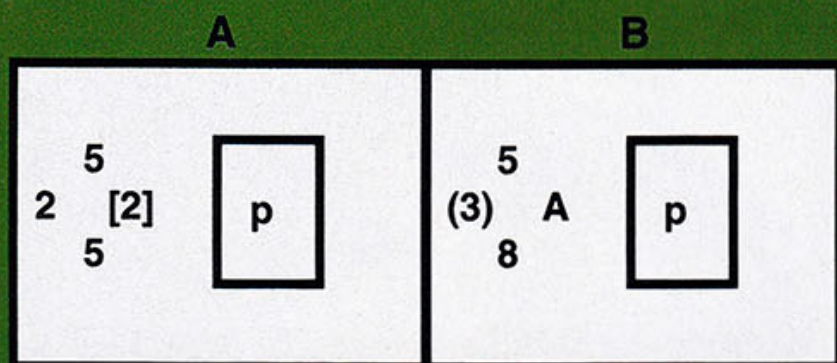
Figura - Cada card mostra uma figura que representa um monstro, chefe, etc..

Números - Os números indicam o poder do card (no caso, uma carta 5/2/2/5).

Como ganhar ou perder: regras básicas

Exemplo:

No exemplo o **card A** [2] tem um número mais baixo do que o **card B** (3), que é o card vencedor desta rodada do jogo por ter um número maior do que o card A [2].



Os “()s” indicam o Atacante (a carta que acabou de descer e que, mesmo que tenha um número menor que a do defensor, não poderá ser virada até que se torne uma defensora), enquanto os “[]s” apresentam o Defensor (a carta que já estava na mesa).

As regras do Card Game

1a. Regra: OPEN HAND (Jogo Aberto)

- Tanto você quanto seu oponente terão os seus cards à mostra.

1b. Regra: RANDOM

(Os cards são escolhidos aleatoriamente) -

O computador escolherá seus cards e os do oponente aleatoriamente antes do início do jogo.

1c. Regra: ELEMENTAL (Uso do sistema de Elemental no jogo)

Tudo normal, exceto por uma coisa: no Battle Area aparecerão ícones que representam os elementais. Se um card sem a característica elemental é posto em qualquer símbolo Elemental no Battle Area, ele receberá uma penalidade de -1 ponto para todos os números daquele Card. O mesmo efeito também se aplica a um card com a característica elemental diferente que seja colocado em cima de um símbolo Elemental (uma carta 5/8/8/A sem Elemental sobre um elemental qual-



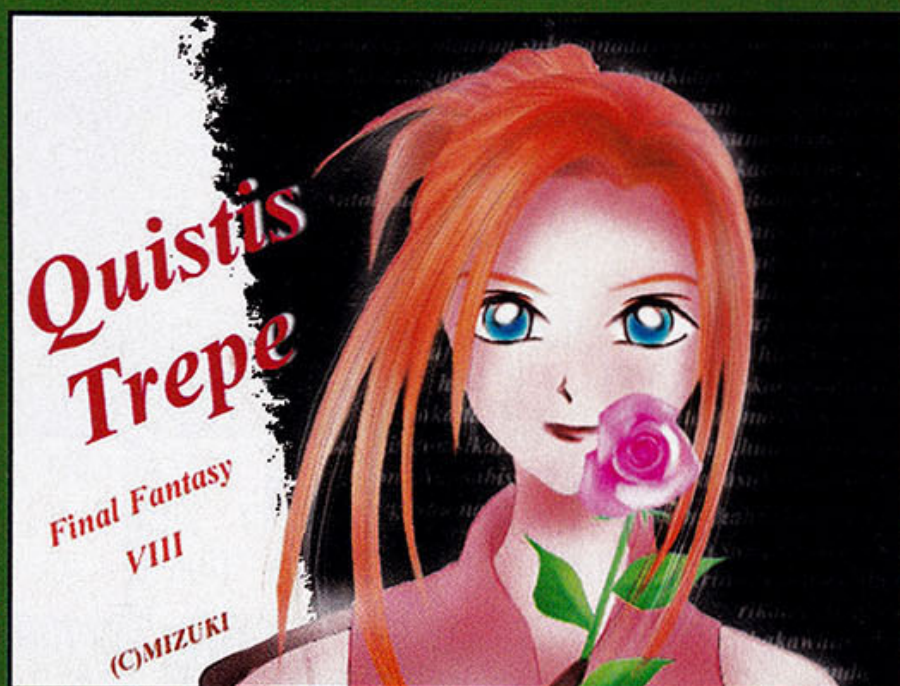
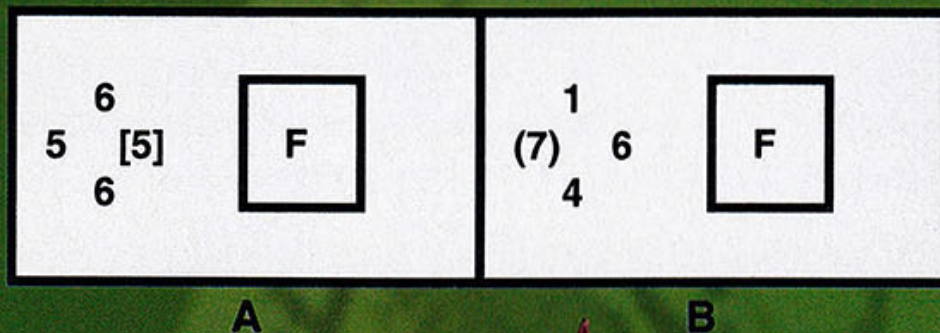
quer, garante penalidade suficiente para torná-la 4/7/7/9). Mas se um card com a característica Elemental é posto no Battle Area em uma área com um símbolo Elemental igual ao da carta, ela receberá uma bonificação de +1 para todos os seus valores.

Regra Principal do jogo

2a. Regra: ATAQUE E DEFESA - Esta regra é válida depois que você tiver os seus cinco cards em mãos.

Exemplo:

O **card A** é o card que está se defendendo. O **card B** é o card que está atacando. A partir do momento em que o card B tiver um valor mais alto que o card do defensor (que no caso é o card A, e pela lógica, 5 é mais baixo que 7), o lado defensor que tem um número menor perderá este card para a cor do atacante (que pode ser azul ou vermelha). No caso acima, o dono do Card defensor perderá a carta e, simultaneamente, perderá 1 ponto, que será somado 1 ponto aos pontos do atacante. Agora vamos inverter a situação e considerar que o card B seja o defensor em uma outra rodada e o card A seja o atacante. Caso o card A seja colocado ao lado do card B, logo iremos perceber que nada vai acontecer por que o card A tem um número 5, mais baixo que 7, portanto não haverá nenhuma mudança de cor em nenhum dos lados (em outras palavras, você não ganhará a carta). A cor do card somente mudará se o defensor for derrotado pelo card do atacante, mas algumas vezes a mudança ocorrerá conforme a regra que está sendo implantada.



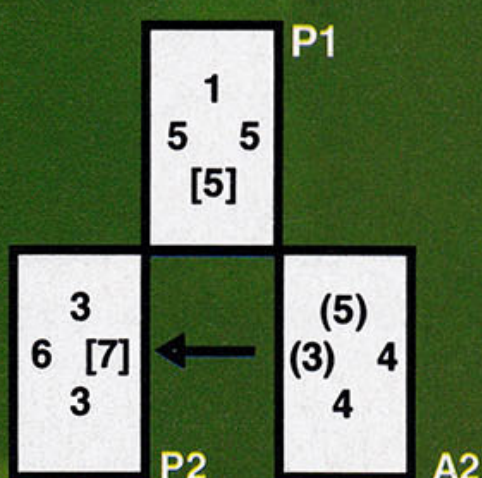
Como jogar Triple-Triad: the card game

2b. Regra: SAME (Números iguais) - cada extremidade do defensor e do atacante devem ter o mesmo número.

Exemplo:

Os cards **D1** (6/3/2/7) e **D2** (7/5/7/4) são cards do Defensor e o card **A1** (1/7/6/4) pertence ao Atacante. Se o card for posto na localização **XX** ambos os cards **D1** e **D2** serão ganhos pelo atacante.

Esta jogada sem dúvida é um grande lucro para o lado do Atacante, porque ele ganhará dois cards e o oponente perderá dois cards. Esta jogada poderá ser muito valiosa nas estratégias onde o atacante está perdendo de um ou dois cards para o defensor.



2c. Regra: PLUS (Regra de Soma de números) - Similar à Regra: SAME, os números da lateral do card do defensor e o da lateral do atacante devem somar um número igual para que a jogada dê certo.

Exemplo:

Os cards **P1** (1/5/5/5) e **P2** (3/6/7/3) do defensor perderão a jogada contra o card do atacante, favorecendo o lado do atacante. É o seguinte: no card **P1** o número encontrado na parte inferior do card é o número "5", enquanto na lateral direita do card **P2** o número é o "7", e o card **A1** do atacante tem o número "5" em sua parte superior e o número "3" em sua lateral esquerda. Então os números 5/5 e 7/3, quando somados, formam o número "10"! Bingo, os cards **P1** e **P2** são agora do atacante.

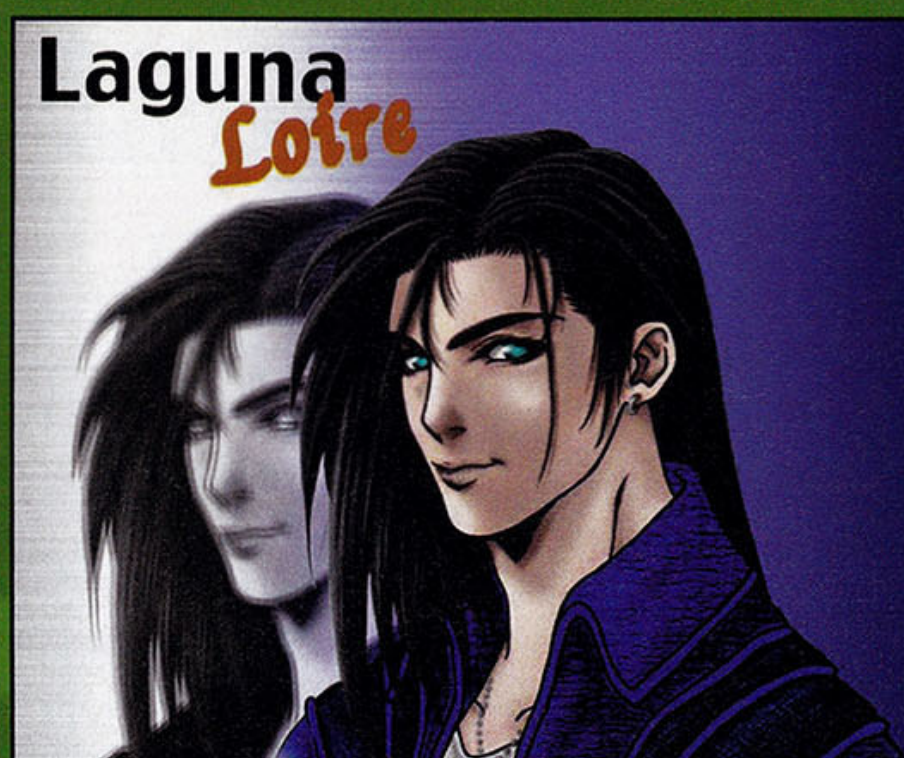
2d. Regra: WALL - Todos os números de um dos lados do Battle Area têm que ser iguais.



Exemplo:

{ }s - São os números que estão em um dos lados das paredes que possuem o mesmo número.

[]s - São os números dos cards de um atacante que podem ser colocados nas laterais que o número corresponder.



Cards do oponente

Seus Cards

C1	[3] [6] 7 3	{3} {6} 7 3	2	{3} 5 {5} 4	[3] 7 [5] 2	P1
C2	7 1 2 [2]	4	5	6	[3] [6] 7 3	P2
	3 9 6 A	1 [7] 6 4	8	1 [7] 6 4	7 4 2 7	

Exemplo do que foi mostrado acima: Se ambos os cards, **C1** (3/6/7/3) ou **P1** (3/7/5/2), forem postos no espaço 2 do Battle Area, ambos os cards que já estão no Battle Area mudam de cor (três cards ao mesmo tempo!), oferecendo mais pontos ao atacante. Se o card de Edea ou qualquer outro card que tenha o número da parte superior em "A" for posto



no espaço 2 todos os cards serão mudados, não importando se os cards ao lado tem um número alto, ou mesmo que este seja outro "A". Esta regra também é anti-números altos.

C1	[3] [6] 7 3	{3} {6} 7 3	2	{3} 5 {5} [2]	[3] 7 [5] [2]	[A] 3 [A] 3
-----------	--------------------------------	--------------------------------	---	----------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

P1 Edea Card



3a. Regra: SUDDEN DEATH

(Morte-Súbita) - O jogo continuará se der empate (como o "velha" do Jogo da Velha), embaralhando as cartas novamente e jogando até que um dos jogadores saia vencedor.

3b. Regra: TRADE RULE (Regra de negociação)

- Esta regra determina as cartas ganhas de seu oponente caso você tenha saído vencedor. O mesmo vale para o seu oponente.

ONE: O vencedor seleciona um card do oponente derrotado. É a regra mais comum.

DIRECT: O vencedor ganha o card do oponente derrotado, mas de uma maneira diferente, pois o perdedor também ganha um card, que ocorre em algo parecido com uma troca que pode ser 1x1, 2x1 3x1 ou 1x2. Essa troca varia conforme a situação. Por alguma outra razão, se o jogo ficar empatado com você derrotando dois cards de seu oponente e o oponente também derrotando igualmente dois cards seus, ambos os cards, seus e do oponente, são trocados sem a Regra de Morte Súbita.

DIFF: O vencedor recebe os cards do perdedor de acordo com a sua pontuação:

Vitória	Derrota	Escolha dos cards
7 - 3	= 2	vencedor escolhe 2 cards
6 - 4	= 1	vencedor escolhe 1 card
9 - 1	= 4	vencedor escolhe 4 cards
8 - 2	= 3	vencedor escolhe 3 cards

ALL: O vencedor recebe todos os cards do oponente derrotado. Legal quando você é o vencedor...

Depois das regras gerais do jogo, ainda faltam algumas outras que permitem "alterar" as regras de alguns lugares.

4. Regra: ABOLISHED (Regra de abolição) - O jogador poderá remover a regra de uma certa região.

2e. Regra: SAME/ SAME/ PLUS (A Regra Combo)

- Esta regra é a combinação das regras SAME e PLUS. Mas desta vez a regra é contínua e muito poderosa para derrotar cards de alto valor.

Cards do oponente	Seus Cards
C2 (1) (6) (2) (1) A > 2 4 9 9 2 4 A 4 9 < C 3 (2) (1) 4 P1	
C1 1 (2) (1) (3) B > 8 4 4 A 5 8 A 7 2 < D 8 (8) (4) (3) P2	
	F 7 9 5 2 4 3 4 5 4 < E

Exemplo:

Se o card aparentemente fraco **C1 (1/2/1/3)** é posto no espaço 7 do Battle Area, todos os cards poderosos **B (8/4/4/A)**, **F (9/9/5/2)**, **E (3/4/5/4)**, **D (A/8/7/2)** e **C (4/A/4/9)** serão virados mudando para a cor do atacante. Esta ação é simultânea: depois que C1 atacar B e F, F que está embaixo do espaço de número 5 é maior que o card E que está no canto inferior direito (espaço de número 9) pois o seu número 4 que está situado na parte direita do card é maior que o número 3 do card E. Quando o card E for virado, ele fará com que o card D que possui o número 2 em sua parte inferior seja virado também pois o seu 3 é maior que o 2. E então, por último, o card D fará a mesma coisa com o card C, já que o número que se encontra na parte superior de D é A e que é maior que o número do card C (9). Este efeito também poderia ser chamado de reação em cadeia, já que um card vira o outro em uma ordem seguida.

3. Regra: End Game Rule (Quando o jogo acaba...)

- Estas regras acontecem logo após o ganhador da partida ser anunciado e, como o próprio nome já diz, ela acaba com o jogo. Isso não impede, contudo, que depois você jogue novamente com o oponente.



Objetivos

Capítulo I - Seed

- a) - Garden de Balamb
- b) - Região de Balamb
- c) - Fire Cavern
- d) - Garden: Sumário da Missão de Dollet
- e) - Cidade de Balamb
- f) - Veículo Aquático
- g) - Dollet
- h) - Explorando a Cidade de Balamb
- i) - Cerimônia de Inauguração na Garden de Balamb
- j) - Garden de Balamb: Training Center
- k) - Garden: Sumário da Missão de Timber
- l) - Cidade de Balamb: Estação de Trem
- m) - Primeira Sequência de Laguna: Eastern Forest e Deling City
- n) - Nos Trilhos de Timber: Operação Sequestro
- o) - Timber: Sequestro na Estação de Televisão
- p) - Dollet e Timber Revisitadas (opcional)
- q) - Região de Timber: Obel Lake e Roshfall Forest (opcional)
- r) - Estação East Academy e Eastern Forest
- s) - Segunda Sequência de Laguna: Central Excavation Site

Informação

Inimigos:

Grat, T-Rexaur, Bite Bug, Glacial Eyes, Caterchipillat, Fasticalon-F, Bomb, Red Bat, Buel, Ifrit, Galbadian Soldier, Anaconda, Geezard, Elite Soldier, Biggs, Wedge, Elvoret, X-ATM092, Granaldo, Raldo, Diablos, Fungar, Fake President, Gerogero, Thrustaevis, Wendigo, Cockatrice, Ochu, Esthar Soldier, Gesper, Elastoid

Draw Points:

Cure, Esuna, Blizzard, Fire, Blind, Thunder, Water, Blizzaga, Scan, Silence, Sleep, Confuse

GFs:

Quezacotl, Shiva, Ifrit, Siren, Diablos

Revistas:

Occult Fan I, Weapons Mon Mar, Timber Maniacs 1, Weapons Mon Apr, Pet Pals Vol.1, Pet Pals Vol.2, Pet Pals Vol.3, Pet Pals Vol.4, Girl Next Door, Timber Maniacs 2, Timber Maniacs 3, Timber Maniacs 4, Timber Maniacs 5, Occult Fan II

Cartas raras:

Quistis, MiniMog, Ifrit, Zell, Seifer, Diablos, Angelo, Siren

Blue Magic:

Ultra Waves, Electrocute, Degenerator

A - GARDEN DE BALAMB



Final Fantasy VIII inicia com uma belíssima sequência de imagens em computação gráfica, que tem uma função muito maior do que apenas apresentar o começo do jogo. Isto só é entendido com o desenrolar da história, especialmente no desfecho da aventura. Toda a sequência é acompanhada por uma música em latim (veja abaixo), com um significado profundo dentro do enredo.

A Trilha de Apresentação

Liberi Fatali

Fithos lusec wecos vinosec
Excitate vos e somno, liberi mei.
Cunae sunt non.
Excitate vos e somno, liberi fatali.
Somnus est non.

Surgite!
Invenite!
Veni hortus veritatis.

Ardente veritate
Urite mala mundi.
Ardente veritate
Incendite tenebras mundi.

Valete, liberi,
Diebus fatalibus.

Criança Destinada (Tradução)

Desperte de teu sono, minha criança.
Os anos da infância se foram.
Desperte de teu sono, criança destinada.
O sono acabou.

Levante!
Procure!
Vá para o verdadeiro jardim,
O jardim da verdade vernal.

Verdade ardente
Queime o mundo do mal.
Verdade ardente
Incendeie o mundo da escuridão.

Adeus, criança,
O dia morreu.

Em um belo jardim, repleto de flores, uma linda garota aparece com ares de mistério. Com cara de apaixonada, ela parece esperar por alguém. Um alguém muito especial... Uma pessoa pela qual guarda um sentimento que só aumenta com o passar do tempo. Infelizmente, o destino insiste em conduzir o casal por rumos que ela não consegue entender. Mas seu coração fala mais alto:

— Eu estarei aqui...
— Por quê...?
— Eu estarei “esperando”... Aqui...
— Para que?
— Eu estarei esperando... Por você... Então...
Se você vier aqui
Você me encontrará
Eu prometo.”





A Luta



Squall desperta sobre uma maca, na enfermaria da Garden, sob os cuidados da gentil Dra. Kadowaki, que pergunta como ele se sente ("Ok, eu acho." / "Minha testa dói."). Escolha qualquer das opções e dê um nome para o seu personagem principal. Aqui nós chamaremos de Squall mesmo. A doutora, então, solicitará a presença da instrutora responsável por Squall, Quistis Trepe. Enquanto isso, uma garota aparece na janela e observa Squall, mas parte em seguida. A professora chega para levar seu aluno, já recuperado do ferimento. Depois de repreendê-lo pela briga, ela o leva para a classe, lembrando que o exame para ingressar na SeeD será nesse dia. No final da aula, Quistis avisa Squall de que ele deve concluir o teste

preparatório, na Fire Cavern, e que ela o acompanhará. Porém, antes de partir, diz que ele deve encontrá-la no portão de entrada da Garden. Quistis recomenda que você examine o Painel de Estudo no assento de Squall. Onde estão as seguintes opções:

1. Tutorial (Novo!)
 2. The Basics
 3. About Garden
 4. A message from Garden
 5. Garden Square
 6. The School Festival Committee (ainda não disponível).
- Se quiser saber mais sobre a Garden e suas normas, é recomendável ler todos os tópicos. Quando visitar o Tutorial pela primeira vez, Squall receberá 2 GFs: Shiva e Quezacotl.

Na enfermaria

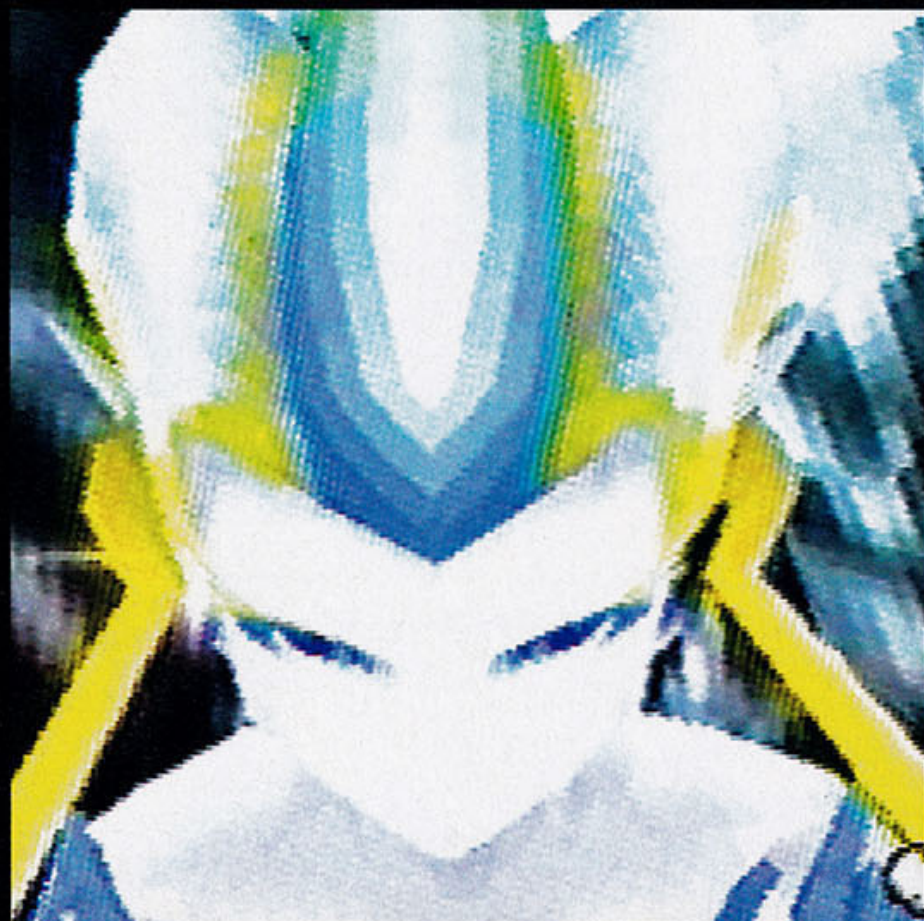


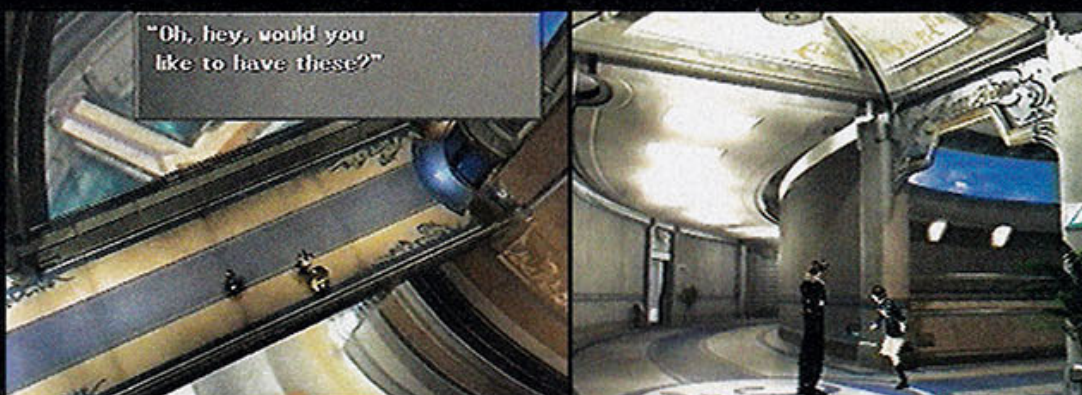
O GF Quezacotl oferece 2 habilidades sem igual: o comando "Card" e a habilidade de menu "Card Mod". Procure aprender estas duas habilidades o quanto antes, pois se-

rão úteis se você quiser obter sucesso no jogo. O comando Card serve para transformar um inimigo em carta na batalha, possibilitando uma chance maior de acerto em um inimigo debilitado (com pouco HP ou sobre diversos status). Algumas vezes, um inimigo simples poderá gerar um tipo de carta mais rara. Já o Card Mod pode transformar cartas em itens, o que é bem útil, pois certas cartas podem gerar muitos itens difíceis de se obter. Quezacotl ainda possui a habilidade de menu "Mid Mag-RF" (disponível depois de aprender a "T Mag-RF"), possibilitando que você adquira magias de nível médio como Cura e Blizzara (trocando 5 magias de nível baixo, Cure e Blizzard, no caso, por 1 de nível médio), no início do jogo. Inicialmente, aprenda a habilidade Boost para poder causar dano elevado em suas invocações. Depois, invista nas outras duas habilidades mencionadas. Shiva possui o comando Doom, que só fica

disponível quando ela atinge o nível 10 e custa 60 AP para aprender. Levando-se em conta que muitos inimigos comuns são afetados por "Death" no jogo, o Doom pode ser uma boa opção. De início, fique com o Boost; então procure elevar Shiva para poder ter a habilidade de comando Doom. Acabando de coletar as GFs (não se esqueça de equipá-las), deixe a sala de aula. Você deverá se encontrar com Quistis, lembra-se? Contudo, ao sair da sala, uma aluna desatenta baterá em Squall. ("– Você está bem?"). Aqui, escolha a primeira opção para ajudá-la a se levantar. A moça então diz que foi recentemente transferida para esta Garden para realizar o exame e ingressar na SeeD e que está atrasada para a aula. Squall informa que ela acaba de perder a aula. A garota então pede para ele apresentar o resto da Garden de Balamb ("– Claro." / "– Não perca tempo."). E os dois saem caminhando pela escola.

Conseguindo GFs





B - REGIÃO DE BALAMB

Quistis lembra Squall de que ele deve seguir para a Fire Cavern, a leste da Garden, atrás da floresta, para realizar seu teste preparatório. Se você quiser pular seus tutoriais (na versão americana), basta apertar o botão **▲**. Porém, é recomendável que você os veja antes, para conhecer as habilidades de Quistis. Antes de partir para a caverna é recomendável que você tenha um bom estoque de magias Blizzard (regra dos elementos contrários, gelo é forte contra fogo, portanto sendo Blizzard uma magia de gelo e os inimigos da Fire Cavern do elemento fogo, o dano será maior). Você poderá conseguir esta magia fazendo Draw em alguns Glacial Eyes (uma espécie de água-viva voadora azul), perto das montanhas ao norte ou dos Fastitocalons-F (peixes laranja) no litoral de Balamb. Entre os dois, este último concede 3 AP cada um; uma excelente opção para você adquirir algumas habilidades de GF neste momento. Os Fastitocalons aparecem na maioria das praias do mapa. É importante aprender a habilidade Boost da GF Shiva, para aumentar o dano causado em sua invocação.

Inimigos:

- ▶ Bite Bug (campos/montanhas)
- ▶ Glacial Eyes (campos/montanhas)
- ▶ Caterchipilar (florestas)
- ▶ T-Rexaur (florestas)
- ▶ Fastitocalon-F (praias)

Observação Importante:

▶ Faça Junction com os GFs adquiridos e NUNCA fuja das batalhas, pelo menos por enquanto.

Dica:

▶ Sempre que você chegar a uma região nova, confira os inimigos que habitam esta área. Eles poderão possuir algumas boas magias para Junction, as quais você poderá passar algum tempo estocando com o comando Draw. Lembre-se que o básico para melhorar os atributos de seus personagens é fazer bons Junctions.



Tour pela Garden

Escolhendo a primeira opção, Squall e a aluna começam um tour pela Garden. Vá para o elevador até o primeiro andar, antes fale com o cara que está próximo; ele lhe dará a primeira remessa de cartas para que você possa jogar Triple Triad (com este deck inicial, basta falar com as pessoas utilizando o botão **□** para desafiá-las em um jogo de cartas). Leve a garota ao saguão principal, onde está o painel do Diretório (perto do Save Point), que dá acesso a qualquer área da Garden. Squall fará uma breve explicação de cada setor: ao norte estão os dormitórios dos estudantes residentes (inclusive o quarto de Squall); a noroeste fica a lanchonete, onde o pessoal se reúne para comer e conversar; a oeste está o pátio para eventos especiais, como apresentações ou festivais; a sudoeste fica a enfermaria, onde a Dra. Kadowaki trata das pessoas feridas; no extremo sul fica o portão frontal (onde Quistis espera por Squall); a sudeste a biblioteca; a leste o Training Center, onde há monstros de verdade para treinar; a nordeste o estacionamento que guarda os carros usados nas missões; no centro do primeiro andar está o elevador; no segundo andar estão as salas de aula; o

escritório da administração fica no terceiro andar, onde está o diretor Cid Kramer, mas não é possível entrar lá sem permissão. Depois da explicação, a garota se despede desejando boa sorte no exame da SeeD. Explore toda a Garden de Balamb. Você poderá descansar e salvar seu progresso no dormitório. Na lanchonete, Seifer e seus dois capangas, Raijin e Fujin, estão inspecionando o pessoal, enquanto um cara chega correndo para pegar cachorros-quentes. A atendente da lanchonete fala um pouco sobre seu filho, o que deixa Squall impaciente, mas continue ouvindo, para desencadear um evento muito mais adiante. A biblioteca oferece um Draw Point com a magia Esuna e também a revista Occult Fan I. Procure a revista na prateleira perto do Draw Point, sem mudar a visão; algumas vezes um estudante poderá estar bloqueando o caminho, então tente entrar na biblioteca novamente. Evite o Training Center por enquanto. Terminando sua exploração pela Garden de Balamb, siga para o portal frontal, você encontrará Quistis, que entrará para o seu grupo. Atenção: Quistis começa no nível 8 e sem nenhuma magia em sua lista, então não se esqueça de prepará-la para a próxima fase.



C - FIRE CAVERN

O monitor da Garden que está na entrada da caverna pergunta a Squall se ele está preparado ("Sim..." / "Eu ainda preciso de preparo."). Ao confirmar que está pronto, o monitor perguntará sobre o limite de tempo que você deseja para cumprir este exame. Se estiver jogando a versão japonesa, escolha 30 minutos, se for a versão americana, 10 minutos, já que o tempo conta somente até você derrotar o chefe. A Fire Cavern não é difícil, mas o contador de tempo não pára nem nas batalhas aleatórias, é melhor acabar rapidamente com eles. Continue seguindo para as regiões mais internas da caverna, você terá tempo de explorar esta área depois. Agora concentre-se para avançar até o chefe. Apenas duas vezes durante o percurso o caminho se dividirá. Na primeira, vá para a direita para achar o Draw Point com a magia Fire. Na segunda, vá para a direita novamente e encontrará Ifrit no final.

Inimigos:

- ▶ Bomb
- ▶ Red Bat
- ▶ Buel
- ▶ Ifrit (chefe)

Draw Points:

- ▶ Fire

GFs:

- ▶ Ifrit (vença-o)

Cartas raras:

- ▶ Ifrit (derrote o chefe)

Observação Importante:

▶ Mantenha o nível de Squall até no máximo 9 nesta dungeon.



D - GARDEN: SUMÁRIO DA MISSÃO DE DOLLET

Ao chegar na Garden, Quistis diz que em breve estarão anunciando os grupos dos participantes do exame de ingresso na SeeD. Para isso, Squall deverá trocar suas roupas normais pelo uniforme do exame. Você poderá explorar a Garden à vontade, ao sentir-se pronto, siga para a área dos dormitórios para se trocar. Quando estiver vestido apropriadamente, siga para o saguão principal (com o Diretório e um Save Point), onde Quistis estará anunciando os grupos. No esquadrão de Squall está Zell, um rapaz que fica empolgado com a decisão (aquele mesmo que estava buscando cachorros-quentes na lanchonete), mas Squall não gosta nada disso. Para piorar as coisas, Seifer foi escolhi-



do como líder de seu esquadrão (afinal, ele já passou por isso antes), e não há como mudar esta decisão. O diretor Cid Kramer virá então fazer o sumário desta missão. Na realidade, este exame será realizado em condições reais de combate, onde o risco de vida é uma possibilidade. Quatro esquadrões (divididos de A a D) de quatro soldados cada, serão mandados para o território de Dollet. Outros nove veteranos da SeeD também participarão para garantir o cumprimento da missão, caso aqueles que estão realizando o teste não obtenham sucesso. Agora siga para o estacionamento, onde os carros estão saindo com os integrantes da missão.

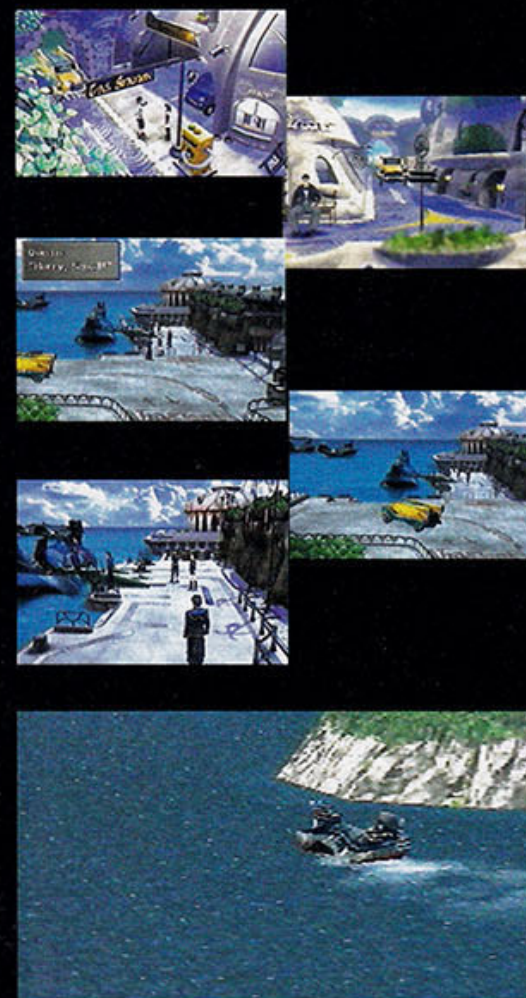
E - CIDADE DE BALAMB

Squall, Zell, Seifer e a instrutora Quistis embarcam no veículo que os levará para o porto na cidade de Balamb, de onde eles partirão para o território de Dollet. No caminho, Zell pede para olhar a Gunblade de Squall, e se revolta quando ele não lhe dá atenção. Seifer provoca Zell, mas a instrutora logo repreende ambos. Squall então pergunta a ela sobre a garota que estava na enfermaria pela manhã, mas Quistis não se lembra de ter visto ninguém. Enquanto isso, leve o carro até a cidade de Balamb. Por enquanto, não há muito o que fazer por aqui, então siga para o porto e suba a bordo do veículo aquático para seguir na missão. Não tente ir a nenhum outro lugar; sua instrutora não permitirá.



Observação Importante:

- ▶ Você não pode descer do carro neste momento.
- ▶ Enquanto estiver andando de carro, você não encontrará inimigos.
- ▶ Existem alguns Draw Points, Cards raros e revistas aqui, mas não é aconselhável explorar a área por enquanto.



Ifrit

HP: 1068 / **Pontos:** fraco contra Ice, absorve Fire / **Draw:** Fire (Fira), Cure, Scan / **AP:** 20

Sendo uma criatura com base no elemento Fire, você deve evitar usar qualquer magia de fogo sobre ele. Simplesmente use magia Blizzard e invoque a GF Shiva (de preferência com Boost) repetidamente para causar o máximo de dano. Ele tem um poder considerável, então não se esqueça de curar seus personagens quando for necessário.



Para a versão americana...

Você pode não saber, mas os monitores da Garden já estão avaliando o seu desempenho desde os eventos iniciais, para decidir se você ingressará ou não na SeeD. A Fire Cavern é um lugar onde Squall é testado no quesito "Julgamento". Para fazer uma boa pontuação neste quesito, você tem que terminar a batalha com Ifrit o mais rápido possível. Ataque Ifrit até que o HP dele esteja por volta de 100 (faça um Draw e use Scan da própria lista de magias de Ifrit para verificar seu HP), então

espere até que o marcador de tempo esteja entre 15 e 20 segundos. Use uma sequência de magias Blizzard rapidamente para dar fim à batalha. Mais tarde, verá como sua pontuação será boa neste evento. Vencendo, você receberá 20 AP, o item G-Returner e a carta de Ifrit. O próprio Ifrit servirá ao seu grupo como um de seus GFs. Nesta versão, o contador de tempo vai parar ao final da batalha; já na versão japonesa, o contador continua até que você saia do lugar. Ifrit oferece habilidades para melhorar seu HP e Strength. Elas são muito úteis no início do jogo, e necessárias nas batalhas contra inimigos mais fortes. Depois você poderá produzir diversos tipos de munição com a habilidade de menu Ammo-RF. Quando tiver terminado, volte para a Garden de Balamb. Só como lembrete, enquanto estiver no mapa e andando nas estradas pavimentadas, você não entrará em batalhas aleatórias; lembre-se disso.



F - VEÍCULO AQUÁTICO

A caminho de Dollet, a cadete Xu vai lhe dar o sumário da missão. O cliente que contratou os serviços da Garden foi o principado de Dollet, que está sob os ataques do exército de Galbadia há 72 horas. O território já foi evacuado, mas restam refugiados para resgatar na região das montanhas. A missão é entrar na cidade e eliminar qualquer soldado que esteja por lá, liberando o caminho para as tropas da SeeD, que enfrentarão os inimigos que estão nas montanhas. Os integrantes do Esquadrão B (Squall, Zell e Seifer) deverão avançar até a praça central e aguardar, lembrando-se de que estas ordens são definitivas. Xu se retira e deixa o grupo sozinho. Após uma breve conversa, Seifer, o líder de seu Esquadrão, ordena que Squall saia para verificar a situação lá fora ("...Tudo bem." / "- Não."). Escolha a primeira opção para prosseguir, afinal, mesmo que você não goste da ideia, Seifer é seu superior nesta missão.



Exame de campo



Depois que as embarcações chegarem à praia, as portas se abrirão para a saída dos Esquadrões. Quistis lembra de equipar seus GFs antes de seguir. Divida seus GFs entre os três personagens para acompanhar Seifer. Tanto ele quanto Zell unem-se a você aqui; eles iniciam nos níveis 9 e 8 respectivamente. Faça Junction em todos os membros do grupo, transferindo o estoque de magias de Quistis, se necessário. Tente não falar com ninguém, lembre-se de que você está sendo avaliado, e isso influenciará na sua nota final. Apenas siga Seifer, por hora. Logo adiante, Seifer encontrará dois guardas se aproximando e você fará sua primeira batalha no território de Dollet. Ataque normalmente (você poderá querer estocar magias Cure dos soldados neste momento) e faça bom proveito do recurso provido pelo botão R1 da Gunblade. Note que Seifer também possui este recurso, mas seu timing é um pouco mais rápido. Conforme o grupo avança no território de Dollet, outras tropas de Galbadia saltam em emboscada. Nada difícil; aproveite também para estocar magias Thunder. Chegando à praça central, Seifer or-

dena ao grupo que elimine qualquer soldado que tenha restado; siga para a rua acima à direita e obedeça-o.

Feito isso, os personagens esperam como foi ordenado no sumário da missão. Seifer se cansa de ficar esperando e, ao ver algumas tropas seguindo para a região montanhosa, decide verificar o que está acontecendo. O grupo avista uma torre no topo da montanha, mas Zell questiona a decisão de abandonar o posto, pensando nos parâmetros da missão. Squall concorda com a decisão, dizendo que, afinal, Seifer é o líder, mas esperando no fundo não se mostrar intimidado pela decisão de seu rival. Zell acaba concordando, mesmo contrariado. Avançando na direção da torre no topo das montanhas, o grupo cruza uma ponte e encontra tropas de Dollet feridas. Seifer vê outro soldado de Dollet ferido e ele revela que as tropas de Galbadia invadiram a torre de comunicação, e é imediatamente cuspidor por uma enorme serpente. Mais uma batalha se inicia. Siga o caminho para a torre de comunicação e liquide todos os inimigos. Ao avistar alguns soldados na base da torre, Seifer ansioso, segue sozinho para acabar com eles. Neste momento, uma garota do Esquadrão A chega para entregar uma mensagem ao líder do grupo. Ela revela ser Selphie, a mesma garota que esbarrou em Squall na Garden e pediu que ele lhe mostrasse o lugar. Como Seifer, o líder do Esquadrão B, entrou na torre, só lhe resta segui-lo, agora com o novo grupo. Selphie, mais apressada, salta o penhasco. Você deverá então escolher a maneira de prosseguir, pelo penhasco ou não ("— Este é o plano." / "— De jeito nenhum..."). Es-



colha a segunda opção e vá pelo caminho mais longo, aquele mesmo feito por Seifer. Encontre-se com Selphie em frente a torre e ela vai reclamar com Squall por ele não ter pego o atalho. De qualquer forma, ela entrará para o grupo, no nível 8, e avisará para você não esquecer de configurar os GFs e Junctions. Siga seu conselho e transfira tudo que estava em Seifer para Selphie. Só então entre na torre. Lá, aproveite para encontrar tropas inimigas e estocar magias (principalmente Cures e Thunders). Não se esqueça do Draw Point que contém a magia Blind. Cure seus personagens, salve seu progresso e suba pelo elevador (1ª opção). Certifique-se de ter salvo o seu progresso antes de prosseguir, e assegure-se de que um dos membros de seu grupo tenha o comando Draw; você precisará usar este comando para obter um GF na próxima batalha. A cena mudará para Biggs (o soldado de vermelho) e Wedge (o soldado de azul). Biggs está tentando fazer reparos na torre de comunicação, enquanto Wedge, que está de vigia, comenta sobre um monstro que foi visto na torre. Biggs não dá muita atenção, e Wedge decide dar uma olhada. A torre finalmente é consertada e volta a funcionar, emitindo ondas de rádio. Neste momento o grupo de Squall chega ao topo e se encontra com Biggs, que resolve fugir, mas é impedido por Seifer, que também acabara de chegar. Não resta opção a não ser lutar.

Inimigos:

- » Galbadian Soldier
- » Anacondaur
- » Geezard
- » Elite Soldier
- » Biggs & Wedge (chefes)
- » Elvoret (chefe)
- » X-ATM092 (chefe)

Draw Points:

- » Blind (Comm Tower)

GFs:

- » Siren (use Draw em Elvoret)

Revistas:

- » Weapons Mon Mar (Elvoret)

Observação Importante:

» Não converse com ninguém dos esquadrões A ou C, exceto Selphie; siga as suas ordens e liquide todos os inimigos rapidamente. Você ainda estará sendo avaliado neste exame de campo, portanto comporte-se!

Eventos Paralelos

Aqui, os Geezards (estranhas criaturas cinzas com barriga rosa) lhe darão Screws, itens essenciais para fazer upgrades em suas armas. Pegue o máximo que puder.



Siren

Siren, embora não seja a melhor GF em termos

de poder de ataque, tem uma vasta opção de habilidades de menu. Ela também possui a habilidade de comando Treatment (disponível a partir do nível 12), que pode curar qualquer status do personagem em batalha. Sua habilidade Move-Find lhe permite enxergar Draw Points e Save Points escondidos. Finalmente encontrando Seifer, o líder do Esquadrão B, Selphie lhe transmite a mensagem: todos os grupos devem se reunir na praia às 19:00 horas, restando apenas 30 minutos até que as embarcações saiam. Seifer, egoísta como sempre, segue sozinho. Entre no elevador e desça rapidamente. Biggs ativará um último mecanismo de defesa e desmaiará. Salve seu progresso antes de sair da torre de comunicação; 30 minutos são mais do que suficientes para você fugir, mas há alguns segredos se quiser aumentar sua pontuação no exame. Você descobrirá o que Biggs planejava ao ativar o mecanismo: um robô aranha de codinome X-ATM092, também conhecido como "Black Widow", que aparecerá para atrapalhar sua volta à praia, e o grupo terá que enfrentá-lo.



No início desta batalha, você lutará apenas com Biggs. Os ataques

de Biggs não são muito fortes, mas ele tem a magia Esuna em sua lista de Draw; então passe o máximo de tempo possível estocando esta magia, muito útil para usar em Junction e para curar seus status nas batalhas. Depois que você causar um

bom dano em Biggs, ou já tiver passado um bom tempo, Wedge chegará. Este tem a magia Cure, que você poderá usar para curar seus personagens. Quando você tiver acabado com o HP dos dois, o verdadeiro chefe se revelará.

Biggs

HP: 467-705

Draw: Fire, Thunder, Blizzard, Esuna

AP: 4



Wedge

HP: 416-640

Draw: Fire, Thunder, Blizzard, Cure

AP: 4

Elvoret



HP: 1563~3523

Pontos: imune a Poison e Earth, forte defesa contra magias (Spr alto)

Draw: Thunder(Thundara), Cure(Cura), Double, Siren

AP: 10

Inicie a batalha fazendo o comando Draw para obter a GF Siren (não se esqueça de fazer isso, pois na versão japonesa não poderá mais recuperar esta GF e na versão americana só terá outra oportunidade no final do jogo). Elvoret possui um Spirit muito alto (bastante defesa a ataques mágicos). Prefira usar os GFs constantemente. Se os seus GFs estiverem em um bom nível, com a habilidade Boost aprendida e talvez com SumMag+10 ou 20%, esta batalha não será difícil. Tome cuidado com a técnica Storm Breath, que causa mais de 100 HP de dano em todos os personagens. Repare também que ele tem a magia Double, que você não verá muito frequentemente. Se quiser, e é recomendável, gaste algum tempo para estocar uma boa quantidade delas, que poderá aumentar bastante seus atributos (principalmente Speed). Vencendo, você receberá dois Elixir (de Biggs), dois Cottage (de Wedge), três G-Returns e a revista Weapons Mon Mar (de Elvoret).

X-ATM092



HP: 5072~5770

Pontos: fraco contra Thunder, imune a Poison

Draw: Fire, Blizzard, Cure, Protect

AP: 50 (ou nenhum)

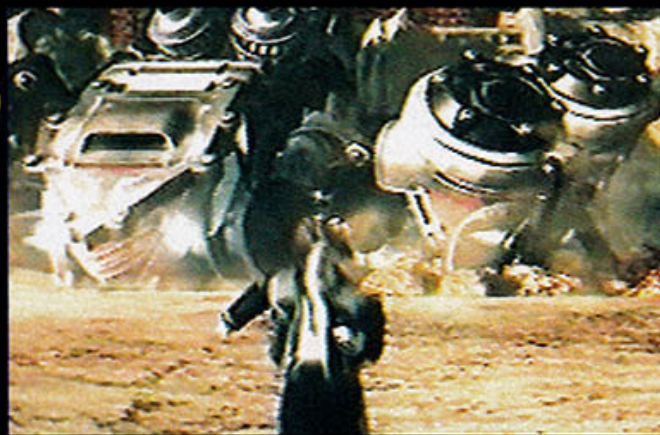
O maior problema agora é o seu limite de tempo. Lembre-se de que são apenas 30 minutos para chegar até a praia, e o contador de tempo não pára até lá, o que inclui esta batalha. E um persistente monstro de aço estará tentando impedir Squall e seu grupo de chegarem até a praia. Como qualquer máquina, X-ATM092 possui uma fraqueza contra o elemento Thunder. Acerte-o constantemente com a magia Thunder. Se você conseguir fazer isso rápido, o robô deverá cair antes de usar sua Ray Bomb (que acerta todos os personagens, causando dano de 100 HP, além de demorar para preparar e ser disparado). Quando ele cair, é a sua chance de fugir, segurando os botões R2 e L2, já que é impossível derrotá-lo nesta primeira vez. E apesar de parecer ser uma boa ideia usar Quezacotl, sua invocação, como qualquer outra, é demorada, e o contador de tempo não pára. Você só tem que causar 1100 pontos de dano para fazer o X-ATM092 cair e então fugir.

Para atingir a pontuação máxima nesta operação

Você poderá derrotar o robô X-ATM092, mas somente a partir da 2ª vez que o enfrentar. Na primeira batalha fora da torre de comunicação, ele é invencível. O melhor lugar para derrotá-lo é na ponte. Você deverá deixar Squall e Zell com HP baixo, na cor amarela (para usar Limit Breaks mais fácil) e Selphie tendo grande afinidade com Quezacotl, que deverá ter as habilidades Boost, SumMag+10, 20 e 30%. Mantenha-se atacando o X-ATM092 com os Limit Breaks de Squall e Zell enquanto invo-

ca o Quezacotl com Selphie (use controle turbo para conseguir o máximo de habilidade Boost). Depois de cair 5 ou 6 vezes, o robô explodirá. O X-ATM092 deixará itens aleatórios após ser derrotado, são itens excelentes. Mas não é recomendável pegar estes itens, especialmente se for esta a sua primeira vez no jogo. Se você fizer o X-ATM092 explodir na ponte, então você estará livre para andar até a praia. Você não precisará salvar o cachorro (detalhado a seguir).

Quando você fugir do X-ATM092, ele vai reparar os danos e começará a persegui-lo novamente. Se o robô alcançar o seu grupo, você deverá lutar mais uma vez; evite isso. São três pontos decisivos nos quais você deverá evitar o monstro mecânico. Primeiro, quando você cruzar o precipício de onde Selphie saltou; neste ponto, logo que entrar na tela, cruze a área correndo para a esquerda sem parar. Na próxima tela, faça seus personagens caminharem. Assim você poderá avançar sem que ele o alcance. A próxima cena de perseguição é na ponte, e você também não precisará lutar. Corra até o quarto poste; o X-ATM092 deve saltar neste momento por sobre o grupo. Fique parado por algum tem-



po (2 a 3 segundos), então volte e mova-se para o poste a sua esquerda. Isto deverá fazer com que o robô pule novamente sobre o grupo. Mais uma vez, siga para a direita e permaneça no caminho a partir daqui. Na próxima tela, é necessário salvar o pobre cachorro. Corra na direção do cão e "fale" com ele seguidamente. Depois da última rua, o jogo mudará para uma empolgante cena em CG. Você poderá entrar no bar de onde saem os integrantes do Esquadrão C. Você ficará livre para andar, mas baixará o seu ranking da SeeD.

H - EXPLORANDO A CIDADE DE BALAMB

Ao desembarcar na cidade de Balamb, você recebe os cumprimentos da instrutora Quistis. Seifer parte com seus dois auxiliares, Raijin e Fujin, no veículo da Garden, deixando você a pé. Agora você está livre para explorar a cidade. Balamb é a cidade natal de Zell. Então faça uma visita à sua casa e diga um alô para sua mãe. Na realidade, ela é



uma jogadora de cartas, que possuiu a carta do personagem de Zell. Dormindo no Hotel de Balamb, você encontrará a primeira edição da revista Timber Maniacs. Quase todos os hotéis de cada cidade guardam um exemplar da revista. Basta você dormir e encontrará o exemplar da Timber Maniacs no quarto. Esta revista mostra os artigos publicados por Laguna Loire em suas várias viagens e aventuras por diversas partes do mundo. Você poderá consultar estas matérias na homepage "School Festival Committee", no tópico Laguna's Page, na rede interna da Garden. Porém, esta opção só

Draw Points:

- » Cure (no porto)
- » Thunder (na praça com o banco)

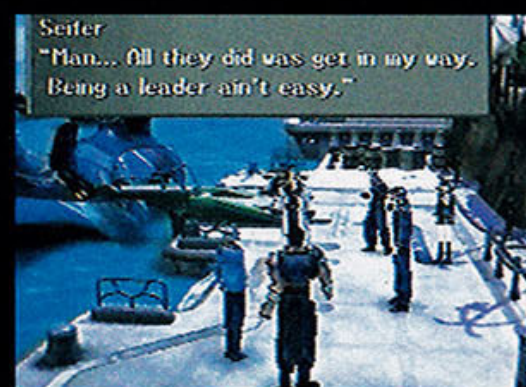
Cartas raras:

- » Zell (com a mãe de Zell; ele deve estar em seu grupo)

Blue Magic:

- » Ultra Waves

estará disponível mais adiante, no segundo CD. Se você não conseguir achar a revista Timber Maniacs no quarto do Hotel, então tente procurar na Estação de Trem, logo atrás do poste de sinalização vermelho e branco. Ela parece alternar sua localização. Há também uma cópia da revista Timber Maniacs na casa de Zell, mas é falsa. Depois de explorar a cidade, descansar, salvar o seu progresso no jogo e comprar o que for necessário, é hora de voltar para a Garden para ver os resultados do exame.



Eventos Paralelos

Caterchipillars (lagartas das florestas da região de Balamb) poderão lhe fornecer o item Spider Web. Este é um item especial que poderá ser usado para upgrades das armas; mas sua função principal é conceder uma nova Blue Magic para Quistis: a Ultra Waves. Derrote algumas Caterchipillars para conseguir alguns destes itens. Adquira a nova técnica de Quistis e mantenha alguns destes itens em seu inventário para futuros upgrades.

CERIMÔNIA DE INAUGURAÇÃO NA GARDEN DE BALAMB

Na entrada da Garden, seu grupo se separa, já que resta apenas esperar pelos resultados da missão. No saguão principal, Xu, Quistis



e o próprio diretor Cid esperam por você. Fale com Cid e ele perguntará como foi a batalha ("— Me senti bem." / "— Fiquei morto de medo." / "— ...Tanto faz."). Saia pelo lado direito do saguão e você logo encontrará Seifer, que está sendo repreendido por ignorar ordens e agir por conta própria. Cid diz que a atitude exige punição, mas não o repreende, pois não quer soldados que agem seguindo cegamente as ordens, quer que eles tenham capacidade de tomar decisões. Você ouvirá um comunicado convocando os candida-

tos que participaram no exame para se reunirem no corredor em frente às salas de aula no 2º andar. Suba, fale com todos e aguarde até que os aprovados sejam chamados. Não pense que nada vai acontecer no 2º andar; lembre-se que este evento será cronometrado, e os aprovados serão convocados depois de um certo tempo decorrido. Tente matar o tempo caminhando, falando com todos, dando algumas voltas... Faça isso até que o monitor convoque os aprovados. Squall, Zell, Selphie e Nida serão proclamados membros oficiais da SeeD, convocados a comparecerem ao escritório do diretor Cid, no terceiro andar, para receberem pessoalmente as condecorações. Cid parabeniza os quatro no-

vos membros e diz que a SeeD é a força especial de combate da Garden; mas quando ele parece querer dizer algo mais sobre a SeeD, é interrompido por um monitor que conclui o discurso dizendo que a SeeD é a fonte de recursos da Garden e que depende de seus cadetes para aumentar a renda da instituição. Cid entrega as condecorações e parabeniza cada um dos quatro novos membros da SeeD. Depois disso, fale com Cid, ele vai lhe entregar o Battle Report, uma nova opção do menu Tutorial, dentro de Information; esta opção mostra o número de passados dados, o número de batalhas que você travou, quantas vitórias você teve e quantas batalhas evitou. Depois das condecorações, volte ao corredor onde os novos membros da SeeD receberão aplausos. Esta atitude parte inicialmente de Seifer. Neste momento, você receberá a proclamação do ranking da SeeD, de acordo com seu desempenho nos exames.

Sistema de ranking SeeD

Você será avaliado em 5 quesitos diferentes, recebendo uma pontuação para cada um de acordo com suas ações realizadas durante os exames. Os critérios de avaliação variam na versão japonesa e na americana, então confira o que você deverá fazer para obter a pontuação máxima de cada quesito em seu game:

Versão Americana

Conduta: A pontuação neste quesito dependerá do tempo que restar no relógio, quando você chegar a praia, depois que Selphie dá a mensagem para evacuar no topo da torre de comunicação.

Tempo Restante	Pontuação	Tempo Restante	Pontuação
25:00+	100	16:59~15:00	40
24:59~24:00	90	14:59~10:00	30
23:59~23:00	80	9:59~6:00	20
22:59~20:00	70	5:59~3:00	10
19:59~19:00	60	2:59-	0
18:59~17:00	50		

Julgamento: Este quesito é baseado no evento da Fire Cavern. Quanto menos tempo restar no relógio quando você derrotar Ifrit, melhor será a sua pontuação.

Tempo Restante	Pontuação	Tempo Restante	Pontuação
0:00~0:07	100	10:00~10:59	40
0:08~0:29	90	11:00~11:59	30
0:30~0:59	80	12:00~12:59	20
1:00~1:59	70	13:00~13:59	10
2:00~2:59	60	14:00~14:59	5
3:00~9:59	50	15:00+	0

Ataque: O número de inimigos que seu grupo derrotar durante toda a missão de Dollet determinará a sua pontuação neste quesito. Este número não inclui inimigos derrotados por GFs. Mesmo se o HP de um inimigo chegar a zero mais de uma vez durante uma batalha (a exemplo do X-ATM092), apenas a primeira vez é que contará no total.

Inimigos Derrotados	Pontuação
75+	100
25~74	80
15~24	50

Espírito: A pontuação nesta categoria depende do número de vezes que você fugirá das batalhas. Para obter a pontuação máxima, você somente deverá fugir de X-ATM092 uma única vez; então confira na estratégia como evitar os outros combates com este robô na fuga para a praia.

Número de Fugas	Pontuação	Número de Fugas	Pontuação
1	100	5~9	30
2	70	10+	0
3~4	50		

Atitude: Este é o quesito com maior número de critérios de avaliação. Ele dependerá de uma série de atitudes e ações que você realizará durante o exame em Dollet. Cada falta implica na dedução de um certo número de pontos.

- 1) Haverá uma dedução de 1 ponto por conversação, conforme o número de pessoas com quem você falar no exame de Dollet. Isso inclui as pessoas que você conversa em Balamb (antes de partir para Dollet). A única exceção é quando você está na praça, onde você deve falar com os membros de seu grupo. Se você falar com Biggs (caído no alto da torre), você perderá dois pontos.
- 2) Um ponto será deduzido cada vez que tentar seguir na direção da torre de comunicação antes de Seifer ordenar que você faça isso. Siga as ordens de seu capitão!
- 3) Cada vez que você tomar o atalho pelo penhasco para chegar à torre de comunicação (o atalho de Selphie), você sofrerá a dedução de 5 pontos.
- 4) Você perderá 10 pontos se não conseguir salvar o cachorro quando estiver passando na praça central durante a fuga de X-ATM092 em Dollet.
- 5) Se você entrar no bar de onde saem os membros do Esquadrão C para fugir de X-ATM092 perderá 20 pontos.

Inimigos Derrotados	Pontuação
10~14	20
0~9	0

Pontos Deduzidos	Pontuação	Pontos Deduzidos	Pontuação
0	100	14~17	50
1~8	80	18~24	30
9~13	70	25+	10

Versão Japonesa

Conduta: Depende do tempo que você levar para chegar até a praia depois de receber o comunicado de Selphie na torre e também do número de vezes que você enfrentar o robô X-ATM092. Lute com o X-ATM092 apenas uma vez (evite a luta nas outras vezes) e chegue até a praia em 5 minutos. Não entre no bar de onde saiu o Esquadrão C. Assim você conseguirá obter 100 pontos.

Julgamento: Terá uma ação de acordo com o nível de Squall durante o teste da Fire Cavern e o tempo gasto para concluir este evento. Se for finalizado em 30 minutos com Squall entre os níveis 7 e 9 marcará 100 pontos.

Ataque: Avaliação de acordo com o número de batalhas que você enfrentar desde o início até o final da missão de Dollet. Será necessário vencer 60 combates para atingir 100 pontos.

Espírito: O quesito avaliado aqui é a sua coragem. Nunca fuja das batalhas (exceto na PRIMEIRA luta com o X-ATM092). Cada fuga em combate diminuirá 20 pontos.

Atitude: Não converse com os membros do Esquadrão A ou C (exceto Selphie), siga todas as ordens, não use o atalho do precipício, chegue à torre de comunicação dentro de 18 minutos e salve o cachorro na praça central do X-ATM092.

Nas Duas Versões

Derrotando o X-ATM092 na ponte isto lhe dará um novo quesito que será somado aos outros cinco. Este novo quesito é um bônus, que dará um total de 100 pontos, além daqueles que você já adquiriu. A soma de todos os quesitos resultará em uma média que determina o seu ranking inicial de SeeD. Seguindo a nossa estratégia, você provavelmente deverá adquirir um nível 8. O nível 10 é alcançado somente com pontuação perfeita ou com a bonificação dada pela destruição de X-ATM092 na ponte.

Haverá também outra maneira de aumentar a sua graduação na SeeD, e também o seu salário: mostrando os seus conhecimentos gerais sobre o mundo de Final Fantasy VIII. Os cadetes da SeeD poderão realizar testes escritos divididos em vários níveis. Atingindo a pontuação máxima num teste deste tipo, seu ranking SeeD será elevado em 1 nível. Para realizar estes testes, basta você se conectar à rede interna da Garden de Balamb (no assento de Squall, na sala de aula), acessando a página Tutorial. Se você estiver longe da Garden, não é necessário viajar até lá para fazer os testes, você poderá também acessá-los a partir do menu principal, entrando no sub-menu Tutorial e escolhendo a opção Test. No total, são 30 provas que avaliam os seus conhecimentos teóricos, cada uma contendo 10 questões. Todos os testes são baseados em alternativas, com duas respostas possíveis: YES ou NO. A cada prova concluída com êxito, respondendo corretamente as 10 questões, você subirá 1 nível no ranking da SeeD. Não há penalidades por falhar em um exame escrito, e você pode tentar quantas vezes quiser. Se você não é um aluno muito bom ou seus conhecimentos em inglês, ou mesmo de FFVIII, estão fracos, existirá uma maneira de "colar" nos testes. Como as provas sempre seguem uma mesma sequência, as perguntas não variam de jogo para jogo, publicamos uma lista com as respostas de todos os exames. Seguindo este gabarito, você poderá facilmente passar pelos testes e elevar o seu ranking. Confira (Y equivale a Yes e N é igual a No):

Passando com sucesso nos testes escritos, você poderá atingir o ranking A da SeeD (depois do ranking 30), a graduação máxima. Mas não é possível fazer todos os testes logo de início, para atingir um nível alto nas partes iniciais do jogo e ganhar um salário absurdo. Os testes disponíveis dependem do nível de Squall. Você só poderá realizar testes até o nível atual de Squall. Assim, se ele estiver no nível 15, você poderá apenas realizar os testes de nível 1 a 15, possibilitando a realização de testes superiores apenas com o ganho de mais níveis para Squall. Você só poderá realizar o teste com sucesso apenas uma vez; depois disso, você poderá até realizá-lo novamente, mas isso não aumentará o seu ranking SeeD novamente.

Respostas dos Testes

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nível 1:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nível 2:	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Nível 3:	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Nível 4:	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Nível 5:	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Nível 6:	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Nível 7:	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Nível 8:	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Nível 9:	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Nível 10:	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Nível 11:	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Nível 12:	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Nível 13:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nível 14:	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Nível 15:	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Nível 16:	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Nível 17:	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Nível 18:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nível 19:	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Nível 20:	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Nível 21:	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Nível 22:	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Nível 23:	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Nível 24:	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Nível 25:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nível 26:	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Nível 27:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Nível 28:	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Nível 29:	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Nível 30:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

Vida de Assalariado é dura...

Agora que você já é um membro da SeeD, seu trabalho será remunerado, ou seja, você receberá um salário da Garden. Este salário dependerá do seu ranking SeeD. Durante o fluxo de jogo, seu ranking SeeD poderá aumentar ou diminuir, de acordo com uma série de fatores. Você poderá aumentá-lo passando nos testes escritos, completando certos eventos no jogo ou lutando perigosamente nas batalhas (com status críticos). Seu ranking pode rã descer se você não enfrentar batalhas com certa frequência (não fuja, evite usar veículos e chocobos e também procure não usar as habilidades Enc-Half e Enc-None). O ranking SeeD mínimo é 1 e o máximo é A (equivalente a 31), aumentando o salário de acordo com a elevação do ranking. Cada pagamento em Gil é recebido após dar cerca de 24300 passos ou mais. A diminuição ou elevação do ranking é realizada no momento do pagamento, que é indicado na tela. Se você quiser saber o valor do seu salário, confira a tabela a seguir, de acordo com o seu ranking SeeD:

Rank SeeD	Pagamento	Rank SeeD	Pagamento
1	500 Gil	17	13.500 Gil
2	1.000 Gil	18	14.000 Gil
3	1.500 Gil	19	14.500 Gil
4	2.000 Gil	20	15.000 Gil
5	3.000 Gil	21	15.500 Gil
6	4.000 Gil	22	16.000 Gil
7	5.000 Gil	23	16.500 Gil
8	6.000 Gil	24	17.000 Gil
9	7.000 Gil	25	17.500 Gil
10	8.000 Gil	26	18.000 Gil
11	9.000 Gil	27	18.500 Gil
12	10.000 Gil	28	19.000 Gil
13	11.000 Gil	29	19.500 Gil
14	12.000 Gil	30	20.000 Gil
15	12.500 Gil	A	30.000 Gil
16	13.000 Gil		

Baile

Depois de todas estas avaliações e testes, você finalmente é um membro da SeeD. Como é de costume na Garden, os novos cadetes da elite são homenageados com uma festa de gala. Como você ainda está com o uniforme usado na missão de Dollet, é bom vestir algo mais adequado. Vá até a área dos dormitórios e troque de roupa no quarto de Squall. Selphie então virá buscar Squall para a festa, que já está iniciando no salão de bailes. Durante o baile de gala, Squall parece querer ficar isolado; afinal, festas e eventos sociais não são o seu forte. O tímido rapaz continua curtindo a festa à sua maneira: encostado num canto. Neste momento, Squall olha para o céu e ao olhar novamente para o salão, avista uma garota que o contempla curiosamente. A bela jovem com um gracioso vestido, caminha em sua direção e, sem nem mesmo perguntar seu nome ou se apresentar, convida-o para dançar. Como Squall recusa o convite, ela, arrasta-o para o meio do salão e começa a dançar. Os dois formam um belo par e, depois de algumas tentativas de realizar passos mais ousados, parecem dançar de maneira harmoniosa, como se nada mais houvesse no salão além deles dois. Eles parecem mesmo se conhe-



cer há muito tempo. Quando a música termina, são lançados fogos de artifícios, formando um belo espetáculo que pode ser visto através da cúpula de vidro sobre o salão. A garota então parece avistar alguém e se despede de Squall, sem nada dizer. Squall então vai até uma sacada no lado de fora do salão, e fica só, refletindo sobre o que acabara de acontecer. Nisto chega a instrutora Quistis, que elogia as habilidades de dança de seu aluno. Ela lembra de que veio convidá-lo para ir a um "lugar secreto". Quistis diz a ele para se trocar e encontrá-la no Training Center, e afirma que esta será sua última ordem... Squall não consegue entender o que sua professora pretende. De qualquer forma, volte aos dormitórios e troque o traje de gala por roupas normais e vá para o Training Center.



J - GARDEN DE BALAMB: TRAINING CENTER

Não se esqueça de atualizar os Junctions de Quistis para esta área. Depois, siga pela porta logo acima do Save Point. Ao chegar ao "lugar secreto" Quistis abre o coração e desabafa com Squall, dizendo que foi despedida do seu posto de instrutora, por não ser rigorosa com seus alunos. Squall parece não gostar de ouvir o que Quistis tem a dizer, e fala que não quer saber dos problemas dos outros, cada um tem que resolver seus próprios conflitos e que, se ela quer alguém para ouvi-la, que fale com uma parede. Ao terminar este evento, salve seu progresso e saia do Training Center. Squall e Quistis ouvem um grito e descobrem uma garota sendo atacada por um monstro. Squall deverá enfrentar o monstro para protegê-la.



Granaldo

HP: 1314-9700

Pontos: fraco contra Wind, imune a Earth

Draw: Sleep, Blind(Confuse), Shell, (Pain)

AP: 5

Granaldo é um inseto gigante que vem acompanhado por três Raldos. Ele utiliza os três para arremessá-los contra você. Inicialmente, os Raldos não atacam; apenas farão isso se você derrotar primeiro Granaldo. O melhor que você tem a fazer, é usar um GF fortalecido para causar dano em todos e livrar-se dos Raldos. Depois que ficar somente o seu grupo e o inseto, a luta será bem fácil. Aproveite este momento para estocar o máximo de magias Shell que conseguir, pois, ainda não tem nenhuma destas, e elas são excelentes para

Inimigos

- ▶ Grats
- ▶ T-Rexaur
- ▶ Granaldo
- ▶ Raldo

Draw Points:

- ▶ Blizzard



Raldo (x3)

HP: 111-6700

Draw: Fire(Fira), Thunder(Thundara), Protect

AP: 3

fazer Junction. Granaldo é vulnerável ao status Sleep, magia que está em sua lista de Draw. Use seu próprio Sleep para fazê-lo dormir e então ataque-o como quiser.



Eventos Paralelos

O T-Rexaur poderá ser vencido, mas, para facilitar, você precisará da magia Blind pega anteriormente em um Draw Point em Dollet. Lance esta magia no dinossauro e ele terá poucas chances de acertá-lo com seus poderosos ataques, então lance magias Blizzard e invoque Shiva continuamente (já que ele é vulnerável ao elemento Ice). Dino Bones são necessários para dar upgrades nas armas, só que mais adiante. Os Grats aqui oferecem algumas magias de status, que poderão ser muito úteis para fazer Junction com a habilidade ST-Atk-J ou ST-Def-J (de Siren), ou para atacar e se defender destes status.



Quando você derrotar o inseto gigante, dois soldados com uniformes brancos chegarão para socorrer a garota, e informam que é perigoso continuar ali. Ela parece ser aquela mesma garota misteriosa que apareceu na enfermaria, enquanto Squall estava se recuperando do ferimento.

K - GARDEN: SUMÁRIO DA MISSÃO DE TIMBER

Depois da longa noite, volte até a área dos dormitórios. Zell, que esteve procurando por Squall, irá informá-lo que os membros da SeeD têm quartos privados. Durma e pela manhã, Selphie dará a notícia de que Squall recebeu a primeira missão como cadete da SeeD. Antes de sair, verifique na mesa em seu novo quarto para pegar a revista Weapons Mon Apr. Você deverá comparecer em frente à Garden. Logo ao chegar, Zell receberá uma bronca do monitor da Garden por andar de hoverboard. Cid então lhe entrega o sumário da missão. Squall, Zell e Selphie devem partir para Timber para auxiliar uma organização local; um membro desta organização estará esperando na es-

Inimigos

- ▶ Diablos (chefe)

GF:

- ▶ Diablos (usando a Magic Lamp)

Revistas:

- ▶ Weapons Mon Apr

Cartas Raras:

- ▶ Seifer (com Cid em seu escritório no 3º andar)
- ▶ Diablos (derrotando o GF)

tação de Timber, e você deverá dizer a senha "Mas as Corujas ainda estão por aí" quando ele disser "A floresta de Timber com certeza tem mudado". Você receberá instruções adicionais da própria organização. Apenas os três novos cadetes estão sendo enviados nesta missão pois ela foi aceita por um valor muito baixo. Squall é nomeado para liderar o grupo e tem recomendações de Cid para agir de acor-



do com a situação. Fale com o diretor Cid mais uma vez para receber o item Magic Lamp. Este é um artefato mágico que confina em seu interior uma criatura misteriosa de outra dimensão, podendo ser usado quando for necessário, de agora até o final do jogo. Você poderá usá-lo para obter um novo GF. Primeiramente, configure seus personagens de acordo, atualizando todos os Junctions, salve seu progresso e só então use a Magic Lamp. Vencendo, você receberá 20 AP, o item G-Returner (se Diablos estiver acima do nível 30 quando for derrotado, ele concederá o item Hero Medicine), a carta do Diablos e também o próprio Diablos

como um GF. Ao obtê-lo é recomendável que você aprenda as seguintes habilidades: Mug (muito útil para obter vários itens no jogo, apesar de difícil para aprender), Encounter Half e Encounter None (serão mais úteis posteriormente, quando você não precisar mais de experiência e quiser velocidade para transpor distâncias, enfrentando poucos ou nenhum inimigo). Diablos pode parecer fraco, mas posteriormente ele poderá chegar a tirar até 100% de energia de um oponente (nunca ultrapassando o limite de dano de 9999 HP).

Eventos Paralelos 1

Antes de comparecer para receber sua missão, você estará livre para andar pela Garden e conseguir cartas raras se você ainda não as pegou. Esta também é a sua primeira chance para realizar os testes escritos para elevar o seu ranking na SeeD. Você poderá entrar na nova página do School Festival Committee que Selphie colocou no ar pelo painel da classe de Squall.

L - CIDADE DE BALAMB: ESTAÇÃO DE TREM

Revistas:

» Pet Pals Vol.1

Dica:

» Se você está com falta de dinheiro, fique correndo por algum tempo até que Squall receba o seu salário da SeeD.

Como foi ordenado, você deverá seguir para o território de Timber. Compre a passagem por 3.000 gil e embarque no trem transcontinental na estação de Balamb, que partirá em seguida com destino a Timber. Passe o ticket na máquina e siga para o próximo vagão. Selphie se mostra fascinada por viagens de trem e Zell se empolga com a cabine reservada ao pessoal da SeeD. Dentro da cabine, Zell encontrará a revista Pet Pals Vol. 1, e então pergunta a Squall se ele sabe alguma coisa sobre a situação atual de Timber ("— Eu não ligo." / "— Não muito."). Se você escolher a segun-

da opção, Zell lhe dará algumas informações sobre Timber, um pequeno país que foi invadido pelo exército de Galbadia há 18 anos, e desde então tem estado sob o controle desta nação. Vários movimentos rebeldes lutam para libertar Timber. Durante a viagem, um fato estranho acontece. Os três membros da SeeD começam a se sentir cansados e caem em um sono repentino, como se estivessem sendo forçados a dormir. A tela então escurece...



Eventos Paralelos 2

Aproveite para jogar uma partida de cartas com o diretor Cid. Ele possui a carta de Seifer. Mas fique atento, pois ele é um jogador muito astuto e sabe usar bem as regras de Balamb a seu favor. Se você não jogar com ele agora, só terá outra oportunidade muito mais adiante. Haverá também um evento paralelo com Zell. Tente fazer uma visita à biblioteca com ele em seu grupo para um evento aleatório envolvendo uma admiradora secreta. No começo, apenas suas namoradas darão dicas, mas retornar aqui com frequência permitirá que você veja todas as seqüências. A primeira cena que deverá ver aqui é Zell perguntando sobre um livro. As recompensas por este evento paralelo não são tão grandes, então você poderá optar por ignorá-lo.

Diablos

HP: 1600~80800

Pontos: fraco contra Wind, imune a Earth

Draw: Cure(Cura), Demi, (Holy)

AP: 20

No início, ele usará a magia Demi para reduzir seu HP em 1/4. Quando ele está com um HP menor, usa a magia Gravija para reduzir em 3/4 do seu HP. Quando seu grupo estiver com HP baixo, Diablos utilizará ataques físicos para desferir um golpe fatal. A principal fraqueza de Diablos é contra o status Blind. Como ele, suas magias de Time não podem matar um personagem. Ele também tem a magia Demi. O melhor é usar a magia Demi contra ele mesmo, causando dano de 1/4 de seu HP a cada vez. Se isto estiver causando pouco dano, basta continuar as investidas com ataques normais ou com Limit Breaks. Se Diablos não estiver com o status Blind, não deixe seus personagens com pouco HP; cure-os sempre que for necessário para evitar mortes imprevistas.



M - PRIMEIRA SEQUÊNCIA DE LAGUNA: EASTERN FOREST E DELING CITY

Inimigos

» Fungar

» Geezard

Draw Points:

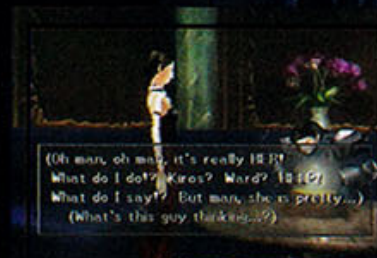
» Water (floresta de Timber)

» Blizzard (floresta de Timber)

Quando a tela clarear novamente, você já estará na floresta de Timber, controlando três soldados de Galbadia, Laguna, Kiros e Ward, que aparentam estar em uma missão. Siga direto, lutando contra alguns inimigos e não se esqueça de usar os Draw Points. Como eles estão perdidos, decidem então voltar para Deling City.

Galbadia: Deling City

Siga para o Hotel de Galbadia, desça a escada à direita. Converse com a garçonete e vá até a mesa. Uma bela garota de vermelho aparecerá e seguirá até o piano. Os companheiros de Laguna reconhecem Julia, a amada de Laguna, e o incentivam a ir conversar com ela. Laguna levanta para aproximar-se de seu ídolo, mas tem uma câimbra na perna e volta para o seu lugar. Logo, Kiros e Ward se retiram da mesa e Julia se aproxima, pedindo permissão para sentar. O soldado fica embaraçado e não sabe o que fazer. A pianista tenta acalmá-lo e convida-o para conversar em seu quarto. Suba até o balcão do Hotel e pergunte por Julia (primeira opção) para ir aos seus aposentos. Laguna falará sobre sua vida e suas viagens como soldado e do sonho de se tornar jornalista. Julia diz que é pianista e que um dia deseja tornar-se cantora, mas que não tem aptidão para compor. Ela então diz que sempre notou Laguna quando vinha ao Hotel para vê-la tocar, e que adora seu sorriso, seu rosto, seus olhos... Que ela precisa de alguém exatamente assim para se inspirar e escrever suas letras. Quando os dois parecem compartilhar um momento mais íntimo, Kiros e Ward batem à porta avisando sobre mais uma missão. Laguna promete a Julia voltar para ouvir as suas canções e a tela então escurece, como o fim de um sonho...



N - NOS TRILHOS DE TIMBER: OPERAÇÃO SEQUESTRO

Inimigos

- » Fake President (Chefe)
- » Gerogero (chefe)

Revistas:

- » Pet Pals Vol.2 (Trem dos Forest Owl na cama de Rinoa)

Cartas Raras:

- » Angelo (com Watts)

Squall, Selphie e Zell despertam o sono coletivo, e espantam-se por compartilhar do mesmo sonho. Squall apenas anota o fato para reportar posteriormente ao diretor Cid, já que eles devem se concentrar na missão. O trem finalmente chega a estação de Timber e seu grupo desembarca. Ao chegar, um homem estará esperando por Squall, dizendo "Oh, a floresta de Timber com certeza tem mudado!". Diga a senha correta para ele, que é a terceira opção. Se você pegar a 1ª ou a 2ª opção, isso resultará em uma

Eventos Paralelos

Watts possui a carta de Angelo, uma carta rara de GF. Você pode adquirir esta carta agora, vencendo Watts numa partida de Triple Triad, ou esperar para mais a frente.



cena onde o homem quase será atropelado por um trem. Entregando a senha, ele dirá para o grupo de Squall segui-lo. Faça isso e chegará a um vagão de trem, onde é a base de resistência deste grupo, que partirá de Timber em seguida.



Base de Resistência

Dentro do trem, todos se apresentam formalmente, e você ficará sabendo que este grupo chama-se Forest Owls. Zone é o líder do grupo e Watts o homem que o recebeu em Timber. Os membros dizem que ainda é necessário acordar a "princesa", que está em seu aposento no fundo do vagão. Squall concorda, mas faz algumas observações hostis, dizendo ser um profissional e não um garoto de recados. Siga até as outras partes do vagão e você encontrará a "princesa" em seu agradável quarto florido. Ela reconhecerá Squall do dia do baile de gala na Garden (sim, ela é aquela garota com quem ele dançou na festa) e fica muito feliz em descobrir que a SeeD foi enviada para ajudar o seu grupo. A garota então se apresenta sob o nome

de Rinoa (você poderá renomeá-la, se quiser) e também o seu amigo Angelo. Os dois então voltam para junto dos outros e todos seguem para a sala de estratégia, onde o plano será definido. Watts, disfarçado, obteve informações de que o presidente Vinzer Deling estaria passando de trem por Timber, vindo da capital de Galbadia. O plano será seqüestrar o presidente para obter a independência de Timber. O procedimento consiste em realizar uma série de trocas de vagões durante o percurso para capturar o vagão de Vinzer Deling. O trem dos Forest Owls é formado pelo vagão da base de resistência e por um outro vagão, que é uma réplica do vagão presidencial, com um robô de Vinzer para distrair os guardas. O trem do presidente é composto por uma locomotiva, o primeiro vagão de escolta, o vagão do

presidente e um segundo vagão de escolta. Os vagões de escolta estão preparados com sensores para detectar intrusos, mas o do presidente não tem estes aparatos, já que ele não gosta de ser incomodado. Você terá que saltar da base sobre o segundo vagão de escolta, correr para o primeiro vagão de escolta, desconectar o vagão do presidente enquanto o trem dos Forest Owls conecta-se entre o primeiro vagão de escolta e o vagão de Vinzer, formando um só conjunto; então desacoplar o segundo vagão de escolta, permitindo que o vagão da base e o vagão do presidente desconectem-se do conjunto, deixando o trem de Galbadia com um vagão clone no lugar. Para desconectar os vagões, será necessário inserir uma seqüência de códigos, que Rinoa irá passar durante a operação. Você terá 5 minutos para concluir o objetivo. Rinoa deixará Squall treinar um pouco a inserção dos códigos de desconexão; aperte L1 para terminar quando já estiver pronto. Depois disso, Rinoa perguntará se você entendeu o processo (a primeira opção confirma e a segunda pede uma nova explicação). O grupo de ataque será os três membros da SeeD e Rinoa, já que Zone e Watts tiram o corpo fora (Watts diz que fica incumbido de colher informações, enquanto Zone apresenta um grave problema de estômago sempre em qualquer situação delicada). O quadro com recortes na sala de estratégia contém artigos da revista Anarchist Monthly afixadas. Estas dão informações sobre a ascensão de Vinzer Deling ao poder. Antes de iniciar a missão, vasculhe um pouco mais o trem dos Forest Owls. No quarto de Rinoa, sua cama retrátil agora está em forma de sofá, e sobre ela está a revista Pet Pals Vol. 2, que permitirá a Angelo aprender uma nova técnica. Na sala do meio, você encontrará o robô clone de Vinzer Deling, que diz que não quer ser incomodado sempre que alguém se aproxima. Salve o seu progresso no Save Point ainda nesta sala e siga para onde está Watts. Conversando com ele, escolha a primeira opção para vasculhar um pouco mais, ou a segunda para iniciar a missão.

Operação de Sequestro

Linhas Férreas de Timber

Sobre o vagão do trem dos Forest Owls, você deverá pular sobre o segundo vagão de escolta do outro trem, quando este estiver alinhado. Faça isso apertando o botão de ação quando os dois vagões estiverem juntos. Agora, o grupo deverá passar sobre o teto do segundo vagão de escolta, que contém sensores. Apenas espere e observe os guardas... que descobrem que nenhum dos sensores estão funcionando. Aproveite o momento para passar rápido antes que os soldados os consertem. Se você demorar e os sensores voltarem a funcionar, você deverá agir da seguinte forma: os guardas azuis monitoram os sensores de som e os guardas vermelhos verificam os sensores de temperatura; quando uma janela se abrir sob você aparecerá um guarda azul, fique parado para ele não ouvi-lo, se for um guarda vermelho, corra para ele não detectar a sua presença (seu calor). Coordene seus movimentos adequadamente. Sobre o vagão do presidente você poderá passar tranquilamente, pois não há sensores. Dentro do vagão, um soldado vem passar o relatório atual, dizendo que não há nada de anormal; o presidente se aborrece e diz que não quer ser incomodado por estes relatórios inúteis. Agora você estará no primeiro ponto de desengate. Zell e Selphie ficarão vigiando para alertá-lo sobre a aproximação dos guardas, fique atento aos seus avisos. Neste momento, Rinoa dirá para você descer até o painel e inserir os códigos. Aperte ↓ quando você estiver pronto. Enquanto você estiver no painel, Rinoa lhe dirá um código aleatório que você deverá inserir.

Códigos

Versão Americana

▲ = 4
□ = 3 ○ = 1
X = 2

Versão Japonesa

▲ = 1
□ = 4 ○ = 2
X = 3



Sumário da Missão

- 1) Perseguir e embarcar sobre o teto do segundo vagão de escolta;
- 2) Caminhar cuidadosamente sobre o teto do segundo vagão de escolta;
- 3) Caminhar normalmente sobre o teto do vagão do presidente;
- 4) Primeira sequência de códigos, desacoplar o primeiro vagão de escolta;
- 5) Após a separação, inserir o vagão clone e o vagão de fuga na sequência;
- 6) Segunda sequência de códigos, desacoplar o segundo vagão de escolta;
- 7) Depois da separação dos vagões, o vagão de fuga e o vagão do presidente se desacoplam, deixando o trem de Galbadia com a locomotiva, os dois vagões de escolta e o vagão clone.

Na tabela você confere os comandos. Assim, se Rinoa lhe passar o código "1 4 2 3" na versão americana, você deverá inserir a sequência **O**, **▲**, **X**, **□**. Você terá um tempo de 5 segundos para inserir cada um dos códigos, se não conseguir, Rinoa passará uma outra sequência. No total, você deverá inserir 3 códigos com sucesso para efetuar o desengate do vagão. Quando os guardas estiverem se aproximando, você deverá subir imediatamente (com **↑**) para não ser descoberto. Para auxiliá-lo, Zell e Selphie avisarão da aproximação dos guardas, e você poderá ainda segurar o botão L1 para olhar à esquerda e verificar se eles estão vindo. Neste ponto, você poderá inserir dois códigos e subir, esperar os guardas, passarem, descer e inserir o terceiro código. Com isso, o grupo irá para cima do vagão do presidente e este será desengatado juntamente com o segundo vagão de escolta, agora o trem dos Forest Owls está acoplado e os dois trens formarão um só conjunto. Neste momento, um guarda entrará no vagão do presidente, que na verdade agora é o vagão clone, e reportará o relatório, dizendo que não há nada de anormal. Ao se aproximar do presidente, que na verdade é o robô clone, este dirá que não quer ser incomodado, e o soldado obedecerá, não percebendo a troca. Este é o momento para a segunda separação. Sobre o segundo vagão de escolta você deverá inserir os códigos para realizar o desengate. Novamente haverá guardas vigiando a área, mas como Zell e Selphie estão desengatando o vagão, você não contará com a ajuda deles para vigiar os guardas. Ao descer para inserir os códigos, verifique a aproximação dos guardas, e suba se algum deles se aproximar. Rinoa novamente lhe passará sequências aleatórias para você inserir, da mesma forma que fez no primeiro desengate, só que desta vez serão necessários 5 códigos para desengatar o vagão. Feito isso, siga

para o vagão da esquerda. Agora o segundo vagão de escolta estará desengatado e o vagão de fuga também irá se separar do conjunto, levando junto o vagão do presidente. O vagão clone será deixado em seu lugar e o segundo vagão de escolta será reengatado ao conjunto. Assim, cada um dos trens tomará o seu caminho: o trem de Galbadia levando um vagão clone e o trem dos Forest Owls o vagão do presidente. A operação toda não deverá durar mais do que três minutos se fizer tudo certo. Caso não haja nenhum erro, o seu ranking na SeeD será elevado, do contrário, ele poderá até cair. Agora você estará reunido com Rinoa dentro do vagão da Resistência. Ela dirá para fazer os últimos preparativos antes de acertar as contas com Vinzer Deling. Aproveite para pegar a Pet Pals Vol. 2 se você ainda não o fez, então vá para a sala com o Save Point. Conversando com os outros membros, você descobrirá que os pais de Zone e Watts fundaram a organização Forest Owls há 18 anos, quando foram cruelmente assassinados pelo exército de Galbadia diante de seus filhos e de toda a multidão, sendo mutilados pelo próprio Vinzer Deling, como prova de seu poder; foi então que eles decidiram continuar com o grupo rebelde Forest Owls, que ganhou muitos membros comovidos com sua história. Agora salve o seu progresso, configure seus personagens (seu grupo para o próximo evento será formado por Squall, Zell e Selphie), e fale com Rinoa para prosseguir (escolhendo a segunda opção). O grupo então seguirá para o vagão capturado do presidente para interrogar o soberano de Galbadia, Vinzer Deling, mas ficam surpresos ao descobrir que ele na realidade não é o presidente. O falso presidente diz que espalhou estes rumores para atrair os grupos rebeldes, e os Forest Owls caíram na armadilha montada pelo do verdadeiro presidente. Ele então se enfurece e ataca o grupo.

Fake President

HP: 52~778

Draw: Cure

AP: -

Primariamente você enfrentará o falso presidente, que possui ataques estranhos, mas extremamente fracos. Ele não poderá lhe causar grandes problemas, então aproveite esta oportunidade para estocar magias Cure, que é a única em sua lista de Draw. Quando você acabar com seu HP, o Fake President revela sua verdadeira forma... Agora você enfrentará Gerogero, que desta vez será um bom desafio. A principal dificuldade aqui é o fato de que este chefe realiza vários ataques que causam status negativos em seus personagens. A melhor maneira de evitar isso é fazendo um Draw nele para usar a magia Esuna de seu próprio estoque para curar qualquer anormalidade em um de seus personagens. É importante nunca deixar um personagem com status negativos, pois assim Gerogero poderá causar Berserk ou Silence em todo o seu grupo, limitando você a usar apenas ataques físicos. Para atacar Gerogero, uma boa opção é usar Fire em Junction com o



Gerogero

HP: 350 ~3650

Pontos: extremamente fraco contra Holy, vulnerável a Earth e Fire, imune a Poison

Draw: Esuna, Double, Berserk, Zombie

AP: 20

Curiosidade, a maioria das partes de Gerogero que eram vermelhas na versão japonesa (onde ele se chamava Namtall-Utoku) foram alteradas para azul. Depois da luta, o grupo estará novamente reunido. Watts obterá novas informações: Vinzer Deling está seguindo para a estação de televisão de Timber, e há muitos guardas patrulhando a área. O grupo desconfiará que o fato tem relação com o evento ocorrido na torre de comunicação em Dollet. Rinoa se reunirá com os membros de seu grupo para decidir o que fazer agora. Squall questionará este ato, dizendo que sua missão já está cumprida. Rinoa então mostrará um contrato enviado pelo diretor Cid Kramer, no qual ele informa que os serviços da SeeD devem ser prestados até o grupo Forest Owls atingir o seu objetivo: a independência de Timber. Assim, Squall e seus



Elem-Atk-J, para causar dano por Fire em seus ataques físicos, assim como o uso de magias Fire e do GF Ifrit. Mas a melhor maneira mesmo é aproveitar a sua condição de undead, que o torna vulnerável a curas. Com isso, você pode causar um enorme dano em Gerogero fazendo magias Cure ou Cura. Para ter maior efetividade, use Double em seus personagens para poder fazer dois Cures por turno e aumente seus poderes mágicos com Junction em Magic e Mag+20 ou 40%. Há também uma maneira de matá-lo com um único acerto. Usando um Phoenix Down, Elixir ou X-Potion, Gerogero vai morrer instantaneamente. Como magias e itens de cura têm efeito contrário em undeads, um Phoenix Down – que normalmente restaura a vida – causa morte instantânea. O X-Potion e o Elixir – que curam totalmente um personagem – removem todo o HP de um undead. Neste ponto do jogo, é mais provável que você tenha um Phoenix Down do que um X-Potion ou Elixir. Na versão americana, há ainda uma chance de que o Phoenix Down falhe, mas basta você tentar continuamente. Lembre-se de que um personagem deve ter o comando Item para usar esta estratégia. Se você não estocou magias Double com Elvoret anteriormente, aproveite agora para conseguir algumas delas. Se quiser, antes de acabar com Gerogero, acumule também algumas magias Esuna, que serão de grande utilidade.



dois companheiros ficam obrigados a ajudar o grupo rebelde até o fim. Agora você deverá escolher o terceiro integrante de seu grupo (Zell ou Selphie). Para chegar até a estação de televisão, você precisa pegar um trem local, mas como todas as linhas foram temporariamente interrompidas, você deverá descer e colher informações com os habitantes de Timber. Fale com Watts e escolha a segunda opção para partir.

- **TIMBER: SEQÜESTRO NA ESTAÇÃO DE TELEVISÃO**

Inimigos

» Galbadian / Elite Soldier

Draw Points:

» Blizzaga (edifício Timber Maniacs, na sala de provisões)

» Cure (em frente à Taverna)

» Scan (beco atrás da taverna)

Revistas:

» Pet Pals Vol.3 & 4 (no Pet Shop)

» Girl Next Door (na pilha de revistas no edifício Timber Maniacs)

» Timber Maniacs (edifício Timber Maniacs, sala da redação)

Observação Importante:

» Rinoa se juntará a seu grupo aqui; ela iniciará no nível 11.

Os soldados procuram por um cara que tem mania de falar "sir" no final de cada frase e por três membros da SeeD que o acompanham. Visite o Pet Shop (compre as revistas Pet Pals Vol. 3 e 4) e, ao lado dele, o Souvenir Shop que, apesar de não vender nada, contém informações interessantes como um mapa "simplificado" de Timber e outros. Como nesta área há muitos guardas de Galbadia, então gaste tempo estocando suas magias. Você poderá visitar o Hotel de Timber, mas a dona do estabelecimento, amiga de Rinoa, alertará de que muitos homens de Galbadia estão hospedados ali, e que eles não podem fazer nada, pois os soldados raptaram as mães e as crianças de Timber. Sua única opção no Hotel será usar o Save Point. Ao sul, dois guardas de Timber estão sendo subjugados por soldados de Galbadia. Você poderá ajudá-los, eliminando os dois soldados, mas os guardas não poderão fazer nada, já que suas esposas e filhos estão presos. Eventualmente, na ponte que há antes da área do Hotel, você poderá encontrar um garoto. Ele tem um amor secreto por Rinoa, e sempre que você passar por ali com ela em seu grupo ele lhe entregará um Potion. O mesmo acontecerá se Quistis estiver integrando o grupo (posteriormente). Se precisar de descanso, sua opção será visitar o Owl's Tears, que está perto dos limites da cidade, próximo à estação de trem de Dollet. Fale com o homem velho e diga que você gosta de bebidas (2ª opção), então examine a torneira à esquerda para curar seu grupo. Porém, se você pegar os 500 gil que estão guardados no armário (exa-

mine-o várias vezes), você perderá este recurso de cura. Agora siga para o edifício da revista Timber Maniacs. Verificando as pilhas de revistas que estão logo na entrada, você encontrará uma revista de nudez (é o item Girl Next Door, que será útil posteriormente). Na sala escura ao lado da recepção, você encontrará um Draw Point bem escondido com a magia Blizzaga. No fundo está a redação, onde há mais um exemplar da revista Timber Maniacs no chão. A propósito, há uma pessoa do lado de fora do edifício que sonha em ser um jornalista. Procure encontrá-lo para que você possa receber uma recompensa mais adiante. Na casa ao lado do edifício Timber Maniacs, uma senhora falará sobre um beco que você poderá utilizar para chegar até a estação de televisão. Se quiser, você poderá dar uma olhada nele da janela no segundo andar da casa, mas o garoto vai cobrar 10 gil por isso. A mãe do garoto não gosta da idéia dele cobrar das pessoas para olhar pela janela, e lhe dará umas boas palmadas. Saia da casa e siga a direita, então desça pelas escadas nesta área.



Em frente à taverna, dois soldados estarão conversando, dizendo que foi fácil roubar a carta de um bêbado. Derrote os dois guardas e você ganhará uma carta comum de Monster. À esquerda há um Item Shop para você atualizar em seu inventário. Pegue também a magia Cure no Draw Point à direita e entre na taverna. Lá dentro, há um homem bêbado reclamando que um guarda roubou a sua carta e está bloqueando a porta dos fundos que dá acesso ao beco. Para tirá-lo do caminho, você tem duas opções: pagar-lhe uma bebida ou devolver sua carta. Examine o bêbado e escolha a segunda opção para conversar com ele. Agora você terá três opções. Se você optar por pagar uma bebida (1ª opção), deverá escolher a bebida correta, pois ele só gostará

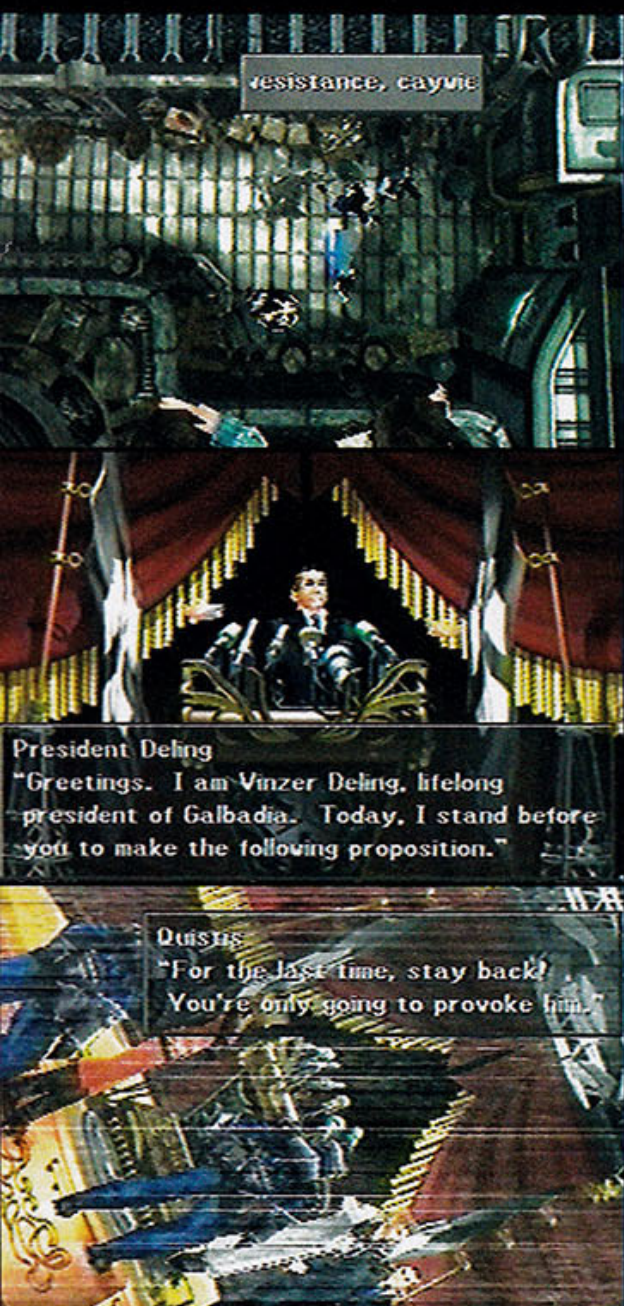
de um dos seis tipos. Fale com a garota do bar e você descobrirá que ele só gosta de bebidas amargas. Agora observe o bêbado para descobrir a cor da garrafa que ele está segurando: verde. Basta verificar a tabela abaixo para descobrir

	Vermelha	Verde	Amarela
Doce	Mimett	Tantal	Curiel
Amargo	Krakka	Reagan	Sylkis

sua bebida preferida. **Resposta:** o bêbado só gosta de tomar Reagan; então ele negará qualquer outra bebida. Pague 100 gil e dê-lhe uma Reagan para ele liberar o caminho. Com a 2ª opção, fale com ele sobre as cartas. Squall mostrará a carta de Monster que o guarda roubou e, o bêbado ficará feliz, deixando você ficar com esta carta, e lhe dará outra (a carta de Tonberry), e o deixará passar. Como você pode ver, esta é a maneira mais lucrativa de chegar até o beco. Salve o seu progresso no Save Point, pegue a magia Scan no Draw Point e prossiga pelo beco na direção da estação de televisão. Enquanto a transmissão está sendo preparada para ir ao ar, Watts chegará com mais informação, dizendo que a segurança no estúdio foi aumentada, e que é impossível entrar neste momento. Rinoa decide fazer uma mudança nos planos, escolhendo entrar e fazer um pronunciamento depois que o presidente sair, pois é uma maneira menos arriscada. Squall se aborrece por ela mudar de idéia tão depressa, e diz que seu grupo fará apenas o que ela mandar. Rinoa pede que ele dê sua opinião ("Sim, eu vou falar." / "Esquece."). Se você escolher a segunda opção, Rinoa insistirá que ele fale (a 1ª, de qualquer forma). Squall criticará as atitudes de Rinoa em seu grupo, pela mudança de idéia de última hora, não conseguindo tomar uma decisão sem a opinião dos outros, concluindo que é difícil trabalhar sob este sistema. Você terá a opção de parar (2ª opção) ou continuar com a bronca (1ª opção). De qualquer forma, Rinoa ficará magoadada com estas palavras, pois ela pensava que



daria certo trabalhar com a SeeD e que todos poderiam se dar bem, mas que eles estão ali só pelo contrato. Então ela se revolta e sai correndo em seguida. Neste momento, o outro membro do seu grupo chegará no lugar de Rinoa e a transmissão terá início. Um apresentador chama a atenção dos telespectadores de todo o mundo, fazendo um breve discurso, e apresentando o presidente Vinzer Deling, que iniciará o seu pronunciamento. O presidente de Galbadia dirá que deseja acabar com as batalhas e conflitos, e que pretende negociar com os líderes das nações, e chamou uma embaixatriz, a feiticeira. Neste instante, o estúdio de televisão é invadido por Seifer, que elimina todos os guardas e põe a garganta do presidente na lâmina de sua Gunblade, no momento em que Quistis sobe ao palco e chama o grupo de Squall para o estúdio. Suba as escadas imediatamente e você chegará ao estúdio, onde Quistis e Seifer têm o presidente em seu poder. Todos estão tensos com a situação, e é então que Zell ingenuamente revela que eles são da Garden. Percebendo isso, Vinzer Deling diz que, se algo acontecer com ele, o exército de Galbadia se revoltará e acabará com a Garden. Para acalmar os ânimos, Seifer leva o presidente para a outra sala. Siga-o. De um canto da sala, surgirá uma mulher misteriosa. Ela oferecerá a Seifer a salvação e perguntará se ele quer deixar de ser uma criança (alusão à música Liberi Fatali, ou Criança Destinada, da apresentação). Seifer ficará confuso. Quando os outros membros chegam na sala, a misteriosa mulher lança sobre eles um feitiço que os cega e paralisa. Em seguida ela lança uma magia sobre Seifer, que solta o presidente, e depois os dois entram por um portal, e desaparecem. Depois do ocorrido, a líder dos Forest Owls revela que seu esconderijo foi destruí-



do. Rinoa diz que é melhor deixar Timber por um tempo e ordena que Squall a leve para um local seguro. Agora siga Rinoa e Quistis até aquela casa ao lado do edifício Timber Maniacs, e você descobrirá que é o QG dos Forest Foxes, um grupo de resistência como o Forest Owl. Todos tentam entender o motivo de Seifer ter vindo para Timber, então Rinoa imagina que ele veio para auxiliar o Forest Owl, já que ela o conhecia e conversava muito com ele. Soldados de Galbadia batem à porta, e todos se escondem no segundo andar da casa. Quistis explica que Seifer ficou revoltado quando soube da missão em Timber e que a Garden havia mandado apenas os três cadetes novatos da SeeD, com a possibilidade de ter que enfrentar todo o exército de Galbadia. Para salvá-los da missão suicida, decidiu então partir sozinho. Squall diz que ele já deverá estar morto a esta altura, e Rinoa fica nervosa, pedindo para não falar dele assim. Squall explica que a feiticeira e Vinzer são aliados, então não seria surpresa se eles decidissem acabar com Seifer depois dele ter atacado o presidente. Squall diz que, de qualquer forma, não tem nada a ver com isso. A líder dos Forest Foxes sobe e diz que os soldados de Galbadia estão evacuando a área, e esta é a oportunidade para deixar Timber, seguindo para um lugar mais seguro.

Reunidos no primeiro andar, o grupo decide que, pelas normas da Garden, eles deverão seguir para a Garden de Galbadia, que é a mais próxima. Rinoa lembrará que há um trem partindo para a Estação East Academy. Quistis diz que já fez este caminho muitas vezes, então estará tudo bem. Antes de sair, fale com a dona da casa para receber alguns suprimentos (Potion, Phoenix Down, Soft, Antidote e Remedy). Do lado de fora da casa, você encontra-

rá Watts disfarçado de soldado de Galbadia, que obterá novas informações: a estação de trem estará fechada por algum tempo, mas ainda há um último trem partindo para East Academy. Ele pedirá ainda para você tomar conta de Rinoa ("— Ok (Eu tenho minhas ordens)."/ "— Ok (Você também tome cuidado)."). Vá na direção da estação de trem. No caminho, você encontrará com Zone disfarçado de velho, que irá lhe entregar alguns passes para o trem. Siga para a estação e suba no trem, que partirá em



seguida. Agora, você deverá avançar direto para a Estação East Academy, mas é recomendável que você passe por esta estação e desça mais adiante em Dollet.

P - DOLLET E TIMBER REVISITADAS - "OPCIONAL"

Draw Points

» Silence (Dollet, na praça central)

Revistas:

» Timber Maniacs x3 (Hotel e Bar de Dollet, Hotel de Timber)

» Occult Fan II

Cartas Raras:

» Siren (com o dono do bar, no Bar de Dollet)

Dollet Revisitada

Dollet é como uma tranqüila cidade litorânea, mas tem vários eventos e artigos interessantes. Em primeiro lugar, durma no Hotel para encontrar mais um exemplar da revista Timber Maniacs no quarto. Avançando rua abaixo, você chegará até o bar. Suba para o segundo andar e você encontrará mais um exemplar da Timber Maniacs. Ao lado da revista (o homem do lado esquerdo, perto das mesas de aposta) está o dono do bar, também conhecido por Master Card Player, que jogará cartas com Squall. Se você conseguir derrotá-lo, além de poder conseguir ganhar a carta Siren,

ele o conduzirá para seu quarto privado. Neste quarto, o homem lhe dará como prêmio por tê-lo vencido, 5 cartas de Geezard, 4 de Red Bat, 3 de Buel, 2 de Anaconda e 1 de Cactuar. Se você vasculhar repetidamente as pilhas de revistas espalhadas no chão, achará a revista Occult Fan II, além de vários itens e um pouco de informação inútil. Saindo do bar e descendo a rua, você encontrará a casa de um artista com um filho problema. Ouça a reclamação do garoto e então verifique a pintura. Siga o pintor até a praia e fale com ele e com a garota que está junto. Ele lhe dirá que o osso na pintura tem um significado a mais. Volte para a casa e veja a pintura novamente. É um local de Dollet. Vá para o local que está na pintura e você encontrará um cachorro. Depois de examinar o cachorro, você receberá um item. São três locais diferentes, que lhe dará um Potion, um Phoenix Down e um Soft. Você não precisa ir até a praia sempre que ver o quadro, ape-

nas encontre o cachorro no local que está pintado. Se você realizar este evento durante o terceiro CD, você obterá um X-Potion, um Mega-Potion e um Elixir ao invés dos itens normais. O soldado de Dollet impede o acesso de Squall até a torre de comunicação; fale duas vezes com ele e o soldado ficará com medo, permitindo que você passe. Isso apenas dará acesso a um evento engraçado com um X-ATM no final do caminho.

Timber Revisitada

Voltando para Timber, você terá a oportunidade de entrar no Hotel, que agora está livre dos soldados de Galbadia. É possível adquirir uma estadia grátis. Para isso, você deverá salvar uma garota em um trem na estação de Dollet. Assim, você ganhará uma noite grátis no Hotel e uma manchete no jornal local. Além disso, há mais uma revista Timber Maniacs no quarto do Hotel. Visite também o menino da ponte com Quistis ou Rinoa em seu grupo para ganhar mais um Potion.

Q - REGIÃO DE TIMBER: OBEL LAKE E ROSHFALL FOREST - "OPCIONAL"

Inimigos

- » Fungar (campos)
- » Geezard (campos)
- » Thrustaevis (campos)
- » Wendigo (florestas)
- » Anaconda (florestas)
- » Cockatrice (florestas)
- » Ochu (florestas)

Blue Magic:

- » Electrocute

Armas:

- » Valkyrie (Rinoa)

ARoshfall Forest está do lado oposto de Obel Lake, ambos ao norte de Timber. Wendigo (uma monstruosidade sem cabeça que lembra um gorila selvagem) vaga nesta floresta, e deixa o item Steel Orb quando é derrotado. Pegue pelo menos dois destes. Se você usar o comando Mug, Wendigo dará Steel Pipes. Se não conseguir nenhum destes, apenas lembre-se deste lugar para voltar mais tarde. Além disso, você poderá encontrar também alguns Thrustaevis (pássaros azuis), que

poderão lhe dar o item Shear Feather ao serem derrotados com o comando Mug. Este item será necessário mais tarde para fazer upgrade na arma de Rinoa. Cockatrices (pássaros com peito amarelo e barriga verde) também aparecem na floresta. Você poderá receber o item Coral Fragments se eles estiverem entre o nível 1 e 19 (nos níveis 20 a 29 as chances são menores; acima disso eles não deixam este item). Use um destes para que Quistis aprenda a Blue Magic Eletrocute.

R - ESTAÇÃO EAST ACADEMY E EASTERN FOREST



Agora voltemos ao curso normal o jogo. Pegue novamente um trem para a Estação East Academy, ou então chegue lá a pé (o que realmente dá um trabalho). Olhe diretamente para noroeste da Estação (guie-se pelo campo de visão mostrado no mapa) e você verá uma pequena floresta entre duas montanhas; siga para lá. Certifique-se de configurar os Junctions de Squall, Selphie e Quistis antes de entrar na floresta. O grupo pára e discute sobre a situação. Selphie atenta ao fato de que eles podem não ser bem recebidos na Garden de Galbadia por tudo que se passou. Zell fica preocupado com a Garden de

Balamb, temendo um ataque de Galbadia; afinal, foi ele quem falou sobre a Garden. Squall é frio e realista quanto a possibilidade de um contra-ataque, o que deixa Zell ainda mais preocupado. Rinoa critica o procedimento do líder do grupo, dizendo que ele deveria ser mais positivo, que todos gostariam de ouvir palavras de consolo. Neste momento, quando os dois começam a discutir, Squall, Selphie e Quistis sentem-se estranhos, tomados por uma força, que os faz desmaiar; o mesmo que aconteceu na viagem de trem para Timber. Zell e Rinoa permanecem acordados; a eles só resta aguardar...

S - SEGUNDA SEQUÊNCIA DE LAGUNA: CENTRA EXCAVATION SITE

Inimigos:

- ▶ Esthar Soldier (humano)
- ▶ Esthar Soldier (ciborgue)
- ▶ Gesper
- ▶ Elastoid

Draw Points:

- ▶ Sleep (na entrada)
- ▶ Confuse (nível superior)
- ▶ Cure (2º nível, sob a pedra)

Blue Magic:

- ▶ Degenerator

Eventos Paralelos

Gespers e Elastoids aparecem em algumas áreas das escavações, mas eles são raros. Com sorte, um Gesper derrotado deixará o item Black Hole (Blue Magic Degenerator para Quistis). Já com Elastoid, você poderá usar o comando Card para uma carta de Elastoid (haverá uma chance raríssima de isso resultar em uma carta de Ultima Weapon). Você poderá modificar a carta de Elastoid em um Steel Pipe (na proporção de 1 por 1).



Os três soldados de Galbadia estão explorando um local de escavação, e estão perdidos porque o líder trouxe o mapa errado. Assim mesmo, Laguna, Kiros e Ward prosseguem com a exploração. Este evento pode ser direto e rápido, mas há uma série de eventos paralelos que podem lhe dar poucas recompensas agora, porém, no futuro, isso poderá render prêmios maravilhosos. Seguin-



do em frente, logo na entrada você encontrará um Draw Point com Sleep. Neste ponto, há uma bifurcação com dois caminhos; pegue o da direita. Siga o caminho das minas até que se divida novamente. Perto da pilha de escombros, você encontrará um item. Não é possível identificá-lo na tela, mas se você vasculhar ali com o botão de ação, encontrará uma Old Key. O problema é que Laguna perderá este item e não há como recuperá-lo. A Old Key não tem nenhuma utilidade por enquanto, mas o fato de encontrá-la influenciará no futuro. Siga pelo caminho à esquerda. E você chegará a um corredor com três comportas de aço no chão. Deixe Laguna examinar de perto a segunda comporta e ele encontrará uma pequena alavanca prendendo-a. Escolha a primeira opção e ela ficará sem apoio, e o primeiro que

passar sobre ela cairá na armadilha. Volte na tela anterior e assista um soldado de Esthar caindo como um pato. Isso também desencadeará um efeito posterior no jogo. Vá mais uma vez até o corredor com as comportas e tente fazer o mesmo com a comporta da direita. Laguna não conseguirá abri-la, então apenas ignore por enquanto. Ela se abrirá por si só após os eventos seguintes, mas ainda assim é necessário tentar remover a alavanca. Volte até a primeira bifurcação e agora siga pelo caminho da esquerda. Logo você encontrará um Draw Point com a magia Confuse e uma escada. Desça. Na próxima tela há uma outra Old Key escondida próxima aos escombros no lado esquerdo. Laguna mais uma vez perderá o item; isso também influenciará posteriormente. Seu grupo irá se deparar com as mesmas

comportas de aço. Examinando a da esquerda, Laguna decidirá não mexer nela. Agora volte pelo mesmo caminho e prossiga até a bifurcação onde você encontrou a primeira Old Key, seguindo pelo caminho de cima. Você encontrará no chão um dispositivo de detonação. Este dispositivo está ligado a duas pedras próximas, cada uma ativada por um botão: vermelho ou azul. Primeiramente, aperte o botão vermelho, e depois o azul. Isso vai eliminar dois grupos de soldados de Esthar. Mas faça exatamente nesta ordem, para poder ter bons efeitos posteriormente. Fique atento para uma outra pedra presa na parede do lado esquerdo de um dos corredores. Examine-a e Laguna empurrará a pedra, eliminando mais um pobre soldado de Esthar. Isso, além de revelar um Draw Point com a magia Cure, irá ativar um outro efeito mais a frente. Você logo encontrará um Save Point. Laguna, Kiros e Ward chegam a uma área fora da escavação, em um abismo de frente para o mar. Um grupo de soldados de Esthar vem para atacar o trio. Agora você deverá lutar cinco batalhas seguidas se você não ativou nenhuma das armadilhas, ou apenas uma se você ativou todas; o último soldado derrotado usará a técnica Soul Crush para atingir Kiros e Ward, deixando-os apenas com 1 HP. Laguna dirá que eles estão salvos por chegar ao mar. Seus dois amigos estão tremendo de medo, ao ver o abismo; Ward começa a perder a voz. Laguna avista uma embarcação ao longe e resolve apelar, arremessando do penhasco seus dois companheiros em direção ao mar. Em seguida, ele tenta descer cuidadosamente, mas tropeça e acaba caindo no mar, não sem antes bater a cabeça contra a encosta...



Assassinato

Capítulo II

Objetivos

Capítulo 2: Assassinato

- a) - Eastern Forest: Continuação
- b) - Região da Garden de Galbadia: Monterosa Plateau (opcional)
- c) - Garden de Galbadia
- d) - Galbadia: Deling City
- e) - Região de Galbadia: Gotland Peninsula
- f) - Tomb of the Unknown King
- g) - Região de Galbadia Revisitada
- h) - Deling City Revisitada: Prelúdio da Parada de Edea
- i) - A Parada Começa

Informação

Inimigos:

Wendigo, Ochu, Anacondaur, Fungar, Cockatrice, Belhelmel, Geezard, Blood Soul, Thrustaevis, Geezard, Wendigo, Armadodo, Blobra, Forbidden, Buel, Creeps, Red Bat, Grand Mantis, Iguion, Idea, Seifer

Draw Points:

Double, Haste, Shell, Life, Thundara, Protect, Float, Cura, Esuna, Zombie

GFs:

Brothers, Carbuncle

Revistas:

Timber Maniacs 6, Weapons Mon May

Cartas raras:

Sacred, Minotaur

Blue Magic:

Electrocute, LV? Death

A - EASTERN FOREST - CONTINUAÇÃO

Inimigos:

- » Wendigo
- » Ochu
- » Anacondaur
- » Fungar
- » Cockatrice



Zell e Rinoa continuam a esperar que Squall, Selphie e Quistis despertem. Quando os três se levantam, Zell pergunta se eles sonharam com Laguna novamente, recebendo a confirmação, enquanto Quistis se espanta com o fato, já que é a primeira vez que acontece com ela. Squall diz para não se preocupar com o fato por enquanto. Todos deixam a floresta e Rinoa se desculpa com Squall pelo que aconteceu antes...

Eventos Paralelos

Quando estiver na tela do mapa, fique rodeando a floresta pela qual você passou para encontrar alguns inimigos. Este é um grande lugar para evoluir. A maioria dos monstros desta área (especialmente os raros Ochus, plantas imensas que causam diversos status negativos) propiciam uma grande quantidade de EXP e AP, quase tanto quando os T-Rexaurs do início do jogo. Isso é especialmente útil se você está tentando aprender a habilidade Mug de Diablo, que requer 200 AP.

B - REGIÃO DA GARDEN DE GALBADIA: MONTEROSA PLATEAU - "OPCIONAL"

Inimigos:

- » Belhelmel
- » Geezard
- » Blood Soul

Armas:

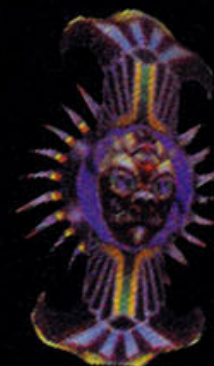
- » Rising Sun (Rinoa)



Enquanto passa por esta área, você poderá batalhar com alguns **Belhelmels**, criaturas mascaradas e afiadas que ficam balançando no ar. Quando você derrotar um deles, há uma chance dele deixar o item Saw Blade. A melhor maneira de conseguir este item é



usar o comando Mug para poder pega-lo. O item Saw Blade é um dos materiais necessários para melhorar a arma de Rinoa para um Rising Sun. Junte 1 Saw Blade e também 8 Screws. Assim, você poderá fazer upgrade na arma de Rinoa, logo que encontrar um Junk Shop.



C - GARDEN DE GALBADIA

Draw Points:

- » Haste (invisível, no centro do saguão)
- » Double (escondido, no auditório)
- » Shell (pista de atletismo, próximo às quadras)
- » Life (vestiário)

Armas:

- » Ulysses (Irvine)

Observação Importante:

- » Irvine une-se ao seu grupo aqui; ele inicia no nível 13



Logo que você chegar na maior das Gardens, os alunos estarão comentando sobre a presença da feiticeira na capital de Galbadia. Quistis decidirá conversar com o diretor desta Garden para explicar a situação atual. O sistema interno de comunicação logo anunciará que os cadetes da SeeD vindos da Garden de Balamb deverão comparecer a sala de recepção no 2º andar. Antes de fazer isso, é recomendável que você explore as áreas disponíveis da Garden de Galbadia, familiarizando-se com o ambiente. O centro brilhante do saguão principal esconde um Draw Point com a magia Haste; assim como no vestiário da pista de patinação, contém um Draw Point com

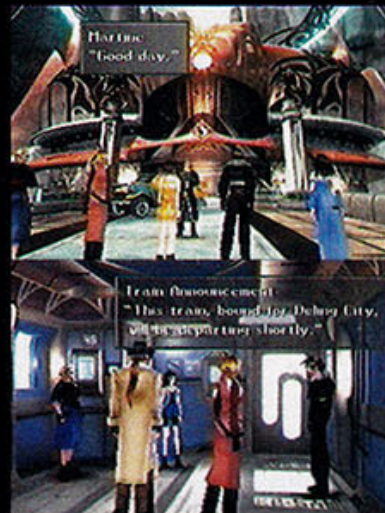
a magia Life. O auditório no 2º andar tem escondido um Draw Point com a magia Double. Os jogadores nas classes possuem várias cartas de Boss de nível 6 (não raras, mas muito boas). Em uma sala do lado leste da Garden você encontrará um grupo de três alunos conversando sobre cartas. A garota do grupo possui toda a coleção de cartas Boss de nível 6. Ganhar todas não é uma tarefa fácil, já que ela possui o melhor deck já visto até aqui. Depois de explorar a área, siga as instruções, partindo para a sala de recepção. Suba as escadas e entre na primeira porta à sua frente chegando



no segundo andar. Enquanto o grupo aguarda na sala, Quistis chega para dar as notícias. A Garden de Balamb está salva, pois o governo de Galbadia julgou o seqüestro como sendo um ato independente; porém, Seifer foi julgado e considerado culpado. Todos ficam chocados com a notícia, especialmente Rinoa. Parece que ela compartilhava um sentimento mais forte por Seifer. Squall fica confuso, pensando consigo mesmo, tentando entender porque as

peessoas ficam falando sobre Seifer como se ele já tivesse morrido. Squall se aborrece com a conversa e resolve sair. Voltando para o saguão principal, você encontrará a dupla Raijin e Fujin. Eles vieram para entregar uma mensagem da Garden de Balamb para os cadetes da SeeD, enviada pelo diretor Cid diretamente para o diretor da Garden de Galbadia. Agora você ouvirá um comunicado dizendo para os cadetes da SeeD da Garden de Balamb se reunirem no portão de entrada. Faça como foi ordenado e encontre-se com os outros membros de seu grupo em frente à Garden de Galbadia e aguarde pelo diretor. Logo o diretor, Martine, chegará. Ele apresenta a você o comunicado do diretor Cid e suas novas ordens. As Gardens de Balamb e Galbadia estão trabalhando juntas em um plano. O governo de Galbadia apontou uma feiticeira como sua enviada da paz para fazer negociações

com os outros países; mas isso é apenas um artifício para dominarem o mundo, já que esta feiticeira espalha o medo no coração das pessoas, impedindo qualquer negociação imparcial, impondo que tudo seja feito sob os termos definidos pela nação de Galbadia. Martine já foi notificado de que a feiticeira pretende mesmo tomar a Garden de Galbadia como sua base de operações. Portanto, as duas Gardens, juntamente com um general do exército de Galbadia, fizeram um plano para assassinar a feiticeira, usando o recurso de tiro de longa distância. Como o grupo atual não contém nenhum franco atirador, Martine apresenta Irvine, que será o ponto chave da missão; ele vai disparar contra a feiticeira e os demais deverão auxiliá-lo. Se houver qualquer falha, a operação deverá continuar, mas o método usado então será o combate direto. O próximo passo é seguir para Deling



City e se encontrar com o general Caraway para receber novas instruções. Agora você deverá formar os novos grupos (2ª opção), ou deixar que o convencido Irvine faça isso (1ª opção). Como Irvine entrou para o seu grupo, se você tiver 1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment (impossível de conseguir agora; se você não obteve antes, na Fire Cavern, use a habilidade Card Mod para refinar uma carta de nível 4 de Bomb) e 2 Screws, você

poderá melhorar a arma dele. De qualquer modo, siga para a Far East Galbadia Station, a sudoeste da Garden. Pague 3000 gil para embarcar e ir para Deling City. Na viagem, Irvine mostrará suas habilidades de conquistador e tentará se aproximar das garotas do grupo. Ao levar uma bronca de Quistis, ele dirá que a vida de um atirador é muito solitária, e faz isso para se distrair. Ainda bem que o trem logo chega...

D - GALBADIA: DELING CITY

Draw Points:

► Thundara (praça da cidade, entre o Arco do Triunfo e a mansão do General Caraway)



Você finalmente chegará à capital de Galbadia, Deling City. Apenas siga para a mansão do general Caraway. Fale com o guarda do lado direito da tela e ele dirá que Squall deve provar ser mesmo um cadete da SeeD, indo para uma dungeon e trazendo uma senha de volta. Para isso, ele lhe dará um mapa da dungeon e algumas opções. Você poderá comprar uma dica pagando a absurda quantia de 3000 gil, mas isso poderá diminuir o seu ranking na SeeD. É aconselhável que você compre o dispositivo de localização por 5000 gil; assim você saberá exatamente onde estão seus personagens na dungeon. Só restará agora escolher a última opção para ser levado aos limites da cidade, onde você poderá partir para o mapa.

E - REGIÃO DE GALBADIA: GOTLAND PENINSULA

Inimigos:

- Thrustaevis
- Geezard
- Wendigo

No caminho para a Tomb você enfrentará alguns inimigos. Para facilitar sua missão mais adiante, aproveite a batalha com os Thrustaevis para fazer Draws em algumas magias Float antes de entrar na tumba. Se este inimigo estiver em um nível elevado, ele terá a magia Tornado para Draw. Esta magia é excelente para Junctions em quase todos os atributos. Se ele ainda não possuir Tornado, use Mug para pegar Windmill, que poderá ser refinado em 20 magias Tornado cada um (com a habilidade T Mag-RF de Quezacott).



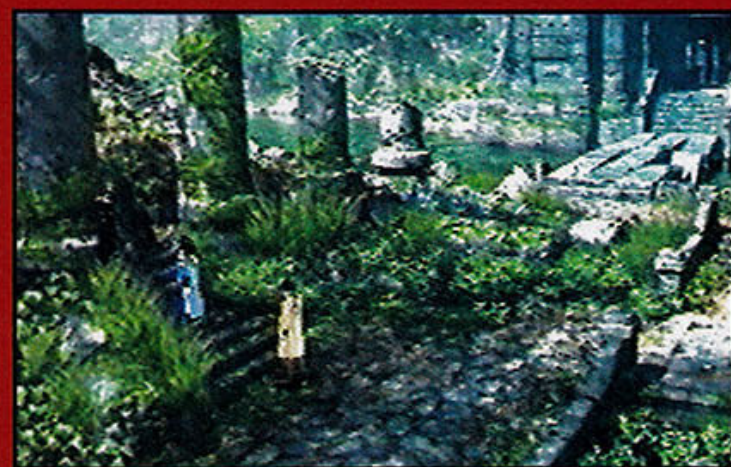
F - TOMB OF UNKNOWN KING

Eventos Paralelos

De posse da senha, você já poderá sair da tumba e voltar para Deling City, mas ainda há coisas úteis a se fazer aqui, como obter o GF Brothers, então é aconselhável continuar.

Se quiser, use o Save Point do lado de fora da tumba, e também pegue o Draw Point de Protect. E então entre. Nesta dungeon, você terá acesso a um mapa que lhe foi dado em Deling City, bastando apenas apertar o Select. Se você não comprou o dispositivo de localização por 5000 gil, será um pouco difícil se localizar com precisão, há vários corredores e interseções parecidas, o que pode confundir-lo. Ao consultar o mapa, você ainda terá o recurso de voltar para a entrada da dungeon, apertando o botão ▲ (americano) ou X (japones); mas saiba que isso diminuirá o seu ranking de SeeD. Logo na primeira interseção da dungeon, onde há quatro caminhos se encontrando, você verá no chão uma espada com cabo azul. E obterá a mensagem

"Student ID No. ÷ ÷ ÷ ÷", mostrando um número com quatro dígitos, que é a senha que você precisará para entrar na mansão do general Caraway, então anote. Esta senha é aleatória, variando a cada jogo. Você já



Sacred

HP: 855~36375

Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth

Draw: Shell, Protect, Berserk, Life

AP: 20



Minotaur

HP: 578~27218

Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth

Draw: Shell, Protect, Berserk, Double

AP: 20

Os dois irmãos agora se uniram. Tenha um bom estoque da magia Float; esta magia é duplamente útil nesta batalha: 1) nos chefes, ela impedirá que eles regenerem seu HP; 2) no grupo, ela o protege do devastador Mad Cow Special. Reserve um personagem apenas para renovar os efeitos das magias Float. Deixe este com o status Double para que ele possa fazer dois Floats por turno. Como na batalha anterior, é bom que seus personagens estejam com Junction da magia Aero

ou Tornado no Elem-Atk-J para causar dano por Wind com ataques físicos. Para aumentar seu poder de defesa, use Protect em todos os membros de seu grupo. Você poderá usar duas estratégias para vencê-los: concentrar seus ataques em um só (neste caso, pegue Minotaur primeiro, já que ele possui os ataques mais fortes), ou então causar dano direto nos dois (invocando GFs. De uma forma ou de outra, se você usar as vantagens da magia Float, esta batalha será fácil).

Sacred



HP: 855~36375

Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth

Draw: Shell, Protect, Berserk, Life

AP: 20

Suas investidas baseiam-se em simples ataques físicos. Inicialmente, procure dar Draw em Protect e use-a em todos os membros de seu grupo. Sacred ainda possui a magia Life em sua lista de Draw, que é muito importante para você estocar neste momento. Como Sacred é vulnerável ao elemento Wind, faça Junction com a magia Aero ou Tornado em seu Elem-Atk-J. Um dos recursos que tornam Sacred mais resistente é sua capacidade de curar seu HP; lance sobre ele a magia Float para anular esta capacidade. Este efeito pode não durar muito tempo, então será necessário fazer Float algumas vezes durante a batalha. Derrote-o com magias baseadas no elemento Wind, ataques físicos com dano



Ao ser derrotado, Sacred foge. Saia e continue seguindo para a direita. Você chegará até a sala do dique. Examine a esquerda para encontrar um Draw Point de Float. No lado direito, há uma alavanca que desbloqueia a passagem de água; ative-a. Saia novamente e prossiga à direita, chegando até a sala de controle da ponte. A parede da direita esconde um Draw Point com a magia Cura. Mexa nas engrenagens para ativar uma ponte. Continue até chegar na entrada da dungeon. Então siga sempre reto. Você terá de enfrentar Sacred e Minotaur. Vencendo a batalha, você ganhará a carta Sacred, GF Brothers e, com o espírito do rei desconhecido, a carta rara de Minotaur. O GF Brothers é excelente para aumentar o HP de seus personagens. Além do HP-J, ele possui outras habilidades como HP+20, 40 e 80% e HP Bonus.

Eventos Paralelos

Um inimigo muito raro nesta área, que só aparece nas partes curvas do caminho é o Forbidden (esqueleto com duas espadas). Ele é capaz de fazer Death, que matará instantaneamente um membro de seu grupo. Você poderá usar o comando Card para transformá-lo na carta de Forbidden, que pode ser convertida no item Betrayal Sword com a habilidade de menu Card Mod. O

Forbidden também poderá deixar Betrayal Swords ao ser derrotado se ele estiver entre os níveis 1 e 19. Este item é necessário para fazer upgrade na arma de Squall. O cascudo Armadodo oferecerá Turtle Shells (apenas acima do nível 20) quando for derrotado. Adquira dois destes itens (também necessários para a arma de Squall).

G - REGIÃO DE GALBADIA REVISITADA

Armas:

- ▶ Flame Saber (Squall)
- ▶ Ulysses (Irvine)

Se você não conseguiu pegar os Steel Pipes anteriormente, os Wendigos vagam nas áreas secas (marrons) ao redor de Deling City. Use o comando Mug contra eles, então junte 1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment (use o Mod Card em uma carta de nível 4 de Bomb) e 2 Screws para habilitar a arma Ulysses de Irvine, se ainda não tiver. Wendigos aparecerão com mai-

or frequência nas áreas noturnas. Agora você poderá ter também o Flame Saber de Squall: necessita de uma Betrayal Sword, 1 Turtle Shell e 4 Screws. Geezards, que aparecem nas mesmas regiões dos Wendigos, deixam Screws. O Turtle Shell extra que dissemos para você guardar (ao passar pela Tomb of the Unknown King) será usado mais tarde.

H - DELING CITY REVISITADA: PRELÚDIO DA PARADA DE EDEA



Revistas:

- ▶ Weapons Mon May (esgotos)
- ▶ Timber Maniacs (Hotel de Galbadia, debaixo da cama)

Armas:

- ▶ Cutting Trigger (Squall)
- ▶ Maverick (Zell)

Dica: Depois que o general Caraway levar o grupo de Quistis para os portões, ele desaparece no ar. Na verdade, se você olhar atentamente, ele está caminhando entre a multidão, na direção da residência presidencial. Pode ser difícil distingui-lo, com suas roupas escuras. Siga-o com o grupo de Squall.

Você deve seguir para a mansão. É bom dar uma volta pela cidade e conseguir alguns artigos. Visite o Hotel de Galbadia, pague pela estadia e, ao se levantar, encontrará um exemplar da revista Timber Maniacs. Tente ganhar as cartas de Grendel e Mesmerize (ambas de nível 2). Elas podem ser modificadas com a habilidade Card Mod, gerando 1 Dragon Fin e 1 Mesmerize Blade, respectivamente. Você deverá conseguir algumas cartas de Buel (nível 2), monstros que você encontrará na Fire Cavern e também na Tomb of the Unknown King. Modifique 2 destas cartas em 2 Magic Stones. Combine 1 Dragon Fin com 1 Spider Web para melhorar a arma de Zell (Maverick); e 1 Mesmerize Blade e 8 Screws para Squall (Cutting Trigger) na Junk Shop da área comercial da cidade para melhores armas. Depois, siga para a mansão do general. Fale com o guarda na entrada da mansão e escolha a primeira opção para inserir a senha. Você deverá inserir a senha na ordem inversa (se for 135, você deve inserir o 5, depois o 3, e então o 1). Entre. Rinoa ficará impaciente com a espera e decidirá procurá-lo, ordenando

que Squall não a siga. Logo o general Caraway, pai de Rinoa, chegará. Ele dirá que todas estas invasões e as coisas ruins que a nação de Galbadia vem fazendo são obra de Edea, e foi ele quem contratou a SeeD para assassiná-la. Esta noite Edea estará em sua cerimônia de apresentação, na Parada de Galbadia. Basicamente, o grupo deverá se dividir em dois (o Sniper Team, formado por Squall e Irvine e o Gateway Team, pelos demais). O general Caraway detalhará os passos da missão, informando que o líder do grupo deverá entrar em combate direto com a feiticeira se algo falhar, para completar o intento.

Caraway Mansion

Rinoa chega e sugere usar um artefato mágico que supostamente poderá restringir os poderes de Edea; Quistis ignora a sugestão e furiosamente diz que "isso não é um jogo". O grupo então sai sem Rinoa. Siga Caraway.

Caraway Mansion

Chegando no aposento da mansão, o general Caraway se engana e tranca a porta pensando que prendeu a sua filha. Quistis, Zell e Selphie ficam presos. Depois desta pequena virada, deixe Quistis examinar o quadro ao lado de Selphie, e então apanhe uma taça de vidro na estante à esquerda. Vá para o fundo, à esquerda, e coloque a taça na estátua. Desça nos esgotos, depois suba pela roda giratória à esquerda da tela e continue subindo.

Arco do Triunfo

Quistis acha que foi muito dura e severa com Rinoa, e decide voltar para se desculpar. Volte à mansão do general Caraway (você não precisará atualizar seus Junctions ainda).



Residência Presidencial

Nota: (é bom transferir os Junctions de algum personagem para Rinoa por enquanto).

Rinoa decidirá que, independente da opinião dos outros, ela deve tentar impedir Edea sozinha; então ela parte para a residência presidencial, pelos fundos, para não ser vista pela multi-



dão. Salve seu progresso com Rinoa e então procure uma tampa de esgoto à direita. Desça pela abertura e então siga à esquerda para encontrar a revista

Weapons Mon May. Volte ao Save Point depois disso. Suba pelas várias caixas para chegar ao topo. Siga o caminho (há uma escada à esquerda) para o telhado.

I - A PARADA COMEÇA

Rinoa chegará até o aposento de Edea e tentará enganá-la, aproximando-se para colocar o bracelete místico, mas seu plano falha e ela cai sob um feitiço de Edea. O pronunciamento começa quando a feiticeira leva o presidente e Rinoa para a sacada da residência presidencial. Irvine e Squall notam sua contratante do Forest Owls e decidem ajudá-la. Edea mata o presidente e torna-se a governante de Galbadia. Ela então transforma as estátuas do Arco do Triunfo em terríveis monstros que vêm atacar Rinoa.



Inimigos:

- » Creeps (esgotos)
- » Red Bat (esgotos)
- » Grand Mantis (esgotos)
- » Iguion (chefe)

Draw Points:

- » Esuna (esgotos)
- » Zombie (esgotos)
- » Bio (escondido nos esgotos)

GFs:

- » Carbuncle (use Draw em Iguion)

Revistas:

- » Weapons Mon May (esgotos)

Blue Magic:

- » Electrocute
- » Lv? Death

Armas:

- » Morning Star (Selphie)
- » Slaying Tail (Quistis)

Dica:

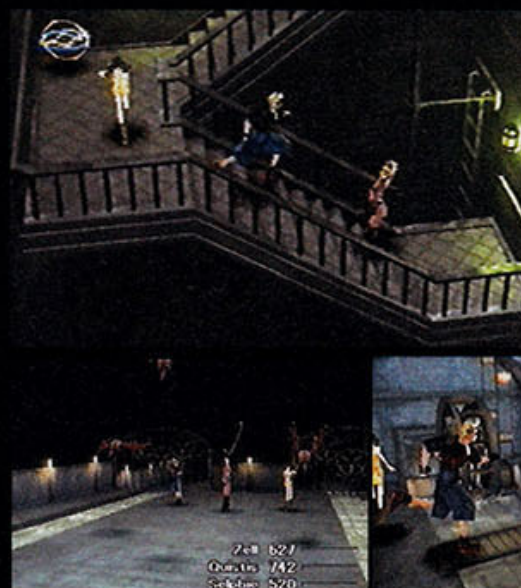
» Certifique-se de que Squall ou Irvine estejam equipados com o comando Draw; você precisará dele para adquirir um GF neste episódio.

Aqui vai a maneira mais rápida:

- 1) Siga o caminho de sentido único até que você alcance uma escada que você poderá derrubar. Você poderá cruzá-la para chegar até um Draw Point com Esuna, mas você terá que voltar pela escada que derrubou;
- 2) Continuando, o grupo passará por um moinho desativado, seguido por um que você poderá usar. Vá primeiro para a esquerda antes de continuar se você quiser também um Draw Point com Zombie. Há ainda um Draw Point com Bio ao sul do moinho;
- 3) O moinho anterior o levará para o outro lado, a mais um moinho. Pule neste e siga o caminho para o sul e cruze os próximos dois moinhos;
- 4) Derrube a próxima escada que encontrar... e você estará de volta ao ponto onde começou. Siga para a direita do local que você derrubou aquela escada para encontrar outro moinho;
- 5) Suba por ele, siga o caminho e faça meia-volta no final, para encontrar o Save Point. Suba pela escada ali próxima para alcançar os níveis superiores do Arco do Triunfo.

Esgotos de Deling

A atualize os Junctions do grupo. Os esgotos podem parecer longos e intimidantes, mas o que você realmente terá que fazer aqui é simplesmente seguir o caminho (sempre haverá só 1 ou 2 rotas abertas para você a cada ponto) até que você dê meia volta para seu ponto de partida original que é a escada pela qual desceu antes de chegar aos esgotos. Abaixo as escadas pelo caminho, e use só os moinhos que giram no sentido horário para poder prosseguir. Alguns portões você terá que abrir com X (americano) ou O (japones).



Você assumirá o controle de Squall neste momento. Siga Irvine (faça seus Junctions em seguida), salve seu progresso, e então suba pelas caixas da mesma maneira que você fez com Rinoa. Se você não pegou a revista Weapons Mon May do esgoto usando Rinoa, você poderá fazer isso agora. Vá direto para o aposento de Edea para encontrar Rinoa. Você enfrentará Iguion.

Carbuncle possui as habilidades para fazer Junction com magias no ataque e defesa de status (ST-Atk-J e ST-Def-J). Tente fazer Junction com as magias Sleep, Stop ou Death para ataque com status; funciona bem contra os inimigos comuns. Depois de vencer os dois Iguions, Rinoa obrigará Squall a acompanhá-la. Então volte até o corredor da tela anterior e abra a comporta à direita no chão. Desça e pegue um rifle. O grupo aguardará o momento certo para atirar em Edea.



Eventos Paralelos

Creeps (são sombras negras com 2 olhos vermelhos) oferecem 2 itens: alguns deixam Curse Spikes (se estiverem entre nível 20 a 29), que poderá ser usado para Quistis aprender a Blue Magic LV? Death; usando o comando Mug, você conseguirá o item Coral Fragment, que concederá a Blue Magic Eletrocute para Quistis. Entretanto, você poderá também aprender LV? Death no segundo CD. Se você não estiver conseguindo Coral Fragments, você poderá obtê-lo através da habilidade de menu Card Mod, refinando as cartas de Creeps. Outra criatura encontrada apenas na escada que conduz aos esgotos: Grand Mantis, um enorme escorpião. Você poderá pegar Sharp Spikes dele com o comando Mug, podendo melhorar a arma de Quistis (Slaying Tail: 2 Magic Stones e 2 Sharp Spikes) e Selphie (Morning Star: 2 Steel Orbs, de Wendigo, e 1 Sharp Spike). Você não poderá chegar a um Junk Shop agora, mas segure estes itens. Aliás, guarde um Sharp Spike extra para depois também.

Iguion X2



HP: 127~177

Pontos: vulnerável a Earth e a Holy, imune a Fire e Poison

Draw: Esuna, Cure, Break, Carbuncle

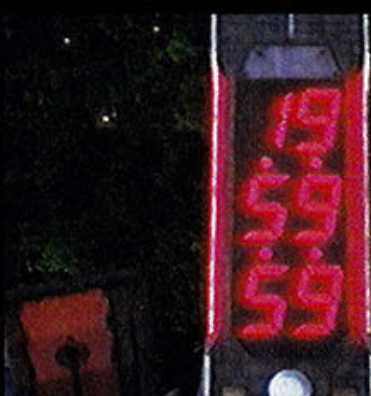
AP: 10

Logo no início da batalha, faça um Draw em qualquer um destes inimigos para obter o GF Carbuncle (última opção da lista de Draw), então livre-se de um deles rapidamente, pois juntos eles poderão atacar com Ressonance. Outros ataques pouco efetivos incluem Magma Breath (facilmente resolvido tirando Esuna deles) que causa o status Slow Petrify em seus membros. Use o GF Brothers contra eles (Ifrit é inútil, já que os Iguions são imunes à Fire).

Quando Zell falar com você, controle Quistis e aperte o botão no painel de controle à esquerda para fechar os portões. Porém, Irvine mostrará seu lado fraco neste ponto crucial, e finalmente Squall o convencerá a dar o tiro decisivo. Edea consegue parar a bala no ar com sua magia e o grupo então decide partir para o plano B; o combate direto. Prepare-se agora fazendo os Junctions certos em seus personagens.



Parada de Golbodia



Seifer

HP: 176~1150

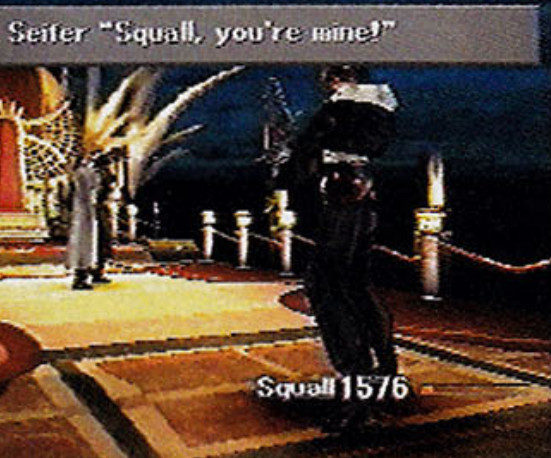
Pontos: vulnerável a Poison

Draw: Fire, Cure(Cura), Life

AP: 0



Aparentemente Seifer não tem treinado suas habilidades desde que se uniu a Edea. Seus ataques físicos serão fracos, a não ser que ele use sua Gunblade corretamente para causar um Critical Hit (o que acontece raramente). Use o comando Mug para pegar um Elixir. Você poderá fazer um Junction com Fire na Defense de Squall antes de enfrentar Seifer, pois a magia Fire é seu principal recurso de ataque. Ele



tem ainda a magia Life em sua lista de Draw, que é recomendável para se estocar. Para vencê-lo, acerte-o com GFs ou com a Gunblade para obter uma vitória rápida.



Edea

HP: 1300~7000

Draw: Cura, Dispel, Life, Double

AP: 20

O arsenal de Edea consiste em várias magias elementais de nível 3, assim, minimize o dano fazendo a magia Shell em todos os membros de seu grupo. Felizmente, Rinoa e Irvine juntaram-se a Squall para ajudá-lo nesta batalha. Você poderá ainda invocar o GF Carbuncle, forçando Edea a usar a magia Dispel para anular o seu status Reflect. Só que ela só poderá fazer isso em um personagem por turno, podendo acabar gastando três turnos com Dispel. Aproveite esta oportunidade para atacá-la, ou estocar um pouco mais de sua magia Double com os outros dois personagens, enquanto o terceiro imediatamente começa a invocar Carbuncle novamente. Além disso, com seus persona-

gens em Reflect, Edea não poderá atacar com nada mais forte do que o seu Astral Punch. É um pouco difícil, mas ela possui magias amigáveis como Cura e Life em sua lista de Draw, que você poderá usar a seu favor. Mesmo que você perca esta batalha, você poderá seguir em frente, mas isso significa que deixará de ganhar 20 AP.



Depois da batalha, Edea mostrará sua frieza e poder, lançando uma farpa de gelo que atravessará o peito de Squall. Rinoa se mostrará desesperada. Será que tudo está perdido?...

A Feiticeira Edea

Capítulo III

Objetivos

Capítulo 3: A Feiticeira Edea

- a) - Terceira Sequência de Laguna: Winhill
- b) - D-District Prison
- c) - Deserto de Galbadia
- d) - Base de Misseis
- e) - Conflito na Garden de Balamb
- f) - Garden de Balamb Móvel
- g) - Fisherman's Horizon (FH)
- h) - Garden de Balamb: Festival da Garden
- i) - Timber Revisitada 2 (opcional)
- j) - Winhill Revisitada (opcional)
- k) - Cidade de Balamb Sob Vigia
- l) - Winter Island: Shumi Village (opcional)
- m) - Região de Centra Ruins (opcional)
- n) - Kashkabald Desert (opcional)
- o) - Garden de Trábia
- p) - Região de Trábia (opcional)
- q) - Shumi Village Revisitada (opcional)
- r) - Eventos Mistos: Parte 1 (opcional)
- s) - Região de Centra: Cape of Good Hope
- t) - Invasão: Garden de Balamb
- u) - Invasão: Garden de Galbadia

Informação

Inimigos:

Bite Bug, Caterchipillar, Guard, Elite Soldier, GIM52A, GIM47N, Geezard, Thrustaevis, Wendigo, Belhelmel, Galbadian Soldier, SAM08G, Command Soldier, Command Leader, BGH251F2, Glacial Eye, Bomb, Grat, T-Rexaur, Granaldo, Grendel, Buel, Blood Soul, Blobra, Tri-Face, Oilboyle, Norg, Vysage, Lefty, Righty, Fujin, Raijin, Armadodo, Forbidden, Red Bat, Tonberry, Odin, Abyss Worm, C actuar, Chimera, Mesmerize, Bite Bug, Gayla, Snow Lion, Blue Dragon, Paratrooper, Jelleye, Death Claw, Blitz, Slapper, Cerberus, Seifer, Edea

Draw Points:

Curaga, Dispel, Drain, Reflect, Berserk, Thundaga, Aero, Full Life, Blind, Blizzara, Blizzard, Bio, Regen, Shell, Haste, Ultima, Cure, Thunder, Firaga, Blizzaga, Pain, Zombie, Aura, Life

Itens:

STR Up, Pet Nametag, Tent, Pet House

GFs:

Leviathan, Boko The Chocobo, Phoenix, Pandemona, Odin, Cerberus, Alexander

Revistas:

Combat King 001, Weapons Mon Jun, Timber Maniacs 7, Timber Maniacs 8, Ocult Fan III, Timber Maniacs 9, Girl Next Door, Combat King 002, Timber Maniacs 10, Weapons Mon Aug

Cartas raras:

Seifer, Quezacotl, Zell, Pandemona, Odin, Selphie, Pandemona, Siren, Quezacotl, Mini Mog, Zell, Quistis, Rinoa, Cerberus

Blue Magic:

Micro Missile, Lv? Death, Gatling Gun, Aqua Breath, Acid, Degenerator

A - TERCEIRA SEQUÊNCIA DE LAGUNA: WINHILL

Inimigos:

- » Bite Bug
- » Caterchipillar
- Draw Points:**
- » Curaga (escondido no quarto de Laguna)
- » Dispel (nas docas)
- » Drain (perto da casa da senhora idosa)
- » Reflect (escondido perto do caminhão)



Laguna tem vivido na pacífica cidade de Winhill. Nesta manhã, Ellone, sua pequena amiga vizinha, vem informá-lo de que há um visitante procurando por ele na taverna de Raine. Vá até lá, Kiros estará te esperando ("O que aconteceu com Ward?" / "Fale-me sobre Julia." / "...Onde estou?" / "Vamos conversar depois..."). Conversando com Kiros, Laguna ficará a par dos acontecimentos. Ele descobrirá que Ward deixou o exército e achou um trabalho na limpeza da nova D-District Prison; além disso, agora ele perdeu a voz, está mudo. A pianista Julia, seu amor secreto, casou-se com um certo homem do exército de Galbadia chamado Caraway, já que Laguna não deu mais notícias, ela pensou que ele havia morrido e então Caraway a consolou e casou-se com ela (espere aí, isso significa que...). Logo, Laguna terá que sair para fazer suas patrulhas diárias, já que ele é o protetor da vila de Winhill e Kiros decide se unir a ele. Faça os Junctions necessários antes de

sair. Vá para o sul da vila, na direção do Item Shop, durante o caminho Kiros descobrirá que Laguna está prestando serviços como forma de agradecimento por aqueles que o encontraram ferido e cuidaram dele após os acontecimentos na escavação. Kiros sugere um trabalho alternativo na Timber Maniacs, no qual Laguna mostra um certo interesse. Retorne para a taverna quando terminar. Kiros e Laguna chegam quando Ellone e Raine estão conversando. A garotinha pergunta por que Raine não se casa com Laguna, assim, os três poderiam viver felizes juntos. Ela diz que este não é o estilo de vida de Laguna, ele gosta de viajar, explorar o mundo em busca de seus sonhos. Além disso, sempre que Raine tenta uma conversa séria, Laguna se esquia. Os dois soldados que estavam ouvindo tudo, fingem terem chegado naquele momento e então Laguna passa o relatório de monstros derrotados para Raine. Volte para a casa de Laguna depois disso.

B - D-DISTRICT PRISON

Os membros da SeeD são presos na D-District Prison após falhar na missão de assassinar Edea. Zell despertará na mesma cela que Quistis, Selphie e Rinoa. Fale com todo mundo. Alguns guardas virão para apanhar Rinoa, e acabam espancando Zell, que se mostra rebelde. E quanto a Squall, seu ferimento mortal desapareceu misteriosamente, mas Seifer vem para embaralhar as coisas...

Eventos Paralelos

Os Caterchipillars aqui poderão lhe fornecer Spider Webs se você não os conseguiu antes. O mesmo vale para os Bite Bugs com suas Magic Stones.

Inimigos:

- » Guard
- » Elite Soldier
- » GIM47N
- » GIM52A
- » Geezard
- » Thrustaevis
- » Wendigo
- » Belhelmel

Draw Points:

- » Berserk (cela no 9º andar)
- » Thundaga (cela no 11º andar)

Itens:

- » Str Up (cela no 2º andar)
- » Pet Nametag (cela no 2º andar)
- » Tent (cela no 4º andar)
- » Pet House (cela no 1º andar)

Nova Opção:

- » Character Report (jogador de cartas no 10º andar)

Blue Magic:

- » Micro Missile

Elite Soldier

HP: 148~4940

Pontos: vulnerável a Poison

Draw: Fire, Thunder, Blizzard

AP: 2

Gim52AX2

HP: 1431~19400

Pontos: fraco contra Earth, Thunder e Water, imune a Poison

Draw: Haste, Slow, Dispel

AP: 3

Você deverá fazer Junction com Thundara em seu ataque elemental (Elem-Atk-J), e eliminar o Elite Soldier primeiro. Cuidado com os Micro Missiles. Você poderá anular os efeitos de Aura e Protect usando neles Dispel.

Eventos Paralelos

Use o comando Mug no GIM47N amarelo para conseguir Steel Orbs, enquanto o GIM52A fornece Missiles. Estes últimos poderão ser usados para conceder a Blue Magic Micro Missile de Quistis, mortal se usada contra inimigos de HP alto. A propósito, ambos os robôs são vulneráveis ao elemento Thunder. Há alguns prisioneiros (membros da Garden) que jogam cartas, mais precisamente nos andares 5 e 11. Eles cobram uma taxa para jogar com você (no 5º andar você deverá pagar 500 gil; no 11º são 200), mas entregam itens aleatórios se você vencer. Estes itens variam desde Potions até outros bem melhores como HP Up. Se você vencer uma partida de cartas contra o jogador no 10º andar, pagando-lhe 300 gil pela partida, você ganhará um upgrade no menu Battle Report, dentro do Tutorial. Basicamente, isso abrirá a seção Character Report, com informação detalhada de batalhas sobre cada personagem. Você somente poderá adquirir esta opção aqui, mas isto não é realmente vital.

Biggs

HP: 1467~2235

Draw: Cure(Cura), Haste, Slow, Regen

AP: 10

Wedge

HP: 416~2139

Pontos: imune a Poison

Draw: Fire(Fira), Shell, Protect, Reflect

AP: 0

Eles estão um pouco mais fortes do que na torre de comunicação em Dollet. Gaste algum tempo estocando as magias Regen e Reflect deles, e também use o comando Mug para tirar deles alguns itens importantes (Biggs tem um Regen Ring e Wedge, um Strength Love). Quer um pouco de diversão? Então use a magia Zombie nos dois. Você poderá matá-los instantaneamente usando alguns Phoenix Downs ou magias Life. É ainda mais divertido usar a magia Regen nos dois soldados "zumbificados", funcionando como Poison. Você pode ainda acelerar o processo usando Haste neles. Outro truque divertido é usar a magia Confuse, e assistir a confusão que os dois farão. Se Wedge estiver em Confuse e atacar Biggs, este irá imediatamente contra-atacar Wedge e gritar com ele; se ocorrer o contrário, Wedge irá pedir para Biggs parar de bater nele.

D-District Prison

Um pobre Moomba comete um erro e é espancado por um guarda.

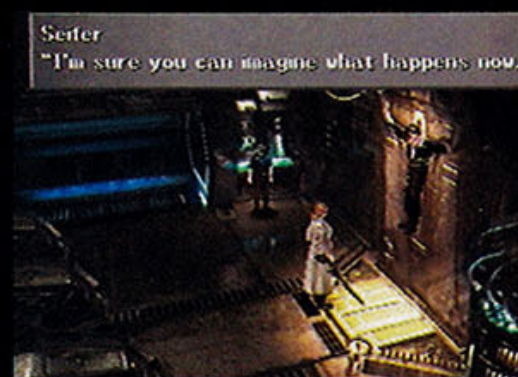
Câmara de Tortura

Seifer questiona Squall sobre o verdadeiro significado por trás da SeeD. Atorreado, Squall somente poderá repetir aquilo que sabe: SeeD é um grupo de forças especiais composto por alunos de elite formados da Garden. Squall terá que tomar uma decisão ("...Apenas me deixe morrer." / "... Eu vou mentir... Eu devo... viver...").

As escolhas feitas aqui influenciarão mais a frente. Seifer parte e deixa um guarda interrogando Squall.

Zell decide tentar a sorte e fugir para ajudar o grupo (já que ele é o único que não precisa de armas). Não esqueça de atualizar seus Junctions. Começando do sétimo andar (lembre-se de atualizar seus Junctions), suba um nível para encontrar dois guardas que estão com as armas do grupo. Você saberá o que fazer com eles, não? Logo que você recuperar suas armas e voltar para a cela, outra batalha o espera com dois velhos conhecidos, que foram rebaixados após a falha na torre de Dollet, Biggs e Wedge.

Bem, restam-lhe duas opções depois da luta: subir ou descer. Descendo você acabará em um caminho sem saída, mas encontrará a revista Combat King 001 bem lá embaixo, no nível 1, e também itens variados



nas celas durante a descida. É impossível voltar aqui depois, então você deverá fazer esta descida agora.

Andar 7: Aqui é onde você começa.

Andar 6: Apenas um Save Point.

Andar 5: Um homem jogará cartas.

Andar 4: Vasculhe as celas para encontrar um Tent.

Andar 3: Aqui também há um item [Pet House].

Andar 2: E aqui também [Pet Nametag e um Str Up].

Andar 1: Save Point e Combat King 001 em 2 celas separadas.

Agora suba novamente.

Andar 8: Aqui um homem lhe venderá itens.

Andar 9: Draw Point com Berserk.

Andar 10: Aqui você poderá salvar ou jogar cartas com um homem.

Andar 11: Um Draw Point com Thundaga e a chance de jogar cartas.

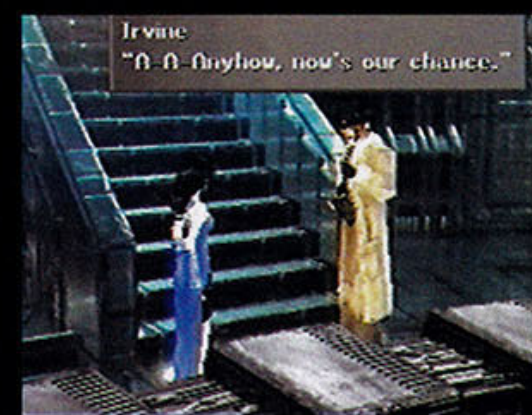
Andar 12: Nada aqui.

Andar 13: Vá para a Câmara de Tortura encontrar-se com Squall. Se você se negou a se render com Squall, um dos Moombas na Câmara de Tortura se oferecerá para remover uma das barreiras em um certo andar; escolha a opção para o 4º andar. Dependendo das outras respostas durante a tortura, mais Moombas colaborarão entregando-lhe bons itens.

13º andar

Zell ajudará controlando o movimento do braço elevador; aperte o botão vermelho (Red Switch) quando Zell lhe disser para fazer. Examine a porta no final do corredor no nível inferior; bem, parece ser um beco sem

saída. Assim, volte para o elevador. A cena vai trocar para Zell. Você terá que escapar dos guardas usando apenas o Zell. Deixe-o com bons Junctions antes disso, e corra no sentido horário. Os 6 personagens estarão reunidos; Rinoa porém, está aborrecida por Irvine ter gasto seu tempo. De qualquer forma, você terá que dividir o grupo. O grupo de Squall terá que continuar seguindo para cima; faça o oposto com Irvine. Quando você finalmente alcançar o 14º andar com Squall, equipe-se com a habilidade Move-Find de Siren para encontrar um Save Point escondido. Lembre-se de deixar todos com bons Junctions. Ah, e não se esqueça de falar com todos os Moombas que você encontrar em seu caminho. Eles darão alguns itens para Squall. Siga o caminho para baixo e a direita no 15º andar com Squall. Agora volte à tela anterior para examinar o painel de controle na parte superior direita. Irvine instruirá Squall aqui. Volte a escada abaixo para salvar o jogo e, então suba novamente a escada para a ponte no canto inferior direito. Cruze-a e, quando a ponte começar a se desfazer, leve Squall para um lugar seguro. Se você falhar, é Game Over! A D-District Prison começará a afundar; direcione Squall mantendo o direcional pressionado para a direita quando ele se separar dos outros. Uma vez livre do perigo, o grupo partirá nos veículos roubados.



C - DESERTO DE GALBADIA

Draw Points:
» Aero

A primeira bateria de mísseis foi disparada contra a Garden de Trabia, sendo a Garden de Balamb o próximo alvo da destruição. Novamente, você terá que se dividir: Squall irá liderar o grupo que voltará para a Garden de Balamb para alertar sobre o ataque iminente; o grupo de Selphie infiltrará na Base de Mísseis para tentar impedir o segundo ataque. É preferível levar os personagens mais fracos com Squall. O caminho dele será o mais difícil dos dois, mas com maior oportunidade para ganhar alguns níveis.



Caminho de Squall Parte 1: Estação do Deserto de Galbadia

Esconda-se no trem à sua esquerda na estação. Os guardas tentarão inutilmente perseguir o trem no qual o grupo fugirá.



Caminho de Selphie: Deserto de Galbadia

Volte primeiro a Deling City para renovar seu estoque de itens e remodelar suas armas.

D - BASE DE MÍSSEIS

Inimigos:

- » Galbadian Soldier
- » Elite Soldier
- » SAM08G
- » Geezard
- » Command Soldier
- » Command Leader
- » BGH251F2

Draw Points:

- » Full Life (sala de lançamento)
- » Blind (passagem)
- » Blizzara (Circuit Room)

Revistas:

- » Weapons Mon Jun (vença BGH251F2)



Dirija até a base e entre pela porta à esquerda. Prossiga para examinar o terminal entre as duas portas... A porta da esquerda deverá abrir. Seus personagens estarão disfarçados de soldados para tentar sabotar o sistema e impedir o lançamento da segunda bateria de mísseis. Se conseguir representar bem e não ser pego, poderá receber um bônus mais tarde. Vocês se encontrarão com um guarda do lado de fora da Circuit Room escolha a segunda opção para caminhar. Chegue até outro Save Point, siga para o canto inferior esquerdo da tela. Fale com os 2 soldados que encontrar à direita, então volte para o Save Point. Haverá uma porta que dará acesso à sala de lançamento; entre e fale com os guardas. Diga a 1ª opção. Há um Draw Point com Full Life aqui. Volte até os dois soldados e fale com eles. Selphie será requisitada para ir no

lugar deles. Vá para a Circuit Room. Selecione a 1ª opção, 2ª, então bata em tudo usando ☐. Saia e você terá que responder aos guardas lá fora. Escolha a segunda opção e novamente a segunda. Acompanhe os guardas até a Circuit Room. Volte até a sala de lançamento e um guarda tentará detê-lo; escolha a 1ª opção ambas as vezes para ganhar acesso. Empurre a carga (☐). Agora você poderá operar o painel de controle do lado de fora da sala. Escolha a opção Target (alvo), depois escolha Set Error Ratio no máximo. Faça um teste de simulação (Simulation), então carregue para o sistema. Há um pequeno segredo aqui... Na tela de Equipment no sistema, segure os botões ☐ e para assistir um soldado de Galbadia dançando. Bizarro. Salve antes de retornar a Control Room, a sudeste do painel de controle. Fale com o guarda para passar.

Se você for descoberto...

...Você terá que andar pela base com encontros aleatórios e também não poderá mudar a taxa de erro dos mísseis logo de início. Você deverá primeiro ativar o sistema de auto-destruição e depois fugir da base. Volte para a sala de lançamento e você encontrará um soldado caído que lhe dará um ID Card e uma password. Examine o painel de controle e insira a password EDEA, para então fazer os ajustes necessários e fugir da base. Fuja rapidamente. Seu tempo é limitado e você poderá ter um limite muito curto para enfrentar o chefe fora da base.



Command

HP: 217~10400

Draw: Blizzard, Silence, Confuse

AP: 1

Command Lead

HP: 806~4400

Pontos: fraco contra Poison

Draw: Thunder, Confuse, Slow, Reflect

Estes soldados não oferecerão grande perigo. Eles apenas são capazes de realizar magias que causam status negativos em seus personagens, que você poderá curar com Esuna ou evitar com Reflect (invogue Carbuncle). Nada muito difícil.



Cheque os painéis à direita, ao meio e à esquerda para impedir o lançamento. Siga pela porta no fundo à direita, e então examine o terminal superior esquerdo. Aqui você deverá definir o tempo de auto-destruição da Base. Você poderá escolher de 10 a 40 minutos. Se você não foi descoberto pelos soldados antes, 10 minutos bastam; caso contrário, não serão necessários mais do que 20 minutos. Escolhendo um tempo de 20 minutos ou menos, você poderá usar a porta da sala com o dispositivo de auto-destruição. Esta porta é um rápido atalho para a saída da base, muito mais fácil do que fazer todo o caminho de volta.

BGH251F2

HP: 4200~8400

Pontos: fraco contra Thunder, Earth e Water, imune a Poison

Draw: Shell, Protect, Stop

AP: 20



A pesar de parecer forte, ele é vulnerável a Thunder, Earth e Water, o que torna algo muito mais fácil. Para minimizar os danos causados por este chefe, use Protect. Porém, se você estiver com pouco tempo, apenas acerte-o com GFs. Uma boa estratégia é preparar dois personagens com Junction de magias Thundara, Quake ou Water no ataque elemental e mais um outro que fique invocando Quezacotl. A cada pilar destruído do tanque, ele contra-atacará com Beam Cannon; assim, fique de olho em seus HPs. Quando o BGH251F2 for posto fora de ação, você ainda terá que combater dois Galbadian Soldier e um Elite Soldier. A luta deverá levar menos de 10 minutos. Vencendo a batalha, você receberá a Weapons Mon Jun. Há duas maneiras de melhorar também seu ranking SeeD. Primeira, se você passou por todo este evento sem ser descoberto pelos guardas. Segunda, saindo da base e derrotando o chefe no limite de 10 minutos.

E - CONFLITO NA GARDEN

Inimigos:

- » Bite Bug (Garden)
- » Glacial Eye (Garden)
- » Caterchipillar (Garden)
- » Bomb (Garden)
- » Grat (Garden)
- » T-Rexaur (Garden)
- » Granaldo (Garden)
- » Grendel (Garden)
- » Buel (MD Level)
- » Blood Soul (MD Level)
- » Blobra (MD Level)
- » Tri-Face (MD Level)
- » Oilboyle (chefe)

Draw Points:

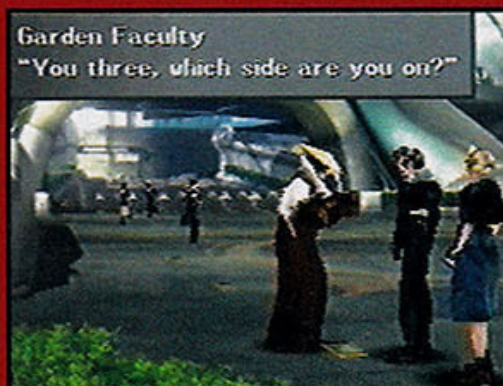
- » Cure (portão principal)
- » Esuna (biblioteca)
- » Demi (Lanchonete)
- » Blizzard (Training Center)
- » Full Life (MD Level)

Blue Magic:

- » LV? Death

Armas:

- » Maverick (Zell)



Cenário de Squall Parte 2

Eventos Paralelos

Os Tri-Faces raros deste local têm Curse Spikes que poderão ser obtidos com o comando Mug. Estes lhe darão a Blue Magic LV? Death de Quistis, se você não a conseguiu antes. Todos os inimigos do MD Level são fracos contra o elemento Fire, então é bom fazer Junction com magia Fira no seu ataque elemental.

Está havendo um conflito interno na Garden; uma parte está do lado do Master Norg e outra está a favor do diretor Cid. Ninguém saberá onde está o diretor exceto Xu, que também está desaparecida. Antes de encontrá-la há uma série de tarefas a serem realizadas.

Fale com o monitor da Garden e ele perguntará de que lado você está. Selecione a 2ª opção para dizer que você está com Cid, resultando em uma batalha bem fácil. Mais adiante o grupo encontrará Rajin e Fujin, que explicam que o grupo liderado pelo Master está tentando dominar a Garden de Balamb e capturar o diretor Cid. Squall terá que encontrar o diretor, mas apenas Xu sabe onde ele está, e ela só aparecerá depois que você ajudar os membros da SeeD em cada

F - GARDEN DE BALAMB MÓVEL

Inimigos:

» Norg (chefe)

Draw Points:

» Bio (dispositivo de Norg)

GF:

» Leviathan (use Draw em Norg)

Cartas Raras:

» Seifer (com Cid)

Dicas:

» Deixe pelo menos um dos membros de seu grupo equipado com o comando Draw, pois você poderá adquirir um GF em breve.

O conflito interno na Garden parece ter acabado, e as coisas se normalizaram após ser evitado o ataque de mísseis. Vá para o 2º andar e siga até o fim do corredor. Entre pela porta e você chegará ao deck da Garden. Squall e os outros membros do grupo perceberão que a Garden está mesmo voando. Volte e, quando Xu der o comunicado, siga até a

ponte de comando, na sala de Cid no terceiro andar. Se você tiver Rinoa em seu grupo, poderá ver a cena em CG e também desencadear uma série de eventos posteriormente. Rinoa entrará no quarto de Squall para dar uma olhada nele enquanto dorme. Quando ele despertar, ela pedirá para fazer uma excursão ao redor da Garden de Balamb. Claro que a maneira super empolgante de Squall explicar as várias instalações da Garden deixa Rinoa realmente entretida (Aqui é a lanchonete, eles comem aqui. Ali é o pátio...). Na enfermaria, a Dra. Kadowaki fará uma brincadeira com Squall, perguntando se ele está levando sua namorada para um passeio ("Sim." / "Não, só mostrando os arredores à ela."). Siga para o saguão principal. Um monitor dirá para Squall ir a Master Room para ter uma audiência com o Master, então pegue o elevador.

Subsolo da Garden de Balamb

Norg, o Master, o verdadeiro dono da Garden, está furioso com o plano de assassinar Edea, que resultou no ataque de mísseis. Capitalista, Norg não quer perder sua fonte de renda. O calmo diretor Cid também mostra seu lado revoltado, e xinga Norg, que planeja fazer uma aliança com Edea para não perder sua Garden. E o primeiro passo para isso, Norg pretende exterminar a SeeD e também o diretor Cid, marido de Edea.



Você terá que enfrentar Norg (vide próxima página). Com ele você conseguirá Leviathan, que possui a habilidade de comando Recover (cura um único personagem com o máximo de HP). Esta é uma das habilidades mais úteis nas batalhas. Vencido, Norg transformará seu Pod em uma espécie de casulo, confinando-se dentro dele. A partir de agora, você poderá usar o Draw Point escondido aqui, contendo a magia Bio.

Garden de Balamb

Vá até Cid na enfermaria que está fazendo um desabafo com a Dra. Kadowaki. Squall perguntará detalhes sobre os eventos ocorridos há pouco. Cid revelará que a Garden e a SeeD foram idéias de Edea, sua esposa, antes de se tornar uma feiticeira. A idéia foi patrocinada por Norg, um Shumirico. O verdadeiro objetivo da SeeD era derrotar a feiticeira de cada era, e agora chegou o momento certo... Edea sempre soube que poderia herdar estes poderes e tornar-se uma feiticeira, mas disse para Cid que tomasse conta da Garden e levasse o plano em frente, nunca se esquecendo do verdadeiro objetivo da SeeD. Volte para o Diretório no saguão principal para se encontrar com Xu. Um navio misterioso é visto se aproximando da Garden de Balamb. Vá para o 2º andar e siga para o deck. O navio é tripulado por um grupo especial, a White SeeD. Eles não querem lutar, apenas procuram por Ellone. O diretor Cid pedirá para Squall ajudar encontrá-la dentro da Garden. Vá para a biblioteca. Ao descobrir que aquela é Ellone e que ela é a mesma garotinha que estava nos "sonhos" com Laguna, Squall ficará surpreso. Ela dirá que precisa da ajuda de Squall. No dia seguinte, Squall está pensativo. Rinoa chegará para oferecer um pouco de conforto a Squall. Use a primeira opção para passear com ela (de novo...). Você terá que ir ao 3º andar quando ouvir o comunicado de Cid. Como ninguém sabe como manejar os controles para dirigir a Garden, ela descontrolada acabará se chocando contra uma cidade no meio do mar. Cid pedirá para Squall checar os arredores de Fisherman's Horizon, se desculpar com o prefeito e pedir ajuda. Para chegar até a cidade, você deverá sair pelo deck no 2º andar.

DE BALAMB



local da Garden. Então comece sua procura à direita. Lembre-se de descansar e salvar seu progresso quando você chegar ao quarto de Squall.

Você encontrará neste local alguns dos inimigos que poderão ser extremamente difíceis. No sentido horário (Enfermaria: 1 Grando; Pátio: 1 Glacial Eye e 1 Bomb; Lanchonete: 1 Bomb [ele tem a magia MeltDown; estoque algumas]; Dormitório: 1 Caterpillar [descanse e salve]; Estacionamento: 1 Grendel [use Mug para obter Dragon Fin; agora você poderá remodelar a arma de Zell: 1 Dragon Fin, 1 Spider Web]; Training Center: 1 T-Rexaur [faça Blind, seguido pelo comando Doom ou GF Shiva]; Biblioteca: 1 Grat). Os estudantes ajudados aqui darão itens como gratidão, então não se esqueça de falar com eles. Você deverá responder com a 1ª opção em todas as batalhas, para indicar seu apoio ao diretor Cid. Todas as batalhas nas 7 instalações do 1º andar da Garden de Balamb deverão ser ativadas para que o evento seguinte aconteça.

Voltando ao saguão principal, Squall encontrará Xu, que entra no elevador. Siga-a ao 2º andar (um pouco depois da classe), onde Squall informará sobre o lançamento dos mísseis. Ela irá sugerir que

você reporte isso diretamente ao Cid, no 3º andar. Faça exatamente isso. Cid lembrará de um dispositivo no MD Level da Garden de Balamb que poderá fazer com que ela se mova e evite os projéteis. Squall decide ir ativar o dispositivo e Cid lhe dará a chave para o nível subterrâneo da Garden. Você poderá salvar o seu progresso aqui com o diretor. Pegue o elevador e desça.



MD Level Garden de Balamb

Os controles do elevador não funcionam, então você deverá achar outro caminho. Procure por um painel no chão que poderá ser aberto e passe por ele. O caminho a seguir é direto, de mão única... você entrará em uma porta e encontrará uma grande válvula. Squall deverá girar a válvula dentro de 10 segundos (apertando o botão h incessantemente). Se não conseguir, ele terá ajuda de outro membro do grupo. Se ainda assim a válvula não girar, então os três membros tentarão. Volte à tela anterior e desça pela nova escada. Você se estará ao redor de um grande pilar (há um Draw Point com Full Life). Vá para a esquerda onde Squall tem 3 escolhas sobre quem deverá explorar o lugar ("Não temos escolha, vamos.") / "(Eu vou verificar isso.)" / "

(Outra pessoa vai verificar isso.)"). Suba a escada e então quando você chegar na sala ative os controles verdes do painel à direita. Use a mesma escada (1ª opção) para sair. Agora examine a luz verde perto das grades para abrir um caminho para baixo. Desça e salve seu progresso e então puxe a alavanca à direita para abrir o portão ao fundo. Siga.

Passe pela porta, desça a escada e então vá para a esquerda. Examine o painel do meio para ativar as grandes engrenagens que fazem mover a Garden. O chão começará a tremer e então toda a estrutura alçará vôo, evitando assim os mísseis disparados.

Oilboyle X2

HP: 2136~15630

Pontos: fraco contra Fire, imune a Water

Draw: Esuna, Blind, Cure, Confuse

AP: 10



Estas duas criaturas têm uma grande fraqueza: o

elemento Fire. O melhor recurso aqui é invocar o GF Ifrit algumas vezes para fazer o trabalho. Se quiser, use Slow nos dois inimigos para diminuir a velocidade deles. O único perigo são status negativos que os Oilboyles poderão causar em seus membros; você poderá evitar com Draw em duas magias Esunas. Tome cuidado também com seus HPs.

Norg

HP: 4400~12200

Pontos: fraco contra Wind, imune a Poison

Draw: Shell, Protect, Esuna, Leviathan

AP: 20

Norgpod

(centro)

HP: 2000

Pontos: resistente a Thunder, imune a Poison

Draw: Cure(Cura)

AP: -

Leftpod

(esquerda)

HP: 57~2865

Pontos: imune a todos os elementos

Draw: Thunder(Thundara), Life, (Bio)

AP: -

Rightpod

(direita)

HP: 57~2865

Pontos: imune a todos os elementos

Draw: Dispel, Confuse, Slow

AP: -

Com toda sua riqueza, Norg construiu uma fortaleza conhecida como Norg Pod. Inicialmente, ele não estará diretamente na batalha, escondendo-se em sua câmara. É melhor deixar 2 membros do grupo atacando os orbes laterais para impedi-los de ficar vermelhos (eles são capazes de realizar magias poderosas se ficarem desta cor), deixando Squall concentrado em destruir o Norg Pod, e mais tarde o próprio Norg. É possível usar o comando Mug nos orbes laterais para pegar os itens Mag Up e Spr Up. Uma maneira mais rápida é invocar o GF Carbuncle no início da batalha. O efeito do Reflect protegerá o grupo da maioria das magias que o Left Orb usará e de algumas das magias de Norg. Um dos seus personagens deverá concentrar-se em atacar o Right Orb. Ele usa a magia Dispel para remover o efeito Reflect de seus personagens, então você deverá mantê-lo azul ou amarelo para evitar ter que invocar Carbuncle com frequência. Os outros dois personagens poderão se concentrar no Norg Pod e em Norg. A maioria dos GFs funcionará muito bem nesta batalha. Eles não causarão muito dano aos Pods, mas Norg é fraco em defesa sem a proteção de seu Norg Pod. Os ataques diretos em Norg também poderão ser feitos com magias baseadas no elemento Wind ou magia Demi. Antes de acabar com Norg, use contra ele o comando Mug para obter o item Circlet; e também o comando Draw para pegar o GF Leviathan.



- FISHERMAN'S HORIZON

Inimigos:

▶ SAM08G

▶ GIM47N

▶ Galbadian / Elite Soldier

▶ BGH251F2 (Chefe)

Draw Points:

▶ Regen (trilhos)

▶ Shell (perto do Junk Shop)

▶ Haste (estação de Trem)

▶ Ultima (invisível, na casa do prefeito Dope)

▶ Full Life (escondido, perto do guindaste)

Cartas Raras:

▶ Quezacotl (prefeito Dope)

Blue Magic:

▶ Gatling Gun



Ao longo do caminho você deverá encontrar uma escada. Desça por ela e fale com o Master Fisherman, que está aborrecido com a colisão. Desculpe-se com ele (escolha a 1ª opção) e você receberá a revista Occult Fan III. Converse novamente com o Master Fisherman e ele pedirá um favor a Squall, para encontrá-lo mais tarde no Hotel (você precisa visitá-lo logo que chegar em FH). Volte, siga à direita e depois desça. A casa do prefeito fica bem no centro do prato solar, mas por enquanto é preferível que você siga à direita para explorar os outros locais. Apanhe a Timber Maniacs no Repair Shop. Há mais uma edição da Timber Maniacs no 2º andar do Hotel de FH. Siga para as docas para assistir uma cena engraçada com o garoto pescador e o proprietário do Junk Shop. Agora siga para a casa do prefeito. O prefeito Dobe é uma pessoa hostil com os estranhos, e vai banir Squall de sua casa após uma fria recepção. Dobe afirmará que a SeeD é um grupo violento. Não deixe de pegar o Draw Point com a magia Ultima escondido no local. Saindo da casa do prefeito, siga uma tela à direita e você encontrará Martine (da Garden de Galbadia). Ele dirá que foi expulso da sua Garden, que foi tomada pela feiticeira Edea. Sem lugar para ir, ele decidiu ficar em FH, alimentando suas mágoas. Porém, antes de partir, ele confiscou todas as cartas dos jogadores da Garden de Galbadia! Sendo assim, Martine possui toda a coleção de cartas de Boss

de nível 7. Assim que Squall vai embora, após ser banido por Dobe, o grupo descobrirá que o exército de Galbadia está invadindo FH em busca de alguma coisa. Volte à casa do prefeito Dobe para saber mais sobre a chegada dos homens de Galbadia. Squall se oferecerá para ajudar. Subindo, você enfrentará algumas batalhas com as tropas de Galbadia. Salve seu progresso no Save Point perto do vagão de trem abandonado e corra para a direita. Neste momento você enfrentará batalhas aleatórias, e poderá encontrar alguns SAM08Gs. Use o comando Mug neles para pegar o item Running Fire, que dá a Blue Magic Gatling Gun para Quistis. Você poderá ainda refinar um único Running Fire para obter 40 Demolition Ammo usando a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit. Siga para a praça da Estação de Trem (do lado esquerdo do Repair Shop) e você verá os soldados de Galbadia perguntando sobre Ellone e agredindo o prefeito Dobe. Você terá duas opções. Escolha a primeira opção para enfrentar alguns soldados de Galbadia, mas eles oferecerão pouca resistência. A derrota deles anuncia um chefe familiar...

BGH251F2

HP: 5100~7800

Pontos: fraco contra Thunder, Water e Earth, imune a Poison

Draw: Shell, Protect, Stop

AP: 20

De alguma forma, o poderoso tanque BGH251F2 conseguiu resistir à explosão da Base de Mísseis. Apesar de bem danificado, ele ainda oferecerá perigo. Antes de tudo pegue o item Adamantine de BGH251F2, que será necessário mais a frente. Cuide dele da mesma forma que você fez anteriormente: use o GF Quezacotl, aproveite que você também tem o GF



incomum, da parte de Squall ("É porque eu me sentia responsável." / "Eu me alegrei em vê-los." / "Isso não significa nada"). Você poderá também querer trocar algumas palavras com o prefeito Dobe. Escolha a 1ª opção (- Procure entender-nos) e então a 2ª (- Continue conversando) para continuar a conversa. Dobe dirá que os mecânicos de FH ajudarão a consertar a Garden e auxiliar no seu controle. Fale com o Grease Monkey no Repair Shop e então vá para as docas e assista outra cena com o garoto pescador e o proprietário do Junk Shop. Salve seu progresso e suba pelo guindaste de volta. Você poderá regressar assim que desejar para a Garden de Balamb estacionada.

Eventos Paralelos

Vá falar com o Master Fisherman. Ele pedirá a Squall para encontrá-lo no Hotel. Depois da batalha com o tanque BGH251F2, converse com o homem do lado esquerdo desta área. Você já deverá saber quem ele é. Fale com ele e convença-o a voltar para a Garden de Balamb. Vá para o Repair Shop e assista a uma cena com um oficial de Galbadia que ficou para trás. Saia e entre novamente, e então fale com Grease Monkey para receber um Mega Phoenix. Agora retorne ao Master Fisherman. Então vá para o Hotel e suba ao 2º andar. Escolha a segunda opção para acompanhar um pouco mais da história. A imagem contará sobre o passado, onde um grupo de mecânicos queria construir uma cidade dos sonhos: Esthar. Quando estes ideais foram deturpados, liderados por Dobe, um grupo de mecânicos se reuniu e construiu uma cidade no meio do mar: FH. Vá para as docas para mais um pequeno evento, e concorde com as opiniões de Master Fisherman (1ª opção) durante o curso da cena. Depois escolha a 2ª opção para um Megalixir.



Leviathan e poderá optar por Brothers (já que agora seu tempo não é limitado) e também magias fortes baseadas nos elementos Thunder e Water. Isso deverá cuidar dele rapidamente. Mas se quiser evitar a maioria dos ataques deste persistente tanque, lance uma magia Blind sobre ele. Se houver êxito, os ataques físicos dele terão pouca possibilidade de acerto.

Quando o tanque explodir, de dentro dele sairá um grupo. Mas, para sua surpresa, não são soldados de Galbadia e sim os seus aliados Selphie e aqueles que a acompanharam na Base de Mísseis. Squall deixará transparecer sua sensação de alívio e alegria ao ver seus amigos salvos. Rinoa acha isso muito bom, embora incomum, da parte de Squall ("É porque eu me sentia responsável." / "Eu me alegrei em vê-los." / "Isso não significa nada"). Você poderá também querer trocar algumas palavras com o prefeito Dobe. Escolha a 1ª opção (- Procure entender-nos) e então a 2ª (- Continue conversando) para continuar a conversa. Dobe dirá que os mecânicos de FH ajudarão a consertar a Garden e auxiliar no seu controle. Fale com o Grease Monkey no Repair Shop e então vá para as docas e assista outra cena com o garoto pescador e o proprietário do Junk Shop. Salve seu progresso e suba pelo guindaste de volta. Você poderá regressar assim que desejar para a Garden de Balamb estacionada.

H - GARDEN DE BALAMB: FESTIVAL DA GARDEN

Agora você estará de volta à Garden, enquanto os mecânicos de FH a consertam. Se quiser, suba para a sala de aula no 2º andar e visite a página de Selphie. Localize Selphie no pátio (asa oeste, primeiro andar). Ela estará muito triste ao ver todo o seu trabalho nos preparativos arruinados com a colisão da Garden. Você então terá duas opções (“– (Anime-a.)” / “– (Deixe isso com Irvine.)”). Então você escolherá quem tentará consolar Selphie: Squall ou Irvine. Caso escolha a primeira opção, ela vai se espantar e dizer que deve estar mesmo mal, já que o próprio Squall, logo quem, está tentando consolá-la. Squall então receberá um comunicado, sendo chamado por Cid na ponte de comando no 3º andar. O diretor decidirá continuar seus esforços para combater Edea e nomeará Squall como o novo diretor, o líder da Garden de Balamb. Ele não ficará muito feliz com a promoção (Squall não quer carregar o fardo dos outros, lembra? Além disso, ele sempre seguiu ordens; ele não sabe se tem a capacidade de tomar decisões). Por sorte, Squall tem amigos ao seu lado, pessoas que se preocupam com ele. Todos estão contentes com a sua nomeação para o cargo de líder, e resolvem então preparar um festival para a comemorar, e animar Squall.

Fishermans Horizon

Os amigos de Squall fazem um pequeno concerto para animá-lo. Agora você deverá escolher quem tocará o quê. São 8 opções de instrumentos (Violão, Saxofone, Guitarra, Piano, Violino, Flauta, Baixo e Sapateado) para quatro personagens (menos Rinoa). Antes de definir um instrumento para um personagem (1ª opção), você poderá testar os outros instrumentos (2ª opção). Há uma grande possibilidade de combinações, mas apenas duas resultam em melodias oficiais: **1) Balada Popular:** Violão, Violino, Flauta e Sapateado; **2) Melodia Lenta:** Saxofone, Guitarra, Piano e Baixo. Qualquer outra combinação que não for estas duas resultará em uma fanfarra desordenada. A música escolhida influenciará no evento. Defina os papéis de cada “músico”. Você poderá também abandonar o palco e visitar FH.

Garden de Balamb

Squall está muito pensativo e preocupado com a situação atual. À noite ele se levantará e, ao sair do seu quarto, encontrará Irvine, Quistis e Rinoa (com sua roupa de gala). Então os dois primeiros deixarão Squall e Rinoa a sós. Ela o convidará para



o concerto (“– (... Eu não estou a fim.)” / “– (... Eu não sei.)”). Seja lá qual for sua escolha, Rinoa levará Squall de qualquer jeito. À noite, Squall terá um estranho sonho com um garotinho que está precisando de sua irmã debaixo da chuva, e está procurando por ela. Pela manhã, Squall receberá mais um comunicado para comparecer na ponte de comando. Suba então para o 3º andar mais uma vez, onde você encontrará Quistis, Xu e Nida. A Garden foi consertada pelos mecânicos de FH e agora Nida já conhece os procedimentos para controlar a Garden e levá-la para qualquer lugar. Em seguida, o pessoal pedirá para Squall fazer um discurso, só que ele não gosta da ideia (e desliga o microfone...). O próximo local sugerido por Xu é a cidade de Balamb, ao norte de FH. Mas antes você poderá visitar uma série de lugares antes inacessíveis.



Balada Popular: um encontro suave, nenhum mal-entendido.

Melodia Lenta: um pouco incômodo, mas ainda tranquilo.

Qualquer Outra: Squall e Rinoa sentem-se incomodados.

Fishermans Horizon

Fale com Irvine na área em frente à entrada para o prato solar. Desça na direção da casa do prefeito Dobe. Você poderá apertar o botão  para mudar a câmera e assistir o concerto por outros ângulos, ou simplesmente seguir com Rinoa para o lado direito. Agora a música que você definiu anteriormente irá influenciar o desenrolar da conversa entre Squall e Rinoa. Basicamente, Rinoa tentará convencer Squall de que as pessoas ao seu redor só querem ajudá-lo. Mas ele não quer depender dos outros, não quer que os outros se preocupem com seus problemas, não quer que os outros se envolvam. Squall teme ser difícil, depois se perder este apoio. Rinoa lhe diz então para aproveitar todos os momentos em que seus amigos estão por perto... E não se preocupar muito com o que virá. Assim, os dois se confortam e Squall parece estar mais aliviado.



I - TIMBER REVISTADA 2

- “OPCIONAL”



Na terra natal de Rinoa, você encontrará agora duas crianças que brincam na ponte. Algumas vezes você encontrará a menina brincando nos trilhos; quando Squall se aproximar, o som de um trem anuncia o fim para a pobre garotinha... até Squall salvá-la. Depois você estará no Hotel de Timber, sem conseguir nada por seus esforços. Bem, a não ser uma estadia grátis no Hotel e uma chamada de capa no jornal. Se você ainda não pegou a cópia da revista Timber Maniacs que está no Hotel de Timber, aproveite para pega-la agora.

Revistas:

- ▶ Timber Maniacs (Hotel de Timber)
- ▶ Girl Next Door (edifício Timber Maniacs)

Você também poderá saquear os desprezíveis 500 gil que estão na reserva do velho no Owl's Tears. Apenas deixe Squall examinar o armário várias vezes. Mas lembre-se de que essas são as reservas do velhinho, e que esta quantia não fará a menor diferença para você. Só mesmo se você for muito mal para levar o dinheiro do velho. Além disso, aproveite para apanhar a revista masculina Girl Next Door nas pilhas de revistas no edifício Timber Maniacs. Você encontrará uma utilidade para ela mais tarde (lembra-se de alguém que tem preferência por este tipo de revista?). O cara fora do edifício Timber Maniacs terá algo para dar a você, mas apenas se você o encorajou a se tornar um jornalista anteriormente. Se você fez isso, então receba um Pet Nametag.

J - WINHILL REVISTADA

- “OPCIONAL”

Inimigos:

- ▶ Vysage + Lefty + Righty
- ▶ Blood Soul

GFs:

- ▶ Boko the Chocobo (item Gysahl Greens)
- ▶ Phoenix (item Phoenix Pinion)

Draw Points:

- ▶ Curaga (escondido, no segundo andar da casa abandonada)
- ▶ Dispel (no pátio da mansão)
- ▶ Drain (perto da casa da senhora idosa)
- ▶ Reflect (perto do caminhão)

Esta cidade está localizada na parte sul do continente de Galbadia. A cidade mudou bastante desde a época de Laguna, e os inimigos não estão mais a espreita. O Hotel agora está aberto. Além disso, os habitantes falam sobre Laguna, Ellone e sobre uma tal de Adel. A única busca paralela disponível aqui é pelos fragmentos do vaso. Siga para a mansão lo-

Eventos Paralelos

Use o comando Mug para pegar Life Rings da mão esquerda de Vysage. Com a habilidade L Mag- RF de Siren você poderá transformar 1 único Life Ring em 20 magias Life. Ainda nesta área, você poderá encontrar uma batalha vazia, sem nenhum inimigo; então um OVNI passará carregando um objeto. Esta batalha poderá surgir mesmo se você estiver usando a habilidade Enc-None. Isso faz parte de um evento paralelo que será descrito em detalhes mais a frente.

calizada na parte norte da cidade e fale com o dono na escada do hall de entrada. Ele pedirá a você que o ajude a encontrar um vaso que era herança de família. O tal vaso está dividido em várias partes e você deverá junta-las. Então vamos lá:



1º Fragmento: Examine várias vezes a armadura na mansão que está à esquerda do grande vaso de flores. Dentro da armadura há um pequeno chicobo brincando, que lhe dará o primeiro pedaço do vaso (um ponto verde). Você precisará entrar na mansão com Irvine em seu grupo para ativar este evento.



2º Fragmento: Fale com a senhora idosa na loja de flores e responda Sim (1ª opção) quando ela perguntar se Squall gosta de flores ao examinar o arranjo de flores próximo da tela. Examine então o arranjo novamente e você encontrará o segundo pedaço do vaso.



3º Fragmento: Há uma área com a cerca quebrada e uma placa. Você verá pequenos chicobos cruzando o caminho. Tente mandá-los para o ar. Isso fará cair da árvore vários itens, incluindo o terceiro pedaço do vaso. Se fizer isso muitas vezes, a mamãe chocobo aparecerá zangada...



4º Fragmento: Volte para onde era a casa de Raine e vá até o 2º andar. Fale com a mulher algumas vezes até que ela dizer que costuma sentir uma estranha fragrância no ar. Então volte para o bar no 1º andar, examine as flores. O gato de Raine estará lá. Examine-o para encontrar o quarto pedaço.

Depois de obter os quatro pedaços do vaso, volte para a mansão e converse novamente com o proprietário. Como recompensa pelo sucesso da missão, ele lhe dará um presente, infelizmente não muito valioso: uma Holy Stone.

K - CIDADE DE BALAMB SOB VIGIA

Voltamos à sequência normal de eventos. Siga para o continente de Balamb. Você notará que há uma Garden vermelha sobrevoando a cidade. O exército de Galbadia invadiu a cidade. Eles estão atrás de qualquer informação a respeito de Ellone. A entrada da cidade estará bloqueada. O guarda irá deixá-lo passar se você disser que tem informações sobre Ellone. Se quiser descansar, sua única opção é seguir para a casa de Zell. Ao subir em seu quarto, cada membro do grupo poderá ter uma reação diferente (ele tem uma coleção de rifles que poderá impressionar até Irvine; não deixe de conferir seu saco de pancadas). Fale com os guardas. Parece que você precisará encontrar o 1º Capitão para descobrir o que está acontecendo; você terá que colher informações com os soldados para encontrá-lo. Vá para o

Eventos Paralelos

Para sair da cidade durante o domínio do exército de Galbadia, basta ajudar o Big Bad Rascal. Quando visitar a casa de Zell, fale com ele duas vezes e ele sairá. Vá para a casa vizinha e você o encontrará consolando a filha do dono do Hotel. Ele então irá para a entrada da cidade para ver o dono do Hotel e sua esposa. Você poderá ajudá-lo causando uma distração. Fale com o guarda perto da loja de aluguel de carros, mas não feche a janela de mensagem (não aperte o botão, apenas aguarde). Deixe as pessoas se movimentarem e o Big Bad Rascal conseguirá passar. Depois disso, sempre que você quiser sair da cidade, basta falar com o garoto na tela anterior e ele o levará para fora.



porto e fale com todos os soldados que estão ali. Squall descobrirá que o Capitão acabou de sair depois de pescar. Você também achará um repórter escondido no canto inferior direito do porto. Você poderá comprar informações dele, mas isso baixará o seu ranking da SeeD. Volte para a casa de Zell. A mãe de Zell dirá que o Capitão usou sua cozinha há pouco para fritar um peixe, e deixou um cheiro desagradável no ar. Ao sair, siga para a Estação de Trem; lá, fale com todo mundo. Volte para o porto. Examine o cachorro e ele sentirá o cheiro de peixe em Squall e, como todo bom farejador, irá levá-lo até o Capitão, que está na Estação de Trem. Você verá Raijin sendo perseguido pelo cachorro, então siga-o até o Hotel. Há também outros dois métodos para encontrar o Capitão e chegar até o Hotel. O primeiro é simplesmente andar por aí e ficar sem fazer nada por aproximadamente 15 minutos; assim, quando você passar pelo Hotel, o capitão já terá retornado. Você poderá também examinar o cachorro no porto e ele o levará direto para o Hotel, ao invés de conduzi-lo até a estação. O segundo método é loca-

lizar o repórter, que se esconderá sob o veículo mais próximo da tela na área do porto; você pode pagá-lo para saber mais sobre o Capitão. A taxa depende do tipo de informação que você quer (gold, silver ou bronze); se você comprar a pista gold, o repórter levará você diretamente até a localização atual do Capitão (mas isso diminuirá o seu ranking SeeD).



Ao chegar em frente o Hotel, você ouvirá Raijin sendo chutado por alguém (quem será, né?), então ele sairá e se encontrará com Squall e seu grupo. Os dois Galbadian Soldier juntarão a Raijin para atacar Squall e seus companheiros.

Raijin

HP: 400~11600

Pontos: absorve Thunder, vulnerável a Poison

Draw: Thunder, Thundara, Shell, Protect

AP: 10



baseado no elemento Thunder) para acabar com os soldados. Raijin possui uma capacidade ofensiva muito alta, mas isso é facilmente resolvido fazendo Protect em seus personagens (use Draw nele mesmo) e fazendo um Blind (para que ele não acerte ataques físicos) ou Sleep em Raijin (pô-lo para dormir). Não use nada baseado em Thunder. Diablos funcionará bem nesta batalha. Se quiser, use o comando Mug em Raijin para obter Str Up. Tente manter seus HPs altos, já que esta não é a única batalha por aqui.

Inimigos:

- » Galbadian Soldier
- » Fujin & Raijin (Chefes)

Draw Points:

- » Cure (no porto)
- » Thunder (na praça com o banco)

GFs:

- » Pandemona (use Draw em Fujin)

Revistas:

- » Combat King 002 (derrote Raijin e Fujin)

Cartas Raras:

- » Zell (com a mãe dele; Zell deverá estar em seu grupo)
- » Pandemona (com o dono do hotel)

Dica:

- » Você terá que pegar mais um GF em breve; não se esqueça de equipar o comando Draw.

Ao ser derrotado, Raijin fugirá e você deve segui-lo. Vem então a má notícia: ele estará acompanhado de Fujin, e você terá que enfrentar ambos.

Fujin

HP: 300~8700

Pontos: absorve Wind, vulnerável a Poison

Draw: Aero, Cura, Life, Pandemona

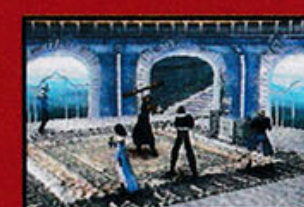
AP: 10

Raijin

HP: 400~11600

Pontos: absorve Thunder, vulnerável a Poison Thunder, Thundara, Shell, Protect

AP: 12



Sua batalha deverá começar com alguns Draws. Use este comando em Raijin e faça sua magia

Protect nos membros de seu grupo. Faça o mesmo em Fujin, mas estoque o GF Pandemona. Não invoque Carbuncle nesta batalha, já que o

L - WINTER ISLAND: SHUMI VILLAGE - "OPCIONAL"

GFs:

» **Phoenix** (item Phoenix Pinion)

Draw Points:

» **Ultima** (na entrada, pague 5000 gil)

» **Firaga** (perto da estátua de Laguna no Workshop)

» **Blizzaga** (do lado de fora da casa do Elder)

Revistas:

» **Timber Maniacs** (Hotel ou na casa do Artesão)

Essa é uma cidade subterrânea, terra natal dos Shumis, a mesma raça de Norg e dos monitores da Garden de Balamb. A Shumi Village fica no conti-



Reflect só servirá para atrapa-lhar. As magias mais

fortes dele visam todos os personagens, passando direto pelo Reflect. Isso só impedirá que você cure seus personagens. Raijin possui um poder ofensivo muito maior. Ele ainda tem um novo ataque chamado Raijin Special, que geralmente causa dano em torno de 800 em um personagem. Concentre-se em removê-lo da batalha primeiro. Fujin, por outro lado, possui as magias Aero, Cura e Life, que você poderá estocar. Possuindo um ataque mortal, o Sai, que reduz seu HP para 1, então seja cauteloso. Use o comando Mug para obter um Megalixir de Fujin (há uma pequena chance de conseguir Hero assim) e mais Str Up de Raijin. Você receberá a revista Combat King 002. Raijin e Fujin dirão fazer isso por Seifer, não por Edea ou Galbadia. Depois de acabar todos os eventos aqui, tente desafiar os habitantes da cidade de Balamb para jogos de cartas. A mãe de Zell possui a carta dele, mas apenas se Zell estiver em seu grupo. O dono do Hotel do lado de fora do Hotel de Balamb possui a carta de Pandemona. Aliás, falando em Pandemona, é um dos poucos GFs que oferecem a habilidade Spd-J. Além disso ele possui habilidades que melhoram ainda mais o Speed como Spd+20 e 40%, além do Initiative, permitindo que você tenha alguns turnos antes mesmo do inimigo agir.



nente mais ao norte do mundo, e deverá estar indicada em seu mapa se você falou com o dono do Repair Shop em FH. Entre na estranha estrutura.

Três Shumis estarão guardando um Draw Point, e você deverá pagar 5000 gil para poder alcançá-lo. Mas vale a pena, pois ele contém a poderosa magia Ultima, excelente para atacar, só que melhor ainda para fazer Junctions. Volte aqui posteriormente com certa frequência para adquirir mais magias Ultima, já que este Draw Point logo se renovará. Siga mais adiante para o elevador. A 1ª casa que você encontrará aqui é o Hotel, onde você poderá dormir. Aqui você encontrará uma edição da revista Timber Maniacs e mais um Save Point. Porém, esta cópia da revista parece alternar sua localização; tente procurar na casa do artesão (4ª casa para a esquerda, está sobre a cama) se você não encontrá-la aqui. A 2ª casa está fora de alcance, e a 3ª é a casa do Elder. Porém, você não poderá visitá-lo agora. Ao invés disso, vá para o Workshop que fica a esquerda, onde uma estátua de Laguna está sendo construída. O escultor pedirá para Squall visitar o Elder. Volte para a 3ª casa e fale com o líder da vila. Volte para o Workshop e fale

com o escultor mais uma vez, que pedirá a sua ajuda para encontrar alguns materiais para completar a estátua (mais precisamente 5 pedras especiais). Então Squall sairá para a procurar. As pedras estão espalhadas por diferentes lugares de Shumi Village, e sempre que você encontrar alguma delas, deverá entregá-la ao escultor antes de pegar a próxima. Veja a localização delas:

Blue Stone: Esta é a mais fácil. Ela está do lado esquerdo da estátua de Laguna. Entregue-a ao escultor e procure as outras quatro.

Wind Stone: Para encontrar esta, você terá que voltar na direção do elevador. Esta pedra está do lado esquerdo do Hotel; examine a grande rocha e Squall sentirá uma brisa, que revelará a Wind Stone.

Life Stone: O que lembra a vida? A vegetação, o verde. Vá para a direita da casa do Elder e você encontrará as raízes de uma árvore em um paredão rochoso. Procure embaixo das raízes e você encontrará a Life Stone, que permite nascer tal vegetação na rocha.

Shadow Stone: Suba de volta a superfície usando o elevador, desça as escadas e procure do lado oposto do Draw



Point com Ultima, no canto superior direito. Ali haverá uma sombra que sobrepõe as sombras vindas do teto. E você encontrará a Shadow Stone.

Water Stone: Esta não é tão fácil. Você poderá pegar a pedra sobre a qual está o sapo do lado de fora do Workshop do escultor, mas esta é uma pedra falsa. A verdadeira Water Stone é usada para lavar; você a encontrará na casa do artesão, sobre a pia do lado esquerdo. Depois de entregar todas as 5 pedras ao escultor em seu Workshop, vá até a casa de Elder e você receberá um item Phoenix Pinion. Este item poderá ser usado uma vez em batalha para invocar a GF Phoenix, revivendo qualquer membro do grupo e também causando dano por Fire moderado em todos os inimigos. Depois de ser invocada pela primeira vez, a GF Phoenix continuará a aparecer aleatoriamente em batalhas quando os membros do grupo forem mortos.

M - REGIÃO DE CENTRA RUINS - "OPCIONAL"



Na metade de cima da região de Centra as ilhas a leste devem formar um anel ao redor de uma região de água. Na parte sudeste deste anel, já em terra firme, procure por uma estrutura amarela em forma de diamante. Esta é Centra Ruins. Entrando nesta área, você perceberá que há um contador de tempo marcando um limite de 20 minutos, o tempo exato para você procurar Odin. Como esta área é cheia de inimigos perigosos é bom você estar equipado com a habilidade Enc-None de Diablos. Tente trazer também algumas Aura Stones, ou simplesmente deixe Squall com HP baixo para aumentar as chances de realizar seu Limit Renzokuken. Faça o máximo para aumentar também os atribui-

tos ofensivos de Squall. Você terá que se apressar, então aqui vão os caminhos a serem seguidos:

1. Ponto de partida. Siga para o fundo.

2. Degraus à frente. Suba por eles.

3. Pátio com estátua circular. Siga ao redor dela no sentido horário e suba a escada que está atrás. Depois de subir, pegue o caminho da direita.

4. Vá até a porta ao fundo.

5. Suba os degraus para chegar até a plataforma.

6. Pegue a escada da esquerda até o topo. Ative o switch.

7. Desça novamente, examine o altar azulado, e pegue o caminho (não a escada) da direita que se abriu.

8. Siga os degraus girando até alcançar uma plataforma circular. Há uma pequena escada; suba e siga para a direita e pegue a jóia vermelha do olho esquerdo da estátua.

9. Descendo de volta, siga o caminho que levará para cima à direita.

Inimigos:

» Armadodo

» Bomb

» Buel

» Blobra

» Forbidden

» Red Bat

» Tonberry

» Odin

Draw Points:

» **Drain** (escondido, no pátio)

» **Aero** (na lateral da torre)

» **Pain** (escondido, no topo da torre)

GFs:

» **Odin** (vença-o)

Cartas Raras:

» **Odin** (basta vencê-lo)

Observação Importante:

» Localizado nas ilhas do extremo sul do mapa.

10. Suba pela cúpula verde para alcançar outra estátua. Ponha a jóia vermelha para obter uma senha com 5 dígitos. Em seguida, tire ambas.

11. Volte até a estátua anterior, coloque ambas as jóias e insira a senha que você obteve (no passo 10). Os números estão dispostos na vertical, basta alterar os dígitos com o direcional.

12. A inserção do código deverá abrir uma porta logo abaixo. Entre para enfrentar Odin.

Odin

HP: 1300~31000

Draw: Stop, Death, Double, Triple

AP: 20

Odin não é apenas um cavaleiro, mas também é um cavaleiro (apesar de ser um pouco convencido), pois ele não atacará o seu grupo até que o contador de tempo chegue ao fim sendo esta a única maneira de perder aqui. Antes de acabar com Odin, use o comando Mug para pegar um Luck-J Scroll. Note ainda que ele possui a magia Triple na sua lista de Draw. Se você ainda tiver tempo sobrando, gaste algum estocando Triple (pois esta magia é excelente para usar em



Junction, principalmente no atributo Speed). Para acabar com ele, basta que Squall use o seu Limit Break Renzokuken para causar bastante dano. Como o atributo Spirit de Odin é bem alto, ele tem alta defesa contra ataques mágicos, então esta não seria uma maneira inteligente de acabar com ele. Não use GFs de forma nenhuma, já que eles gastam muito tempo.

Vencendo Odin, você recebe a carta rara de Odin, 20 AP e agora o próprio cavaleiro irá ajudá-lo em batalhas de tempos em tempos. Odin não pode ser colocado em Junction em um personagem; ele não pode ser invocado, mas aparece ao acaso no começo de uma batalha. Quando ele faz isso, Odin despacha qualquer oponente imediatamente com uma taxa de sucesso de 100%.



Eventos Paralelos

Depois de obter Odin, você não estará mais limitado pelo tempo em Centra Ruins, volte para enfrentar algumas batalhas com Tonberries. Eles sempre aparecerão na área do pátio com a estátua circular (mencionada no passo 3 para obter Odin). Porém, salve seu progresso antes, e use o Renzokuken de Squall para derrotá-los rapidamente. A Blue Magic Micro Missile de Quistis também funciona bem contra Tonberries. Você deverá obter o item Chef's Knife, que terá utilidade mais adiante, no terceiro CD, quando você deverá voltar aqui para obter outro GF.

N - KASHKABALD DESERT - "OPCIONAL"



A leste de Centra Ruins, na parte nordeste da ilha mais ao sul do mapa, você deverá encontrar uma grande região de terra conhecido como Kashkabal Desert. Os inimigos conhecidos como Cactuars aparecerão eventualmente nesta área, e cada um que for derrotado lhe concederá 20 AP. Porém, para conseguir derrotá-los, você preci-

sará ter valores muito altos nos atributos Speed e Hit%. Isso porque eles têm um valor grande de Evade, e geralmente fogem da batalha com facilidade. Se você conseguir atacar um Cactuar, e ele não morrer, procure fazer Junction com a magia Water no ataque elemental (Elem-Atk-J). Apesar do trabalho, valerá a pena derrotar alguns deles, pois isso lhe ajudará muito a aprender as habilidades de seus GFs. Lembre-se de voltar aqui ocasionalmente para aprender novas habilidades. Você poderá receber alguns itens Cactus Thorn dos Cactuars derrotados. Quando refinados com a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit, estes itens produzem 40 Demolition Ammo para o Limit Break de Irvine. Neste ponto do mapa,

você também poderá avistar um OVNI em uma batalha, assim como na região de Winhill. Isso também faz parte de um evento que será detalhado mais adiante (se você avistar um OVNI, deixe isso anotado). Chimeras também aparecerão neste deserto, mas as chances são raras. Derrotando uma delas, você poderá obter o item Water Crystal, que concede a Blue Magic Aqua Breath de Quistis. Aproveite também para pegar o item Red Fang da Chimera. Se você quiser, junte 2 Red Fangs, 1 Dino Bone e 12 Screws para remodelar a arma de Squall para um Twin Lance. Os Fastitocalons-F que aparecem nas praias também deixarão Water Crystals, mas é raro. Se você tiver sorte e encon-

Inimigos:

- » Cactuar
- » Chimaera
- » Abyss Worm

Blue Magic:

- » Aqua Breath

Arma:

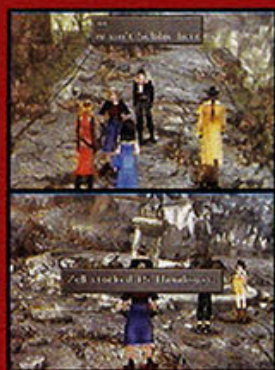
- » Twin Lance (Squall)

trar uma versão adulta chamada Fastitocalon (você saberá a diferença quando encontrá-lo), use o comando Mug para pegar um Water Crystal.



O - GARDEN DE TRABIA

A pedido de Selphie, o grupo deverá seguir para a Garden de Trabia. Ela está localizada no grande continente ao norte de Balamb. Parece que a Garden de Trabia não teve a mesma sorte de Balamb, e foi atingida pelos mísseis. Tudo está em ruínas, e a



condição dos sobreviventes é precária. Selphie ficará inconsolável, e correrá para ver como estão seus amigos. Apenas siga-a, subindo através da rede verde. Encontrará ela conversando com sua colega em frente à estátua da gárgula. A amiga de Selphie perguntará se você esteve procurando por ela. A propósito, esta amiga possui a carta de Selphie. Entretanto, na região de Trabia, a regra Random está ativa, o que poderá tornar as coisas um pouco difíceis para você. Squall deixará Selphie livre para conversar com todos os seus amigos; você poderá se encontrar com o resto do grupo na quadra de basquete. Faça isso seguindo para a esquerda a partir da tela da estátua, novamente à esquerda nos dormitórios provisórios, e então siga através do único caminho. Ou você poderá aproveitar para visitar

Draw Points:

- » Thundaga (em frente à estátua)
- » Zombie (escondido, no cemitério)
- » Aura (escondido no palco do festival)

Revistas:

- » Timber Maniacs (no cemitério)
- » Weapons Mon Aug (em frente à estátua)

Cartas Raras:

- » Selphie (com a amiga de Selphie perto da estátua)

Nota:

- » Confira no mapa, ela está no nordeste do continente de Balamb.

todos os locais da Garden de Trabia e desencadear mais alguns eventos, conversar com os sobreviventes para adquirir informações e procurar por itens e Draw Points. Selphie encontrará seus amigos; alguns estão deprimidos, outros pretendem reformar a Garden. No cemitério, ela dirá aos outros que ela finalmente conseguiu liderar um festival. É preferível que você antes de se reunir na quadra faça todos os mini-eventos e

vasculhe todas as partes da Garden. O grupo se reunirá na quadra de basquete e Squall decidirá aguardar até que Selphie esteja pronta. Todos estão revoltados com a atitude de Galbadia, e questionam a necessidade da matança; mas eles sabem que isso é inevitável, e decidem se vingar por tudo. Então Irvine recordará de sua infância, passada em um Orfanato. Estranhamente, isto incitará mais recordações para todos os outros (exceto Rinoa), que têm memórias similares sobre sua infância, há muito esquecida. Agora você estará controlando Squall já adulto durante uma lembrança de sua infância no Orfanato. Siga falando com todos os membros do grupo em seus dias de infância. Eventualmente você encontrará com a Matrona do Orfanato que, por surpresa, na verdade é Edea em sua forma humana. De volta, o grupo perceberá que o esquecimento é um efeito colateral do uso de GFs. Irvine, por confiar em suas habilidades de tiro à distância, não necessitará muito da aju-

P - REGIÃO DE TRABIA

- "OPCIONAL"

Os novos inimigos que você encontrará ao redor da região de Trabia incluem Mesmerizes (cavalos rosas com um lâmina na cabeça) e Gaylas (criaturas voadoras de listras negras). Os primeiros ao serem derrotados ou com o comando Mug oferecerão Mesmerize Blades; Gaylas possuem a magia Meltdown na lista de Draw quando estão acima do nível 30. Estes últimos ainda deixarão o item Mystery Fluid (que também poderá ser pego com o comando Mug), que poderá ser usado para Quistis aprender a Blue Magic Acid. A magia Meltdown é extremamente útil, já que ela zera o atributo Vitality do oponente (diminuindo ao máximo a sua defesa), permitindo que seus ataques tenham maior efetividade. Ela também é excelente para fazer Junction no atributo Vitality de seus personagens. Mesmerize Blades podem ser refinadas usando a habilidade de menu Recov



Inimigos:
 ▶ Snow Lion
 ▶ Mesmerize
 ▶ Bite Bug
 ▶ Gayla
 ▶ Blue Dragon (florestas)
Blue Magic:
 ▶ Acid

Med-RF de Carbuncle, para gerar Mega Potions. Estas são usadas para curar todos os membros do seu grupo em 1000 HP. Se você conseguir entrar em uma batalha com um Blue Dragon nas florestas (o que é bem raro), pegue itens Fury Fragments com o comando Mug, ou derrote-o para receber Dragon Fangs (ele poderá também deixar Fury Fragments). Blue Dragons podem ser facilmente vencidos usando-se a magia Death. Quanto aos Snow Lions, esqueça-os; não compensa todo o trabalho para derrotá-los. Você poderá encontrar mais um daqueles OVNs que aparecem em batalhas no continente de Trabia, mais precisamente na região da Heat Peninsula. Novamente, deixe anotada esta aparição, se este for o caso. Este evento será descrito em detalhes mais adiante, no terceiro CD. Ao redor da região de Trabia, você encontrará também dois Chocobos Forests (pedaços redondos de florestas). Você poderá optar por visitá-las agora, mas elas desencadeiam um evento que também será descrito mais tarde, ainda no terceiro CD.

Q - SHUMI VILLAGE

REVISTADA - "OPCIONAL"

Nota:

▶ Ela está localizada no continente norte, se você não se lembra...



Faça uma nova visita ao Workshop do artesão e fale com o Assistente do Elder, que estará encarregado de ajudar na construção da estátua de Laguna. Você descobrirá que ainda é necessário mais trabalho para finalizá-la, e o Assistente não estará muito satisfeito em ajudar. Retorne para falar com o Elder para pedir assistência, saia e fale com o Moomba fora da casa. Siga-o até o Workshop e observe sua conversa com o Assistente. Volte e fale com o Elder mais uma vez. Ele dirá que é necessário a ajuda de uma outra pessoa para construir a estátua. Retorne ao Workshop e fale com o Assistente, que pedirá aju-

da do artesão. Saia e entre na casa mais próxima para falar com o artesão, que não quer ajudar. Fale com o Elder mais uma vez, e ele pedirá para você achar uma forma de convencer o artesão.

Fishermans Horizon

Uma viagem rápida até aqui deverá resolver o problema. Siga para o Repair Shop perto da Estação de Trem e fale com o proprietário, Grease Monkey. Ele lhe dará uma Moomba Doll que você poderá levar de volta para Shumi Village e dar ao artesão.

Shumi Village

Fale com o Elder, depois com o artesão na casa dele. Recebendo a Moomba Doll, ele deverá se motivar em ajudar. Converse com o Elder mais uma vez antes de partir para receber um item Status Guard.

NOTA: Se você conclui o evento com Master Fisherman em FH ao passar por este local pela primeira vez, ele fará uma aparição em Shumi Village durante este evento. Ele se cansou do oceano e então veio para pescar no lago da vila.

Eventos Paralelos

No cemitério da Garden de Trabia você encontrará uma edição da revista Timber Maniacs. Além desta, haverá também a Weapons Mon Aug. Você terá que falar com um estudante à direita dos dormitórios, que indicará um tesouro escondido... Partindo da estátua da gárgula, dê exatos 5 passos para o sul e procure no chão. Você deverá adquirir a revista. Se tiver dificuldades, apenas ande pela área apertando o botão X (americano) ou O (japonês).

da de GFs, portanto manteve viva a lembrança em sua memória. Ao lembrar de seu passado, desencadeou a lembrança dos outros membros, que guardava inconscientemente em sua memória. O grupo então decide ir visitar o tal Orfanato para descobrir mais sobre seu passado.

R - EVENTOS MISTOS: PARTE 1

- "OPCIONAIS"

Blue Magic:
 ▶ Aqua Breath
 ▶ Degenerator
Cartas Raras:

▶ Pandemona
 ▶ Siren
 ▶ Quezacotl
 ▶ MiniMog
 ▶ Zell
 ▶ Quistis
 ▶ Rinoa

Armas:
 ▶ Punishment (Squall)
 ▶ Twin Lance (Squall)
 ▶ Gauntlet (Zell)
 ▶ Bismarck (Irvine)
 ▶ Red Scorpion (Quistis)
 ▶ Cardinal (Rinoa)
 ▶ Crescent Wish (Selphie)

Esta parte não descreve nenhum evento específico. É mais uma coletânea de eventos paralelos que você poderá realizar antes de progredir para a próxima sequência do enredo. A maioria das informações aqui são lembretes de coisas que você poderá obter se já não fez antes, mas também haverá artigos novos. Como o próximo evento tem combates intensos, aqui você terá também uma lista das melhores armas que você poderá remodelar para cada personagem antes de progredir; assim como qualquer outro artigo que você queira.



Blue Magic

Você aprenderá a Blue Magic Aqua Breath de Quistis derrotando Fastitocalons-F em nível alto (nas praias de Balamb, raramente eles deixam Water Crystals) ou Chimeras em Kashkabald Desert (baixa probabilidade de encontro) recebendo o item Water Crystal. Se você já não fez anteriormente, modifique a carta de nível 1 de Gesper (monstro azul) para receber um Black Hole, que dará o Degenerator para Quistis, permitindo que ela livre-se instantaneamente de um único inimigo com boa taxa de acerto.

DICA

Se você está com dificuldades em encontrar cartas para refinar itens e remodelar armas ou para receber itens de Blue Magic, tente jogar com Nida que estará na ponte de controle da Garden de Balamb, no 3º andar. Ela possui boas cartas de níveis baixos a médios. Outra pessoa boa para jogar cartas seria o garçom na Taverna Aphrora em Timber.

Armas

Squall: Para sua arma Punishment, você precisará de 1 Chief's Knife (derrote um Tonberry em Centra Ruins), 2 Star Fragments (adquira 6 cartas de nível 5 de Iron Giant e refine-as usando a habilidade de comando Card Mod, ou muito mais raramente com os T-Rexaurs do Training Center), 1 Turtle Shell (pegue de Armadillos em Tomb of the Unknown King) e 8 Screws (deixados por Geezards na região de Timber ou Galbadia). Se quiser, você poderá optar pela arma mais fraca Twin Lance, que requer 1 Dino Bone (com o T-Rexaur do Training Center), 2 Red Fangs (pe-

que das raras Chimeras em Kashkabald Desert, na região de Centra) e 12 Screws. **Zell:** Sua Gauntlet requer 1 Dragon Skin (derrote uma Anacondaur de nível 30 ou maior em Roshfall Forest, ao norte de Timber) e depois pegue 1 Fury Fragment (use a habilidade de menu Card Mod para refinar 4 cartas de nível 4 de Blue Dragon, ou consiga do próprio Blue Dragon na região de Trabia, como descrito anteriormente).

Irvine: A arma Bismarck necessita de 1 Steel Pipe (pegue-a de Wendigos nos desertos de Galbadia e Roshfall Forest ou use o Card Mod para refinar 1 carta de nível 5 de Elastoid), 4 Dinamo Stones (modifique 4 cartas de nível 4 de Blitz ou derrote Creeps de nível 30 ou superior nos esgotos de Deling City) e 8 Screws.

Quistis: Seu chicote Red Scorpion poderá ser obtido com 2 Ochu Tentacles (pegue de Ochu, criatura verde que aparece raramente em Roshfall Forest) e 2 Dragon Skins (como da arma de Zell).

Rinoa: Para remodelar sua arma em uma Cardinal, ela necessitará de 1 Cockatrice Pinion (pegue ou ganhe de Cockatrices em nível alto nas florestas de Timber), 1 Mesmerize Blade (ganhe

de Mesmerizes na região de Trabia) e 1 Sharp Spike (pegue de Grand Mantis, o monstro que espreita a escaleta que conduz ao esgoto da mansão do general Caraway em Deling City).

Selphie: Você realmente ainda não poderá adquirir sua arma Crescent Wish, mas será muito bom se você adquirir agora 1 Life Ring (pegando de Lefty que vaga pela área de Winhill) e 4 Sharp Spikes (pegando de Grand Mantis nos esgotos de Deling).

Cartas Raras

Estas são totalmente opcionais. A maioria delas são apenas lembretes de cartas que você poderia ter obtido anteriormente:

Pandemona: jogue com o dono do Hotel em Balamb, que aparece em frente ao Hotel eventualmente.

Quistis: ganhe-a de qualquer Trepe Groupie na Garden de Balamb, assim



como as garotas na sala de aula no 2º andar ou os caras sentados na lanchonete.

Zell: jogue com a mãe de Zell na cidade de Balamb, mas Zell deverá estar em seu grupo.

Rinoa: fale com o general Caraway em Deling City. Ele dirá que possui a carta de sua filha, mas não a

usa com frequência. Perca a carta de GF de Ifrit para ele (use 4 cartas fracas e 1 de Ifrit; perca e ele pegará esta sua carta) e Caraway usará a carta de Rinoa na próxima partida. Você poderá conseguir de volta sua carta de Ifrit com Martine, que estará sentado do lado de fora da casa do prefeito Dobe em Fishermans Horizon.

Quezacott: jogue e vença o prefeito Dobe em FH.

MiniMog: estará com uma criança que corre no 1º andar da Garden de Balamb.

Siren: o Master Card Player no 2º andar do bar em Dollet a possui.

S - REGIÃO DE CENTRA - CAPE OF GOOD HOPE

Nota:

▶ Parte sul do mapa, sudoeste de Centra Ruins

Como o grupo decidiu durante o evento na Garden de Trabia, siga para o Orfanato. Ele fica na Casa de Edea, na região de Centra, mais precisamente no Cape of Good Hope. Na parte oeste da extensa ilha no extremo sul de seu mapa. Guie-se pelo farol, na extremidade da península. Você poderá explorar a entrada do Orfanato, mas ainda não é possível entrar lá. Então saia, entre novamente em sua Garden voadora e siga para nordeste. Logo você perceberá que a feiticeira Edea antecipou seus movimentos e está aguardando sua aproximação dentro de sua base, a Garden de Galbadia.

T - INVASÃO: GARDEN DE BALAMB

Inimigos:

- ▶ Glabadian/Elite Soldier
- ▶ Paratrooper
- ▶ GIM52A

Blue Magic:

- ▶ Micro Missile

Arma:

- ▶ Twin Lance (Squall)

Nesta parte, você terá que dividir seu grupo e alternar os personagens entre eles muitas vezes, e trocar os Junctions entre os personagens com frequência. Você pode usar a habilidade Enc-None de Diablos para evitar batalhas aleatórias. Squall estará na ponte de comando com Nida, que irá reportar as ordens dadas por Squall para toda a Garden.

Se você der muitas ordens, falar algo inútil ou esquecer uma ordem crucial, Nida irá repreendê-lo. Dê as ordens básicas: preparar para o ataque, defender a Garden de Balamb e tomar conta dos mais novos e se quiser, dê outras ordens. Descendo da ponte de comando, encontre-se com seus companheiros e forme um novo grupo, dirigindo-se em seguida para o pátio (lado oeste, no 1º andar). Certifique-se de falar com todos no 2º andar para ordenar que cada um tome sua posição. Um dos estudantes, mais novos, lhe

dará o item Cottage. Zell estará no pátio com Rinoa, formando um grupo de retaguarda junto com outros cadetes da SeeD, que dará cobertura se os inimigos tentarem entrar por ali. Fale com Zell e ele pedirá um anel emprestado a Squall. Squall dará o anel e Nida passará um comunicado para ele retornar à ponte de comando. Lá, você assistirá a Garden de Galbadia se preparando para o ataque. Para sua surpresa, Seifer estará no comando das tropas de Galbadia, que invadirão a Garden de Balamb em suas motos.

Você estará controlando o grupo de Zell. Volte para a parte oeste do pátio e a Garden de Galbadia se chocará contra a de Balamb, causando a destruição de uma parte da Garden, e também a queda de Rinoa para fora da plataforma. Felizmente, ela conseguirá se segurar. Siga com Zell na direção do saguão principal. As entradas para as outras partes da Garden estarão bloqueadas. Daqui por diante, você terá que enfrentar batalhas aleatórias, já que as tropas de Galbadia invadiram sua Garden.

Siga para o portão de entrada para encontrar Squall e informá-lo sobre Rinoa. Enquanto isso, soldados usando jetpacks verdes invadirão a Garden. Para piorar a situação, Nida dará um comunica-



do de que os jovens alunos nas salas de aula do 2º andar estão sendo atacados. Agora você terá que formar dois grupos, um liderado por Squall e outro por Zell. O grupo de Squall deverá possuir mais dois integrantes (entre Selphie, Quistis e Irvine). Squall terá que salvar os alunos no 2º andar e Zell deverá salvar Rinoa. A Garden está cheia das melhores máquinas e soldados de Galbadia. Você

Ordens disponíveis

- (Nenhuma ordem / Fim.)
- (Minhas opiniões sobre isso.)
- (A motivação da Garden.)
- (Preparar para o ataque.)
- (Preparar nossa defesa.)
- (Chamar meus amigos.)
- (O que fazer com os cachorros-quentes.)
- (Tomar conta dos alunos mais jovens.)

U - INVASÃO: GARDEN DE GALBADIA

Inimigos:

- » Glabadian / Elite Soldier
- » Jelleye
- » Death Claw
- » Blitz
- » Tri-Face
- » Slapper
- » Cerberus (chefe opcional)
- » Seifer (chefe)
- » Edea (chefe)

Draw Points:

- » Aura (no chão, do lado de fora)
- » Protect (na pista de gelo)
- » Haste (no saguão principal)
- » Shell (pista de atletismo, próximo às quadras)
- » Life (vestiário)

GFs:

- » Cerberus (vença-o)
- » Alexander (use Draw em Edea)

Cartas Raras:

- » Cerberus (vença-o)

Logo após salvar Rinoa, você deverá seguir à esquerda. Ela o agradecerá por ter salvo sua vida, demonstrando discretamente os sentimen-



tos que tem por Squall e perguntará o nome do anel emprestado a Zell (você terá a oportunidade de nomeá-lo; o nome padrão é Griever), e então escolha a 2ª opção para entrar na Garden de Galbadia junto com Rinoa. Não deixe de examinar o Draw Point escondido no cenário ao fundo, contendo a magia Aura; use a habilidade Move-Find para localizá-lo.

Dentro da Garden, salve seu progresso e reorganize seu grupo. Existem aqui vários monstros espalhados e portas trancadas. Se você passou um tempo explorando a Garden de Galbadia anteriormente, poderá já estar familiarizado. Caso contrário, isso

será mais difícil. Como a maioria das portas estão travadas, seu objetivo será encontrar os alunos que possuem os Card Keys. A partir do Save Point, siga para a direita e você estará em um corredor com 3 portas, mas apenas uma aberta. Entre por ela e suba os degraus. Escada acima, você encontrará com Raijin e Fujin, que escolhem deixar Seifer nas mãos de Squall. Siga pelo caminho à esquerda e, em seguida, entre na porta da direita. Você encontrará um aluno, fale com ele e consiga o Card Key 1. Agora volte até o Save Point anterior.

Pegue o caminho da esquerda e entre na porta a esquerda, que o levará à pista de patinação no gelo. Cruze a pista e aproveite para pegar o Draw Point com Protect no poste do gol. Agora você verá duas portas: a da esquerda levará para um Draw Point com a magia Life; prossiga pela porta da direita. Entre pela porta do lado oposto e converse com o estudante para

Eventos Paralelos

Você já deve ter percebido que há batalhas aleatórias aqui na Garden de Galbadia. Os Death Claws (monstros peludos com 4 lâminas) em nível 30 ou maior possuem a magia Reflect em sua lista de Draw. Esta é excelente para usar em Junction no atributo Spirit, então não deixe de estocar algumas. Os Slappers (jogadores de hóquei semi-humanos) são provavelmente as melhores fontes de EXP até agora.

receber o Card Key 2. Volte para o Save Point. Vá para a escada (onde você encontrou Raijin e Fujin) e suba mais uma vez. Você sairá sobre as quadras. Pule sobre a pista e siga para a esquerda (indo para a direita, você retornará para o Save Point original). A próxima área você já deve conhecer, apenas continue seguindo seu caminho para baixo até que você chegue ao saguão principal da Garden de Galbadia. Aqui, mais um poderoso GF estará esperando para batalhar no centro do saguão. Se quiser enfrentar este GF, é aconselhável salvar o seu progresso no Save Point próximo, no lado leste do saguão.

Cerberus

HP: 7100~1000

Pontos: absorve Thunder, imune a Wind

Draw: Quake, Double, (Triple)

AP: 30



Você encontrará Cerberus, o cão do inferno de três cabeças.

Esta batalha não é obrigatória, mas você perderá a oportunidade de adquirir mais este GF se escolher não enfrentá-lo. Antes, certifique-se de que nenhum membro de seu grupo esteja com Junction do elemento Thunder no Elem-Atk-J. Se isso acontecer, você não poderá fazer ataques físicos em Cerberus. O recurso principal de Cerberus é usar a magia Triple em si próprio para lançar três magias por turno. Tirando o efeito da magia Triple lançando um Dispel sobre ele, Cerberus não será grande ameaça. Ele poderá tentar fazer magias poderosas como Quake e Thundaga. Evite a primeira fazendo Junction com a magia Quake em sua Elem-Def ou fazendo a magia Float em seus personagens. Para atacá-lo, use qualquer magia mais forte (que não seja baseada nos elementos Thunder ou Wind). GFs também são bem-vindos (exceto Quezacotl e Pandemona). Antes de acabar com Cerberus, aproveite para estocar o máximo possível de magia Triple. Ela é excelente para Junctions (principalmente em Speed). Não tente usar Mug para pegar o item Spd-J Scroll.



podrá facilmente derrotá-los fazendo Junction com as magias Death e Thunder. O Junction com Death deverá matar a maioria dos soldados em um único ataque. Lembre-se de que você terá que trocar os grupos, então não se esqueça também de trocar os Junctions (no menu Switch, usando a opção Junction Exchange), para não deixar nenhum personagem ficar fraco. Use a habilidade Enc-None de Diablos para evitar isso. Depois de dividir os grupos, entre novamente na Garden e siga para a esquerda para encontrar um Save Point. Salve seu progresso e suba ao 2º andar pelo elevador. Você terá que combater 4 Paratroopers dentro da sala de aula. Eles são bem mais fortes que os soldados comuns de Galbadia, e também mais rápidos. Você

podrá se livrar deles usando um GF ou a magia Death (ou ataque com atributo Death em status); mas se você for atingido, usar Limit Breaks poderá ser uma boa idéia. Fale com todos na sala antes de partir. Nida convocará Squall novamente ao 3º andar. Encontre-se com a Dra. Kadowaki no escritório de Cid. Squall dirá que a Garden de Balamb não poderá segurar os inimigos por muito tempo; ele decide realizar um ataque ao exército de Edea como último recurso. Quando acabar, volte para o 2º andar. Na saída do elevador, uma garota pedirá para Squall encontrar uma criança chamada Mark, que desapareceu. Ele a encontrará no final do corredor do 2º andar (depois da sala de aula), mas Squall será surpreendido por um trooper. Ele colocará Squall contra a parede. Não tente correr ou atacar o soldado. Ao invés disso, procure outra opção (Look around for another option), então examine a saída e escolha apertar o botão da saída de emergência (Press the button for the emergency exit). Agora você estará pendurado junto com um soldado, e terá que se livrar dele em um interessante mini-jogo. Confira os comandos da tabela ao lado. Squall começará em desvantagem, com menos energia (confira a barra vermelha no canto

inferior esquerdo), e a primeira vez que enfrentar o soldado neste mini-jogo, você poderá achar um pouco difícil. Basicamente, há 2 métodos para vencer aqui:

Método 1: Aperte rápida e repetidamente o botão de soco desde o início. Se você for rápido o bastante, Squall deverá eliminar qualquer tentativa de contra-ataque do soldado. Se o oponente começar a bloquear repetidamente, chute-o.

Método 2: Use bloqueios até o comando do Deathblow aparecer. Pressione este botão para acabar com 2/3 da energia do soldado, e destrua-o com uma combinação de socos e chutes. Você poderá inverter a ordem aqui, primeiro usar alguns chutes e socos, então bloquear para ativar o Deathblow.

Acabando com o trooper inimigo, Squall controlará o jetpack até próximo de Rinoa, que continuará pendurada na fenda. Ela subirá na corda e os dois descerão até o chão firme, já na Garden de Galbadia, onde os soldados e cadetes de Edea e Seifer estão travando uma intensa batalha com as tropas de Balamb, que já começaram a contra-atacar os invasores.

Comandos

Versão americana

- X: Soco
- ▲: Chute
- : Defesa
- O: Golpe Mortal (aparecerá depois)

Versão japonesa

- O: Soco
- X: Chute
- : Defesa
- ▲: Golpe Mortal (aparecerá depois)

O GF **Cerberus** é uma máquina de melhorar a velocidade. Ele possui a habilidade que permite fazer Junction com magia no atributo Speed (Spd-J), os bônus Spd+20 e 40% e também a excelente habilidade Auto-Haste. Além dessas, ele já vem com Ability x3 (que permite ao personagem equipar 3 Character/Party Abilities) e também poderá aprender Expend x2-1 (para que o personagem gaste apenas uma magia, ao invés de duas, sob o status Double). Não se esqueça ainda de obter o ST-Def-Jx4, para você poder fazer Junction com 4 magias diferentes na defesa de status! Ao derrotar Cerberus, siga para a saída a sudoeste e, no próximo corredor, entre pela porta da esquerda. Fale com a estudante para adquirir o Card Key 3, que permite acesso ao elevador. Volte para o saguão principal e siga para o norte para a escada pela qual você passou anteriormente e ignorou. Suba para o 2º andar e, no corredor, siga para a esquerda e você encontrará o elevador. Use-o para chegar à Master Room, com um Save Point... e um velho conhecido que o estará esperando: Seifer.



Alexander possui a habilidade de menu High Mag-RF, que permite promover as suas magias. Com ela, você pode transformar 5 magias de nível médio em apenas 1 de nível alto. Ele já vem com Ability x3. O Elem-Def x4 permite que você faça 4 Junctions na defesa elemental. O comando Revive permite que você reviva um personagem morto na batalha. Após a batalha, Seifer cairá no chão e Rinoa correrá para ajudá-lo. Mas algo estranho acontecerá com ela, fazendo com que ela perca os sentidos. Edea irá recobrar sua consciência e revelar-se como a Matrona dos dias de infância no Orfanato lembrado pelos membros do grupo anteriormente. Durante todo este tempo, Edea não tinha consciência de seus atos. Ela estava tomada por uma outra inteligência, que concedeu também seus poderes; mas agora ela voltou ao normal.



Depois da batalha, Edea desaparecerá. Pegue o elevador de volta para o 2º andar. Continue seguindo sempre para o lado oposto, ignorando a escada. Entre no Auditório do lado oposto. Novamente, a próxima batalha

lhe reservará mais um GF, que você poderá obter usando o comando Draw. Examine a tribuna e Edea irá se revelar. Seifer virá servi-la como o Cavaleiro da Feiticeira, mas não por fidelidade, e sim em defesa de seu orgulho.

Seifer (solo)

HP: 1300~10300

Pontos: vulnerável a Poison

Draw: Fira(Firaga, Thundara(Thundaga), Dispel, Haste

AP: 20

Seifer está de volta, ao lado de Edea, para acabar com a SeeD. Ele está um pouco mais difícil, já que está mais habilidoso com sua Gunblade e também ganhou uma nova técnica, o Demon Slice, que causa cerca de 1500 pontos de dano.

Você poderá começar a batalha fazendo Draw em Seifer e usando sua magia Haste em seus próprios personagens. Então poderá resolver o problema do alto poder físico de Seifer lançando Protect sobre todos os membros de seu grupo. Seifer concentrará seus ataques em Squall. Para atacá-lo você poderá contar com qualquer recurso. Tente elevar ao máximo o poder de Squall e fazer também Junction com a magia Bio em seu ataque elemental, para então fazer ataques físicos em Critical Hit (usando o botão R1 no momento certo) para causar um grande dano. Ou então

use GFs fortes. Quando o HP de Seifer estiver abaixo da metade, ele começará a usar seu Demon Slice (de preferência em Squall). Mantenha um personagem para curá-lo aqui (o comando Recover de Leviathan vai bem). Além disso, com o HP baixo, Seifer usará Hi-Potions para se curar, mas isso não será o bastante para salvá-lo.



Edea

HP: 500~16000

Draw: Blizzara(Blizzaga), Demi, Esuna, Alexander

AP: 50

Em primeiro lugar você deverá enfrentar Seifer. Seu HP estará menor, mas o ódio elevará ainda mais o seu poder. Antes de se livrar de Seifer, não deixe de pegar um Hero (se tiver sorte, poderá até conseguir um Holy War). Utilize esta batalha com Seifer como uma preparação para Edea (procure usar magias como Haste e Shell). Quando você se livrar de Seifer, Edea virá. Ela está realmente muito mais poderosa do que no último encontro. Além disso, o truque do Carbuncle que você usou da última vez também não funcionará agora; Edea simplesmente usará Reflect em si própria e mandará magias refletidas em você. Seu ataque mais poderoso é Maelstrom, uma magia baseada no elemento Gravity que tira metade do HP de todos os personagens de seu grupo e causa status negativos. Cure imediatamente seus personagens. Antes de começar a atacar a feiticeira, faça um Draw para estocar o GF Alexander. Use ataques físicos com os personagens mais

Seifer

HP: 1200~7400

Pontos: vulnerável a Poison

Draw: Fira(Firaga), Thundara(Thundaga), Dispel, Haste

AP: -

poderosos e o GF Diablos. Você poderá fazer um Draw na magia Demi de Edea e usar contra ela. Quando ela ficar com HP baixo, Edea tenderá a usar a magia Death em um personagem. Se possível, faça Junction com a magia Death em sua ST-Def antes de entrar na batalha, evitando morte instantânea. Caso contrário, esteja sempre carregando magias Life. Para facilitar, você já deverá ter algumas magias Meltdown (estocando de Gaylas na região de Trabia e Bombs na Fire Cavern) também Aura (no Draw Poir Garden de Trabia e Galbadia). Lance a magia Meltdown em Edea e então use Aura em Squall (para facilitar o uso de Limit Break). Então um Renzokuken deverá bastar para acabar com ela. Tente ainda pegar o item Royal Crown antes de acabar com Edea.



Objetivos

Capítulo 4: Esthar

- a) - Garden de Balamb: Enfermaria
- b) - O Orfanato de Edea
- c) - Quarta Sequência de Laguna: Trabia Canyon
- d) - Transição: Garden de Balamb e Orfanato de Edea
- e) - Encontrando a White SeeD: Região de Centra
- f) - Centra Ruins Revisitada (opcional)
- g) - Chocobo Forests (opcional)
- h) - CC Group (opcional)
- i) - Eventos Mistos: Parte 2 (opcional)
- j) - Ponte de FH
- k) - Região de Esthar
- l) - Great Salt Lake
- m) - Sequência Final de Laguna: Laboratório de Lunatic Pandora
- n) - Cidade de Esthar
- o) - Região de Esthar (opcional)
- p) - Tears' Point (opcional)
- q) - Lunar Gate
- r) - Invasão de Lunatic Pandora: Cidade de Esthar
- s) - Lunatic Pandora

Informação

Inimigos:

Ochu, Mesmerize, Bite Bug, Gayla, Ruby Dragon, Tonberry, Tonberry King, Malboro, Vysage + Lefty + Righty, Abaddon, Esthar Soldier, Elastoid, Gesper, Glacial Eye, Galbadian Soldier, Elite Soldier, GIM52A, SAM08G

Draw Points:

Curaga, Holy, Meteor, Thundaga, Death, Double, Flare, Blizzard, Quake, Tornado, Life, Reflect, Confuse, Silence, Ultima

GFs:

Tonberry, Boko the Chicobo, Doomtrain, Phoenix

Revistas:

Weapons Mon Jul, Combat King 003, Timber Maniacs 11, Timber Maniacs 12, Weapons Mon 1st, Pet Pals Vol. 5, Pet Pals Vol. 6, Combat King 004, Occult Fan IV, Combat King 005

Cartas raras:

Edea, Seifer, Shiva, Angelo, Chicobo, MiniMog, Carbuncle, Leviathan, Gilgamesh, Ward

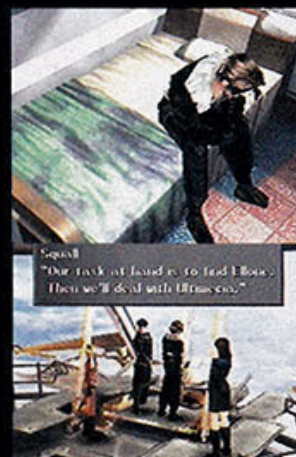
Blue Magic:

Fire Breath, Homing Laser, Bad Breath, Ray Bomb

A - GARDEN DE BALAMB: ENFERMARIA

Revistas:

- » Weapons Mon Jul (Training Center)
- » Combat King 003 (Hotel de Balamb)



A pós a dramática batalha entre as duas Gardens, Squall voltará para seu quarto, mas ele não conseguirá entender a atitude de Rinoa em ajudar Seifer. Em seguida ele irá visitá-la na enfermaria. Após o triste incidente, Rinoa entra em coma; parecendo estar dormindo, mas seu corpo está frio, como se estivesse... Morta. Quistis pedirá a presença imediata de Squall à ponte de controle. A Matrona (os garotos chamavam a senhora Edea assim no tempo do Orfanato) chamará Squall. Suba até o 3º andar e forme um grupo de 3 integrantes (sem Rinoa) e pilote a Garden de Balamb para sudoeste, na direção do Orfanato de Edea. Confira seu mapa.

Eventos Paralelos

Pegue a revista Weapons Mon Jul na Garden de Balamb, que está no Training Center. Poderá não ser fá-



cil de encontrar. Quando tiver dois caminhos para escolher, pegue o da esquerda e você deverá localizá-la no chão. Outro evento envolve Zell. Se você fizer visitas frequentes à biblioteca com ele em seu grupo, visite a cidade de Balamb; um evento aleatório poderá acontecer. Zell tem uma convidada, e ela está esperando por ele no Hotel. Passe a noite lá e você deverá receber a revista Combat King 003 pela manhã. Visitas à biblioteca poderão ativar eventos especiais, mas só às vezes. Por exemplo, o primeiro evento apresenta Zell perguntando sobre uma revista quando ele conhecer uma garota com o cabelo preso, o segundo tem um "SeeD Conceituado" perguntando sobre a mesma garota... etc. Eventualmente, quando você visitar a cidade de

B - O ORFANATO DE EDEA

Draw Points:

- » Curaga (No chão do quarto)

Revistas:

- » Timber Maniacs (no quarto, no chão)

Cartas Raras:

- » Edea (com Edea)
- » Seifer (com Cid)

Blue Magic:

- » Fire Breath

Armas:

- » Bismarck (Irvine)
- » Crescent Wish



Entre na casa perto do farol, em Cape of Good Hope. Esta é a casa de Edea, usada como um Orfanato. Dado o seu estado, ela parecerá estar abandonada há muito tempo. Você encontrará Cid, que se desculpará por ter fugido durante o ataque à Garden de Galbadia e pedirá para você segui-lo. Fazendo isso, você chegará até a praia, onde Cid e sua esposa Edea estarão esperando. Agora com sua consciência plena, Edea se desculpará por tudo o que causou, e explicará que tudo isso

aconteceu por estar sob o controle de Ultimecia, uma feiticeira do futuro. Ultimecia precisa dos poderes de Ellone para alcançar seu objetivo: a dominação total do

mundo em diferentes períodos de tempo. Edea era uma ferramenta para ela chegar até Ellone. Ela necessita de Ellone que tem poderes especiais relacionados ao tempo, com os quais Ultimecia poderá realizar um fenômeno chamado Compressão de Tempo (onde pessoas do passado, presente e futuro se juntam, permitindo a ela dominar tudo). Edea alertará ainda do perigo de Ultimecia despertar Adel, a feiticeira do passado. Squall parece não dar grande importância para tudo isso, ele está mais preocupado com a situação de Rinoa. Edea dirá que isso está além de seus poderes para ajudar. Squall, agora sabendo dos poderes de Ellone, imagina se ela poderá ajudar Rinoa. Squall manifestará não ter nenhum interesse em continuar a conversa com Edea e Cid. Ele voltará à Garden de Balamb para informar a situação.

C - QUARTA SEQUÊNCIA DE LAGUNA: TRABIA CANYON

Balamb, poderá adquirir a revista. Mas, mesmo se você não realizar este evento, poderá comprar a Combat King 003 mais tarde. Ainda na Garden de Balamb, esta será a sua primeira oportunidade para enfrentar os membros do CC Group em partidas de cartas para adquirir várias cartas raras e completar sua coleção. O CC Group é constituído de sete jogadores de cartas aficionados, que sabem usar bem as regras a seu favor. Porém, detalharemos este evento mais tarde. Mas fica o lembrete de que você já poderá fazer isso. Se você visitar o MD Level da Garden de Balamb agora, descobrirá que o "ovo" de Norg já se quebrou. Há dois Shumis ali perto, mas ninguém saberá nada sobre o "ovo" quebrado ainda.



Se Ward aparecerá ou não neste evento será algo aleatório, e talvez tenha a ver com a frequência com que você leu a Timber Maniacs. Fique atento a mais um detalhe: Laguna receberá todos os Junctions e magias de Squall, mas Kiros e Ward receberão apenas as magias dos personagens que você definir. Após sua vida em Winhill, Laguna gastou quase tudo o que tinha e tenta ganhar algum dinheiro como ator. Laguna fará uma cena em que representa o papel de um cavaleiro que salva uma feiticeira de um terrível dragão. Kiros e Ward irão fazer o dragão. Só que o dragão estará parecendo muito autêntico nessa tomada... Bom, a tomada é exatamente isso, e Laguna contará com sua espada para enfrentar o estranho dragão, que está bem agressivo. Na verdade, ele é um Ruby Dragon real, e todos correm ao notar isso. Agora Laguna tentará expulsar o furioso dragão.

Versão americana

- : Defesa
- ▲: Ataque

Versão japonesa

- : Defesa
- X: Ataque

Inimigos:

- ▶ Ochu
- ▶ Mesmerize
- ▶ Bite Bug
- ▶ Gayla
- ▶ Ruby Dragon (chefe)

Blue Magic:

- ▶ Fire Breath

Armas:

- ▶ Red Scorpion (Quistis)

Eventos Paralelos

Você poderá encontrar Mesmerizes (pegue o item Mesmerize Blade deles) e Ochus (plantas verdes gigantes que batem com os tentáculos, pegue seus Ochu Tentacles). Eles poderão ser encontrados na mesma tela que o Ruby Dragon. É um espaço bem pequeno, então cuidado para não encostar no Ruby Dragon por acidente. Combine 2 Ochu Tentacles e 2 Dragon Skins (deixados por Anacondas de nível alto) para remodelar a arma de Quistis em uma Red Scorpion.

Novamente, haverá dois métodos para passar este mini-jogo:

Método 1: Aperte o botão de ataque para que Laguna desfira um golpe com seu sabre e imediatamente assuma uma posição defensiva para bloquear a investida do dragão. Depois, ataque novamente. Repita.

Método 2: Aperte o botão de ataque rápida e repetidamente. Laguna deverá atacar constantemente, evitando qualquer chance de contra-ataque do Ruby Dragon. Laguna conseguirá espantar o dragão,

mas não derrotá-lo. Agora desça pelo caminho e ele ficará encurralado. Para sua sorte, seus amigos Kiros e Ward aparecerão trazendo suas armas. E você pode escolher entre duas opções: 1ª) Lutar com o dragão, e 2ª) Esperar um pouco. Lembre-se de que apenas Laguna está com seus Junctions, então escolha a segunda opção. Volte para a esquerda e encontre o Save Point. Salve seu progresso e então vá enfrentar o dragão.

Ruby Dragon

HP: 668~89100

Pontos: vulnerável a Ice e Holy, absorve Fire e Wind

Draw: Aero, Firaga, Demi

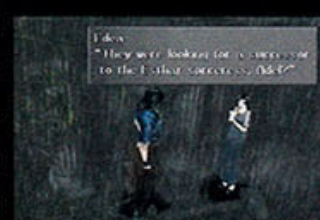
AP: 14



O Ruby Dragon não é exatamente um chefe, mas ainda assim é um inimigo muito poderoso. A tarefa será um pouco mais fácil se o nível de seus personagens for mais baixo o que, reduzirá o nível de Ruby. Aproveitando-se de seus pontos fracos, invoque apenas Shiva (ataque elemental de Ice) e Alexander (ataque elemental de Holy), ou então ataques físicos (com Blizzaga em Junction no ataque elemental). Outra maneira efetiva é usar a magia Demi sobre ele, que deverá tirar bastante HP nas primeiras vezes. Evite sempre usar ataques baseados nos elementos Fire e Wind, pois isso apenas irá curá-lo. Antes de derrotá-lo, lembre-se de usar o comando Mug para roubar o item Inferno Fang. Este item ensina a Blue Magic Fire Breath para Quistis, ou poderá servir como matéria-prima para a arma Crescent Wish de Selphie.

Orfanato de Edea

Após o evento com o Ruby Dragon, Laguna partirá para o Orfanato de Edea, e conversará com a Matrona a procura de Ellone. Infelizmente, ele descobrirá que a garota foi levada para Esthar.



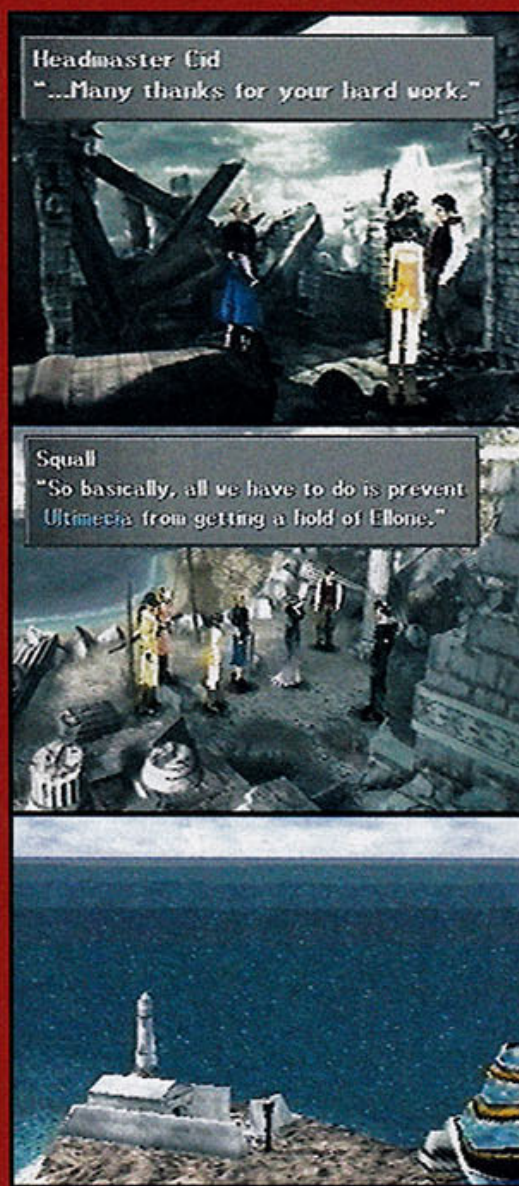
Eventos Paralelos

No Orfanato haverá uma nova edição da revista Timber Maniacs, jogada no chão. Você também poderá ganhar a poderosa carta de Edea, jogando com ela (as regras aqui tornam as partidas mais complicadas). E, se você ainda não fez isso antes, poderá também obter a carta de Seifer jogando com Cid. No mapa, as florestas ao redor do Orfanato também possuem uma variedade interessante de criaturas, que incluem Grand Mantis (roube Sharp Spikes), Blitz (eles deixam Betrayal Swords ou Dynamo Stones) e Geezards (Screws). Ruby Dragons também poderão ser encontrados, mas são extremamente raros. Se você tiver sorte o bastante para encontrar um, pegue-o com o comando Mug para adquirir Inferno Fangs. Adquirindo este último item, você

poderá remodelar a arma de Selphie em um Crescent Wish, que requer 1 Inferno Fang, 1 Life Ring (que você pode pegar de Lefty na região de Winhill) e 4 Sharp Spikes. Se você não conseguir o Inferno Fang, haverá mais oportunidades posteriormente. Se optar por encontrar Ruby Dragons e adquirir Inferno Fang, pegue também um para Quistis. Este item faz com que ela aprenda a Blue Magic Fire Breath. Se você tiver dificuldade em adquirir os materiais para remodelar a arma de Irvine em uma Bismarck no segundo CD, você poderá conseguir facilmente agora: 1 Steel Pipe, 4 Dynamo Stones e 8 Screws. Blitz apenas deixará Dynamo Stone se estiver em nível 30 ou superior.

Garden de Balamb

Depois de visitar Edea no Orfanato, Squall retorna para a Garden. Siga para a enfermaria para ver como está Rinoa... E, mais uma vez, o passado vem à tona...



D - TRANSIÇÃO GARDEN DE BALAMB E ORFANATO DE EDEA



Squall pensará na possibilidade de voltar a tempo de salvar Rinoa quando ele acorda... Edea poderá saber algo sobre o navio da White Seed, onde se encontra Ellone, então ele decide ir mais uma vez para o Orfanato.

Orfanato de Edea

Squall perguntará a Edea sobre a localização de Ellone, e ela dirá que o navio da White Seed que levou a garota deverá estar atracado em algum lugar do continente de Centra. Edea também

entregará a Squall uma carta de apresentação (Edea's Letter), atestando as intenções dele e sua aprovação, para que Squall tenha permissão de entrar no navio ao encontrá-lo. Você poderá fazer algum dinheiro extra com a carta de Edea. Leve-a para um shop e venda-a por 125 gil. Não é muita coisa, mas poderá ajudar se você estiver com a caixa baixa. Depois volte ao Orfanato e fale com Edea mais uma vez. Ela ficará surpresa por você ter perdido a carta, e lhe dará mais uma cópia. Você poderá repetir isso quantas vezes quiser. Claro que é bem demorado e dá pouco dinheiro, mas ainda assim é uma maneira de conseguir dinheiro. Apenas lembre-se de que você precisará da carta para entrar no navio da White Seed, então não deixe de pegar uma nova cópia com Edea.

F - CENTRA RUINS REVISITADA - "OPCIONAL"

Volte para Centra Ruins, aquele mesmo local em que você enfrentou Odin. Você fará uma busca difícil e demorada para adquirir mais um GF. Leve em seu grupo Squall e Quistis; deixe-os com bons Junctions e também com baixo HP (cor amarela), para que eles possam utilizar seus Limits. Entre nas ruínas e vá direto para a 3ª tela (com uma estátua de Tonberry no centro de uma plataforma circular). Este evento se define praticamente neste local, onde você enfrentará Tonberrys. Além de contar com Quistis e Squall em estado crítico, leve também um personagem em Junction com o GF Diablos com 100% de compatibilidade, para garantir uma invocação rápida baseada em Gravity. Você verá que isso realmente é necessário, já que sua tarefa é derrotar de 18 a 20 Tonberrys para atrair o poderoso Tonberry King. Se você já enfrentou um tonberry antes, sabe que não é tarefa fácil. Eles têm bastante HP (20000 na média) e podem matar um personagem com

Inimigos:

- ▶ Tonberry
- ▶ Tonberry King (chefe)

GFs:

- ▶ Tonberry (derrote Tonberry King)



um só golpe. Têm também um poderoso contra-ataque chamado Everyone's Grudge, causando cerca de 2000 de dano em um único personagem. As batalhas serão sempre contra um Tonberry de cada vez e, ao vencer, você receberá 0 de EXP, 1 AP e o item Chief's Knife. Somente após vencer as 18 batalhas é que você terá uma chance de enfrentar o Tonberry King. Para vencer um Tonberry, seu principal recurso será contar com a Blue Magic Micro Missile de Quistis e o Renzokuken de Squall (com valor de Strength elevado). Você poderá ainda contar com a invocação de Diablos, que se estiver em nível alto, conseguirá tirar uma boa quantidade de HP. A magia

E - ENCONTRANDO A WHITE SEED: REGIÃO DE CENTRA

Draw Points:

- ▶ Holy (na cabine)

Revistas:

- ▶ Timber Maniacs (sala de controle)

Cartas Raras:

- ▶ Shiva (com Zone)
- ▶ Angelo (com Watts)



Agora volte para a Garden de Balamb e você terá que procurar pelo navio da White Seed. Parta na direção norte a partir da Casa de Edea. O navio está atracado em uma baía escondida no continente de Centra. Entre na região das ilhas que formam um círculo, e você o encontrará entre as ilhas do oeste (entre as ilhas que formam um "C"). Você deverá ver o navio de longe, então basta ir na direção dele com sua Garden.

White Seed

Squall explicará suas intenções, mas a tripulação se recusará a conceder uma audiência com o líder do navio. Você não terá que ir embora, apenas explore o navio. No caminho você encontrará Watts (lembra-se dele, membro dos Forest Owls de Rinoa?). Ele possui a carta de Angelo (se já não pegou anteriormente) e também algumas informações extras, como sempre. Se você seguir Zone até a sala de controle do navio, você poderá ganhar a carta de Shiva. Lembre-se do gosto dele por revistas... humm... um tanto picante? Você deverá ter adquirido a revista masculina Girl Next Door entre as pilhas de revistas no edifício Timber Maniacs durante sua passagem em Timber no primeiro CD (se não tiver, ainda dá para voltar lá e pegar). Fale várias vezes com Zone na sala de controle e ele eventualmente perceberá que você tem um exemplar da revis-

ta Girl Next Door. Ele então pedirá a revista. Você poderá entregá-la de graça, cobrar um dinheiro ou guardar a revista para você. Escolha a 1ª opção para entregar a revista de graça para Zone, e ele lhe dará a carta de Shiva e o item Rename Card em agradecimento. O líder do navio da White Seed que está em sua cabine, conversa com Squall sobre a localização de Ellone. Ele conta que o exército de Galbadia, comandado pela feiticeira Edea e seu cavaleiro Seifer, chegaram bem perto de pegar a garota. Durante um conflito entre as tropas de Galbadia e o exército de Esthar, Ellone partiu em um barco de salvamento para Esthar. Agora ela está em algum lugar no território de Esthar. Como a Garden planadora não é capaz de atingir o continente de Esthar, só há uma maneira de chegar lá: através da ponte de Fishermans Horizon. Você agora poderá partir direto para a região de Esthar, mas isso significa que você

Demi também funciona com eficiência. Você poderá fazer Junction com a magia Death em sua defesa de status (ST-Def-J) para evitar a morte instantânea. O Tonberry ficará parado por alguns turnos até se aproximar de seus personagens, quando geralmente começará a destruir. Após derrotar o número determinado de pequenos Tonberrys, o Tonberry King deverá aparecer aleatoriamente (você poderá ter que enfrentar algumas batalhas a mais até ele vir). Não é necessário derrotar os 18 Tonberrys de uma só rodada; você poderá voltar para salvar seu progresso, curar seus personagens e continuar quando quiser. Você poderá usar a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit para refinar uma única Chief's Knife em 20 Armor Piercing Ammo para Irvine.

Tonberry King

HP: 2500-250000

Draw: Death, Cura(Curaga), Life(Full-Life)



Tonberry King é realmente chato. Para equilibrar o jogo, use Haste e Protect, os GFs mais fortes de cada personagem ou outros. A melhor maneira de acabar com ele é usando o Meltdown e então Renzokuken de Squall. Reserve um personagem para curar o grupo (Revive e Recover). Caso o Tonberry King esteja em nível 30 ou superior, ele terá as magias Curaga e Full-Life em sua lista de Draw. Estoque o máximo que puder.

Eventos Paralelos

Ainda na sala de controle do navio da White SeeD, você encontrará a última revista Timber Maniacs no chão. Se você tem seguido todos os passos da estratégia, já deverá ter coletado todas as 12 edições da revista que publicou os artigos de Laguna. Recapitulemos a localização delas:

1. **Cidade de Balamb:** No Hotel de Balamb ou na Estação de Trem
2. **Timber:** no edifício Timber Maniacs
3. **Timber:** no Hotel de Timber
4. **Dollet:** no Hotel de Dollet
5. **Dollet:** no 2º andar do Bar de Dollet
6. **Deling City:** no Hotel de Galbadia
7. **FH:** no Repair Shop
8. **FH:** no Hotel de FH
9. **Shumi Village:** no Hotel ou na casa do artesão
10. **Garden de Trabia:** no cemitério
11. **Casa de Edea:** no chão do quarto
12. **White SeeD:** na sala de controle

Você poderá consultar o artigo publicado de Laguna em cada uma destas edições usando o Painel de Estudo localizado na sala de aula no 2º andar da Garden de Balamb, acessando a rede interna da Garden, entrando na página School Festival Committee; o tópico Laguna's Page deverá estar acessível.

não poderá voltar por um bom tempo. Então detalharemos uma série de eventos opcionais que você poderá cumprir antes de dar curso à história.

DICA: Não adianta querer transformar 18 Tonberrys em cartas usando o comando Card; você deverá realmente derrotar todos eles para chamar o Tonberry King.

Vencendo a batalha contra Tonberry King, você ganhará o GF Tonberry. Antes de tudo aprenda a habilidade Familiar, que adicionará novos itens nos Shops para você comprar. A habilidade de menu Call Shop permitirá que você acesse instantaneamente qualquer shop pelo qual já tenha passado. O Haggle diminui o preço dos itens vendidos nos shops. Outras duas habilidades de grande avaliação são o LV Down e LV Up, que diminuirão ou aumentarão o nível dos inimigos que você enfrentar, a relação de itens que eles deixam, que você poderá pegar e também as magias disponíveis na lista de Draw variam de acordo com o nível do inimigo. Mas note que isso não funciona nos chefes.

G - CHOCOBO FORESTS - "OPCIONAL"

GFs:

► Boko The Chicobo (item Gysahl Greens)

Cartas Raras:

► Chicobo (Chocobo Sanctuary)

Como manda a tradição, os chocobos também estão em Final Fantasy VIII. Eles ainda servem para transporte e poderão ser encontrados apenas nas Chocobo Forests, pequenos pedaços de floresta em forma de cúpula, espalhadas em 7 pontos diferentes do mundo (3 na região de Centra, 3 perto de Trabia e Shumi Village e 1 ao norte do continente de Esthar, o Chocobo Sanctuary). Para pegar um chocobo, você precisará resolver um puzzle na floresta que estiver visitando. Resolvido isto, você poderá receber itens e, sempre que voltar àquela floresta, terá o chocobo a sua disposição.



Quando você entrar pela primeira vez em uma Chocobo Forest, você encontrará o Chocoboy. Ele lhe dará um ChocoWhis e ensinará como usá-lo por 1000 gil. O ChocoWhis é um dispositivo para localizar chocobos bebês, chamados chicobos. Ele tem dois modos diferentes: ChocoSonar e ChocoZiner. O ChocoSonar é usado para detectar a localização de um chicobo. O ChocoWhis emitirá um som fraco enquanto você procura na região e terá um ritmo mais rápido e alto quando você estiver próximo. Localizado o ponto, você deverá mudar para o modo ChocoZiner. Usando este modo, um ou mais chicobos irão cair das árvores ou se esconder (se já estiverem no chão). Se você não estiver no lugar exato, ao usar o ChocoZiner um chicobo irá pegar o seu ChocoWhis, e você terá que comprar outro do Chocoboy.

Para alterar o modo do ChocoWhis você deve apertar o botão , e então um menu aparecerá:

- Para detectar: [ChocoSonar]
- Para pegar: [ChocoZiner]
- Me ajude.
- Sem chance, eu não vou fazer isso.

Com o modo ChocoSonar ativado, segure o botão X para verificar a barra e o som. Para revelar os chicobos, ative o ChocoZiner e segure o botão X. Se você escolher a 3ª opção, poderá pagar 1200 gil para o Chocoboy lhe fornecer um chocobo (mas, fazendo isso, o chocobo não terá afeição por você e você terá que resolver o puzzle para que ele não fuja quando você visitar esta floresta). A

última fecha o menu. Seu objetivo em cada floresta é chamar os chicobos em uma sequência que deixará apenas um chocobo no chão. Isso poderá ser um grande problema em algumas delas. Um chicobo solitário deixa a mamãe chocobo nervosa, e faz com que ela saia do seu esconderijo quando você se aproximar de seu bebê. Resolvido este puzzle, você poderá procurar por itens escondidos no chão (sempre Stones, como Aura ou Ultima). Localizando-os, o chocobo torna-se seu amigo e não irá mais se esconder quando você entrar em sua floresta. Se você deixar a floresta sem encontrar os itens, você precisará resolver o puzzle. Se você pagar 1200 gil para o Chocoboy fornecer um chocobo, você não poderá localizar os itens.

O Chocoboy estará pronto para ajudá-lo de várias maneiras (ele cobrará uma taxa por seus serviços, claro). O primeiro ChocoWhis custa 1000 gil; se um chicobo pegar o seu dispositivo, você terá que pagar 700 gil por outro. Em cada floresta você poderá pagar 100 gil para o Chocoboy lhe dar uma dica para resolver aquele puzzle (este é o mais útil). Você poderá ainda comprar Gysahl Greens (invocar o chicobo Boko nas batalhas), ou fazer perguntas por 10 gil.

Fazendo aparecer os chocobos e ganhando a afeição deles em todas as 6 florestas, você poderá visitá-los no Chocobo Sanctuary posteriormente. Em cada uma destas florestas haverá um esquema único para você resolver o puzzle, fazer o chocobo aparecer e ganhar sua afeição encontrando os itens. Você deverá comprar a dica do Chocoboy em cada uma delas para ter uma ideia de como resolver o puzzle.

Confira o procedimento completo, só como exemplo, para resolver o puzzle de Beginner's Forest, a nordeste de Shumi Village. A pista de Chocoboy é "Tente encontrar um ponto onde apenas um cai":

1. Compre o ChocoWhis de Chocoboy. Faça isso só uma vez;
2. Aperte  para abrir o menu e ative o modo o ChocoSonar;
3. Nesta floresta, haverá um total de 4 locais onde o ChocoSonar (aperte X para usá-lo) ficará na atividade máxima;
4. O primeiro ponto é o mais próximo do Chocoboy, a alguns passos para nordeste (verifique o ChocoSonar);
5. Aperte  e ative o modo ChocoZiner, então ative-o no ponto exato (X);
6. Um único chicobo deverá cair (lembra-se da dica do Chocoboy?). Examine-o e o chocobo grande aparecerá;
7. Agora você deverá mostrar sua amizade para o chocobo. Encontre o item

Eventos Paralelos

A região florestal (Grandidi Forest) ao redor do Chocobo Sanctuary, ao norte do continente de Esthar, contém 2 inimigos poderosos: o Malboro e o Hexadragon. Você não precisará se incomodar com eles agora, então corra se encontrá-los. Felizmente, eles aparecerão com pouca frequência. Se você é confiante, tente usar o comando Mug para pegar Red Fangs do Hexadragon e Malboro Tentacle do Malboro.

MENU DO CHOCOBOY

ChocoWhis	1000/700 gil
Uma dica	100 gil
Gysahl Greens	(cada) 600 gil
Perguntas	10 gil
Esqueça	

Veja aqui as localizações de cada uma das seis Chocobo Forests:

1. *The Basics Forest:* No Sorbald Snowfield, na costa oeste de Trabia, ao sul de Shumi Village;
2. *The Roaming Forest:* Um pouco ao norte da Garden de Trabia;
3. *The Beginner's Forest:* Um pouco a nordeste de Shumi Village;
4. *Forest of Solitude:* Em Nectar Peninsula, na ponta norte da costa leste do continente de Centra, ao sul de Fishermans Horizon;
5. *Forest of Fun:* Um pouco a leste da Casa de Edea, em Lenown Plains no continente de Centra
6. *The Enclosed Forest:* No lado sul de Talle Mountains, ao sul de Kashkabald Desert.

que está em algum lugar na parte de cima da tela. Continue usando o ChocoZiner nesta área;

8. O chocobo deverá desenterrar o item (Aura Stone) para você.

Claro que as outras florestas não são tão fáceis, mas o Chocoboy sempre dará dicas. Nesta você só teve que procurar chicobos em um lugar, com uma solução possível, mas outras florestas poderão ter até 3 soluções diferentes.

Há uma floresta em particular que poderá causar muitas dúvidas. É a **Forest of Solitude**, a nordeste de Centra Ruins. Ai vai mais um exemplo:

1. Você precisará procurar com muita atenção nesta floresta, pois só haverá um único ponto onde o ChocoSonar reage;
2. Este ponto é bem menor e mais difícil de achar do que nas outras florestas;



3. Fique a esquerda do Chocoboy e comece a andar para o norte;

4. Comece a ativar o ChocoSonar a cada passo que Squall der. Você achará o ponto exato;

5. Ative o ChocoZiner para encontrar o chicobo. Fale com ele para fazer o chocobo grande aparecer.

6. O Chocoboy estará exatamente em cima do lugar onde estão os itens. Fale com ele usando o botão ☐ para desafiá-lo para um jogo de cartas, mas, ao invés disso, escolha a 3ª opção para que ele saia do lugar;

7. Procure com o ChocoZiner exatamente no lugar em que estava o Chocoboy e você ganhará as pedras (Protect Stone e Meteor Stone). Depois de ganhar o afeto nas seis Chocobo Forests, você deverá seguir para o Chocobo Sanctuary, um lugar onde não acontecerá muita coisa, mas os chocobos se reúnem lá algumas vezes. Ele fica ao norte do continente de Esthar, em meio a uma grande floresta chamada Grandidi Forest.

A única maneira de chegar até lá é pegando um chocobo na floresta mais próxima na Garden de Trabia, ao norte. Guie-o para o lado leste do continente, até chegar em Heath Peninsula. Olhe o mar e você verá que há uma grande faixa de água rasa (clara) que liga o continente de Trabia a Esthar. Siga pela água rasa até chegar a Grandidi Forest (que você poderá entrar por uma praia). Daqui, o Chocobo Sanctuary ficará um a nordeste, próxima ao sopé das montanhas. Para voltar a Trabia, basta falar com um chocobo ou então pedir um chocobo para o Chocoboy. Os chocobos grandes das seis Chocobo Forest estarão reunidos no Chocobo Sanctuary, e eles farão uma dança especial para você. Fale com o pequeno chicobo depois disso e você receberá a carta rara de Chicobo. Fale com ele novamente e ele lhe dará alguns Gysahl Greens, mas também irá pegar 600 gil. Se você não estiver a fim de realizar todo este evento agora, você poderá deixá-lo para mais tarde, quando já estiver com um veículo mais rápido e fácil para navegar pelo mapa. Fique tranquilo que você será lembrado disso na hora certa.

H - CC GROUP - "OPCIONAL"

O CC Group é constituído por sete pessoas fanáticas pelo Triple Triad, reunidas na Garden de Balamb. Cada membro terá uma excelente coleção de cartas, e saberá usar as regras a seu favor. Para jogar contra um CC Group Member você deverá jogar e sair vitorioso em cerca de 15 ou 20 partidas de cartas na Garden. E há uma hierarquia que você deverá respeitar: é necessário derrotar o mais fraco membro do CC Group para só então enfrentar um membro mais forte. Confira a lista dos membros do CC Group com sua localização e ordem em que você deverá enfrentá-los (nota: alguns deles aparecem alea-

toriamente, caso não estejam no local, tente sair e voltar à área.)

1. **Jack:** Saguão principal da Garden de Balamb, parte de baixo, de qualquer lado do corredor.

2. **Club:** Corredor norte do 1º andar da Garden de Balamb. Geralmente difícil de achar.

3. **Diamond:** Em frente ao Diretório de Balamb Garden. Na verdade são duas cadetes da SeeD.

4. **Spade:** No 2º andar, em frente ao elevador.

5. **Heart:** O 5º membro do CC Group é a própria Xu, que fica na ponte de comando.

6. **Joker:** Dentro do Training Center. Joker possui a carta de Leviathan e também lhe

Cartas Raras:

- » MiniMog
- » Carbuncle
- » Leviathan
- » Gilgamesh

Nova Opção:

- » GF Report

dará a opção GF Report (que dá informações atualizadas sobre GF, acessada a partir do menu Tutorial - Information - Battle Report).

7. **King:** Depois de derrotar Heart, fale com Nida e então converse com a Dra. Kadowaki usando ☐. Ela dirá que você deverá encontrar King em breve. Siga para a área dos dormitórios e peça para seus companheiros o deixar sozinho. Durma e, durante a noite, King (na verdade, ninguém mais que Quistis) irá aparecer aleatoriamente.

I - EVENTOS MISTOS: PARTE 2 - "OPCIONAL"

Preparativos

Antes de prosseguir para a próxima sequência de eventos, é bom você fazer uma série de preparativos. Aprenda Med Data e Med LV Up (Alexander), Initiative (Pandemona) e Call Shop (Tonberry). Elas serão bem úteis mais adiante. Leve também: 6 Steel Pipes (pegue de

Wendigos em Roshfall Forest) e 60 Remedy (compre em qualquer Shop). Use Med LV Up para transformá-los em 6 Remedy+. Estes itens são essenciais para adquirir mais um GF posteriormente.

Armas

Este é apenas um lembrete para você adquirir as melhores armas possíveis até aqui.

Armas:

- » Punishment (Squall)
- » Gauntlet (Zell)
- » Red Scorpion (Quistis)

Zell/Quistis: Use o comando LV Up de Tonberry em Anacondaurs em Roshfall Forest, então derrote-os para os Dragon Skins. A Gauntlet de Zell requer 1 Dragon Skin e 1 Fury Fragment; a Red Scorpion de Quistis necessita de 2 Ochu Tentacles e 2 Dragon Skins.

J - PONTE DE FH

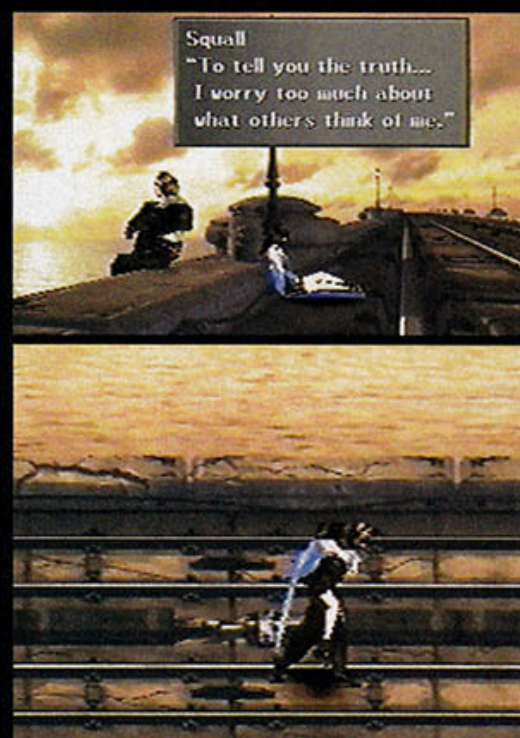
O grupo decidirá partir para Esthar, e como a Garden não poderá voar muito alto, a única opção é chegar até lá através da grande ponte que sai de Fishermans Horizon.

Pilote a Garden de Balamb na direção de Fishermans Horizon e a cena mudará para Squall. Vá para a enfermaria e apanhe Rinoa; Squall deseja muito salvá-la, e levará Rinoa nas costas para chegar até Esthar.

Horizon Bridge

O grupo irá cruzar a enorme ponte a pé, bem lentamente. Squall mostrará toda sua dedicação levando Rinoa em suas costas o tempo todo, através daquela ponte deserta e silenciosa. Ele irá parar em determinado ponto para assistir o pôr do sol, lamentando que Rinoa não possa contemplar o espetáculo. Ele então se levantará e começará a andar novamente. Você se encontrará com os outros membros de seu grupo no final da estação, e também com Edea. Ela dirá que

Squall deverá procurar pelo Dr. Odine em Esthar. Zell comentará que Squall deve ter uma vaga ideia de quem é o Dr. ("Sim, eu me lembro." / "Não consigo me lembrar... me fale mais." / "Tanto faz"). Forme seu novo grupo (agora Edea estará disponível) e siga para o novo continente.



K - REGIÃO

A feiticeira Edea agora está disponível para jogar, e ela já iniciará no nível 26. Não se preocupe em adquirir EXP para ganhar níveis com ela, já que Edea ficará apenas temporariamente em seu grupo. Ela possui excelente compatibilidade com seus GFs, então faça dela a sua invocadora principal se quiser. Siga para o lado oeste (lembre-se de fazer os Junctions necessários para Edea; curiosamente, ela não possuirá nenhuma magia quando entrar para o seu grupo).



L - GREAT SALT LAKE

Inimigos:

- » Vysage + Lefty + Righty
- » Abadon

Draw Points:

- » Meteor (escondido, na plataforma alta)
- » Thundaga (esqueleto)

Eventos Paralelos: Os Vysages vagam nesta área. Invoque Siren para causar Silence (ria quando eles tentarem inutilmente lançar Esuna), e use o comando Mug para pegar um Life Ring de Lefty, se você não fez isso anteriormente. Um método alternativo para causar Silence, seria fazer Junction com a magia Silence no ataque de status (ST-Atk-J) de seu personagem, então acertar o inimigo com um ataque físico.



M - SEQUÊNCIA FINAL DE LAGUNA: LABORATÓRIO DE LUNATIC PANDORA

A procura de Ellone, Laguna foi capturado pelos soldados de Esthar e foi preso em um laboratório. Ele se queixará aos soldados pela falta de comida; fale com os soldados de Esthar duas vezes. Eles dirão para Laguna ajudar com alguns trabalhos lá em cima.

Altere suas conversas entre o Moomba e o outro homem aqui para ativar uma luta com um Esthar Soldier. Kiros e Ward chegarão para ajudar seu companheiro. Escolha a primeira opção para fazer os Junctions apropriados (lembre-se que apenas Laguna vem com Junctions), antes de combater mais alguns inimigos; desta vez, um Gesper e dois Esthar Soldiers. Livre-se primeiro do Gesper; ele tem a irritante habilidade de remover um personagem da batalha com seu Degenerator (quem ele pensa que é? Só a Quistis pode fazer isso!). O Esthar Soldier ciborgue (mais escuro) poderá fazer Death, você poderá se defender contra isso. Entre no elevador à direita e assista à bela cena enquanto o grupo chega ao térreo. Se quiser, você pode-



rá ouvir a conversa entre o Dr. Odine e seus assistentes, ou simplesmente sair. Salve seu progresso lá fora, e Laguna descobrirá que Dr. Odine sabe do paradeiro de Ellone. Volte ao laboratório. Apanhe a revista Weapons Mon 1st, a última revista para remodelagem de armas, no chão ao entrar no laboratório. Volte para o andar de baixo para encontrar Dr. Odine. Você terá que se livrar de seus guardacostas antes de persegui-lo. Certifique-se de pegar o item Laser Cannon de Elastoid. Isso permitirá que Quistis aprenda sua Blue Magic Homing Laser. Mas o Elastoid tem que estar no nível 30 ou maior. Laguna conseguirá tirar um pouco de informação dele. O Dr. Odine estará fazendo experimentos com Ellone, que estará sendo mantida em seu laboratório.

Inimigos:

- » Esthar Soldier
- » Elastoid
- » Gesper

Draw Points:

- » Death (Fora do laboratório de Lunatic Pandora)
- » Double (laboratório do Dr. Odine)
- » Flare (entrada do laboratório)

Revistas:

- » Weapons Mon 1st (laboratório de Lunatic Pandora, no chão)

Blue Magic:

- » Homing Laser

Laboratório do Dr. Odine

Mais inimigos o esperam aqui, mas Laguna conseguirá se livrar deles facilmente. Examine o objeto circular no centro; ele é na verdade um elevador. Entre na porta logo em frente quando você chegar ao 2º andar.

Livre-se dos insistentes Esthar Soldiers e examine a grande parede de vidro no fundo para ver a pequena Ellone. Agora examine o painel de controle à direita e desça de volta ao primeiro andar. Entre pela porta ao fundo (que agora poderá ser aberta) para salvar Ellone. Laguna se desculpa por chegar atrasado.

DE ESTHAR



Prepare o seu grupo e siga uma tela acima. Apesar de não parecer à primeira vista, aqui há dois caminhos a seguir. O caminho fácil levará você pela parte de baixo do lago e não contém surpresas. O outro é o caminho de cima, mais longo. Siga pela cabeça do fóssil e continue até as plataformas superiores; você encontrará os dois Draw Points no caminho. No final do caminho, você terá que pular para baixo usando o botão X (americano) ou O (japonês), e seguir o caminho para o norte.

Pegue a direita na próxima tela para chegar a um Save Point. Depois de salvar seu progresso, siga 2 telas para

Inimigos:

- » Malboro
- » Mesmerize

a esquerda e você encontrará outro fóssil... só que este estará bem vivo. Quando se livrar de Abadon, siga para nordeste. Parece que há algo no cenário. Deixe Squall examinar a tela e você descobrirá que aquilo na verdade é uma porta, disfarçada por uma imagem holográfica.

Entrada de Esthar

O caminho aqui é direto, não há dúvidas. Apenas siga para a direita, examine o painel multicolorido à esquerda se quiser (ele realizará um teste nos outros painéis, mostrando a você como a tecnologia de Esthar se mantém escondida do resto do mundo), então entre na porta a nordeste. Continue seguindo em frente e, depois que o elevador parar, entre na porta hexagonal para assistir a uma linda cena apresentando a futurista, imponente e lendária capital de Esthar. Então o grupo de Squall mais uma vez cairá, e as imagens do passado novamente serão vivenciadas...

Abadon

HP: 510~17010

Pontos: vulnerável a Fire, Holy e Cure

Draw: Cura(Curaga), Esuna, Dispel, (Flare)

AP: 40

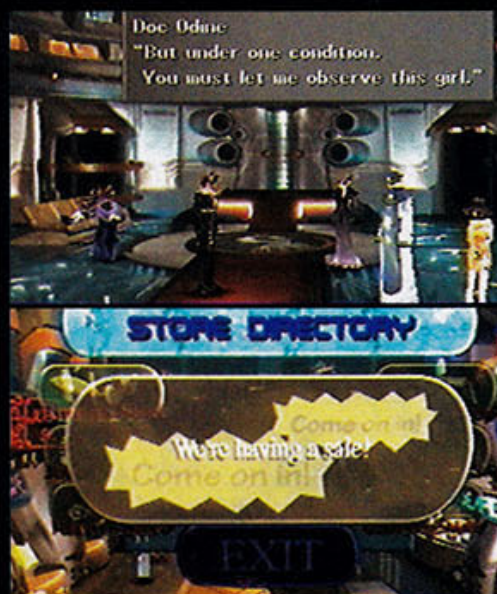


Abadon é um enorme monstro morto-vivo que supostamente animou uma carcaça após o Great Salt Lake ter secado. Ele poderá alternar sua forma em duas posições diferentes. Em sua forma original ele é poderoso, mas falta-lhe defesa. Contudo, em sua segunda forma (quando ele fica parado), ele tem alta defesa contra ataques físicos e mágicos, e se concentra em lançar magias contra seus personagens. Ele também é expert em causar status negativos em seus personagens. Na forma original, Abadon poderá causar o status Curse. Na segunda forma ele tenderá a causar Confuse e

Blind. É aconselhável ter o comando Treatment para curar seus status, ou simplesmente faça um Draw em Abadon e use sua magia Esuna. Você poderá atacá-lo aproveitando-se de seus pontos fracos. Deixe dois personagens invocando Ifrit e Alexander, enquanto o outro permanecerá realizando ataques físicos (com Elem-At-J em Fire). A melhor maneira de derrotá-lo, porém, é tomar vantagem de sua natureza undead. Os monstros deste tipo têm uma fraqueza contra cura. Você poderá usar magias Cure, Cura ou Curaga em Abadon, mas isso não causará tanto dano. Um de seus melhores recursos é usar o comando Recover (de Leviathan), que poderá tirar 9999 de HP dele. Você poderá tentar também derrotá-lo com um só acerto, assim como Gero-gero. O item Phoenix Down pode fazer isso, mas há uma chance de erro. Se for tentar a morte instantânea, o melhor a fazer é equipar o comando Revive (de Alexander) e tentar algumas vezes, sem custo nenhum. Antes de derrotá-lo, você poderá usar o comando Mug para roubar o item Power Wrist.

N - CIDADE DE ESTHAR

Suba a bordo do carro voador para se encontrar com o Dr. Oline no Palácio Presidencial. Ele explicará que Ellone foi mantida em segurança na Base Lunar, que só poderá ser alcançada através de Lunar Gate. Ele concordará em ajudar, mas com a condição de que Rinoa fique em observação. A propósito, Dr. Oline possui a carta de Ward; se você quiser aumentar sua coleção, enfrente-o para uma partida. Você pode sair do Palácio seguindo para baixo e então à direita para chegar a um elevador. Agora você estará livre para explorar a cidade de Esthar, com certeza a maior que você já viu em todo o Final Fantasy VIII, ou mesmo qualquer outro Final Fantasy. Os elevadores são muito importantes em Esthar; eles levam você pelos tubos a partes diferentes da cidade, muito mais cômodo do que andar longas distâncias. O melhor lugar para você visitar agora é a área de shops; lá haverá uma porção de lojas que vendem artigos diversos. Algumas lojas estarão abertas, mas o Cheryl's Shop está fechado permanentemente. Outra loja que parece estar fechada (mas não está) é o Johnny's Shop; você poderá ter que visitá-la repetidamen-



te para conseguir acessá-la, ele vende itens raros de recuperação como X-Potion, Mega-Phoenix e Elixir. Certifique-se de ter aprendido a habilidade de menu Familiar de Tonberry; isso permitirá você comprar ótimos itens, incluindo as edições restantes das revistas Pet Pals e Combat King para Rinoa e Zell respectivamente. Visite também o Rinrin's Shop (com a habilidade Familiar aprendida) para comprar um Force Armlet (você precisará deste item para adquirir a arma final de Rinoa). Power Wrist também estarão à venda na mesma loja. Você poderá usar a habilidade de menu Tool-REF de Siren para refinar 10 Aura Stones de um único Power Wrist.

Draw Points:

- ▶▶ Double (laboratório de Oline)
- ▶▶ Flare (entrada do Lab. de Oline)
- ▶▶ Blizzard (área do Palácio Presidencial)
- ▶▶ Quake (lab. de Oline)
- ▶▶ Tornado (área dos Shops)
- ▶▶ Curaga (dentro do tubo de transporte)

Revistas:

- ▶▶ Pet Pals Vol 5 e 6 (Pet de Esthar)
- ▶▶ Combat King 004 (soldado de Esthar, no meio da cidade)
- ▶▶ Occult Fan IV (residência presidencial, na secretaria)
- ▶▶ Quase todas as demais (Karen Shop)

Cartas Raras:

- ▶▶ Ward (com Oline)

Outro efeito interessante é que você poderá receber itens aleatórios visitando as várias lojas de Esthar. O Cloud's Shop lhe dará aleatoriamente um Hi-Potion durante sua primeira visita, e um X-Potion durante a segunda visita. O Johnny's Shop aleatoriamente lhe dará um Hi-Potion em sua primeira visita, e um Mega-Potion durante sua segunda. No Karen's Shop, você receberá aleatoriamente um Hi-Potion durante sua primeira visita, e um Mega-Phoenix na segunda visita. O Cheryl's Shop dá apenas um item aleatoriamente: a Rosetta Stone (que concede a habilidade Ability x4 para um GF); mas você deverá visitá-lo mais tarde com Zell, durante

o evento da Lunatic Pandora em Esthar. Ainda durante esta primeira visita a cidade de Esthar, você poderá adquirir o volume final da revista Occult Fan. Fale com o Auxiliar do Presidente perto da Air Station (vestido de branco e azul), então volte ao Palácio Presidencial. Fale então com o Secretário Presidencial (do lado de fora da sala onde você deixou Rinoa e Oline) e ele irá falar sobre a grande coleção de revistas do Presidente; quando ele sair, deixará a revista Occult Fan IV no chão. Se você não está a fim de comprar uma cópia da revista Combat King 004, é possível adquiri-la de outra maneira, ainda em Esthar. Você deverá procurar um soldado de Esthar solitário sobre uma alta ponte azul bem no centro da cidade. Fale com ele uma vez então. O soldado ainda não dará a revista, mas lembre-se da localização dele; você estará voltando aqui em breve. Depois de explorar e fazer as aquisições necessárias na cidade (é importante você aprender o layout da cidade e conhecer os lugares), você já poderá deixar Esthar e terá que ir para o Lunar Gate, como disse o Dr. Oline. A caminhada até lá é longa, você poderá alugar um carro por 3500 gil (na sala ao extremo sul da cidade, que dá acesso ao mapa). Se quiser ir a pé, apenas desça pelo elevador central.

O - REGIÃO DE ESTHAR - "OPCIONAL"

Andando pelo continente de Esthar você encontrará Mesmerizes e também Malboros (este último mais raramente). Malboros tendem a aparecer na costa leste de Esthar, e possuem o ataque Bad Breath que causa todo tipo de status negativos em todos os seus personagens. Mas você deverá enfrentá-los. Aqui vai o método:

▶▶ Tenha um personagem equipado com o comando Mug. Faça Junction com as magias Confuse e Berserk na defesa de status (ST-Def-J simples ou x2 ou x4) em todos os membros de seu grupo.



Inimigos:

- ▶▶ Bite Bug (estradas de Esthar)
- ▶▶ Glacial Eyes (estradas de Esthar)
- ▶▶ Gayla (estradas de Esthar)
- ▶▶ Mesmerize (campos)
- ▶▶ Malboro (campos)

Blue Magic:

- ▶▶ Bad Breath

▶▶ Quando você encontrar um Malboro, o único status negativo que poderá impedir um personagem de agir é o Sleep. Use o comando Mug no Malboro para pegar o item Malboro Tentacle. Repita até conseguir 9 destes. Use um deles em Quistis para a Blue Magic Bad Breath.

▶▶ Você poderá utilizar Initiative. Deixe um personagem equipado com ela e também Mug. Use o Mug logo no início para roubar Malboro Tentacles e fuja imediatamente. No mapa de Esthar você terá acesso a 5 lugares (Esthar City, Lunatic Pandora Laboratory, Sorceress Memorial, Lunar Gate e Tears' Point). Siga para sudeste, na direção de Tears' Point.

P - TEARS' POINT - "OPCIONAL"

Draw Points:

- ▶▶ Life
- ▶▶ Reflect

GFs:

- ▶▶ Doomtrain (com o item Solomon Ring)

Antes de partir para o Lunar Gate e continuar com o enredo principal, você poderá pegar um leve desvio e seguir para o Tears' Point. Siga para o interior do local e, bem debaixo da estátua gigante que fica no centro de Tears' Point, você encontrará um objeto, o Solomon Ring. Este item permitirá a você adquirir um novo GF, mas para isso você precisará ainda ter outros itens. É necessário possuir 6 Malboro Tentacles (pegos de Malboros), 6 Steel Pipes (pegos de Wendigos) e 6 Remedy+ (refinando 60 Remedy com a habilidade Med-LV-Up). Se você tem seguido passo-a-passo a estratégia, já deverá ter estes itens em seu estoque. Caso contrário, deverá adquiri-los agora (ou mais tarde, no caso dos Steel Pipes, se você não tiver cartas de Elastoid para refinar). Depois, basta você usar

o Solomon Ring e dizer olá para seu GF, o Doomtrain, sem a necessidade de enfrentá-lo.

O ataque de Doomtrain causa praticamente todos os status negativos no inimigo. Ele possui habilidades extremamente úteis como o ataque elemental e de status (Elem-Atk-J e ST-Atk-J) e também defesa contra 4 status ou elementos (Elem-Def-Jx4 e ST-Def-Jx4).



Q - LUNAR GATE

Entre no complexo e fale com a garota que está em pé em frente a um dos portões. A cadela de Rinoa, Angelo, irá aparecer; Squall prometerá a ela que salvará Rinoa. Entre para a sala com a cápsula de lançamento e o Esthariano irá fazer um breve resumo de sua jornada no espaço (para a base onde se encontra Ellone, lembra?). Ele avisará Squall dizendo que será perigoso ("... Espaço? Deixe-me pensar direito.") / "... Eu farei o que for necessário."). Se você tiver a convicção de Squall para ajudar Rinoa, escolha a segunda opção. Agora você terá que formar um grupo para ir ao espaço, formado por Squall, Rinoa e mais um integrante. Zell e Edea não poderão acompanhar já que o primeiro ficará para cuidar das coisas em Esthar, e Edea ainda precisa de mais respostas sobre sua identidade. Como não haverá muitas bata-

lhas no espaço, o que significa pouca experiência adquirida, leve um 3º personagem de nível relativamente alto. Zell se oferecerá para tomar conta das coisas enquanto Squall e os outros estarão no espaço ("... Não estou muito certo disso.") / "... Confie em Zell."). Escolha a segunda opção e entre na cápsula, que logo será lançada no espaço. A cena voltará para o grupo de Zell, que deve voltar para a cidade de Esthar. Você verá um estranho objeto indo na direção de Esthar.



S - LUNATIC PANDORA

Inimigos:

- » Galbadian / Elite Soldier
- » GIM52A
- » SAM08G

Draw Points:

- » Curaga
- » Meteor
- » Holy
- » Confuse
- » Silence
- » Ultima

GFs:

- » Phoenix (item Phoenix Pinion)

Revistas:

- » Combat King 005

Blue Magic:

- » Ray Bomb

Lembra-se da Segunda Sequência de Laguna no primeiro CD? Quando dissemos que algumas ações realizadas na escavações (Centra Excavation Site, conhecida também por Lunatic Pandora Excavation Site) poderiam influenciar em uma passagem futura pelo local? Pois isso é agora. O caminho por dentro da Lunatic Pandora é bem fácil. Se você não ativou nenhum dos dispositivos no passado, então siga direto para o elevador verde 01 e siga o caminho (ele só se divide uma vez; pegue o caminho mais ao norte) para ser jogado para fora por uma máquina nada amigável.

Do contrário, siga os seguintes passos. Logo na entrada da Lunatic Pandora você encontrará um Draw Point com a

magia Meteor (após ser usado, este Draw Point renovará seu estoque rapidamente). Suba os degraus e pegue o elevador 02 azul. Siga o caminho pelo túnel e vá pela esquerda ao invés de continuar em frente. Prossiga até que você chegue a uma tela com um elevador 03 vermelho. No canto inferior direito da tela você verá o início de uma escada. Desça por ela em seguida. Desça pela escada de mão e você encontrará um Draw Point com a magia Confuse. Ainda nesta área, se você encontrou a 2ª Old Key com Laguna durante a exploração no passado, examine a porta do lado direito e ela se abrirá, revelando um item LoveLoveG.

A partir desta tela, siga para a esquerda e, se você detonou as duas pedras com Laguna (ativando o switch vermelho antes do azul), haverá uma pedra permitindo que você passe pelo buraco. Na próxima tela, você encontrará três portas. Cada uma delas esconde um item. Contando da direita para a esquerda: a primeira guarda um item Power Generator (use-o para Quistis aprender a Blue Magic Ray-Bomb), a segunda porta (que só deverá estar aberta se você ativou a armadilha no chão com Laguna no passado) esconde um Draw Point com a



R - INVASÃO DE LUNATIC PANDORA: CIDADE DE ESTHAR

Inimigos:

- » Galbadian / Elite Soldier
- » GIM52A

Revistas:

- » Combat King 004 (soldados de Esthar)

Siga para a área dos shops e renove o seu inventário de itens. Então visite novamente o soldado de Esthar solitário sobre a ponte azul (aquele mesmo que você encontrou antes, com Squall). Converse com ele e ele deixará para Zell uma cópia da Combat King 004. Depois siga para o Laboratório de Odine. Certifique-se de salvar o seu progresso antes disso. Odine informará Zell de que Galbadia teve sucesso em recuperar a Lunatic Pandora. Lunatic Pandora foi a base da feiticeira Adel há 17 anos, que foi confinada pelo atual presidente de Esthar. Agora a gigantesca torre está se movendo na direção de Tears Point. A Lunatic Pandora irá sobrevoar a poucos metros da cidade de Esthar. Zell irá aproveitar esta chance para entrar na torre em um dos pontos em que a Lunatic Pandora estiver próxima de Esthar. De acordo com Odine, a torre deverá passar sobre 3 pontos dentro de um período de 20 minutos:

15:00~12:00: Centro de Esthar. A partir do início da contagem, você terá de 5 a 8 minutos para chegar lá.

10:00~5:00: Onde há duas pontes (uma em cima e outra embaixo) que se cruzam em "X". Lunatic Pandora levará de 10 a 15 minutos.

3:00~0:00: Ao norte da área dos shops (onde há um caminho bloqueado). Você terá 17 minutos para chegar até lá e aguardar.

Nota: Você enfrentará batalhas aleató-

rias na cidade de Esthar durante este evento. Além disso, todos os elevadores estão parados.

Você não precisará estar em todos os 3 pontos. Basta você ficar em um dos pontos no espaço de tempo indicado. Se perder o primeiro, você ainda terá duas chances. Durante esta missão em Esthar, você poderá apertar o botão  para ver uma imagem do próximo local onde estará passando a Lunatic Pandora (por isso você deverá ter um conhecimento da cidade, para saber exatamente onde está o local mostrado). Faça o seguinte:

1. Saia do Laboratório de Odine;
2. Mova uma tela e siga para a direita. Você passará pelo corredor onde está escrito "Left Side" e "Right Side", continue à direita;
3. Siga para o fundo da tela;
4. Suba os degraus à esquerda e siga;
5. Você deverá estar sobre a ponte no centro da cidade, com o Palácio Presidencial visível ao fundo.

Bastará então esperar pela Lunatic Pandora, para que Zell e seus companheiros entrem na nave. Se você perder este ponto, lembre-se de que ainda há mais dois pontos de contato; então não desista. Ao entrar na Lunatic Pandora, você deverá enfrentar alguns soldados de Galbadia; nada muito difícil.

magia Silence, e a terceira, um item Phoenix Pinion.

Continue à esquerda e você logo encontrará uma cópia da revista Combat King 005 no chão na próxima tela. Neste mesmo corredor, siga para o fundo da tela e vá para a esquerda; se você encontrou a 1ª Old Key com Laguna, haverá aqui um Draw Point esquentado contendo a magia Ultima. Agora volte até chegar à

área do elevador 03 vermelho.

Pegue este elevador e você deverá estar de volta ao salão de entrada. Vá para esquerda e suba pelo elevador 01 verde. Você encontrará

um Draw Point com Holy nesta área. Examine uma pequena alcova na parte esquerda da tela; se você moveu uma pedra para encontrar um Draw Point (Cure) com Laguna no passado, haverá um item Spd-J Scroll neste espaço. Ao norte você encontrará um Save Point. Diretamente acima haverá uma bifurcação no caminho; escolha ir para o norte e o grupo será rapidamente expulso de Lunatic Pandora por um enorme monstro robótico.

O grupo de Zell não conseguiu impedir o avanço da Lunatic Pandora, que chegará até o seu destino: Tears' Point. A gigantesca torre flutuante estaciona sobre o local, quebrando a face da estátua do centro e permanece ali... Parada...

Amantes capítulo V



Objetivos

Capítulo 5: Amantes

- a) - Lunar Base
- b) - Ragnarok
- c) - Sorceress Memorial
- d) - Cactuar Desert (opcional)
- e) - Deep Sea Research Center: Parte 1 (opcional)
- f) - Deep Sea Research Center: Parte 2 (opcional)
- g) - Shumi Village Revisitada (opcional)
- h) - Contatos Imediatos (opcional)
- i) - Island Closest to Heaven/Hell (opcional)
- j) - Região de Timber: Busca do Obel Lake (opcional)
- k) - Outros Eventos Paralelos (opcional)
- l) - Orfanato de Edea Revisitado
- m) - Presidente de Esthar: Cidade de Esthar
- n) - Eventos Mistos: Parte 3 (opcional)
- o) - Reentrando na Lunatic Pandora
- p) - Lunatic Pandora Final

Informação

Inimigos:

Propagator, Turtpod, Cactuar, Jumbo Cactuar, Anacondaur, Blood Soul, Ruby Dragon, Bahamut, Bomb, Behemoth, Grendel, Tri-Face, Imp, Blue Dragon, Ruby Dragon, Iron Giant, Ultimate Weapon, UFO, PuPu, Chimera, Malboro, Hexadragon, T-Rexaur, Torama, Elnoye, Adamantolse, Fujin, Raijin, Mobile Type 8, Seifer

Draw Points:

Meteor, Meltdown, Life, Cura, Full Life, Stop, Triple, Dispel, Ultima, Esuna, Aura, Thunder, Quake, Flare, Holy, Tornado, Silence, Confuse

GFs:

Cactuar, Bahamut, Eden, Doomtrain

Revistas:

Weapons Mon Jul, Combat King 003, Timber Maniacs 11, Timber Maniacs 12, Weapons Mon 1st, Pet Pals Vol. 5, Pet Pals Vol. 6, Combat King 004, Occult Fan IV, Combat King 005

Cartas raras:

Alexander, Laguna, Bahamut, Eden, PuPu, Edea, Seifer, Squall, Ward, Alexander, Kiros, Irvine, Chubby Chocobo, Doomtrain, Phoenix

Blue Magic:

Fire Breath, White Wind, Mighty Guard, Ray-Bomb, Shockwave Pulsar, Homing Laser, Bad Breath

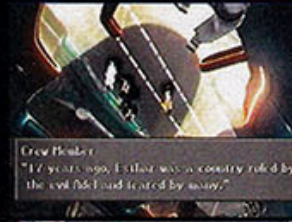
A - LUNAR BASE

Draw Points:

► Meteor (sala de Ellone)
► Meltdown (próximo ao dispositivo de lançamento)

Cartas Raras:

► Aelxander (com Piet)
► Laguna (com Ellone)



A cápsula onde estão Squall e a pobre Rinoa chegará até a base lunar, onde Ellone está sendo mantida em segurança. Ao chegar na base, fale com Piet e pegue Rinoa (atrás do guarda perto do canto inferior esquerdo). Então siga Piet até o laboratório médico, onde Squall deixa a adormecida Rinoa em uma câmara de oxigênio. Salve seu progresso e saia.

Fora do laboratório médico, siga Piet até a sala de controle (no corredor com uma escadaria, siga pela porta ao norte). Examine os painéis no canto superior direito para ver uma breve seqüência; fale com Piet em seguida e escolha a 2ª opção para perguntar sobre o paradeiro de Ellone. Se você quiser adicionar mais uma carta rara à sua coleção, jogue uma partida com Piet, que possui a carta de Alexander; porém, poderá ser um pouco difícil adquiri-la, já que a regra de Random (mão aleatória) está ativada. Deixe a sala de controle pela mesma porta que entrou.

Squall verá uma escada à esquerda da tela (a mesma pela qual você passou direto antes de entrar na sala de controle). Suba e atravesse o próximo corredor. Você poderá falar com a garota que fica parada neste túnel (note o vestiário que pode ser acessado mais acima) para uma seqüência apresentando Adel, que está aprisionada nesta base lunar. Siga pelo corredor e entre pela porta no final. Ellone estará esperando por você do outro lado da porta ao sul, mas antes de falar com ela, inicie uma partida de cartas. Ellone possui a carta de Laguna, que poderá mais tarde ser refinada para adquirir 100 Heros (o item que deixa um personagem invisível na batalha). Estes itens serão extremamente necessários no futuro. Porém, espere pela regra Random, que poderá obrigar você a resetar e reiniciar algumas vezes. Squall irá pedir para Ellone dar uma olhada em Rinoa, que está em coma no laboratório médico. A garota entendendo a situação e concorda em ajudar. Squall ficará sabendo também que todos aqueles sonhos com Laguna



eram obras do poder de Ellone, que transferia a mente de Squall e seus amigos para o grupo de Laguna no passado. A razão de ser familiar para o rapaz é que no passado ela ficou um tempo no orfanato de Edea. Quando Squall e Ellone vão visitar Rinoa, um incidente os impede de ir mais longe. A garota agora está começando a andar de maneira estranha, deixando um rastro de imagens transparentes, como se estivesse dominada por alguma força; ao mesmo tempo, um alarme soa na base, indicando falha nos sistemas. Em seguida Squall ordena que o outro membro de seu grupo proteja Ellone, e os dois partem. Siga imediatamente para o laboratório médico, onde ficou Rinoa. Squall não conseguirá tocá-la, já que ele é arremessado para longe ao tentar fazer isso; ela parece estar em um campo de força. Impotente para ajudar, apenas siga para a sala de controle novamente, para onde Rinoa está se dirigindo. Após a sua passagem, examine o painel. A estranha Rinoa conseguiu liberar o primeiro selo que confina a feiticeira Adel, e Squall deve impedi-la de fazer o mesmo com o segundo selo no espaço. Saia da sala de controle, suba a escada e siga-a até o vestiário no segundo andar (entrando pela parte de cima do corredor). Rinoa já vestiu a roupa de astronauta e saiu para o espaço. Squall tenta segui-la, mas o portão se fecha antes dele poder alcançá-la. Então Rinoa consegue liberar o segundo selo, despertando Adel. Isso desencadeia o fenômeno conhecido por Lunar Cry: milhares de monstros que se desenvol-

verão na lua voam para o planeta em um fluxo gigantesco. Este é o mesmo fenômeno que destruiu o continente de Centra há 80 anos. Rinoa está solta no espaço, e a base lunar não deve resistir muito. No vestiário, examine os armários para encontrar uma roupa de astronauta para Squall. Vá até a câmara de ar à esquerda. Será uma tentativa inútil de salvar Rinoa, pois a porta se fechará. Volte novamente para a sala de controle. Converse com todos neste momento, e com Ellone por último. Siga para o fundo da tela para alcançar o elevador, e desça. Salve seu progresso e então entre na cápsula desocupada, que em seguida será ejetada da base e seguirá sem controle na direção da lua.



Cápsula de Fuga

Squall pedirá para Ellone transferi-lo para as recordações de Rinoa. Ela deixará você testemunhar 3 momentos separados: um envolve Rinoa forçando Irvine a voltar para a D-District Prison para salvar os outros; o outro mostrará Rinoa pedindo para Zell ajudá-la a conseguir uma réplica do anel de Squall; o terceiro e último momento mostra quando Edea foi derrotada na Garden de Galbadia. Quando a mente de Ultimecia, a feiticeira do futuro, foi retirada de Edea, ela decidiu escolher Rinoa como sua sucessora. Ultimecia desperta Seifer e ordena que ele vá para Lunatic Pandora e a ponha em funcionamento.

Rinoa estará flutuando livremente no espaço, apenas esperando pela morte inevitável. De repente ela verá seu anel flutuar, e isso a fará lembrar de Squall. Então ela começará a mexer em suas reservas de oxigênio. Squall decide que não deixará Rinoa para trás, que ele deve arriscar sua própria vida. E então sai da cápsula.

Agora você deverá chegar até Rinoa, use o direcional para ajustar seu campo de visão e apertar **▲** (americano) ou **X** (japones) para fixá-la. Mantenha Rinoa no centro da tela e, após cerca de 2 minutos, você conseguirá alcançá-la. Em seguida Squall carregará ela até uma nave espacial de Esthar que está flutuando ali perto.

B - RAGNAROK

Inimigos:

▶ Propagator

Draw Points:

- ▶ Life (no corredor superior)
- ▶ Cura (no longo corredor no andar inferior)
- ▶ Full Life (escondido no corredor escuro perto do Save point)

Após eliminar o primeiro Propagator roxo no hangar, haverá duas portas a sua frente; pegue a maior à esquerda. Atrás desta porta você encontrará um alien vermelho, você não vai querer enfrentá-lo agora, pois isso traria de volta à vida o primeiro que você derrotou, assim, entre na porta à esquerda do corredor o mais rápido que puder para evitar ser pego. A próxima sala terá outro Propagator roxo; destrua-o como fez com o primeiro.

Volte ao corredor anterior e, desta vez, destrua o alien vermelho que você evitou. Siga pela porta ao sul e você estará novamente no hangar, onde enfrentou o primeiro alien roxo. Suba a escada à direita para encontrar outro Propagator vermelho lá em cima. Destrua-o também e você estará livre do par vermelho.

Desça ao primeiro andar. Dessa vez, entre pela porta menor, do lado direito (é um pouco difícil de vê-la), para encontrar um alien verde. Após eliminar este Propagator verde, aproveite para salvar o seu progresso. Agora siga para a sala onde você encontrou o primeiro alien vermelho, então siga duas telas para a esquerda para encontrar o outro verde numa sala com um elevador. Destrua mais este Propagator e os três primeiros pares estarão eliminados,

Propagator

HP: 1100~5200

Draw: Thundaga, Curaga, Esuna, Life

AP: 5

Todos os Propagators que habitam a nave compartilham das mesmas características. Eles são rápidos na ofensiva e costumam lançar as magias Thundara e Silence, assim você poderá querer estar bem protegido contra isso. Você poderá usar Junction com a magia Sleep em seu ataque de status para deixá-los dor-

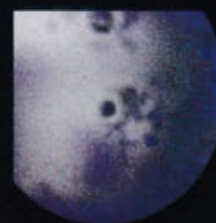


restando apenas os amarelos.

Siga mais uma tela à esquerda e você estará na cabine de passageiros, onde o primeiro alien amarelo o aparecerá; elimine-o. O painel atrás dele mostrará a Squall o que você já sabe: derrote os oito aliens em pares da mesma cor. Finalmente, faça todo o caminho de volta para a sala por onde você entrou na Ragnarok; e encontrará o último Propagator amarelo rondando por ali. Você já deve saber o que fazer com ele. Salve seu progresso. Retorne para a sala com o elevador (onde você encontrou o segundo alien verde) e suba para a cabine de comando, onde finalmente Squall e Rinoa terão um momento juntos. Os dois entram em contato com o pessoal de Esthar, e fixam a rota de volta para o planeta. Num momento tranquilo, sem ninguém por perto, Rinoa se aconchega em Squall. Ele perguntará por que ela quer ficar tão perto assim. A garota responde com outra pergunta: "Não é isso que Squall quer?". Ele fica meio sem jeito e diz que não está acostumado com isso. Depois, Squall admite que não quer se ligar aos outros com emoções... porque tem medo de perder quem ama.



mind. Ou então fazer o mesmo com as magias Blind e Silence, limitando-os bastante. Certifique-se de elevar bastante o atributo Strength de Squall e Rinoa, para garantir uma vitória rápida e sem esforço.



FINAL FANTASY VIII



Cheque o painel à esquerda para travar a fechadura, então siga em frente. Rinoa pedirá a Squall um abraço carinhoso por ele ter se arriscado tanto para salvar a sua vida. De qualquer maneira, avance mais uma tela. Você descobrirá que está acompanhado dentro da nave... e não é a agradável companhia de Rinoa, e sim de aliens. Na verdade, os 8 aliens que habitam a Ragnarok são uma mesma entidade. Eles tem a habilidade de se regenerar se você não usar a maneira correta para se livrar deles. A única solução é derrotá-los em pares. Isso significa que, dos 8 aliens que habitam a nave, há um par de amarelos, vermelhos, verdes e roxos. Você deverá matar 2 da mesma cor consecutivamente. Porém, eles atacam no momento em que o vêem, então você deverá ser rápido para evitar o monstro que não é da cor que você procura. Comece sua caçada aos aliens (lembre-se de fazer todos os Junctions em Rinoa e Squall) seguindo à direita e descendo, você logo encontrará um Propagator roxo escada abaixo, no hangar.

Depois deste momento íntimo sob o som da canção romântica *Eyes on Me*, Rinoa e Squall chegam de volta ao planeta. Alguns soldados de Esthar vêm buscar Rinoa, que sabem o que aconteceu no espaço, dizendo que ela herdou o legado da feiticeira. Squall não sabe o que fazer e apenas fica parado, enquanto os soldados levam Rinoa. Após a nova feiticeira ser levada, entre novamente na Ragnarok e vá para a cabine de passageiros, para encontrar-se com seus amigos. Ao saber sobre o

que aconteceu há pouco, Quistis ficará furiosa com a atitude de Squall, por ele não ter protegido sua amada. Irvine e Selphie deixam a sala e logo você percebe que o chão está balançando, a nave está se movendo. Vá para a cabine de comando, onde você descobrirá que Selphie sabe pilotar a Ragnarok (na realidade ela não sabia, mas sua curiosidade fez com que ela mexesse nos controles e aprendesse a pilotar a nave). Agora você está livre para ir onde quiser.



Eyes on Me

Vocal: Faye Wong; **Composição:** Nobuo Uematsu; **Letra:** Kazumi Someya

"Eyes on Me"

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard

I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there
In the corner of this tiny little bar

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no...

I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know
That I had mine on you?

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down

Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure?
If frown is shown then I will know
That you are no dreamer

So let me come to you
Close as I want to be
Close enough for me
To feel your heart beating fast

And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you?

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is

How can I let you know?
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that you're not dreaming

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down

Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure?
If frown is shown then I will know
That you are no dreamer

"Olhos em Mim" (Trad.)

Sempre cantei minhas canções
Sobre o palco, por mim mesma
Sempre disse minhas palavras
Esperando que elas fossem ouvidas

Eu vi você sorrindo para mim
Era real ou apenas minha fantasia
Você sempre estaria lá
No canto deste pequeno bar

Minha última noite aqui para você
Mesmas velhas canções, apenas mais uma vez
Minha última noite aqui com você?
Talvez sim, talvez não...

Eu gostei de seu jeito
Como você timidamente pôs seus olhos em mim
Oh, você sabia
Que eu tinha os meus em você?

Querido, então aí está você
Com aquela expressão no rosto
Como se nunca estivesse machucado
Como se nunca estivesse mal

Posso ser a única para você
Que o belisca suave mas seguramente?
Se rancor for mostrado então eu saberei
Que você não é sonhador

Então deixe-me ir até você
Perto como eu quero estar
Perto o bastante para mim
Para sentir seu coração batendo rápido

E fique aí enquanto eu sussurro
Como eu amo seus calmos olhos em mim
Você sabia
Que eu tinha os meus em você?

Querido, então divida comigo
Seu amor se você tem o bastante
Suas lágrimas se você as estiver segurando
Ou dor se isso for

Como posso deixar você saber?
Eu sou mais que o vestido e a voz
Apenas me alcance e então
Você saberá que não está sonhando

Querido, então aí está você
Com aquela expressão no rosto
Como se nunca estivesse machucado
Como se nunca estivesse mal

Posso ser a única para você
Que o belisca suave mas seguramente?
Se rancor for mostrado então eu saberei
Que você não é sonhador

Pilotando a Ragnarok

Esta espaçonave poderá aterrissar em praticamente qualquer terreno, com exceção das florestas, água e algumas cidades. Ela não consome combustível, então voe o quanto quiser. A Ragnarok tem uma função de piloto-automático. Aperte Select até você ver o mapa completo (que ocupa toda

a tela), então mova o cursor para o ponto desejado e aperte X (americano) ou O (japonês) para confirmar. Se quiser interromper o piloto-automático, basta apertar Δ (americano) ou X (japonês) enquanto ela está com esta função ativada. Você pode aterrissar em FH com a Ragnarok para verificar a Garden de Balamb.

Nave Voadora de Mobilidade Super Alta "RAGNAROK"

DADOS

Saída Mais Alta:	3450 t
Comprimento Total:	108 m
Envergadura Total das Asas:	77 m
Altura Total:	54 m (no solo) 65 m (em vôo)
Arma Principal:	1 Raio de Partículas de Elétron de 609 mm
Arma Secundária:	2 Lasers Multi-Barril de 152 mm
Motor Principal:	2 Turbinas Compressoras de Nível – Reação-Tipo 12 (saída de força de 22500 kg)
Motor Secundário:	4 Turbinas Compressoras de Nível – Reação-Tipo 6 (saída de força de 24800 kg)
Velocidade Máxima:	11,8 km/s – 708 km/min – 42480 km/h



C - SORCERESS MEMORIAL

Inimigos:

» Turtapod

Draw Points:

» Stop (degraus do memorial)

Rinoa foi levada para o Sorceress Memorial pelos soldados, para ser analisada pelos assistentes do Dr. Odine. Claro que Squall não quer deixar que a pessoa amada fique nas mãos de cientistas; ele quer tê-la ao seu lado, para protegê-la sempre. A bordo da Ragnarok, siga para o Sorceress Memorial, no continente de Esthar, ao sul do Lunatic Pandora Laboratory. Confira a localização exata em seu mapa. Chegando no complexo, os guardas de Esthar deixarão Squall entrar apenas para ver Rinoa uma última vez. É claro que Squall tem outros planos. Entrando no Memorial, você verá

Rinoa presa em uma câmara, sendo examinada pelos cientistas. Fale com eles e siga pela abertura no canto superior esquerdo para que Squall liberte sua princesa. Rinoa abraçará seu amado firmemente, numa mistura de afeto e agradecimento. Saia então do Memorial.



D - CACTUAR DESERT - "OPCIONAL"

Inimigos:

- » Cactuar
- » Jumbo Cactuar (chefe)

GFs:

- » Cactuar (vença Jumbo Cactuar)

A leste de Kashkabald Desert há uma pequena ilha separada do resto do continente. Prestando bastante atenção, você poderá avistar um Cactuar que aparece e desaparece aleatoriamente nesta ilha. Você só poderá chegar nela com a Ragnarok; então pouse a nave em Cactuar Desert.

Nesta área você enfrentará apenas Cactuars, que dão 20 AP cada um. Você poderá até encontrá-los em grandes grupos, de 5 inimigos. Como antes, eles possuem um alto valor de Evade e podem também fugir da batalha rapidamente. Mas, se você conseguir derrotá-los, poderá adquirir enorme quantidade de AP para aprender as habilidades de seus GFs. Para derrotá-los, tome vantagem do alto valor de Hit% de Squall e também lembre-se de sua fraqueza contra o elemento Water. Deixando Squall com a habilidade Initiative (de Pandemona), aumentando seu atributo Speed com bons Junctions (como a magia Triple), deixando o ataque elemental com a magia Water, usando a habilidade Auto-Haste (de Cerberus) e deixando o seu HP em estado crítico (para facilitar o uso do Renzokuken), você terá grandes chances de eliminar todos os Cactuars de uma única batalha. Apenas tome cuidado para não tocar no Cactuar grande até que você

esteja pronto. Se for o caso, corra até ele quando emergir da areia. Vencendo esta batalha, você irá adquirir mais um novo GF, o Cactuar. Ele possui uma vasta opção de Character Abilities de bônus, como HP Bonus e Vitality Bonus, que permitem aos seus personagens aumentarem um pouco mais certos atributos sempre que eles subirem um nível. Lembre-se ainda de que você encontrará apenas Cactuars nesta pequena ilha; então sempre que precisar de AP, volte até aqui.

Jumbo Cactuar

HP: 6000~600000

Pontos: vulnerável a Water

Draw: Meltdown, Demi, Tornado

AP: 20



Este é um Cactuar antigo que se desenvolveu com imensas proporções. Ele possui uma enorme quantidade de HP, então pode esperar por uma longa batalha, baseada em paciência e métodos controlados. O Jumbo Cactuar possui um contra-ataque cruel chamado 10,000 Needles, que causa mais de 10000 pontos de dano a um

personagem, impossível de amenizar com magias como Protect ou qualquer outro meio de proteção; isso mata um personagem inevitavelmente (a não ser que ele esteja com o status Invisible). Para esta batalha, é altamente recomendável que você tenha os comandos Revive e Recover equipados em dois personagens diferentes. Os personagens sem a habilidade Revive devem ainda carregar o comando Magic e possuir magias Life ou Full-Life, ou então estar com o comando Item e possuir alguns Phoenix Downs. Tudo isso porque seus personagens provavelmente morrerão algumas vezes na batalha, e você deverá estar pronto para revive-los. O personagem com o comando Revive deverá servir como "médico" de seu grupo. Ele ficará durante a batalha ocupando-se em reviver dois personagens de cada vez se forem atingidos pelo contra-ataque 10000 Needles. Enquanto o "médico" não for usado para atacar e você estiver usando o Recover ou magias de cura para manter seu HP alto, você nunca terá problemas em reviver os personagens mortos. Dos dois outros personagens, um deles deverá ficar constantemente concentrado em usar magias ou ataques físicos. Se optar por magias, use a Water; caso opte pelos ataques físicos, faça Junction com a magia Water em seu ataque elemental. O personagem restante deverá se concen-

trar em invocar Leviathan constantemente. Pela fraqueza de Jumbo Cactuar contra o elemento Water, o ataque de Leviathan poderá causar até 9999 pontos de dano. Procure invocá-lo com um personagem que tenha uma alta afinidade com este GF. Você poderá usar um recurso que causará bastante dano também. Deixe Squall como o personagem que causará os danos físicos, elevando bastante seus atributos Strength e Speed e deixando o ataque elemental com a magia Water. Então deixe-o morrer e use um Phoenix Down ou magia Life, revivendo-o com pouca energia. Não o cure, deixe Squall no estado crítico para ativar seu Limit Break. Então aplique vários Renzokukens seguidos. Quando Jumbo Cactuar tiver sofrido bastante dano, você poderá receber uma mensagem na tela de que ele está com medo. Tome muito cuidado neste momento! Isso significa que o chefe está pensando em fugir da batalha. Pare de atacá-lo com ataques fracos, e permaneça apenas com a invocação de Leviathan e Renzokukens. Você deverá derrotar Jumbo Cactuar o mais rápido possível com seus mais fortes ataques; caso contrário, ele fugirá e você será obrigado a enfrentá-lo novamente, com o HP regenerado. Os 9999 pontos de dano causados por Leviathan é a sua melhor aposta.

Ragnarok

Na cabine de comando da nave, Rinoa se desculpará por todos os problemas que vem causando. Ela então sugere ir para a Casa de Edea, um ambiente mais tranquilo e com menos aglomeração. Mas antes de fazer isso, uma enorme quantidade de eventos opcionais ficarão disponíveis com a aquisição da Ragnarok (e a volta de Rinoa ao grupo)... É recomendável que você os faça antes de seguir para a Casa de Edea. Além disso, devido ao grande período de coma, Rinoa estará alguns níveis atrás dos outros membros do grupo... Certifique-se de incluí-la em seu grupo de batalha para evolutiva de acordo, e também lembre-se de voltar a aprender os últimos ataques de Angelo com o Limit Break Combine. Rinoa agora possui um novo Limit Break,



o Angel Wing. Este Limit Break libera todo o poder de uma feiticeira e a coloca em um estado parecido com o Berserk, mas ela apenas lançará magias (não da sua lista de magias, mas qualquer magia aleatória do jogo, de preferência as mais poderosas), ao invés de realizar ataques físicos. Cada magia usada sob esta condição por Rinoa tem a eficácia multiplicada cerca de 5 vezes (ou seja, 5 vezes o dano, 5 vezes mais chances de causar status...).



E - DEEP SEA RESEARCH CENTER: PARTE 1 - "OPCIONAL"

Inimigos:

- » Anacondaaur
 - » Blood Soul
 - » Ruby Dragon
 - » Bahamut (chefe)
- Cartas Raras:**
- » Bahamut (vença-o)
- Blue magic:**
- » Fire Breath

Deep Sea Research Center é uma plataforma de pesquisas localizada em alto mar, no canto sudoeste do mapa. Ela não é indicada no mapa de maneira alguma, fica longe de qualquer continente e é muito isolada. Você poderá tê-la encontrado anteriormente com a Garden de Balamb planadora, mas somente agora, com a Ragnarok, é possível acessá-lo. Basta sobrevoar o local e pousar sobre a plataforma. Dentro do local, você encontrará um reator com uma luz azul brilhante. Ele é ativado de tempo em tempo, quando começa a girar com seu brilho ofuscante. Seu



objetivo é andar até o reator. Parece fácil, mas não é. A taxa de encontros aleatórios aqui é extremamente alta, e as habilidades Enc-None e Enc-Half não têm efeito algum. Você poderá mesmo ter que enfrentar uma batalha a cada passo dado. Mas há uma maneira de evitar estes encontros aleatórios. Você já notou a maneira que o reator central brilha e gira? Se você andar sempre que ele não estiver aceso e se movendo,

uns dois ou três passos, você não precisará enfrentar batalhas. De fato, a taxa de encontro é de 100% quando o reator está girando; então você não deverá se mover neste momento. Ao alcançar o reator central, examine-o e você terá perguntas a responder. A cada resposta correta, você deverá enfrentar um poderoso Ruby Dragon, e então passará para a próxima pergunta. Se responder errado, terá de enfrentar o dragão e

então voltar à mesma pergunta. Será ao todo uma semente de três perguntas, e você não terá nenhuma pausa entre as batalhas para curar seus personagens. Ao se aproximar do reator pela primeira vez e examiná-lo, você terá a primeira pergunta: "Então você deseja desafiar-me...?", a qual você deverá responder com a 1ª opção (Não é de nossa vontade lutar). Agora vem a primeira batalha com Ruby Dragon.

Ruby Dragon

HP: 668~89100

Pontos: vulnerável a Ice e Holy, absorve Fire e Wind

Draw: Firaga, Reflect, Flare, Meteor
AP: 14



Ele está muito mais difícil desta vez, e seu ataque Breath poderá causar até mesmo morte instantânea. Apenas lance uma magia Meltdown nele e deixe Squall fazer o resto do serviço com seu Limit Break Renzokuken. Se ele deixar um Inferno Fang, use-o em Quistis para o Blue Magic Fire Breath. Você poderá simplesmente usar a habilidade de comando LV Down (ele é um inimigo comum, não um chefe). Nota: Ao invés de gastar magias Auras, você poderá usar Aura Stones. Lembre-se de que é possível refinar 1 Power Wrist com a habilidade Tool-RF de Siren para adquirir 10 Aura Stones (Power Wrist podem ser comprados no Pet Shop de Esthar).



Após a primeira batalha com Ruby Dragon, reexamine o reator central para a segunda pergunta: "Implorando-me piedade?", então você deverá responder com a 2ª opção (Nunca). Agora você terá que enfrentar mais um Ruby Dragon, mas começando a luta de costas desta vez. O próximo desafio não será tão difícil. Examine o reator mais uma vez para a terceira e última pergunta: "Malditos imbecis. Por que vocês desejam lutar?", então selecione a terceira opção, que está escondida (Não é da sua conta). Depois de responder corretamente a esta últi-

ma pergunta, você estará frente à frente com o lendário Bahamut.

Vencendo-o, você receberá o item Hyper Wrist e a carta rara Bahamut, que você poderá mais tarde refinar com a habilidade Card Mod para adquirir 100 Megalixirs. Além disso, Bahamut servirá você como um novo GF. Ele será um dos seus melhores GFs; certifique-se de aprender sua habilidade Rare Item (esta habilidade aumenta as chances de adquirir os itens mais raros dos inimigos derrotados). Bahamut oferece também o Ability x4, para você equipar até 4 habilidades de Character/Party em um mesmo personagem. É bom ter um segundo personagem com o comando Mug, se você gosta de pegar vários itens.

Bahamut

HP: 10800~90000

Pontos: resistente a Poison, imune a Thunder e Wind, Earth não tem efeito

Draw: Flare, Curaga, Full-Life, Dispel
AP: 40



Comece lançando Blind em Bahamut, ou então tenha a magia Blind ou Pain em St-Atk-J. Isso cortará o poder de Bahamut, já que metade de suas investidas são ataques físicos. Agora você deverá se preocupar com os ataques mágicos de Bahamut e sua arma fatal: o Mega Flare. Mantenha o HP de todos os seus personagens altos, e use magias de proteção como Shell e Protect para minimizar o dano. Quando Bahamut usar o Mega Flare, cure imediatamente. Para atacar, use seus melhores GFs (evite Doomtrain, Quezacotl, Pandemona e Brothers, devido às suas resistências elementais). Os Limit Breaks funcionam bem nesta batalha, e você poderá usar a tática dos Ruby Dragons: Meltdown, Aura em Squall (ou HP crítico) e Renzokuken.

F - DEEP SEA RESEARCH CENTER: PARTE 2 - "OPCIONAL"

Inimigos:

- » Bomb
- » Behemoth
- » Grendel
- » Tri-Face
- » Imp
- » Blue Dragon
- » Ruby Dragon
- » Iron Giant
- » Ultima Weapon

Draw Points:

- » Triple
- » Dispel
- » Ultima
- » Esuna

GFs:

- » Eden (use Draw em Ultima Weapon)

Cartas Raras:

- » Eden (cença Ultima Weapon)



Este próximo evento paralelo estará disponível após você ter entrado em DSRC pela primeira vez e ter derrotado Bahamut. Depois disso, entre na Ragnarok apertando O (americano) ou ▲ (japonês) e siga conversando com todos os membros de seu grupo. Agora aterrisse novamente em DSRC e você descobrirá que o reator central foi destruído e que há uma passagem para os níveis inferiores. É recomendável trazer Zell para facilitar as coisas, mas não é obrigatório. Alguns inimigos aqui chegam a ser poderosos como os Iron Giants, Blue Dragons, Ruby Dragons e Behemoths. Use a Blue Magic Degenerator de Quistis, Sleep + Death ou LV Down. Seu objetivo aqui será descer cada vez mais usando as 20 unidades de vapor (Reserve Steam Power, ou simplesmente RSP) para abrir as várias travas de ar. Quando

Sem Zell em seu grupo

No 1º andar você precisará de 4 das 20 unidades de RSP para abrir a comporta que dá acesso ao andar inferior (as unidades são gastas automaticamente aqui). Você encontrará o painel logo após descer pelo vinhedo. Agora desça pela abertura no chão. No 2º andar, examine o computador e gaste 2 unidades de RSP para abrir a comporta no chão, que levará ao 3º andar / setor 2. Ainda lhe restam 14 unidades de RSP.

Já no 3º andar, use o monitor à esquerda depois de descer a escada e gaste 4 unidades de RSP para abrir a Sala de Vapor. Dentro da sala, você poderá encontrar um Draw Point com Esuna e usar a estação ali para recarregar 7 unidades, dando-lhe um total de 17 unidades de RSP. Volte para a sala anterior e gaste 1 unidade no outro computador para abrir a comporta no chão, que leva ao 4º andar / setor 6. No 4º andar, basta gastar 1 unidade no computador para abrir a comporta que leva ao 5º andar / setor 9. Descendo para o 5º andar, gaste mais 1 unidade no monitor e a comporta no chão se abrirá, dando acesso ao andar inferior. Agora você ainda terá 14 unidades de RSP. No 6º andar, você deverá gastar 4 unidades no computador para abrir a porta para o local de escavação; isso ainda garantirá as 10 unidades de RSP restantes.

Com Zell em seu grupo

No 1º andar, das 20 unidades iniciais de RSP, 4 são gastas automaticamente no monitor para abrir a comporta para o 2º andar. No 2º andar, gaste apenas 1 unidade de RSP para abrir a comporta que leva para o 3º andar / setor 3. Ao descer para o 3º andar, verifique o monitor e gaste 1 unidade para abrir a comporta no chão, que dá acesso ao 4º andar / setor 6; você

ainda tem 14 unidades de RSP sobrando. No 4º andar, novamente use 1 unidade de RSP para abrir a comporta que

Aqui vai uma breve lista de inimigos que você poderá devorar (Comando Devour) para melhorar seus atributos: Adamantoise (nível 30~100): **Vitality +1** Behemoth (nível 40~100): **Magic +1** Malboro (nível 30~100): **Spirit +1** PuPu (nível 30~100): **Speed +1** Ruby Dragon (nível 45~100): **Max HP +10** T-Rexaur (nível 30~100): **Strength +1**

leva ao andar inferior. Ao chegar no 5º andar, examine o monitor e gaste 1 unidade para abrir a comporta no chão, que o levará para o andar seguinte. Finalmente no 6º andar, examine a máquina à direita das alavancas, e Zell dirá que ele consegue lidar com a máquina. Deixe-o fazer (escolhendo a 2ª opção), e Zell resolverá tudo com um método bem inteligente (no soco), abrindo o portão à esquerda, que leva ao local de escavação, sem gastar mais nenhuma unidade de RSP (restando de 12 unidades). De qualquer uma das formas que você optar, seu grupo chegará até o local de escavação com o mínimo necessário de 10 unidades de RSP. Você encontrará um Save Point mais abaixo, onde poderá aliviar seu grupo antes da descida final. prossiga descendo pelo local e note que nesta área a taxa de encontros é bem maior: a cada 2 passos normalmente, ou 4 passos com a habilidade Enc-Half, ou cerca de 8 passos com Enc-None. Além disso, os inimigos encontrados aqui são extremamente poderosos, assim como os Iron Giants, Behemoths e Ruby Dragons; é bom estar com seu grupo devidamente em Junction e com altos níveis. Ao chegar no nível inferior, no fundo da ilha, você deverá localizar um Save Point e um painel de computador vermelho. Use a habilidade Move-Find de Siren para visualizar o Save Point, cure seus personagens, salve seu progresso e vá examinar o painel. Use as 10 unidades restantes de RSP para ativar o painel e você deverá enfrentar um desafiante à altura.

Observação Importante

Certifique-se de que algum personagem de seu grupo tenha o comando Draw equipado; você não poderá deixar de pegar o mais poderoso dos GFs na batalha seguinte.

Vencendo, você irá adquirir 100 Ultima Stone e a carta Eden. Salve seu progresso e saia. Eden deverá ser seu último GF. Com seu ataque extremamente demorado, ele é capaz de causar danos de 5 dígitos. Ele possui a habilidade GF Abl Med-RF, que permite refinar itens em artigos que ensinam habilidades novas aos GFs. Além disso, Eden possui uma das habilidades mais legais do jogo: o comando Devour, usado para devorar o inimigo. Quando engolidos, certos inimigos em certos níveis podem aumentar alguns atributos do personagem. Ótimo para maximizar atributos.

Ultima Weapon

HP: 51100~160000

Draw: Regen, Dispel, Ultima, Eden

AP: 100



Última Weapon está de volta e, como de costume, não está para brincadeiras. Ele tem uma porção de ataques que matam instantaneamente e magias poderosas que atingem todos os membros de seu grupo simultaneamente. Além de ter um poder ofensivo extremamente alto, o Light Pillar de Ultima Weapon poderá causar até 9999 pontos de dano em um único personagem. Quando não está usando o Light Pillar, o Ultima Weapon é capaz de lançar Gravija, Quake e Meteor também. Ajudará bastante ter um personagem com o comando Revive. Certifique-se de ter pelo menos um personagem que possa lançar as magias Triple, Aura, Curaga e MeltDown. Tente também preparar todos os seus personagens para que eles tenham a capacidade de reviver companheiros mortos através de magias, habilidades ou itens. Comece a batalha usando Haste em todos os seus personagens para ter vantagem em velocidade. Então siga invocando Doomtrain ou lançando MeltDown para cortar sua defesa. Antes de partir para os ataques, certifique-se de fazer um Draw em Ultima Weapon e estocar o GF Eden. Se você se sentir seguro, ainda é possível gastar algum tempo para estocar magias Ultima e roubar o item Three Stars com o comando Mug. Lance a magia Triple ou invoque Cerberus para que seus personagens possam usar três magias por turno (usar três Curagas, por exemplo). Siga usando Aura em todos se puder (se não, faça o máximo para que Squall possa usar seu Limit Break). Agora você poderá desferir uma série de Limit Breaks em Ultima Weapon. O melhor método é manter Squall em Aura e os outros dois personagens cuidando de curar/reviver. Deixe Ultima Weapon sob o efeito de MeltDown, eleve o máximo possível os atributos Strength (para causar mais dano) e Speed (para desferir mais golpes) de Squall para melhorar seu Renzokuken. Então é só atacá-lo continuamente com este Limit Break, até que Ultima Weapon não resista mais.

G - SHUMI VILLAGE REVISITADA - "OPCIONAL"

A estátua de Laguna deve estar pronta agora. Converse com os Shumis e os convidados de FH no Workshop, seguido pelo Elder antes de partir da vila. A propósito, o Draw Point com a magia Ultima na entrada de Shumi Village deverá ser sua fonte principal de magias Ultima, então lembre-se de voltar aqui ocasionalmente. Você não será capaz de entrar aqui (ou em qualquer outra cidade) durante o quarto CD.



H - CONTATOS MEDIATOS - "OPCIONAL"

Ao explorar certas áreas, você talvez tenha ficado surpreso por ter encontrado um OVNI. Isso mesmo! Aliens invadiram o mundo



de Final Fantasy VIII, e é sua missão persegui-los. Você poderá visualizá-los em quatro pontos diferentes do mundo:

1. Ao longo das praias a leste de Timber (em Mandy Beach, que fica a sudeste de Roshfall Forest): ele leva uma estátua da ilha de Moa;
2. Na costa a oeste de Winhill (Winhill Bluffs): ele leva uma vaca;
3. Bem a leste da Garden de Trabia (Trabia Heath Peninsula): ele carrega um símbolo estranho;
4. Em uma ilha a leste de Centra Ruins (Kashkabald Desert): ele carrega uma pirâmide.

Não há uma ordem certa para você visualizar estes quatro encontros. Eles acontecem aleatoriamente enquanto você está andando por estas regiões, e podem ocorrer mesmo se você estiver usando a habilidade Enc-None. Quando você já tiver avistado os quatro discos voadores, siga para as montanhas ao norte do Chocobo Sanctuary, ao nordeste do mapa, e aterrisse a Ragnarok lá. Andando um pouco sobre esta região, você logo entrará em uma batalha contra o UFO (Unknown Flying Object, ou Objeto Voador Não Identificado); contudo,

Inimigos:

▶ UFO

▶ PuPu

Cartas Raras:

▶ PuPu (dê Elixir)

desta vez ele está perto e disposto a atacar. Derrote-o e veja ele voar para longe. Ele lhe dará um Aegis Amulet. Agora, antes de prosseguir, você deverá ter pelo menos um

personagem equipado com o comando Item e também 5 Elixirs em seu inventário (você poderá comprá-los no Johnny's Shop na área de compras de Esthar, ou então usar a habilidade Med LV-Up de Alexander para refinar 10 Remedy+). Então vá para a área de Balam e explore onde a Garden de Balam estava (Alcauld Plains). Você entrará em uma batalha com um estranho alien (PuPu). O alien pede por Elixirs. Use o item Elixir e PuPu continuará pedindo mais. Dê a ele um total de 5 Elixirs e, em gratidão, ele lhe dará a carta única de PuPu. Se preferir, você pode ser bem cruel e matar o pobre alien, mas isso não lhe será tão vantajoso (você apenas ganhará um item Accelerator, que ensina a habilidade Auto-Haste). Agora você poderá usar a habilidade de menu Card Mod de Que-

zacotl para refinar a carta de PuPu e transformá-la em um Hungry Cookpot, então refinar este item usando a habilidade Tool-RF de Siren para obter uma Shaman Stone. Finalmente, use a habilidade GF Abl Med-RF de Eden para transformar este item em uma Rosetta Stone (ensina Ability x4 para um GF).



I - ISLAND CLOSEST TO HELL / HEAVEN - "OPCIONAL"

Existem duas ilhas no mundo que possuem algumas peculiaridades: Island Closest to Heaven e Island Closest to Hell. A primeira está localizada próxima ao Chocobo Sanctuary. A segunda localiza-se a sudoeste de Deling City. Use a janela que indica sua localização no menu principal para confirmar em que ilha você está. Ambas as ilhas possuem uma gigantesca quantidade de Draw Points, a maioria com magias poderosas como Flare, Holy, Meteor, Aura, Triple e Ultima. Entretanto, todos eles são invisíveis.

Estes Draw Points recuperam-se rapidamente, e são sua fonte de magias poderosas em Final Fantasy VIII. Porém, os inimigos que você encontrará em ambas as ilhas vão estar SEMPRE no nível 100. Eles incluem Malboros, Ruby Dragons, T-Rexaurs e Grendels. Equipe a habilidade EncNone de Diablos para facilitar as coisas, e deixar você livre para estocar magias nos Draw Points. Os inimigos aqui também possuem a maioria dos artigos necessários para remodelar as armas. Além disso, se você ainda não



conseguiu adquirir o GF Doomtrain, roube 6 Malboro Tentacles de Malboros em uma das duas ilhas. Junte também 6 Steel Pipes (roube de Wendigos em baixo nível) e 6 Remedy+ (use a habilidade de menu Med LV-Up de Alexander para refinar 60 Remedys). Depois pegue o Solomon Ring em Tears' Point e use-o na tela de itens.

Inimigos:

- » Chimera
- » Grendel
- » Malboro
- » Hexadragon
- » Blue Dragon
- » Ruby Dragon
- » T-Rexaur

Draw Points:

- » Aura
- » Full Life
- » Thunder
- » Quake
- » Flare
- » Meteor
- » Holy
- » Ultima
- » Triple
- » Tornado

GFs:

- » Doomtrain



J - REGIÃO DE TIMBER: BUSCA DO OBEL LAKE

- "OPCIONAL"

Logo ao norte de Timber você encontrará um lago calmo, chamado Obel Lake. Há uma pequena península no centro deste lago onde você pode achar opções escondidas na beira do lago ("Lançar uma pedra" / "Tentar sussurrar") se examinar com o botão X (americano) ou O (japonês). Escolha a segunda opção para sussurrar algumas vezes e uma sombra no centro do lago aparecerá para conversar com você. Fale com a criatura e ela lhe pedirá um favor: encontrar seu amigo, Mr. Monkey. Esta criatura só lhe dará duas pistas:

- 1) Mr. Monkey poderá ter embarcado em um trem na direção de Dollet;
- 2) Mr. Monkey adora se pendurar em florestas.

Siga para Dollet e procure pela floresta a oeste da cidade. Fique rodeando a floresta examinando com o botão X (americano) ou O (japonês) e você eventualmente encontrará Mr. Monkey. Então volte para Obel Lake e fale com a criatura novamente. A sombra lhe dará algumas pistas obscuras:

- "Dê uma parada na ponte da via férrea."
- "Na praia de Balamb, algo especial banha a margem algumas vezes."
- "Gaste algum tempo em Eldbeak Peninsula."
- "Você encontrará algo em uma ilha a leste de Timber, também."
- "Há também alguma coisa no topo



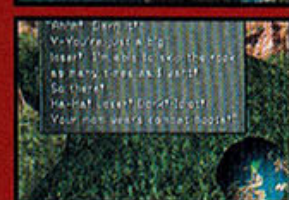
de uma montanha com um lago e uma caverna."

- "Nos dias passados, ao sul daqui, havia uma pequena mas bela vila cercada por florestas densas. Todos viviam uma vida feliz lá."

- "Mr. Monkey tinha uma pedra como esta eu acho..."

O que a criatura de Obel Lake está tentando dizer é que você deverá visitar todos estes lugares para encontrar objetos de interesse. Primeiro você deverá procurar por pequenas pedras em quatro lugares. Vejamos como você as encontra:

Pedra 1 ("Mr. Monkey tinha uma pedra como esta eu acho...") Você não conseguirá esta pedra até ter achado pelo menos uma outra. Fique na península de Obel Lake e arremesse pedras (1ª opção) até receber uma mensagem dizendo

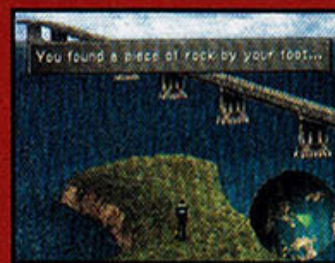


"The rock skipped many, many times" (A pedra saltou muitas, muitas vezes). Isso po-

derá levar muitas tentativas, já que a mensagem aparecerá aleatoriamente. Então você poderá sussurrar com a sombra para adquirir esta pista. Agora siga para a floresta perto de Dollet para encontrar Mr. Monkey. Examine a floresta até encontrá-lo e então arremesse pedras nele, até que ele arremesse uma pedra em você com as inscrições "U R H A E O".

Pedra 2

("Você encontrará algo em uma ilha a leste de Timber, também")



A pequena ilha a leste de Timber fica do lado norte da Ponte de FH, conhecida como a parte de Mandy Beach. Procure no chão com o botão X (americano) ou O (japonês) para encontrar uma pequena pedra com as inscrições "R E A I D R".



Pedra 3: ("Na praia de Balamb, algo especial banha a margem algumas vezes") Há uma porção de pedras na praia logo ao sul de Balamb. Continue examinando para eventualmente encontrar a correta. A pequena pedra encontrada aqui traz as inscrições "S T S L R M".

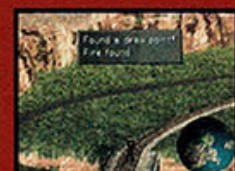
Pedra 4

("Há também alguma coisa no topo de uma montanha com um lago e uma caverna") Você DEVERÁ ter a Ragnarok para conseguir achar esta pedra. No topo de uma montanha chamada Monterosa Plateau, a noroeste de Timber, procure pelo chão e você encontrará um pássaro chocando um ovo diretamente sobre uma pequena caverna de onde sai uma cachoeira em um dos lados da montanha. Lute com os pássaros para encontrar uma pedra inscrita com as letras "E A S N P D".



"No passado, ao sul deste lugar, havia uma pequena vila muito bela, cercada por densas florestas. Nesta vila todos viviam uma vida feliz." Ele está se referindo a uma floresta de forma estranha a leste da Casa de Edea com um tipo de abertura circular no meio contendo uma com um gramado. Se você pousar aqui e examinar a parte com o gramado, Squall dirá que há apenas alguns entulhos neste local. E isso é tudo o que pode ser feito sobre essa pista. Não há prêmio algum.

Dê uma parada na ponte da via férrea. Esta pista é uma dica sobre os muitos Draw Points escondidos que podem ser encontrados nas pontes das linhas de trem.





K - OUTROS EVENTOS PARALELOS - "OPCIONAIS"

Você poderá ter feito estes eventos anteriormente; este tópico serve apenas como uma lista para uma conferência rápida dos principais eventos paralelos, em que disco eles se encontram e em qual parte da estratégia eles estão cobertos.

Disco 1

Dollet: Procura Pelo Osso do Quadro (Capítulo 1-p)

Disco 2

Timber: Salvando a Pequena Garota (Capítulo 3-i)

Winhill: Pedacos do Vaso (Capítulo 3-j)

Shumi Village: Encontrando as 5 Pedras (Capítulo 3-l)

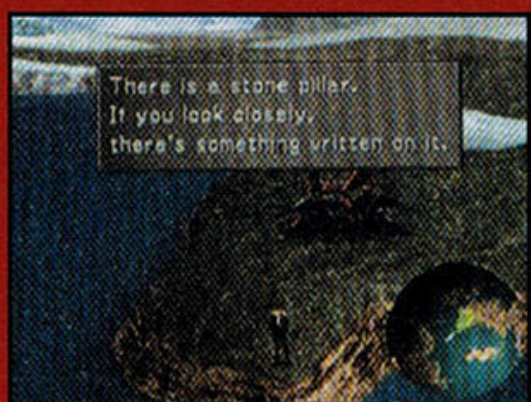
Centra Ruins: Odin Derrotado (Capítulo 3-m)

Disco 3 (antes de visitar Esthar)

Centra Ruins: Tonberry King Derrotado (Capítulo 4-f)

Chocobo Forests: Resolvendo os Puzzles (Capítulo 4-g)

CC Group: Encontrando e derrotando os membros na Garden de Balamb (Capítulo 4-h)



"Gaste algum tempo em Eldbeak Peninsula." Finalmente, siga para Eldbeak Peninsula, que fica no continente de Trabia, ao norte de Balamb. Procure na ponta da península, esta é uma das poucas penínsulas que não está coberta de neve e sim com um gramado, para encontrar um pilar de pedra com a inscrição:

"TRETMEASUREATMINOFFDEISLE".

O que isso significa? Bem, de acordo com a pista, você deverá "Gastar algum tempo em Eldbeak Peninsula", ou "Take some **TIME OFF** at Eldbeak Peninsula", no original. Assim, pegue as palavras TIME e OFF (o sentido literal de "TAKE SOME") da mensagem e você obterá "TREASUREATMINDEISLE" ou "Treasure at Minde Isle" (Tesouro em Minde Isle). Minde Isle é uma pequena ilha localizada a sudoeste da cidade de Esthar (norte de Kashkabald Desert). Voe até lá com a Ragnarok e procure na região sul da

ilha, completamente coberta de areia, para encontrar um item Luck-J Scroll. Depois de conseguir todas as quatro pedras, retorne ao Obel Lake e fale com a criatura novamente. As pedras estarão posicionadas corretamente para você decifrar a mensagem. Leia de cima para baixo, iniciando do lado direito para o esquerdo. A mensagem é "Mordred Plains has Treasure" (Mordred Plains tem Tesouro).



Siga para Mordred Plains, que é a grande planície ao norte de Esthar, e explore a área procurando no chão. Com

esta busca, você encontrará quatro rochas, cada uma com uma face humana e uma cor diferente. Cada rocha lhe dirá algo diferente mas, ao invés de consultar todas, você só precisará falar com uma delas. A rocha de face vermelha é mentirosa, então faça exatamente o contrário do que ela disser. Isso acabará levando você ao tesouro. Quando você procurar em um lugar e a rocha de face vermelha disser "The treasure's not here!" (O tesouro não está aqui!), você saberá que o encontrou. Procure no mesmo lugar uma segunda vez para encontrar um item Three Stars, que poderá ser usado para ensinar a habilidade Expend x3-1 a um GF (usar três magias sob o efeito Triple ao custo de uma só). Se você estiver com problemas para encontrar, ele está localizado no sudeste da planície, não muito longe do centro.

L - ORFANATO DE EDEA REVISITADO

Cartas Raras:

▶ Seifer (com Cid)

▶ Edea (com Edea)

Observação importante:

▶ Rinoa deve estar em seu grupo.

Bom, depois de muitos eventos paralelos, voltemos então ao curso natural da história. Rinoa, após ser resgatada por Squall, pedirá para visitar a Casa de Edea.

Antes de entrar na casa, Angelo aparecerá e seguirá para uma área à esquerda. Siga a cadela e você chegará em um campo de flores, onde Squall estará esperando por Rinoa. Rinoa então fará suas confidências a Squall sobre suas preocupações, de que um dia Ultimecia despertará a feiticeira que existe dentro dela. Squall dirá que sempre haverá uma feiticeira de bom coração, mas não consegue responder quando Rinoa conta sobre seu medo de que o mundo irá

virar contra ela. Porém, Squall promete a Rinoa que derrotará Ultimecia por ela... e em troca faz com que ela prometa que nunca o deixará (esta cena é uma referência a complexa abertura do jogo, pois Squall e Rinoa dizem as mesmas palavras que aparecem na apresentação).

Zell chegará (quebrando todo o clima...) e dará a notícia de que Esthar está sendo atacada e que o Presidente de Esthar quer ver Squall. Saia do campo florido e entre na Casa de Edea para se encontrar com ela. De acordo com ela, há uma pessoa especial que pode acabar com os medos de uma feiticeira: seu cavaleiro. Edea aconselha Rinoa para que ela deixe sua segurança nas mãos de tal pessoa... no que Rinoa responde olhando para Squall, ela já encontrou o seu cavaleiro. Agora você poderá seguir para Esthar.



M - PRESIDENTE DE ESTHAR: CIDADE DE ESTHAR

Caso você ainda não tenha percebido, é possível aterrissar a Ragnarok diretamente na Airstation de Esthar. Ao sobrevoar a gigantesca cidade no mapa, procure por uma torre com uma pista de aterrissagem no topo. Quando você estiver sobre esta torre, a mensagem "Esthar Airstation" aparecerá. Aperte o botão X (americano) ou O (japonês) como você normalmente faria para aterrissar e seu grupo estará do lado de fora da Airstation, já na cidade de Esthar. Isso é muito mais fácil do que aterrissar a Ragnarok do lado de fora de Esthar e andar até a cidade.

Devido ao fenômeno Lunar Cry, a cidade de Esthar está infestada de monstros; assim, prepare-se para enfrentar alguns encontros aleatórios pelo caminho. Ao desembarcar na Airstation, siga para o Palácio Presidencial o mais rápido possível (saíndo da Airstation, siga duas telas para cima e uma para direita para chegar em frente ao Palácio). Quando entrar no palácio pelo elevador, siga sempre para a esquerda. Ao entrar no gabinete do Presidente, você verá Laguna e Kiro... e descobrirá que o Presidente de Esthar é Laguna (é incrível como um presidente pode se vestir de maneira tão simples quanto Laguna, com chinelão e tudo mais). Finalmente o grupo de Squall e Laguna se encontram na vida real, na mesma época, uns diante dos outros. Laguna reconhece Squall, e chama ele e seus amigos de "fadas", pois é como ele os chamavam no passado, quando suas mentes eram transferidas (Ellone contou isso a Laguna). Então você poderá fazer algumas perguntas para o Presidente:

– Explique a missão para derrotar Ultimecia.



– Onde está Ellone?

– Fale-me sobre Raine.

– O que você está fazendo aqui? (escolha esta e depois a primeira opção para ele continuar com sua história) Você poderá escolher a primeira opção diretamente para acelerar o enredo, mas é bom que você confira os outros assuntos também para saber tudo o que se passou com Laguna nos últimos anos.

Sobre o plano para derrotar Ultimecia

Dr. Odine explica que Ultimecia, a feiticeira do futuro, transfere sua mente para o corpo de uma feiticeira do presente. O mesmo processo que Ellone usava para transportar a consciência de Squall e seus amigos para o passado. Odine pensava que, para isso, havia uma pessoa com os mesmos poderes de Ellone no futuro, mas ele estava enganado. Na realidade, Odine fez experimentos com Ellone, dividindo seu cérebro em partes e duplicando-os em uma máquina. No presente,

tal máquina é como um brinquedo, mas após uma série de incrementos, ela se tornará uma máquina perfeita no tempo de Ultimecia. Assim, há uma máquina no futuro que poderá duplicar os misteriosos poderes de Ellone. O nome desta máquina desenvolvida por Odine é "Junction Machine Ellone". Por causa deste nome, Ultimecia ficou sabendo da existência de Ellone, e por isso ela está atrás da garota. É impossível derrotar o corpo de Ultimecia no futuro, pois não é possível ir para onde ainda não existe (pelo menos com a maneira convencional). Porém, o objetivo de Ultimecia é fazer uma compressão do tempo, através de magia, para poder dominar o mundo em todas as épocas. Para isso, ela precisa possuir uma feiticeira do presente. Para encontrar Ellone em seu tempo, será necessário ela ir ao passado. No presente, há duas feiticeiras: Rinoa e



Adel. Esta última ainda não foi despertada, mas se isso acontecer, então todo esforço será em vão, pois Adel é uma poderosa feiticeira. Provavelmente ela está começando a ser despertada em Lunatic Pandora, e se Ultimecia conseguir transferir sua consciência para ela, o presente se extinguirá. O plano então é entrar na Lunatic Pandora, resgatar Ellone e destruir Adel antes dela despertar, deixando Rinoa como a única opção para a transferência da mente de Ultimecia. Quando isso acontecer, Ellone mandará tanto Ultimecia quanto Rinoa para o passado, para o corpo de feiticeiras antigas que a própria garota conheceu. Depois de ir ao passado, Ultimecia usará sua magia para comprimir o tempo. Claro que isso

trará efeitos para o futuro, que na verdade é o presente, já que ela estava no passado. Ellone então deverá trazer de volta Rinoa (para o presente) e Ultimecia (para o futuro) o que restará é um mundo com o tempo comprimido. Passado, presente e futuro estarão juntos, e será uma confusão. A missão de Squall e seus amigos será então viajar pelo mundo com o tempo comprimido e localizar o tempo de Ultimecia, para então derrotar o seu verdadeiro corpo.

Nem mesmo Laguna, entenderá o plano, e ao final do sumário ele se oferece para continuar a explicação dentro da Ragnarok. O Presidente perguntará se você aceita a missão:

– Sim.

– Eu tenho perguntas.

Escolhendo a segunda opção, você poderá fazer aquelas perguntas sobre Ellone, Raine e a vida de Laguna.

Sobre Ellone: Quando ela tinha dois anos, houve uma caça por uma garota em Esthar. Os solda-

Inimigos:

- » Imp
- » Iron Giant
- » Turtpod
- » Torama
- » Elnoyle

Cartas Raras:

- » Squall (com o presidente de Esthar)



Eventos Paralelos

Laguna, o Presidente de Esthar, possui a carta de Squall, possivelmente a melhor do jogo. Você poderá desafiar Laguna para um jogo de cartas em sua câmara no Palácio Presidencial ou dentro da Ragnarok. Certifique-se de adquirir esta carta (refinando-a, você poderá adquirir 3 Three Stars, que ensina a habilidade Expend x3-1 para um GF). Ainda na cidade de Esthar, você poderá encontrar uma criatura de nome Elnoyle, um demônio alado preto e amarelo que se assemelha a Elvoret (o chefe da torre de comunicação em Dollet, no primeiro CD). Você poderá encontrá-lo aleatoriamente (baixa taxa de encontro), ou então procurar uma criatura preta que está parada em uma das estradas de Esthar (na tela onde se encontram os caminhos de baixo, da direita e outro de cima; sobre a qual passa a aerovia onde você encontrou um soldado de Esthar, que deu a revista Combat King 005, a sudoeste do palácio presidencial). Esta criatura simplesmente ri quando Squall conversa com ela, mas você deverá enfrentá-la. Saia e entre novamente nesta tela para ela aparecer. Você poderá usar o comando Mug para pegar Moon Stones de Elnoyle, ou então derrotá-la quando ela estiver em nível 40 ou superior para fazê-la derrubar Energy Crystals. Ambos os itens são essenciais para remodelar armas; adquira 1 Moon Stone e 8 Energy Crystals aqui. Além disso, você poderá refinar Energy Crystals com a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit para adquirir Pulse Ammo. Estas são as melhores munições de Irvine para seu Limit Break Shot.

dos de Esthar chegaram até Winhill e a encontraram. Seus pais tentaram reagir e foram mortos. A busca pela garota era para a feiticeira Adel, governante de Esthar, encontrar uma sucessora. Depois disso ela foi criada por sua vizinha Raine, e as duas se tornaram amigas de Laguna. Houve novamente a caça por uma garota e, apesar de Laguna estar lá para protegê-la, Ellone foi levada (esta é a coisa pela qual Laguna mais se arrepende). Então ele saiu para resgatar Ellone e mandá-la de volta para Winhill, e foi então que Raine morreu em pouco tempo. Com isso, Laguna se viu obrigado a mandá-la para um orfanato, sob os cuidados de Cid Kramer e sua esposa Edea, que, percebendo o poder da garota, prepararam um barco para protegê-la. Ela então passou 10 anos naquele barco, que funcionava como um orfanato. Depois de algum tempo o barco foi atacado por Galbadia. Um barco de Esthar, a mando de Laguna, veio para ajudar, e a levou de volta para a cidade, onde Ellone e o presidente se encontraram mais uma vez. Ele então a levou para o espaço, para a base lunar. Após o incidente do Lunar Cry, a cápsula de fuga de Ellone foi encontrada pelo exército de Galbadia, e ela foi levada para Lunatic Pandora.

Sobre Raine: Laguna nega-se a contar a história de Raine... Talvez um dia destes. Se ele falar, suas memórias poderão desaparecer...

Sobre Laguna: No começo, ele era um soldado de Galbadia, mas não levava a sério seu cargo (isso incomoda Squall, por causa da irresponsabilidade de Laguna na época). Ele, Kiros e Ward eram grandes amigos. Mas tudo mudou quando eles chegaram a Winhill, quando Ellone foi levada pelos soldados de Esthar e Laguna partiu em sua busca. Ele procurava uma maneira de chegar até Esthar enquanto escrevia artigos para revistas, aparecia em filmes e ganhava dinheiro. Ele era ajudado pelas "fadas" (a memória transferida de Squall e seus amigos) de tempos em tempos, o que o deixa muito agradecido. Ele então conseguiu salvar Ellone, mas Esthar

era um país governado pela feiticeira Adel, e também tinha um gênio chamado Odine, que estavam ambos interessados em Ellone. Odine era um homem dedicado exclusivamente às suas pesquisas, seguindo as ordens de Adel para fazer experimentos sobre feiticeiras. Cansado do domínio da feiticeira, ele fez várias descobertas em suas pesquisas, como as próprias para-magics (as magias utilizadas atualmente) e um dispositivo para controlar a magia, que poderia até mesmo derrotar Adel. Laguna pensou nisso como uma maneira de se livrar da feiticeira, e bolou dois planos com as pessoas que também iam contra ela. 1) para se livrar do grande pilar que tornou-se uma arma destrutiva gigante, para que Adel não trouxesse os monstros da Lua e causasse a aniquilação como aconteceu em Centra. 2) para livrar Esthar do domínio de Adel. Laguna então foi para o Laboratório da Lunatic Pandora e, seguindo as diretrizes de Odine, ele controlou o painel e moveu o gigantesco pilar para o mar. Laguna, com a ajuda de Kiros e Ward, então atraiu Adel usando uma imagem holográfica de Ellone, e ela somente conseguiu descobrir a farsa quando já era tarde demais. Adel foi aprisionada por seu descuido, pois antes de ser uma feiticeira, ela era humana, capaz de cometer erros.

Para aprisionar Adel de maneira mais segura, ele resolveu mandá-la para um lugar bem longe... para o espaço. Depois disso, as coisas esquentaram em Esthar, pois ninguém sabia o que fazer sem o domínio de Adel. Muitos aclamaram Laguna como um herói por seu feito, e então ele foi nomeado o novo Presidente. Odine começou a se revoltar dizendo que, por sua ajuda, ele deveria continuar com as pesquisas sobre Ellone. Laguna pensou em mandar a garota de volta para Raine, mas esta havia morrido; então ele mandou a garota para um orfanato. Laguna lamenta por não ter levado Ellone pessoalmente para Winhill, pois assim ele teria visto Raine. Ele não pôde acompanhar Ellone, pois estava ocupado com a função de presidente. Laguna se culpa por tudo o que está acontecendo.

Ragnarok

O Presidente de Esthar fará um resumo sobre o plano de Odine, mas na verdade isso só servirá para embaralhar ainda mais as coisas. Se você entrar na cabine dos passageiros após o sumário de Odine e Laguna, tanto Kiros quanto Ward darão pistas sobre os pais de Squall... De qual-



quer forma, sua missão agora, a pedido de Laguna, será entrar em Lunatic Pandora (está flutuando sobre Tears' Point, no sudeste da região de Esthar), salvar Ellone e destruir Adel. Mas isso significa um caminho sem volta para o quarto CD. É aconselhável algumas providências antes disso, como adquirir as melhores armas de cada personagem, e recuperar qualquer artigo que você tenha perdido.

N - EVENTOS MISTOS: PARTE 3 - "OPCIONAIS"

Inimigos:

- » Adamantoise (Long Horn Island)
- » Torama (Esthar)
- » Behemoth (Esthar)
- » Iron Giant (Esthar)
- » Elnoyle (Esthar)

Cartas Raras:

- » Ward (com Dr. Odine)
- » Squall (com Laguna)
- » Alexander (com Piet)
- » Kiros (Busca da Card Queen)
- » Irvine (Busca da Card Queen)
- » Chubby Chocobo (Busca da Card Queen)
- » Doomtrain (Busca da Card Queen)
- » Phoenix (Busca da Card Queen)

Blue Magic:

- » White Wind
- » Mighty Guard
- » Ray-Bomb
- » Shockwave Pulsar
- » Fire Breath
- » Homing Laser
- » Bad Breath

Armas:

- » Lion Heart (Squall)
- » Shooting Star (Rinoa)
- » Ehrgeiz (Zell)
- » Save The Queen (Quistis)
- » Strange Vision (Selphie)
- » Exeter (Irvine)

Nota:

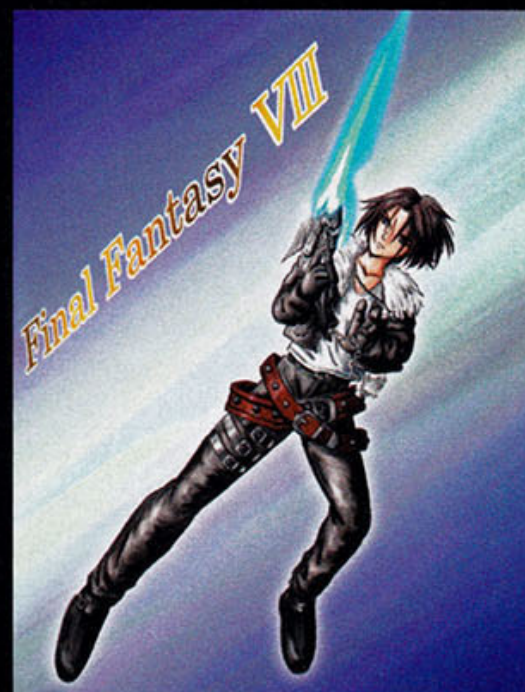
- » Antes de prosseguir, dê uma olhada neste tópico.

Ehrgeiz (Zell): 1 Adamantine, 4 Dragon Skins e 1 Fury Fragment.

Strange Vision (Selphie): 1 Adamantine, 3 Star Fragments e 2 Curse Spikes (derrote Creeps de nível 20~29 nos esgotos de Deling City ou Forbiddens de nível 30 ou superior em Centra Ruins).

Cartas Raras

Se você acabou esquecendo de adquirir as cartas de Ward e Squall anteriormente, eles ainda estarão disponíveis com o Dr. Odine em seu laboratório na cidade de Esthar e com Laguna na cabine de passageiros da Ragnarok, respectivamente. Além disso, se você não pegou a carta de GF de Alexander com Piet na Base Lunar, ainda é possível adquiri-la. A cápsula de fuga de Piet caiu em Abadan Plains, localizada ao sul de Tears' Point, no continente de Esthar. Aterrisse na ilha e procure pela área. Você não poderá visualizar o local do impacto, mas você entrará automaticamente em uma nova tela ao passar pelo local certo. Piet está sentado perto da cápsula de fuga reclamando da sua falta de sorte. Desafie-o e você ainda poderá adquirir a carta de Alexander.



Armas

Siga para Long Horn Island, a noroeste de Dollet. Fique andando até achar Adamantoises; use o Mug para pegar Whisper (maiores chances se o inimigo estiver abaixo do nível 30), então derrote-o para adquirir Adamantine (acima do nível 30). Adquira pelo menos 3 deste último. Use a habilidade Rare Item de Bahamut para ajudá-lo. Procure por Toramas, Behemoths e Iron Giants na região de Esthar. Pegue estes inimigos e adquira os itens Regen Ring (adquira 1 deste), Barrier (apenas 1 já basta) e Star Fragment (adquira 5 deste) respectivamente.

Shooting Star (Rinoa): 2 Windmills, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet (compre no Pet Shop de Esthar) e 2 Energy Crystals (vença Elnoyles de nível 40 na cidade de Esthar).

Save the Queen (Quistis): 2 Malboro Tentacles, 4 Sharp Spikes (pegue de Grand Mantis nas florestas do continente de Centra) e 4 Energy Crystals.

Exeter (Irvine): 2 Dino Bones (pegue ou derrote T-Rexaurs em Island Closest to Hell), 1 Moon Stone (pegue Elnoyles na cidade de Esthar), 2 Star Fragments e 18 Screws.

Lion Heart (Squall): 1 Adamantine, 4 Dragon Fangs (derrote Blue Dragons em Island Closest to Hell) e 12 Pulse Ammo (refine 2 Energy Crystals, deixados por Elnoyles, com a habilidade Ammo-RF / ou você poderá refinar Laser Cannons raramente derubados por Belhelmels acima do nível 30). A Gunblade Lion Heart concederá a Squall seu último Finishing Move usado em seu Limit Break Renzokuken: o End of Heart. Este é o ataque mais poderoso de todo o jogo.

Em busca da Card Queen

No começo do jogo você poderá encontrar a Card Queen na cidade de Balamb, em frente à Estação de Trem. Ela permanecerá ali até que você perca (ou ganhe) uma carta rara (qualquer uma de nível 8 ou maior). Quando isso acontecer, fale com ela mais uma vez e ela partirá, dando uma pista de seu próximo destino (Balamb, Shumi Village, Dollet, Deling City, Winhill, Esthar, FH ou Lunar Gate). A Busca da Card Queen só poderá ser iniciada quando ela estiver em Dollet. Fale com ela e escolha a quarta opção ("About your artist father"). A Card Queen irá lhe pedir uma carta específica. A primeira carta que ela pedirá será a carta de MiniMog. Para continuar este evento, você deverá desafiá-la e então perder propositalmente a carta que ela pediu. Porém, como a região de Dollet adota a regra Random, será um pouco difícil perder a carta aqui. Para mudar isso, jogue uma partida de cartas em uma região com algumas regras simples (Timber, por exemplo). Siga para Dollet, onde deverá estar a Card Queen, mas salve seu progresso antes de enfrentar qualquer um aqui. Quando você desafiar alguém para uma partida de cartas, será sugerido que as últimas regras utilizadas sejam combinadas com as de Dollet; aceite o desafio escolhendo Yes, mas escolha Quit ao invés de Play. Se, na combinação de

regras, a regra Random for abolida, você poderá continuar sua busca. Do contrário, resete o jogo, carregue seu save e tente novamente. Depois disso, para facilitar ainda mais a tarefa, faça um deck composto por 4 cartas comuns e 1 rara (aquela que a Card Queen requisitou), e então perca a partida propositalmente. Desta maneira, ela sempre pegará a carta mais forte de seu deck. Cada carta rara específica perdida para a Card Queen permitirá que seu pai crie uma nova carta exclusiva e que passará a pertencer a alguma pessoa no mundo, e você deverá enfrentar para adquiri-la. As cartas criadas pelo pai da Card Queen são todas raras e não estão disponíveis até que você inicie a Busca da Card Queen.

Novamente, você deverá procurá-la pelo mundo até que ela retorne a Dollet e você possa dar a ela a próxima carta requisitada. Faça isso 5 vezes para receber todas as novas cartas. Depois que a Card Queen pedir uma carta específica, você poderá perdê-la para ela em qualquer parte do mundo, não necessitando estar em Dollet. Além disso, para recuperar suas cartas perdidas, basta jogar com o filho do pintor (garoto problema) para reaver a carta perdida. Mas isso só valerá para as 5 cartas específicas que a Card Queen pedirá, qualquer outra carta rara perdida para ela, deverá ser recuperada com a própria Card Queen.

BLUE MAGIC

O próximo ponto são as Blue Magics restantes de Quistis. Use o Barrier que você pegou de Behemoth em Esthar para aprender o Mighty Guard. Faça o mesmo com Whisper (pego de Adamantoise) para aprender White Wind. Os inimigos Blitz de nível 30 ou maior, que aparecem nas florestas de Centra, carregam Power Generators; use Mug para adquirir este item. Porém, as chances de conseguir pegar um Power Generator são muito baixas; aproximadamente 4,7% apenas. A maioria das vezes você conseguirá Betrayal Swords. Se quiser insistir e adquirir um Power Generator, use-o para Quistis aprender Ray-Bomb. Finalmente, vamos adquirir a Blue Magic mais difícil. Colete 100 Curse Spikes derrotando Creeps de nível 20 a 29 nos esgotos de Deling City ou Forbiddens acima de nível 30 em Centra Ruins. Agora evolua Siren até que ela chegue ao nível 100, e então use sua habilidade de menu Tool-RF para refinar os 100 Curse Spikes em um item Dark Matter (é obrigatório que Siren esteja no ní-

vel 100 para refinar este item). Agora use o Dark Matter para Quistis aprender o Shockwave Pulsar, um dos três únicos ataques a causar dano de 5 dígitos (acima de 10000) em Final Fantasy VIII (os outros 2 são o Eternal Breath do GF Eden e o ataque Choco Buckle de Chicobo). **Nota:** O Choco Buckle só poderá ser aprendido por Chicobo se você tiver o periférico PocketStation para evolui-lo. Desta maneira, você poderá criar Boko, seu Chicobo, neste PDA para ele adquirir ataques mais fortes. Outras 3 Blue Magics que você poderá ter deixado para trás acidentalmente são os Fire Breath, Homing Laser e Bad Breath. Obtenha, respectivamente, os itens de Ruby Dragons em Island Closest to Hell (pegue-os para adquirir Inferno Fangs), Belhelmels de nível 30 ou superior (raramente deixam Laser Cannons quando derrotados) na região onde estava a Garden de Galbadia (Monterosa Plateau), e Malboros em Island Closest to Heaven/Hell (pegue ou derrote para adquirir Malboro Tentacles).

Depois de você perder uma carta rara que a Card Queen queria, ela se mudará para outra parte do mundo. Use a tabela a seguir para determinar a próxima localização da Card Queen:

QUANDO ELA DIZ...

Galbadia
FH
Esthar
Trabia
Centra
Dollet
Balamb
Far Away

ELA ESTÁ INDO PARA...

O Hotel de Galbadia em Deling City
Os trilhos de trem em Fishermans Horizon
O Palácio Presidencial em Esthar
O Hotel em Shumi Village
O Hotel em Winhill
O 2º andar do Bar em Dollet
A Estação de Trem na cidade de Balamb
O portão de entrada de Lunar Gate

Se a Card Queen foi para o Lunar Gate, ela não dará nenhuma pista sobre seu próximo destino; então você deverá procurá-la por si próprio (mas ela sempre estará em um dos outros 7 lugares do mundo). Você poderá querer parar no meio desta busca para recuperar uma ou duas cartas que você perdeu anteriormente (com o irmão problema da rainha ou com os demais possuidores, no caso dos alterados pelo pai dela). Apenas tome nota da localização da Card Queen para evitar ter de procurá-la em diferentes lugares quando você retomar a busca.

Esta busca poderá se tornar tediosa, então é aconselhável que você salve seu progresso constantemente. A opção de reset manual (apertando R1 + R2 + L1 + L2 + Select + Start) ajudará muito se você não gosta da localização para onde a Card Queen está se movendo. Se você tiver sorte, ela só irá da cidade de Balamb para Dollet, o que tornará seu trabalho bem mais fácil. É desnecessário dizer que esta busca da Card Queen é somente para os fanáticos por Triple Triad.

Preparativos

Você já está nas últimas partes do jogo, para as quais você poderá ter no mínimo 4 personagens em Junction O TEMPO INTEIRO. Faça alguns ajustes para ter seus GFs bem distribuídos, e seus personagens finamente equilibrados quanto à capacidade. Você poderá até sobreviver com apenas 3 personagens em Junction. Cabe a você decidir, mas é melhor você ter 4 membros em Junction. Compre alguns itens Amnesia Greens em qualquer Pet Shop, e confira a seguir algumas dicas reunidas para você começar. Certifique-se de aprender a habilidade de menu Familiar de Tonberry, assim como o Card Mod de Quezacotl, além de ter bastante gil para gastar. Salvar o seu progresso antes também ajuda!

1 Você poderá querer que todos os personagens tenham Junction com magias em pelo menos 5 dos atributos básicos: HP, Strength, Vitality, Magic e Spirit. Se os GFs em Junction nos personagens não tiverem habilidades para fazer Junction com magias em tais atributos, compre os Scrolls específicos para cada um no RinRin's Shop, em Esthar (use os itens para os GFs aprenderem estas habilidades). Abaixo estão algumas das melhores magias para usar em Junction em cada atributo:

HP: Full-Life

Strength: Ultima, Meteor ou Aura

Vitality: Meltdown

Magic: Ultima, Triple ou Pain

Speed: Triple

Spirit: Reflect

A magia Ultima é a melhor em cada atributo, e onde você decidirá colocá-la dependerá do tipo de personagem: atacante ou usuário de magias. Das 8

magias mencionadas, apenas 3 não podem ser encontradas em Island Closest to Hell/Heaven:

Meltdown: faça Draw em Gaylas de nível 30 ou superior na região de Trabia.

Pain: derrote Creeps de nível 20 a 29 para que eles deixem Curse Spikes; use a habilidade ST Mag-RF para transformar os itens em magias Pain.

Reflect: Draw em Death Claws de nível 30 ou superior nas florestas de Centra, ou use a habilidade Supt Mag-RF para refinar 1 Dragon Skin em 20 magias Reflect. Use o comando LV Up ou LV Down de Tonberry para ajudá-lo a ajustar o nível dos inimigos.

2 Diferentes GFs oferecerão graus variados de proteção elemental e de status (que poderá variar entre 1, 2 e até 4 elementos ou status diferentes), assim tente dividir estes igual-



Kiros

Carta Rara Perdida: MiniMog

Onde Encontrar: Com o homem vestido de preto em Deling City, em frente ao Junk Shop no centro de compras.

Irvine

Carta Rara Perdida: Sacred

Onde Encontrar: Com Flo, a esposa do prefeito Dobe, em Fishermans Horizon.

Chubby Chocobo

Carta Rara Perdida: Chicobo

Onde Encontrar: Com o estudante sentado no banco em frente à entrada para a biblioteca, na Garden de Balamb.

Doomtrain

Carta Rara Perdida: Alexander

Onde Encontrar: Com o dono da Taverna Aphora, em Timber, atrás do balcão da direita.

Phoenix

Carta Rara Perdida: Doomtrain

Onde Encontrar: Com o assistente do presidente vestido de azul e branco, em uma sala do Palácio Presidencial, na cidade de Esthar.

mente entre seu grupo. Cartas como Selphie e Doomtrain, quando refinadas com a habilidade Card Mod, dão itens que permitem adicionar habilidades de defesa elemental e de status aos GFs.

3 Rosetta Stones dão a Junction Ability chamada Ability x4. Normalmente, estes itens são muito raros. GFs que já oferecem naturalmente Ability x3 ou x4 incluem Diablos, Carbuncle, Cerberus, Alexander e Bahamut; então você terá que modificar a lista de habilidades de um outro GF para incluir Ability x4 para o sexto membro do grupo, se assim desejar.

4 Itens que aumentam outros atributos como Speed ou Luck são bastante raros; muito provavelmente você não pegará mais do que 5 deles em sua jornada. Além disso, a carta de Irvine é uma das poucas que concede o item para melhorar Speed (dá 3 Rocket Engines, que propiciam Spd+40%).

5 Há também Character Abilities e GF Abilities como Str+60% e GFHP+40%. Itens como Energy Crystals e Samantha Soul (modifique a carta de Quistis) dão excelentes bônus de SumMag+X% (30% e 40% respectivamente). Note que todas as GF Abilities são cumulativas. Porém, itens que dão bônus decentes para GFHP+X% são raros. O melhor a fazer é modificar a carta de Seifer para adquirir 3 Diamond Armors (GFHP+40%).

Dica: Se você tem confiado muito em seus GFs para atacar, fazendo deles sua principal fonte de dano, agora é hora de começar a fazer uma sintonia fina em seus personagens para agüentar o dano pesado. Esteja certo de fazer a melhor configuração de Junction possível em todos eles. Os próximos chefes farão sua vida muito difícil.

Character Abilities já diferem um pouco. As lojas em Esthar vendem os itens necessários, como Giant Rings (HP+40%) e Power Wrists (Str+40%). Refinando 10 de cada um com a habilidade de menu GF Abl Med-RF de Eden lhe dará versões melhoradas; por exemplo, 10 Giants Rings geram 1 Gaea Ring (HP+80%). Se quiser poupar grana, você poderá modificar as cartas de Ward, Eden, Zell e Rinoa para conseguir tais itens. Adamantine (Vit+60%) poderá ser facilmente adquirido derrotando Adamantoises nas praias de Long Horn Island (noroeste de Dollet). Você poderá ainda modificar a carta de Minotaur para receber 10 Adamantines.

6 Há muitas maneiras de conseguir elevar seus outros atributos, mas normalmente são muito demorados e caros. Por exemplo: refinar 50 Barriers para adquirir 1 Aegis Amulet, lhe dará a habilidade de Junction com magias em Eva-J. Porém, sempre haverá algumas exceções, uma carta de Kiros modificada lhe dá 3 Accelerators, o item que ensina a habilidade Auto-Haste para um GF.

7 Tente usar bastante o sistema de refinamento. Você poderá conseguir algumas combinações excelentes não mencionadas aqui. Personalize seus GFs usando o item Amnesia Greens para fazê-lo "esquecer" algumas habilidades inúteis.

O utras preparações finais incluem estocar itens e magias; e aprender as habilidades mais úteis dos GFs, como o Call Shop e Enc-None. Por fim, tome nota de que no quarto CD TODAS as cidades são inacessíveis, então você poderá fazer um arquivo de save separado no caso de você querer voltar para fazer algo. E preste atenção, o quarto CD está mais próximo do que você pensa...

- VOLTANDO NA LUNATIC PANDORA

Sua missão agora é entrar na Lunatic Pandora para resgatar Ellone e destruir Adel. Pilote a Ragnarok na direção de Tears' Point, no sudeste do continente de Esthar, quando você sentir que já está pronto. Leve a nave até a Lunatic Pandora, e você verá a Ragnarok usando sua artilharia pesada para entrar na torre flutuante.

Dica

Se você pilota a Ragnarok na direção de Lunatic Pandora e nada acontece, verifique se você cumpriu os eventos anteriores. Você já salvou Rinoa? Edea já foi visitada? Já encontrou o Presidente Laguna em Esthar e na Ragnarok? Se não, complete estes eventos primeiro.

- LUNATIC PANDORA FINAL

Depois da cena da invasão a Lunatic Pandora, fale com Selphie (ou quem estiver nos controles) para entrar na torre. Desça pelo elevador da cabine de comando e entre na porta à direita da tela, então saia da Ragnarok pela ponte móvel. Uma dupla conhecida virá lhe dar as boas vindas logo na entrada de Lunatic Pandora.

Raijin

HP: 5400~22600

Pontos: vulnerável a Poison, absorve Thunder

Draw: Thundara, Thundaga, Shell, Protect

AP: 12

Fujin

HP: 5300~18200

Pontos: vulnerável a Poison, absorve Wind

Draw: Aero, Curaga, Full-Life, Tornado

AP: 8

Basicamente, a batalha é similar a primeira ocorrida na cidade de Balamb, mas os dois estarão bem mais fortes. Fujin ainda tem o ataque Sai, que reduz o HP de um personagem para apenas 1. Você poderá evitar isso com um personagem de comando Recover. Ela também passará bastante tempo fazendo magias de suporte, como Haste em si própria. Você poderá fazer Reflect em ambos os chefes e também em seu grupo (invocando Carbuncle) para ajudar a parar seu estoque de magias. Outra maneira será fazer Dispel em Fujin quando ela estiver com alguma magia que a beneficie.

Como ambos são bastante vulneráveis a maioria dos status, inicie a batalha invocando Doomtrain; isso os deixará praticamente sem ação pelo resto da batalha. Então parta para cima com Renzokuken de Squall ou os GFs Eden, Diablos e Cactuar.

Inimigos:

» Behemoth
» Imp
» Iron Giant
» Torama
» Turtapod
» Elnoye
» Fujin (chefe)
» Raijin (chefe)
» Mobile
Type 8 (chefe)
» Seifer (chefe)

Draw Point:

» Curaga
» Meteor
» Holy
» Silence
» Confuse
» Ultima
Blue Magic:
» Mighty Guard
» Homing Laser

Após derrotá-los, siga para o interior de Lunatic Pandora. Na próxima tela, siga em frente antes de entrar à esquerda. Você encontrará Biggs e Wedge; mas, como eles estão cansados de serem rebaixados (outra vez depois do incidente da prisão), eles o deixarão passar em paz. Salve seu progresso. A próxima área de Lunatic Pandora já deverá ser familiar para você; foi por onde passou quando entrou na torre em Esthar. Os Draw Points valiosos como Meteor, Holy e Ultima ainda estão lá. Na sala dos elevadores, pegue o elevador 01 verde.

Eventos Paralelos: Todos os inimigos encontrados em Lunatic Pandora estão no nível 1. Tente pegar Behemoth para obter um Barrier, se você já não o fez. Este item dará a Blue Magic Mighty Guard de Quistis. Você deverá encontrar um Save Point um pouco depois de sair do elevador. Faça seus preparativos aqui e salve seu progresso antes de ir para o norte. A Lunatic Pandora não oferece mais nada; você já deve ter pego tudo da última vez que passou por aqui. Se não, volte ao primeiro evento da invasão da torre (tópico 4s) em Esthar para uma lista de itens deste local. Logo você encontrará Fujin e Raijin mais uma vez, e eles ativarão aquela máquina que jogou você para fora da torre anteriormente.

Mobile Tipe 8

HP: 30400~46400

Pontos: fraco contra Thunder, Earth não tem efeito

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare

AP: 40



Como a maioria das máquinas, o Mobile Type 8 tem uma fraqueza contra o elemento Thunder, então esta é uma boa hora para invocar Quezacotl e usar a magia Thundaga (Eden também é uma excelente opção). Contudo, não se esqueça de usar o comando Mug para pegar itens das três partes do chefe (o corpo guarda Laser Cannon, o Right Probe possui Str Up e o Left Probe tem Vit Up). Este chefe possui duas formas. A primeira é a sua forma normal (o Mobile Weaponry Attack Mode), na qual todas as três partes estão acopladas. Esta forma não é muito perigosa, mas ela contra-ataca sempre que o corpo central é atingido. Este contra-ataque, o Twin Homing Laser, causa apenas cerca de 600 pontos de dano, então não é um grande problema. Apenas continue atacando com os recur-

Left Probe

HP: 5100~9100

Pontos: Earth não tem efeito

Draw: Curaga, Esuna

AP: -



sos já mencionados. Quando o chefe mudar para sua segunda forma (o Support Weaponry Attack Mode), ele estará se preparando para realizar seu ataque mais forte: Corona. Este ataque faz com que os três personagens de seu grupo fiquem com apenas 1 HP. Quando isso ocorrer, cesse imediatamente todos os ataques, já que um contra-ataque de um dos Probes poderá matar um de seus personagens nesta condição. Rapidamente comece a curar seus personagens e usar seus Limit Breaks, já que cada um deverá ter a oportunidade de usá-los. Para acelerar a cura, invoque Cerberus para seus personagens ficarem no status Triple, podendo usar Curaga nos três membros em um mesmo turno. Usar Limit Breaks é arriscado, mas você poderá conseguir derrotar o chefe antes de ser

Right Probe

HP: 5100~9100

Pontos: Earth não tem efeito

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

AP: -



contra-atacado, eliminando assim a necessidade de curar os personagens. Para curar rapidamente, faça um Draw na magia Curaga do Left Probe e use-a. Isso provavelmente não irá curar completamente todo mundo, mas deverá ser suficiente para mantê-los vivos por enquanto. Seja rápido para matar este chefe, ou ele poderá acabar com todos os seus personagens com seu ataque em sequência: o Medigo Flame, que causa cerca de 2000 pontos de dano em cada um dos personagens. Para uma vitória rápida, use o combo de Squall testado e aprovado: Meltdown, Aura (ou estado crítico), Renzokuken. Aumente os atributos Strength e Speed com Junction de boas magias e deixe Thundaga em Junction no ataque elementar de Squall; isso irá garantir melhores resultados.

Seifer

HP: 3700~34500

Pontos: vulnerável a Poison

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura

AP: 40



Seifer prometerá fazer outra cicatriz em Squall, e ele está mais forte do que nunca; apesar disso, esta não é uma batalha difícil. Seifer estará com a magia Aura, que você deverá gastar algum tempo estocando. Se o poder físico dele estiver lhe causando problemas, então faça Protect em seus personagens. Quando seu HP estiver baixo, Seifer começará a usar o seu Bloodfest, que causa um grande dano. Então fique atento para isso. Como sempre, use o comando Mug contra ele e você conseguirá pegar um Hero, ou até mesmo um Holy War (bem mais difícil). Quando quiser se livrar de Seifer, lance o Meltdown e use suas Auras em seus personagens. Então é só usar seus Limit Breaks (principalmente o Renzokuken) para derrotá-lo rapidamente.

Observação (MUITO) Importante:

Você está quase num ponto do jogo onde não há mais como voltar. Depois da batalha com o chefe, volte uma tela para salvar seu progresso. É altamente recomendável que você faça um arquivo separado neste momento. Você deverá ter pelo menos algumas magias Meltdown aqui. Se não tiver, volte para a Ragnarok e voe até o continente de Trabia; enfrente Gaylas em nível 30 ou superior e estoque Meltdown.

Eventos Paralelos

Se você parou anteriormente em Centra Ruins e adquiriu o semi-GF Odin, ele aparecerá no início da batalha com Seifer. Porém, o Cavaleiro com a Gunblade tem um truque para evitar o Zantetsuken. Quando Odin tentar cortar Seifer ao meio, este é que sofrerá o ataque. No final da batalha, um novo semi-GF aparecerá para substituir Odin: Gilgamesh. Ele então finalizará a batalha com Seifer. Deste ponto em diante, Odin não aparecerá mais, e Gilgamesh é que fará suas aparições aleatórias durante as batalhas. Gilgamesh aparecerá a qualquer momento durante uma batalha (ao contrário de Odin que só aparecia no início). Gilgamesh desferirá um de seus quatro ataques possíveis, de acordo com a espada utilizada:

Zantetsuken: semelhante ao ataque de Odin;

Masamune: Um golpe de espada que atinge todos os inimigos, causando grande quantidade de dano;

Excalibur: Um golpe em todos os inimigos, que causa quantidade moderada de dano;

Excalipoor: Um golpe de espada desferido contra todos os oponentes, causando apenas 1 ponto de dano.



propositalmente, para o uso de LIMITs; o mais importante é não deixar que Squall permaneça com o HP baixo). Siga em frente para encontrar Seifer, que estará determinado a vencer para recuperar seu orgulho como Cavaleiro da Feiticeira. Ellone está sendo segurada por Fujin e Raijin, que saem em seguida sob a ordem de seu líder. Agora é hora do desafio final com Seifer.



Antes de partir para a próxima batalha, avalie o estado de seu grupo. Em função do ataque Corona de Mobile Type 8, alguns de seus personagens poderão ter apenas 1 HP. Não prosiga sem antes curar estes personagens (exceto se você deixar isso propositalmente, para o uso de LIMITs; o mais importante é não deixar que Squall permaneça com o HP baixo).

Siga em frente para encontrar Seifer, que estará determinado a vencer para recuperar seu orgulho como Cavaleiro da Feiticeira. Ellone está sendo segurada por Fujin e Raijin, que saem em seguida sob a ordem de seu líder. Agora é hora do desafio final com Seifer.

Seifer apenas se fingirá de morto após ser derrotado. Ele então se levanta e leva embora Rinoa; mas não remova os Junctions (magias e GFs) dela, deixe-a pelo menos com HP, Vitality e Spirit altos. Rinoa precisará disso. Em todo caso, faça Junction no personagem que entrar no grupo em seu lugar. Saia desta sala.

Compressão do tempo

Capítulo VI

Objetivos

Capítulo 6: Compressão do Tempo

- a) - Lunatic Pandora Final: Continuação
- b) - Sala do Princípio
- c) - Casa de Edea
- d) - Mapa do Mundo Com Tempo Compresso (opcional)
- e) - Ragnarok Revisitada (opcional)
- f) - Castelo de Ultimecia
- g) - Castelo de Ultimecia: Master Room

Informação

Inimigos:

Todos (incluindo alguns chefes antigos)

Draw Points:

Break, Flare, Meteor, Slow, Dispel, Ultima, Holy, Cura, Curaga, Full-Life, Aura, Meltdown, Triple, Stop

GFs:

Siren, Carbuncle, Leviathan, Pandemona, Cerberus, Alexander, Eden

A - LUNATIC PANDORA FINAL: CONTINUAÇÃO

Draw Points:

» Break

Se você observar cuidadosamente, notará uma estrutura direita, que leva a região superior de Lunatic Pandora; este é o caminho por onde provavelmente Seifer fugiu levando Rinoa. Suba a primeira escada e siga pela segunda à direita e você encontrará um Draw Point com a magia Break. Desça e, desta vez, suba pelo poste branco que está inclinado. Siga para a próxima tela a direita. No caminho, haverá um Save Point escondido; use a habilidade Mov-Find de Siren para localizá-lo e salve seu progresso. Seifer estará segurando Rinoa como um presente para aumentar os poderes da nova feiticeira, Adel. Rinoa tentará de todas as formas escapar dos braços de Seifer, mas ele a empurra contra o chão. Agora a feiticeira despertada por Ultimecia agarrará a indefesa Rinoa e se mesclará com ela num processo de Junction, deixando-a imóvel, absorvendo seus poderes.



Adel

HP: 6000~51000

Pontos: vulnerável a Wind, absorve Holy

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

AP: -

Adel estará nervosa após todos estes anos de confinamento. Para piorar, ela não está preocupada com Rinoa, que está acoplada no seu corpo em Junction. Esta batalha será um pouco difícil, já que você não poderá acertar em Rinoa. Você poderá até causar danos a ela, mas nunca deixá-la morrer. Se você tiver coragem o suficiente, use um Mug em Rinoa para pegar Megalixirs (Adel possui Samantha Soul), mas não a deixe morrer. Adel possui um formidável arsenal de ataques mágicos, e ocasionalmente irá drenar os HPs de Rinoa. Evite isso mantendo os Junctions de Rinoa antes da batalha, e lançando Regen em todos os membros de seu grupo (inclusive Rinoa). Isso irá proteger todo mundo dos ataques de Adel, curando periodicamente seus personagens. Você não poderá usar nenhum ataque que vise todos os alvos inimigos (assim como os Finishing Moves do Renzokuken de Squall ou qualquer

Rinoa

HP: Variável

Draw: Esuna, Dispel, Regen

AP: -

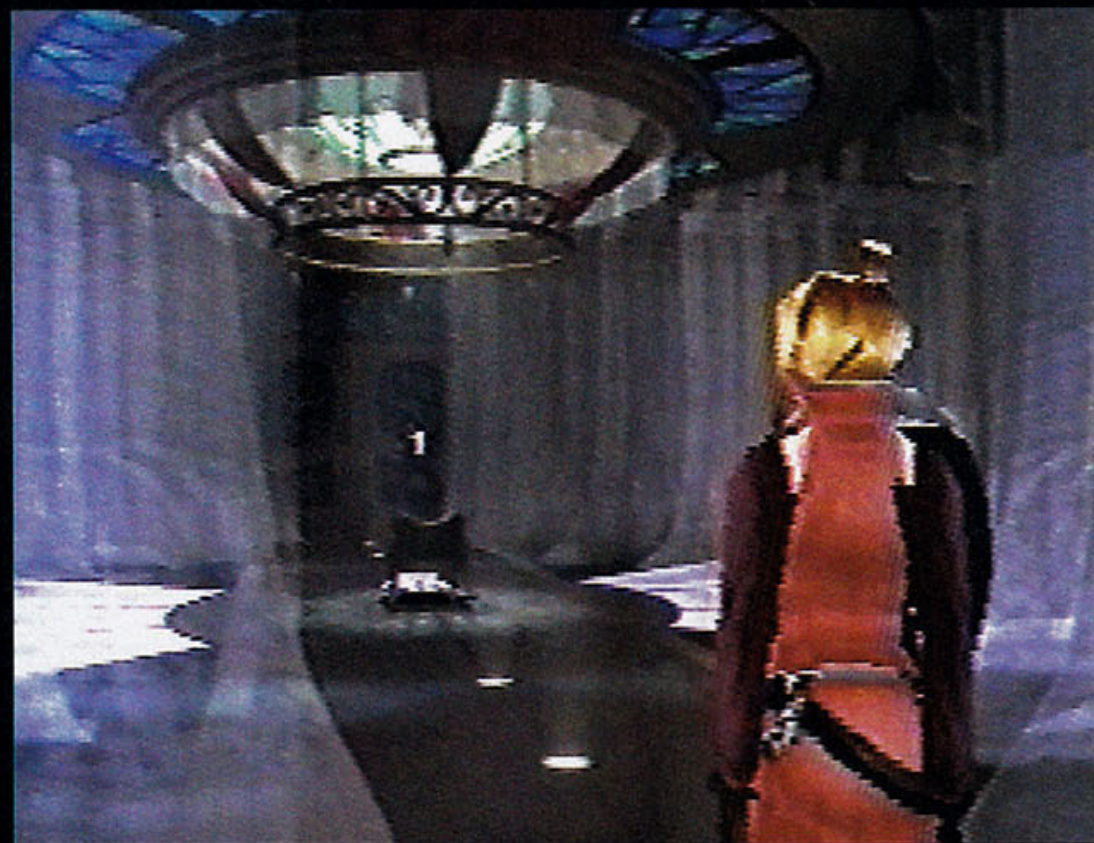
GF), pois isso também atingirá Rinoa. Concentre-se em fazer ataques físicos em Adel. Faça uma magia Meltdown nela e sua tarefa ficará mais fácil. Não se esqueça de curar Rinoa se o Regen não for suficiente para mantê-la. Os Limit Breaks que poderão ser usados aqui incluem o Duel de Zell e Shot de Irvine. Apenas certifique-se de não usar nenhum de seus ataques que atingem todos os alvos. Lembre-se também de fazer Regen novamente quando seu efeito passar. **Nota:** Contanto que o último ataque desferido acabe com Adel, não importa se ela tirar todo o HP de Rinoa. Assim, se você fizer um ataque que vise tanto Adel quanto Rinoa e, ao final deste ataque, Adel for derrotada, e o dano for suficiente para também matar Rinoa, você ainda assim vencerá a batalha. Desta maneira você poderá arriscar fazer um Renzokuken ou invocar Eden, mas certifique-se de que isso seja suficiente para derrotar Adel.



Adel será derrotada, forçando a consciência de Ultimecia a sair de seu corpo. Após a batalha, Laguna trará Ellone a salvo, que iniciará o processo de mandar a consciência de Rinoa e Ultimecia para o passado, iniciando a compressão do tempo. O grupo será mandado para o passado, voando pelo ar e passando pelo fundo do oceano. Uma revoada de pássaros circulando por um túnel e Squall, juntamente com seus amigos, chegam a uma era remota que o tempo já passou.

B - SALA DO PRINCÍPIO

Você chegará à Sala do Princípio, um lugar com uma série de Save Points falsos. Rinoa não estará em seu grupo. Vá até a porta do fundo. Squall e seus amigos terão que combater com as feiticeiras de cada era, e cada batalha acontecerá em um cenário diferente, enquanto as eras são mescladas, culminando com uma batalha contra a última feiticeira.



Sorceress A X6

HP: 3390

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

AP: -



As batalhas serão contínuas, mas felizmente essas feiticeiras serão fáceis de derrotar. Elimine-as rapidamente usando ataques físicos e magias que atingem todos os alvos (Ultima, Meteor, etc.). Se quiser, use o comando Mug para adquirir variadas pedras mágicas que elas carregam.

Sorceress C

HP: 32500

Draw: Flare, Holy

AP: 55



Sorceress B X5

HP: 4496

Draw: Haste, Double

AP: -



A batalha com a última das feiticeiras do passado será a mais difícil. Use esta oportunidade para estocar algumas magias Holy. Mas fique atento, pois ela poderá atingir você com um único contra-ataque que causará cerca de 1000 a 2000 pontos de dano em um único personagem. Quando iniciar uma contagem regressiva, ela estará se preparando para lançar uma magia Ultima contra o seu grupo. Quando ela fizer isso, cure rapidamente o grupo. Durante esse tempo ela não contra-atacará, então aproveite para atacar. Use o combo Meltdown - Aura (ou estado crítico) - Renzokuken com Squall e deixe os outros personagens atacando com GFs poderosos (Bahamut, Eden...).

C - CASA DE EDEA

Após derrotar as feiticeiras do passado, o grupo se verá na Casa de Edea. Siga até a área da praia e você avistará o Castelo de Ultimecia. Sim, você chegou ao futuro do presente (parece conjugação verbal!), onde a feiticeira Ultimecia reina. Corpos de cadetes da White SeeD estão na beira da praia. Siga para o norte, subindo através da enorme corrente de aço que leva até o castelo. No caminho, você encontrará 3 portais a sua esquerda; eles levam você a diferentes lugares do mundo com o tempo comprimido. Se quiser passar por um portal, basta ficar alinhado a ele e então apertar o botão X (americano) ou O (japonês). Apenas os dois últimos portais são úteis. Vide a seguir para onde cada um o levará:

Portal superior esquerdo:

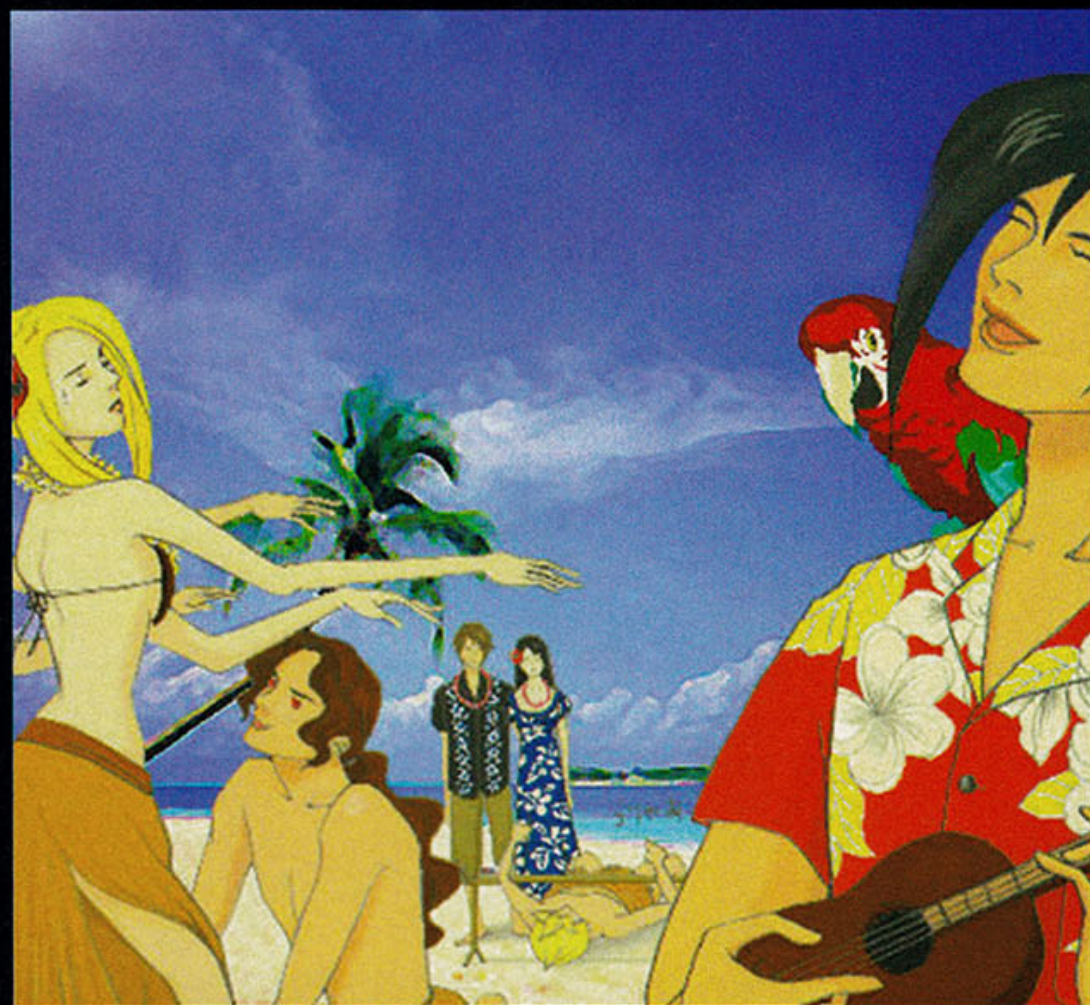
Região perto do Chocobo Sanctuary (costa de Esthar, perto de Grandi Forest).

Portal central esquerdo:

Região perto de Centra Ruins (Serengeti Plains).

Portal inferior esquerdo:

Região perto de Deling City, próximo à Base de Mísseis destruída (Wilburn Hill).



D - MAPA DO MUNDO COM O TEMPO COMPRESSO - "OPCIONAL"

No mundo com o tempo compresso suas opções serão limitadas. Você não poderá mais entrar em nenhuma cidade, mas ainda poderá visitar dungeons, Chocobo Forests e explorar um pouco. A Ragnarok ainda existe, mas encontrá-la não será tarefa fácil.

Dependendo de qual portal você escolheu durante a subida para o Castelo de Ultimecia, você poderá ter acesso à Ragnarok de duas maneiras diferentes. Vamos primeiro detalhar o processo assumindo que você pegou o portal superior, que o levará a região perto do Chocobo Sanctuary: Você surgirá na praia que fica na costa da região nordeste de Esthar, na entrada de Grandidi Forest, perto do Chocobo Sanctuary. Entre na densa floresta e procure pela cúpula de árvores que forma esta Chocobo Forest sagrada, na parte norte de Grandidi Forest. Certifique-se de estar equipado com a habilidade Enc-None de

Diablos enquanto procura o Chocobo Sanctuary; os inimigos poderão ser difíceis. Quando você pegar o chocobo grátis, monte-o e siga para o sul, junto à costa leste do continente de Esthar. Faça isso contornando o continente até chegar, e então atravesse para o outro continente pelas águas rasas e você chegará até o Kashkabal Desert. Haverá uma praia a sudeste do deserto; leve seu chocobo até lá, contornando o continente, e então entre no deserto pela praia, seguindo na direção do centro para encontrar a Ragnarok. A nave aparecerá como um ponto vermelho no seu mapa.

E aqui está o método alternativo para chegar até a Ragnarok, se você escolheu o portal central:

Você surgirá no continente de Centra, em algum lugar ao norte de Centra Ruins. Siga para noroeste e contorne

a baía, então vá para nordeste em direção à ponta do continente. Do outro lado da cadeia de montanhas você encontrará uma cúpula de árvores, é uma Chocobo Forest. Entre na floresta, adquira um chocobo (ou pague 1200 gil para Chocoboy lhe fornecer um) e então siga para o sul montado na ave. Você encontrará uma praia ao sul de Centra Ruins; cruze as águas rasas para chegar na ilha oposta e siga na direção da Casa de Edea, entrando no continente pela praia. Agora siga para leste e atravesse as montanhas por passagens estreitas. Siga para o norte e você alcançará o Kashkabal Desert, onde também estará a Ragnarok. Guie-se pelo ponto vermelho em seu mapa.

Você notará que, com a exceção de dungeons e Chocobo Forests, como mencionado anteriormente, todas as outras áreas estão bloqueadas por campos de força. Não haverá muito o que fazer com estas estranhas bar-

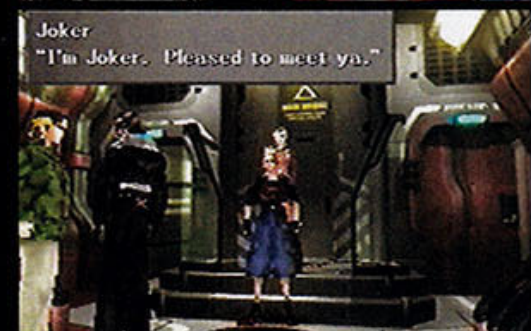
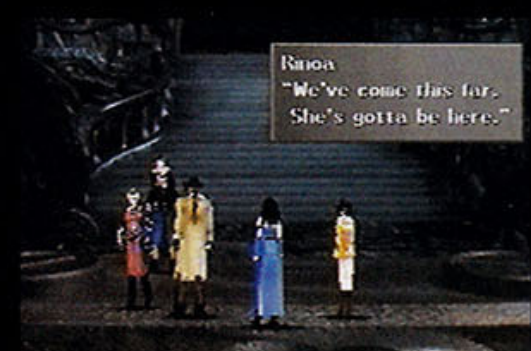
Observação Importante:

» Embora opcional, é altamente recomendado que você encontre pelo menos a Ragnarok.



reiras que cercam as cidades, então não se preocupe com elas. Você poderá visitar novamente as Islands Closest to Heaven e Hell para conseguir mais magias. Quando acabar, tente visitar o interior da Ragnarok apertando o botão O (americano) ou ▲ (japonês).

E - RAGNAROK REVISITADA - "OPCIONAL"



Se você não completou sua coleção de cartas anteriormente, esta é a sua chance. Dentro da Ragnarok você encontrará todos os membros do CC Group, mas apenas se você derrotou o membro King na Garden de Balamb anteriormente, no segundo ou terceiro CD.

Você deverá se encontrar com Xu na entrada da nave. E quanto ao resto dos membros do CC Group, eles estão espalhados por toda parte da Ragnarok, mas não deverá ser um problema localizá-los. Note que o Joker próximo ao elevador vende itens, além de prestar serviço para remodelar armas.

Veja a localização de todos os membros (cada um usa as regras de uma diferente região):

Jack: Corredor, perto da entrada (regras de Balamb)

Club: Corredor do 2º andar, perto da câmara de ar (regras de Dollet)

Diamond: Você as encontrará no hangar (regras de Trabia)

Spade: Na porta a direita do hangar, perto do Save Point (regras de Esthar)

Heart: Entrada (regras de FH)

King: Câmara de ar (regras de Lunar Base)

Joker: Perto do elevador (regras de Centra) Os membros do CC Group aqui possuem praticamente todas as cartas raras (com exceção daquelas exclusivas da Busca da Card Queen) que você poderá ter perdido, então use o seu tempo livre para adquiri-las. Porém, eles não serão sua única fonte de cartas raras no quarto CD, já que a Card Queen também poderá ser encontrada no mapa. Para encontrá-la, a bordo da Ragnarok, siga para a região sul do continente de Esthar, em Abadan Plains. Você não poderá ver este ponto diretamente no mapa, tendo que andar pela área até encontrar uma nova tela. Esta é a mesma tela onde você reencontrou Piet e a cápsula de fuga no terceiro CD. Ela possui as 5 cartas raras exclusivas da Busca da Card Queen.

Voltando Para o Castelo de Ultimecia

Quando você acabar tudo o que tem para se fazer no mundo com o tempo compresso, volte para o Kashkabal Desert, onde você havia encontrado a Ragnarok, e procure por um portal a noroeste. Isso revelará um outro portal à direita

Cartas Raras:

» Todas



da corrente de metal que conduz ao Castelo de Ultimecia (permitindo que você volte para a Ragnarok facilmente, se quiser). Agora suba a corrente e você chegará a última dungeon de Final Fantasy VIII. Salve seu progresso antes de entrar.

F - CASTELO DE ULTIMECIA

Inimigos:

» **Todos** (até alguns chefes antigos)

Draw Point:

» **Flare** (escondido, do lado de fora)

» **Meteor** (no terraço)

» **Slow** (na fonte)

» **Dispel** (na capela)

» **Ultima** (escondido, no arsenal)

» **Holy** (câmara do tesouro)

» **Cura** (sala destruída)

» **Curaga** (sala de armazenamento)

» **Full-Life** (escondido, na prisão)

» **Aura** (escondido, no porão de vinhos)

» **Meltdown** (galeria de arte)

» **Triple** (sacada da torre do relógio)

» **Stop** (topo da torre do relógio)

GFs:

» **Siren** (Draw em Tri-Point)

» **Carbuncle** (Draw em Krysta)

» **Leviathan** (Draw em Trauma)

» **Pandemona** (Draw em Red Giant)

» **Cerberus** (Draw em Gargantua)

» **Alexander** (Draw em Catoblepas)

» **Eden** (Draw em Tiamat)

Ao entrar no Castelo de Ultimecia, todos os membros de seu grupo terão 8 habilidades bloqueadas: Item, Magic, GF, Draw, Command Ability, Limit Break, Resurrection e Save. Isso significa que você não poderá usar itens e magias (nem em batalhas e nem em menus), invocar GFs, fazer Draw (tanto em batalhas quanto em Draw Points), não poderá usar nenhum comando especial,

Limit Breaks, reviver personagens mortos e nem salvar o seu progresso. Porém, esse impedimento é temporário; você poderá enfrentar um dos 8 chefes escondidos dentro do castelo para recuperar uma das habilidades. Se você sair do castelo, o bloqueio não estará ativado. Também não é obrigatório você recuperar estas habilidades enfrentando os chefes, você poderá avançar sem elas; mas isso dificultará muito a sua busca.

Além disso, você terá que se dividir em dois grupos de 3 personagens para explorar o castelo. Aqui vai uma recomendação:

Grupo Principal: Squall, Rinoa, Zell

Grupo Secundário: Quistis, Selphie, Irvine

Você terá que dividir e fazer Junction com seus GFs uniformemente distribuídos entre seus membros (ou utilizar também a excelente opção Junction Exchange, apenas na versão americana). Se quiser livrar-se dos encontros ale-

atórios, use a habilidade Enc-None de Diablos. Ao longo do castelo você encontrará círculos verdes, que são denominados Party Switch Point, ou Ponto de Troca de Grupo. Pisando sobre um deles você terá 3 opções:

- Mudar para o outro grupo.
- Mudar os membros do grupo (ambos os grupos devem estar sobre o mesmo ponto de troca).
- Cancelar.

Para resolver alguns dos puzzles do lar de Ultimecia será necessário fazer trocas frequentes entre os dois grupos, que serão realizadas através destes pontos de troca. Lembre-se também de trocar qualquer habilidade em Junction ao mudar de grupo; você não deverá entrar em uma batalha com um personagem fraco apenas com o comando Attack. Agora que você já tem uma idéia sobre a situação, é hora de começar:

Grupo Principal

Você deverá iniciar no Salão de Entrada. Siga para o norte e suba os degraus para encontrar o primeiro e mais fácil servo de Ultimecia.

Dica

Apesar de você não poder usar magias, você ainda poderá fazer Junction com magias em seu ataque elemental ou de status. Inicialmente, você poderá fazer Junction com a magia Drain no ataque de status (ST Atk-J) de cada personagem. Desta maneira, a cada golpe desferido, o personagem terá um pouco de HP recuperado. Isso ajudará a manter o HP durante as batalhas difíceis. Você também poderá fazer Junction com magias úteis como Pain, Sleep e Death para ter os benefícios das magias sem precisar usá-las.



Sphinxaur/ Sphinxara

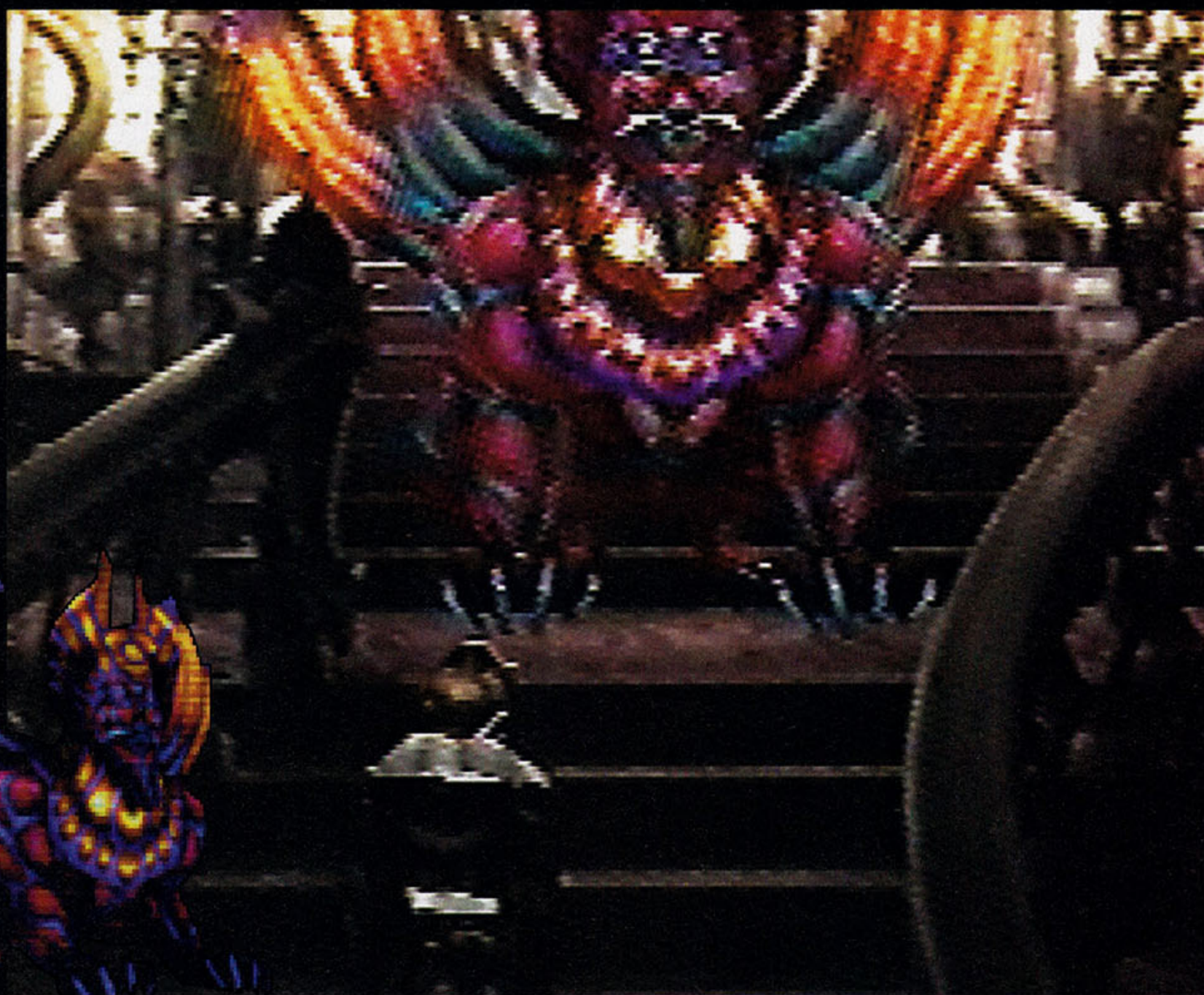
HP: 10000

Pontos: vulnerável a Holy

Draw: Firaga, Thundaga, Curaga

AP: 30

Já que você somente terá o comando Attack disponível, certifique-se de fazer os Junctions corretamente para elevar os atributos HP e Strength de seus personagens. Derrote Sphinxaur usando apenas ataques físicos (o recurso de usar o botão R1 para causar Critical Hit com a Gunblade de Squall ajudará bastante), e ignore os monstros que ele invocar quando está na forma de Sphinxara. Faça Junction com a magia Holy no ataque elemental de Squall para tirar proveito da fraqueza deste chefe. Blizzaga em Junction na defesa elemental dos seus personagens poderá ajudar a absorver o dano se Sphinxaur resolver lançar magias baseadas no elemento Ice.



Ao vencer este primeiro chefe, você terá a opção de desbloquear uma das habilidades. Escolha Magic. Lembre-se de adicionar este comando a lista de comandos de seus personagens no menu Junction. Magic permitirá que você cure seus personagens, além de ter acesso (felizmente) às várias magias que estocou.

Grupo Principal

Suba as escadas. Ignore a porta à sua frente e siga para a direita. Entre pela porta a sudeste. Na Sala da Escadaria Leste do castelo, corra para sua direita e desça. Lá embaixo, você deverá ver uma corda presa a um sino à esquerda da tela. Toque-o usando o botão X (americano) ou O (japonês) para ativar um contador de tempo no canto superior esquerdo da tela, mas você não precisará disso agora. Apenas guarde a localização deste sino. Siga pela porta ao fundo, passando pelo ponto de troca verde. Agora você estará na Galeria de Arte. Primeiro, dê uma olhada em cada uma das 4 pinturas no 1º andar da Galeria (ignore a maior à esquerda), então suba à direita. Veja as outras 8 pinturas no 2º andar (há um Draw Point com Shell aqui). É obrigatório que você examine TODAS as 12 pinturas, ou os títulos delas não aparecerão mais tarde na pintura maior (que você ignorou). Cada uma possui um título em latim:



0:27

[INANDANTIA (Flood)]



Inandantia (Dilúvio)

[IUDICIUM (Judgment)]



Iudicium (Julgamento)

0 12

[IGNUS (Fire)]



Ignus (Fogo)

[INTERVIGILIUM (Sleep)]



Intervigilium (Sono)

[VIGIL (Watchman)]



Vigil (Vigilante)

[VIATOR (Messenger)]



Viator (Mensageiro)

[VENUS (Love)]



Venus (Amor)

[XERAMPELINAE (Red Clothes)]



Xerampelinae (Roupa Vermelha)

[VIVIDARIUM (Garden)]



Vividarium (Jardim)

[XIPHIAS (Swordfish)]



Xiphias (Peixe-Espada)

[XYSTUS (Tree-lined Road)]



Xystus (Estrada de 3 Caminhos)

[INAUDAX (Cowardice)]



Inaudax (Covardia)

Seu objetivo é descobrir o título da pintura maior (no 1º andar à esquerda) combinando 3 dos títulos das outras pinturas. Ficar extremamente difícil descobrir a combinação correta tendo estes 12 nomes para escolher, mas felizmente você terá uma pista. Suba para o 2º andar e siga para o sul da sala. De lá você poderá avistar um relógio no chão em frente à pintura maior; note os números para os quais os ponteiros apontam: horas em VIII, minutos em III e segundos em VI. Cada um destes corresponde ao título de uma das 12 pinturas. Vamos assumir que o algarismo V representa a letra V e o algarismo I representa a letra I. Além disso, o V que aparece em dois dos números indica que você deverá pegar palavras que comecem com a letra V, e a quantidade de I nestes algarismos indica o número de letras I em cada palavra. Assim, com o algarismo VIII, a palavra deverá começar com V e terá 3 letras I (Vividarium); no III, a



palavra deverá ter 4 letras I (Intervigilium); e no VI, a palavra deverá começar com V e terá 1 letra I (Viator). Agora que você já tem a solução do puzzle, desça até o quadro maior no 1º andar e insira as palavras obtidas na ordem em que você colocaria em um relógio (horas, minutos e segundos): Vividarium, Intervigilium e Viator, o que resulta na mensagem VIVIDARIUM ET INTERVIGILIUM ET VIATOR, ou simplesmente "No Jardim Dorme um Mensageiro". Fazendo isso, Trauma, o segundo chefe do castelo, deverá aparecer.

Trauma

HP: 5555~34114

Pontos: vulnerável a Wind, Earth não tem efeito

Draw: Meltdown, (Leviathan)

AP: 30

Droma

HP: 1010~3128

Pontos: vulnerável a Wind, Earth não tem efeito

Draw: Esuna, Dispel

AP: -

Trauma tem bastante HP e uma grande defesa contra ataques físicos, além de poder criar Dromas, que são versões em miniatura dele mesmo. O ataque principal de Trauma é o seu Mega Pulse Cannon, um ataque devastador que acerta todos os seus personagens. Os Dromas também têm Pulse Cannons, mas eles não são tão poderosos. Inicie a batalha lançando uma magia Meltdown em Trauma, diminuindo bastante sua defesa, então acerte-o usando ataques físicos. Você poderá também fazer Triple em seus personagens e usar continuamente as magias Aero ou Tornado. Mas procure ignorar os seus Dromas; eles continuarão vindo mesmo se você se livrar deles. Se optar pelos ataques físicos, faça Junction com a magia Tornado em seu ataque elemental (principalmente de Squall). Para se proteger do Mega Pulse Cannon, faça Junction com magias de elemento Thunder na defesa elemental de seus personagens.

Tri-point

HP: 2400~22400

Pontos: vulnerável a Fire OU Ice, absorve Thunder, Earth não tem efeito

Draw: Haste, Tornado, Blind, (Siren)

AP: 30



Este chefe apenas parece difícil, mas se você se planejar cuidadosamente ele não causará problemas. Faça Junction com as melhores magias baseadas no elemento Thunder na defesa elemental de seus personagens. Cada vez que você atacar Tri-Point com um ataque físico, ele usará o contra-ataque Mega Spark, que causará cerca de 3000 pontos de dano em todos os personagens. Este é um ataque baseado no elemento Thunder, então se o seu grupo estiver preparado para absorver magias de Thunder, ele vai curar o seu grupo ao invés de causar dano. Tri-Point possui uma fraqueza contra os elementos Fire ou Ice, mas alterna entre os dois cada vez que é atingido por um deles. Para liquidá-lo com facilidade, fique alternando seus ataques com magia Firaga e Blizzaga, ou então ataques físicos (faça Meltdown e Junction com magia Firaga e Blizzaga no ataque elemental de dois personagens, que devem alternar seus ataques, um de cada vez).

Dica (só para a versão americana!):

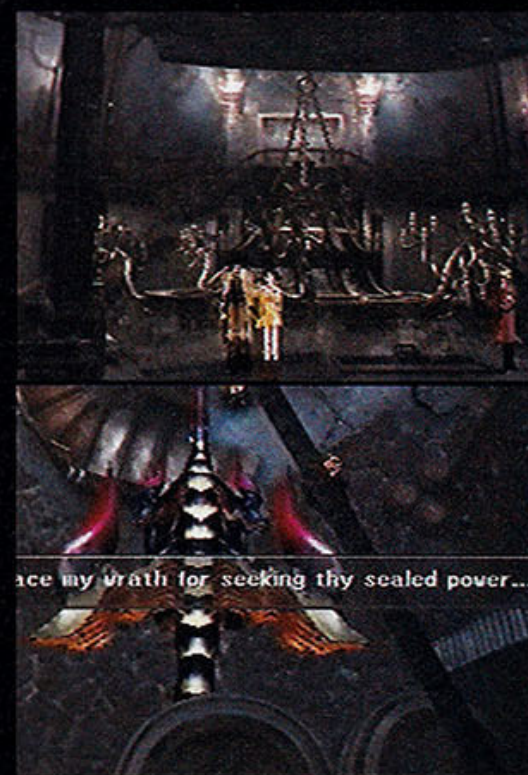
Se você perdeu qualquer GF listado na Área de Informação do Castelo de Ultimecia, escolha destravar Draw ao invés de Magic. Os 7 chefes restantes possuem os GFs em sua lista de Draw. Então, tenha muito cuidado com as habilidades que você destravar em seguida; uma boa sequência é Magic, Limit Break, GF, Resurrection e Command Abilities, exatamente nesta ordem. Não mencionamos Save e Item pois você poderá sempre sair do Castelo de Ultimecia para salvar seu progresso e usar o que quiser lá fora, após cada batalha contra chefe (tome nota de sua localização primeiro), e a cura poderá ser feita através do comando Magic.

Agora escolha destravar o Limit Break (isso se você já destravou o comando Magic). Agora você estará mais seguro com o Limit Break Renzokuken de Squall. Vá até o fundo e entre pela porta. Logo mais a frente você encontrará um ponto de troca. Agora assuma o seu grupo secundário.

Grupo Secundário

Equipe os membros de seu grupo com a habilidade Enc-None de Diablos se quiser (e não se esqueça de atualizar os Junctions se necessário). A partir do Salão de Entrada, suba a escada e entre pela porta ao norte (que você ignorou anteriormente, com o outro grupo). Isso levará você até uma sala sobre um grande lustre. Ande sobre o lustre e ele deverá cair na sala abaixo (Grand Hall). A força do impacto dispersará o seu grupo, e também des-

truirá um alçapão enferrujado no chão. Examine o alçapão para descer até a adega. Lá você encontrará o terceiro chefe, Tri-Point.



Desta vez, **habilite GF ou Save**. Se o seu Limit Break ainda estiver travado, opte por ele ao invés de GF ou Save.

Suba de volta até o Grand Hall e siga pela porta ao fundo para alcançar um ponto de troca no Pátio da Fonte. Mude para seu grupo principal.

Grupo principal

Se você escolheu destravar Save depois de acabar com Tri-Point, você poderá subir os degraus à esquerda e seguir pela abertura à esquerda para chegar a um Save Point no final do corredor. Caso contrário, apenas siga pela porta em frente ao ponto de troca para chegar ao Calabouço (lembre-se de trocar Diablos se estiver que-

Red Giant

HP: 30000

Draw: Demi, (Pandemona)

AP: 30

Este chefe é uma máquina fortalecida com magia (valor extremamente alto de Spirit). Ele tem uma defesa muito alta, o que tornará seus ataques físicos quase inúteis. Para resolver isso, use um Meltdown no Red Giant e siga com o Limit Break Renzokuken de Squall. Se quiser um outro método, invoque Diablos, Cactuar

rendo usar Enc-None). No Calabouço, siga pela porta à sua esquerda. Ela deverá fechar quando você entrar. Perceba um objeto brilhante nas mãos do corpo que está caído, próximo à tela. Examine o objeto e você ganhará a Prison Key, necessária para abrir a porta e sair deste lugar. Mas isso fará o Red Giant aparecer, e ele não deixará você sair sem antes lutar.



ou Doomtrain (se você já destravou GFs), além de usar a magia Demi (que ele próprio possui em sua lista de Draw). Depois de algum tempo, a defesa do chefe será enfraquecida, e você poderá usar ataques físicos. Ah, ele também é vulnerável à magia Blind, então não seria má idéia começar a batalha com isso.

Grupo secundário

Você deverá estar no Pátio da Fonte. Siga pela porta ao fundo (ignore o caminho à direita). A Capela possui um órgão que você poderá tocar no canto superior esquerdo, mas ainda não é o momento de usá-lo; então apenas lembre-se de sua localização. Suba as escadas na parte direita da tela. Você acabará chegando até uma ponte de madeira. Note um objeto que brilha no meio dela. Cada passo que der fará a ponte balançar, levando o objeto para a ponta, podendo fazê-lo cair. Para evitar isso, não corra, CAMINHE lentamente até o objeto; isso permitirá que você pegue o item, que é a Armory Key. Agora volte para o ponto de troca no Pátio da Fonte. Se a chave caiu da ponte, não se preocupe; você não a perdeu.

Vysage

HP: 10626

Pontos: vulnerável a Holy

Draw: Esuna, Haste, Bio

Lefty

HP: 6884

Pontos: vulnerável a Holy

Draw: Shell, Protect

Righty

HP: 6884

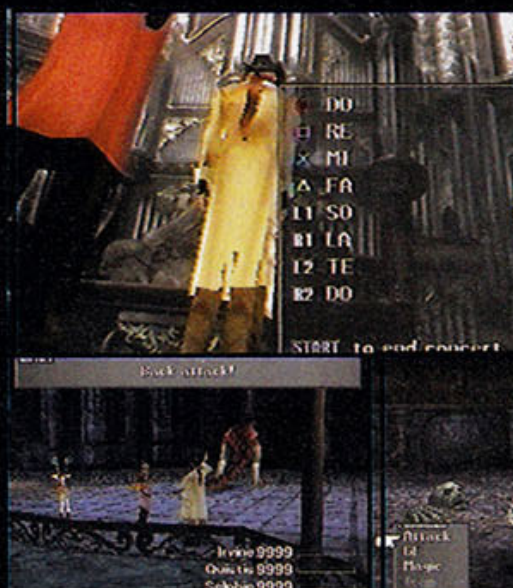
Pontos: vulnerável a Holy

Draw: Bio, Demi, Quake, Regen

A esta altura você já deverá estar com o comando GF, então invoque Siren para causar Silence e evitar as magias que podem fazer juntos. Então invoque Alexander para destruí-los. Depois de derrotá-los, eles se revelarão em um monstro gigantesco e muito mais perigoso.

Grupo principal

Siga novamente para o Calabouço. Se você deixou o item cair da ponte de madeira com o outro grupo, examine o canal de água na parte direita para apanhar a Armory Key. Se você conseguiu pegar a chave diretamente na ponte, apenas use-a na porta à direita do Calabouço (perto do canal de água) para entrar no Arsenal. Lá você encontrará um inimigo que parece ser comum, um Vysage com Righty e Lefty.



Gargantua

HP: 10100~15400

Draw: Bio, Quake, Reflect, (Cerberus)



Gargantua é um monstro com um enorme poder mágico, tendo uma preferência por magias que causam status negativos. Assim sendo, certifique-se de que seu grupo tenha os Junctions apropriados na defesa de status. Use Berserk, Blind e Slow para ST-Def. Como seus ataques são baseados em Earth, use uma magia desta classe em sua defesa elemental. Este gigante não suporta ataques físicos, e contra-atacará com seu Counter Twist sempre que você fizer isso. Este

contra-ataque poderá causar cerca de 2000 pontos de dano em seus personagens, então é aconselhável contar apenas com magias e GFs para atingi-lo. Se você for ousado o bastante para confiar em seus ataques físicos, tente a combinação Meltdown (ou invoque Doomtrain) – Aura (ou estado crítico) – Renzokuken com Squall. Mas lembre-se de curá-lo se for necessário. Se quiser evitar problemas com o contra-ataque de Gargantua, então apenas invoque GFs como Alexander, Bahamut, Cactuar ou Eden.



Escolha destravar GF ou Save aqui, dependendo de qual você ainda deverá habilitar. Use a Prison Key para sair da Prisão e volte ao ponto de troca logo depois do Calabouço (você poderá salvar seu progresso utilizando o Save Point mencionado anteriormente). Mude seu grupo.

Você verá o sangue verde que goteja da espada na parede aqui do Arsenal. Na versão japonesa ele será vermelho. Ao derrotar Gargantua, libere a habilidade Item ou Resurrection. Agora volte para o ponto de troca que fica além do Calabouço (se quiser, salve seu progresso antes disso), e troque de grupo.

Grupo Secundário

A partir do Pátio da Fonte, volte uma tela para trás, mova-se a esquerda para uma porta, atravesse o corredor e entre pela porta ao final para chegar de volta ao Salão de Entrada. Suba as escadas novamente, mas desta vez siga para a esquerda pela porta que o leva a Sala da Escadaria Oeste. Desça os degraus à esquerda, passe pelo ponto de troca e continue pela porta. Agora siga para o fundo até chegar na próxima tela. Use o ponto de troca da esquerda na Sala do Elevador (este deve ser o grupo mais leve, constituído por mais mulheres).

Grupo Principal

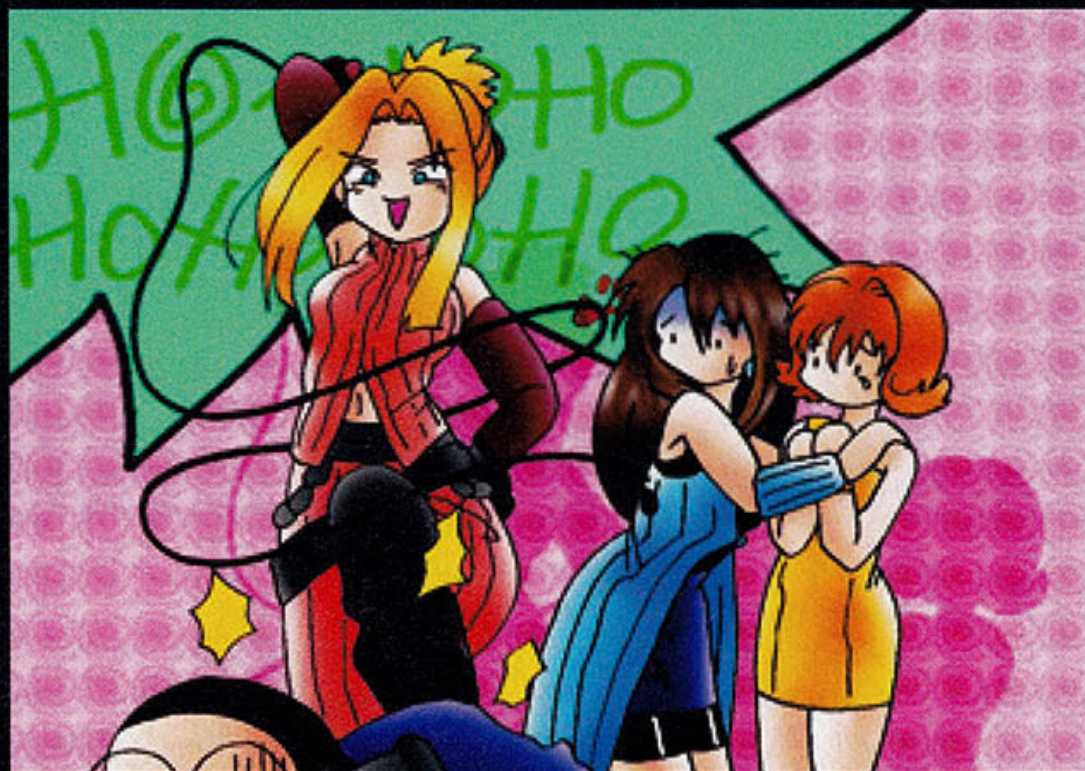
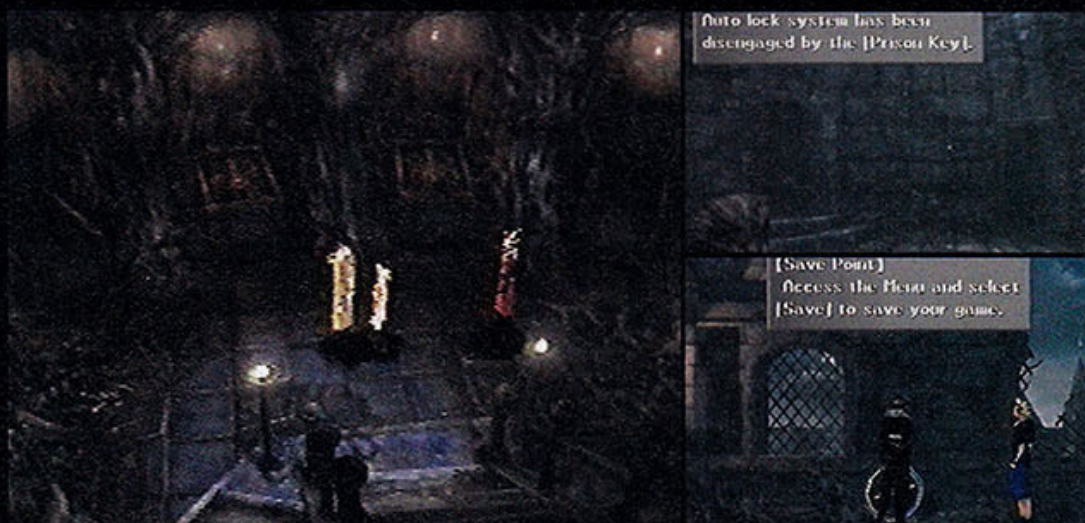
Iniciando a partir do ponto de troca antes do Calabouço, suba os degraus à esquerda, e siga direto até passar do Save Point mencionado anteriormente. Pise no elevador mais alto à direita (este deverá ser o grupo mais pesado) e troque de grupo neste ponto de troca.

Grupo Secundário

Este grupo, por ser mais leve, será elevado até o 2º andar, enquanto o outro descenderá por causa de seu peso maior. Siga para a esquerda e você chegará até a pequena Sala de Armazenamento. Examine no chão para encontrar a Floodgate Key. Volte para a Sala do Elevador, pise no da esquerda que ainda está elevado e use o ponto de troca.

Grupo Principal

Saia do ponto de troca na Sala do Elevador, volte até o Salão Principal e siga pela direita no 2º andar, indo para a Sala da Escadaria Leste, seguindo então para a Galeria de Arte e atravessando-a em direção ao Calabouço. Aqui você deverá encontrar uma alavanca ao lado da porta da esquerda. Deixe Squall examiná-la duas vezes, usando a Floodgate Key para fechar a comporta e parar o fluxo de água (isso poderá ser útil mais tarde). Agora siga para o Pátio da Fonte (volte para o Salão Principal, entre no Grand Hall e atravesse-o). Procure por um objeto brilhante perto da fonte e do ponto de troca e você encontrará a Treasure Vault Key (que você usará em breve). Volte até o Grand Hall e pise sobre o ponto de troca à direita. Ali há uma alavanca que é baixada ao ficar sobre o ponto de troca; ela fixa o lustre acima e previne que ele caia enquanto a alavanca estiver baixada. Troque de grupo agora.



Observação Importante

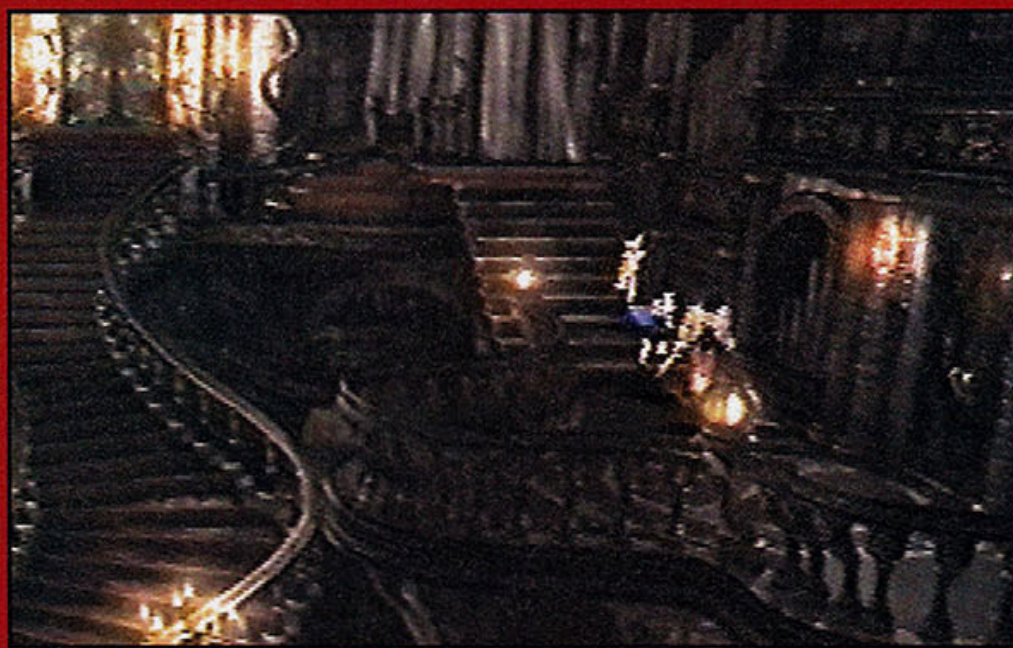
Para realizar o próximo evento descrito, seu grupo principal tem que possuir mais homens do que mulheres, e vice-versa em seu grupo secundário. Não é necessário que ele seja constituído apenas de homens, mas deve haver pelo menos uma proporção de dois homens para uma mulher no grupo principal, e o inverso no grupo secundário. Isso porque é necessário ter um grupo mais pesado que o outro (em termos de massa corporal) no próximo evento. Se você seguiu os grupos recomendados, então estará tudo bem. Caso contrário, você deverá reunir os dois grupos em um mesmo ponto de troca e então fazer os ajustes necessários em cada um.



Eventos Paralelos

Antes de você voltar ao Grand Hall (com este grupo principal), siga em frente no Pátio da Fonte para chegar até a Capela. Agora você encontrará a utilidade do órgão: à direita do Pátio da Fonte haverá um corredor escuro; na parte direita deste corredor você encontrará um portão de lanças, que se abrirá de acordo com a maneira que o órgão for tocado. Então, para abrir completamente este portão, você deverá apertar simultaneamente todos os 8 botões (X, O, □, ▲, L1, L2, R1 e R2). Agora volte ao Pátio da Fonte e siga pelo caminho à direita. No corredor escuro, agora o portão de lanças estará aberto. Se ele ainda não estiver completamente aberto, volte para o órgão e tente nova-

mente (você deverá apertar os 8 botões exatamente ao mesmo tempo até que as notas diminuam e parem de soar). Quando o portão estiver completamente aberto, você poderá passar para encontrar um pequeno canal. Fechando a comporta no Calabouço anteriormente (usando a Floodgate Key na alavanca), a água que bloqueava o caminho será escoada, permitindo que você passe (se o canal estiver cheio de água, você deverá voltar e fechar a comporta). Ao final do canal seco, você encontrará uma caixa contendo uma Rosetta Stone (ensina Ability x4 a um GF), além de uma porta que servirá de atalho para a Prisão (onde você enfrentou Red Giant) no Calabouço.



Grupo Secundário

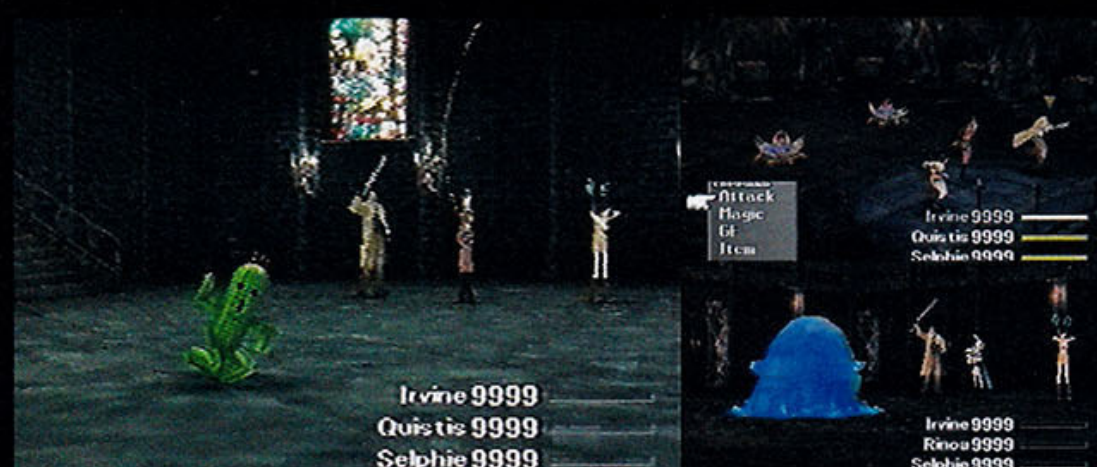
Partindo da Sala do Elevador, volte uma tela para chegar ao corredor escuro. Procure uma porta do lado esquerdo (que está parcialmente escondida, atrás de um pilar) e use a Treasure Vault Key para abri-la e chegar a Câmara do Tesouro. Dentro da Câmara do Tesouro você encontrará 4 caixões. Seu objetivo será deixá-

los abertos. Quando você examinar um caixão, ele mudará sua posição e também a dos caixões adjacentes. Vamos numerá-los da esquerda para a direita como caixões 1, 2, 3 e 4. Digamos que todos os caixões estejam fechados e apenas o 2 esteja aberto; se você por exemplo, examinar o caixão 2, ele se fechará e os adjacentes, ou seja, o 1 e o 3, se abrirão.

Solução

A posição inicial dos caixões é a seguinte: 1-aberto, 2-fechado, 3-fechado e 4-aberto. Inicie fechando o caixão 1 (que abrirá o 2), então feche também o 4 (que abrirá o 3). Agora a posição se inverteu, ficando: 1-fechado, 2-aberto, 3-aberto e 4-fechado. Então siga fechando o caixão 2 (que abrirá o 1 e fechará o 3), deixando 1-aberto, 2-fechado, 3-fechado e 4-fechado. Agora basta abrir o caixão 3 (que abrirá também o 2 e o 4). Isso deixará todos os caixões abertos. Resumindo: feche o 1, depois o 4,

então o 2 e depois abra o 3. Em quatro passos, todos os quatro caixões estarão abertos e o chefe aparecerá no centro da tela. Habilite Item ou Resurrection (dependendo de sua seleção anterior ao destruir Gargantua). Agora volte para o Salão Principal, suba as escadas e entre na porta ao norte. Você estará sobre o candelabro mais uma vez, mas já que o seu grupo principal está na sala abaixo segurando a alavanca, você poderá cruzar por cima do candelabro em segurança. Krysta o espera no Terraço.



Krysta

HP: 5200~160000

Pontos: imune a Ice, Earth não tem efeito

Draw: Holy, (Carbuncle)

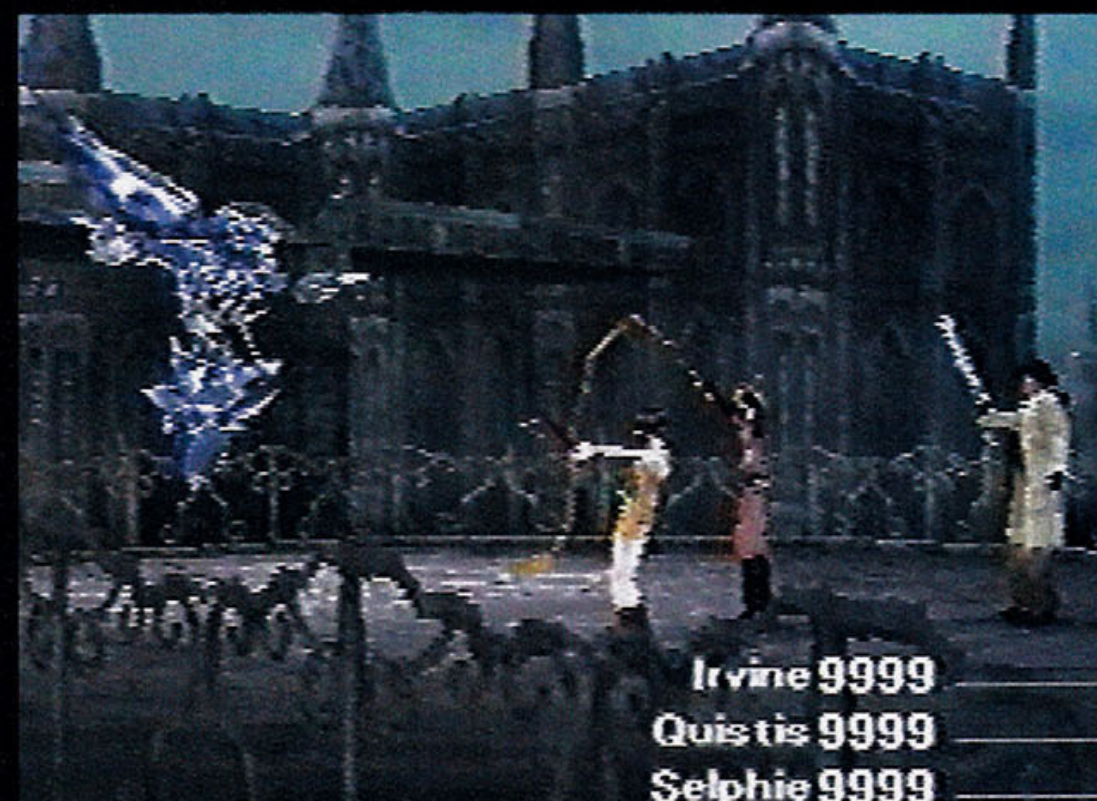
AP: 30

Krysta é um monstro nascido de uma jóia no Castelo de Ultimecia. Ele não possui muito HP, mas seu corpo cristalino lhe fornece uma altíssima defesa contra ataques físicos e mágicos. Ele também tem a capacidade de contra-atacar todo e qualquer ataque (físico ou mágico) com um soco que causa cerca de 3000 pontos de dano. Para evitar seus contra-ataques, apenas invoque GFs, pois contra isso ele não irá reagir. Use Diablos e Cactuar para causar bastante dano (a batalha deverá acabar depois de usar ambos).



Se optar por outro recurso, invoque Doomtrain para diminuir a defesa de Krysta. Então siga

com magias como Tornado, Meteor ou Ultima, ou então o Limit Break Shot de Irvine. Depois de ser derrotado, Krysta ainda fará um último ataque: uma poderosa magia Ultima; mantenha os seus HPs altos para o final da batalha.



Gatoblepas

HP: 10500~60000

Pontos: vulnerável a Earth e Water, absorve Thunder

Draw: Meteor, (Alexander)

AP: 30

Você deverá proteger o seu grupo das magias de Catoblepas, fazendo Junction com Thundaga no Elem-Def. Comece a batalha invocando Doomtrain; isso provavelmente irá causar Blind e Slow, além de reduzir sua defesa (mesmo efeito de Meltdown). Isso facilitará bastante o resto da batalha. Para causar dano, Leviathan e Brothers funcionam muito bem nesta batalha (assim como ataques físicos usando Junction com Quake ou Water no ataque elemental); contudo, evite de qualquer forma usar Quezacotl, já que o chefe absorve ataques baseados no elemento Thunder. Note ainda que Catoblepas



possui a magia Meteor em sua lista de Draw, que você poderá passar um tempo estocando (se você já destravou o comando Draw). Esta magia também funcionará bem contra o chefe se você tiver um bom personagem usuário de magia. Se optar por isso, faça Triple no personagem e então solte 3 Meteors por turno. Se preferir, use a combinação Meltdown (desnecessário se você já usou Doomtrain) – Aura (ou estado crítico) – Shot (Limit Break de Irvine). Tome cuidado, pois Catoblepas ainda soltará uma última magia Meteor ao morrer; fique atento com seu HP quando ele estiver próximo de ser derrotado.

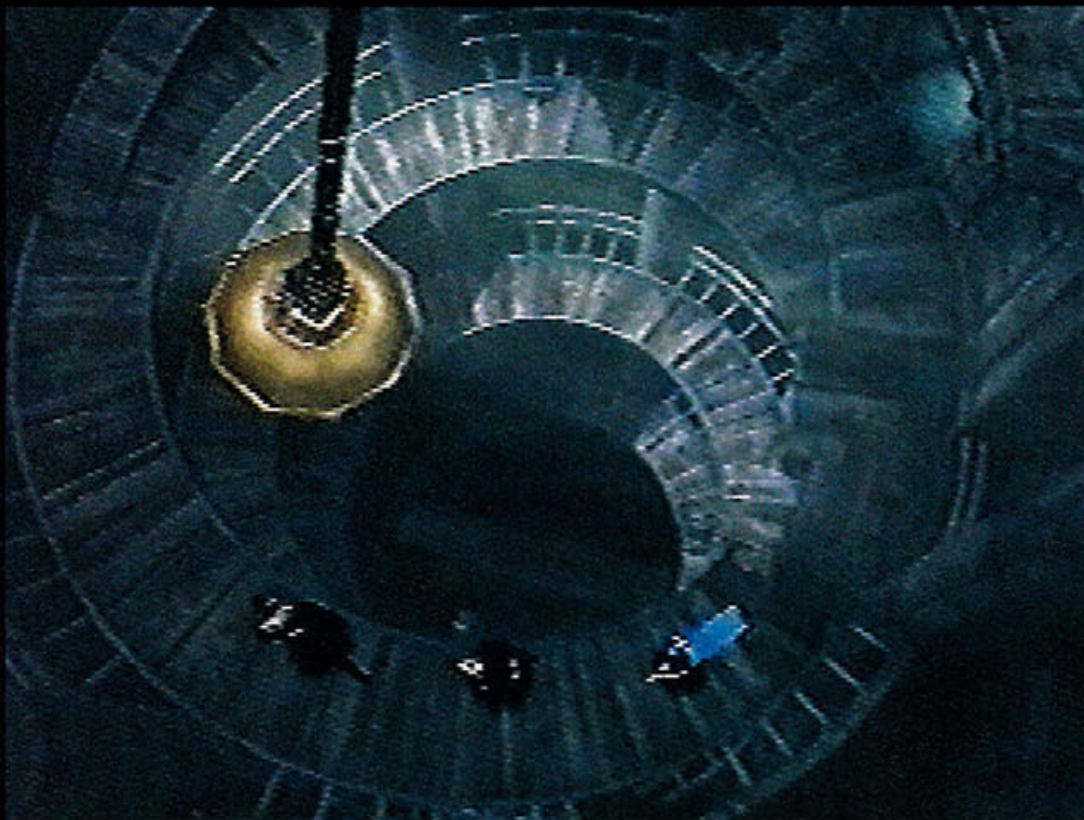
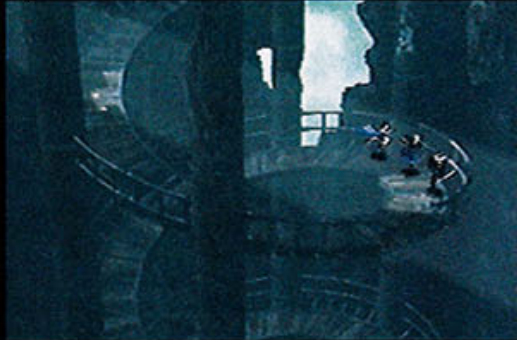


Se você tem seguido as recomendações, só restarão Draw e Command Ability para destravar. É preferível pegar este último aqui, pois você não deverá usar muito o Draw (isso se você não perdeu nenhum GF durante o jogo). Além disso, comandos como LV Down, Recover e Revive se tornarão úteis. Volte pelo candelabro e use o ponto de troca no Salão Principal.

Grupo Principal

Você deverá estar no Grand Hall, segurando a alavanca no ponto de troca sob o lustre. Avance pela porta ao fundo e atravesse o Pátio da Fonte para chegar até a Capela. Suba a escadaria à direita. Cruze a ponte de madeira e entre pela porta à esquerda. A propósito, a escada de mão à direita levará a um beco sem saída. No 1º andar da Torre do Relógio haverá um Save Point escondido (use a habilidade Move-Find de Siren para encontrá-lo). Suba pelo longo caminho circular que beira as paredes da torre até você chegar a um sino. Note a plataforma isolada

na direção da qual o sino balança. Fique posicionado do lado oposto dela e então aperte X (americano) ou O (japonês) para saltar sobre o sino, que o levará até a plataforma. Entre na abertura para chegar até a sacada da Torre do Relógio... e o seu adversário mais poderoso até agora no castelo.



Agora libere seu último comando aqui, e restará apenas o último chefe para enfrentar. Volte para dentro da Torre do Relógio, salte sobre o sino, suba o restante do caminho circular até o topo e entre pela porta. Quando o caminho se dividir, suba para um Draw Point com Stop, então siga para o sul.

Grupo Principal (ainda)

Corra pelos ponteiros do relógio, desça pela escada de mão e siga para a

direita para alcançar outra escada, a qual você deverá usar para descer. A ponte conduz para os aposentos de Ultimecia. Salve seu progresso, cure todos os 6 personagens, estoque artigos (Call Shop entra em jogo aqui) e faça uma inspeção final em seus Junctions e magias (deixe tudo distribuído e equilibrado entre os 6 personagens). Entre no aposento de Ultimecia quando estiver pronto.



Tiamat

HP: 21200~89600

Pontos: resistente a Fire e Thunder, imune a Wind, Earth não tem efeito

Draw: Flare, (Eden)

AP: 30

Tiamat era um GF que foi controlado e transformado em uma besta incontrolável através dos poderes de Ultimecia. Ele agirá (e se parece) como Bahamut, mas não tem o mesmo poder. Seu único ataque é o poderoso Dark Flare, que atinge todos os seus personagens causando cerca de 4000 de dano. Quando ele não está atacado, Tiamat apenas espera pela próxima oportunidade de usar seu Dark Flare. Como os intervalos entre os Dark Flares são grandes, aproveite esta oportunidade para usar Shell em seu grupo (que vai diminuir a quantidade de dano recebido). Use também este tempo para curar seu grupo antes de continuar atacando.



Comece a batalha invocando Doomtrain para causar Slow em Tiamat, e também diminuir sua defesa. Isso tornará a Dark Flare ainda mais lenta. Siga invocando qualquer GF, menos Ifrit (Fire), Quezacotl (Thunder), Brothers (Earth) e Pandemona (Wind). Se você tiver Eden, não hesite em usá-lo; você terá bastante tempo para isso. Para acelerar as coisas, use o combo Doomtrain – Aura – Renzokuken. Dois destes Limit Breaks de Squall deverão destruir o chefe (assumindo que a defesa de Tiamat esteja diminuída). Se você fizer isso rápido o suficiente, Tiamat nem terá chance para lançar seu Dark Flare. Assim, você poderá elevar os parâmetros Strength e Speed de Squall. As habilidades Auto-Haste de Cerberus e Initiative de Pandemona também são bem-vindas. Esta batalha não deverá ser difícil enquanto você mantiver todos os personagens com HP alto e sob o efeito da magia Shell para cortar o dano.

Eventos Paralelos

O Castelo de Ultimecia possui praticamente todos os inimigos (até mesmo alguns chefes) que você já enfrentou. Tente lutar em diferentes regiões do castelo para enfrentar todos eles, e pegar qualquer artigo raro que você possa ter perdido. Outro Evento Paralelo especial é encontrar e derrotar Omega Weapon. Ao contrário do outro monstro lendário, Ultima Weapon, este inimigo tem a habilidade de atingir seu oponente tão forte que ele não levantará por meses. Assim, a menos que você realmente queira testar suas habilidades, é preferível que você o deixe de lado por enquanto, e só pense em continuar quando estiver completamente preparado, pois Omega Weapon é o chefe mais difícil do jogo.

Os preparativos para esta batalha são longos, então tome nota! Use a habilidade Card Mod para refinar 100 Megalixirs da carta de Bahamut, 100 LuvLuvGs da carta de Chubby Chocobo e 10 Holy Wars da carta de Gilgamesh (ou 100 Heros da

carta de Laguna). Mova os Megalixirs e Holy Wars, assim como qualquer MegaPhoenixes, para o início de seu inventário de itens (para que você possa usá-los rapidamente em batalhas). Use os 100 LuvLuvGs em todos os 3 personagens que enfrentarão Omega (seu grupo principal), para que eles tenham compatibilidade total (1000) com todos os GFs. Você precisará que os GFs cheguem rápido aqui. Examine os Junctions de seu grupo. Faça Junction com 100 magias Death na defesa de status (ST-Def) de cada personagem, se eles tiverem nível múltiplo de 5 (nível 65-70 ou 100, por exemplo). Isso porque Omega Weapon tem a magia Level 5 Death que poderá acabar com todo o seu grupo de uma só vez. Examine também os comandos de seus personagens. Certifique-se de que todos os personagens possam usar GFs e fazer Draw. Além disso, tenha pelo menos dois com o comando Magic e dois com Item; você também poderá usar Recover e Revive.

Cheque também as Character Abilities equipadas em seus personagens. Remova qualquer habilidade de Bonus (HP Bonus, Str Bonus, etc.). Troque as habilidades inúteis por outras que elevam os atributos de seus personagens, como Speed, Strength e Magic. Procure deixar Squall com o máximo de Strength e Speed possível (255 e +200 respectivamente). Todos os personagens devem estar com 9999 de HP. Você poderá também equipar habilidades como Auto-Potion e Auto-Haste, mas evite Auto-Reflect. Certifique-se de ter a melhor arma de Squall, a Lion Heart. Ela permitirá que Squall realize seu melhor Finishing Move do Limit Break Renzokuken: o End of Heart, que causa cerca de 100000~150000 de dano em Omega. Se for usar Zell e Irvine em seu grupo, adquira também suas melhores armas, pois você utilizará seus Limit Breaks. As garotas não necessitarão das melhores armas, já que não as utilizarão em toda a batalha. Verifique seus GFs. Deixe Cerberus, Eden e Doomtrain em Junction em personagens diferentes, para que eles possam ser invocados ao mesmo tempo. Além disso, não faça Junction com Eden em Squall; ele terá outras coisas para fazer além

de invocar GFs. No caso das magias, certifique-se de ter pelo menos uma pequena reserva de magias Aura (pelo menos 18) no inventário dos personagens equipados com o comando Magic. Guarde também uma reserva de magias Full-Life e Curaga, no caso de você precisar delas. Isso já deverá ser o bastante. Claro que não é extremamente necessário fazer tudo isso, pois há diferentes métodos de derrotar Omega. Defina o método que você usará e faça os preparativos necessários. Para encontrar Omega Weapon: Primeiro, leve seu grupo principal para o ponto de troca no Pátio da Fonte, do lado de fora da capela; mude o grupo. Faça o gru-

po secundário voltar para o Salão de Entrada, subir as escadas e seguir pela direita para chegar até a Sala da Escadaria Leste, fora da Galeria de Arte, onde se encontra a corda do sino (mencionada anteriormente). Bata o sino uma vez e aparecerá um contador de tempo na tela, indicando o limite que você terá para encontrar Omega Weapon. Vá depressa para o ponto de troca na entrada para a Galeria de Arte e troque de grupo. Siga para a Capela ao fundo do Pátio da Fonte com o grupo principal (que já deverá estar devidamente preparado para a batalha). Omega Weapon estará esperando por você perto do órgão, bastando encostar nele para iniciar a batalha.



Omega Weapon

HP: 111.105 ~ 1.161.000

Pontos: absorve todos os elementos

Draw: Flare, Holy, Meteor, Ultima

AP: 250

Omega Weapon tem vários ataques violentos a sua disposição, incluindo alguns como Megido Flame (9998 de dano em todos os personagens), Light Pillar (9999 em um único personagem) e o poderoso Terra Break (aproximadamente 12000 de dano em todos). Felizmente, você poderá evitar tudo isso usando o item Holy War (em todo o grupo) ou Hero (em um único personagem), que tomam seus personagens invisíveis, e portanto invencíveis, por um determinado período de tempo.

Método 1: Com Holy War

O grupo recomendado para esta batalha é o seu grupo principal, constituído por Squall, Zell e Rinoa. Dê a Zell o GF Eden e o comando Item. Rinoa deverá ficar com Magic e o GF



Doomtrain. Dê Cerberus e Magic para Squall. Há outras configurações que você pode fazer também, mas esta é uma base não-obrigatória para servir de referência. Omega sempre começará a batalha com Level 5 Death, então assegure a proteção completa contra isso em seu grupo. Para iniciar a batalha, invoque rapidamente Doomtrain, Cerberus e Eden; contudo, não turbine Doomtrain, ou seja, não use a habilidade Boost para ele. Isso vai curar mais ainda o chefe, o objetivo é apenas diminuir sua defesa, permitindo que você cause mais dano com ataques físicos, como o Limit Break de Squall. Cerberus colocará todos os seus personagens sob o efeito Triple e Eden causará o primeiro grande dano. Tente turbinar Eden o máximo possível para um dano ainda maior. Depois que os GFs fizerem

seu trabalho, faça um personagem com o comando Magic lançar Aura nos três personagens (ele poderá fazer isso graças ao Triple de Cerberus), ou pelo menos nos dois sem o Eden. Agora os dois personagens que não estiverem usando Eden poderão castigar Omega Weapon com seus Limit Breaks.

Com sorte, Squall poderá usar o seu End of Heart algumas vezes. Com a magia Aura em ação, faça o personagem com o comando Item usar o item Holy War no grupo (ou use o item Hero separadamente nos três membros). Isso tornará o grupo temporariamente invisível. É importante fazer isso depois de lançar Aura, pois o efeito do Holy War anula magias, impedindo que você lance Aura. Sem esta magia, você terá que confiar mais em GFs e magias não-elementais (pois o chefe absorve qual-

quer elemento). Se você seguiu a sugestão inicial de grupo, Zell estará constantemente invocando Eden depois de usar o Holy War e Squall e Rinoa começarão a usar seus Limit Breaks. Se você escolheu Rinoa, use apenas seu Limit Break Combine; você não poderá perder o controle dela pelo resto da batalha com o seu Angel Wings. Todos deverão continuar assim até que o efeito da magia Aura ou do item Holy War acabar. Aura geralmente acaba antes do efeito do Holy War. Durante os segundos restantes de invisibilidade, você pode querer estocar um pouco de magias Ultima, Holy, Flare ou Meteor de Omega. Esta será a sua melhor oportunidade para estocar 100 Ultimas. Quando o efeito de Holy War acabar, rapidamente faça Aura em todos mais uma vez e use outro Holy War. Siga com a mesma tática e continue



Vencendo Omega Weapon, você ganhará um item Three Stars, mais 250 APs e também uma nova opção no Tutorial: Proof of Omega.

Nenhum prêmio exorbitante por esta batalha épica, mas vale pelo gosto de derrotar o chefe mais difícil de Final Fantasy VIII.

G - CASTELO DE ULTIMECIA: MASTER ROOM

Ao chegar no aposento de Ultimecia, a Master Room, você encontrará a feiticeira do futuro em pessoa, expressando todo o seu ódio pela SeeD e por sua interferência em seus planos de compressão de tempo. Em seguida começará o combate. Os participantes da batalha serão escolhidos aleatoriamente aqui (inclusive Squall); assim, certifique-se de que seus GFs e Junctions estão dispostos uniformemente. Você poderá até conseguir lutar apenas com seus GFs e Junctions concentrados em 3 personagens, mas será uma batalha mais demorada, já que você deverá esperar até conseguir reunir os 3 ao mesmo tempo (também arriscada, já que você terá provavelmente que contar com apenas 1 ou 2 personagens configurados por algum tempo). Ultimecia

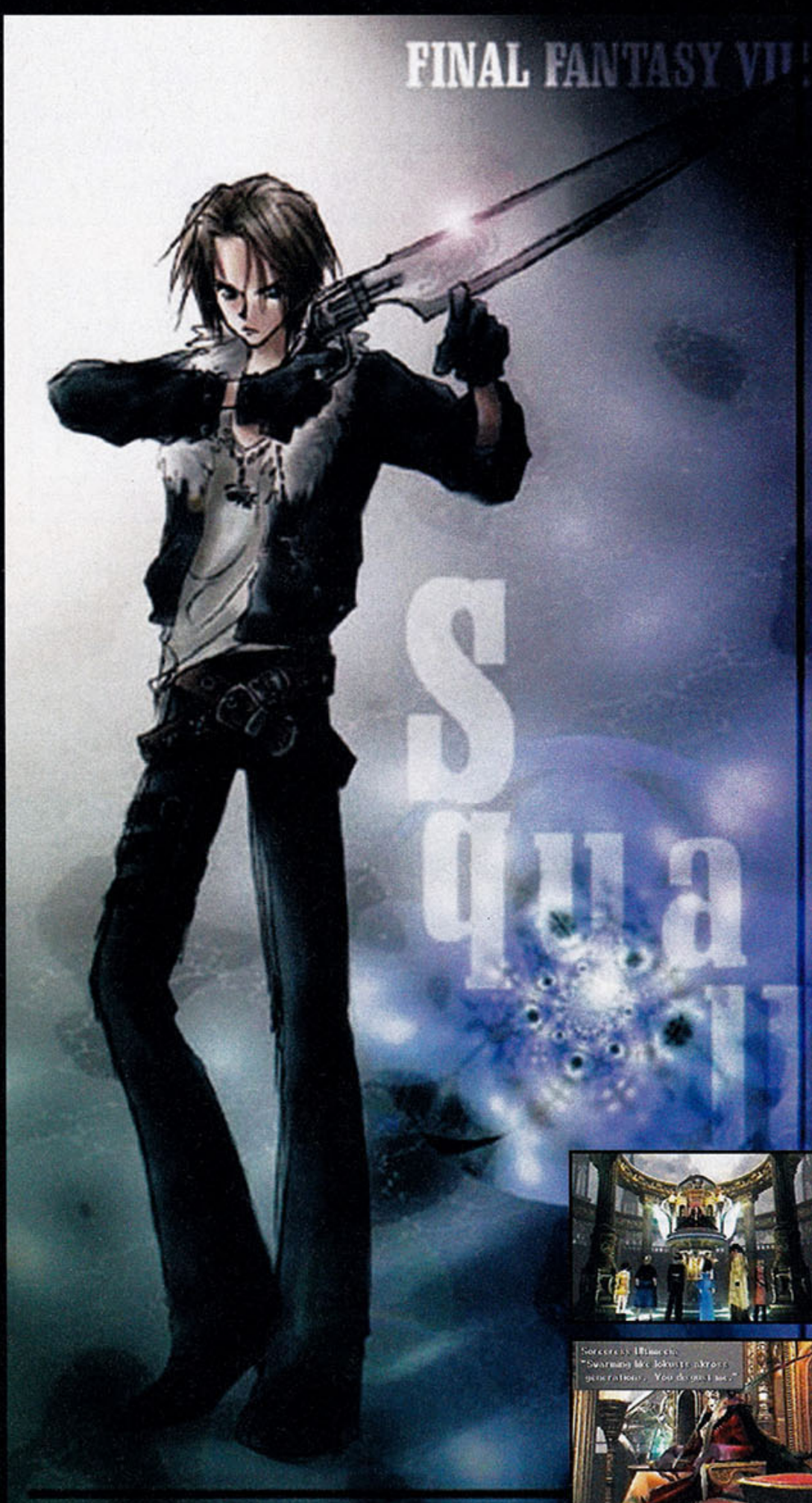
removerá os personagens caídos em batalha durante algum tempo com seu Angel; mas você poderá ainda reviver um personagem caído se for rápido. Claro que se aquele membro caído não possuir nenhum GF ou Junction de magias, permita que Ultimecia o remova para que entre o próximo personagem. Serão 5 formas (4 e 1/2, mais exatamente) que você deverá enfrentar consecutivamente. Você poderá usar Hero Medicines ou Holy Wars (refinando as cartas de Laguna e Gilgamesh, respectivamente) para tornar a batalha muito mais fácil. Mas isto é opcional se você tiver todos os personagens corretamente configurados com seus Junctions e GFs. Essencial para esta batalha serão mesmo os Limit Breaks, então procure ter magias Aura e os itens Aura Stones.

refazendo estes dois (na ordem Aura - Holy War) sempre que os efeitos passarem. Esta batalha irá durar bastante tempo; contudo, você só perderá se algo sair muito errado.

Método 2: Sem Holy War

Você precisará de tantos GFs quanto puder com alta taxa de HP (assim como Eden e qualquer outro que tiver HP máximo), de todos os membros de seu grupo com 9999 HP, atributos extremamente elevados e uma tonelada de itens e magias de recuperação (os 100 Megalixirs refinados da carta de Bahamut ajudará bastante). Como sempre, evite o Level 5 Death com os Junctions adequados em todos os personagens. Invoque Cerberus agora para deixar todos sob o efeito Triple, então siga com um combo Meltdown - Aura - Renzokuken. Se Omega usar Meteor,

recupere o HP de todo mundo de volta para 9999. O Megido Flame deverá reduzi-lo novamente para 1; cure depressa depois de soltar seus Limit Breaks; mas cuidado com o Gravija de Omega Weapon. Recupere seus HPs sempre que vier um ataque como este. Depois, invoque GFs com HPs altos, e deixe que eles absorvam algum dano quando Omega usar o seu Terra Break (mais de 12000 de dano em todos). Solte o seu Limit Break se possível; Omega lançará Gravija ou Ultima, seguido por Light Pillar, o que levará um membro de seu grupo. Use a magia Full-Life para trazê-lo de volta, seguido por vários artigos de recuperação para restabelecer o HP de todos de volta ao máximo. Daqui por diante, Omega assumirá um padrão aleatório de ataques; sua tarefa será a de atingi-lo fortemente com Limit Breaks enquanto prevê o que ele irá fazer em seguida, e curar com um Megalixir quando necessário. Se você tiver bastante sorte, o Limit Break Combine de Rinoa poderá ter Angelo usando Invisible Moon, que funciona exatamente como o Holy War, deixando seu grupo invisível.



Como você não determinará a ordem em que os personagens virão, será necessário se virar com os que estão disponíveis. Aqui está uma lista do que você poderá usar com cada personagem:

Squall: Deixe-o soldar Renzokuken (o que mais você queria?).

Rinoa: O Limit Break Combine dela funciona bem, mas é preferível mantê-la principalmente como personagem de cura para recuperar os outros. Você poderá tentar usar seu Angel Wing; mas como você perderá totalmente o controle de Rinoa, isso não será muito aconselhável.

Zell: O Duel deverá ser o principal ataque dele.

Quistis: Ajude o grupo fazendo sua Blue Magic Mighty Guard (que dará Shell e Protect para todos) e White Wind para curar. Para atacar, use Shockwave Pulsar se você tiver. Caso contrário, use o Ray-Bomb ou Gatling Gun.

Irvine: Puxe o gatilho sem parar com seu Limit Break Shot. Use Armor Shot (Armor Piercing Ammo), Canister Shot (Demolition Ammo) ou Hyper Shot (Pulse Ammo). Se você tem um dedo bem rápido e um estoque cheio de Fast Ammo, tente usar o Quick Shot na forma final de Ultimecia.

Selphie: O seu Limit Break Slot não ajudará muito aqui, e não vale a pena ficar circulando pela lista de magias para adquirir a mais rara... Ao invés disso, deixe Selphie curando.

Para acabar com Ultimecia, é melhor você contar basicamente com Squall e seu Limit Break Renzokuken (com a Gunblade Lion Heart). O resto deverá apoiá-lo simplesmente

lançando Meltdown para acabar com a defesa do inimigo e curando quando necessário. Certifique-se de que Squall tenha uma taxa de Strength 255 e também Speed bem alta.

Ultimecia

HP: 43.000

Pontos: vulnerável a Poison, resistente a Holy

Draw: Haste, Slow, Reflect, Demi

AP: -



A primeira forma de Ultimecia poderá ser destruída sem esforço com uma única combinação de Meltdown - Aura - Renzokuken. Ou então use Cerberus seguido de 3 Ultimas e Meteors. Porém, é



aconselhável que você use esta batalha como preparatória para as seguintes; ponha todos os personagens em Triple, Protect, Shell, Haste e Regen (a Blue Magic Mighty Guard de Quistis poderá acelerar tudo aqui), seguido por Aura se possível. Ultimecia tentará destruir o grupo com Quake e Maelstrom (causa status negativo e dano pesado em todos os seus personagens), mas resolva isso com um Megalixir (modifique a carta de Bahamut para obter 100).

Griever

HP: +120.000

Pontos: absorve Poison, Earth não tem efeito

Draw: Bio, Quake, Tornado

AP: -

As coisas começarão a piorar para o seu lado, já que a feiticeira Ultimecia invocará seu próprio GF, Griever. Se você está bem lembrado, Griever é o nome do anel que Squall deu para Rinoa.



Ele queria ter o poder de um leão (representado por seu colar), e acreditava guardar todo este poder em seu anel. No futuro, Ultimecia usou todo este poder para criar o GF Griever. Este inimigo possui um ataque que causa status negativos, tende a usar Graviga e Doom, e tem um hábito irritante de fazer Draw nas magias de seu grupo. Evite Doom com Remedy+ ou Megalixir, e acerte-o repetidamente com Renzokukens

(lembre-se de reduzir a defesa dele para zero usando um Meltdown antes). Lançar Ultimas seguidas com o efeito Triple também é uma boa opção, principalmente se você tiver a habilidade Expend x3-1 de Eden (que permitirá a você lançar 3 magias ao custo de 1 sob o efeito Triple). Ocasionalmente, Griever removerá um estoque inteiro de magias (100 Full-Lifes, por exemplo) de um personagem, forçando-o a perder o Junction (se, neste caso, você tiver Full-Life em Junction no seu HP, ele voltará ao valor original). Note ainda que, daqui por diante, o chefe terá a capacidade de exterminar qualquer um de seus GFs em um único golpe, então não se preocupe em invocá-los. Griever usará seu Shockwave Pulsar ao final (ou mais cedo se você não for rápido o bastante para destruí-lo) que tira cerca de 3000 HP de todos os seus personagens (isso é, se você tiver um valor de Spirit elevado, tente fazer Junction neste atributo com a magia Reflect e use Spr+60%), ou 1500 se você estiver sob efeito Shell (mas poderá até matar um personagem instantaneamente se ele estiver sem nenhum tipo de proteção).



Ultimecia + Griever

HP: +180.000

Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

AP: -

Helix

HP: +25.000

Draw: Esuna, Dispel

AP: -

Ultimecia fará um Junction em si própria com seu GF Griever, gerando uma combinação realmente poderosa. Essa terceira forma costuma lançar Tornado, Meteor e Holy; além disso, como o próprio Griever, ele também irá tirar ocasionalmente um estoque inteiro de alguma magia da lista de um personagem. Ela também será capaz de usar Shockwave Pulsar a qualquer hora. Outro detalhe, pequenos ajudantes chama-

dos Helix serão chamados por ela para auxiliá-la na batalha. Se você demorar muito na batalha e deixar dois deles surgirem, cuidado com o ataque Great Attractor, um ataque físico (visualmente deslumbrante) que causa mais de 4000 de dano em todo o grupo. Use a combinação Meltdown - Aura - Renzokuken para destruí-la. Se ela começar a perder pedaços de seu corpo, isso significa que ela está perto de ser derrotada, continue!



True Ultimecia

HP: +250.000

Draw: Holy, Flare

AP: -



Ultimecia em toda a glória de sua última forma, contendo toda a essência do mal. Agora ela terá movimentos mais ofensivos à sua disposição; o mais perigoso deles é seu Hell's Judgement, que

Ultimecia

(parte de baixo)

HP: +16.000

Draw: Apocalypse

AP: -

poderá deixar todos os membros de seu grupo com apenas 1 HP (você poderá usar um Hero em Squall e deixá-lo fazer seu Renzokuken repetidamente neste estado). Ela também lançará Ultima, Flare e Holy em você, e quando a parte de baixo de seu corpo aparecer durante a batalha (depois de causar algum dano no corpo), ela irá fazer Draw nesta parte para lançar Apocalypse em todo o seu grupo, cau-

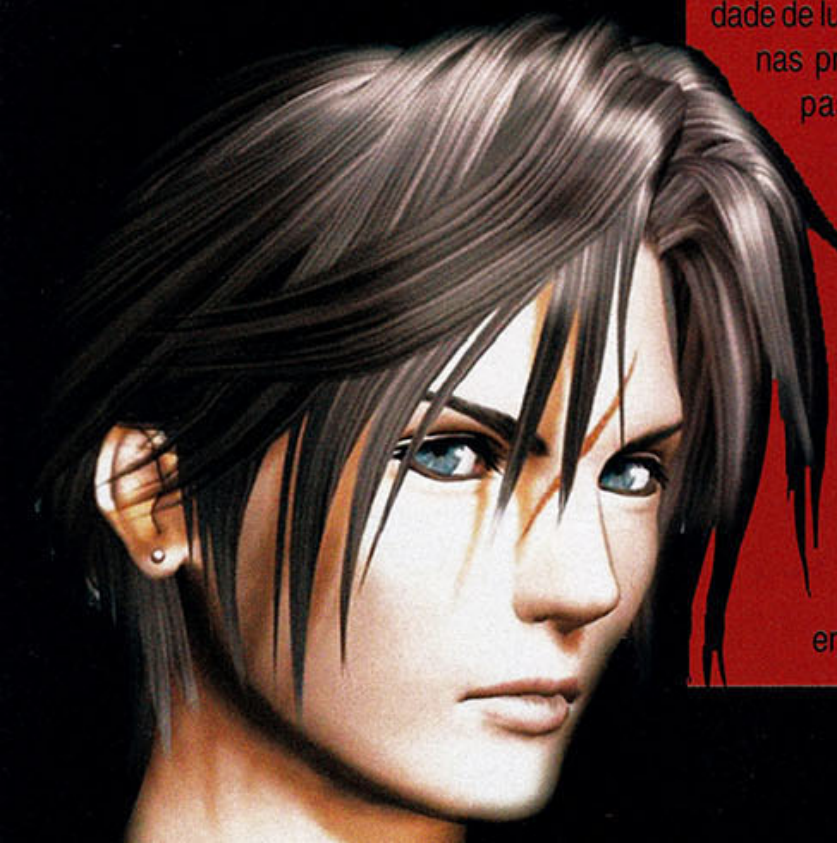
sando mais de 3500 de dano. Lembre-se de que você poderá fazer o mesmo com ela, fazendo Draw na parte de baixo para lançar a magia Apocalypse. Ela ainda poderá dar Draw em seus personagens e absorver as magias. Simplesmente continue com a combinação Meltdown – Aura – Renzokuken, e cure imediatamente quando ela o atingir com seu Hell's Judgement, ela poderá lançar Ultima em seguida e matar

todo seu grupo. Tente se livrar da parte inferior do corpo quando ela aparecer. Quando Ultimecia estiver para ser derrotada, ela começará a falar. Durante este período, você terá que acertá-la aproximadamente 4 a 5 vezes até que ela termine de falar; cada ataque normalmente resultará em outra fala. Apenas quando ela acabar de falar tudo é que você poderá desferir o golpe final.



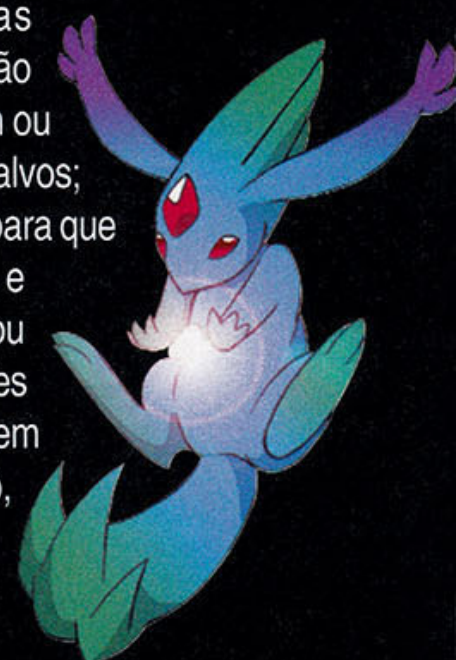
Com o fim de Ultimecia, o tempo continuará comprimido e todos os personagens se vêem perdidos. Enquanto isso, Rinoa, perdida em uma outra parte, apenas quer estar com Squall, no lugar prometido. Squall se vê no passado, no Orfanato de Edea, e conversa com a Matrona. Quando ele vê Ultimecia e saca a Gunblade, Edea falará que não há mais necessidade de lutar, que a feiticeira está apenas procurando por alguém para passar seus poderes, para morrer em paz. Edea saberá que é uma feiticeira, e receberá os poderes, pois não quer que uma das crianças o receba. Então Squall contará para ela sobre a Garden e a SeeD, e a missão de destruir a feiticeira. Edea perceberá que ele veio do futuro, e então pedirá para ele voltar ao

seu tempo. Squall dirá para si mesmo que tudo estará bem, pois ele não está sozinho. Então ele chamará por seus amigos, e principalmente por Rinoa, querendo ouvir sua voz. Ele questiona se está sozinho, se conseguirá voltar por si próprio. Squall está perdido no fluxo do tempo, e começará a ter ilusões. Ele se recorda dos momentos que viveu com Rinoa, mas não consegue enxergar o rosto de sua amada, como se fosse um pesadelo. Squall não suportará tudo isso e cairá. Rinoa conseguirá encontrar Squall caído, mal conseguindo respirar. Quando ela grita, o fluxo do tempo volta ao normal, e tudo fica bem. Assista agora ao fantástico encerramento de Final Fantasy VIII... Ah, e não desligue o aparelho até ver as palavras **"The End"** na tela, pois você poderá perder uma *surpresa*.



As GF Menu Abilities

Os membros da Guardian Force concedem a seus usuários, além de suas magníficas investidas (Mega Flare, Chef's Knife ou Eternal Breath), habilidades especiais de diversas naturezas. São elas: Command Abilities (habilidades que adicionam comandos no menu de batalha, como Draw, LV Down ou Devour), Non-Command Abilities (diferente das Command, você nunca controla mas afetam diretamente os alvos; em outras palavras, você não precisa acionar nenhum comando para ativá-las, somente precisa equipá-las para que entrem em ação; estão divididas em **Characters**, que afetem somente o usuário, **Party**, afeta todo o grupo, e **GF**, somente os GFs), Junction Abilities (permitem a ligação de para-magics em seus atributos, para elevá-los ou conceder outros status, como danos elementais e defesas contra alteração de status) e, finalmente, Menu Abilities (que você acessa somente pela opção Menu Ability no menu principal). Destas, as últimas são as que permitem o maior número de possibilidades. Produção de itens, magias e bonificações estão entre estas. Assim sendo, segue abaixo uma lista, com uma breve explicação de cada uma das GF Menu Abilities.



GF Refine Ability

As GF Refine Abilities são habilidades que permitem transformar itens em magias ou outros itens ou resultados variados. Há itens bem variados, mas quase sempre em quantidades diferentes. As Refine Abilities (RF) são ainda divididas em duas categorias distintas:

As GF Refine Abilities são habilidades que permitem transformar itens em magias ou outros itens ou resultados variados.



Refine Magic Ability (Mag-RF)

Permite mudar um item em uma magia ou mesmo elevá-la de um nível para outro nível superior (vale lembrar que são ao todo três níveis de poder para as magias elementais). Elas se dividem em **Refine Elemental Magic** (X MAG-RF, onde X é a letra inicial do elemental representado) e **Refine Status Magic** (Y MAG-RF, onde Y pode ser SPT, ST ou Time)

Lista de Refinement Elemental & Status Magic Ability

T MAG-RF (QUEZACOTL)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Thunder
Magic Stone	= 5 Thundara
Wizard Stone	= 5 Thundaga
Shear Feather	= 20 Aero
Windmill	= 20 Tornado
Dynamo Stone	= 20 Thundaga
Corel Fragment	= 20 Thundara

Thunder Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias baseadas em Thunder e Aero.

Ice Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias baseadas em Blizzard e Water.

I MAG-RF (SHIVA)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Blizzard
Magic Stone	= 5 Blizzara
Wizard Stone	= 5 Blizzaga
North Wind	= 20 Blizzard
Fish Fin	= 20 Blizzaga
Water Crystal	= 50 Water
Arctic Wind	= 20 Blizzaga





Fire Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias baseadas em Fire e Flare.



F MAG-RF (IFRIT)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Fire
Magic Stone	= 5 Fira
Wizard Stone	= 5 Firaga
Red Fang	= 20 Firaga
Flare Stone	= 01 Flare
Inferno Fang	= 20 Flare
Phoenix Spirit	= 100 Firaga
Phoenix Pinion	= 100 Firaga
Bomb Spirit	= 100 Firaga



FORBID MAG-RF (BAHAMUT)

Lista

Meteor Stone	= Meteor
Ultima Stone	= Ultima
5 Pulse Ammo	= Ultima
Star Fragment	= 5 Meteor
Energy Crystal	= 3 Ultima
Dark Matter	= 100 Ultima

Forbidden Magic

Refinement: Transforma certos itens em magias poderosíssimas, como a Ultimate Black Magic Meteor ou Ultima.



L MAG-RF (SIREN)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Cura
Magic Stone	= 5 Cura
Wizard Stone	= 5 Curaga
Tent	= 10 Curaga
Cottage	= 20 Curaga
Holy Water	= 2 Zombie
Death Stone	= Death
Holy Stone	= Holy
Saw Blade	= 10 Death
Zombie Powder	= 20 Zombie
Healing Water	= 20 Curaga
Healing Mail	= 20 Curaga
Regen Ring	= 20 Full-life
Moon Stone	= 20 Holy
Dead Spirit	= 20 Death
Chef's Knife	= 30 Death
Whisper	= 50 Curaga
Healing Ring	= 100 Curaga
Phoenix Spirit	= 100 Full-life

Life Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias baseadas em Life e outras de status.



TIME MAG-RF (DIABLOS)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Slow
Magic Stone	= 5 Haste
Wizard Stone	= 5 Stop
Steel Orb	= 15 Demi
Dino Bone	= 20 Quake
Dragon Fin	= 20 Double
Lightweights	= 20 Haste
Spider Web	= 20 Slow
Black Hole	= 30 Demi
Rocket Engine	= 50 Triple
Samantha Soul	= 60 Triple
Three Stars	= 100 Triple
Accelerator	= 100 Haste
Aegis Amulet	= 100 Haste

Time Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias de alteração de status baseadas em Gravity.



As GF Menu Abilities

ST MAG-RF (DIABLOS)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Silence
Magic Stone	= 5 Berserk
Wizard Stone	= 5 Bio
Antidote	= Bio
Eye Drop	= Blind
Echo Screen	= 2 Silence
Soft	= 3 Break
Sleeping Powder	= 5 Sleep
Curse Spike	= 10 Pain
Mystery Fluid	= 10 Meltdown
Betrayal Sword	= 20 Confuse
Cockatrice Pinion	= 20 Break
Steel Pipe	= 20 Berserk
Silence Powder	= 20 Silence
Venom Fang	= 20 Bio
Ochu Tentacle	= 30 Drain
Malboro Tentacle	= 40 Bio



Status Magic Refinement:

Transforma certos itens em magias de alteração de Status.



Suport Magic Refinement:

Transforma itens em magias de alteração de Status ou Cura.



SUPT MAG-RF (LEVIATHAN)

Lista

M-Stone Piece	= 5 Cure
Magic Stone	= 5 Despell
Wizard Stone	= 20 Despell
Shell Stone	= Shell
Protect Stone	= Protect
Aura Stone	= Aura
Remedy	= 5 Cure
Fury Fragment	= 5 Aura
Dragon Fang	= 20 Cure
Dragon Skin	= 20 Reflect
Saw Blade	= 20 Despell
Vampire Fang	= 20 Drain
Turtle Shell	= 30 Protect
Barrier	= 40 Shell
Rune Armlet	= 40 Shell
Giant's Ring	= 60 Protect
Med Kit	= 100 Cure
Moon Curtain	= 100 Shell
Steel Curtain	= 100 Protect
Glow Curtain	= 100 Reflect

Refine Medicine Ability (Med-RF)

Permite mudar um item em outro melhor ou, ao menos, mais raro que o inicial. Você pode também elevar o nível do itens (de um Potion para um Potion Plus, por exemplo). Da mesma forma que os itens, alguns podem ser conseguidos por diversos outros diferentes.



Lista de Refinement Medicine Ability

R MED-RF (CARBUNCLE)

Lista

Healing Water	= 2 Hi-Potion
4 Tent	= X-Potion
2 Cottage	= X-Potion
Life Ring	= 2 Phoenix Down
Mesmerize Blade	= 2 X-Potion
Healing Mail	= 6 Hi-Potion
Regen Ring	= 8 Phoenix Down
2 Phoenix Spirit	= 10 Phoenix Down
4 Healing Ring	= 20 X-Potion



Recover Medicine Refinement:

Transforma certos itens em itens de recuperação de energia.



Status Medicine Refinement:

Transforma certos itens em outros de recuperação de Status.



ST MED-RF (SIREN)

Lista

5 Betrayal Sword	= Remedy
5 Sleeping Powder	= Remedy
Curse Spike	= Remedy
Dragon Fang	= Remedy
Malboro Tentacle	= 2 Remedy
Cockatrice Pinion	= 3 Soft
Ochu Tentacle	= 3 Eye Drop
Poison Powder	= 3 Antidote
Silence Powder	= 3 EchoScreen
Zombie Powder	= 3 Holy Water
Venom Fang	= 10 Antidote
Med Kit	= 20 Remedy

Tool

Refinement:

Transforma certos itens em Magic Stones (Ultima, Aura, etc), Cottages, Tents e outros. Alguns dos itens aqui listados estarão disponíveis apenas quando Siren atingir o nível 100.



TOOL-RF (SIREN)

Lista

Healing Water	= 2 Tent
Regen Ring	= 5 Tent
Whisper	= Cottage
Healing Ring	= 30 Cottage
Diamond Armor	= 50 Cottage
3 Mega Phoenix	= Phoenix Pinion
Magic Scroll	= 10 Wizard Stone
GF Scroll	= 10 Wizard Stone
Item Scroll	= 10 Wizard Stone
Draw Scroll	= 10 Wizard Stone
Gambler Spirit	= 10 Wizard Stone
Star Fragment	= 2 Meteor Stone
Energy Crystal	= 2 Ultima Stone
Moon Stone	= 2 Holy Stone
Dead Spirit	= 2 Death Stone
Turtle Shell	= 10 Protect Stone
Orichalcon	= 30 Protect Stone
Rune Armlet	= 10 Shell Stone
Force Armlet	= 30 Shell Stone
Inferno Fang	= 2 Flare Stone
Steel Pipe	= Aura Stone
Circlet	= 2 Aura Stone
Fury Fragment	= 2 Aura Stone
Strength Love	= 2 Aura Stone
Hypno Crown	= 10 Aura Stone
Power Wrist	= 10 Aura Stone
100 Curse Spike	= Dark Matter
Dark Matter	= Shaman Stone
Hungry Cookpot	= Shaman Stone
Mog's Amulet	= Shaman Stone
Rosetta Stone	= Shaman Stone
Shaman Stone	= LovLov G

F MED-RF (DOOMTRAIN)

Lista

20 X Potion	= Elixir
Luck-J Scroll	= Luck-Up
2 Aegis Amulet	= Spd-Up
Elemental Atk	= 4 Elixir
Elemental Guard	= 4 Elixir
Status Atk	= 4 Elixir
Status Guard	= 4 Elixir
Med Kit	= Megalixir
Gaea's Ring	= HP-Up
10 Hyper Wrist	= Str-Up
5 Adamantine	= Vit-Up
10 Magic Armlet	= Spi-Up
10 Royal Crown	= Mag-Up
50 Accelerator	= Spd-Up
5 Rocket Engine	= Spd-Up
Monk's Code	= Str-Up
Knight's Code	= Vit-Up
Doc's Code	= Megalixir
Hundred Needles	= Spd-Up
10 Shaman Stone	= Holy War-Trial



Forbidden Medicine

Refinement: Transforma certos itens em outros de recuperação de Status poderosos e alteração permanente de atributos.

As GF Menu Abilities



Guardian Force Recovery Refinement:

Transforma certos itens em outros utilizados para recuperar a energia dos membros da GF.

G.F. RECOV-RF (LEVIATHAN)

Lista

Healing Mail	= Pet House
Healing Water	= 2 G.F Hi-Potion
Life Ring	= 2 G.F Returner
Mesmerize Blade	= 2 G.F Hi-Potion
Pet House	= 2 G.F Returner
Silver Armor	= 2 Pet House
Gold Armor	= 4 Pet House
Whisper	= 4 G.F Hi-Potion
Regen Ring	= 6 G.F Returner
Diamond Armor	= 16 Pet House
Healing Ring	= 20 G.F M.Potion
Phoenix Spirit	= 40 G.F Returner

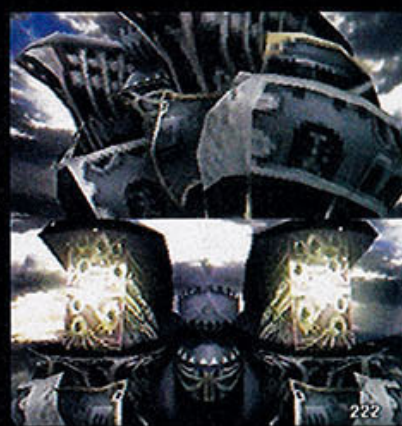
AMMO-RF (IFRIT)

Lista

Screw	= 8 Normal Ammo
Normal Ammo	= Fast Ammo
Shotgun Ammo	= 2 Fast Ammo
Fuel	= 10 Fire Ammo
Steel Orb	= 10 Fire Ammo
Inferno Fang	= 40 Fire Ammo
Venom Fang	= 20 Dark Ammo
Missile	= 20 Dem. Ammo
Cactus Thorn	= 40 Dem. Ammo
Running Fire	= 20 Dem. Ammo
Sharp Spike	= 10 AP Ammo
Chef's Knife	= 20 AP Ammo
Laser Cannon	= 5 Pulse Ammo
Energy Crystal	= 10 Pulse Ammo
Power Generator	= 20 Pulse Ammo

Ammunition

Refinement: Transforma certos itens ou ammos em outras Ammos para utilizar no LIMIT de Irvine.



Medicine Level Up:

Transforma itens de recuperação de energia ou Status em outros de maior efetividade.

MED-LV UP (ALEXANDER)

Lista

10 Remedy	= Remedy +
3 Potion	= Potion +
3 Potion +	= Hi-Potion
3 Hi-Potion	= Hi-Potion +
3 Hi-Potion +	= Mega Potion
3 Mega Potion	= X-Potion
50 Phoenix Down	= Mega Phoenix
3 Mega Phoenix	= Phoenix Pinion
10 Elixir	= Megalixir
10 Remedy +	= Elixir
10 Hero-trial	= Hero
10 Hero	= Holy War-Trial
10 Holy War-Trial	= Holy War

GF MED-RF (EDEN)

Lista

Dark Matter	= Luck-J Scroll
2 HP-Up	= HP-J Scroll
2 Str-Up	= Str-J Scroll
2 Vit-Up	= Vit-J Scroll
2 Mag-Up	= Mag-J Scroll
2 Spi-Up	= Spr-J Scroll
2 Spd-Up	= Spd-J Scroll
2 Luck-Up	= Luck-J Scroll
2 Moon Curtain	= Monk's Code
5 Silver Mail	= Gold Armor
5 Gold Armor	= Diamond Armor
5 Holy War	= Knight's Code
10 HP-J Scroll	= Giant's Ring
10 Str-J Scroll	= Power Wrist
10 Vit-J Scroll	= Orichalcon
10 Mag-J Scroll	= Force Armlet
10 Spr-J Scroll	= Hypno Crown
10 Spd-J Scroll	= Accelerator
10 Accelerator	= Rocket Engine
10 Elixir	= Doc's Code
10 Giant's Ring	= Gaea's Ring
10 Power Wrist	= Hyper Wrist
10 Orichalcon	= Adamantine
10 Force Armlet	= Magic Armlet
10 Hypno Crown	= Royal Crown
20 Magic Armlet	= Moon Curtain
20 Adamantine	= Steel Curtain
20 Royal Crown	= Status Attack
20 Phoenix Pinion	= Phoenix Spirit
50 Barrier	= Aegis Amulet
50 Energy Crystal	= Samantha Soul
100 Lightweights	= Rocket Engine
100 Dragon Fang	= Med Kit
100 Malboro Tentacle	= Moon Curtain
100 Whisper	= Healing Ring
100 Bomb Fragment	= Bomb Spirit
100 Dragon Skin	= Glow Curtain
100 Cactus Thorn	= Hundred Needles
Shaman Stone	= Rosetta Stone

Guardian Force Medicine

Refinement: Transforma certos itens em outros de adição de habilidades aos membros da Guardian Force.

Elemental Magic Level Up Refinement (Mag-RF)

Pode-se dizer que esta é uma ramificação da Elemental/Status Magic Refinement. Entretanto, ao contrário desta, ela não se utiliza de itens para formar magias, mas sim de magias de pouco poder, transformando-as em outras de nível mais elevado.

Lista de Elemental Magic Level UP RF Ability

MID MAG-RF (QUEZACOTL)

Lista

5 Blizzard	= Blizzardra
5 Fire	= Fira
5 Thunder	= Thundara
5 Cure	= Cura

Middle Level Magic Refinement:

Eleva magias elementais da classe mais baixa (como Fire e Thunder) para o nível intermediário / médio (Fira e Thundara, com terminação RA).

HIGH MAG-RF (ALEXANDER)

Lista

5 Blizzardra	= Blizzardga
5 Fira	= Firaga
5 Thundara	= Thundaga
5 Cura	= Curaga
10 Aero	= Tornado
10 Double	= Triple

High Level Magic

Refinement:

Eleva magias elementais da classe média/intermediária (como Fira e Thundara) para o nível mais elevado (Firaga e Thundaga, com terminação GA).

As GF Menu Abilities

Outros GF Menu Abilitu

Nestes Menus não são só refinamentos ou coisas do gênero que você pode contar. Ainda existem diversas outras habilidades com as mais variadas funções, variando desde encontrar um vendedor onde quer que você esteja ou até modificar suas cartas em itens extremamente raros e poderosos. Sendo que mais da metade destes você conseguirá ao adquirir Tonberry e ainda existem outros entre os seus GFs. Segue abaixo uma lista de todos outros menus de Ability. **Nota:** Haggle, Familiar e Sell-High são habilidades que afetam diretamente o jogo assim que o G.F. aprender esta habilidade, não precisando ser acionadas para que comecem a funcionar.

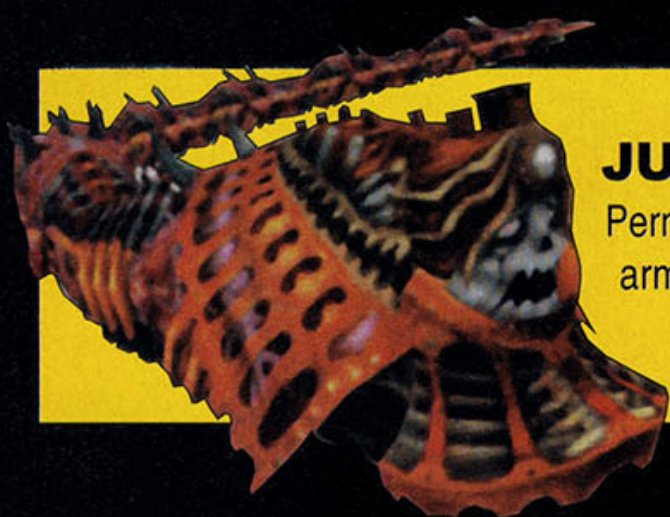
CARD MOD (Quezacotl)

Permite transformar um Card de sua lista de Cards em um item. Veja a seção da Lista de Cards para obter mais informações quanto aos itens.



JUNK SHOP (Doomtrain)

Permite chamar uma loja de armas para implementar sua arma em qualquer lugar (mapa, dungeon, cidade etc).



CALL SHOP (Tonberry)

Permite chamar qualquer Shop que você já visitou, em qualquer lugar (mapa, dungeon, cidade etc).

HAGGLE (Tonberry)

Permite a compra de itens com um desconto de 25%. Este desconto é válido para todas as lojas (até as chamadas pela habilidade Call Shop).

SELL HIGH (Tonberry)

Permite a venda de um item qualquer pelo preço normal de compra (sem a penalização de ser um item usado).

FAMILIAR (Tonberry)

Permite a aquisição de um certo item que você não poderia comprar em uma loja normal, especialmente revistas na loja de livros de Esthar.



Lista de Lojas do Call Shop

Diversas Localidades

Balamb City, Homem de Balamb Garden, Timber, Dollet, Deling City, Winhill, FH

Diversas Localidades

Items à venda	Gil
Potion	100
Hi-Potion	500
Phoenix Down	500
Antidote	100
Eye Drops	100
Soft	100
Echo Screen	100
Holy Water	100
Remedy	1000
Tent	1000
Fuel	3000
Normal Ammo	20
Shotgun Ammo	40
G-Potion	200
*G-Hi-Potion	600
G-Returner	500

Timber Pet Store

Items à venda	Gil
G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500
Pet House	1000
Magic Scroll	5000
GF Scroll	5000
Draw Scroll	5000
Item Scroll	5000
Amnesia Greens	5000
*HP-J Scroll	10000
*Str-J Scroll	10000
*Vit-J Scroll	10000
*Mag-J Scroll	10000
*Spr-J Scroll	10000
Pet Pals Vol 3	1000
Pet Pals Vol 4	1000



Cidade de Esthar

Esthar Shopping Mall

Cloud's Shop

Items à venda	Gil
Hi-Potion	500
Phoenix Down	500
Eye Drops	100
Soft	100
Remedy	1000
Tent	1000
Fuel	3000
Normal Ammo	20
Shotgun Ammo	40
Dark Ammo	300
Fire Ammo	500
*Demolition Ammo	800
*Fast Ammo	100
G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500

RinRin's Store

Items à venda	Gil
G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500
Pet House	1000
Amnesia Greens	5000
HP-J Scroll	10000
Str-J Scroll	10000
Vit-J Scroll	10000
Mag-J Scroll	10000
Spr-J Scroll	10000
Pet Pals Vol 5	1000
Pet Pals Vol 6	1000
*Giant's Ring	20000
*Power Wrist	20000
*Force Armlet	20000
*Hypno Crown	20000

Karen's Store

Items à venda	Gil
*Weapons Mon 1st	50000
Weapons Mon Mar	1000
Weapons Mon Apr	1000
Weapons Mon May	1000
Weapons Mon Jun	1000
Weapons Mon Jul	1000
Weapons Mon Aug	1000
Combat King 001	1000
Combat King 002	1000
Combat King 003	1000
*Combat King 004	1000
*Combat King 005	30000
Pet Pals Vol 1	1000
Pet Pals Vol 2	1000
*Occult Fans I	35000
*Occult Fans II	35000

Johnny's Shop

Items à venda	Gil
Potion	100
Hi-Potion	500
*X-Potion	5000
*Mega-Potion	10000
Phoenix Down	500
*Mea-Phoenix	10000
*Elixir	50000
Antidote	100
Soft	100
Eye Drops	100
Echo Screen	100
Holy Water	100
Remedy	1000
Tent	1000
*Cottage	1800
G-Potion	200

* Indica os itens que aparecerão quando você aprender a habilidade **FAMILIAR** (Tonberry).

Obs.: Todos os preços estão com seus valores listados sem a habilidade **HAGGLE** (Tonberry).

LOCALIDADES

01 Shumi Village	16 Balamb
02 Chocobo Forest	17 Balamb Garden
03 Trabia Garden	18 Fire Cavern
04 Lunatic Pandora Laboratory	19 Dollet
05 Great Salt Lake	20 Galbadia Garden
06 Esthar	21 Tomb of the Unknown King
07 Lunar Gate	22 Deling City
08 Esthar Sorceress Memorial	23 Galbadia Missile Base
09 Esthar Airstation	24 Desert Prison
10 Tear's Point	25 Whinhill
11 Fishermans Horizon	26 Timber
12 Centra Ruins	27 Deep Sea Research Center
13 White Seed Ship	
14 Edea's House	
15 Cactuar Island	



FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança



Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

Compre no cartão ou através de depósito ou boleto bancário

www.progames.com.br



"A intuição é a orientação
da alma, que surge
naturalmente no
homem, quando sua
mente está calma."

Paramahansa Yogananda



www.omnisciencia.com.br
livraria virtual da cultura da paz



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - 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: **Douglas Ielker**

Revista: **Ricardo Hutter/
Roni Sérgio Sartor**

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.com.br

