

RESIDENT EVIL DO GAME CUBE E FINAL FANTASY X DO PS2

**GAMEOVER**  
Apresenta

# PICAS

## E ESTRATÉGIAS

1

ANO 1 - N° 1  
R\$ 2,90



EDITORIA  
Escala

## RESIDENT EVIL

SE VOCÊ PENSOU QUE JÁ  
CONHECIA ESTE JOGO,  
SE ENGANOU!

NOVAS SALAS,  
INIMIGOS MAIS INTELIGENTES  
GRÁFICOS MARAVILHOSOS

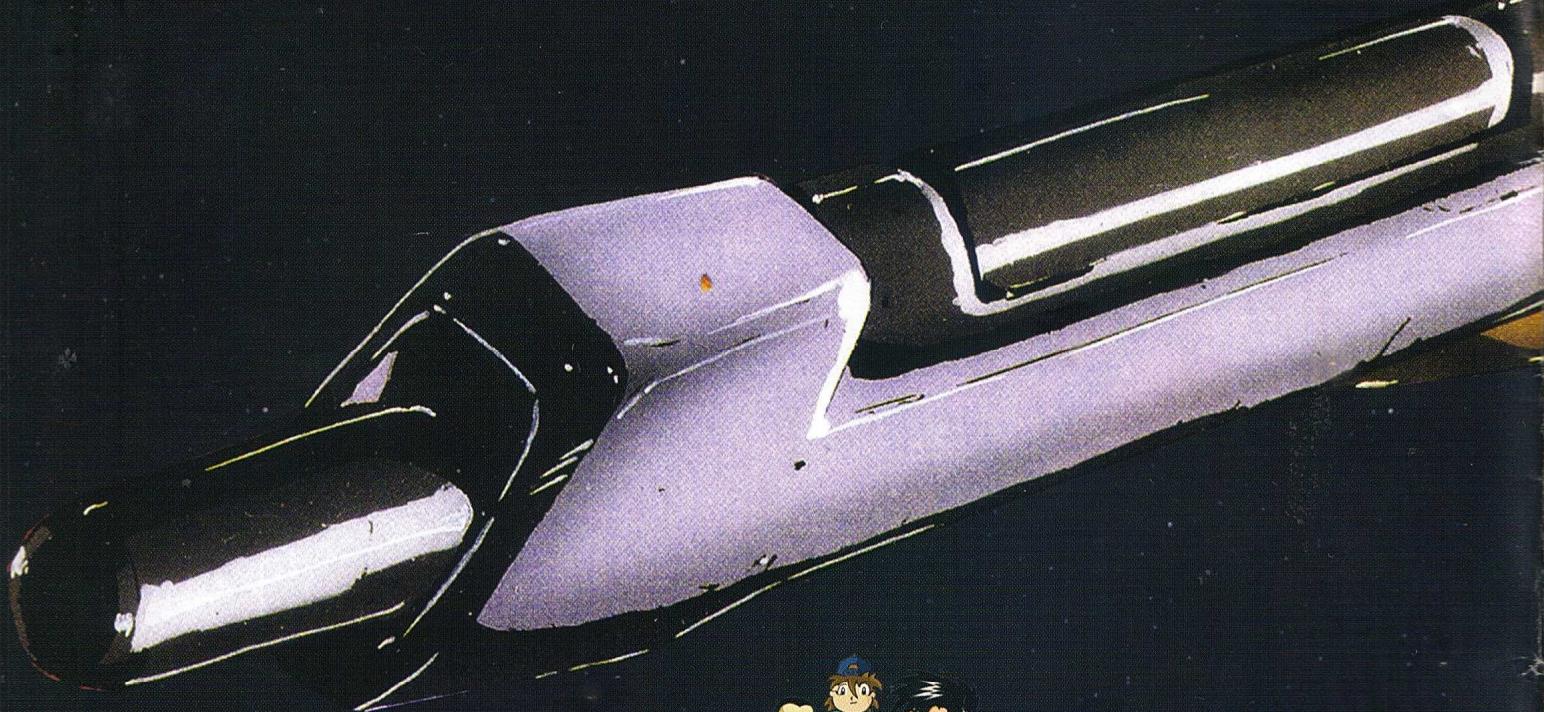
## A SEGUNDA PARTE DE FINAL FANTASY X

TABELA DA MONSTER ARENA  
COM TODOS OS PRÊMIOS

ISSN 1677-390X  
9771677390008

MOBILE SUIT  
**GUNDAM** IV

ESTRÉIA NO CARTOON NETWORK  
E CHEGA À ULTRAJOVEM



ULTRA **JOVEN**



CARTOON  
NETWORK



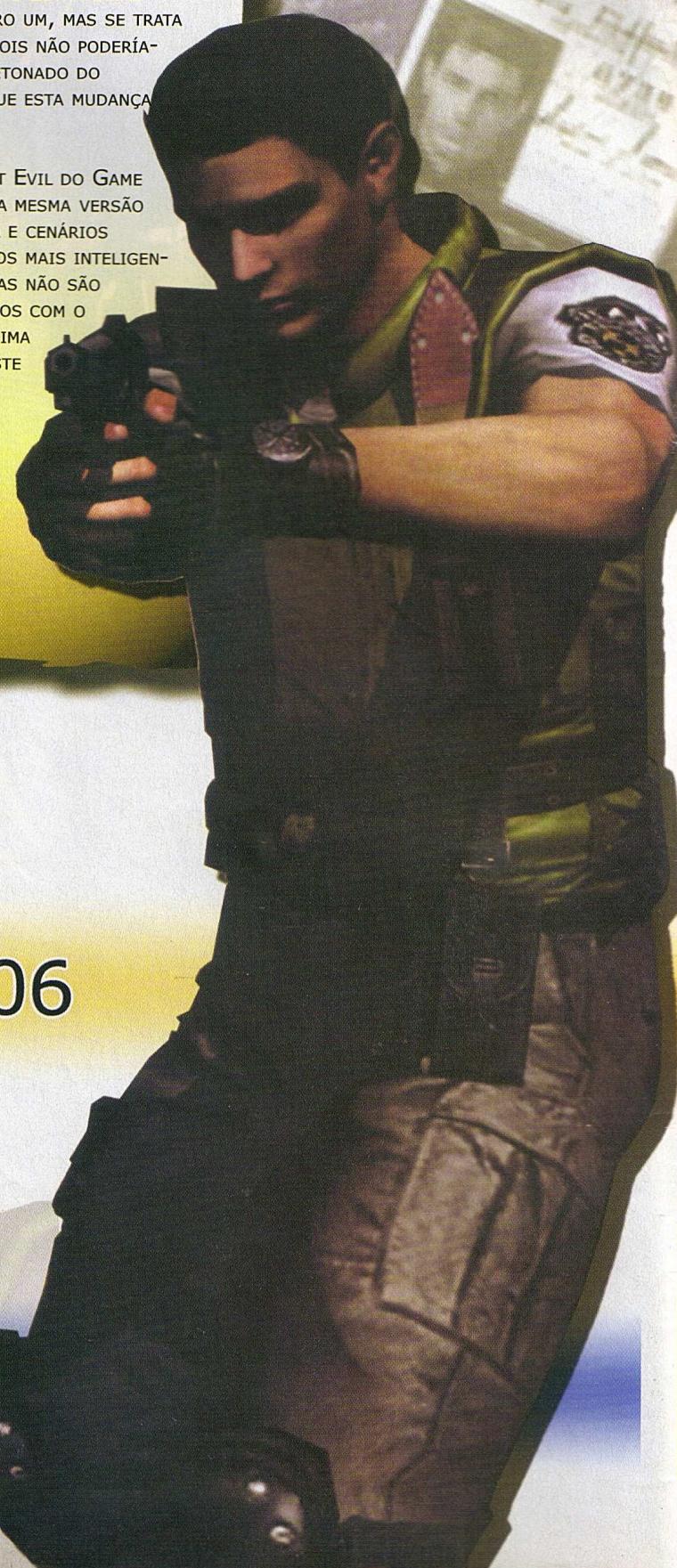
SALVE AMIGOS!

PRIMEIRO UMA EXPLICAÇÃO: NOSSO PRIMEIRO TRABALHO NA GAMEOVER ESPECIAL DICAS E ESTRATÉGIAS FOI TÃO BEM ACEITO QUE ELA PASSOU DE BIMESTRAL PARA MENSAL! COM ISSO, ELA FOI DESVINCULADA DA ANTERIOR E GANHOU UM TÍTULO PRÓPRIO. DE AGORA EM DIANTE, PASSA A SE CHAMAR DICAS E ESTRATÉGIAS GAMEOVER. COM ISSO, ESTA EDIÇÃO PASSA A TER O NÚMERO UM, MAS SE TRATA DA CONTINUAÇÃO DA GAMEOVER ESPECIAL NÚMERO DOIS, POIS NÃO PODERÍAMOS DEIXAR DE LADO UM TRABALHO MUITO BEM FEITO DO DETONADO DO FINAL FANTASY X. ESPERO QUE ENTENDAM A SITUAÇÃO E QUE ESTA MUDANÇA APENAS BENEFICIE VOCÊS LEITORES E AMANTES DE JOGOS.

NESTA EDIÇÃO DE "ESTRÉIA", ARREBENTAMOS COM RESIDENT EVIL DO GAME CUBE. UM JOGO QUE, APESAR DE ANTIGO, POIS SE TRATA DA MESMA VERSÃO DO PLAYSTATION 1, ARRASA COM A SUA QUALIDADE GRÁFICA E CENÁRIOS BEIRANDO O REAL. COM NOVAS SALAS A EXPLORAR E INIMIGOS MAIS INTELIGENTES, O JOGO FICA MUITO MAIS ATRAENTE, POIS MUITAS COISAS NÃO SÃO BEM COMO ERAM NA VERSÃO ANTERIOR. TAMBÉM CONTINUAMOS COM O DETONADO DE FINAL FANTASY X ATÉ O SEU FINAL. NA PRÓXIMA EDIÇÃO, POSSIVELMENTE COLOCAREMOS AS PERFUMARIAS DESTE FANTÁSTICO GAME QUE APAIXONA CENTENAS DE PESSOAS.

UM ABRAÇO E BOA DIVERSÃO!

CLAUDIO (JOTA) FUZISAKI  
EDITOR



06

20



Resident evil



FINAL FANTASY X™  
ファイナルファンタジーX

## EXPEDIENTE

DIRETOR  
FAUSTO KATAOKA

EDITOR E DIRETOR  
FABIO KATAOKA

COORDENAÇÃO EDITORIAL  
CLAUDIO FUZISAKI

DIAGRAMAÇÃO E ARTE  
VIVIAN TIEMI LOSANO KITA

DIRETOR COMERCIAL  
ALEXANDRE BALBINO  
REVISÃO E REDAÇÃO  
RODRIGO GUERRINO E MARIA ZENÓLIA  
ATENDIMENTO AO CLIENTE  
RACKEL PEREIRA DE SOUSA

EQUIPE ULTRAJOVEM  
CLAUDIO BALBINO DOS SANTOS, LUCIMARA IWAMOTO, GLAUCO DE BELLIS, RAFAEL KIRSCHNER, RICARDO PELEGREINO TOMIATTI, JÚLIO DE OLIVEIRA, STEFANI RENNE, CLAUDIO FUZISAKI, VIVIAN TIEMI LOSANO KITA, LUCIANO PENHA BOLOGNESI, ALEXANDRE BALBINO DOS SANTOS, RODRIGO GUERRINO E CLAUDIO MIR A. S. KLAWS.

AS MATÉRIAS ASSINADAS SÃO DE TOTAL RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES E NÃO REPRESENTAM NECESSARIAMENTE A OPINIÃO DA EDITORA ESCALA E DA MIDWEST VISUAL DESIGN. TODA E QUALQUER REPRODUÇÃO DE MATÉRIAS OU ELEMENTOS ILUSTRATIVOS BEM COMO FOTOGRAFIAS DEVERÃO SER SOLICITADOS POR ESCRITO PELO REQUERENTE E AUTORIZADOS PELA MIDWEST VISUAL DESIGN EM OUTRAS CIRCUNSTÂNCIAS ESTARÃO SUJEITOS AS LEIS DO ÓRGÃO COMPETENTE.

MIDWEST VISUAL DESIGN



RUA HORÁCIO VERGUEIRO RUDGE, 495  
SÃO PAULO-SP-CEP 02512-060  
TELEFAX -11 3951-5214

GAME OVER-DICAS E ESTRATÉGIAS  
É UMA PUBLICAÇÃO DA



EDITORA ESCALA LTDA.  
AV. PROF. A IDA KOLB, 551  
CASA VERDE  
CEP 02518-000 SÃO PAULO / SP  
TELEFONE: (0XX11) 3966-3166  
FAX.: (0XX11) 3857-9643  
INTERNET: WWW.ESCALA.COM.BR  
E-MAIL: ESCALA@ESCALA.COM.BR  
CAIXA POSTAL 16.381  
CEP 02599 970 SÃO PAULO-SP

DIRETORES:  
HERCÍLIO DE LOURENZI,  
MÁRIO FLORÉNCIO CUESTA

PRODUÇÃO:  
NILSON LUIZ FESTA, VERA LÚCIA P. MORAIS, PRISCILLA MARA G. RIBEIRO

PROMOÇÃO E MARKETING:  
PAULO AFONSO DE OLIVEIRA, ÁLVARO ANGELO TOMIATTI, PRISCILLA ELLEN REIS

CIRCULAÇÃO:  
ZILDÉTE DA SILVA,  
LILIANE MÉNDES PORTOLO

ATENDIMENTO AO LEITOR: ATENDIMENTO@ESCALA.COM.BR  
FONE: (0XX11) 3966-3166

CONSELHO EDITORIAL:  
ANDRÉ LIMA, CARLOS GONÇALVES, CARLOS MANN, CÉSAR NEMITZ, EDDIE VAN FEU, FÁBIO KATAOKA,  
FRANCO DE ROSA, JORGE MANN, MARQUES REBELLO, MOACIR TORRES, PAULO FERNANDES, PAULO  
PAIVA, RENATO RODRIGUES, ROSANA BRAGA, SANDRO ALOÍSIO, VÍCTOR REBELO.

IMPRESSÃO E ACABAMENTO:  
OCEANO INDÚSTRIA GRÁFICA  
TEL.: (0XX11) 4446-6544

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA

BANCAS DE TODO BRASIL:  
FERNANDO CHINAGLIA DISTRIBUIDORA S/A, RUA TEODORO DA SILVA, 907 - GRAJAÚ. CEP 20563-  
900 - RIO DE JANEIRO - RJ.  
TEL.: (0XX21) 3879-7766.

DISK BANCA: Sr. JORNALERO, A DISTRIBUIDORA FERNANDO CHINAGLIA ATENDERÁ OS PEDIDOS DE  
NÚMEROS ATRASADOS DA EDITORA ESCALA ENQUANTO HOUVER EM ESTOQUE.

ASSINATURAS: Em apoio ao JORNALERO, a EDITORA ESCALA NÃO TRABALHA COM ASSINATURAS.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:  
O ESTÚDIO MIDWEST, QUE CRIOU, PRODUZIU E REALIZOU ESTE PROJETO, TEM INTEIRA RESPONSABILIDADE  
SOBRE A ORIGINALIDADE E AUTENTICIDADE DE SEU CONTEÚDO.

CAPA: CLAUDIO FUZISAKI E VIVIAN TIEMI LOSANO KITA

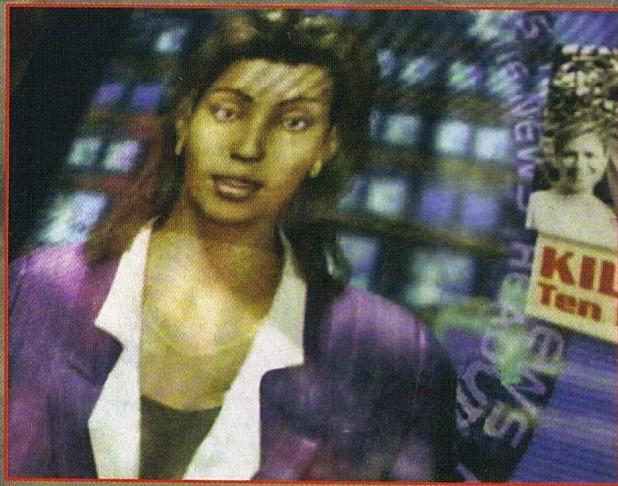


passo a passo

# RESIDENT EVIL

## INTRODUÇÃO

A Capcom trouxe de volta um dos seus pesos pesados da área de games. Resident Evil, agora com uma versão para o Game Cube; não é apenas uma adaptação da versão original que saiu para o Playstation há alguns anos atrás. Está muito melhor graficamente, tanto que você terá a impressão de que se trata de um novo jogo. Os cenários estão maravilhosamente bem desenhados. A iluminação e a movimentação dos personagens muito realísticas. A jogabilidade é típica da série, tendo somente que se acostumar com o joystick do Cube. Junte-se ao fato de que foram acrescentadas novas salas, itens e inimigos mais ágeis, que fazem com que este título pareça um novo jogo. Para os mais experientes e fãs do título, será um novo desafio tentar chegar ao melhor final possível e, os novos jogadores conhecerão o que o pessoal do Playstation passou há algum tempo atrás. Quanto a este guia, vamos a algumas explicações. Os nomes dos locais, bem como das armas e itens serão mantidos no original em inglês. Se necessário, será acompanhado de uma tradução entre parênteses. Optamos por esta maneira porque será isso que você irá ler na tela do seu jogo. Então, para você não se perder entre a tradução e o original, decidimos manter esses nomes em inglês. O passo a passo será inicialmente feito com a personagem Jill, por ser considerada a ideal para os iniciantes. Caso você já seja um bom conhecedor do jogo, poderá



# DETONADO

## HISTÓRIA

Missão: Investigação tática e recuperação de equipe.  
Agência: S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) (Serviços Especiais e Táticos de Salvamento).  
Unidade: Alpha Team.  
Local: Floresta da Cidade de Raccoon, arredores da montanha Arklay.

## SITUAÇÃO

A equipe Alpha foi enviada para investigar o setor noroeste da Floresta de Raccoon e resgatar membros desaparecidos da equipe Bravo. A segunda unidade foi previamente despachada para investigar a origem de estranhos homicídios que ocorreram no distrito de Raccoon. Vítimas apresentavam sinais de violência e estranhas mordidas pelo corpo (como se tivessem sido devoradas). Estranhos depoimentos colhidos de testemunhas afirmam que um grupo de suspeitos foi avistado saindo da floresta em direção à cidade antes dos fatos se iniciarem. A equipe Bravo foi designada para investigar um possível culto de assassinos canibais que habitam nas imediações da floresta.

## PERSONAGENS

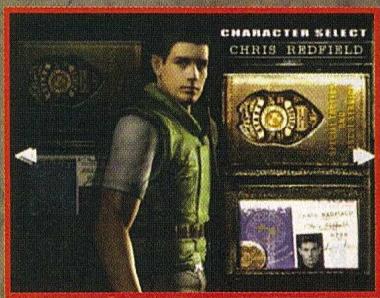


### JILL VALENTINE

Jill é um experiente membro da S.T.A.R.S. de uma unidade de outra cidade, recrutada para a recém-formada unidade do Departamento de Polícia da Cidade de Raccoon. Com anos de treinamento em táticas de combate, Jill sabe como abrir cerca de 126 tipos diferentes de cadeados e manusear vários tipos de armas de fogo. É inteligente e ágil, por isso é a mais cotada para iniciar o jogo. Inventário inicial: Pistola Beretta 9 mm e uma faca de sobrevivência.

### CHRIS REDFIELD

Formado pela Força Aérea, Chris é um especialista em combates. É o tipo de homem que coloca como prioridade vidas humanas acima das ordens. Foi enviado a esta missão juntamente com o seu amigo de longa data, Barry. Chris é mais resistente a danos, mais forte, porém não é sua especialidade abrir cadeados. É apropriado para jogadores mais experientes. Inventário Inicial: Faca de caça de 8 polegadas.

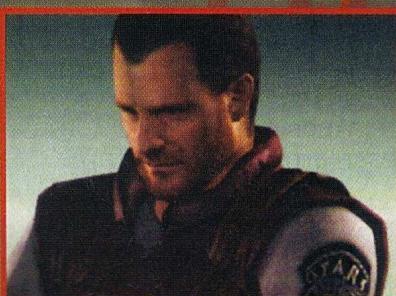


### REBECCA CHAMBERS

A mais nova integrante da equipe é também a mais jovem. Ela se juntou à equipe, momentos antes do helicóptero sair em missão. Rebecca ainda não teve chance de conhecer os outros membros da equipe e seu nervosismo em relação a novas pessoas é evidente. Tem um vasto conhecimento em medicina e química e será um membro valioso como médica do grupo. Ela só aparece se você jogar com Chris. Inventário Inicial: Pistola Beretta 9mm e um First Aid Spray (Spray de primeiros socorros).

### BARRY BURTON

É o primeiro oficial a se juntar ao novo time da Raccoon S.T.A.R.S. sob o comando de Wesker. Ele é o responsável pelo recrutamento e pela maioria dos novos integrantes. É formado pela Força Aérea e pela S.W.A.T. e tem uma larga experiência em resgates.



Os outros membros só fazem parte da história e não serão controlados pelo jogador. Portanto, não iremos comentá-los no momento.

## ARMAS

### Survival Knife

Faca de combate padrão. Leve, em aço, para combate corpo a corpo. Pouco eficiente, use somente em casos extremos. Contra os corvos é uma boa opção. É usada por Jill.



### Hunting Knife



Faca de caça de 8 polegadas de Chris. Com uma grande lâmina, seu alcance é bem maior que a faca de Jill, porém continua sendo apenas uma faca. O melhor a fazer com ela é deixá-la no Item Box, especialmente considerando que Chris tem pouco espaço em seu inventário.

# passo a passo

## ARMAS DE FOGO



### Pistola

Beretta 9mm, automática com 15 tiros por carregador. Arma padrão da equipe S.T.A.R.S. Jill inicia já com esta arma e

Chris encontra uma logo no início do jogo. É a arma na qual você encontra a maior quantidade de munição durante o decorrer do jogo.

### Self Defense Gun (Suicide Pistol)

Arma que você encontra junto a um corpo. Muito pequena, calibre 22 e com apenas um tiro. Mas por incrível que pareça, esta arma é capaz de matar um zumbi apenas com esse tiro, sem necessitar de cremá-lo posteriormente. Após o tiro, ela se torna inútil, por isso guarde essa arma para uma área muito cheia de inimigos.



### Shotgun Rifle

É um calibre 12 de caça e muito poderosa. Seu alcance é curto porém o raio de ação é excelente. Capaz de dar seis tiros consecutivos; é ideal para animais (corvos, abelhas e cães) e zumbis que são ágeis. Com a técnica correta, você pode derrubar um zumbi com apenas um tiro. Basta deixar ele se aproximar e mirar na cabeça. Se a distância for a correta, você arranca a cabeça do zumbi e ele não ressuscitará mais.

### Assault Shotgun

É um calibre 12 de combate, com capacidade de 10 tiros consecutivos. Arma exclusiva da equipe da S.T.A.R.S. e com uso idêntico ao Shotgun Rifle e especialmente feita para Richard Aiken. Você consegue obter este item somente se resgatar Richard.



### Magnum Revólver



Calibre 357 é um revólver com capacidade para 6 tiros consecutivos. Poderosa e de fácil utilização, esta arma é capaz de arrancar a cabeça de um zumbi com um único tiro.

Também é capaz de parar até alguns chefes de fase. Seu único problema é com a munição, muito escassa durante o jogo inteiro. Guarde-a para os últimos inimigos.

## EXPLOSIVOS

### Grenade Launcher

O lançador de granadas é uma arma de grande poder de fogo e reservado para os inimigos pesados. Possui três tipos diferentes de munição. Não possui um grande alcance, sendo aconselhável o uso a média distância. Pode dar até seis tiros consecutivamente, porém o recarregamento dela é lento. O ideal é usar um pequeno truque: logo após o último tiro, entre no menu e carregue a arma pelo menu. Saia do menu e sua arma estará totalmente carregada. Este pequeno truque serve para todas as armas.



### Grenade Shells

Granadas que se fragmentam na explosão. Ideal para inimigos do tipo Chimeras e Zombies.

### Incendiary Shells

Granadas incendiárias. Ideal para zumbis, pois com um único tiro você pode acabar com eles e cremá-los ao mesmo tempo, economizando o querosene. Um zumbi cremado não irá mais se levantar posteriormente.



### Acid Shells

Granadas carregadas com ácido clorídrico, capaz de queimar qualquer ser vivo ao menor toque. É a melhor munição para o lançador de granadas, em contrapartida, é a mais difícil de encontrar. É eficiente contra répteis mutantes, zumbis e cobras.



### Rocket Launcher

Lançador de mísseis terra-ar com alto poder de destruição. Na primeira vez que jogar, você só a recebe no final do jogo.

## ARMAS DEFENSIVAS

As armas defensivas são usadas por ambos os personagens, com uma pequena diferença. A Stun Gun de uso exclusivo de Jill e as Flash Grenades de Chris. Sua utilização é quase que automática, basta manter pressionado o botão R1 quando qualquer inimigo o agarrar. Estas armas defensivas não ocupam lugar no seu inventário, por isso

# DETTONADO



podem ser coletadas à vontade, sem a preocupação de espaço.

## Daggers

Pequenas adagas usadas para a defesa pessoal. É a arma defensiva mais fácil de encontrar durante o jogo. É usada por Jill e Chris. Cuidado, esta arma apenas distrai por alguns instantes o inimigo para que você possa fugir.



## Stun Gun

Esta é uma arma de imobilização conhecida com o Taser e exclusiva de Jill. Desfere uma descarga elétrica que

pode derrubar em definitivo um inimigo. Esta arma só funciona se Jill encontrar a bateria que faz o aparelho funcionar. Cada bateria só pode ser usada uma única vez.

## Flash Grenades

Arma defensiva exclusiva de Chris. Esta granada além de ser explosiva é também incendiária, por este motivo, pode derrubar um inimigo em definitivo. Quando for usada, Chris deve se afastar rapidamente da vítima, pois se estiver muito próximo, também pode receber danos.



## ITENS PARA RECUPERAÇÃO



### First Aid Spray

Um aerosol químico para restaurar a barra de energia do personagem quando o status estiver em Danger. Este spray pode recuperar completamente suas energias.

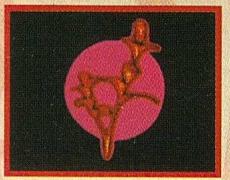
## Green Herb (Erva Verde)

Planta medicinal que restaura suas energias. Pode ser usada sozinha ou combinada com outras ervas. Sozinha, ela pode recuperar 25% de sua energia. Se seu status estiver em Danger, a recuperação será de 40%.



## Red Herb (Erva Vermelha)

Não é possível usá-la sozinha, somente em combinação com a verde, tornando-a muito mais forte e eficiente.



## Blue Herb (Erva Azul)

Pode ser usada sozinha e serve para curar envenenamento. Pode ser combinada com a verde e com a vermelha.



## Tabela de mistura das ervas

Ingredientes	Efeitos da recuperação
■ ■	Recuperação em 60%. Se o status estiver em Danger, a cura será de 80%.
■ ■ ■	Recuperação em 100%.
■ ■ ■ ■	Recuperação em 100%.
■ ■ ■ ■ ■	Recuperação em 25%, cura envenenamento. Se o status estiver em Danger, a cura será de 40%.
■ ■ ■ ■ ■ ■	Recuperação em 60%, cura envenenamento. Se o status estiver em Danger, a cura será de 80%.
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Recuperação em 100%, cura envenenamento.

ícone	nome e uso
INK RIBBON	Ink Ribbon (usar para gravar)
T	Typewriter (para salvar o jogo)
ITEM BOX	Item Box (caixa de itens)
KEY	Old Key (chave velha - Chris)
BATTERY PACK	Battery Pack (bateria para o Taser - Jill)
DAGGER	Dagger (faca para defesa - Jill)
FLASH GRENADE	Flash Grenade (granada de defesa - Chris)

## DESCRICAÇÃO DOS ITENS

**Ink Ribbon** – Usado em conjunto com a máquina de escrever para salvar.  
**Typewriter** – Usado em conjunto com a Ink Ribbon.  
**Item Box** – Caixa onde você guarda os seus itens que estiverem em excesso ou que serão utilizados posteriormente. Nas fases normal e hard, estas caixas estão sempre linkadas, isto é, o que você guardar na caixa estará presente em todas.

**Old Key** – Item usado somente por Chris. Como ele não possui um Lock Pick (chave mestra), precisa procurar por estas chaves para abrir certas portas e objetos.

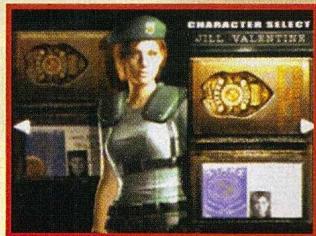
**Battery Pack** – Item usado apenas por Jill. Uma bateria que é utilizada para dar energia ao Taser que ela carrega. Cada bateria só pode ser usada uma vez.

**Dagger** – Adaga de defesa. Arma comum a ambos os personagens. Pode ser coletada à vontade, pois não ocupa lugar no seu inventário.

**Flash Grenade** – Item exclusivo de Chris. Granada de defesa.

# passo a passo

## BOLETIM DA S.T.A.R.S.



**Assunto:** Valentine, Jill.

**Observações:** Jill é capaz de carregar até oito itens ao mesmo tempo e a sua perícia em lidar com a chave mestra (lock pick) faz com que ela tenha acesso a certas áreas e objetos. Diferente de Chris Redfield que precisa encontrar as chaves certas para abrir os mesmos objetos. Também possui uma grande experiência com armas e o manuseio delas. Em resumo: ela está bem melhor preparada para enfrentar a missão. É a melhor escolha para os que não estão familiarizados com o jogo ou com os perigos de Raccoon City.

### INK RIBBONS

O único meio de salvar o andamento de seu jogo é usando os Ink Ribbons nas máquinas de escrever. Mantenha um estoque razoável deste item para que você possa salvar o jogo antes de enfrentar as áreas mais críticas ou situações em que será impossível voltar atrás.



### MAIN HALL

Jill escapa das hordas de monstros que a perseguem pela floresta, entrando em uma misteriosa mansão. Ela, juntamente com o seu líder da STARS, Albert Wesker e um companheiro de longa data chamado Barry Burton, conseguem escapar, entrando na mansão. Wesker despacha Jill e Barry para investigarem de onde vieram os sons de tiros que ouviram. Ambos seguem para a Dinning Hall (sala de jantar). Após entrar, sobre a mesa, pegue o INK RIBBON e continue adiante.



Através da sala de jantar até encontrar com Barry no final dela. Ele está examinando uma poça de sangue que está no chão. Na parede da chaminé, sobre a mesma, existe um item chamado EMBLEM. Para economizar espaço em seu inventário, não pegue este objeto agora, pois não irá utilizá-lo no momento. Após a cena, entre na porta mais próxima, ao norte da sala de jantar. No escuro corredor (1), vá para o oeste e verá uma terrível

### PROCURANDO OS MORADORES

Atravesse a sala de jantar até encontrar com Barry no final dela. Ele está examinando uma poça de sangue que está no chão. Na parede da chaminé, sobre a mesma, existe um item chamado EMBLEM. Para economizar espaço em seu inventário, não pegue este objeto agora, pois não irá utilizá-lo no momento. Após a cena, entre na porta mais próxima, ao norte da sala de jantar. No escuro corredor (1), vá para o oeste e verá uma terrível



cena de um zumbi devorando uma pessoa. Esta pessoa é Kenneth Sullivan. Após a cena, volte-se e corra pelo mesmo caminho em que veio. Não tente matá-lo. Não faz sentido gastar a sua munição.

agora. Volte para a sala onde Barry está que ele irá dar cabo deste zumbi. Depois da conversa com Barry, volte para Main Hall (salão principal) para reportar os fatos para Wesker.

### CONTINUANDO A INVESTIGAÇÃO

Wesker desaparece do salão principal e Barry diz a Jill que saia à procura dele. Somente suba as escadarias e volte para falar com ele novamente.



Ele sugere que é melhor investigar separadamente e lhe dá o LOCK PICK (chave mestra). Ele volta para a sala de jantar.

### Controlando os movies

Em Resident Evil, as animações podem variar de acordo com suas atitudes. Por exemplo, nas cenas da sala de jantar e no hall principal podem variar dependendo apenas do caminho que você faz com Jill. Na sala de jantar, se você se aproximar de Barry pelo outro lado da mesa, a cena muda. E quando está procurando por Wesker no hall principal, dependendo do lugar para onde você vai, pode haver uma mudança de cena.

### CUIDADO!

**Não abra as portas da entrada!**  
Diferente do Resident Evil do Playstation, quando você tenta abrir a porta principal (por onde você entrou na mansão), Jill encontra alguns dos cães que a perseguiram no início do jogo. Eles avançam e ela fecha a porta. Nesta versão do Game Cube, se você abrir a porta, imediatamente um dos cães invade o hall e passa a atacá-lo. Para evitar o gasto desnecessário de munição, evite esta situação. Agora se você estiver curioso e quiser ver como ficou, vá em frente e agüente as consequências!



# DETONADO



## SALA DO MAPA

Depois que Barry se for, entre na sala com portas duplas que fica do lado leste em Main Hall. Dentro da sala, você observa algo brilhando dentro do vaso de uma estátua que está no centro da sala. Porém, ele está muito alto para poder alcançá-lo. Jill precisa usar algo para subir. Observe uma pequena cômoda que está fechando uma passagem. Suba nela e passe para o outro lado. NÃO ENTRE nessa sala ainda! Empurre a cômoda em direção à estátua, suba nela e pegue o Mapa do Primeiro Andar (MAP OF THE FIRST FLOOR). Em seguida, coloque a cômoda de volta ao mesmo local, fechando a passagem novamente.



## PRIMEIRO ITEM DE DEFESA

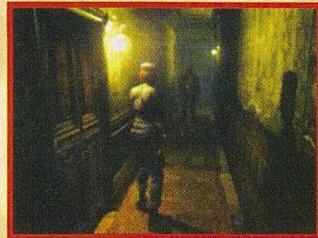


Agora que você já pegou o mapa e colocou a cômoda de volta ao local original, entre na sala e examine-a. Aqui, existe uma porta logo antes da primeira curva, porém, ela só estará disponível quando você terminar o jogo pelo

menos uma vez. Depois comentaremos sobre esta porta. Siga até o final desta sala e você encontrará uma adaga de defesa (DAGGER). Tente sair da sala, um movie mostra um zumbi atacando Jill. Quando você retomar o controle de Jill, tente desviar do zumbi para não gastar munição. Se isso não for possível, pressione R1 para usar a adaga de defesa e saia correndo. Não tente matar este zumbi, pois apenas irá gastar munição.



## ENCONTRE KENNETH



Retorne até o corredor (1) onde encontrou o primeiro zumbi e vá até Kenneth Sullivan. Examine o corpo e encontre o item FILM (filme de vídeo). Prossiga agora pela porta ao oeste (mais próxima do corpo). Continue andando pelo corredor (4) até chegar a uma sala onde você encontra uma gaiola. Pegue a



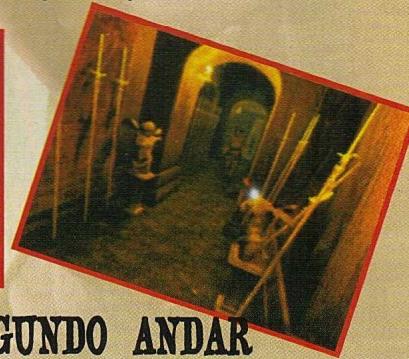
munição que está ao lado da gaiola. Sob a escada, pegue as duas GREEN HERBS. Ignore o corpo que lá se encontra. Suba as escadas e passe para o segundo andar.

## CORREDOR DA ESTÁTUA DO CUPIDO

Há um corpo e outra Green Herb próximos da entrada (9). Não pegue as plantas se você não estiver precisando, para ter mais espaço no seu inventário para itens mais importantes. Cuidado! Aqui você vai encontrar mais zumbis e vai precisar de muita técnica para poder desviar-se deles e não gastar munição.



Continue pelo corredor (9) até encontrar uma estátua de um cupido com algo brilhando nele. Examine e consiga a GOLDEN ARROW. Pegue este item e use a opção Examine do menu. Jill descobre que a ponta da flecha pode ser destacada e ela vira outro item chamado ARROW-HEAD (ponta de flecha). Não esqueça da munição de frente ao espelho. Siga até o final do hall e destranque a porta. Entre e você estará no Upper Dinning Hall (segundo andar da sala de jantar).



## CORREDOR DO SEGUNDO ANDAR



Uma vez dentro deste corredor, tenha cuidado, pois do outro lado existe um zumbi que, embora lento, pode te pegar desprevenido quando estiver realizando alguma tarefa. Este andar é como se fosse

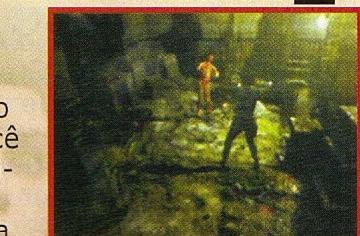
uma pista oval. Vire para o leste e siga até ver um objeto brilhando. Pegue que se trata de outra DAGGER (adaga de defesa) e siga o caminho. Passe para o outro lado deste corredor, sempre tomando cuidado com o zumbi. Note uma estátua deste lado. Você precisa empurrá-la até a parte em que existe um vão na mureta. Empurre-a para baixo. Volte para a porta dupla para sair desta sala.



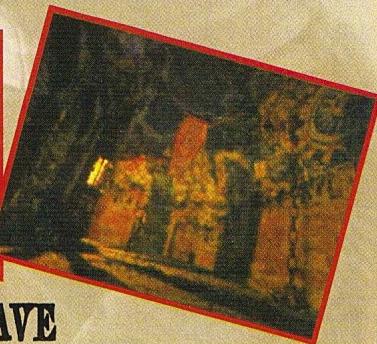
# passo a passo

## GRAVEYARD

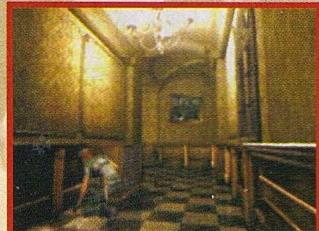
Saindo da sala anterior, desça a escada e no topo da escadaria central, você verá uma pintura. Examine esta pintura e você verá que se trata de uma porta para o GRAVEYARD (cemitério). Entre e prepare-se, pois os zumbis estão na área. Tente desviar-se deles e encontre um túmulo onde você precisa colocar a ARROW HEAD num lugar específico. Após colocar a ponta da flecha na lápide, ela se abre dando acesso a uma escadaria. Desça para entrar na sala das



quatro máscaras. Neste local, existe um caixão muito bem protegido que no momento está sem acesso. Abaixo dele, você encontra o BOOK OF CURSE. Examine o livro para encontrar a SWORD KEY, uma chave da mansão que será essencial para o decorrer do jogo.



## DE POSSE DA CHAVE



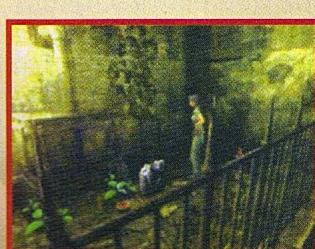
Depois de conseguir a Sword Key, volte para Main Hall (Hall principal) e volte até a sala onde conseguiu o mapa. Use a chave para abrir a única porta a sua frente. Você estará no corredor (5). Siga em frente. Depois de ouvir um som de vidro se quebrando, note uma pequena cômoda do lado esquerdo. Empurre-a que, sob ela, você encontrará um item. Faça o mesmo na cômoda seguinte. Siga em frente e saia pela próxima porta.

## CUIDADO!

**Você está sendo observado!**  
O vidro se quebrando não é apenas uma coincidência, ou um efeito para assustar. Trata-se de um sinal. Se você entrar neste mesmo corredor pela porta ao norte, você será atacado por cães. Mas se você der a volta e entrar novamente nesta sala pela porta do sul, nada acontecerá.

## SURPRESAS NO CORREDOR EXTERNO

Depois de entrar no corredor (6), veja uma porta de metal à sua esquerda. Destrave-a e entre por ela. Neste corredor, existem dois cães para incomodar a sua vida. Para facilitar, há um truque que você poderá usar. Não fique parado, siga sempre em frente encostado pela parede. Não chegue perto da cerca. Depois da curva, você encontra o HERBICIDE (veneno para plantas), pegue-o. Mais adiante, você encontra duas GREEN HERBS e uma



RED HERB. Se você não tiver mais espaço no seu inventário, combine as ervas para ganhar mais espaço. Aqui, você encontra também um galão com querosene. No momento, ele não é muito útil, pois você não possui o item fuel

canteen. Volte pelo mesmo caminho, sempre encostado à parede e nunca à cerca, para não atrair os cães. Volte para o corredor (6).

Entre na próxima porta que é a do banheiro. Examine tudo ao redor e a banheira. Esvazie-a e depois da cena, pegue a DAGGER que se encontra dentro dela. Nada mais a examinar, saia. Continue até a próxima porta do lado leste. Entre e você estará num pequeno cubículo com uma outra porta do lado oposto. Entre por esta porta. Nesta sala, você tem uma DAGGER que está sobre a mesa de café e INK RIBBONS também. Porém, aconselho a deixar estas ink ribbons, pois você não terá espaço suficiente para o outro item desta sala. Na parede, você encontra a SHOTGUN RIFLE pendurada, pegue-a. Uma armadilha foi acionada, mas no momento, não se preocupe. Após pegar tudo, saia desta sala. Quando você entrar no cubículo, a armadilha entrará em ação. Se você ficar parado, será morto e o jogo termina. Corra até a porta de saída, ela estará trancada. Volte para a porta por onde entrou e note que ela estará trancada também. Aguarde alguns instantes que Barry virá pra salvá-lo. Depois da cena, continue pela porta



dupla no lado oeste.

# DETONADO



## DE VOLTA A CASA

Entre pelo corredor (7) e vá diretamente pela porta da esquerda. Um zumbi que está debaixo das escadas vem te perturbar. Tente desviar dele e entrar na porta mais próxima. Esta sala é um save point e onde você pode guardar seus itens que não serão utilizados no momento.

Nesta sala, você vai encontrar, além da máquina de escrever, o FUEL CANTEEN que serve para colocar o querosene dentro, uma anotação (Special Instructions when disposing dead bodies) que ensina como acabar de vez com os zumbis. Esta instrução se refere ao uso do Fuel Canteen e do Kerosene. Alguns zumbis, apesar de baleados e caídos no chão, após algum tempo, podem retornar mais rápidos e fortes. Para que isso não ocorra, você deverá cremá-los. Use o fuel canteen e com o isqueiro, ateie fogo no corpo do zumbi, para que ele não o incomode mais.

Dentro do baú, você encontra um FIRST AID SPRAY, INK RIBBONS e HANDGUN MAGAZINE (munição). Coloque seus itens no baú, pegue a ink ribbon e salve seu jogo. Coloque a ink ribbons de volta ao baú e saia da sala.



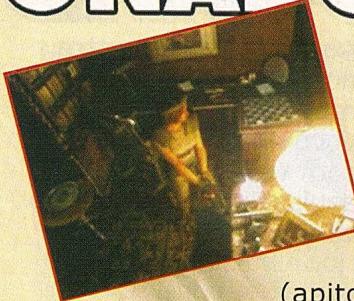
### Cheque seu inventário

A partir deste ponto, coloque todos os itens que não necessita no momento no baú, fora a Beretta, a munição e a Sword Key. Se desejar, leve o fuel canteen para se prevenir caso alguns zumbis voltem novamente e a Shotgun para enfrentar os cães.



## CUIDADO NAS ESCADAS

Saindo da sala, suba as escadas e fique preparado para enfrentar mais zumbis. Vire à direita (12) e tente se esquivar dos zumbis. Se isso não for possível, use as adagas de proteção e tente não desperdiçar munição no momento. A porta bem à sua frente está com defeito e só abre de dentro para fora. Vire para a esquerda e corra até a próxima porta. Entre por ela. Você agora está num corredor (11). Próximo à porta pela qual entrou, há uma cômoda com um item sobre ela. Pegue a WOODEN MOUNT (placa de madeira) e volte em direção ao zumbi. Se desejar, mate-o, pois este caminho



você vai usar por várias vezes. Entre na porta à direita de Jill. Dentro desta pequena biblioteca, procure junto à escrivaninha que tem um tabuleiro de xadrez, o DOG WHISTLE (apito para chamar cães).

Procure na outra mesa que está do lado oposto da sala pelo BOTANY BOOK (livro de botânica) e o LIGHTER (isqueiro). Com o isqueiro em mãos, você poderá usar o fuel canteen e cremar alguns zumbis. O único problema é que o cantil possui um uso muito pequeno (somente duas vezes), por isso use-o quando estiver próximo a um reservatório de querosene. Com nada mais interessante por aqui, saia pela outra porta desta sala. Esta porta é a mesma que você não conseguia abrir por fora. Jill volta para o corredor (12) das escadas. Se você matou os zumbis anteriormente, vai encontrar os corpos dos mesmos. Se não quiser que eles o importunem futuramente, use o fuel canteen e o lighter para cremá-los. Agora siga em frente por este corredor (12), vire à esquerda e entre na última porta. Neste quarto da família, pegue e use os GREEN HERBS se precisar ou deixe-os ali para uso futuro. Vá até a lareira e acenda ela com o LIGHTER. Note que o quadro acima fica incandescente. Neste local, coloque o WOODEN MOUNT e assim você consegue o MAP OF THE SECOND FLOOR (mapa do segundo andar). Saia da sala.

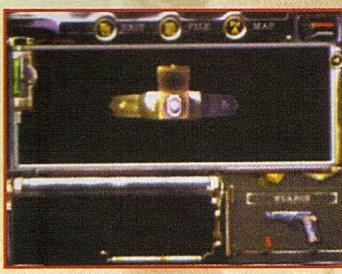


## CHAMANDO OS CÃES

Desvie dos inimigos que encontrar pelo caminho e volte para MAIN HALL (hall principal). Jill vai se encontrar com Barry perto da entrada da casa. Se você tiver espaço em seu inventário, Barry lhe dará a munição ACID SHELLS que ele descobriu. Essa munição é para o lança-granadas e é muito difícil de se encontrar, por isso, não a desperdice. Depois da cena, volte ao segundo andar da sala de jantar (a sala da estátua que você teve que derrubar), vá pela esquerda e vá para a última porta. Use a SWORD KEY e entre neste novo corredor (8). Entre na porta mais próxima.



# passo a passo



Aqui você se encontra no balcão externo da mansão. Mais à frente você encontra um vaso com várias plantas azuis. Estas plantas não vão para o seu inventário, mas servem para curar um possível envenenamento ou repor um pouco das suas energias. Basta ficar em frente ao vaso e pressionar o botão A para restaurar. Continue pelo caminho até chegar às escadas. Fique em um local estreito, para que os cães não o ataquem por vários lados. Use o DOG WHISTLE para chamar os cães e equipe-se com a SHOT GUN. Após eliminar os cães, um deles derruba o item COLLAR. Examine este item que você obtém a IMITATION KEY (chave falsa). Volte

ao corredor da estátua do cupido (9). Há um zumbi, mas ele está olhando fixamente para a parede. Você pode desviar-se dele facilmente. Chegue até o local onde você encontrou duas Green Herbs junto ao corpo de um zumbi caído. Cuidado; porque este zumbi se levantará após você passar por ele. Entre na porta à sua frente.

## OBTENDO A ARMOR KEY

Suba as escadas e siga em frente. Você verá uma espécie de trilhos no caminho em que está seguindo, continue até encontrar uma pedra retangular no meio do caminho. Sobre ela, você encontra uma chave. Pegue-a e uma armadilha será acionada. Para desativar esta armadilha, basta colocar a IMITATION KEY no lugar da chave que pegou. Examine a chave e note que se trata da ARMOR KEY. Retorne para o segundo andar pelo mesmo caminho que veio. Saindo da sala, passe por uma criatura lenta e volte para a sala da enfermaria, onde existe um save point onde você encontra vários frascos de vidros e futuramente encontrará o Serum (antídoto contra veneno). Cuidado com os zumbis que estão na



escada. Guarde os itens que você não usará no momento no baú e grave seu progresso. Não se esqueça de guardar o ink ribbon no baú antes de sair da sala.



## A SALA DO TIGRE

Deixe a enfermaria, vá para o norte e siga o corredor (3) até encontrar duas portas. Entre na porta da direita, usando o LOCK PICK. Dentro desta pequena sala, Jill encontra uma BATTERY PACK (bateria para o Taser), a BROKEN SHOTGUN (rifle quebrado) e INK RIBBONS na gaveta da mesa. A arma quebrada seria útil para

colocar no lugar da Shot Gun e evitar a armadilha onde Barry salva Jill no início do jogo. Agora ela é inútil e só irá ocupar lugar no seu inventário, melhor deixá-la onde está. Se estiver com o fuel canteen, aqui há um reservatório de querosene onde poderá reabastecê-lo. Saia da sala e volte para o corredor (3) e destranque a porta com a Armor Key e entre. Volte ao Dinner Hall (sala de jantar) e pegue a BLUE GEMSTONE. Volte ao corredor (2) e entre na primeira porta à direita. Dentro desta pequena sala existe uma estátua de um tigre. Coloque a Blue Gemstone no olho do tigre para obter um item para Jill. Saia da sala e siga em frente, vire à esquerda de Jill e entre na porta que está do lado. Dentro desta sala, veja um corpo no chão. O melhor a fazer é incinerar este corpo, pois ele irá levantar e



Ihe importunar. Examine o local e na escrivaninha você encontra o KEEPER'S DIARY. Tenha cuidado com o closet e quando você tentar sair do local, a porta se abrirá e um zumbi ataca Jill. Acabe com ele e pegue o item que está dentro do closet. Se você não cremou o outro zumbi, ele irá atacar também. Saia da sala e dirija-se para o norte, para a próxima porta.



# DETTONADO



## MATANDO A PLANTA



está se movendo e impedindo o seu acesso ao fundo da sala. Ao lado da porta em que você entrou, existe uma bomba com um pequeno reservatório de água. Dentro deste reservatório, coloque o Herbicide e ligue a máquina. Coloque a alavanca na posição para que a água jorre pela fonte. O veneno mata a planta e agora você tem acesso ao restante da sala. Do lado direito de Jill, existem cinco GREEN HERBS. Se você necessita deles, pegue e combine-os para não ocupar muito espaço em seu inventário.



Vá para o fundo da sala e examine o escudo na parede. Lá você encontra a MASK WITHOUT EYES (Máscara sem olhos), o primeiro item requerido para abrir o caixão que você viu no Graveyard, local onde achou a primeira chave. Saia da sala.

## HORROR NO PORÃO

De volta ao corredor 2, ande e vire a primeira esquerda e volte para o corredor (1) onde encontrou Kenneth. Siga para o lado oposto onde encontrou o corpo e desça as escadas. Use a Sword Key para abrir a próxima porta, mas não entre. Siga adiante e desça as escadas. Use novamente a Sword Key e se o aviso que a chave não será mais necessária surgir, você pode descartar a chave. Caso o aviso não apareça, quer dizer que ainda falta alguma porta para você abrir com esta chave. Entre no porão. Dentro do porão (que mais parece uma cozinha) procure por uma DAGGER na mesa do centro. Siga para o fundo da sala e veja um corpo deitado em frente a um elevador. Se puder, incinere-o para que ele não lhe cause problemas mais adiante. Saia da cozinha pela mesma porta pela qual entrou. Veja o movie.



## MORTE DE FOREST



Retorne para o Main Hall (hall principal), suba as escadas e vá para a direita. Dirija-se à porta mais ao sul (orienta-se pelo mapa) e use a Armor Key. Agora você terá acesso ao balcão externo. Continue andando e você encontra Forest, mais um integrante da equipe S.T.A.R.S. morto. Ao seu lado, você encontra a GRENADE LAUNCHER. Perto dele, não deixe de pegar uma outra DAGGER. Deste ponto, você pode retornar ao Main Hall. Agora se você estiver com suas energias baixas, siga até o final do corredor e pegue as duas GREEN HERBS. Quando tentar voltar, Forest virá atacá-lo. Defenda-se e saia deste corredor.



## EQUIPE EM PROBLEMAS

Entre no corredor do lado leste no segundo andar (11) e use a armor key e entre na primeira porta. Siga em frente até encontrar outro membro do Bravo Team, Richard Aiken. Gravemente ferido, ele



precisa que você encontre o SERUM (antídoto contra veneno de cobras) que está na enfermaria, lado leste do primeiro andar. Você precisa ser rápido para poder salvá-lo. Volte para o corredor (11) e para o segundo andar do Main Hall. Corra para o

lado oposto e entre no segundo andar do Dinning Room (sala onde você empurrou a estátua). Siga pelo lado direito de Jill e entre na segunda porta. Agora você está no corredor (8). Desvie dos zumbis e desça as escadas. No andar de baixo, note um corpo caído no chão próximo de uma porta. Entre nela. Salve se desejar, mas seja rápido. Se estiver com o seu inventário muito cheio, deixe os itens que não usará dentro do baú. PEGUE o LIGHTER (isqueiro) que será necessário. Pegue o SERUM na prateleira da direita e volte o mais rápido possível pelo mesmo caminho por onde veio. Não perca tempo com os zumbis.

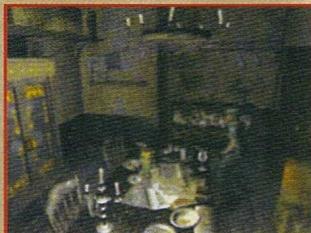


## SAVANDO RICHARD

Retorne imediatamente para onde Richard está e dê-lhe o SERUM. Se você chegou a tempo, ele vai

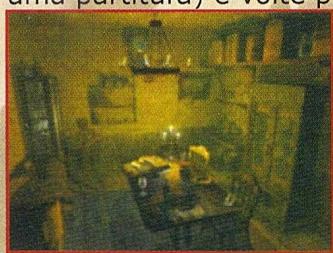
# passo a passo

dar o RADIO para Jill e irá adormecer. Deixe-o descansando, pois ele será muito útil futuramente. No corredor onde está Richard, você ainda tem duas GREEN HERBS. Prossiga mais adiante e entre na próxima porta. Agora você está no corredor (14). Siga em frente e vire à esquerda. Cuidado com o Zumbi escondido. Entre na próxima porta.



## JANTAR A DOIS

Você está numa sala muito escura para se procurar algo. Sobre a mesa, observe um candelabro. Fique de frente a ele e use o LIGHTER para acender as velas e clarear o ambiente. Agora examine o armário que está ao lado da mesa. Vá para um dos cantos do armário e empurre-o para descobrir uma passagem secreta. Entre na nova sala com cuidado, pois dentro existe um zumbi. Dê cabo dele e examine o armário no fundo da saleta. Pegue o MUSIC MID-PAGES (Páginas centrais de uma partitura) e volte para o corredor (11).



## O ENIGMA DOS CAVALEIROS

No corredor (11), pegue a direita e abra as portas duplas de metal com a Armor Key. Esta porta fica no meio deste corredor. Nesta sala, existem quatro armaduras sobre pedestais vermelhos. Para resolver este quebra-cabeça, faça o seguinte:

Empurre a última estátua da esquerda.  
Empurre a primeira da direita.  
Empurre a última da direita.  
Empurre a última da esquerda.  
Empurre a primeira da esquerda.  
Empurre a última da direita.  
Empurre a primeira da direita.  
Empurre a primeira da esquerda.  
Empurre a primeira da direita.

Feito isso se dirija ao painel no centro da sala e pressione o botão. Vá até o fundo da sala e pegue a JEWELRY BOX.

## CUIDADO!

**Não pressione o botão do painel central antes de resolver o enigma das armaduras. Se o fizer antes, a sala se encherá de gás venenoso. Caso isso ocorra, saia imediatamente da sala. Entre outra vez para resolver o quebra-cabeça novamente.**

## A CAIXA MISTERIOSA

Este é um dos quebra-cabeças que você resolve no menu de itens. Examine a caixa em seu inventário. A solução está na tampa da caixa. Olhe os lados da caixa e pressione primeiro o lado esquerdo da imagem do coração quebrado. Depois vire a caixa e pressione o lado direito, nesta ordem. Repita a ordem novamente e a tampa se abrirá. Dentro você pega o item MASK WITHOUT ALL (máscara sem feições). Saia da sala e de volta ao corredor (11), dirija-se para o corredor (12).



## ENCONTRO COM BARRY



Se todos os inimigos deste corredor (12) foram mortos e cremados, esta área estará livre, caso contrário, livre-se deles. Se o seu inventário estiver cheio ou a sua energia estiver no fim, passe pelo save point (no andar de baixo descendo as escadas) para se recuperar e guardar os itens desnecessários no momento. No corredor (12), siga em frente e entre na porta do meio do corredor. Use a Armor Key para abrir a porta. Nesta sala existe uma cabeça de alce empalhada na parede. No chão há uma RED HERB próxima da porta, deixe-a para depois, entre pela porta. Segue uma cena onde Jill encontra Barry estudando um arquivo. Ele lhe dá o RESEARCHER'S WILL. Quando ele sair da sala, vá até o fundo da sala e pegue o FIFHHOOK (anzol). Agora vá para o quadro do lado direito onde você encontra a BEE LURE (uma abelha empalhada). Dirija-se ao quadro que fica do lado da porta e pegue a NORMAL BEE SPECIMEN (Espécie normal de abelha). Vá para o seu inventário e combine a BEE



# DETONADO



LURE com o FISHHOOK. Coloque esta combinação no quadro que fica ao lado da porta. Volte para o quadro anterior e coloque a NORMAL BEE SPECIMEN no quadro. É revelado um botão, pressione-o que você verá a WIND CREST.

Porém, antes de pegá-la, a abelha que você colocou no quadro volta a vida e parte para atacá-lo. Use a Shotgun para eliminá-la rapidamente e pegue o item.



## O QUARTO DO PESQUISADOR



Saia do quarto das abelhas e siga em frente para a próxima porta. É o quarto de Will. Examine a mesa onde você encontra mais INK RIBBONS e em cima da cadeira há um FIRST AID BOX (caixa de primeiros-socorros). Vá

para o seu inventário e examine esta caixa. Ela contém um FIRST AID SPRAY. Vá para o lado onde encontra uma cama e entre no vão entre a cama e a parede e pressione o botão de examinar para encontrar um GREEN HERB. Saia do quarto. Saia da sala do alce e volte para o corredor (12).



### CHEQUE SEU INVENTÁRIO

 À esta altura seu inventário deve estar cheio novamente. Volte para o save point e guarde os itens desnecessários no baú. Para a próxima tarefa, leve com você a MUSIC MID-PAGES a SHOTGUN e munição para ela e a GRENADE LAUNCHER com ACID SHELLS como munição. Se você perdeu o encontro com Barry no hall principal, não terá essa munição. Carregue o Grenade Launcher com Grenade Shells. Não se esqueça da Armor Key.

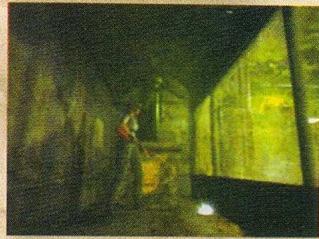
## O ENIGMA DO PIANO

Volte para a DINNER ROOM (sala de jantar) no primeiro andar. Vá até onde Barry encontrou uma mancha de sangue e examine a lareira. Sobre ela está o EMBLEM, pegue-o. Entre na porta ao lado e volte para o corredor (1). Vá para o lado oposto onde está o corpo de Kenneth e entre na próxima porta à es-



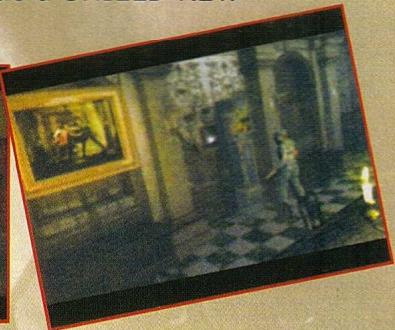
querda usando a Armor Key. Há um grande piano nesta sala. Vá para o lado dele e entre num pequeno corredor. Empurre um armário que está encostado na parede e pegue a MISSING MUSIC. No seu inventário, combine a Missing Music com a Music Mid-Pages e vá para a frente do piano e use este item. Depois que Jill tocar a melodia, uma nova passagem se abrirá. Entre nela. No chão você pode encontrar uma parte do G.TREVOR

DIARY (Diário de G.Trevor). Examine a estátua e pegue o GOLD EMBLEM. A porta irá se fechar. Para abri-la novamente, coloque o EMBLEM que pegou na sala de jantar no local vazio. Saia da sala do piano e volte para a sala de jantar.



## O RELÓGIO

De volta à sala de jantar, coloque o Gold Emblem no local do Emblem (sobre a lareira) e note que o painel do relógio se abre. Vá até ele. Este problema é muito simples de se resolver. Basta colocar os ponteiros do relógio na posição que indique 6:00 h. O relógio se move revelando uma câmara secreta. Lá dentro, pegue a SHIELD KEY.



## ENCONTRO COM A SERPENTE



De posse da nova chave, retorne para o corredor onde encontrou Richard (13). Se ele estiver dormindo, ótimo. Mas se ele estiver morto, prepare-se para a dureza. Vá para o corredor (14) e entre na porta à frente. Use a chave e entre.

### CHEFE: YAWN

Arma recomendada: Grenade Launcher com Acid Shells de munição.  
Arma reserva: Shotgun.

Dentro da sala, dê alguns passos para o centro da sala que será revelado o seu próximo inimigo. A gigantesca cobra irá atacá-lo. Agora, se você conseguiu salvar Richard, ele virá ajudar na luta.

# passo a passo

## CHEFE: YAWN

**Arma recomendada:** Grenade Launcher com Acid Shells de munição.

**Arma reserva:** Shotgun.

Dentro da sala, dê alguns passos para o centro dela que será revelado o seu próximo inimigo. A gigantesca cobra irá atacá-lo. Agora, se você conseguiu salvar Richard, ele virá ajudar na luta. A serpente irá ignorar Richard, pois seu alvo primário será Jill. Porém, os tiros disparados por Richard surtirão efeitos. A serpente é um pouco lenta, facilitando a esquiva de Jill. Posicione-se num local seguro e atire com a Grenade Launcher. Repita a operação até a cobra cair. Vá para o fundo da sala e pegue a MASK WITHOUT NOSE (máscara sem nariz). Ainda na sala, próximo à porta, num armário, você encontra mais munição para a Shotgun. Quando você for falar com Richard, a cobra se levanta novamente e praticamente engole Richard. Repita a operação novamente até a cobra fugir. Examine o local onde Richard

foi morto e não deixe de pegar o ASSAULT SHOTGUN. Ela é bem melhor do que a tradicional Shotgun, pois pode dar até dez tiros sem carregar. Saia da sala e volte para o corredor (11).

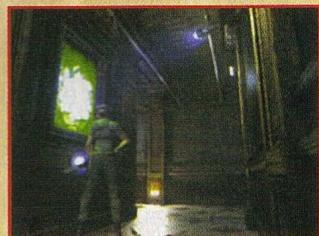


## ENVENENADA

Se Jill for atacada no confronto com a serpente, ela estará envenenada. Jill precisa agora tomar o SERUM (antídoto) para poder se curar (a blue herb não funciona). Imediatamente volte para a enfermaria e pegue o antídoto. Se você não chegar a tempo, Jill morre e o jogo volta ao ponto do seu último save.

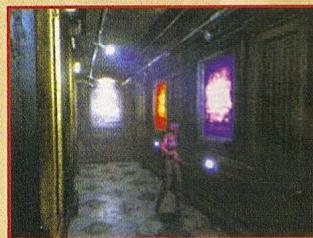


a Armor Key. Cuidado com o zumbi que virá por trás de você. Entre na sala. Nesta sala, você encontra seis quadros. Seu objetivo é deixar os quadros correspondentes com as mesmas cores. Faça o seguinte: vá para o primeiro quadro e pressione o botão. Passe pelo segundo e terceiro quadro e vire, passando para a parte de trás. Pressione o botão do próximo quadro à sua esquerda. Faça o mesmo com o quadro do meio. Feito isso, um painel se abre no fundo da sala. Pressione este novo botão e a



parede se abre. Você estará no Graveyard. Examine o local e pegue a ,ASK WITHOUT MOUTH (máscara sem boca). Vá para o portão, destranque-o e saia. Agora você poderá usar este atalho para chegar mais rápido ao lado leste da mansão. Encaminhe-se para a tumba que você abriu com a ponta de flecha.

**CHEQUE SEU INVENTÁRIO**  
Se você voltar até um baú onde guarda seus itens, deixe os itens desnecessários e pegue as três máscaras que conseguiu, a nova Shotgun e munição, mantenha a Armor Key e pegue a Wind Crest. Se sua munição da Shotgun estiver crítica, use a Handgun e torça para ser bom de mira.



**SALA DOS QUADROS**  
Agora você terá um longo caminho até chegar esta sala. Saia do corredor (11) e volte para o segundo andar do Hall principal. Desça para o primeiro andar e entre na sala onde encontrou o mapa. Siga em frente para o corredor (5) até o corredor (7). Vá até o final do corredor e entre na porta à esquerda, usando



**ENFRENTANDO O MAL**  
Desça as escadas da cripta e coloque as quatro máscaras nas suas estátuas correspondentes. A



# DETONADO



cada máscara colocada, uma corrente que prende o caixão é solta. Após a última, o caixão se desprende e cai. Prepare-se para um confronto mortal. Equipe-se com a sua melhor arma e vá examinar o caixão. O ser que estava preso dentro do caixão se levanta e vai ao seu encalço. Desvie-se do seu ataque e atire. Repita a operação até matá-lo. Vá até o caixão e encontre um botão.



Pressione para encontrar o STONE & METAL OBJECT (objeto de Pedra e metal). Agora você deve voltar até a sala dos quadros pelo mesmo caminho por onde veio. Na sala dos quadros, saia pela porta e volte para o

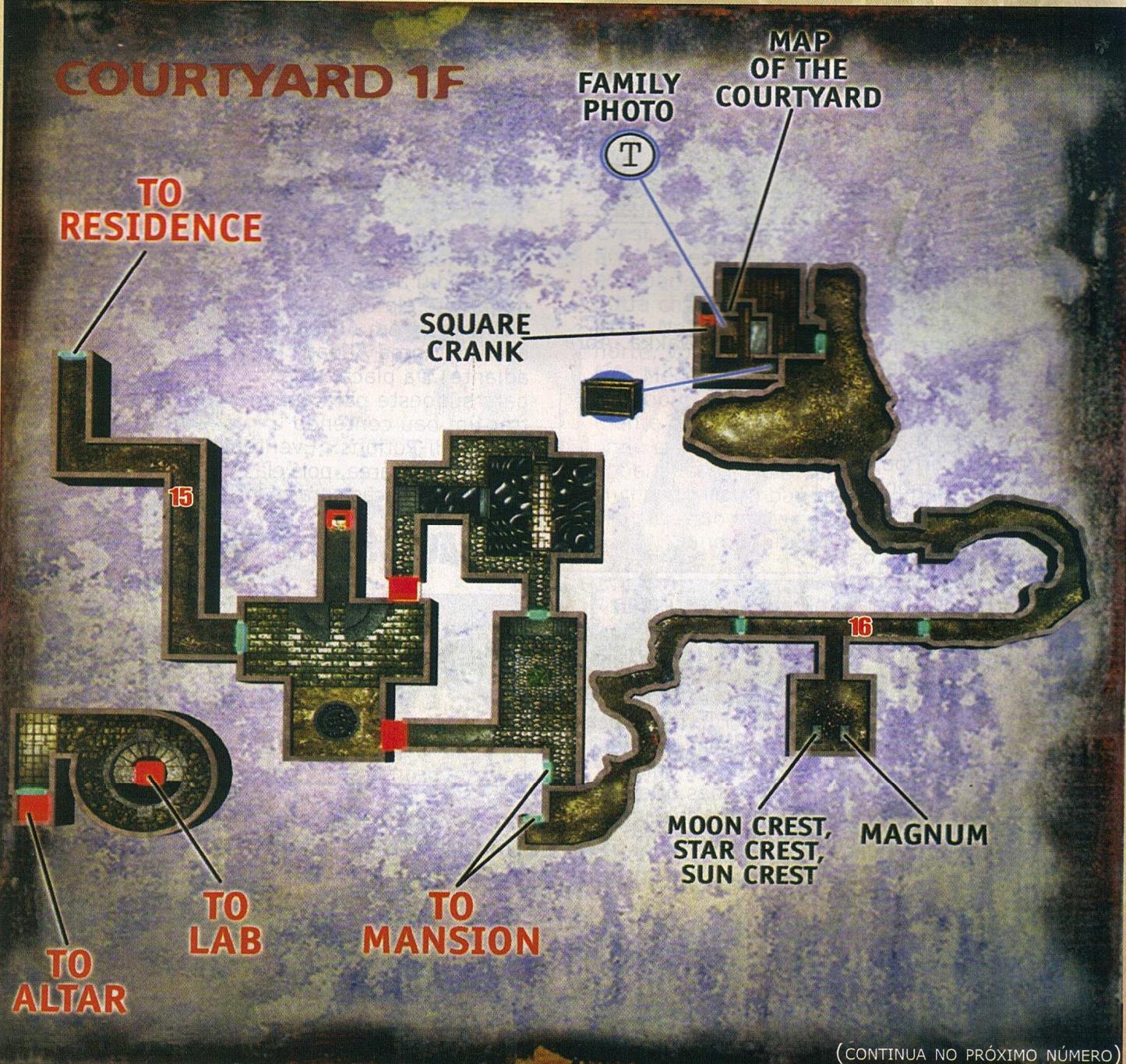


corredor (7). Siga em frente, tomando cuidado com o zumbi que está escondido no corredor à sua frente. Vá até o final e passe pela porta, entrando no corredor (8). Cuidado, pois existem

cães aqui. Siga em frente até o final. Você encontra uma porta de metal. Para abri-la, examine um painel à sua esquerda e coloque o Stone & Metal Object no local marcado para destravar a porta.



## COURTYARD 1F



(CONTINUA NO PRÓXIMO NÚMERO)



# Passo a passo

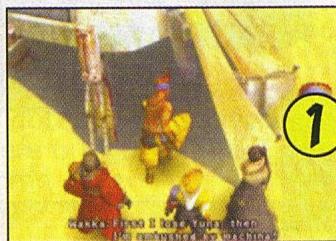
## O PODEROZO ZU

Movendo-se para o norte no deserto, Tidus encontra um grande e poderoso inimigo chamado Zu. Quando isto ocorrer, troque suas armas para outras que tenham a habilidade de cegar o inimigo (Darktouch). Enquanto estiver cego, Zu ficará imóvel e soltará apenas um attack, porém, fique esperto, ele é devastador. Quando Auron se juntar a Tidus, use o Power Break e o Mental Break para baixar as habilidades de Zu. Quando Lulu aparecer, use a magia Bio para envenená-lo.



## ENCONTRANDO OS OUTROS TRES PERSONAGENS

Continue ao norte que você encontra Wakka. Abra as caixas Al Bhed para encontrar oito Al Bhed Potions (1). Rikku pode usar estes itens maravilhosos, no seu grupo, em uma batalha. O monitor esférico que lá se encontra, são tutoriais de como enfrentar Zu e os cactuars. Prosseguindo para o norte, olhe para uma marca escrita na linguagem Al Bhed. Se você pegou os 16 primeiros volumes, você poderá ler o que está escrito nas placas. Estas placas em Al Bhed são as únicas informações que você terá neste deserto.



Agora vá para o leste, para encontrar Kimahri. Siga o caminho agora para o oeste e depois para o norte novamente para encontrar Rikku. Em seu abrigo, você encontra dois Ethers dentro dos baús e mais oito Al Bhed Potions na caixa



de primeiros-socorros. Siga Rikku através das dunas até ela encontrar outra placa em Al Bhed escrito "Home Ahead" (Lar adiante) Da placa, siga para sudoeste para encontrar um baú contendo quarto Hi-Potions. Eventualmente você pode se perder nesta área, pois ela é bem extensa. Use o mapa e as placas para se localizar.



## OS CACTOS DO DESERTO



Os pequenos cactos verdes que você eventualmente encontra no deserto são muito mais fortes que seus primos de Thunder Plains e sem os summons de Yuna ou alguma magia de restauração de energia, fica quase impossível de vencê-

los, melhor evitá-los. Rikku, às vezes, pode roubar itens como o Chocobo Feathers, mas se ela tiver sucesso, o pequeno vai contra-atacar com um golpe chamado 10.000 Needles attack (ataque dos 10.000 espinhos) que às vezes pode lhe custar a vida. Fique esperto.

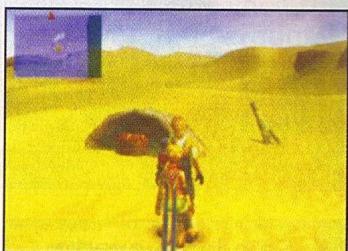


# DETONADO



## A ENCRUZILHADA

Voltando à grande área, há uma placa com um aviso escrito na linguagem Al Bhed. Ele diz o seguinte: Monstros mais fracos estão do lado direito e os mais fortes do lado esquerdo. Os melhores itens você encontra logicamente do lado esquerdo, então, siga por este caminho. Atrás deste aviso, você encontra um baú com oito Al Bhed Potions. Vá para a esquerda, até a área oeste, onde você encontra algumas ruínas. Você notará que alguns baús surgem depois de algumas batalhas. Pegue todos os itens e volte até Save Sphere.



A marca mais próxima é a localização de um baú que contém quatro Hi-Potions.



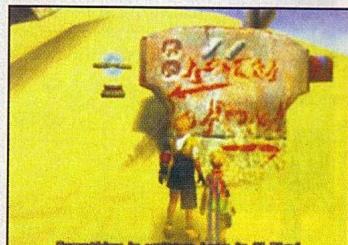
Mova-se diretamente para o oeste para encontrar o último baú com dois X-Potions.



Na extremidade oeste da primeira área, existe um baú contendo dois Mega-Potions.

## AS VANTAGENS DE RIKKU

Sem os summons e os poderes de recuperação de Yuna, você terá que recorrer aos poderes especiais de Rikku durante as batalhas. Note que somente ela pode manusear as Al Bhed Potions de forma que possam recuperar as energias do grupo. E também ela pode roubar itens preciosos dos monstros desta fase. É uma ótima idéia manter Rikku no grupo enquanto está no deserto.

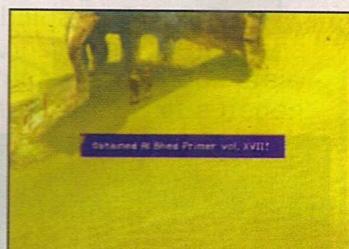


## AS PEDRAS MARCADAS

A área seguinte se caracteriza como um vale profundo e que está sendo castigado por uma violenta tempestade de areia, o que impede o grupo de seguir adiante. No alto, ao sul do vale, você encontra uma rocha com uma marca de um cacto (semelhante à encontrada em Thunder Plains). Trata-se de um mini game e ele só estará disponível após você ter o controle da nave Al Bhed (mais adiante). Como resolver este mini game, você verá na seção Resolvendo os Mini Games. Agora se mova para o leste da pedra e encontre uma pequena área (veja o mapa). O primeiro baú contém oito Hi-Potions.



O baú que está afundando contém o Mercury Crest. Este item é importante para a evolução da arma celestial de Rikku, portanto, não a deixe escapar, pois não haverá outra chance de obter este item. Na parte mais ao norte, você encontra mais três Mega-Potions e duas X-Potions. Seguindo diretamente para o leste do baú onde continha as Mega-Potions, seu grupo vai encontrar outro baú afundando em um redemoinho, mas ao tentar pegá-lo, um monstro irá surgir: Sandragora. Muito poderoso (com um HP de 12.750), você se



dará bem ao usar magias baseadas no elemento fogo. Caso ele ataque, remova qualquer danos nos status de seus personagens com o Al Bhed Potions. O primeiro baú contém três Megalixirs. O

segundo, mais ao nordeste, contém duas Teleport Spheres (excelentes itens). Para chegar até o lar de Rikku, vá para o norte.

**Home**

Após encontrar Cid, procure nos corpos caídos no chão que você encontrará alguns itens como Hi-Potions. Próximo a Save Sphere está o Al Bhed



# Passo a passo



1

Al Bhed Primer vol.XIX

Al Bhed Primer vol.XXI

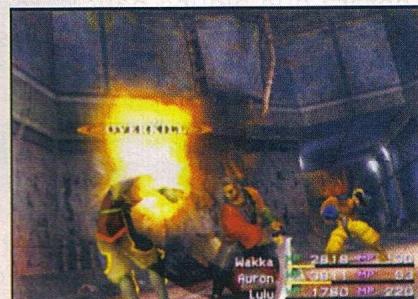
Lv.2 Key Sphere

Al Bhed Potion (x4)  
Al Bhed Primer vol.XX

Lv.4 Key Sphere

Início

10,000 Gil



## O ATAQUE

Siga até a área central. Após o aviso de Cid, o grupo sofrerá ataques. Prepare-se.

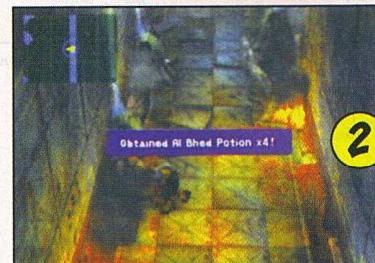
Após descer as escadas vire-se e desça o corredor ao sul e entre nos quartos à esquerda. Existem dois baús com senhas e que necessitam que você tenha um bom conhecimento da linguagem Al Bhed. O Al Bhed Primer Vol. XX está na cama e será de grande ajuda. Se você coletou todos os volumes até agora, não terá grandes problemas na tradução.

O baú da direita requer a tradução de três palavras em Al Bhed. Veja nas fotos mostrando as respostas corretas. Uma vez aberto, você ganhará a Friend Sphere, e o baú da esquerda perguntará qual o item que gostaria de receber.



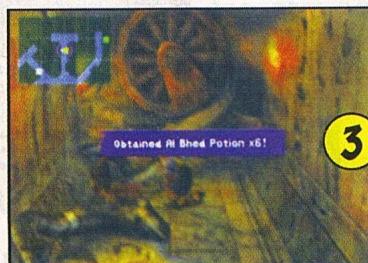
O baú da direita requer a tradução de três palavras em Al Bhed. Veja nas fotos mostrando as respostas corretas. Uma vez aberto, você ganhará a Friend Sphere, e o baú da esquerda perguntará qual o item que gostaria de receber.

Primer Vol. XIX. Depois do grupo se encontrar na área central, será atacado pelos Guardiões de Guado e outros inimigos. Geralmente é uma boa idéia atacar os guardiões primeiro.

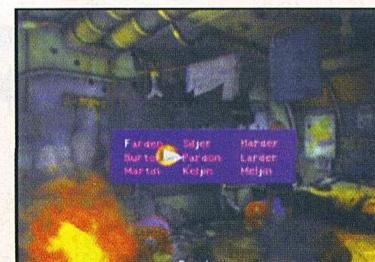


Saindo do quarto, desça as escadas. Pegue quatro Al Bhed Potions (2) em um baú estratégicamente escondido do lado esquerdo. Siga em frente através do

corredor, na interseção, outro baú contendo mais seis Al Bhed Potions (3). Mova-se para o oeste, num corredor diagonal e procure pelo Al Bhed Primer Vol. XXI que está no chão. Entre na porta com luzes azuis.



Aqui, mais dois baús que necessitam de senha. Eles estão com um cadeado que necessita de um resultado de uma combinação de números. Aqui vai uma tabela traduzida do que você precisa fazer.



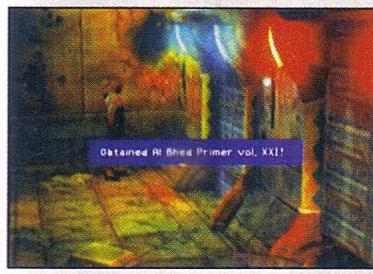
# DETONADO



## Airship

### NÚMERO TRADUÇÃO

- 1º dígito** adicione ambos os números.
- 2º dígito** subtraia o segundo número do primeiro número.
- 3º dígito** multiplique o primeiro número com o segundo.
- 4º dígito** adicione ambos os números.

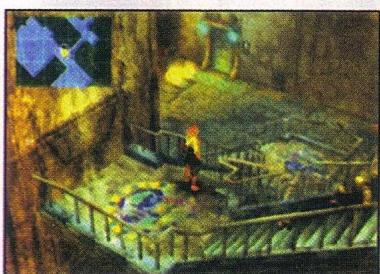


Decifrado o código, você receberá a Special Sphere. O segundo baú você terá que responder corretamente quatro perguntas referentes a antigos jogos da série Final Fantasy. Interessante para os fãs. Você terá um tempo para responder as perguntas. Respondendo corretamente todas, você recebe a Skill Sphere. Caso você não tenha acompanhado a série, aqui vão as repostas corretas:

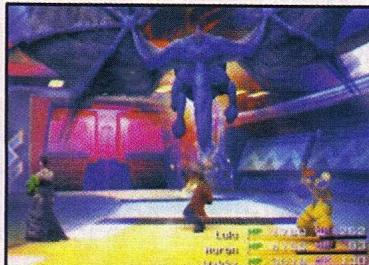
PERGUNTA	SOLUÇÃO
Primeira pergunta	terceira resposta
Segunda pergunta	quarta resposta
Terceira pergunta	segunda resposta
Quarta pergunta	primeira resposta

### O SANTUÁRIO DOS SUMMONERS

Siga em frente através da cidade destruída e procure sob as escadas por uma Lv. 4 Key Sphere. Antes de entrar no santuário, não perca a Lv. 2 Key Sphere do lado direito. Agora procure dentro do santuário um baú contendo 10.000 Gil e siga adiante até o local onde está a aeronave Al Bhed.



### VIAGEM INICIAL



Deixe a ponte de comando da aeronave e fale com todos. Se você precisar de itens, procure por Rin, do contrário, continue e entre na próxima porta à direita. Dona está lá e necessita de um apoio. converse com ela. A presença dela durante o jogo vai depender das suas respostas. Retorne à ponte de comando e fale com o piloto da aeronave. Ele informa que talvez saiba onde Yuna está. Neste momento, monstros invadem a nave, saia da cabine e lute.

### PREPARAÇÃO DA BATALHA

A tempestade na grande cidade do planeta e o centro de Yevons demonstra que sua tarefa não será fácil. Salve seu jogo e fale com RIN antes de ir com a plataforma para a superfície. Se possível, equipe seus personagens com equipamentos que tenham a habilidade S.O.S Regen para enfrentar o próximo monstro (Evrae). Tenha em mente que Evrae é imune à maioria dos efeitos de danos no status, portanto não fique dependendo das magias. Use armas com capacidade de aumentar o poder de seu HP ou da sua força.

### BOSS: EVRAE



Comece usando a habilidade Slow, de Tidus no monstro. Também use o Haste (aumenta a velocidade) em você mesmo e na Rikku. Este comando é importante, pois além de aumentar o

seu número de turnos, torna mais fácil a utilização do comando Talk, que você usará com Cid. Observe com cuidado a lista de turnos de cada personagem no lado direito da tela. Quando o turno de Tidus ou de Rikku se aproximar do turno de Cid, use o comando

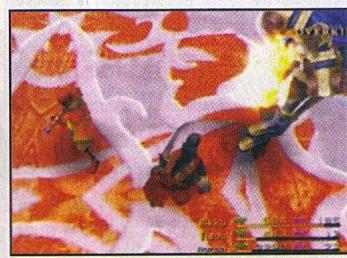




# **Passo a passo**

Trigger e mande Cid afastar a nave de Evrae. Agora o monstro está fora do alcance dos golpes normais, troque os personagens. Coloque Wakka no grupo, ele poderá atingir o monstro. Lulu também será útil quando o monstro estiver longe. Use as magias mais poderosas tipo Firaga, Waterga, Thundaga ou Blizzaga. Kimahri pode fechar o grupo. Ele pode usar a habilidade Lancet e tentar roubar algum HP do dragão.

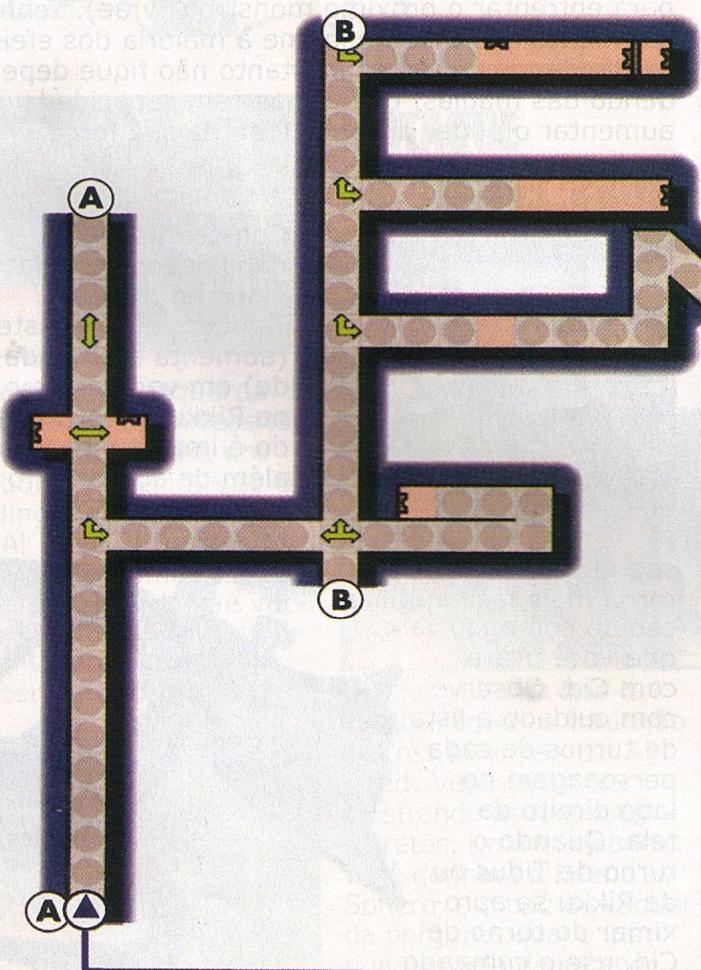
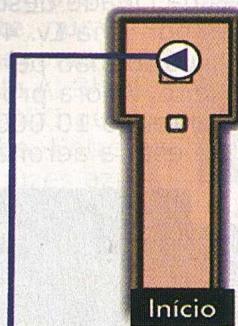
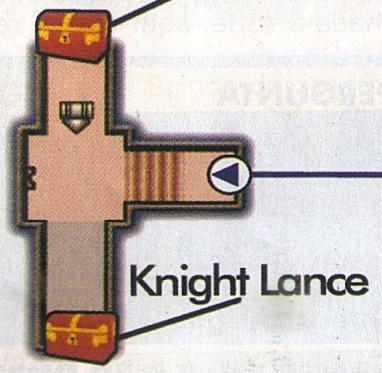
Para voltar a ficar ao lado do monstro, use o comando trigger novamente e diga para Cid se aproximar do monstro. O Dragão também conta com um ataque chamado Swooping Scythe quando está próximo da nave. Eventualmente ele exala o Poison Breath no turno seguinte, o que vai deixar os status de seus personagens em baixa. Use Rikku e os Al Bhed Potions para recuperar seu grupo.



Após a passagem de uma das mais maravilhosas cenas do jogo, seu grupo é obrigado a fugir e enfrentar uma onda de soldados de Bevelle. É uma boa hora para testar suas habilidades. Os soldados chamados Warrior Monks possuem um lança-chamas como arma e não tem ataques físicos. Em algumas ocasiões, eles são acompanhados de uma máquina de guerra. Use Dark Attack ou a Smoke Bomb para cegar a máquina e partir para cima dos soldados.

Prossiga rumo a Seymour até encontrar uma máquina chamada YAT-99. Derrote os soldados primeiro para depois atacar a máquina.

HP Sphere



# DETONADO



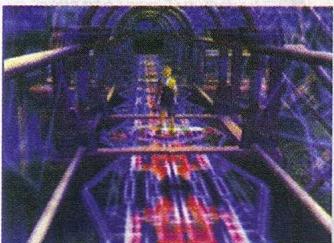
## A VERDADEIRA FACE DE YEVON

Depois de Yuna e os outros que estavam separados conseguirem escapar, use o Save Point e desça para o templo. A enorme escada circular não será problema para você se você encontrar o painel de controle no topo da escada. Desça e encontre o próximo Cloister.



## TEMPLO DE BEVELLE CLOISTER OF TRIALS

Este quebra-cabeça consiste em encontrar o caminho correto em um labirinto. Tidus precisa empurrar um pedestal com uma Bevelle Sphere até o local certo. O pedestal se transforma numa plataforma onde você poderá atravessar um caminho formado de luzes. Este pedestal deverá sempre ter ao menos uma esfera para que possa ser movido. Após mover o pedestal e subir na plataforma, Tidus será transportado através do caminho. Chegando a um cruzamento, a plataforma pára. Pressione X para continuar.

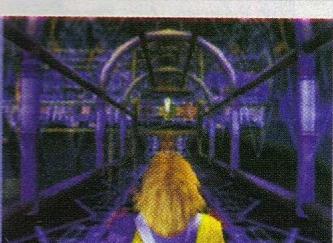


- Assim que você se aproximar do ponto de partida, observe um sinal no chão. Você deverá pressionar o Botão X exatamente quando estiver passando sobre o sinal e a seta estiver apontando para a direita, para que você possa entrar na sala.

- Pegue a Bevelle Sphere que lá se encontra e coloque no espaço vazio do pedestal. Empurre o pedestal de volta para o caminho e suba na plataforma. Ela irá percorrer o mesmo caminho anterior.

- No topo deste labirinto, veja o sinal no chão e aguarde até ele indicar para a direita e vire. No próximo sinal, vire à direita novamente.

- Remova uma Bevelle Sphere do pedestal e coloque no espaço vazio da parede. Isto ativará um outro caminho do labirinto. Empurre o pedestal de volta ao caminho e suba nele novamente.



- No final da subida, o sinal vai virar a plataforma em 180 graus e continuar o caminho.

- No sinal do meio, vire à direita. Remova a Bevelle Sphere do local e coloque no pedestal. Empurre o pedestal de volta para o caminho e deixe-o ir até o final para voltar para o início do caminho.

- Agora no primeiro sinal no topo, vire à direita e desça para o caminho inferior. Vire à esquerda na interseção e continue até o final do caminho.

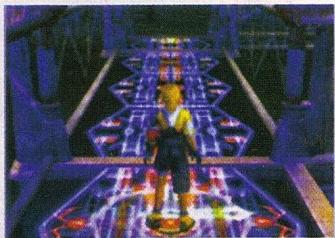
- Passe por dois sinais e no último sinal vire à direita (próximo ao final do caminho). Pegue uma das esferas do pedestal e coloque no espaço vazio à esquerda. Um caminho se abre. Pegue a Purple Glyph.



# Passo a passo



9. Empurre o pedestal de volta ao caminho e vá até o final. Ele voltará para o inicio do caminho, como se você estivesse numa roda gigante.



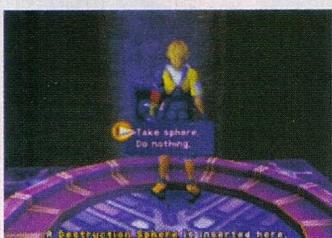
10. Quando estiver no inicio do caminho, entre à direita no segundo sinal.



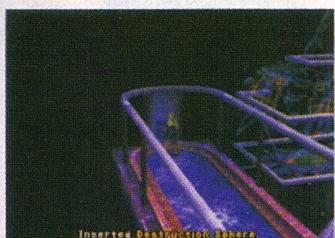
11. Vá até o final deste caminho. Você encontra uma outra Glyph Sphere. Pegue e coloque-a no pedestal. Volte ao caminho de onde veio.



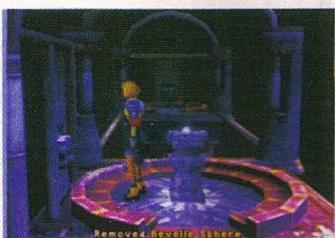
12. De volta ao caminho inferior, entre na última direita. Passe pelo sinal roxo e coloque a Glyph Sphere. Uma parede vai abrir e mostrar um caminho para a Destruction Sphere.



13. Pegue a Destruction Sphere e volte para a plataforma. Vá até o final para que a plataforma volte para o inicio do caminho.



14. Siga pelo caminho até o segundo sinal e vire à direita novamente. Corra através do corredor e coloque a Destruction Sphere no espaço onde você encontrou a Glyph Sphere. Isso abrirá um novo caminho.



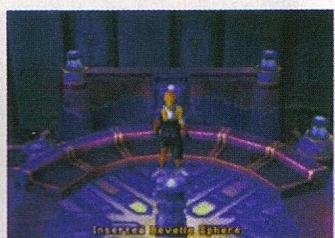
15. Suba na plataforma, volte para o último sinal e vire para a direita. Pegue a Bevelle Sphere que você colocou lá e a insira no pedestal. Note: se a esta altura você não tiver duas Bevelle Spheres disponíveis no pedestal, você perderá um grande item.



16. Suba na plataforma que está no final do caminho e volte para o inicio. No segundo sinal, vire à direita. Empurre a plataforma e vá para o novo caminho que se abriu.



17. Deixe o pedestal e suba as escadas. Abra o baú da direita e pegue uma HP Sphere. O baú desaparece revelando um sinal no chão. Pise neste sinal para que o pedestal se teleporte até o alto da escada.



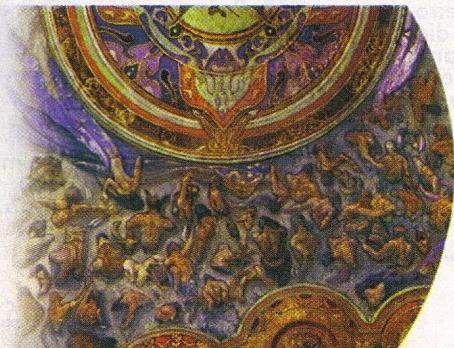
18. Pegue uma Bevelle Sphere do pedestal e coloque no local vazio para que o caminho à esquerda se abra.



19. Empurre o pedestal para a esquerda e vá até o final. Aqui, Tidus recebe a Knight Lance.

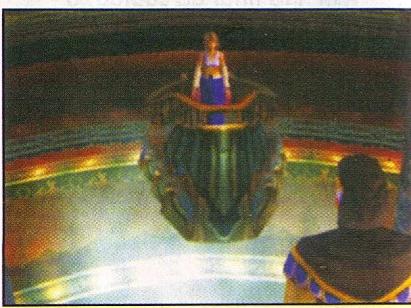


20. Suba na plataforma e volte para o alto das escadas e saia pela direita.



## PUNIÇÃO DE UMA SUMMONER

Depois de Yuna receber o aeon Bahamut o grupo é sentenciado por um júri. Todos são presos e separados em dois grupos. Todos devem encontrar um caminho para fugir da prisão.

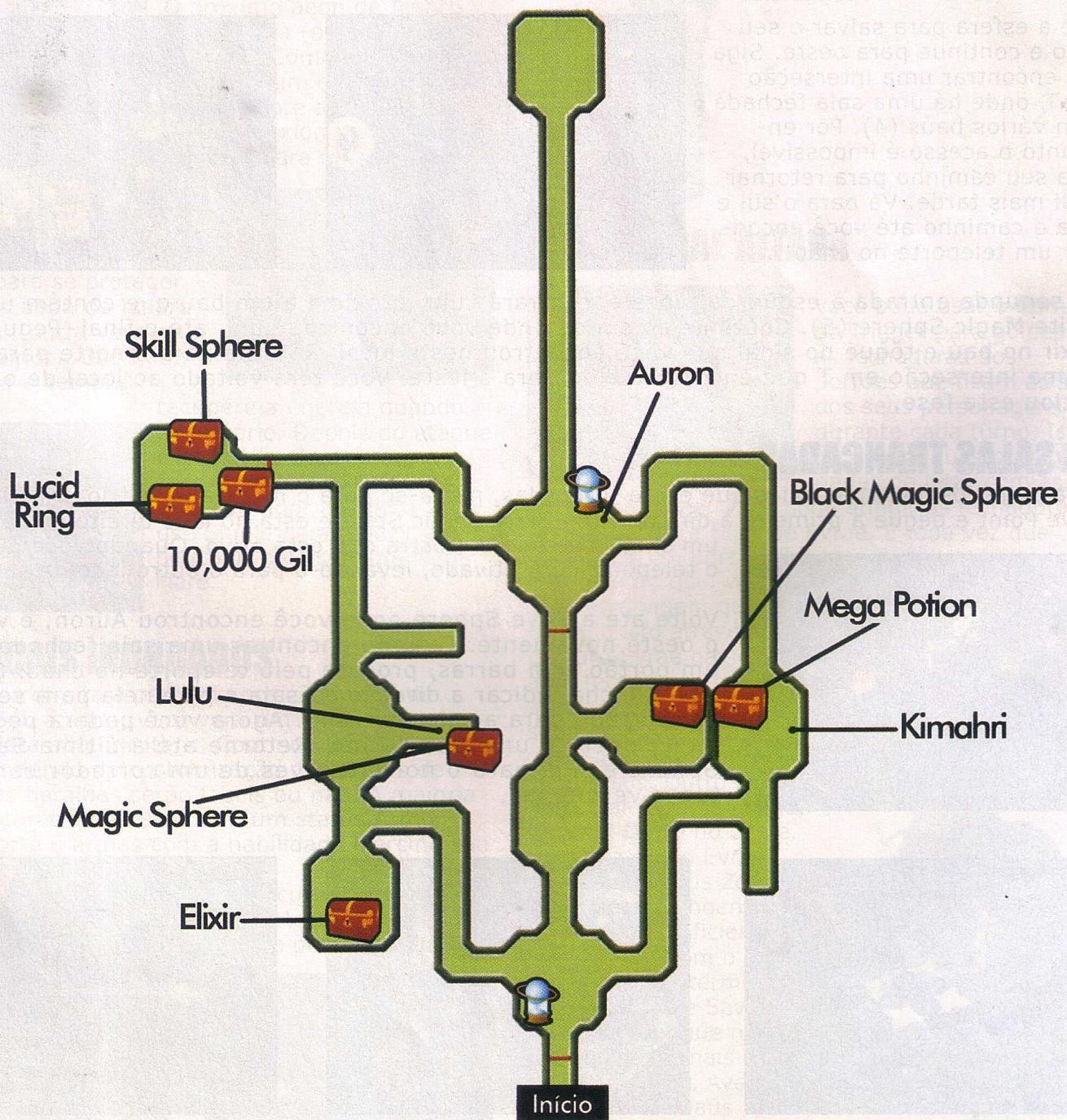


# DETONADO



## LABIRINTO DA TRISTEZA

Controlando Yuna, encontre três personagens de sua equipe neste labirinto. Aqui Yuna também pode adquirir novas habilidades. Existem teleportes para ter acesso a salas especiais. Basta habilitar estes teleports.





# Passo a passo

Seguindo o corredor leste, vá para o norte até encontrar Kimahri (1). Depois de encontrá-lo, mova-se para a esquerda e abra o baú para encontrar um Mega-Potion (2). Continue ao norte a partir de onde encontrou Kimahri e siga pelo corredor até encontrar Auron (3).



1



2



3

Use a esfera para salvar o seu jogo e continue para oeste. Siga até encontrar uma interseção em T, onde há uma sala fechada com vários baús (4). Por enquanto o acesso é impossível, siga seu caminho para retornar aqui mais tarde. Vá para o sul e siga o caminho até você encontrar um teleporte no chão.



4



5

Na segunda entrada à esquerda, você encontrará Lulu, próxima a um baú que contém uma White Magic Sphere (5). Continue ao sul de onde você encontrou Lulu, até o final. Pegue o Elixir no baú e toque no sinal que você encontrou neste local. Retorne para o norte para a última interseção em T que encontrou e vá para o leste. Você terá voltado ao local de onde iniciou esta fase.

## AS SALAS TRANCADAS

Para pegar os baús nas salas que estão trancadas, mova-se para o norte a partir do primeiro Save Point e pegue a primeira à direita. Uma Black Magic Sphere está no lado direito da câmara e um sinal, que agora mostra que está ativo. Quando você pisá-lo, o teleporte será ativado, levando-o para o outro lado da sala.



Volte até a Save Sphere onde você encontrou Auron, e vá para o oeste novamente. Quando encontrar uma sala fechada com um portão com barras, procure pelo teleporte no chão. Espere até a flecha indicar a direção da sala e pise nela para ser teleportado para a sala trancada. Agora você poderá pegar a Skill Sphere e uma Lucid Ring. Retorne até a última Save Sphere e siga para o norte através de um corredor com luzes vermelhas.



# DETONADO



## BOSS: ISAARU, 3 AEONS

Esta é uma batalha para que Yuna possa testar a força de seus aeons. Este teste consiste em três lutas separadas de Yuna contra Isaaru usando sempre um aeon diferente. Na primeira batalha, Isaaru vai usar Grothia, uma versão diferente de Efrit. Faça com que Yuna evoque Bahamut e use o golpe Impulse Attack.

Quando o Overdrive de Bahamut estiver pronto, use Mega Flare que Grothia será facilmente derrotado. O próximo aeon de Isaaru será Pteryx (outra versão de Valefor). Como Pteryx não tem nenhum elemental que lhe aumente a força, use Shiva ou Ixion para lutar



contra ele. Dê golpes fortes e para recarregar energia use a Magia Negra. Se Pteryx estiver muito próximo de completar o overdrive, use o Shield para se proteger. O último aeon de Isaaru é Spathi (outra versão de Bahamut). Use Ixion ou Shiva e sempre

recupere a energia quando necessário. Depois do ataque especial de Spathi, um contador terá início. Quando este contador chegar a zero, use Shield para reduzir um pouco os danos de um Mega Flare.

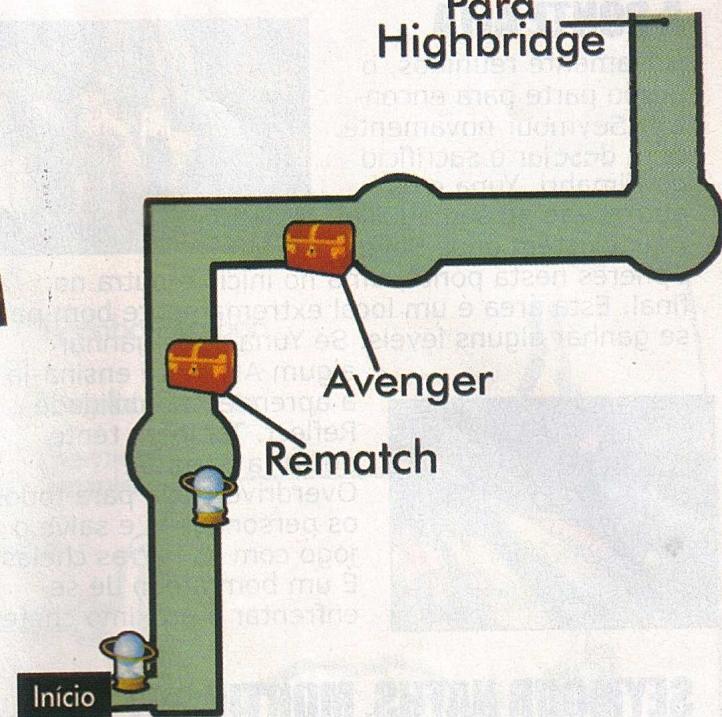


## OS LOCAIS INUNDADOS

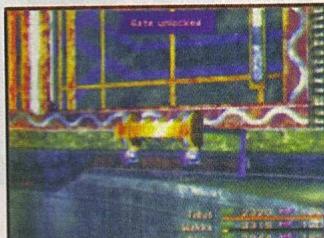
Vá para a direita a partir da posição inicial de Tidus. Sob a água, você verá um baú azul onde o trio poderá adquirir itens. Continue para a frente e, dependendo da customização das armas de Tidus, as batalhas serão fáceis ou não. A maioria das criaturas desta área tem um status Armor muito forte e armas com a habilidade Piercing são mais efetivas contra eles. Nade para a frente e depois da curva, você encontra uma Save Sphere. Tenha certeza de salvar seu jogo aqui antes de seguir para a próxima sala.



## Para Highbridge



## BOSS: EVRAE ALTANA



Você pode usar o Comando Trigger para golpear as fechaduras dos portões que ficam atrás dos seus personagens durante cada turno. Isso dá a você duas possibilidades de lutar com essa versão de Evrae. Você pode atingir as fechaduras e abrir o portão e fugir de Evrae. E toda vez que você abrir um portão, lhe será dado um turno adicional no qual você usará o comando Soft em um personagem que esteja petrificado. Continue fazendo isto através dos canais, até que o grupo capture Evrae na seção final do caminho. Em uma área fechada o chefe suporta mais dano do que na área anterior. Se prender Evrae na câmara submersa, você irá perder alguns itens valiosos que estão nos túneis submersos. Outro meio de enfrentar Evrae é usando o Phoenix Down no chefe. Uma vez que o Evrae adquire o Status Zombie, duas ou três Phoenix Down serão suficientes para acabar com o monstro. A batalha termina próxima a uma Save Sphere. Continue nadando através dos canais para coletar os itens Avenger e Rematch nos baús.





# Passo a passo

## A PONTE ALTA

Novamente reunidos, o grupo parte para encontrar Seymour novamente. Sem desejar o sacrifício de Kimahri, Yuna e os outros vão ao seu auxílio.

Aqui existem duas Saves

Spheres nesta ponte, uma no início e outra no final. Esta área é um local extremamente bom para se ganhar alguns levels. Se Yuna pode ganhar

algum AP, tente ensiná-la a aprender a habilidade Reflect. Também tente deixar a barra de Overdrive cheia para todos os personagens e salve o jogo com as barras cheias. É um bom modo de se enfrentar o próximo chefe.



## SEYMORE NATUS, MORTIBODY

Tidus, Yuna e Auron agora possuem o comando Trigger. É importante usar este comando, pois para cada resposta que você dá, um dos atributos de Seymour são reduzidos. Inicie a luta já



usando um par de Overdrives. NÃO use os aeons de Yuna. Se o fizer, Seymour irá matá-los imediatamente. Use as habilidades de restauração de energia e vida que ela possui. Se você atacar



Seymour diretamente, ele irá contra-atacar usando várias magias ou poderá eliminar um personagem com Flare. Ele também poderá petrificar algum personagem de seu grupo usando Stone. Se isto

ocorrer, use imediatamente o item Soft no personagem atingido.

O alvo primário desta luta é Mortibody. Quando o HP dele chegar perto do final, ele irá drenar o HP de Seymour. Entretanto, ele também pode usar a magia Cura em Seymour para recuperar a

energia que foi tomada. Você poderá usar essa estratégia a seu favor se Yuna estiver em seu grupo. Use a magia Reflect em Seymour. Com isso, quando Mortibody tentar recuperar as energias de Seymour com um Cure ou um Heal, esta magia irá para algum dos seus personagens. Agora, basta eliminar Mortibody.

## The Calm Lands

### CAMPSITE

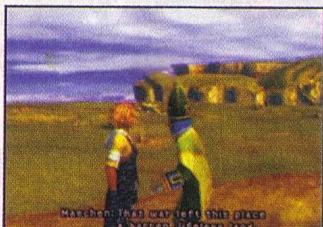
A primeira parte desta seção se inicia em Macalania Woods. Depois de salvar o jogo, pegue o caminho ao sul até o cruzamento e vá atrás de Kimahri para encontrar Yuna.

Pela manhã, o grupo pega o caminho ao sul. Você precisa primeiramente retornar ao campsite e pegar o Lucid Ring (1) em um baú parcialmente escondido. No cruzamento, continue para o oeste até o caminho para Bevelle e ache uma outra Jecht's Sphere (2). Depois de ver a cena, retorne até o cruzamento e continue para o leste até que o mapa apareça novamente na tela.

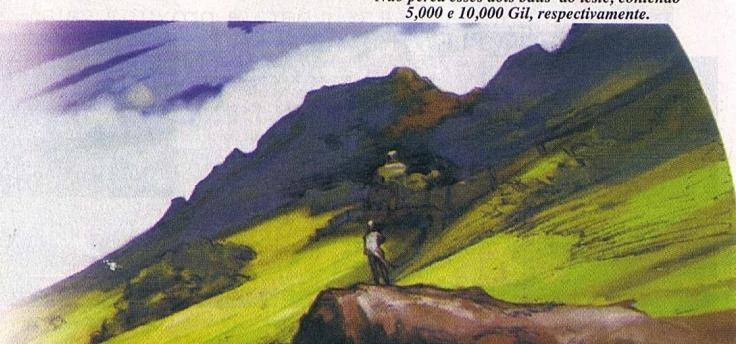


### CARACTERÍSTICAS DE CALM LANDS

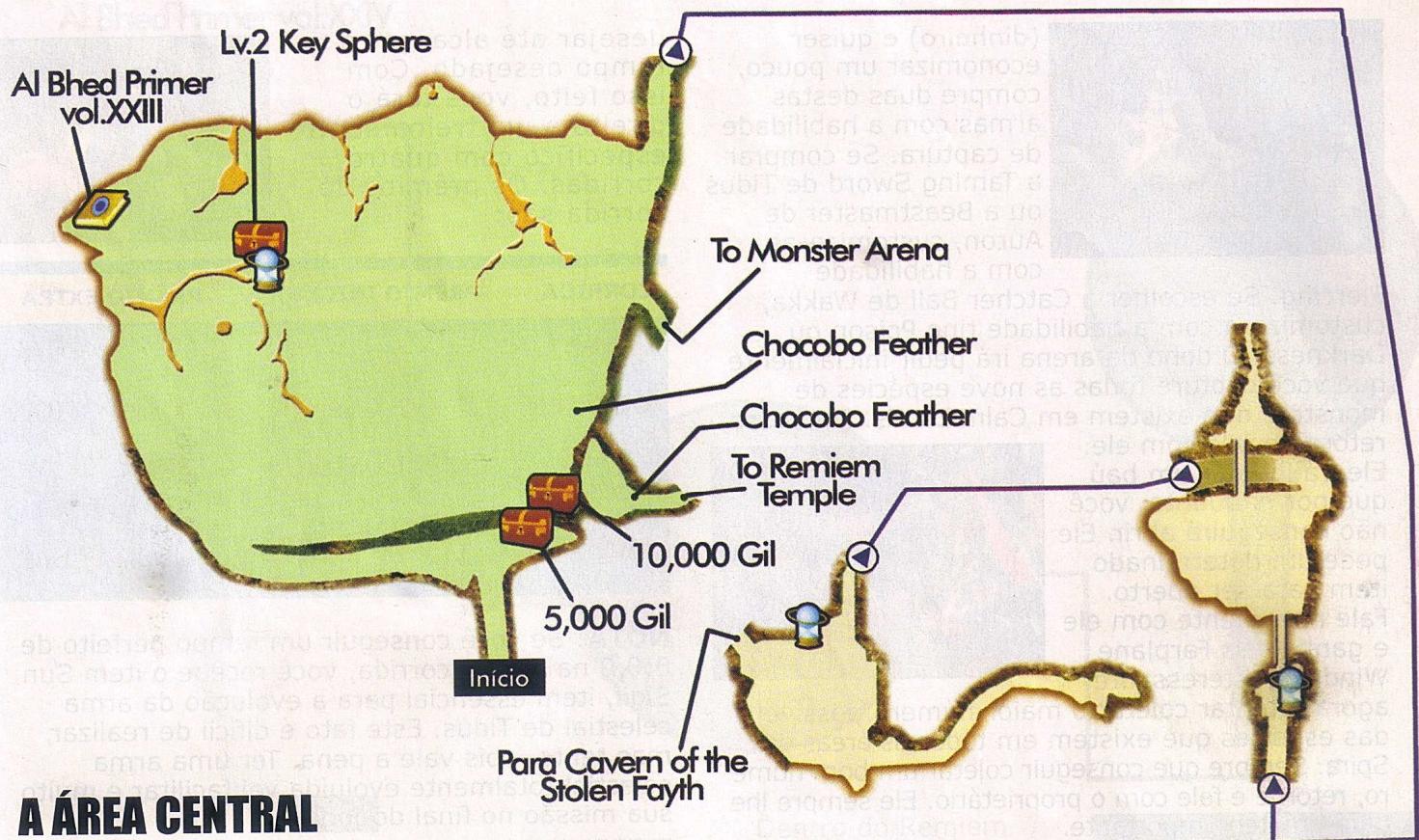
Uma vez dentro de Calm Lands, siga para o lado oeste, um pouco para baixo e você encontra Maechen que lhe contará uma história desta região se você desejar. Agora você poderá visitar o Rin's Travelling Agency e comprar alguns itens e armas. Porém, os preços aqui são muito salgados.



*Não perca esses dois baús ao leste, contendo 5,000 e 10,000 Gil, respectivamente.*



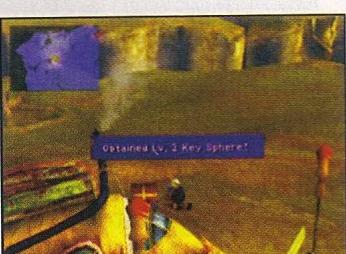
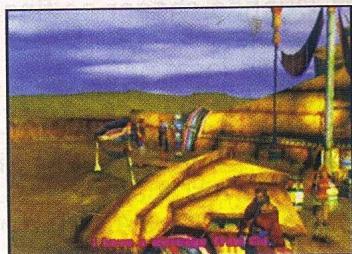
# DETONADO



## A ÁREA CENTRAL



Na grande área circular bem no centro de Calm Lands existe um posto de troca AL Bhed. Lá você encontra um Save Point. Entre na tenda e encontre Father Zuke, um summoner aposentado. Próximo dali, do lado esquerdo, está um Al Bhed com uma mensagem de Cid.



## O DESAFIO DE BELGEMINE

Vá para o sudoeste da área circular para encontrar Belgemine mais uma vez (3). Ela irá usar Shiva desta vez. Para vencer facilmente esta luta, basta Yuna usar Ifrit. Vencendo Belgemine, você recebe trinta Power Spheres e o Aeon's Soul. Esta chave habilita o uso de itens de seu inventário para incrementar os atributos de seus aeons.



## A ARENA DOS MONSTROS (Monster Arena)

Mova-se para o norte, bem ao lado do penhasco para encontrar uma entrada para a Arena (veja o mapa para facilitar). Aqui você encontra o proprietário da arena que está com uma pequena dificuldade nos seus negócios. Ele pede sua ajuda para capturar vários monstros para a arena. Se concordar em ajudá-lo, ele irá lhe vender armas com a habilidade de captura. O que isso quer dizer? Que os monstros que você derrotar com estas armas, serão capturados e enviados diretamente para a arena. Esta arena será de grande utilidade para o seu grupo. Aqui você poderá, além de elevar o seu nível, ganhar mais dinheiro, itens importantes e raros. É um excelente local para desenvolver todo o potencial de seu grupo. Note que cada área do jogo possui espécies de monstros específicos. Se por acaso você capturar todas as espécies de monstros que existem naquele área, quando voltar à Arena, fale com o proprietário que ele o recompensará com valiosos itens. Inicialmente, se você não estiver com uma boa quantidade de Gil





# Passo a passo



(dinheiro) e quiser economizar um pouco, compre duas destas armas com a habilidade de captura. Se comprar a Taming Sword de Tidus ou a Beastmaster de Auron, customize-as com a habilidade

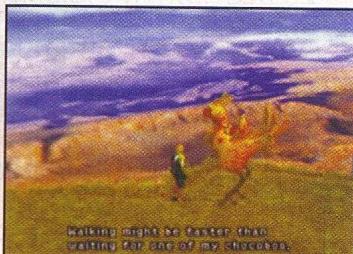
Piercing. Se escolher a Catcher Ball de Wakka, customize-a com a habilidade tipo Poison ou Darkness. O dono da arena irá pedir inicialmente que você capture todas as nove espécies de monstros que existem em Calm Lands. Feito isso, retorne e fale com ele. Ele irá lhe dar um baú que por enquanto, você não conseguirá abrir. Ele pede um determinado item para ser aberto. Fale novamente com ele e ganhe seis Farplane Winds. O interessante agora é tentar coletar o maior número possível das espécies que existem em todas as áreas de Spira. Sempre que conseguir coletar um bom número, retorne e fale com o proprietário. Ele sempre lhe dará um item importante.

## O NORTE DE CALM LANDS



Viaje para o noroeste de Calm Lands. Pacientemente, procure pelo AL Bhed Primer Vol. XXIII, próximo a um penhasco (4).

Mova-se para o leste do penhasco (onde encontrou o livro) e fale com uma mulher que está cavalgando um chocobo. Ela pode lhe ensinar como conseguir e cavalgar um chocobo.



*Walking might be faster than waiting for one of my chocobos.*

## TREINAMENTO COM UM CHOCOBO

Para poder cavalgar um chocobo, você precisa vencer um desafio. Nada que uma certa prática e que um bom treino não resolvam. Este desafio consiste em vencer uma corrida contra a treinadora de chocobos. Não bastasse isso, seu tempo terá que ser inferior a 12,8 segundos. Corra quantas vezes



32 FINAL FANTASY X

desejar até alcançar o tempo desejado. Com isso feito, você terá o direito a um treinamento específico com quatro corridas. Os prêmios de corrida são:



CORRIDA	PRÊMIO INICIAL	PRÊMIO EXTRA
<b>WABBY</b>	ELIXIR	X-POTION
<b>DODGER</b>	LV.1KEY SPHERE	MEGA-POTION
<b>HYPER DODGER</b>	LV.2KEY SPHERE	ETHER
<b>CATCHER</b>	LV.3KEY SPHERE	TURBO ETHER

**NOTA:** Se você conseguir um tempo perfeito de 0:0.0 na quarta corrida, você recebe o item Sun Sigil, item essencial para a evolução da arma celestial de Tidus. Este fato é difícil de realizar, mas tente, pois vale a pena. Ter uma arma celestial totalmente evoluída vai facilitar e muito sua missão no final do jogo.

## REMIEM TEMPLE

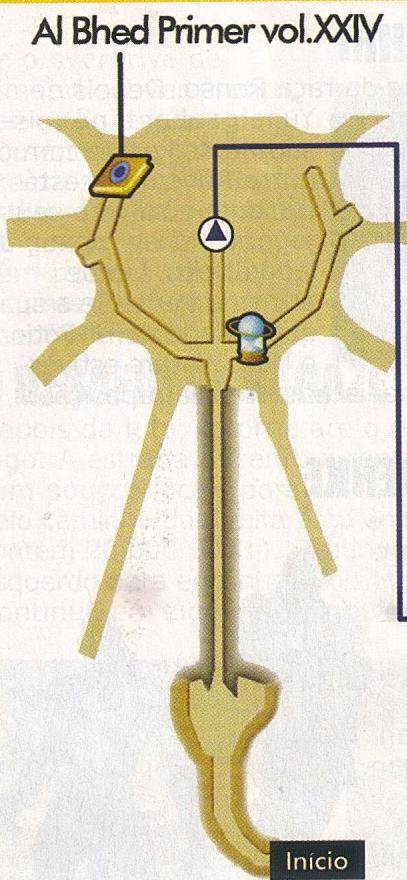


Agora você poderá procurar pelo Remiem Temple com a ajuda de um chocobo. Volte para a entrada ao sul de Calm Lands e siga para o leste do penhasco, acima dos dois baús. Quando chegar ao final

do caminho, note uma pena amarela no chão. É uma pena de um chocobo. Todo local onde você achar esta pena, é o sinal que o seu chocobo poderá saltar daquele ponto para um outro. Chegue perto da pena e pressione o botão pra examinar que o próprio chocobo se encarrega do resto. Ao final do salto, você estará próximo da entrada do Remiem Temple.



# **DETONADO**



Do seu lado esquerdo há uma esfera explicando como correr com os chocobos em Remiem Temple. Do outro lado você encontra o Al Bhed Vol. XXIV (5). Se você quiser correr, vá para o chocobo do lado direito e pressione o botão de examinar. As regras serão explicadas.

Durante a primeira corrida, não se preocupe em abrir os baús que encontrar. Tente apenas chegar ao centro da pista, antes do chocobo campeão. Se conseguir, você recebe um precioso item, o Cloudy Mirror (6). Com ele você poderá abrir vários baús que não conseguia abrir anteriormente. E será com ele que você conseguirá outro item importante que é o Celestial Mirror.



Dentro do Remiem Temple, Belgemine a aguarda para mais uma disputa com Yuna. Depois de ganhar todos os aeons, incluindo os secretos, volte aqui e lute contra todos eles. Se você conseguir sobreviver a todos os aeons fundo da sala se abrirá o Sigil para a arma celestia.



# **DEIXANDO CALM LANDS**



Quando você estiver pronto para deixar Calm Lands, saia pelo nordeste do vale e use a Save Sphere da direita.

# **BOSS: DEFENDER X**

A poderosa criatura aparentemente não tem um ponto fraco. Forme o grupo com Yuna, Tidus e Auron e use o Haste de Tidus. Quando for a vez de Auron atacar, use o Armor Break e o Mental Break. Mantenha Tidus no





# Passo a passo

grupo para que ele possa usar a Haste nos novos membros foram revezados, e traga Lulu no lugar de Auron, pois o trabalho dele está terminado. Use Demi e Bio de Lulu. Quando eles não funcionarem mais, use o Waterga que também funciona muito bem. Use Yuna para proteger o grupo com Protect e Cura. A chave da vitória desta batalha é usar o Armor Break, Mental Break, Darkness e restaurar os poderes de seu grupo SEMPRE!



Depois da batalha, mova-se para o lado direito da ponte. Há um pequeno caminho que segue por debaixo da ponte. É o caminho para Cavern of the Stolen Fayth, área onde você luta e adquire o aeon secreto Yojimbo. Este também é o local onde você encontra a Rusty Sword (7), item necessário para adquirir a arma celestial de Auron.



## O LAR DE KIMAHRI

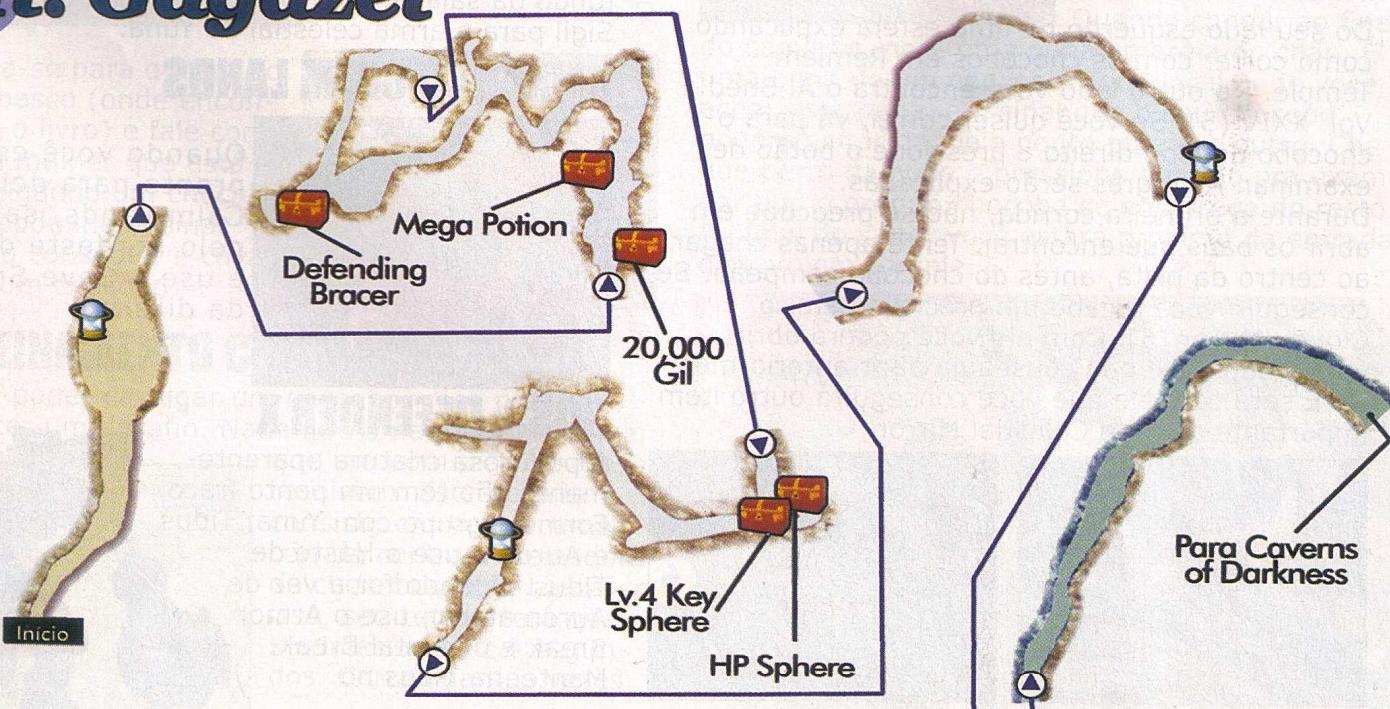
Aqui é o lar dos seres da raça Ronso. Depois de Yuna ganhar a permissão de Kelk, fale com o outro Ronso que está próximo e salve o seu jogo. O Ronso menor, do lado direito, vende armas e itens. Se a sua quantidade de Hi-Potions e Holy Waters estiver baixa, providencie imediatamente sua reposição.

## BOSS: BIRAN, YENKE

A batalha de Kimahri é um pouco demorada e intensa, além de ser dois contra um. Tente fazer com que Kimahri aprenda o máximo de habilidades possíveis de Biran e Yenke. Quando Biran ou Yenke usar uma técnica, use o Lancet para aprender a habilidade dos inimigos. Se Kimahri não conseguir adquirir o Fire Breath, Aqua Breath, Trust Kick, Might Guard, Doom, Stone Breath, Self-Destructor ou While Wind, ele poderá adquiri-los agora. Quando um dos Roncos for derrotado, o que restou ficará com o status berserk (incontrolável) e os seus golpes serão duplos e causarão muito mais danos que antes.



## Mt. Gagazet



# DETONADO

Se o overdrive de Kimahri estiver pronto, use o Mighty Guard. Somente use o Aqua Breath se os dois Ronsos estiverem próximos um do outro. Você também poderá roubar algumas esferas Lv.3 Key Spheres.

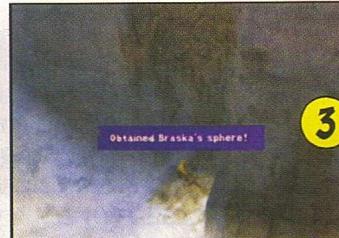


## O DESAFIO DE GAGAZET

Depois da luta, retorne até o portão e salve o jogo. A estrada à frente é repleta de perigos e com poucos locais para salvar seu jogo. Escolha ir pelo caminho da direita para encontrar um baú que contém 20,000 Gil (1). Continue e mude para o lado esquerdo para encontrar dois Mega-Potions (2). Continue em zigue-zague pelo caminho até en-



contrar uma pequena passagem que o leva a uma grande pedra. No final deste caminho, você encontra uma Braska's Sphere (3). Se esta for a terceira esfera deste tipo que encontrou, Auron vai ganhar um novo Overdrive.



## COMBATE NO MONTE GAGAZET

A partir deste ponto, os inimigos começarão a ser extremamente poderosos. A habilidade Threaten é bem eficiente contra Bashuras e contra outros inimigos poderosos. Entretanto, continue capturando os monstros enquanto sobe o Monte Gagazet. Sempre tente capturar somente um de cada espécie.

Continue subindo pelo caminho até encontrar uma interseção em T. Não deixe de pegar a Defending Bracer, uma fantástica proteção (armor) de Auron. Retorne à interseção e siga para o norte. Perto da próxima curva, você encontra contra Wantz, irmão de O'aka. Depois de falar com ele, siga descendo a rampa. Quando começar a subir novamente, procure por um ponto

sob o caminho para encontrar dois baús. Abra-os e encontre uma HP Sphere e uma Lv.4 Key Sphere. Deste ponto, siga para o leste e depois para o norte.



## PREPARAÇÃO PARA A BATALHA

Após passar o próximo save point, você se envolverá numa das batalhas mais difíceis até o momento. Prepare-se, forme seu grupo com Yuna e tenha os overdrives de seus aeons no máximo. Inicie a batalha com Tidus, Yuna e Kimahri.

## BOSS: SEYMOUR FLUX, MORTIOCHIS

Agora o desafio contra Seymour é muito mais duro. Tidus, Yuna e Kimahri possuem a opção do comando Trigger para falar com Seymour. Use sempre que puder, pois esse comando faz com que as defesas de Seymour abaixem. Use o Hastega de Tidus para aumentar a velocidade de todos do grupo. Com Yuna, use o Protect em todos. Eventualmente Seymour usará a magia Dispel em seu grupo, fazendo com que todo o seu trabalho de proteger todos vá por água abaixo. Caso isso aconteça, repita novamente todo o trabalho. Sempre se proteja primeiro e depois ataque.



O ataque Cross Cleave de Seymour é extremamente poderoso e pode tirar até 2500 HP de cada membro de sua equipe! Se você se proteger com a magia Protect, esse dano cai pela metade. Seymour concentra seus ataques para eliminar os personagens individualmente. Ele irá usar o Lance Of Atrophy para causar o status de zombie em seus personagens. Em seu próximo turno, você pode usar o Full-Life para curar seus personagens. Você terá apenas um turno entre os dois de Seymour,



aproveite para usar um Holy Water para causar mais danos. Tente também o Silence para que Seymour não possa mais usar as magias e não se esqueça do Bio. Quando Mortiorchis começar a carregar a magia Total Annihilation, ficará parado por dois ou três turnos. Um de seus personagens precisa atacá-lo para reduzir o HP dele e atrasar um pouco o ataque inimigo. É melhor colocar Auron e Lulu no grupo para este estágio da luta.

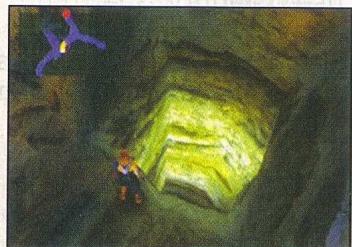


Potion. Este é o momento para usar os aeons de Yuna para acabar com Seymour. Cada aeon terá um golpe antes de Seymour acabar com ele, por isso, tenha certeza de que eles estejam com o overdrive carregado e use-o imediatamente.



## CAVERNA DA ESCURIDÃO

Depois de uma rápida soneca, continue subindo a montanha até as cavernas. Um estranho buraco próximo ao save point impede-o de continuar pelo norte. Pegue o caminho do oeste e será formado um novo grupo para atravessar a parte inundada. Tidus, Wakka e Rikku irão continuar o caminho sem a presença dos outros.



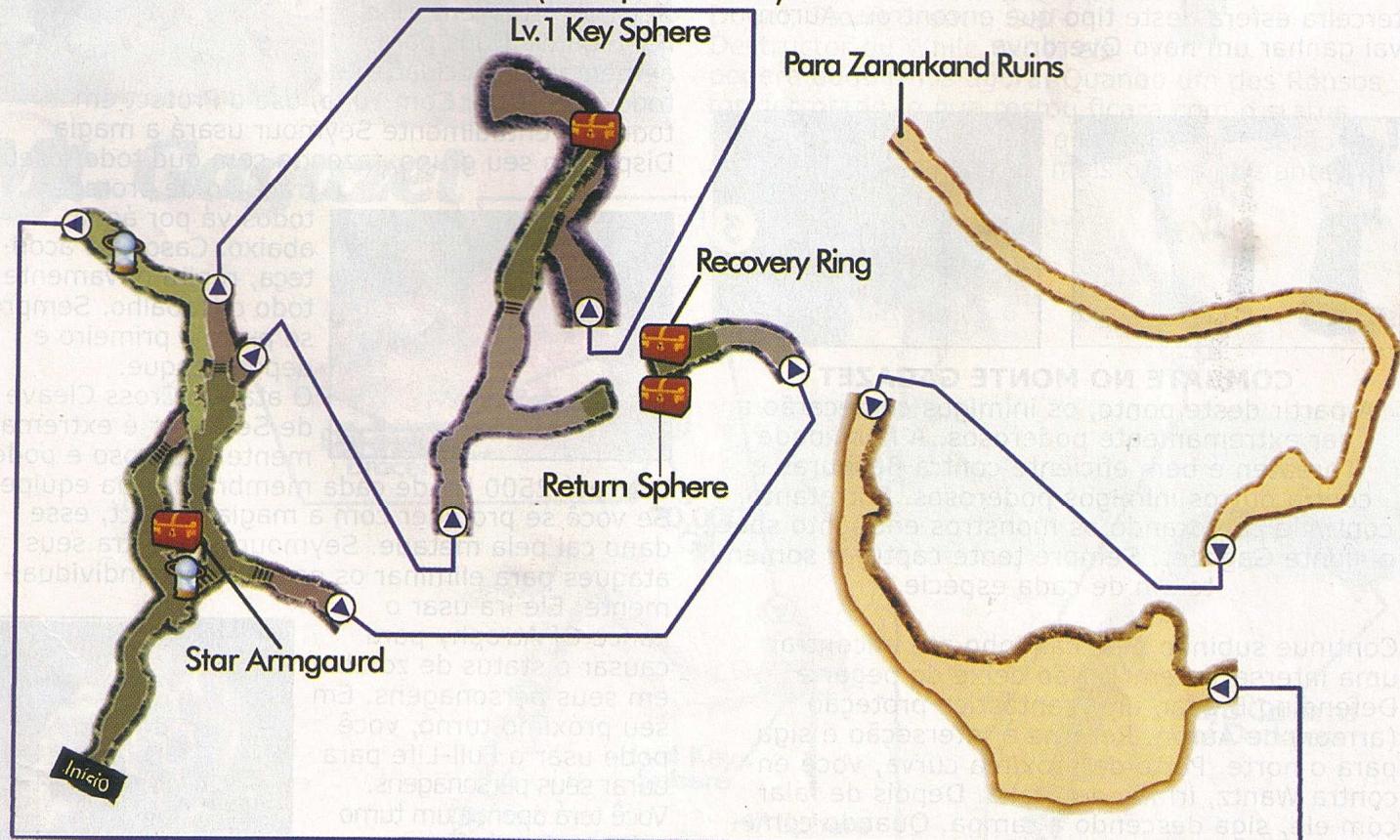
## COMBATE NAS CAVERNAS

É preciso um pouco de malícia nestes combates, para poder vencer esses poderosos inimigos.

Depois de usar o Armor Break em Dark Flan, qualquer personagem do seu grupo pode causar danos razoáveis. Behemoths é resistente a maioria dos danos de status, portanto, use todos as habilidades de Break de Auron, e use o Haste e

Protect em todos do seu grupo. A magia Bio também é útil. Mandrágora irá causar múltiplos danos de status com seus golpes. Use o Sleep Buster sempre que ele acordar e para terminar use o Demi e Firaga. Bio também funciona bem neste caso.

### Prêmio (só na primeira vez):



# DETONADO

## O PRIMEIRO TESTE DE GAGAZET



Para conseguir abrir o escudo protetor que fica girando, pressione o botão X para atirar a bola bem no centro iluminado. Aqui não há segredo, basta esperar o tempo certo para que a bola passe pelas aberturas do escudo e atinja o centro. O prêmio será uma Lv.1 Key Sphere.

## NOVOS CAMINHOS SE ABREM

Retorne pela água para a área do save point. O enorme buraco foi substituído por uma grande escada. Suba e mova-se para o norte até a próxima área alagada. O trio irá se dividir novamente para continuar nadando.



### PREPARAÇÃO PARA OS CHEFES DE FASES

A partir deste ponto até o final do jogo, você deve se preparar para os chefes de fases que estão por vir. Nas batalhas, chame os aeons de Yuna e carregue os overdrives até o limite. Faça isso para todos os aeons e não use o overdrive em inimigos comuns. Deixe para os chefes de fase e sua vida será menos complicada.

## O SEGUNDO TESTE DE GAGAZET



Nade até o final do segundo canal até encontrar uma parede com três luzes. Aqui você precisa guiar cada personagem até a luz de uma determinada cor. As cores correspondentes de cada personagem são as cores do Sphere Guide.

COR	PERSONAGEM
Verde	Rikku
Azul	Tidus
Laranja	Wakka

Passando por este teste, um baú aparece. Dentro você encontra uma Fortune Sphere.

## DESTRAVANDO GAGAZET

Nade de volta através dos túneis e retorne até a área próxima ao save point. Cuidado! Rochas irão cair pela passagem do sul; nade com cuidado. Existem dois baús próximos ao penhasco que fica do outro lado do canal. Em um deles você encon-



tra uma Return Sphere e no outro a Recovery Ring (4). Pegue os itens e volte para o save point. Agora pegue o caminho ao oeste e desça o primeiro corredor, você observa que um novo caminho de

pedras foi criado até um baú que anteriormente era inacessível. Pegue o Star Armgard (5) e volte para a passagem norte.

Um novo caminho surge adiante, no lado esquerdo na segunda câmara. Atravesse as rochas até onde Yuna e Auron estão conversando e use o save point para gravar seu jogo. Sua chegada ao topo é saudada por um particular protetor.



## BOSS: SANCTUARY KEEPER



De início forme o grupo com Tidus, Yuna e Auron. Use o Hastega e o Protect em todos do seu grupo. Auron deve atacar com o Armor Break e o Mental Break. Após abaixar as defesas do monstro, troque Auron por outros

personagens e não se esqueça de aplicar o Hastega e o Protect em todos que entrarem na batalha. Aplique um Reflect na criatura e chame os aeons que estiverem no modo overdrive. Cada aeon vai dar um único golpe, pois Sanctuary Keeper irá usar o Mana Breath como contra-golpe, eliminando o aeon imediatamente. Portanto, use os aeons que tenham o overdrive carregado!

Depois que Sanctuary Keeper perder metade de seu HP, ele começará a usar a magia Curaga nele mesmo. Como ele está com o reflect que lhe foi aplicado inicialmente, toda vez que ele usar o curaga, automaticamente essa magia irá

para algum dos seus personagens, curando-o. Este chefe ataca num modo padrão. Ele começa com Photon Wings, seguido de dois ataques normais, em seguida usa o Mana Breath e depois dois Curagas. Em algumas situações, ele





# Passo a passo



contra-ataca com Tail Sweep. É importante proteger os membros de seu grupo dos efeitos do Photon Wings. Para isso, equipe seus personagens com armas, armaduras, escudos ou anéis que

tenham proteção contra Sleep, Silence, Darkness e Confusion.

Quando a estrada der a impressão que não tem saída, procure por um atalho que o levará para um nível acima. Existe um baú com 10.000 gil, não o perca. Eventualmente você verá uma imagem de Seymour quando criança. Quando esta imagem desaparecer, procure do lado oeste por uma plataforma numa interseção para encontrar uma Friend Sphere.

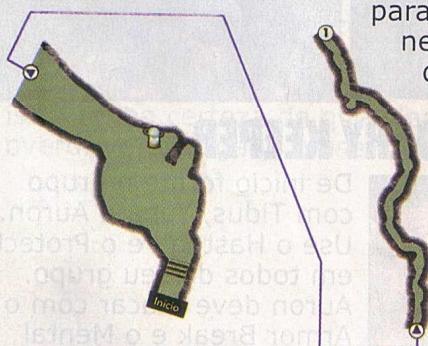


## Zanarkand Ruins

### DEMÔNIOS ENTRE AS FADAS

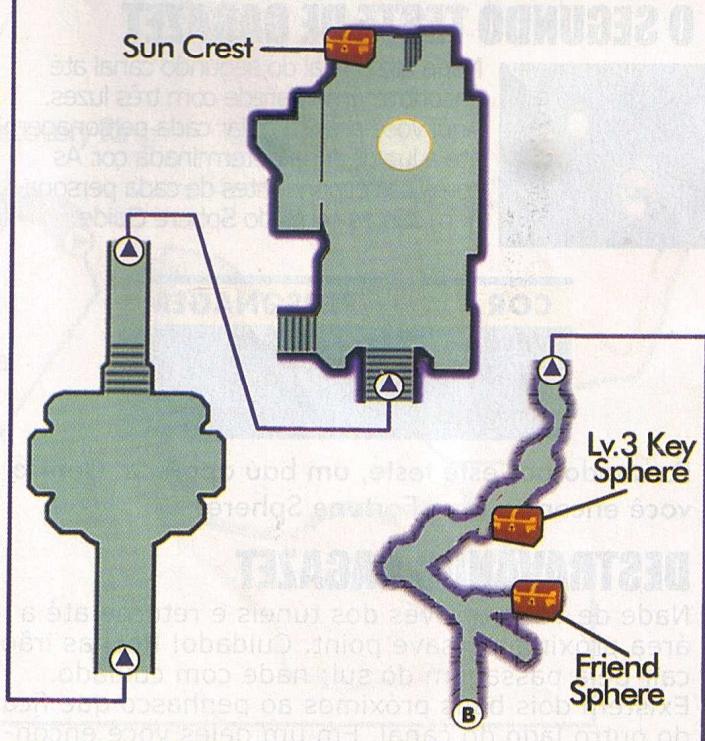
Andar em Zanarkand Ruins é bem simples. Após encontrar o domo, irá encontrar os monstros de Gagazet. Dentro do domo, os monstros são muito mais fortes. Use o Armor Break e o Mental Break novamente para acabar com Defender Z. Se você encontrar um Fallen Monk, use o Phoenix Down para matá-lo instantaneamente.

Além disso, tente eliminar YKT-11 antes de outros inimigos, ou ele irá eliminar um dos seus personagens da batalha com o golpe Thrust Kick.

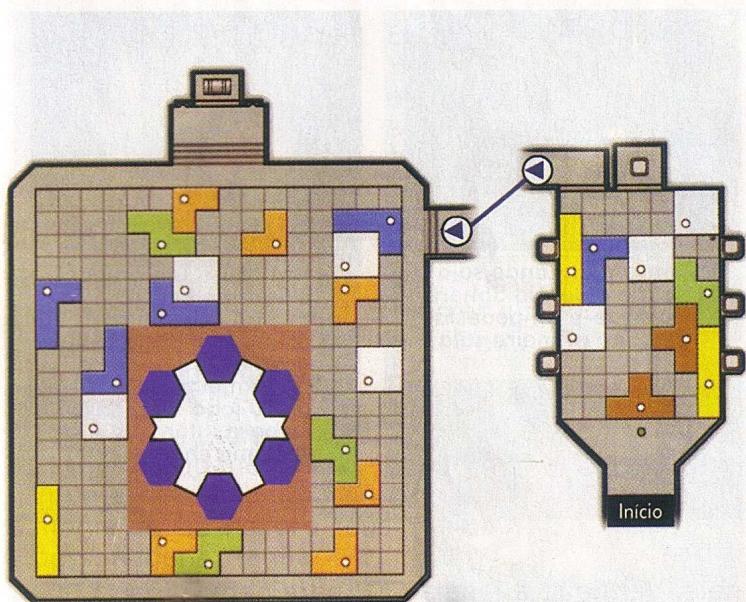


### ZANARKAND DOME CLOISTER OF TRIALS

Siga os fantasmas até o templo. Não perca a Luck Sphere (raro) que fica do lado direito e salve o seu jogo antes de entrar. O teste de Zanarkand é simples, mas é o que mais toma tempo até o momento. Você não pode obter o item secreto desta área no momento. Sua única recompensa será um chefe extremamente perigoso.

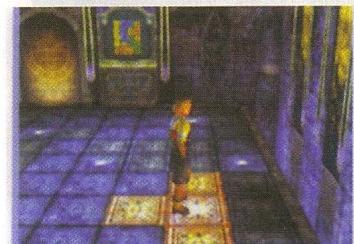


# DETONADO



1. Pise no quadrado verde próximo à entrada para ativar o quebra-cabeça deste andar.

2. A solução deste quebra-cabeça aparece na parede do fundo. Use-o como referência para determinar onde pisar para ativar as peças certas.



3. Pise nas peças corretas para ativar cada uma. Pisar numa peça errada vai causar o reset do quebra-cabeça, tendo que iniciar tudo novamente.



4. Depois de ativar todas as peças corretas deste andar, a porta do próximo nível se abrirá. Aqui existem seis pedestais, três de cada lado.



5. Empurre o pedestal do noroeste e a solução do novo quebra-cabeça surge na parede. Entre na próxima sala.



6. Vá até o mural e pressione X para ver as peças que devem ser pressionadas. Escolha as peças que devem ser pisadas para se acenderem. Caso pise numa peça errada, o quebra-cabeça se inicia novamente.



7. Depois de completar o quebra-cabeça, um símbolo aparece em volta do buraco central.



8. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do sudoeste.



9. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do nordeste.



10. Esta é a solução do quebra-cabeça do pedestal do sudeste.



# Passo a passo



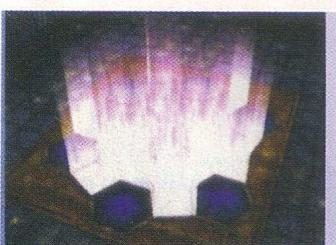
11. Depois de completar todos os quatro quebra-cabeças da grande sala, pegue a Kilika Sphere que fica do lado esquerdo do painel e retorne à primeira sala.



12. Coloque a Kilika Sphere no pedestal do lado oeste da primeira sala.



13. Retorne à grande sala e pegue a Besaid Sphere. Coloque-a no pedestal dinâico da primeira sala.



14. Isto causa um grande clarão no buraco central da grande sala. Além disso, uma nova esfera aparece na primeira sala. Salve o seu jogo e prepare-se para lutar com o próximo chefe.

## BOSS: SPECTRAL KEEPER



O desafio desta luta é desviar-se dos contra-ataques de Spectral Keeper após seus ataques iniciais. É importante colocar seus personagens em posições em que não recebam o ataque do monstro.

Inicie com Tidus, Yuna e Auron. Equipe todos com armas ou armaduras com a habilidade Berserk Ward ou Berserkproof se tiver. Use o Hastega imediatamente em todos os personagens. Mova dois personagens para os círculos que ficam atrás de

Spectral Keeper e coloque o personagem que tiver o HP mais elevado, na frente dele para distraí-lo. Por outro lado, ele se vira para atacar todos os personagens. Use o



Protect de Yuna no personagem que fica de frente ao inimigo. Ele sempre irá contra-atacar três círculos frontais. Mova seus personagens para outro círculo se algum estiver na mira. Tenha cuidado com a cauda do monstro que também pode atacar



usando o Berserk Tail no personagem que estiver com o status berserk. Algumas minas são formadas na superfície dos círculos, e a explosão, certamente irá matar o personagem que estiver



nele. Verifique a janela CTB para determinar quando cada mina irá detonar. Use o comando Move para escapar da explosão. Visto que aeons não conseguem escapar das minas, eles morrerão facilmente. Se quiser arriscar a chamar um aeon, certifique-se de que esteja com o overdrive pronto e use-o. Você terá só uma chance. O risco de usar um aeon é seu.

## A PRIMEIRA DAMA DE YEVON

Siga com o grupo entre os tortuosos caminhos do templo. Depois de encontrar com Lady Yunalesca, salve seu jogo na Save Sphere que fica próxima do elevador. Tempo para outra batalha, desta vez em três estágios.

### RECARREGUE SEUS OVERDRIVERS

Se você usou os overdrivers de seus personagens no último chefe desta área, é aconselhável que você retorne à área do domo. Lute com alguns monstros até carregar os overdrivers de todos os personagens de seu grupo.

## BOSS FIGHT: YUNALESCA

Antes de prosseguir para a próxima luta, você precisa equipar sua equipe com armaduras que protejam de efeitos negativos no seu status. Se tiver, use proteções contra Death, Zombie, Darkness, Silence e Sleep. A primeira forma de Yunalesca é muito fácil de destruir, por isso, não use nenhum overdrive ainda. Yunalesca responde cada ataque físico que recebe, com um ataque Darkness, e cada magia ela contra-ataca com Silence. Ela também responde a ataques especiais como Steal, com Sleep.



# DETONADO



Em sua segunda forma, Yunalesca usa um novo ataque: Hellbitter. Este ataque transforma o personagem em zumbi. Se desejar, use rapidamente o Holy Water ou o Remedy para curar. A vantagem de ter o status

Zombie é que ele não irá morrer quando Yunalesca der o ataque Mega-Death. Em contrapartida, quem estiver com o status zombie, irá morrer imediatamente quando Yunalesca soltar uma magia de cura sobre seus personagens. Tenha certeza de que usou Haste no seu grupo.

Quando a verdadeira face de Yunalesca é revelada, use Haste e Protect em todo o grupo. Se

algum dos seus personagens estiver com o status Zombie, não o remova agora, pois é agora que Yunalesca usará o Mega-Death. Se algum personagem estiver com Regen, use o Dispel de Yuna para remover a cura constante para o perso-

nagem que estiver com o status zombie. Agora você pode usar os overdrivers de todos os seus aeons.

## O DESTINO ESTÁ SELADO



Procure no campo de batalha por um Sun Crest e então suba no elevador até a superfície e saia do domo. Ande do lado de fora até Cid chegar com a nave.



Quando Yuna deixar a ponte de comando da nave, siga-a até a cabine no andar superior e fale com ela. Depois de Kimahri fazer uma sugestão, volte à ponte de



comando. Agora você possui o comando da nave. Fale com Cid e você poderá ir a qualquer lugar de Spira, somente apontando o local no mapa.



## FUNCÕES DO MAPA MUNDI

A opção List mostra os locais onde o grupo visitou até o presente momento e inclui um novo – HighBridge. Desde que o seu grupo decidiu visitar o Mestre Mika, que a Highbridge of Bevelle estará disponível. A opção Input permite que você entre com as respostas para três questões que existem, para abrir mais três locais novos em Spira. As senhas são (em maiúsculas):

### SENHAS DA NAVE

#### GODHAND

Aqui você encontra um baú que contém a arma celestial de Rikku.

#### VICTORIOUS

Esta senha abre uma área secreta nas ruínas de Besaid. Suba as árvores para encontrar um baú com a Victorious, armadura de Rikku que nulifica três tipos de ataques elementais.

#### MURASAME

Abre uma área secreta nas ruínas de Besaid. Atravesse a plataforma para encontrar a Murasame, arma de Auron que tem como característica economizar MP. Toda magia que Auron usar vai custar apenas UM MP.

A opção Search habilita novos locais para a nave desde que você coloque as coordenadas certas para que a nave possa ir até o local. Aqui vêm as coordenadas:

COORD. X	COORD. Y	LOCALIZAÇÃO
11 ~ 16	57 ~ 63	Baaj Temple
12 ~ 16	41 ~ 45	Sanubia Desert
29 ~ 32	73 ~ 76	Besaid Falls
33 ~ 36	55 ~ 60	Mi'ihem Ruins
39 ~ 43	56 ~ 60	Battle Site
69 ~ 75	33 ~ 38	Omega Ruins



# Airship

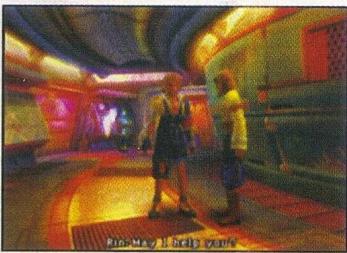
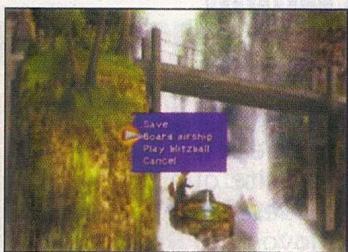


# Passo a passo

## HORA DOS MINI GAMES

Antes de cair matando sobre Sin, seus personagens precisam de mais um pouco de nível para enfrentar os chefes finais e tentar pegar mais alguns itens ou armas essenciais para um final tranquilo. Agora com o controle da nave, você poderá visitar novos locais e conseguir evoluir mais um pouco seus personagens. Um ótimo local para se fazer isso é no Monsters Arena em Calm lands. Se você capturou a maioria dos monstros de cada área, volte para receber prêmios e lute para conseguir além de mais experiência, aumento no status de seus personagens que participarem das lutas e itens importantes.

## DE VOLTA PARA A NAVE



Se as coisas estiverem muito ruim, você poderá usar a Save Sphere para retornar para a nave de Cid. Uma forma de se ganhar muito dinheiro (Gil) é visitar Omega Ruins por várias vezes e vender os equipamentos extras que você ganha quando vence um monstro. Alguns dos melhores itens que ganhar, poderá vender em Omega Ruins por 10.000 até 20.000 Gil cada.



## HIGHBRIDGE

Retorne para a Highbridge e vá até os monges que estão de guarda na alta corte.

## VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA ENFRENTAR SIN?

Se você completou pelo menos dois mini games e sobreviveu a várias viagens a Omega Ruins, está em boa forma para enfrentar os chefes finais. Além disso, ter os oito aeons de Yuna, facilita bastante as coisas. Algumas habilidades são extremamente úteis contra os chefes finais. Elas são: Doublecast, Última, Holy, Quick Attack, Full-Life e Auto-Life. Observe o Sphere Guide para localizar onde estão estas habilidades. Após obter algumas dicas em Remien Temple, você pode customizar as armas de Yuna e Lulu com a habili-

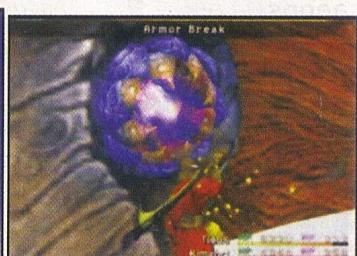
dade One MP. Com isso, todas as magias que ambas utilizarem, vão ter o custo de um MP. Já pensou em utilizar magias como Curaga, Última ou Holy, gastando apenas um MP para cada uma? Sua armadura (armor) precisa estar customizada para se proteger de danos do tipo: Confusion, Berserk e Petrification.



## ASA ESQUERDA, ASA DIREITA



Começamos pelo primeiro dos três chefes que irá enfrentar. De cara, ele parece muito fraco e a luta é realizada do lado de fora da nave. As duas primeiras batalhas, você irá lutar da mesma maneira. Comece a batalha com Tidus, Lulu e Yuna. Aplique o Hastega em seu grupo todo. Use o Shell de Yuna para todos e com Lulu, use o Doublecast, Flare ou Última. Se você não tiver essas habilidades, chame os aeons e use os ataques especiais. Aqui também você pode usar o comando trigger para fazer com que a nave se aproxime de Sin. Coloque Auron no grupo e use o Armor Break para abaixar as defesas dele.



## SIN, SINSPOWN GENAIS



O Sinspawn absorve qualquer magia que você aplica em Sin, portanto, ele será o seu primeiro alvo. Use o Slow e Silence em Genais. Com o Silence aplicado,

você evita que ele use a magia Cura. Uma vez que Genais esteja derrotado, o grupo irá avançar até o ponto



# DETONADO



fraco de Sin. Ataques físicos não lhe causarão muitos danos se você não usar o Armor Break. Se Rikku ou Kimahri possuir a habilidade Copycat, poderá usá-los na luta. Com Lulu, use a habilidade Doublecast com Flare ou Última, dependendo de sua quantidade de MP. Com Yuna, você pode usar o Holy e faça o terceiro personagem usar o Copycat no Holy de Yuna se possível. Caso algum personagem fique com o status Venom, chame Rikku para a batalha e use o item Al Bhed Potion para cura. Se puder, não utilize os overdrives que conseguir. Você vai precisar deles para sobreviver ao próximo encontro.



## BOSS: OVERDRIVE SIN



Antes da luta iniciar, tenha certeza de que seu grupo esteja equipado com armaduras contra o status Petrification, Confusion e Zombie. Esta batalha requer muita velocidade e poder. Se Sin conseguir aplicar a magia Giga-

Graviton, o seu grupo será exterminado. Comece com Tidus, Yuna e Lulu. Doublecast, Hastega, Quick Attack, Armor Break e Mental Break são habilidades extremamente úteis nesta batalha. Quando a luta iniciar, use o Hastega em seu grupo e inicie o Double cast Flare ou Última. Use o Holy de Yuna e deixe Tidus curar qualquer status de Petrification. Traga Wakka para o luta e use o seu Overdrive. Só traga Kimahri se ele possuir a habilidade Fire Breath. Rikku pode usar o Spare Change e jogar 100,000 Gil para que Sin tenha um dano de 9999 HP, se você tiver dinheiro disponível. Quando Sin puxar seu grupo para perto, use os overdrives de Tidus, Auron e Rikku. Se o overdrives de Sin estiver quase completo, traga Yuna de volta ao grupo e chame o aeon mais poderoso dela.



## O MAR DAS LAMENTAÇÕES

Depois de vencer Sin, a nave entra na carcaça da criatura. Isso não significa que você não possa mais explorar locais fora da carcaça de Sin. Use os mapas que encontrar pelo caminho nesta área. Baús de itens estão localizados no alto das cachoeiras. Para ter acesso aos valiosos itens destes baús, você precisa percorrer um longo caminho. Uma vez que encontrar uma plataforma com o cetro de Seymour na entrada, você verá o que está por vir.



## PODEROSOS MONSTROS

Muitos dos monstros que você encontra no interior de Sin são uma espécie de mini chefes. Consequentemente esta é uma área muito boa para se desenvolver seus personagens. Lembre-se de não desperdiçar nenhum save point, pois cada vez que salvar seu jogo, o HP e MP de todos os personagens são restabelecidos.

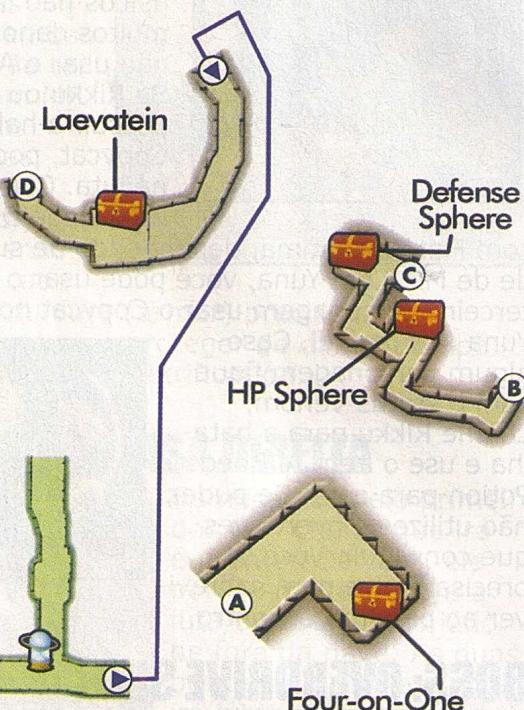
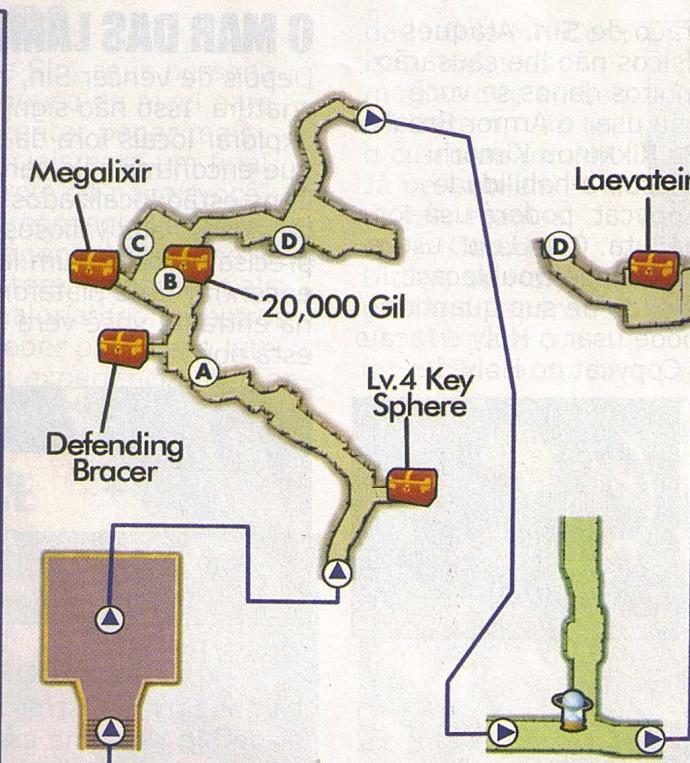
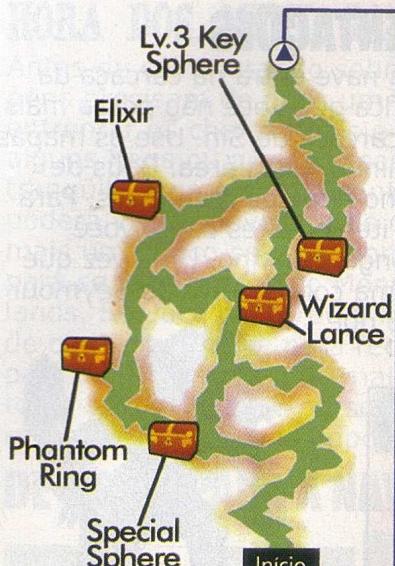
Note que toda vez que Behemoths Kings for derrotado, aplicará um golpe final chamado Meteor em seu grupo inteiro. É um golpe poderoso e devastador. Sua única chance contra este golpe é aplicar em seu grupo todo, a magia Auto-Life antes da batalha terminar.

## BOSS: SEYMOUR OMNIS



Antes de subir as escadas, equipe seu grupo com armas ou armaduras que absorvem ou anulem ataques com status elementais. As rodas que ficam atrás de Seymour determinam as propriedades do elemento usado no momento. Ele será vulnerável ao elemento oposto ao que estiver usando, o qual pode ser descoberto usando a habilidade Scan. É importante usar o Armor Break, Mental Break e Nul Spels nesta batalha também. Ocionalmente, Seymour usará o ataque Mortiphasms por trás de seu elemental. Quando isto ocorrer, chame Kimahri e Auron para o seu grupo para





combater o Mortiphasms. Você precisará de Wakka para atingir a parte mais alta dele. Quando os quatro círculos da mesma cor ficarem alinhados, Seymour voltará novamente. Chame um aeon ou traga Lulu de volta ao grupo para usar o Doublecast. Depois de Seymour usar o Dispel, ele irá soltar uma versão muito poderosa da magia Última. Tenha em mente que Seymour irá eventualmente banir seus aeons.



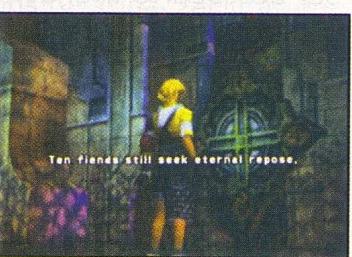
ma quadrada com o símbolo de Yevon, suba nele e aguarde um instante. A plataforma leva ao nível superior onde se encontra um baú com uma arma para Wakka, o Four-on-One. Depois deste baú, empurre a ponte para baixo para encontrar o Defending Bracer. Mais adiante, olhe para baixo para encontrar um outro baú que contém 20,000 Gil, e ande na plataforma ao lado para



## TORRE DA MORTE

Continue até o save point. Procure por um sinal na parede do lado direito. Toque-o que uma mensagem lhe avisa que você precisa matar pelo menos 10 monstros para abrir esta porta.

Depois de matar 30 monstros para abrir um total de três portas, pegue a Lv.4 Key Sphere. Quando você encontrar uma platafor-



ter acesso a uma HP Sphere e uma Defense Sphere. Um pequeno elevador o leva para o andar de baixo para pegar o segundo item. Continuando ao nordeste, procure por uma alcova do lado da parede ao sul para encontrar uma edificação. Tidus desce por uma longa espiral. No final, você encontra Laevatein, para Yuna. Para sair deste local, mova-se ao longo da



# DETONADO



parede, próximo ao local onde encontrou o baú e pressione o botão (X). Continue procurando por um ponto para poder subir e sair do local. Encontrando a rampa, vá até o final dela que você encontra um save point e salve seu jogo.

## ÚLTIMA CHANCE!

Este é o último save point que irá encontrar. É também a última chance que você tem para explorar outros locais de Spira. Se passar deste ponto, não será mais possível voltar.

Siga para o norte que a Torre da Morte cairá do céu. Mova-se em direção a ela para entrar. Dentro dela, começarão a surgir espécies de estalagmitas do chão. Desvie deles, pois a cada vez que um deles o acertar, você terá que participar de uma batalha. Um contador surge no canto da tela. Para sair deste lugar, você terá que coletar dez pedras que surgem aleatoriamente pelo local. Seja rápido, pois estas pedras desaparecem após um curto espaço de tempo. A cada pedra coletada, você ganha um item. Não se esqueça de que esta é a sua última chance de equipar seu grupo adequadamente ou para qualquer outra mudança que desejar fazer.



## BATALHA FINAL

A estratégia para esta batalha vai depender muito das habilidades adquiridas pelos seus personagens. Apesar de Yu Pagodas ficar tentando recuperar o HP dos aeons finais, não perca tempo tentando desativá-lo (estes pilares são indestrutíveis). Vá direto ao combate. Use a habilidade Zombie Attack de Auron que ao invés de curar, Yu Pagodas causará dano no chefe. Outro golpe que funciona bem é o Doublecast com Flare, que tira uma boa quantidade de HP. Prepare-se para a segunda parte da batalha. Durante o turno de Tidus, ele tem a opção de usar o comando Trigger, para conversar com o inimigo. Falando com ele, você reduz drasticamente a barra de overdrive dele. Use esta opção somente quando a barra dele estiver quase cheia. Esta opção irá funcionar por algumas vezes, por isso recomendamos usá-la bem no final. Depois de perder cerca de 60,000 HP o Aeon Final vai se transformar. Use Protect e Auto-Life se você tiver estas habilidades. Se os overdrives de seus personagens estiverem cheios, é a hora de usá-los.

Continue usando o Doublecast junto com suas magias mais poderosas. Não se esqueça do Haste e use os Mega-Potions ou Megalixirs para recuperar qualquer personagem que esteja morrendo. Quando o overdrive do chefe final estiver a mais ou menos três quartos para se completar, use o comando Trigger de Tidus. O HP dele decresce bastante. Hora de chamar o aeon mais poderoso de Yuna. Use todos os overdrives disponíveis para terminar com ele.

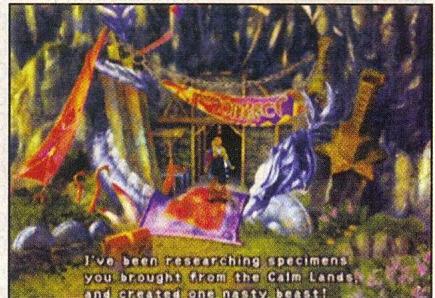
## MONSTER ARENA

Este é um excelente local para se adquirir experiência, itens raros e dinheiro. Para que você possa usufruir deste local perfeitamente, seu grupo precisa estar equipado com as armas de captura (habilidade de capturar monstros). Derrotando o monstro com um o golpe final desta arma, ele será automaticamente transportado para a Monster Arena. Portanto, é aconselhável que você capture todos os monstros de todas as áreas do jogo. Você pode entrar e sair quando e quantas vezes desejar. Escolha um inimigo para enfrentar, pague o preço da batalha e se vencer, ganhará o item marcado na tabela. Você também pode roubar itens dos monstros bem como suborná-los (Bribe). Com a tabela, você poderá ver qual item está lhe fazendo falta. Encontrado o item, veja o monstro correspondente e a ação necessária para adquirir o item.

Exemplo: Vamos supor que você esteja precisando de pelo menos duas Power Spheres. Vá até a Arena e escolha a área de Besaid e o monstro Dingo. Pague 24 Gil para lutar. Vencendo a luta por nocaute, você recebe dois Power Spheres.

Caso precise de quatro Sleeping Powder, não derrote Dingo. Terá que suborná-lo oferecendo uma quantia de Gil. No caso dele o preço é de 2500 Gil. Ofereça esse dinheiro com o comando Bribe de Rikku ou quem o possuir que Dingo irá embora calmamente, deixando os itens que deseja.

As três últimas áreas (Area Creations, Species Creations e Original Creations) são onde estão os monstros mais poderosos e resistentes. Tenha certeza de que seu grupo está bem desenvolvido e bem equipado para enfrentar os monstros destas áreas.





# Passo a passo

**ÁREA**
**MONSTRO**
**CUSTO**
**STEAL  
COMUM**

Besaid	Dingo	24	Potion	Sleeping Powder
	Condor	18	Phoenix Down	Smoke Bomb
	Water Flan	27	Fish Scale	Dragon Scale
Mi'ihem	Mi'ihen Fang	49	Potion	Sleeping Powder
	Ipiria	69	Soft	Petrify Grenade
	Floating Eye	66	Echo Screen	Musk
	White Element	72	Antarctic Wind	Antarctic Wind (x2)
	Raldo	63	Potion	Hypello Potion
	Vouivre	90	Potion	Silver Hourglass
	Bomb	105	Bomb Fragment (x2)	???
	Dual Horn	157	Potion	Hi-Potion
Djose	Garm	132	Hi-Potion	Sleeping Powder
	Simurgh	109	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)
	Bite Bug	93	Antidote	Poison Fang
	Snow Flan	139	Antarctic Wind (x2)	Antarctic Wind (x2)
	Bunyip	145	Hi-Potion	Hypello Potion
	Basilik	187	Petrify Grenade	Petrify Grenade
	Ochu	780	Remedy	Remedy (x2)
Macalania Woods	Snow Wolf	288	Sleeping Powder (x2)	Sleeping Powder (x2)
	Iguion	207	Soft	Petrify Grenade
	Wasp	213	Hi-Potion	Poison Fang
	Evil Eye	307	Hi-Potion	Musk
	Ice Flan	282	Arctic Wind	Arctic Wind (x2)
	Blue Element	270	Fish Scale (x2)	Fish Scale (x3)
	Mushussu	247	Hi-Potion	Hypello Potion
	Mafdet	258	Hi-Potion	Hypello Potion
	Xiphos	330	Hi-Potion	Mega-Potion
	Chimera	1455	Shining Gem	Lightning Marble
The Calm Lands	Skoll	630	Dream Powder	Dream Powder (x2)
	Nebiros	480	Poison Fang	Poison Fang (x2)
	Flame Flan	672	Fire Gem	Fire Gem (x2)
	Shred	552	Hypello Potion	Hypello Potion (x2)
	Anacondaur	1125	Petrify Grenade	Petrify Grenade (x2)
	Ogre	1470	Stamina Tablet	Stamina Tablet (x2)
	Coeurl	1650	Magic Tablet	Magic Tablet
	Chimera Brain	1500	Water Gem	Lightning Gem
	Malboro	1650	Remedy	Remedy
Mt. Gagazet	Bandersnatch	1320	Dream Powder (x2)	Dream Powder (x3)
	Ahriman	975	Dream Powder (x2)	Musk (x3)
	Dark Flan	1620	Star Curtain	Fire Gem (x3)
	Grenade	810	Star Curtain (x2)	Fire Gem (x3)
	Grat	780	Antidote (x4)	Remedy (x3)
	Grendel	1095	Hi-Potion	Mega-Potion
	Bashura	1095	Soul Spring	Soul Spring (x2)
	Mandragora	1800	Remedy (x2)	Remedy (x3)
	Behemoth	2025	Ether	Magic Tablet
	Splasher	300	Frag Grenade	Frag Grenade
	Achelous	630	Water Gem (x2)	Healing Spring
	Maelspike	495	Water Gem (x2)	Water Gem (x3)
Omega Ruins	Zaurus	1425	Petrify Grenade (x2)	Petrify Grenade (x3)
	Floating Death	1897	Musk (x4)	Musk (x5)
	Black Element	1560	Hi-Potion	Shining Gem (x4)
	Halma	1545	Hypello Potion (x3)	Shadow Gem (x2)
	Puroboros	1455	Fire Gem (x3)	Fire Gem (x4)
	Spirit	1950	Stamina Tablet	Stamina Tablet (x2)
	Machea	2175	Hi-Potion (x2)	Stamina Tonic
	Master Coeurl	3045	Farplane Shadow (x2)	Farplane Shadow (x4)
	Master Tonberry	3600	Magic Spring	Tetra Elemental
	Varuna	2670	Farplane Wind	Shining Gem
Kilikia	Dinonix	40	Soft	Petrify Grenade
	Killer Bee	34	Antidote	Poison Fang
	Yellow Element	49	Electro Marble	Lightning Marble
	Ragora	72	Antidote	Remedy
Mushroom Rock Road	Raptor	72	Soft	Petrify Grenade
	Gandarva	93	Electro Marble	Electro Marble (x2)
	Thunder Flan	75	Electro Marble	Electro Marble (x2)
	Red Element	82	Bomb Fragment (x2)	Bomb Fragment (x2)
	Lamashtu	108	Potion	Silver Hourglass
	Funguar	63	Silence Grenade	Ether
	Garuda	210	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)

**(Roubar)**
**RARO**

# DETONADO



## VENCENDO

## BRIBE CUSTO

Power Sphere (x2)	2500
Speed Sphere (x2)	1900
Magic Sphere (x2)	6300
Power Sphere (x2)	3200
Speed Sphere (x2)	3600
Speed Sphere (x2)	2800
Magic Sphere (x2)	7800
Power Sphere (x2)	4800
Power Sphere (x2)	5100
Power Sphere (x2)	17.000
Ability Sphere (x2)	37.500
Power Sphere (x2)	4800
Speed Sphere (x2)	4000
Speed Sphere (x2)	4000
Magic Sphere (x2)	12.000
Power Sphere (x2)	8000
Ability Sphere (x2)	40.500
Power Sphere (x2)	144.000
Power Sphere (x2)	8000
Speed Sphere (x2)	7400
Speed Sphere (x2)	7200
Speed Sphere (x2)	6200
Magic Sphere (x2)	27.000
Magic Sphere (x2)	30.000
Power Sphere (x2)	11.600
Power Sphere (x2)	14.200
Ability Sphere (x2)	54.000
Ability Sphere (x2)	105.000
Power Sphere (x2)	20.000
Magic Sphere (x2)	14.000
Magic Sphere (x2)	30.000
Speed Sphere (x2)	39.000
Power Sphere (x2)	116.000
Power Sphere (x2)	188.000
Magic Sphere (x2)	120.000
Ability Sphere (x2)	196.000
Magic Sphere (x2)	540.000
Power Sphere (x2)	36.000
Speed Sphere (x2)	56.000
Magic Sphere (x2)	256.000
Power Sphere (x2)	150.000
Magic Sphere (x2)	80.000
Ability Sphere (x2)	190.000
Power Sphere (x2)	340.000
Magic Sphere (x2)	620.000
Power Sphere (x2)	460.000
Power Sphere (x2)	12.000
Power Sphere (x2)	120.000
Magic Sphere (x2)	200.000
Speed Sphere (x2)	164.000
Magic Sphere (x2)	160.800
Magic Sphere (x2)	182.400
Power Sphere (x2)	260.000
Magic Sphere (x2)	400.000
Magic Sphere (x2)	240.000
Magic Sphere (x2)	356.000
Lv.1 key Sphere (x2)	260.000
Power Sphere (x2)	960.000
Magic Sphere (x2)	1.120.000
Speed Sphere (x2)	2800
Speed Sphere (x2)	2200
Magic Sphere (x2)	6000
Magic Sphere (x2)	15.600
Speed Sphere (x2)	5500
Magic Sphere (x2)	2960
Magic Sphere (x2)	9000
Magic Sphere (x2)	9000
Power Sphere (x2)	5500
Magic Sphere (x2)	10.800
Power Sphere (x2)	80.000

## (suborno) ITEM

ITEM	EM LUTAS	HP	MP	AP	GIL
Sleeping Powder (x4)	125	10	2	15	
Smoke Bomb (x3)	95	15	2	12	
Water Gem (x2)	315	30	2	18	
Sleeping powder (x5)	160	20	20	33	
Petrify Grenade (x3)	180	35	24	46	
Musk	140	200	21	44	
Arctic Wind (x7)	390	120	40	48	
Hypello Potion (x10)	240	10	20	42	
Silver Hourglass (x10)	255	22	24	60	
Bomb Core (x16)	850	30	22	70	
High Potion (x60)	1875	18	42	105	
Sleeping Powder (x7)	240	35	48	88	
Smoke Bomb (x5)	200	27	48	73	
Poison Fang (x2)	200	10	40	62	
Arctic Wind (x10)	600	120	48	93	
Hypello Potion (x16)	400	15	48	97	
Petrify Grenade(x24)	2025	20	140	125	
Remedy (x70)	7200	35	180	520	
Sleeping Powder (x11)	400	50	300	192	
Petrify Grenade (x5)	370	70	2450	138	
Poison Fang (x3)	360	30	240	142	
Musk (x3)	310	300	300	205	
Ice Gem(x9)	1350	160	300	188	
Water Gem (x5)	1500	220	240	180	
Hypello Potion (x24)	680	38	310	270	
Hypello Potion (x28)	710	25	300	172	
Megalixir	2700	5	520	220	
Magic Tablet (x10)	5250	130	1220	970	
Dream Powder (x12)	1000	60	480	420	
Poison Fang (x6)	700	65	480	320	
Fire Gem (x10)	1500	200	480	448	
Hypello Potion (x50)	1950	30	480	368	
Healing Water (x16)	5800	70	1380	750	
Stamina Tablet (x50)	9400	3	1080	980	
Friend Sphere (x2)	6000	480	1300	1100	
Lv.4 Sphere (x2)	9800	250	1200	1000	
Wings to Discovery (x4)	27.000	1	2200	1500	
Dream Powder (x20)	1800	75	820	880	
Farplane Wind (x6)	2800	400	2200	650	
White Magic Sphere (x2)	12.800	250	3750	1080	
Shining Gem (x12)	7500	63	1350	540	
Remedy (x40)	4000	25	980	520	
Mega Potion (x60)	9500	62	2600	730	
Stamina Tablet (x80)	17.000	5	1860	730	
Return Sphere (x24)	31.000	120	6230	1200	
Lv.2 Sphere (x30)	23.000	480	6540	1350	
Dragon Scale (x12)	200	2	140	100	
Healing Spring (x16)	5100	85	730	4201	
Stat Sphere	10.000	35	600	330	
Rename Card (x10)	7850	1	5000	950	
Gambler's Spirit (x10)	6700	520	7100	1265	
Black Magic Sphere (x2)	7600	500	3150	1040	
Supreme Gem (x20)	13.000	1	5300	1030	
Shining Gem (x36)	20.000	180	3200	970	
Twin Stars (x10)	10.000	700	4300	1300	
Chocobo Wings (x50)	18.000	59	8300	1450	
Warp Sphere	13.000	540	6.500	2030	
Pendulum (x3)	48.000	1	20.000	2400	
Megalixir (x20)	56.000	1	19.500	1780	
Petrify Grenade (x24)	140	25	9	27	
Poison Fang	110	5	9	23	
Lightning Marble (x8)	300	100	9	33	
Remedy (x8)	780	15	20	48	
Petrify Grenade (x3)	200	45	32	48	
Lightning Marble (x3)	148	160	32	62	
Lightning Marble (x8)	450	50	24	50	
Bomb Core (x8)	450	130	32	55	
Silver Hourglass (x10)	275	21	32	72	
Turbo Ether (x2)	540	60	44	42	
Smoke Bomb (x99)	1400	50	8	30	

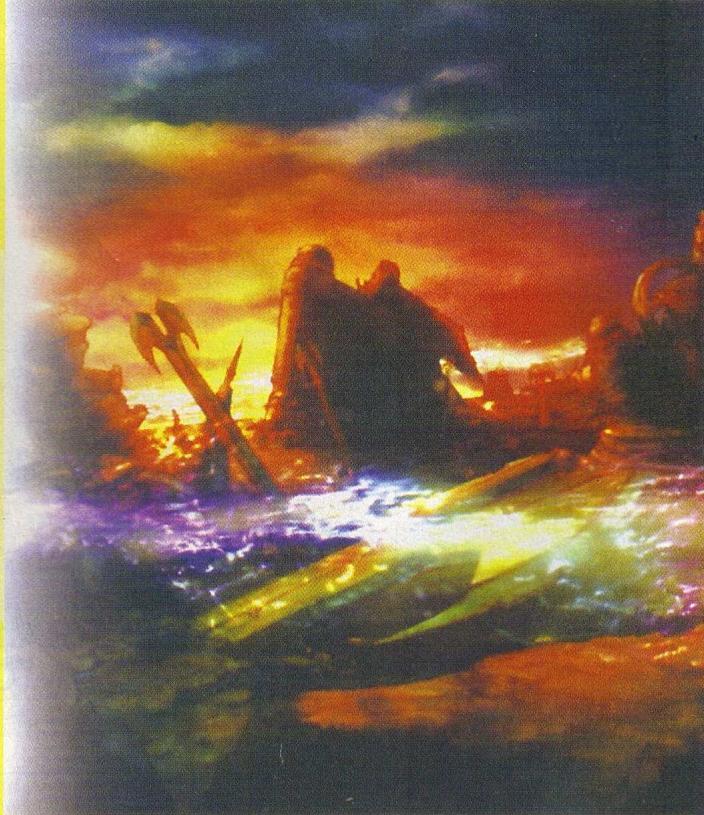


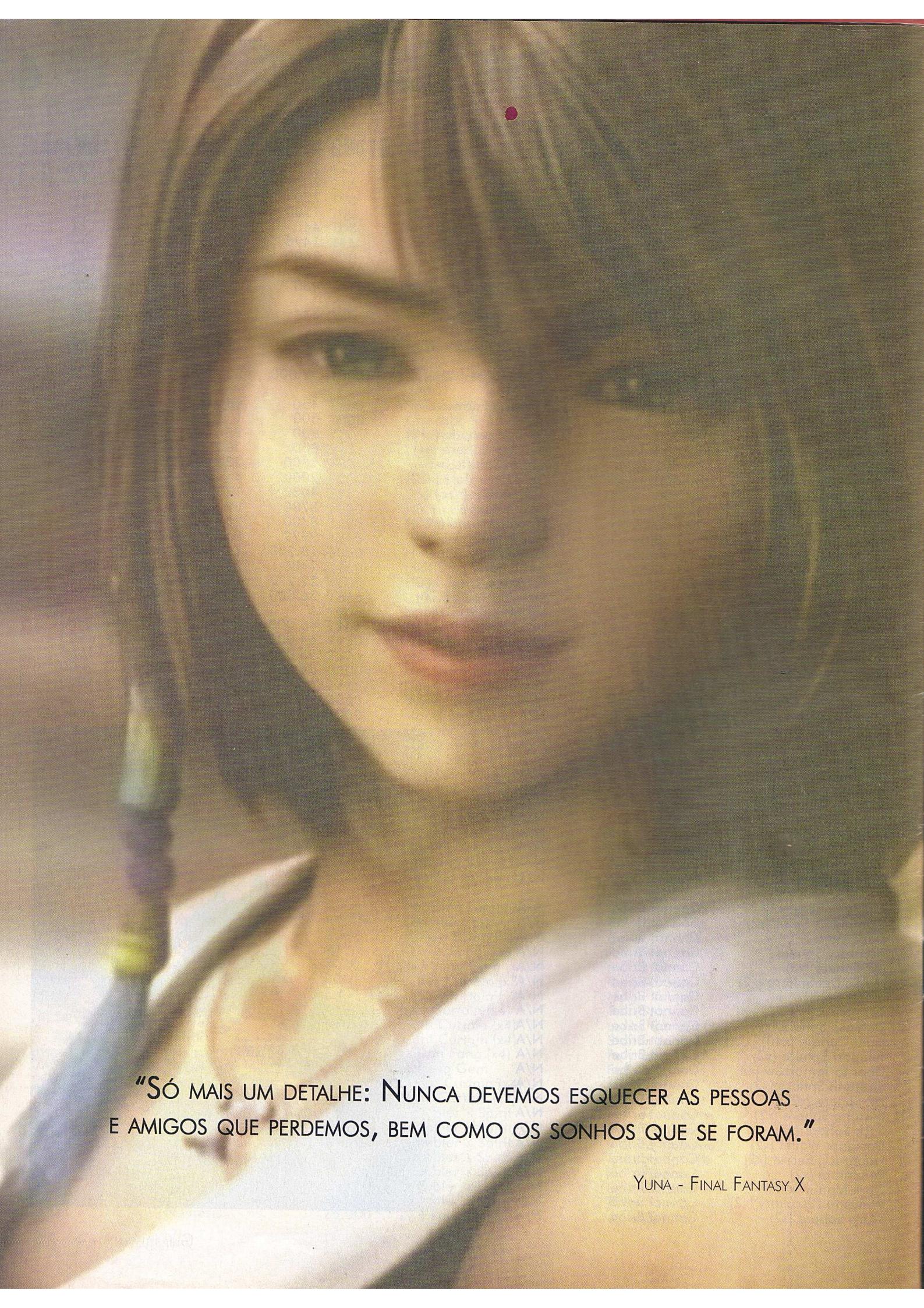
# Passo a passo

ÁREA	MONSTRO	CUSTO	STEAL COMUM	(Roubar) RARO
Thunder Plains	Melusine	162	Gold Hourglass	Petrify Grenade
	Aerouge	216	Electro Marble	Lightning Marble
	Buer	198	Hi-Potion	Musk
	Gold Element	160	Electro Marble	Electro Marble (x2)
	Kusariqqqu	168	Hi-Potion	Silver Hourglass
	Larva	495	Lunar Curtain	Lunar Curtain (x2)
	Iron Giant	900	Light Curtain	Light Curtain
	Qactuar	4000	Chocobo Feather	Chocobo Feather
	Sand Wolf	337	Sleeping Powder	Sleeping Powder (x2)
	Alcyone	360		
Sanubia Desert	Mushussu	405	Smoke Bomb	Smoke Bomb (x2)
	Zu	1800	Hi-Potion	Silver Hourglass
			Smoke Bomb (x3)	Smoke Bomb (x4)
Cavern of Stolen Fayth	Sand Worm	1500	Shadow Gem (x2)	Stamina Spring (x2)
	Cactuar	4000	Chocobo Feather	Chocobo Wing
	Yowie	720	Petrify Grenade	Soft
	Imp	915	Lightning Gem	Lightning Gem (x2)
	Dark Element	780	Shining Thorn	Shining Thorn (x2)
	Nidhogg	903	Hi-Potion	Gold Gourglass
	Thorn	795	Silence Grenade	Ether
	Valaha	1080	Hi-Potion (x2)	Hi-Potion (x2)
	Epaaj	1425	Hi-Potion	Hi-Potion (x2)
	Ghost	1215	Farplane Shadow	Farplane Shadow
Inside Sin	Tonberry	3000	Hi-Potion	Farplane Shadow
	Exoray	1260	Ether	Ether
	Wraith	1605	Farplane Shadow	Farplane Shadow
	Gemini	1666	Light Curtain	Light Curtain (x2)
	Gemini	1666	Light Curtain	Light Curtain (x2)
	Demonolith	2205	Petrify Grenade (x2)	Petrify Grenade (x2)
	Great Malboro	2250	Remedy (x2)	Magic Tonic
	Barbatos	2325	Star Curtain	Blessed Gem
	Adamantaise	3300	Healing Water	Magic Tablet
	Behemoth King	2775	Healing Spring	Twin Stars (x2)
Área Creations	Stratavis	6000	Smoke Bomb (x3)	Stamina Tablet
	Malboro Menace	6000	Magic Spring	Magic Spring (x2)
	Kottos	6000	Stamina Tablet (x4)	Soul Spring (x2)
	Coeurlregina	6000	Farplane Wind (x2)	Blessed Gem (x3)
	Jormungand	6000	Three Stars	Three Stars
	Cactuar King	6000	Chocobo Wing (x2)	Designer Wallet
	Espada	6000	Farplane Shadow (x4)	Farplane Wind
	Abyss Worm	6000	Lightning Gem (x4)	Stamina Tablet
	Chimergeist	6000	Magic Spring (x2)	Stamina Spring (x2)
	Don Tonberry	8000	Candle of Life (x2)	Designer Wallet
	Catoblepas	6000	Healing Spring (x3)	Stamina Tonic (x2)
	Abadon	6000	Purifying Salt (x3)	Shining Gem
	Vorban	6000	Healing Spring (x2)	Stamina Tablet
Species Creations	Fenrir	8000	Chocobo Feather (x2)	Chocobo Wing (x2)
	Ornitholestes	8000	Rename Card	Chocobo Wing
	Pteryx	8000	Smoke Bomb (x4)	Candle of Life
	Hornet	8000	Poison Fang (x4)	Purifying Salt (x2)
	Vidatu	8000	Lightning Gem (x4)	Magic Tonic
	One-Eye	8000	Lunar Curtain (x3)	Blessed Gem
	Jumbo Flan	8000	Lunar Curtain (x3)	Magic Tablet
	Nega Elemental	8000	Star Curtain (x4)	Twin Stars
	Tanket	8000	Light Curtain (x4)	Lunar Curtain (x4)
	Fafnir	8000	Light Curtain (x4)	Stamina Tablet (x2)
	Sleep Sprout	8000	Poison Fang (x4)	Farplane Wind
	Bomb King	8000	Shining Gem	Farplane Wind
	Juggernaut	8000	Lunar Curtain (x4)	Shining Gem
	Ironclad	8000	Light Curtain (x4)	Stamina Tablet
Original Creations	Earth Eater	15.000	Gambler's Spirit	Lv.1 Key Sphere
	Greater Sphere	15.000	Gambler's Spirit	Return Sphere
	Catastrophe	15.000	Gambler's Spirit	Lv.2 Key Sphere
	Th'uban	15.000	Gambler's Spirit	Teleport Sphere
	Neslug	15.000	Gambler's Spirit	Friend Sphere
	Ultima Buster	15.000	Gambler's Spirit	Lv.3 Key Sphere
	Shinryu	15.000	Gambler's Spirit	Three Stars
	Nemesis	25.000	Lv.4 Key Sphere	Warp Sphere

# DETONADO

VENCENDO	BRIBE CUSTO	(suborno) ITEM	EM LUTAS	HP	MP	AP	GIL
Speed Sphere (x2)	5300	Petrify Grenade (x4)	265	65	92	108	
Magic Sphere (x2)	4000	Lightining Marble (x4)	200	220	92	144	
Speed Sphere (x2)	4600	Musk (x2)	230	250	92	132	
Magic Sphere (x2)	24.000	Lightning Marble (x20)	1200	180	92	107	
Power Sphere (x2)	8900	Silver Hourglass (x20)	445	31	92	112	
Ability Sphere (x2)	29.960	Shining Thorn (x10)	1498	1000	262	330	
Power Sphere (x2)	72.000	Stamina Tonic	3600	1	800	600	
Speed Sphere (x2)	XXX	não disponível	500	1	350	1500	
Power Sphere (x2)	9000	Sleeping Powder (x12)	450	55	310	225	
Al Bhed Potion (x2)							
Speed Sphere (x2)	8600	Mega Phoenix (x2)	430	42	310	240	
Al Bhed Potion (x2)							
Power Sphere (x2)	13.600	Gold Hourglass (x5)	680	38	310	270	
Al Bhed Potion (x2)							
Power Sphere (x2)	360.000	Skill Sphere (x2)	12.000	50	1200	1200	
Al Bhed Potion (x3)							
Ability Sphere (x2)	900.000	Winning Formula (x15)	450	55	310	225	
Speed Sphere (x2)	XXX	N/A	500	1	350	1500	
Power Sphere (x2)	18.000	Petrify Grenade (x12)	900	95	810	480	
Magic Sphere (x2)	17.600	Lv.1 Key Sphere (x4)	880	300	770	610	
Magic Sphere (x2)	36.000	Return Sphere (x3)	1800	280	810	520	
Power Sphere (x2)	40.000	Gold Hourglass (x12)	2000	46	810	602	
Magic Sphere (x2)	81.600	Turbo Ether (x16)	4080	120	830	530	
Ability Sphere (x2)	174.000	X-Potion (x60)	8700	29	1320	720	
Ability Sphere (x2)	174.000	Farplane Wind (x25)	8700	25	970	950	
Magic Sphere (x2)	199.980	Mega Phoenix (x38)	9999	350	1450	810	
Power Sphere (x2)	270.000	Amulet (x2)	13.500	1	6500	2000	
Magic Sphere (x2)	148.000	Turbo Ether (x30)	7400	300	2400	840	
Magic Sphere (x2)	444.440	Farplane Wind (x60)	22.222	3500	3100	1070	
Power Sphere (x2)	720.000	Stamina Tonic (x10)	36.000	1	7800	1111	
Power Sphere (x2)	720.000	Magic Tonic (x10)					
Magic Sphere (x2)	900.000	Lv.3 Key Sphere (x40)	45.000	9999	11.000	1470	
Magic Sphere (x2)	1.280.000	Wings to Discovery (x8)	64.000	1	21.000	1900	
Power Sphere (x2)	1.900.000	Teleport Sphere (x20)	95.000	480	17.500	1550	
Power Sphere (x2)	1.088.000	Three Stars (x14)	54.400	40	12.500	2200	
Power Sphere (x2)	1.350.000	Three Stars (x14)	67.500	700	16.800	1850	
Amulet (x4)	Cannot Bribe	N/A					
Magic Tonic (x4)	Cannot Bribe	N/A					
Dark Matter (x4)	Cannot Bribe	N/A					
Dark Matter (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Supreme Gem (x4)	Cannot Bribe	N/A					
Blessed Gem (x6)	Cannot Bribe	N/A					
Rename Card (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Stamina Tonic (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Return Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Farplane Wind (x6)	Cannot Bribe	N/A					
Three Stars (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Magic Spring (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Friend Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Agility Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Gambler's Spirit (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Dark Matter	Cannot Bribe	N/A					
Accuracy Sphere	Cannot Bribe	N/A					
MP Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Magic Def.Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Magic Sphere	Cannot Bribe	N/A					
Twin Stars (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Defense Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Light Curtain (x40)	Cannot Bribe	N/A					
Teleport Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Door to Tomorrow (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Strength Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
HP Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Fortune Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Luck Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Designer Wallet (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Underdog Secret (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Pendulum (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Dark Matter (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Wings to Discovery (x2)	Cannot Bribe	N/A					
Warp Sphere (x2)	Cannot Bribe	N/A					





“SÓ MAIS UM DETALHE: NUNCA DEVEMOS ESQUECER AS PESSOAS  
E AMIGOS QUE PERDEMOS, BEM COMO OS SONHOS QUE SE FORAM.”

YUNA - FINAL FANTASY X

# COMPLETE SUA COLEÇÃO E TORNE-SE O CAMPEÃO DOS JOGOS!



ASSINALE ABASO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

- R-IG-01 (R\$ 9,90)
- R-IG-02 (R\$ 9,90)
- R-IG-03 (R\$ 9,90)
- R-IG-04 (R\$ 9,90)
- R-IG-05 (R\$ 9,90)
- R-IG-06 (R\$ 9,90)

## ESCOLHA O(S) EXEMPLAR(ES) E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: ..... Estado: ..... CEP: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11)3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não preciso ser necessariamente da mesma edição).



# SOLUÇÕES PRÁTICAS PARA INFORMATIZAR AINDA MAIS SUA A CASA E O SEU ESCRITÓRIO



SEU ESCRITÓRIO COMPLETO NO CD POR APENAS R\$ 9,90

**MAGISTER**  
casa & escritório

**SUPER OFFICE**

Automatize e lepitize seu escritório sem gastar! Editores de Texto, Planilhas, Agenda, Finanças, Administração, Estoque, Cadastros, e-mails, Contas a pagar/receber.

**RENDA EXTRA**

Monte uma minigráfica Venda seu produto pela Net

**EM CASA**

Aprenda idiomas Inglês, Espanhol Francês e Alemão GRÁTIS NA WEB!

**ESTÚDIO DIGITAL**

Componha música no PC Domine o MP3 Kit de programas

**LINUX NO ESCRITÓRIO:** realidade

**RCD-MAGCE-01**  
R\$ 9,90

**CD-ROM**

3000 Fontes MESMO! 2100 Cliparts MAIS DE 100 DIVERSOS PROGRAMAS PARA GRAVAR CD'S 160 Fotos

**MAGISTER**  
C@SA & ESCRITÓRIO

**GRAVACÃO DE CD NÃO É COISA DO OUTRO MUNDO!**

Mais de 15 programas para gravar CDs

**CYBERNEGÓCIOS**

SEJA EFICIENTE AO PLANIFICAR E PRODUZIR SUA PÁGINA WEB

**CANVAS 3D**

DIA, PIXIA, GIMP PROGRAMAS GRÁTIS PROFISSIONAIS

**CD-ROM**

**MAGISTER**  
C@SA & ESCRITÓRIO

**INVASÃO PORTÁTIL**

LAPTOPS, PALMTOPS E HANDHELD SÃO A TECNOLOGIA DA VEZ

**70 PROGRAMAS COMPLETOS**

PARA TECNICA, COMPOR, GERENCIAR, EDITAR, CONVERTER E GERAR MUSICAIS E VÍDEOS NO MICRO

**TALENTO NACIONAL**

US 30 MELHORES SOFTWARES PARA ESCREVER TEXTOS NO BRASIL

**BÔNUS:** jogos, sites, sincronização de dados, pacotes oficiais, etc.

**CD-ROM**

**MAGISTER**  
**SUPERGAMES** EDIÇÃO N°1

**Especial**

10.000 DICAS PC, PLAYSTATION, DREAMCAST E OUTRAS PLATAFORMAS

**DRAGONBALL** Teste seus conhecimentos

**STREET FIGHTER** Retrospectiva: Ráio-X daque que revolucionou

**600 JOGOS PARA WINDOWS** Mais de 1000 jogos para Windows

**CD-ROM**

**MAGISTER**  
**SUPERGAMES** EDIÇÃO N°2

**COMBATE ESPACIAL**

- 50 Games Completos
- Sucessos dos fliperamas agora no PC
- Jogos de nave em plataforma
- Rode os jogos direto do CD

**ESPECIAL**

- Guia de Jogos
- Jogue os melhores games do Playstation, Dreamcast, N64 e PC ate o lim

**TRIBUTO A MARIO BROS.**

Trilha original remixada em vários estilos. Para ouvir no carro, no som, no videogame

**CD-ROM**

**MAGISTER**  
**SUPERGAMES** EDIÇÃO N°3

**101 The Best jogos completos**

SO VOCÊS! - SÓ OS MELHORES! - ESCOLHIDOS PARA VOCÊ IUGA!

**PLAYSTATION E DREAMCAST**

Conheça a tecnologia por trás destes sonhos de consumo

**PORRADA NA CABEÇA** SÓ JOGO COMPLETO

**BIKE II - FINAL FIGHT - SOUTH PARK - LEMMINGS - MARIO BROS - STREET FIGHTER - DRAKON - CORRIDA - SILENCIO - VELHO BOLSONARO - OS IMPERIOVOS LOGOS - HARRY POTTER - POKÉMON - MARIO KART - SUPER MARIO BROS - BOSS - DRAGÃO - GIGANTES - EXTRATERRESTRES - E MUITO MAIS...**

**CD-ROM**

**ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER**

<input type="checkbox"/> RCD-MAGCE-01	<input type="checkbox"/> RCD-MAGSG-01
<input type="checkbox"/> RCD-MAGCE-02	<input type="checkbox"/> RCD-MAGSG-02
<input type="checkbox"/> RCD-MAGCE-04	<input type="checkbox"/> RCD-MAGSG-03

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAiores INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966 - 3166

Desconto de **30%**  
para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)