

GAMEFLUIDE

ESTRATÉGIAS • TRUQUES

ESPECIAIS

DETONAMOS OS
GAMES DA SÉRIE

FINAL FANTASY

EDIÇÃO DE COLECIONADOR

Guia completo passo a passo com os principais
jogos do melhor RPG de todos os tempos



Ano 1 | # 3
R\$ 9,90

FINAL FANTASY X-2

Encontre os monstros raros!

JOGOS SECRETOS

Truques e senhas para jogá-los!

PSTWO

FF X

Todos os extras
do game + enredo
explicando detalhes

FF X-2

Guia com todas as
missões para você
fazer 100% do game

PSONE

FF VII

Estratégia completa
+ guia para obter a
poderosa espada
Lion Heart

FF IX

Guia com dicas
para todos os
Quiz e localização
das áreas secretas



Nós trazemos tudo para você. Até a loja.



Na Loja Digerati você encontra revistas e livros
sobre os assuntos de seu interesse:
Games, Excel, Access, Gravação de CDs e DVDs, Hardware,
Programação, Linux, Webdesign e muito mais.

Clique e encontre o que sempre quis:

www.lojadigerati.com.br

Ode a Final Fantasy

Muito se discute sobre a influência dos videogames nas pessoas. Geralmente, essa polêmica pende para o lado negativo e para as conseqüências da possibilidade de praticar atos violentos no universo virtual – e muita gente aponta para os games como os culpados por trágicos episódios criminosos envolvendo adolescentes desequilibrados.

O que pessoas que não conhecem videogames não costumam levar em consideração é que os jogos podem, também, despertar sentimentos positivos, e a série Final Fantasy é um dos melhores exemplos. Os enredos são complexos e bem construídos, e os personagens, profundos e carismáticos. O protagonista sempre se envolve com uma donzela em perigo, sem nunca cair no clichê de moçoila indefesa, e o relacionamento dos dois é, no mínimo, comovente. O vilão (geralmente acompanhado de vilões de menor importância) nunca é gratuito e 100% malvado – ao mesmo tempo que ele desperta muita raiva, desperta também um certo fascínio. Quem nunca ouviu falar em Sephiroth?

E isso não é só. Os games da franquia da Square Enix trazem uma visão única do bem e do mal. Há uma certa pureza que não é encontrada nos games americanos, uma pureza capaz de envolver o jogador em um nível muito mais alto do que apenas “vencer lutas e fazer pontos”. Você se importa com o que acontece. Você fica feliz quando os personagens vencem seus medos, fica tenso quando um deles sofre, fica triste quando um deles morre. Final Fantasy tem o poder de fazer o jogador chorar.

Além de tudo, é claro, os games da série trazem uma produção de causar inveja, que conta sempre com gráficos fantásticos, trilhas sonoras inesquecíveis e deslumbrantes vídeos pré-renderizados. Há inteligência no sistema de jogo, há durabilidade, há muitas coisas interessantes a se fazer além da saga principal.

Por isso, esqueça as discussões sobre qual Final Fantasy é melhor. Mesmo o pior dos Final Fantasies está muito acima da concorrência. Todos eles valem as dezenas de horas que exigem para serem terminados, e podem mudar a sua visão de mundo. Nem que seja apenas um pouquinho.

Henrique Szolnoky
Redator

» ÍNDICE

Final Fantasy VIII 04

Final Fantasy IX 20

Final Fantasy X 38

Final Fantasy XII 70

» EXPEDIENTE

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor: Heinar Maracy

REDAÇÃO
Reportagem: Rafaela Caetano, Renato Siqueira, Rodrigo Vieira e Ricardo F. Pereira
Arte: Editoria de Design (capa) Fernando Fazzane (diagramação)
Revisão e checagem: Sirlene Farias

PUBLICIDADE
Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR
Horário de atendimento: das 9 às 18h.
e-mail: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornalistas:
tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001,

tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br.
Representante comercial nos EUA:
USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br



DIGERATI

Gameguide 03 é uma publicação bimestral da editora Digerati. Distribuidor exclusivo para todo o Brasil, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. (21) 3879-7766. Distribuidor para Europa e América Latina: Malta Internacional +55 11 3284 6444
Impressão: Padilla



Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura.

Final Fantasy VIII

Produção: Square Enix | Distribuição: Square Enix | Plataforma: PS2 | Gênero: Ação

GUERRA, MONSTROS E AMOR.

Dar continuidade a Final Fantasy VIII foi uma tarefa de grande responsabilidade da Square. Portanto, o que foi adotado pela produtora foi uma reformulação nos gráficos e desenhos dos personagens. O que antes era caricaturizado, se tornou mais real, e isso deu um ar novo para o jogo. Mas não foi isso que, para alguns, desagradou aos jogadores. Um toque de romantismo no lugar de mais ação foi o ponto da questão. Mas nada disso fez com que Final Fantasy VIII se tornasse uma das melhores edições do título.

Com os Seeds Squall, Zell e Selphie e com Irvine, Rinoa e Quistis, sua missão é impedir que a temível Ultimecia Sorceress domine e destrua o planeta. Para isso, há um mundo inteiro à sua espera para ser explorado. Mas para começar a grande jornada, no comando de Squall, você terá de passar no teste e se tornar um Seed, que é um agente especial treinado para grandes missões. Enfrente Ifrit para conseguir o primeiro de vários outros GFs (Guardian Forces). Com o auxílio deles, você ficará cada vez mais forte nas batalhas e poderá pedir ajuda.

Utilize toda a sua capacidade de estratégia e equipe os membros de seu grupo para vencer os desafios impostos pela onda de ataques. Apenas com a sua ajuda o mundo pode ser salvo por Squall, Coração de Leão.

» PRÓS

A história é bem formulada e tem uma continuidade lógica, por isso não deixa com que o jogador se perca no desenrolar do jogo.

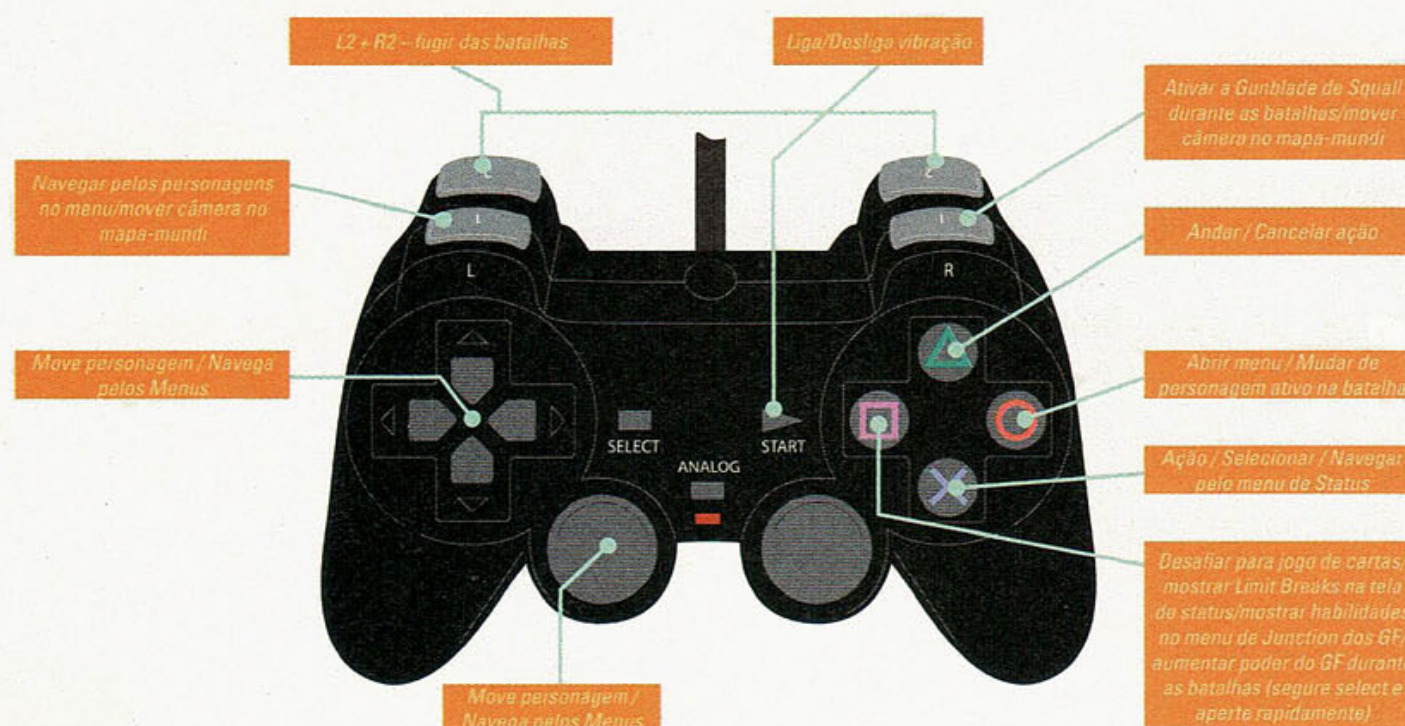
» CONTRAS

As conversas, batalhas, transições para outros lugares e apresentações são muito demoradas desnecessariamente, o que pode causar frustração.

» NOTA: 9,0

Gráficos	██████████
Som	██████████
Jogabilidade	██████████
Diversão	██████████

» CONTROLES - MODO NORMAL



por Mikio Ishibashi

FINAL FANTASY VIII



» **Lion Heart**

Uma das maiores dúvidas para quem joga FFVIII é saber como conseguir a tão poderosa e cobiçada arma de Squall, que pode causar muito mais de 100.000 HPs de danos com seu Limit Break. Para adquiri-la, você precisa de:

1. Adamantine – Derrote dois Adamantiose em Long Horn Island, ao norte de Dollet. Não ande pela grama verde, e sim pela areia da costa para encontrá-los. Não use Mug como sua habilidade, pois você só conseguirá Adamantine após a batalha, derrotando os dois. Outra maneira de conseguir Adamantine é converter a carta Minotaur (carta de um dos Brothers). Para isso, você deverá ter evoluído a habilidade de Quetzacoalt, a Card Mod.

2. Pulse Ammo – Laser Cannon, Energy Crystal e Power Generator podem ser convertidas em Pulse Ammo. Energy Crystal pode ser obtida derrotando dragões em Island Closest to Hell, ou no caminho da caverna onde você segue para encontrar a Ultima Weapon e o GF Eden. Não se esqueça de que para convertê-las é necessária a habilidade Make Bullet de Ifrit.

3. Dragon Fang – Derrote algum dragão para consegui-la. Island Closest to Hell e Island Closest to Heaven são bons lugares para isso. Agora vá até algum Junk Shop, ou no seu próprio menu Ability (se já estiver destravado), para transformar os itens na Lion Heart.

Mapa Mundi**Leia antes de começar o jogo**

Aproveite-se dos inimigos mais fracos e roube o máximo de magias que conseguir utilizando a habilidade Draw. Tente ter sempre 100 de cada uma.

Sempre confira o menu Junction. Nele, você pode selecionar os Guardian Forces (GFs) usados por cada personagem, as magias mais poderosas para a sua defesa e ataque, além das habilidades utilizadas durante o combate.

Cada GF tem habilidades próprias, que são acionadas de acordo com o acúmulo de pontos em cada batalha. Sempre veja qual magia seu Guardian Force está aprendendo e adicione, ao seu menu de habilidades em Junction, aquelas que estão prontas.

A uma certa altura do jogo, a opção Ability estará ativada em seu menu. Essas opções (destravadas pelos GFs) podem transformar seus itens em magias, ou mesmo em

outros itens. Não os utilize logo de cara sem ter certeza do que está fazendo, pois alguns deles são raros e podem ser muito importantes no decorrer do jogo.

Algumas magias, como Ultima, Full-Life, Tornado, Quake, Meteor e Flare, são difíceis de encontrar e são muito úteis quando acopladas a seu Junction. Por isso, não as gaste de bobeira. Utilize-as em algum chefe apenas se houver necessidade.

Antes de seguir com a nave Ragnarok até Pandora, explore todo o mapa para adquirir experiência suficiente a fim de enfrentar os últimos chefes. Veja no mapa Island Closest to Hell e Island Closest to Heaven. Esses dois locais são os melhores para encontrar monstros que lhe dão muitos pontos.

Para conseguir utilizar o Limit Break de cada personagem, é necessário que você use a magia Aura, ou então fique com o HP muito baixo.

O HP dos inimigos pode variar a cada vez que você joga.

No início, você estará em uma cama na enfermaria após brigar com Seifer. A professora Quistis entra em seu quarto e o convida para segui-la até a sala de aula. Após a conversa, acesse seu painel e dê uma olhada nas informações, principalmente no tutorial, para adicionar os GFs Shiva e Quetzacoalt. Quando sair da sala, haverá uma garota: explique a ela como funciona o Garden. Vá à Cafeteria e encontre Seifer. Saia de lá e vá até a saída de Garden para encontrar Quistis. Ela lhe explicará sobre



seu teste; com ela, siga até a Fire Cavern. A caverna se localiza do lado direito da tela, à esquerda de quem sai de Garden, perto de uma floresta. Na entrada, peça quanto tempo achar necessário para explorar o local (peça 40 minutos se quiser garantia para conseguir passar). Siga pela caverna até encontrar o primeiro chefe: Ifrit.

Ifrit • HP: 1.068

Vença o oponente, abusando da utilização de Shiva para derrotá-lo, e adquira o GF Ifrit. Volte para Garden e siga até seu quarto, troque de roupa e saia para encontrar Quistis. Você conhecerá Zell, e logo Seifer aparecerá.

Vá para o estacionamento de Garden. No comando do carro, veja a cidade próxima e entre nela com o carro. Depois da longa conversa, veja os objetivos da missão e finalmente chegue em terra firme. Siga em frente percorrendo corredores, pontes e escadas, até encontrar uma espécie de cobra. Derrote-a e siga até a torre de comunicação. Suba o elevador e encontre seus inimigos.

Elviole • HP: 2.667

No meio da batalha com Elviole, use Draw para roubar Siren do oponente. Siren é o quarto GF até agora. Pegue o elevador e saia da torre. Quando já estiver fora, você irá se deparar com X-ATM92, um robô. Use a magia Thunder ou o GF Quetzacoalt nele. Você não irá matá-lo, apenas derrotá-lo algumas vezes para conseguir fugir até a praia de onde veio com outros amigos.



X-ATM92 • HP: 5.492

Quando estiver novamente na cidade, saia dela e volte para Garden. Encontre Quistis e Cid no salão principal. Siga para a direita e encontre-se com Seifer. Vá para o 2º andar de Garden até ser informado por Cid sobre o sucesso no teste. Pegue o item com ele após a "premiação" e volte para o 2º andar. Seifer e seus camaradas baterão palmas para você. Logo você estará em seu quarto. Troque de roupa e vá para a festa.

Em seguida Quistis aparecerá e pedirá para você trocar de roupa e encontrá-la no Training Center. Quando

tiver chegado ao encontro da instrutora, entre pelo portão e prepare-se para enfrentar o T-Rex. Derrote-o usando ataques de Ifrit e Shiva.

T-Rexaur • HP: 14.752

Saia dali seguindo a mesma direção e entre pela primeira porta. Squall e Quistis irão conversar. Saia de novo e siga ainda na mesma direção para a outra porta. Você ouvirá um grito de socorro. Corra até lá e enfrente Granaldo. Use seus GFs para não haver complicações.



Granaldo • HP: 1.456

Depois da batalha a garota sairá acompanhada de dois guardas. Vá para seu quarto e descanse. Acorde e siga para a saída de Garden. Você encontrará Cid, que lhe informará sobre sua primeira missão como um Seed. Ele te dará um item, que você deve usar, no futuro, para lutar com o GF Diablo; depois da luta você adquirirá esse GF. Para enfrentá-lo, acesse o menu de itens e clique em Magic Lamp. Espere um pouco para conseguir mais experiência, pois esse adversário não é nada fácil.

Vá para a cidade e fale com o funcionário do trem. Pague 3.000 gils e entre no vagão rumo a Timber. Depois de entrar pela mesma porta que Zell, uma conversa irá se desenrolar e todos adormecerão.

Nesta parte, você estará comandando Laguna, com o auxílio de Ward e Kiros. Siga adiante enfrentando inimigos até encontrar um caminhão. Entre nele e vá para Galbadia. Na cidade siga para a direita e entre no hotel. Desça as escadas até que Julia comece a tocar piano. Em seguida suba



as escadas, converse com o porteiro e encontre Julia em um dos quartos. Após a longa conversa, você acordará e voltará para o quarto do trem.

No trem novamente, desça na estação e fale diretamente com o primeiro homem da cidade, que lhe fará a seguinte pergunta: "The Forests of Timber sure has changed?" Responda: "But the owls are still around".



Siga o rapaz e pegue um novo trem. Converse e siga para a última porta para acordar a princesa, que por coincidência é a mesma garota que dançou com você e que você salvou no centro de treinamento. Seu nome é Rinoa. Volte e converse sobre a nova missão. Após a detalhada explicação, fique atento aos botões que correspondem a números. Você terá de apertar cada botão, que corresponde aos números, para inserir o código. Quando um guarda azul aparecer, fique parado, e quando o vermelho surgir, fuja, senão a missão falhará. Ao liberar o trem, converse com os amigos e enfrente o presidente. Logo ele se tornará Deling. Quando tiver derrotado os oponentes, volte para o trem, escolha quem o acompanhará na próxima missão e siga para Timber.

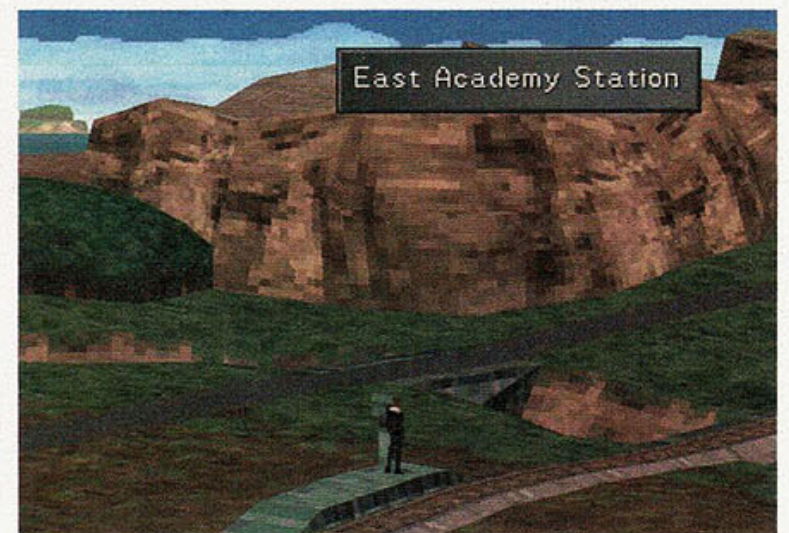


Fake President • HP: 558

Gerogero • HP: 3.450

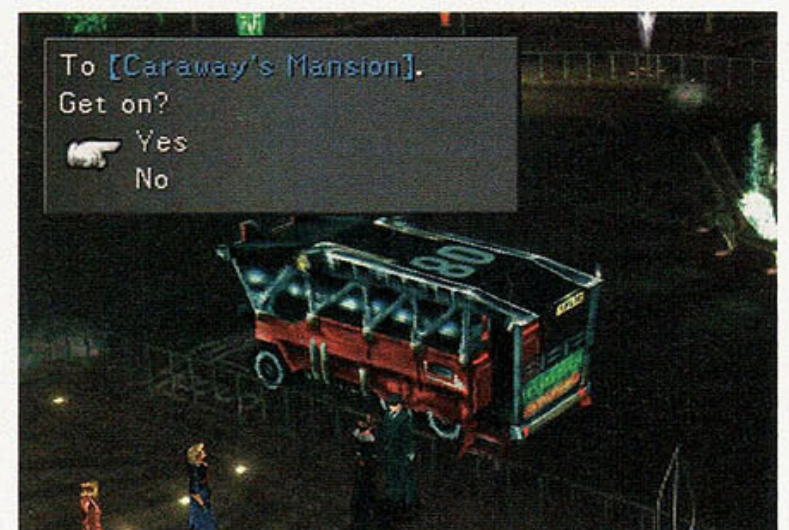
Ao chegar em Timber, enfrente os guardas, se necessário, e explore a cidade, passando por Timber Maniacs e a casa ao lado. Após as informações, siga para o lado direito e encontre a escada pela qual você deverá descer. Entre no pub, encontre um rapaz caído no chão e responda a ele que você possui

um cartão. A porta dos fundos do pub se abrirá. Siga em frente para chegar à estação de TV. Depois das imagens no telão, você verá Seifer e Edea sumindo. Volte e siga Rinoa e Quistis até a casa ao lado do Timber Maniacs. Após a longa conversa, converse com o guarda, que na verdade é Watts. Procure por Zone, que está perto da escada que dá para o pub, e receba os tíquetes para o trem. Vá até a plataforma e pegue o trem até a East Academy, que é a primeira parada. Atravesse a ponte ao lado e entre na pequena floresta localizada bem ao lado também. Depois de toda a conversa, a mesma sensação que tiveram no trem surgirá novamente, então adormecerão.



Ao descer do trem, algumas batalhas serão travadas. Terminadas as lutas, siga pelo caminho da direita e desça a escada. Vá sempre em frente até entrar em uma espécie de caverna com torpedos no chão. Vire à direita e continue à direita até encontrar um Save Point. Siga pelo caminho de onde é possível avistar uma escada. Lute algumas vezes até que esse episódio de Laguna seja finalizado.

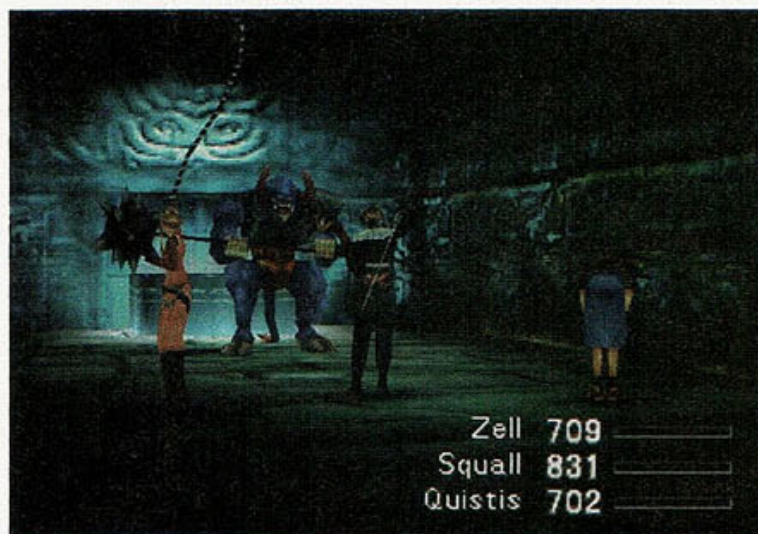
Na floresta novamente, continue caminhando até sair dela e encontre a escola East Academy. Atravesse as fontes e jardins sempre seguindo em linha reta. Quando entrar em um corredor, suba as escadas à direita e entre pela porta onde um guarda estará de plantão. A notícia de que Seifer foi executado será anunciada, e todos ficarão tristes por ele. Agora faça o caminho de volta para a saída. No caminho você encontrará Fuujin e Raijin. Após o diálogo siga para a saída e encontre seus companheiros. Fale com todos e conheça mais um membro de seu grupo: Irvine. Siga para a estação ferroviária mais próxima depois de



sair da escola e pague 3.000 gils para viajar. Dentro do trem fale com seus amigos e finalmente chegue a Deling City em Galbadia.

Já na cidade, fale logo com um atendente que lhe pergunta se deseja pegar o ônibus até a mansão. Desça na próxima parada e fale com o guarda da direita para saber sobre o teste que permite falar com o governador. O teste exige que você busque um código em uma tumba. Compre o mapa se quiser e saia da cidade para seguir rumo à tumba. Se preferir, alugue um carro. Ao sair da cidade, vire à esquerda em um caminho estreito de terra e siga em frente até a tumba.

Logo na estrada, salve o jogo e entre na tumba. Ao chão, haverá uma espada com uma senha. Ela servirá para obter a passagem com o guarda em Deling City. Então siga rente à parede do lado direito. Acompanhe pelo mapa o caminho que está fazendo. Quando estiver ao lado da primeira entrada do lado direito, corra e encontre o inimigo. Derrote-o e o veja sair correndo.



Na sala ao norte do mapa, uma passagem será liberada, então vá até o final e acione a alavanca. Vá para a sala à esquerda do mapa, que agora está no seu caminho à direita. Acione as engrenagens para ter acesso à sala localizada no centro do mapa. Percorra os lados da sala do centro se não encontrar a porta.

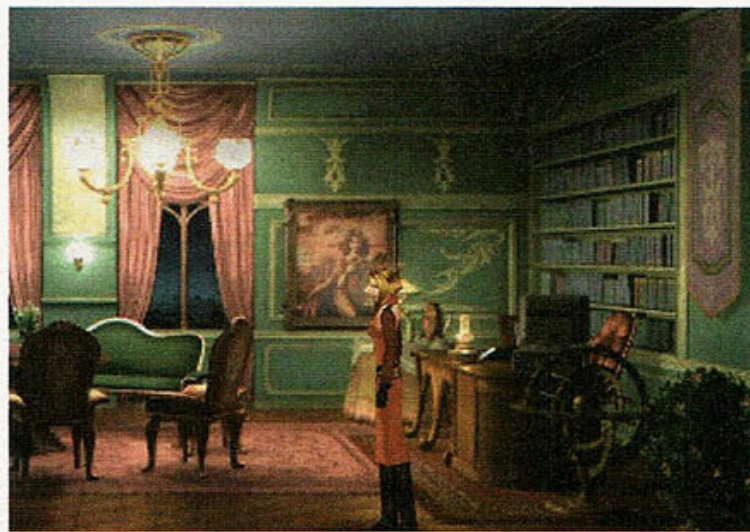
Brother 1 • HP: 6.690

Brother 2 • HP: 3.375

Após a batalha, saia da tumba e não se esqueça da senha na espada da entrada. Anote-a, pois ela varia de jogo para jogo.

Volte para Deling City e novamente vá até o guarda para lhe falar o número. Ele perguntará o código, número por número. Se seu código for 113, responda primeiro o número 3, depois o 1, em seguida 1 novamente. Entre na mansão e converse com o pessoal até que Rinoa saia. Seu pai aparecerá e logo lhes contará como deve ser executada a missão para derrotar Edea (Sorceress).

Feito isso, volte para a mansão quando estiver pronto



para a missão. Converse e saia em direção ao portão (Gate) central da cidade, seguindo o grupo de Quistis. Fale com o pai de Rinoa, e ele lhe mostrará a entrada para o Gate. Siga o Coronel até a entrada da festa.

Logo ele voltará para a mansão, aonde você deve ir também com Quistis. Ao entrarem na sala, serão trancados. Agora você deve controlar Rinoa, que terá escapado. Suba nos caixotes e em cima do caminhão para conseguir pular até o outro lado. Dê a volta na plataforma e suba a escada. Neste ponto você encontrará Edea, que o hipnotizará durante o discurso. Depois do caos, você estará controlando Quistis novamente. Então mexa nos copos na estante da parede, ao lado da porta. Agora coloque o copo que você pegou na estátua ao lado (a estátua não é visível, mas está entre a estante e a janela). Saia pela passagem que foi aberta e desça as escadas até chegar ao local onde existem engrenagens. Use-as para atravessar para o outro lado e siga até o final da passagem. Agora com Squall, faça o mesmo caminho que Rinoa fez para subir. Trephe nas caixas e vá até a última plataforma. Encontre Rinoa caída e enfrente dois pequenos dragões. Use Draw para roubar o GF Carbuncle. Utilize apenas ataques fortes e elementais, pois veneno não faz efeito.

Iguion • HP: 1.740



Derrote os inimigos e volte uma tela, que dará para o corredor com tapetes vermelhos. Observe que há uma tampa do lado direito. Abra-a e entre no local combinado para usar o rifle. Pegue-o no chão e converse.

Agora no controle de Quistis novamente, percorra os corredores do esgoto, abrindo portões e pulando sobre moinhos (engrenagens). Durante o percurso, você travará algumas batalhas e também encontrará algumas escadas que poderão ser derrubadas. Mesmo assim, não utilize o caminho aberto pelas escadas. Apenas continue sempre em frente até encontrar um Save Point. Salve o jogo e use a escada ao lado para subir duas vezes e acionar a alavanca a tempo.

Agora, Irvine dirá novamente que não pode atirar, mas acaba fazendo exatamente isso. Edea bloqueará o tiro, então Squall correrá para a batalha.



Seifer • HP: 1.650

Edea • HP: 5.200

Use e abuse dos GFs. Além de o protegerem contra ataques poderosos da Sorceress, obviamente seus poderes são maiores, o que aumenta a chance de uma rápida vitória. Após derrotar os chefes, Edea espetará um cristal no peito de Squall.

Novamente com Laguna por volta de um ano após a última missão, você estará em uma pequena cidade. Ao final de toda a conversa, encontrará Kiros. Saia do pub e siga pela pequena estrada da esquerda até o fim. Fale com os habitantes do local e volte para o pub. Converse e retorne à casa onde tudo começou.



Zell, Selphie, Quistis e Rinoa estão aprisionados, mas

logo um guarda chega para levar a princesa embora. Em seguida Squall aparece preso em um quarto. Seifer surge para atormentá-lo. Finalmente, depois de muita conversa, saia da prisão com Zell rumo ao 8º andar. Pegue de volta as armas com os guardas. De volta para a cela, devolva as armas para seus companheiros e saia da cela. Enfrente Wedge e Biggs. Suba até o 13º andar, vasculhando as salas pelos andares em que passar. Reencontre Squall. Após muita conversa, siga com Squall para o elevador no centro da sala.

Com Zell, enfrente os guardas e siga em direção à escada para descer. Logo Squall aparecerá para salvá-lo. Irvine surgirá também, então forme dois grupos. Um deles será, obrigatoriamente, o grupo de Squall, o outro de Irvine. Com Squall, você deve sempre subir as escadas até chegar ao topo. Com Irvine, desça até onde puder.

Ao chegar no 14º andar com Squall, enfrente três oponentes...



Galbadian Captain • HP: 2.264

GIM-52A (2x) • HP: 1.790

Depois da batalha, corra para se salvar. Finalmente seu grupo sai da prisão dirigindo caminhões de Galbadia. Após uma parada, você terá que conversar com todos e escolher quem ficará em cada grupo. Cada um terá uma missão.

No controle de Squall, chegue de carro e siga para pegar o trem. Agora você estará com Selphie e seu grupo, disfarçados de Galbaldia Soldiers. Dentro do depósito, com o cartão encontrado no carro durante o percurso, acione o pequeno painel do lado da porta da esquerda. Agora desça as escadas e converse com os guardas. Você poderá entrar pela porta do Missile Launcher e depois voltar e seguir pelo caminho ao lado, abaixo da escada, perto do Save Point. Converse com os guardas e leve o recado à sala de inspeção novamente. Depois da troca de recados, suba as escadas. Converse com o guarda que protegia a primeira porta e entre para fazer a inspeção.

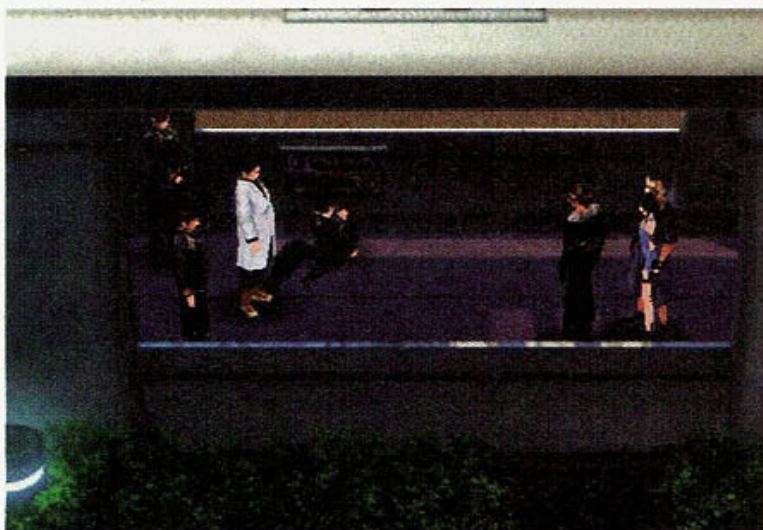
Entre no quarto e desligue o reator. Saia e desça as escadas. Converse com o guarda e ajude-o a reposicionar o Missile Launcher, colocando-se no meio dos dois guar-



das. Agora é possível mexer no painel de controle. Entre no Target e em Set Error Ratio. Coloque tudo no máximo e vá em Upload. Saia e siga para a outra passagem onde há outro guarda; passe por ele e enfrente mais guardas. Acione o painel do lado esquerdo e dirija-se para o painel na outra sala a fim de ativar outro painel. Saia agora da base e, lá fora, enfrente o robô.

BGHZ51FZ • HP: 6.400

Feito isso, derrote os três guardas que ainda estavam dentro da base. Agora em Garden com Squall, destrua alguns monstros que apenas surgirão ou serão invocados pelos mestres. Vá até a enfermaria e fale com a doutora Kadowaki para que sejam ajudados.



Se preferir, destrua alguns monstros em Garden para ganhar experiência e roubar algumas magias. Siga para o centro, perto da escada e veja Xu. Vá atrás dela até o local do lado da sala de aula. Fale com ela e volte ao elevador para encontrar com o Headmaster Cid. Ele lhe dará uma chave para o nível superior. Quando estiver no elevador, mexa no painel e veja que não há resposta. Feito isso, observe uma tampa no chão. Abra-a e desça. Quando chegar à sala da válvula, siga as instruções para abri-la com Squall. Ele não conseguirá, então Zell ajudará você. Volte uma tela e desça novamente. Siga até a escada que está em volta da estrutura central. Escolha Squall para subir. Quando ele estiver lá em cima, a escada quebrará e Squall cairá sobre uma sala com painel. Acione-o e volte. Agora observe uma luz verde na grade da borda.

Acione-a e desça novamente. Ative a alavanca e enfrente os próximos inimigos.

Oilboyle (2x) • HP: 4.867

Siga em frente e desça as escadas. Encontre o painel que está em frente de algumas enormes engrenagens e o acione. Depois das cenas, encontre Cid e desça rumo à sala ao norte do local, perto de onde encontrou Xu uma vez. Veja as cenas e volte para falar com Cid. Squall agora estará em sua cama e Rinoa irá acordá-lo. Saia do quarto e encontre um mestre próximo ao elevador. Entre nele e vá para o andar B1. Lá você encontrará Cid discutindo com alguém. Fale com todos até enfrentar Norg.



Norg • HP: 13.600

Acerte sempre o centro do inimigo, pois os pontos laterais servem apenas para confundir. Use Draw também para roubar o 7º GF: Leviathan

Depois de acabar com ele, vá para a enfermaria falar com a doutora Kadowaki e Cid. Siga para o elevador e vá para o 2º andar. Agora siga para o norte da sala de aula e encontre um navio ancorado ao lado de Garden. Fale com os intrusos, retorne para a biblioteca e converse com Ellone. De volta ao dormitório, Squall tem sonhos sobre um garoto. Acorde-o após Rinoa ter falado com você e socorra Cid, que perdeu o controle de Garden.

Novamente controlando Squall converse com Cid e desça pelo pequeno elevador para reencontrar seus amigos. Escolha



seu grupo e siga para o 2º andar ao norte da sala de aula. Visite agora a FH – Fishermans Horizon.

Siga em frente descendo todas as escadas até chegar ao centro da cidade. Entre na pequena casa e suba até o 2º andar. Fale com o prefeito. Saia da casa e suba as escadas até chegar na rua. Lá você reencontrará o prefeito. Agora siga para a direita e sempre em frente no caminho até encontrar os guardas de Galbadia. Quando você os vencer, o mesmo robô que atacou Selphie e seu grupo pela última vez aparecerá.

BGH251F2 • HP: 7.600

Agora você reencontrará seus amigos que estavam aprisionados no interior do robô. Depois do bate-papo, Squall e Rinoa ficam sozinhos. Diga para ela ir embora. Volte para Garden fazendo o mesmo caminho. Fale com todos e encontre Irvine. Dentro de Garden encontre Selphie no Quad. Depois de algumas cenas você estará controlando Irvine na cidade de FH, que, com a ajuda dos demais membros, planeja dar uma festa. Escolha os instrumentos, que estão na seguinte ordem:

- 1 - Violão
- 2 - Saxofone
- 3 - Guitarra
- 4 - Piano
- 5 - Violino
- 6 - Flauta
- 7 - Bateria
- 8 - Sapateado



Depois que escolher os instrumentos, comande Squall e encontre Rinoa. Uma festa será realizada, então observe-a e siga para a direita. Olhe a revista no chão, então a conversa começará. De volta para o quarto, Squall sonha novamente com o estranho garoto. Quando ele acordar, vá imediatamente até o 3º andar.

Siga para o norte do mapa, no último continente com neve. Estacione Garden ao lado de Shumi e desça para ir a pé até ela. Entre na cidade e logo no início pague 5.000 gils para os Shumis que estão à esquerda, impedindo que você se aproxime de uma pedra mágica. Com o dinheiro pago, a passagem fica livre e você consegue a magia Ultima. Siga para o elevador no final da tela. Chegando à vila dos Shumis,

dirija-se para a última casa. Converse e vá até a casa onde não era possível entrar, pois o bicho a guardava. Converse novamente e volte para a sala com a escultura de Laguna para receber o presente. O Shumi lhe dará uma missão: encontrar 5 pedras. A primeira é a azul.



Blue Stone – Na pedra à esquerda, próxima à estátua de Laguna.

Wind Stone – Na grande pedra ao lado do hotel.

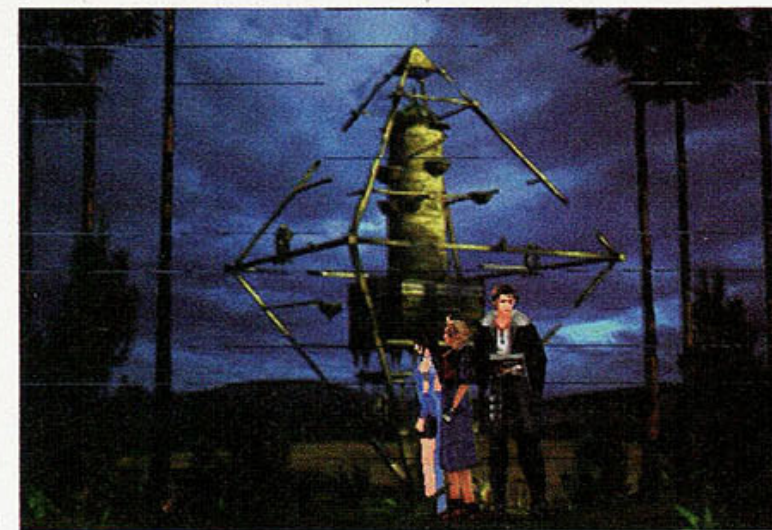
Life Stone – Do lado do bicho, em cima da enorme pedra, que possui uma árvore.

Shadow Stone – Na porta principal da cidade, na sombra do pilar direito, ao lado dos três Shumis que pedem 5.000 gils pelo Draw Point.

Water Stone – Na casa ao lado, na pia do lado esquerdo do Shumi.

Lembre-se de voltar a cada pedra que encontrar. Depois de conseguir todas, retorne à casa do chefe da aldeia e consiga a magia Fenix.

Vá para Odin executar uma missão extra e coletar o GF Tonberi. A cidade está localizada em uma das ilhas ao sul do mapa. Leve Garden para dentro de uma das ilhas, avistando primeiramente uma praia. Encontre uma estrutura com a aparência de um polígono, estacione Garden e entre. Siga sempre em frente, entre na construção e suba por uma espécie de elevador. Agora suba pela escada da esquerda e acione o botão azul. Em seguida, desça e acione o botão de baixo. Uma escada aparecerá, portanto suba por ela.



Quando puder avistar a primeira estátua de um bicho voador, suba pela escada do canto esquerdo da tela e colete seu olho vermelho. Desça e siga para a direita.

Perceba que há outra estátua. Vá até ela, coloque o olho coletado e anote o código. Desça novamente e desta vez ponha os dois olhos na primeira estátua. Insira o código e entre pela porta que abriu. Prepare-se, pois agora você enfrentará Odin. Quando o derrotar, ele te auxiliará por toda a jornada aparecendo algumas vezes no início das batalhas.



Odin • HP: 17.900

Derrote-o antes que o tempo se esgote, senão você receberá um golpe mortal. Feito isso, pegue o 8º GF, o Tonberi. Derrote 20 vezes os pequenos Tonberis que surgir. Assim, o grandão aparecerá. Agora basta derrotá-lo.

Volte para o continente onde no início do jogo estava Garden e vá para a cidade ao lado. No início, você verá que a cidade está sob controle de Galbadia, e logo o guarda lhe dirá que não é permitido entrar. Após a conversa, vocês conseguirão passar. Entre em todas as casas, converse com todos da cidade em busca do Captain. Sem sucesso na busca, vá para a casa de Zell e durma. No dia seguinte, fale com o irmão de Zell, que está na sala. Ele sairá correndo para a casa vizinha. Fale com ele novamente e vá até a entrada da cidade. Observe que ele estará no canto esquerdo da tela. Enquanto isso, converse com o guarda e não aperte o botão para acelerar a conversa até que o garoto fale com o homem. Agora volte; ele lhe dirá que, se quiser sair da cidade, basta avisar. Retorne para a entrada do hotel e escolha a segunda opção dizendo que o Captain já entrou. Vá até o porto novamente e "fale" com o cão. Ele correrá, então siga-o. Logo o cachorro encontrará Raijin. Volte para o hotel e trave uma batalha contra ele.



Raijin • HP: 8.800

Após derrotá-lo a briga não acaba. Seus companheiros entram no hotel e novamente Raijin aparece para lutar ao lado de Fuujin.

Raijin e Fuujin • HP: 7.720 / 9.800

Fuujin possui um GF. Use Draw o quanto antes para roubar o GF Pandemona de Fuujin. Utilize também o Carbuncle logo no início para se proteger com a magia Reflect do GF. Isso evitará que magias fortes sejam disparadas contra você. Abuse de muitos GFs para derrotar os dois facilmente. Depois da briga, ambos fugirão. Volte para a Garden e siga para o norte do mapa rumo a Travia.

Ao chegar a Travia, suba pelo mesmo caminho que Selphie fez. Quando estiver lá dentro, siga em frente para encontrar-se com a amiga e siga pela direita no cemitério. Verifique o local, pois você encontrará Draw Point e a revista Timber Maniacs. Volte e vá para a esquerda desta vez. No lado direito há um Save Point e, na esquerda, a quadra de basquete. Quando Selphie aparecer no local combinado (quadra), uma longa conversa se desenrolará sobre o passado de todos. Após o bate-papo, volte para o controle de Garden e siga para o sul do mapa. Vá para a casa branca com o farol; próxima a ela estará a nave de Seifer.

Perto do orfanato, está a nave de Seifer. Aproxime-se e converse com Nida. Desça pelo elevador e encontre seus companheiros. Monte sua equipe e siga para o Quad. Reencontre Zell e Rinoa e volte para a sala de controle.

Agora com o grupo de Zell, siga sempre para a esquerda até que Rinoa fique pendurada após se desequilibrar. Siga em direção ao elevador e reencontre Squall, seguindo até a saída de Garden.

Vá para o 2º andar e entre na sala de aula. Os soldados de Galbadia entrarão pela janela, criando uma batalha. Derrote-os e fale com a mulher ao lado que está cuidando das crianças. Volte para o 3º andar a fim de falar com a doutora Kadowaki. Comece o contra-ataque de Garden, que invadirá a nave de Seifer. Desça para o 2º andar novamente e fale com a estudante. Ela lhe dirá que o



garoto sumiu. Siga em frente até a sala de aula e vá atrás do menino. Quando ele voltar para a instrutora, um Galbadia Soldier aparecerá empurrando Squall. Pressione o botão "●" para escolher a opção "Find another option". Aproxime-se da porta de emergência e aperte o botão ● novamente. Escolha a 3ª opção para abrir a porta de emergência; os dois cairão de Garden. Enfrente o guarda utilizando as instruções:

- ▲ - Golpe Especial
- - Defesa
- ✕ - Chute
- - Soco

Defenda-se sempre que possível e espere o momento certo para atacar, sempre após o golpe do adversário. Agora Squall salva Rinoa e desce em terra firme no meio de uma grande batalha. Corra para a esquerda até encontrar a entrada para a nave de Galbadia. Entre e reencontre seus amigos levando Rinoa com você.

KEY 1 – De frente para o Save Point, vire à direita. Na próxima tela com três portas, entre pela porta da direita. Suba e encontre Fujim e Raijin. Fale com eles e siga pela esquerda. Entre então no quarto da direita. Fale com o estudante e adquira o Keycard 1.

Volte para a área onde está o Save Point.

KEY 2 – Siga pelo corredor da esquerda. Entre pela porta da esquerda. Passe pela quadra de hóquei e entre pela porta à direita. Vá para a primeira porta, a da direita. Fale com o estudante e consiga o Keycard 2.

Volte para a área onde está o Save Point.

KEY 3 – Vá para o local onde está Fujim e Raijin. Chegando lá suba as escadas até o final. Use o Keycard 2 para abrir a porta que está no fim das escadas. Passe pelo corredor e salte no pátio. Siga em frente e de novo entre no edifício. Siga sempre em frente ignorando portas e a escada lateral. Agora no pátio, prepare-se para enfrentar Cerberus. Se quiser, atrás do local onde está o inimigo, há um Save Point.



Cerberus • HP: 9.163

Depois da batalha, vá para a esquerda. Fale com a garota e consiga o Keycard 3. Volte e suba as escadas que você ignorou antes de enfrentar Cerberus. No próximo andar, use o elevador para se encontrar com Seifer.

Seifer • HP: 8.500

Após derrotá-lo, volte para o elevador. De volta ao andar anterior, siga em frente e chegue ao local que está acima do pátio. Dê a volta até o outro lado e prepare-se para enfrentar Edea em uma espécie de teatro.



Edea e Seifer • HPs: 12.500 / 6.000

Utilize o GF Diablos ou a magia Demi, pois seus ataques são de grande ajuda. Não se esqueça de usar Draw em Edea para puxar o GF Alexander.

Agora de volta ao quarto do Squall, atenda ao chamado de Quistis e siga para a casa de Edea, onde se encontra o farol no sul do mapa. Entre no orfanato e inicie a grande conversa. Saindo de lá, você estará em Garden.

Laguna e Kiros estão participando de umas filmagens, pois precisavam arrumar dinheiro de alguma forma. Kiros sai para se disfarçar de dragão, mas quem aparece é um dragão de verdade. Lute contra ele com golpes e defesas. Depois da pequena briga, o dragão perseguirá Laguna em fuga, criando, assim, uma batalha real.

Ruby Dragon • HP: 18.468

Depois da batalha, a tela volta-se para Squall.

Vá para a casa de Maltron (Edea) e fale com ela. Você receberá uma carta. Agora procure o navio White Seed, que anteriormente resgatou Ellone. Observe que no mapa ao sul existe uma pequena ilha em forma de C. O navio



estará dentro do C, em uma das entradas. Ao encontrá-lo, converse com todos e siga para a direita. Você será informado de que Ellone não está mais no local, pois outros foram buscá-la. Entregue a carta para o líder do navio à direita.

Seu destino agora é Esthar. Siga para Fishersman Horizon. Squall pegará Rinoa e seguirá para pegar o trem. Escolha quem vai acompanhá-lo e siga em frente. Ao passar a ponte, continue até chegar à entrada do Deserto de Neve.

Siga até a tela com o esqueleto de dinossauro. Suba por ele e passe pela ponte à esquerda. Na beira do precipício salte para a parte mais baixa. No outro precipício escolha a direita para salvar o jogo ou a esquerda para enfrentar o chefe.

Avadom • HP: 16.010

A maneira mais rápida e fácil de derrotá-lo é utilizando as magias Cure, Cura ou Curaga no bicho, pois Avadom surgiu do mundo dos mortos. Siga à direita e pare quando observar a tela levemente turva, com barulhos elétricos. Pare, novamente, no meio e acione o portal. Suba as escadas e entre em Esthar. Siga sempre em frente até encontrar o elevador. Saia dele e pegue o transporte até o centro da cidade. Logo todos cairão no sono.



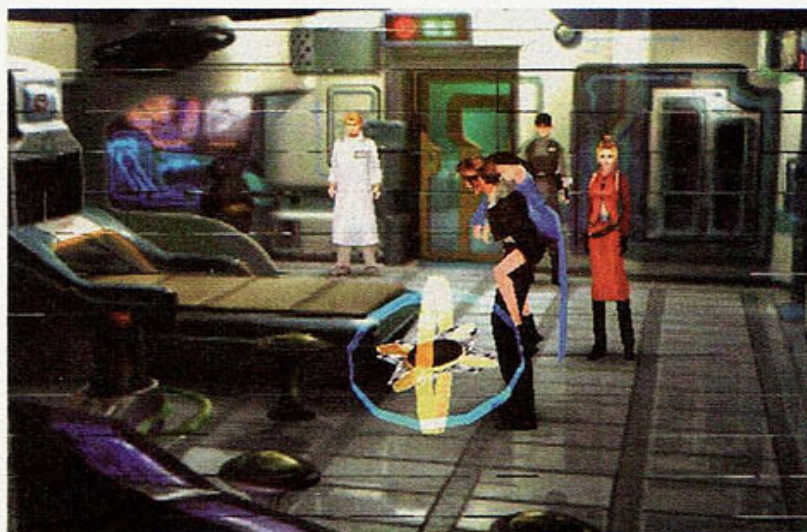
Agora controlando Laguna, fale com todo mundo e enfrente os guardas. Suba pelo elevador e observe a conversa no centro de controle. Vá para fora e encontre o Moomba, o homem e o assistente do doutor. Volte para o prédio e desça o elevador, enfrente os guardas e fale com o dr. Odine. Corra atrás dele e logo você pegará um carro até o Odines Laboratory.

Sente-se no assento do centro do local e suba. Siga para a próxima sala. Vá até a janela azul e olhe por ela para encontrar Ellone, presa. Abra a porta acionando o computador do lado direito. Desça o elevador e siga para a porta no fundo. Finalmente Ellone está salva. A tela volta para Squall.

Siga até o dr. Odine e saia da sala. Vire à direita e pegue o elevador. Vá para baixo da tela e vire à direita.

Agora você terá algumas opções: conhecer a cidade de Esthar e assim comprar itens ou seguir diretamente para Lunar Cry. Para chegar até lá, siga para a saída de Esthar usando os elevadores. Quando a tela com três direções de elevadores e uma escada abaixo aparecer, desça e alugue o carro. Deixe a cidade, saindo também das estradas azuis. Siga rumo ao sul para encontrar Lunar Cry. Entre, no final, ao lado do Draw Point. Pegue o Salomon Ring. Com ele, você poderá adquirir o GF Grasharabaras. Mas para isso você deve possuir 6 Cure, 6 Marlboro Tentacles, (consiga-os desafiando Marlboro, na área de fora da cidade de Esthar) e 6 Steel Pipe, com os gorilas perto de Galbadia.

Siga para o Lunar Gate, a leste do mapa. Chegando lá, encontre o doutor e vá para a viagem na cápsula. Agora, controlando Zell, saia de Lunar Gate e volte para Esthar. Vá para o laboratório do doutor e fale com ele sobre a aproximação de Pandora. Para impedi-la, você será informado sobre três localizações para conseguir entrar em Pandora. Saia do prédio e vasculhe os possíveis locais de encontro. Preste atenção no tempo. Algumas vezes você irá se deparar com a grande máquina. Enfrente os guardas que saem dela e logo você será capaz de entrar. Dentro de Pandora você estará em um local desconhecido. Pegue o elevador de número 3. Ele te levará a uma área com o elevador 2. Inevitavelmente, o robô te jogará para fora de Pandora.



Chegando com Squall à estação espacial, pegue Rinoa, que está caída atrás do guarda, e leve-a para a sala médica. Agora siga o doutor até as escadas e fale com ele. Siga em frente e finalmente encontre Ellone. Desça com ela até a sala de controle. Você será informado sobre Lunar Cry, um fenômeno de libertação dos monstros na lua. Agora volte à sala onde Rinoa foi deixada e veja o Alerta. Corra para encontrar Rinoa sozinho. De alguma forma, a garota foi libertada e possuída por algo muito estranho. Corra novamente até a sala de controle e veja Adel em processo de libertação.

Volte e suba as escadas. Entre na porta ao lado do guarda caído e veja Rinoa com roupa de astronauta. Vista uma também e entre pela porta de lançamento. Quando sair, siga Rinoa até o portão para o universo. Logo ela se fechará. Então volte e siga para a sala de controle para observar Rinoa acionando um painel. Fale com Ellone e insista para que ela o leve até Rinoa.



Vá atrás dela e após muitas cenas você estará no espaço chegando até Rinoa. Mantenha a tela centrada na garota, senão você a perderá. Finalmente a garota estará a salvo. Entre na nave e salve o jogo.

Siga com muita cautela. A nave está dominada por monstros. Há oito monstros a bordo, dos quais dois possuem a mesma cor. Derrote os bichos da mesma cor seguidamente para que não se regenerem. Escape daqueles de cor diferente para que a seqüência não seja quebrada. Feito isso, suba pelo elevador em que um dos monstros verde estava. Acabe com todos e siga para a sala de controle de Ragnarok.



De volta à terra, Rinoa decide partir, pois agora ela é uma Sorceress. Volte para a Ragnarov e siga para a sala à esquerda do elevador. Converse com seus companheiros e suba para a sala de controles para seguir com Ragnarok.

Nesta altura do jogo, você já será capaz de coletar mais três GFs extras. Então vá para a pequena ilha ao sul do mapa, do lado do grande grupo de ilhas, onde há um cacto na areia. Desça e enfrente-o. Quando Cactuar disser que está hesitando, derrote-o rapidamente antes que ele fuja. Só assim você conseguirá este GF.

Cactuar • HP: 135.000

Vá para o canto esquerdo, abaixo do mapa. Ali há uma área abandonada no meio do mar. Entre e aproxime-se da luz quando ela se apagar. Se você andar quando a luz estiver acesa, terá que enfrentar Ruby Dragon. Evite isso. Agora examine o pilar e derrote o inimigo para ganhar o GF Bahamut.



Bahamut • HP: 42.000

Fique no mesmo local onde está Bahamut. Volte para a sua nave, converse e desça novamente para a área. Siga até a árvore e desça por ela. Acione a máquina de vapor e atinja os seguintes objetivos: no primeiro andar (de cima para baixo) acione a máquina do lado esquerdo. Desça e coloque dois blocos de vapor; no segundo andar coloque também dois blocos; no terceiro andar coloque apenas um; e no quarto e último andar também um bloco. Após a conversa com Zell escolha a 2ª opção. Entre na caverna (compartimento aberto) e salve o jogo logo de cara. Desça todas as escadas, seguindo sempre pelo único caminho. Você terá que estar preparado, pois muitos monstros aparecerão a cada passo que você der. Chegando ao ponto mais baixo, acione a máquina e espere até que Ultima Weapon apareça. Esse é um dos mais difíceis chefes de FFVIII. Se já possuir a arma Lion Heart, use Aura para que seu Limit Break seja acionado. Não se esqueça de usar Draw para roubar o GF Eden.

Ultima Weapon • HP: 99.000

Vá para a cidade vermelha, perto de Lunar Cry. Fale com os guardas e eles lhe permitirão a entrada. Siga em frente e salve Rinoa. Volte para Ragnarok e voe até a casa de Edea. Logo na entrada, vire à esquerda. Depois da conversa, você deverá seguir novamente até Esthar.

Pouse a nave na estação aérea da cidade, do lado esquerdo da capital. Quando estiver em terra, corra em



frente até os corredores e vá para a esquerda (para cima). Continue seguindo a tubulação vermelha até chegar ao elevador principal. Não é necessário usá-lo. Siga em frente e você estará diante do palácio presidencial. Vá até a porta que antes estava protegida por dois guardas.

Quando entrar, você terá a surpresa de encontrar Ward, Kiros e o presidente Laguna.

Continue conversando até conseguir as respostas que quiser. Após falar com o dr. Odine, saia da conversa e vá para Ragnarok. Siga até Pandora se estiver pronto.

Entrando em Pandora, logo você encontrará Raijin e Fuujin. Use rapidamente os GFs para derrotá-los.



Raijin • HP: 22.200

Fuujin • HP: 17.900

Siga em frente e vire à esquerda. Aqui você encontrará Biggs e Wedge, que se demitem. Salve o jogo e passe pela porta. Agora entre no edifício. Logo você estará no caminho que conduz ao segundo elevador. Vá rapidamente para o elevador 2. Siga para cima onde você achará um Save. Siga novamente para cima e você vai encontrar Fuujin e Raijin. Eles não lutarão, em vez disso chamarão um robô para atacar sua festa!

BIS 8 • HP: 43.600

Após derrotá-lo utilizando GFs e magias fortes, siga em frente para se encontrar com Seifer.

Seifer • HP: 32.500

Se você derrotou Odin e pegou seu GF, ele aparecerá para ajudar na batalha. Mas logo você verá seu Gardian Force sendo cortado por Seifer. Então lute contra o inimigo, e no meio da batalha um ser desconhecido aparecerá com a espada perdida de Odin para derrotar Seifer. Caso você não possua Odin, derrote-o utilizando suas próprias forças até o fim. Feito isso, Seifer seqüestrará Rinoa e a levará para a Edea Sorceress.



Volte agora e, do lado direito da tela, aviste uma estrutura no alto. Vá até lá, suba a escada uma vez e corra pelo cano. Siga em frente até encontrar Seifer levando Rinoa até Edea. Para derrotá-la, não utilize GFs, pois Rinoa estará grudada no corpo do inimigo. Não atinja muito a garota e, sempre que puder, use magias de recuperação nela. É necessário que você tenha muitas magias fortes.

Edea Sorceress • HP: 95.000

Rinoa • HP: 8.030



Depois da batalha, Ellone mandará Squall e seus companheiros para o futuro. Primeiramente, salve o jogo e saia pela porta. Agora enfrente uma série de Sorceress. A dificuldade para derrotá-las aumenta a cada tipo de inimiga, mesmo assim, dois golpes apenas podem fazer o serviço. Quando a última aparecer, use Diablo para ajudá-lo. Você será levado para a casa de Edea no futuro. Quando sair pelos fundos, corra pela enorme corrente, ignorando as portas ao lado, pois elas te levam a lugares inúteis no momento. Vá apenas se quiser pegar alguma experiência. A terceira porta te leva para uma floresta perto de Esthar. Ali é possível achar uma floresta e pegar carona em um Chocobo. Com isso, você pode caminhar no oceano até Ragnarok, que está em uma das ilhas abaixo do mapa.

Ultimecia Castle

Logo à frente, salve o jogo e entre no castelo. Você terá todos os seus poderes tomados pelas leis do local. Para pegá-los de volta, desafie os chefes. A cada inimigo derrotado, há a opção de recuperá-los. O primeiro está no topo das escadas.

[1° CHEFE]

Sem muito segredo, ataque o inimigo com a única arma que você tem: o próprio ataque. Quando o derrotar, escolha uma habilidade a ser destravada. Magic, GF e Resurrection, nessa mesma ordem, são as melhores opções para serem recuperadas ao longo das batalhas.



Sphinxaur • HP: 17.500

[2° CHEFE]

No local onde está após a batalha, vire-se à direita e desça para entrar pela porta da direita. Contorne a sacada da sala e desça novamente as escadas para entrar pela porta do meio. Agora examine todos os quadros da sala de baixo e de cima. Volte para o primeiro quadro no andar térreo e escolha os seguintes nome nesta ordem. VIVIDARIUM - INTERVIGILIUM - VIATOR. Agora basta encarar o inimigo para enfrentá-lo. Não se distraia com os aliados que o inimigo invoca. Concentre-se em derrotar o adversário que está no centro.

Trauma • HP: 28.809

[3° CHEFE]

Agora siga pela porta seguinte e desça as escadas abaixo. Entre pela passagem aberta da esquerda e colete a "Prision Key" para enfrentar Red Giant. Use Diablos para derrotá-lo facilmente, pois ataques físicos não funcionam.

Red Giant • HP: 30.000

[4° CHEFE]

Agora, volte ao local onde você derrotou o primeiro

boss e siga para a sala de cima. Caminhe pelo enorme sino e veja que ele cairá no andar de baixo junto com o seu grupo. Observe então uma porta para um porão no chão. Abra e desça para encontrar Tri Point. Se você já conseguiu as magias de volta, ataque-o com Meltdown e derrote-o apenas no ataque (faça isso apenas se você já possui muita EXP).

Tri Point • HP: 22.000

Após ter derrotado esse boss, suba novamente e observe o círculo verde de troca de grupos. Ao lado, há uma alavanca: acione-a para que o sino que caiu anteriormente não caia mais. Agora você conseguirá passar por ele e subir as escadas normalmente. Mas observe que, se acionar a alavanca e não trocar de grupo, ela não permanecerá acionada, portanto troque de grupo. Suba as escadas, passe pelo sino e abra a porta. Enfrente



Krysta, usando seus GFs para derrotá-lo facilmente.

Krysta • HP: 15:000

Agora saia pela porta central da sala onde havia a alavanca do sino. Passe pela fonte e abra a porta. Suba as escadas à direita para chegar até a ponte de madeira. Logo você observará que uma chave cai. Volte e troque de grupo se quiser. Corra até o porão das tumbas, o mesmo lugar onde você enfrentou Red Giant e no qual existiam algumas portas. Veja a chave no canto direito e pegue-a. Abra a porta da direita e enfrente Vysage. Use golpes fortes ou GFs, como Cactuar, Doomtrain e Ifrit.

Vysage

HP (abeça): 10.626, Mãos: 6.884

Vysage: 15:000

[6° CHEFE]

No salão principal onde tudo começou, suba à esquer-

da e entre pela porta também à esquerda. Siga até o final do corredor (neste corredor há uma porta à esquerda) e encontre uma espécie de elevador. Posicione-se ali e troque de grupo.

Com o outro grupo, vá à sala dos quadros e saia pela porta em frente. Em vez de descer para a tumba, suba as escadas e vire à esquerda. Aqui você encontra um Save Point. Continue em frente e veja seu outro grupo no andar de baixo. Posicione-se no elevador e veja os outros três subirem. Observe que, se seu grupo de baixo for mais pesado, o elevador não funcionará. Por exemplo, se no grupo de baixo só ficarem homens, o elevador não subirá. Com o grupo agora em cima, siga em frente e pegue uma chave. Volte e vá novamente até a tumba onde você enfrentou dois chefes abrindo as portas. Use a chave e acione a alavanca vermelha do lado esquerdo. O fluxo da água baixará. Agora você poderá seguir até a fonte e coletar uma chave. Use-a na porta do corredor que emite luz, no canto esquerdo da tela. Entre na sala e verifique os quatro caixões. Examine-os até conseguir deixar todos abertos. Enfrente o chefe utilizando Meltdown e ataque físico. Se preferir, utilize GFs com habilidades elementais.

Gatoblepas • HP: 31.500

[8° CHEFE]

Agora vá ao quarto onde você acha o organ. Siga pelos degraus à direita e passe pela ponte de madeira. Siga agora pela longa escada até encontrar um sino enorme. Aproxime-se dele, na beira do caminho espiral, e pule para o outro lado. Entre pela pequena porta da direita e enfrente o outro chefe. Seus ataques demoram a ser disparados, portanto ataque-o sem parar. Não dê moleza ficando com pouco HP, pois o monstro é forte.

Tiamat • HP: 67.800

Finalmente todos os comandos foram destravados. Volte pelo sino para a escadaria e continue subindo até chegar aos ponteiros de um grande relógio. Passe pelo ponteiro e siga pela ponte até o Save. Salve seu jogo. Recupere os HPs, confira todos os GFs em cada personagem, posicione suas mágicas de maneira estratégica e siga para a grande porta. É hora do confronto final.

Na última batalha você enfrentará Ultimecia em formas diferentes. Cada um de seus companheiros mortos serão substituídos por outro que não estava participando da batalha. A grande luta só acabará após a derrota da inimiga.

Ultimecia • HP: 35.200

Utilize Meltdown para que seus ataques sejam mais

fortes. Abuse dos GFs contra ela, pois mais tarde você poderá perdê-los facilmente.

Griever • HP: 150.000

Use Meltdown logo de início. Acione Cerberus também para que todos tenham Triple. Dê Aura para os três participantes da batalha e não espere para soltar seu Limit Break. Reanime rapidamente os personagens quando morrerem, senão eles serão substituídos por outros. Não se esqueça também de não ficar com o HP baixo, pois os ataques de Griever são muito fortes, como o Shockwave Pulsar. Além disso, o monstro possui a habilidade de roubar suas magias.

Ultimecia+Griever • HP: 400.000

Faça a mesma seqüência estratégica que foi usada contra Griever. Mas tome cuidado também com o ataque Great Attractor, que causa muito dano. Se você tentar usar seus GFs, faça-o logo, pois o inimigo possui a habilidade de destruir qualquer um deles com uma simples magia. Continue usando Aura para conseguir o Limit Break, principalmente de Squall com seu Lion Heart. Uma ótima maneira de atacar todos os inimigos, além de Lion Heart, é já ter acionado Triple e usar Meteor três vezes. Se ele já tiver recebido Meltdown, os golpes poderão tirar em média 850 HP por meteoro.

Ultimecia • HP: 700.000

Use Meltdown, Aura, Triple e Meteor para facilitar o combate. Suas magias e GFs serão destruídos rapidamente por Ultimecia. O golpe Hell's Judgement deixa todos os três personagens com 1 de HP, independentemente de quanto você já tinha. Use Curaga rapidamente para não correr o risco de morrer. Outro golpe fatal é Apocalypse, que prontamente acaba com dois personagens. Use Full-Life e recomece utilizando as mesmas estratégias de combate.

Quando tiver eliminado os quatro, assista ao final do jogo em grande estilo.



Final Fantasy IX

Produção: Squaresoft | Distribuição: Squaresoft | Plataforma: PS1 | Gênero: Ação

DETONADO

A ÚLTIMA SAGA DO PSONE.

Final Fantasy entrou para a história e foi considerado o melhor jogo de todos os tempos. Antes de FF, os RPGs tinham outros conceitos, seguiam outra linha. Viraram coisa do passado. Depois do lançamento do primeiro game da franquia, tudo mudou. O sucesso sempre foi estrondoso para todas as versões. A história tem início na ganância da rainha Brahne, do reino de Alexandria. Fortes rumores dizem que ela planeja conquistar outros reinos gerando um clima de guerra. A princesa Garnet Til Alexandros, filha da rainha Brahne, percebe que sua mãe está agindo de forma estranha e por isso planeja fugir do castelo. Mas, por ironia do destino, uma companhia teatral vinda do reino de Lindblum chega a Alexandria, onde se apresentará. Seus atores são, na verdade, um bando de ladrões chamados de Tantalus. Eles recebem a missão de seqüestrar a princesa Garnet durante a encenação. No entanto, tudo acaba saindo errado, o que faz com que a rainha Brahne antecipe seus planos de guerra. Zidane, um dos integrantes do bando Tantalus, se apaixona pela princesa Garnet e passa a ajudá-la a procurar a verdade sobre o seu passado. O perigo se mostra quando um estranho homem chamado Kuja revela quais são seus interesses na guerra da rainha Brahne trazendo novos conflitos e pondo em risco o planeta em que vivem.

» PRÓS

- Personagens cativantes e enredo envolvente
- Humor de muito bom gosto
- Sistema de batalhas simples, rápido e eficiente
- O design é pura arte
- As músicas criam o clima do game

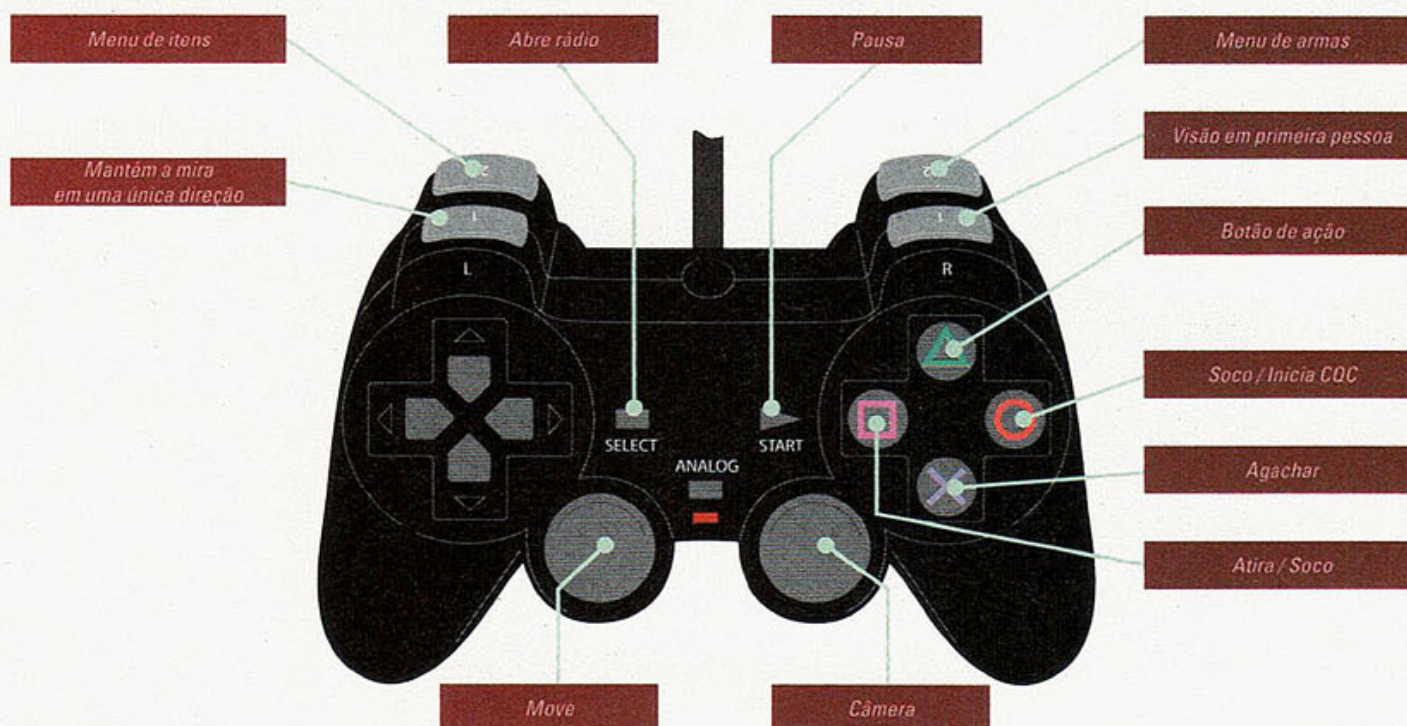
» CONTRAS


- Nenhuma novidade relevante no modo normal de jogo
- Alguns slowdowns

» NOTA: 9,0

Gráficos	██████████
Som	██████████
Jogabilidade	██████████
Diversão	██████████

» CONTROLES





por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

FINAL FANTASY IX

» Dicas

Black Jack minigame

Acabe o jogo. Quando aparecer "The End", aperte R2, L1, R2, R2, ↑, ✕, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■ e ■. Se fizer corretamente, você escutará um som. Aperte Start para jogar Black Jack.

Lugares secretos

- Dagierreo - Fica em uma montanha com um rio, perto da Chocobo Lagoon. Use a aeronave para alcançar.
- Chocobo Paradise - Localizado no extremo do canto superior esquerdo do mapa. Vá para lá com um Chocobo dourado, fique em cima da rachadura e use um Dead Peeper.
- Chocobo Aerial Garden - Para ir a esse local, é preciso localizar uma sombra em forma de círculo, cuja localização varia muito. Quase sempre ela está no meio do mapa. Ao encontrá-la, vá para lá com um Chocobo dourado (é preciso estar voando) e use um Dead Peeper.
- Mognet Central - Localizada em uma ilha em cima do Outer Continent, vá para lá com um chocobo e use o Dead Peeper em cima de uma rachadura na montanha para abrir o local.

Pop Quiz

• Fique fazendo batalhas em florestas até aparecer um sujeito que lhe fará perguntas. Se você acertá-las, receberá prêmios. Veja algumas das respostas.

1. The War in Lindblum started in the year 600?
Resp: False (✕)
2. "I want to be your Canary" was written by Lord Affon.
Resp: False (✕)
3. Chocobo forest is located between Lindblum and South Game.
Resp: True (●)
4. The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards.
Resp: False (✕)
5. The War in Lindblum started in



Personagens



Zidane Tribal

Aos 16 anos, Zidane vive no mundo do crime. Para piorar a situação, uma misteriosa amnésia apagou suas lembranças. Zidane demonstra otimismo. Com astúcia e malandragem, possui habilidades de ladrão e consegue fugir de praticamente qualquer lugar graças à sua esperteza.



Freija Crescent

Membro do poderoso grupo de cavaleiros-dragão e velho amigo de Zidane, Freija é nobre e honrado. Usa como armas a tradicional lança dos cavaleiros-dragão e um supersalto para ficar fora do alcance dos oponentes.



Granada

Herdeira do trono de Alexandria, Garnet não aparenta estar feliz com a vida na realeza. Quando Zidane e seu bando invadem o castelo para raptá-la, eles recebem uma grande surpresa: ela quer fugir com eles. Garnet, por ser white mage (maga branca), pode soltar magias de cura e invocar summons.



Salamander Coral

Típico personagem enigmático. Todos suspeitam que faz jogo duplo entre o herói Zidane e a rainha Brahne. Pouco se sabe sobre ele. Usa técnicas ninjas nos confrontos com seus adversários.



Vivi Ornitier

Amnésico como Zidane, o Black Mage Vivi não possui memórias passadas. Um dos mistérios que perseguem seu pensamento é ser o único Black Mage que não está sob o domínio da rainha Brahne. Usando poderes, Vivi pode soltar todos os tipos de magia elemental, como fogo, gelo, vento e trovão.



Eiko Carol

Apesar de ser órfã e pequena, Eiko não é solitária, pois vive no vale dos Moogles. Além de ser o último componente da família dos summoners, tem uma queda pelo ladrão Zidane. Pode invocar monstros mágicos e poderosos, que, entre outras habilidades, restaura a energia dos personagens.



Adelbert Steiner

Poderoso, corajoso e extremamente leal é Adelbert, o guerreiro mais famoso de Alexandria. Sua função é liderar o regimento Pluto, a única equipe militar masculina do exército de defesa do reino. Adelbert entra no grupo liderado pelo bandido Zidane para impedir que Garnet sofra má influência do ladrão.



Quina Queen

Um dos personagens mais esquisitos do jogo. Uma das razões é porque nunca está no seu grupo em definitivo. Quina tem como único trunfo roubar os poderes dos outros e usá-los a seu favor.

Capítulo 1



O início da fantasia

Depois de uma grandiosa animação, você iniciará o jogo controlando Zidane. Coloque a vela sobre a mesa e escreva o nome dele em seu personagem. Seus companheiros irão aparecer e uma fácil batalha se iniciará. Após vencê-la, entre na sala à esquerda. O velho capitão começará a contar uma história com bonecos. Escolha a segunda opção e veja uma animação. Agora você está na cidade de Alexandria e controla Vivi, uma espécie de maga. Siga para o centro da cidade, fale com as garotas que pulam corda (pule corda para ganhar alguns Gils) e depois entre no hotel à frente para ver uma animação. Saia e entre na barraca ao centro para comprar um ingresso. Então, entre pela passagem à esquerda, onde as garotas estavam pulando corda, e você verá um pintor com uma escada. Veja a animação. O pequeno Kupo virá para roubar a escada. Siga-o por todas as ruas e telhados até o Save Point. Mais à frente, ele perguntará seu nome (coloque Vivi). Agora, com Zidane, uma batalha com espadas surgirá. O rapaz ao lado o orientará com os botões que terão de ser apertados. Quanto mais acertos, melhor será seu prêmio. Após isso, o foco da história mudará para o astucioso soldado STEINER. A jovem granada sumiu e sua missão será reencontrá-la. Em alguns momentos a história muda para Zidane e Steiner. Você ficará com Granada, porém enfrentará Steiner em uma batalha. Roube os itens e continue a fuga. Quando enfrentar Steiner pela segunda vez, não ataque com a magia Fire de Vivi. Derrote-o e veja uma animação.



Capítulo 2

The Evil Forest

Após a animação, salve o game e siga pelo caminho da floresta. Fique esperto e verifique se sua energia está carregada para enfrentar as batalhas que aparecerão. Zidane encontrará Vivi e Steiner travando uma batalha com uma espécie de planta carnívora que estará com Granada entre seus dentes.

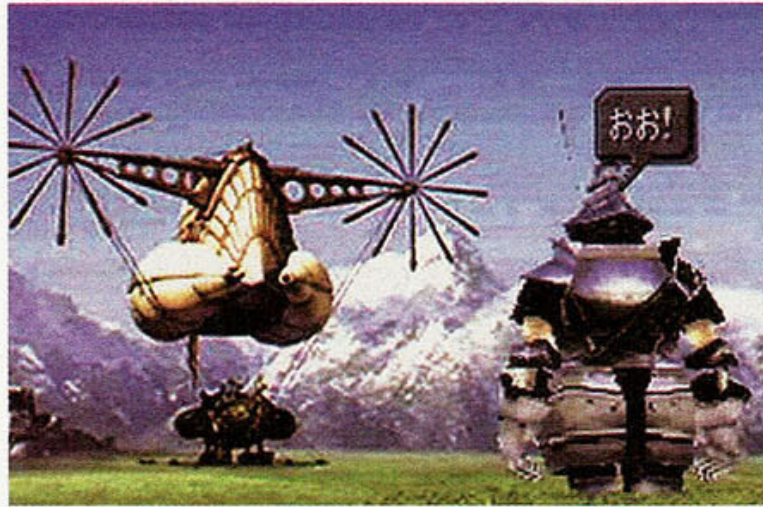


- Nome: Prison Cage
- HP: 513
- AP: 3
- Fraquezas: Fire
- Itens para roubar: Leather Wrist, Broadsword
- Vantagens: Phoenix Down, Eye Drops, Goblin Card

■ Observações para a batalha: ataque-a e preste muita atenção! A planta suga a energia de Granada para se recuperar, portanto sempre que Granada for atacada pela planta, recupere a energia para que ela não morra. Após derrotá-la, a maldita pegará Vivi como presa. Outra batalha se iniciará. Continue fazendo o mesmo para vencê-la. Ufa! Após derrotá-la pela segunda vez, Granada desaparecerá.



No Navio voador, siga para o quarto de Vivi e converse um pouco com ela. Após o diálogo, siga para o quarto do Líder (o mesmo do começo do game) e trave mais uma batalha. Após vencer a luta, siga para o quarto de Steiner, fale com ele, encontre Vivi novamente, saia do navio voador e salve seu progresso. Siga pela floresta para procurar Granada. Veja a animação (ela mostra que você está no caminho certo), salve de novo, entre na caverna e prepare-se para uma grande batalha.



- Nome: Plant Brain
- HP: 916
- AP: 5
- Fraquezas: Fire
- Itens a roubar: Iron Helm, Eye Drops
- Vantagens: Phoenix Down, Potion
- Observações para a batalha: Abuse do poder de fogo de Vivi, pois é um dos pontos fracos de Plant Brain. Surgirá também um garoto no meio da batalha. Use-o para facilitar sua vitória. Faça o mesmo que o monstro anterior. Não se preocupe, pois você o derrotará com facilidade. Após a vitória, se prepare para correr e veja uma triste animação.

Capítulo 3



Mist Continent e a Ice Cavern

Acesse o mapa mundial. Use s para chamar o Moogle, salve o seu progresso no jogo e descanse. Siga para a caverna ao Sudoeste do mapa (mexa no mapa ou você não encontrará o local). Você acabou de chegar a Ice Cavern. Siga pelo único caminho disponível. Se não quiser batalhas, evite os locais onde há neblina, mas lembre-se de que batalhas são sempre bem vindas em RPGs para que seus personagens subam de nível. Quando você estiver no nível 5 ou superior, siga até a porta e use Vivi para descongelá-la. Haverá um momento em que um forte vento frio soprará no local e congelará seus personagens, menos Zidane, ou seja, você terá de seguir sozinho. Recupere seu HP antes de prosseguir. Do lado oposto, você encontrará um mago que enviará um novo monstro para duelar contra você.



- Nome: Black Waltz N° 1 + Sealion
- HP: 229/472
- AP: 5
- Fraquezas: Fire (Sealion), Ice (Black Waltz N°1)
- Itens a roubar: Black Waltz N°.1: Silk Shirt, Remedy;
- Sealion: Ether, Mythril Dagger
- Vantagens: Hi-Potion, Phoenix Down, Fang Card/Skeleton Card

■ Observações para a batalha: A primeira coisa a ser feita é detonar o mago. Roube os itens dele primeiro, fique esperto e não deixe seu HP ficar abaixo de 100. Isso acontecerá frequentemente no começo, pois a luta até agora está 2x1. Após derrotar o mago, parta para cima do dragão de gelo. Se você estiver equipado com a arma Mage Masher e chegar a atingir o Trance, use Tidal Flame para detonar o inimigo com mais facilidade. Outra coisa: tome muito cuidado, pois quando o inimigo estiver prestes a morrer atacará duas vezes seguidas. A primeira será com a poderosa magia Tsunami, e a segunda uma magia normal.

Volte para o local onde estão seus companheiros (agora descongelados), siga para a passagem ao lado de onde você enfrentou Black Waltz, vá adiante e, ao final, você encontrará a saída da caverna que dá acesso à cidade de Dali. Dica: antes de entrar em Dali, trave algumas batalhas para que o nível de seus personagens chegue a 8, pois a cidade terá batalhas difíceis e você se complicará em algumas delas caso seu nível não seja esse.

Capítulo 4



Village of Dali

Após a animação, logo de manhã, encontre Vivi e fale com ela. Siga para a loja de armas, encontre-se com Granada, fale com ela e compre alguns itens novos. Veja a lista no final do detonado para escolher o que comprar. Volte para o hotel, fale com Granada, siga para a loja de itens e compre o que desejar, principalmente a pena que ressuscita. Siga para baixo e entre na casa ao lado esquerdo (onde você encontrou Vivi). Desça pelo alçapão, continue pelo caminho e finalmente você encontrará Vivi de novo. Na sala, você encontrará alguns Chocobos. Siga pelo caminho ao lado do Chocobo com os ovos. Uma escuridão tomará conta do local. A aventura mudará para Steiner. Equipe-o com as armas novas que você comprou. Fale com o homem idoso até ele ir embora, desça e entre na cabana para ganhar um item importante. Recupere seu HP, saia, siga para baixo e você encontrará um Aeróstato. Veja uma animação e se prepare.

- Nome: Black Waltz Nº 2
- HP: 1030
- AP: 5
- Fraquezas: Wind
- Itens a roubar: Steepled Hat, Leather Plate
- Vantagens: Ether, Zagnol Card (aleatório)
- Observações para a batalha: Use bastante as magias de Vivi e os ataques combinados com Steiner. Use Cure com Garnet quando precisar e não se esqueça de tentar roubar seus itens. Cuidado, pois ele atira três bolas de fogo de uma só vez.

Volte para a cidade e durma no hotel. Compre novos itens e armas, equipe seus personagens, venda alguns itens se achar necessário, salve o game e siga novamente para o Aeróstato. Veja maravilhosas cenas em CG e se prepare novamente.

- Nome: Black Waltz Nº 3
- HP: 1128
- AP: ?
- Fraquezas: Wind
- Itens a roubar: Steepled Hat, Linen Cuirass, Silver Gloves
- Vantagens: Nenhuma
- Observações da batalha: A única diferença é que Garnet não participará da luta. Com isso, você contará apenas com Potions para se recuperar. As táticas de luta são as mesmas.

Capítulo 5

Lindbulm, Grand Castle

Você entrará no castelo de Lindbulm. Esse será



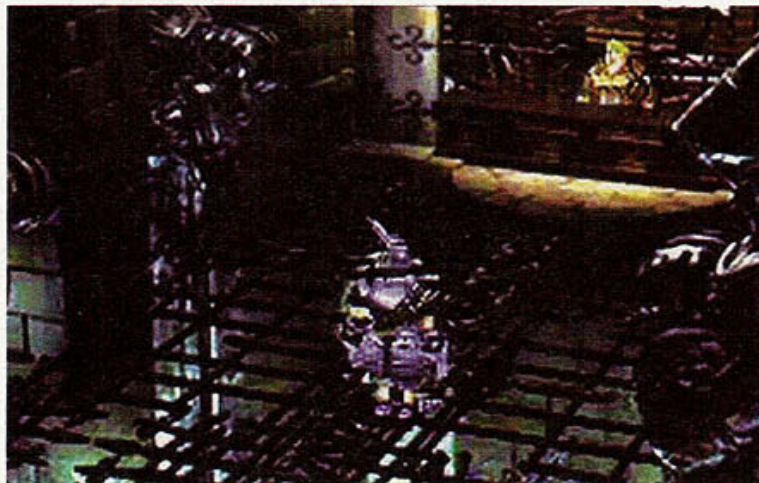
seu primeiro encontro com o Rei (uma espécie de anão bigodudo) meio arrogante. Steiner enche o imperial de porradas. Depois da animação, no bar, um novo personagem surge: seu nome é Freija.

Salve o jogo e saia do hotel. Explore a cidade de Lindbulm usando o bondinho para se movimentar entre os grandes bairros. Aproveite para comprar armas novas e itens. Se estiver com grana, vá visitar o ferreiro e melhore sua arma. Siga para o bonde e escolha a primeira opção. No próximo bairro, entre na sala com um sino e veja uma animação. Desça as escadas, fale com as crianças que estão na passagem, volte para o bonde e escolha a primeira opção. No outro bairro, desça novamente por escadas e fale com todo mundo. Volte para o bondinho, escolha a terceira opção e veja uma animação. Uma música começará a tocar. Siga para a sala à direita e fale com o guarda dorminhoco. Zidane golpeará o guarda e vestirá suas roupas. Após isso, siga adiante e veja uma animação. Verifique o telescópio da direita e liste todos os lugares a que você deverá ir em breve. Após isso, uma disputa se iniciará entre Freija, Vivi e Zidane. Destrua o maior número de monstros em minutos. Seus pontos estarão sendo marcados à direita inferior da tela e os de seu rival no canto superior. Enfrente Freija mesmo sabendo que é quase impossível vencê-lo. No final da disputa, você estará novamente na sala do trono. Veja uma animação. Siga para o elevador e escolha a opção 2. Uma nova sala surgirá. Pegue o carro à esquerda. Na frente do portão ocidental, salve o jogo e compre itens. Prepare-se, pois as coisas vão começar a esquentar! Antes de ir para a próxima área, esteja com nível 10 ou 11. Se não estiver com esses números, vá melhorá-los (olhe o mapa).

Capítulo 6

Chocobos e a Gruta de Gizamaluke

Siga em frente, passe pela pequena ponte sobre o rio e depois vá para a grande floresta de Chocobos. Fale com o garoto e use o mapa para se guiar. Sempre que uma direção for indicada, observe o mapa (aperte Select para visualizá-lo). Volte pela ponte e siga para o norte em direção às montanhas. Aproveite para en-



trar em algumas batalhas para subir de nível. Encontre uma porta que estará sobre as montanhas e entre nela. Dentro da gruta de GIZAMALUKE, colete o sino com o rapaz à direita e use-o na porta para que ela se abra. Continue em frente e encontrará os idiotas dos Mages. Enfrente-os e depois siga pelas escadas até encontrar o Moogles. Ele lhe dará mais um sino. Entre pela porta à direita, fale com o pessoal, colete os itens e salve o jogo. Volte para a sala do sino grande e use-o na porta da esquerda.

- Chefe: Gizamaluke
- HP: 3175
- AP: 5
- Fraquezas: Thunder, Wind
- Itens a roubar: Ice Staff, Magus Hat, Elixir
- Vantagens: Tent, Mythril Sword Card (random)
- Observações para a batalha: Tome cuidado com os ataques do inimigo, que são baseados em Water Elemental. Se você estiver com a arma The Ogre, use a habilidade Soul Blade para cegar o inimigo. Isso o ajudará muito, pois ele ataca rápido. A maioria é de danos físicos. Se ele soltar o ataque Silent Voice, alguns ficarão com o status Silence. Se Vivi for um deles, retire imediatamente e continue usando magias. Com Freya, use o comando Jump para machucá-lo bastante. Se tiver Might Guard com Quina, use para sobreviver.

Após a batalha, a aventura passa para Steiner.

Capítulo 7



South Gate (portão do sul) e Burmecian Kingdom

Com Steiner, fale com todos e saia pelo norte da cidade. Ele mostrará que Granada está escondida em sua trouxa. Agora a aventura muda para Zidane. Vá para a região que chove e você encontrará um templo. Haverá duas opções. Se você estiver em um nível inferior a 16 e for maluco, pode se arriscar a entrar no templo e morrer (as chances de sobreviver com um nível tão baixo são remotas). Se você estiver com nível 16, pode seguir em frente. Cuidado quando chegar aos Mages e aos palhaços, pois eles são traiçoeiros. Os Mages o atacarão, e os palhaços covardes só ficarão atijando. Logo em seguida, fugirão. Siga pela escada à direita, colete os itens pelo caminho e ignore a grande porta. Vá sempre pela esquerda até a plataforma que cai sobre a outra no piso inferior. Volte para o local onde você encontrou os palhaços e pegue o caminho da esquerda. Passe pela plataforma anterior, que estava quebrada, siga para o quarto e use a janela para pular para o outro lado. Fale com o bicho caído e pegue o item. Volte para a grande porta (aquela que você ignorou) e use o sino para abri-la. Suba as escadas e fale com os bichos no caminho. No quintal com a fonte, entre pela porta à esquerda para coletar uma lança pra Freija. Feito isso, entre pela porta à direita, salve o jogo e colete novos itens. Siga pelas escadas ao norte e veja uma animação.

- Nome: Beatrix
- HP: 3630
- AP: -
- Fraquezas: Nenhuma
- Itens a roubar: Chain Plate, Mythril Sword, Phoenix Down
- Vantagens: Nenhuma
- Observações para a batalha: Cuidado, pois ela possui um arsenal de golpes que podem matá-lo instantaneamente. O pior deles é o Shock. Tome cuidado com seu HP. Sempre se recupere quando precisar e tente de qualquer maneira roubar todas as armas que ela possui. Use Jump com Freya, Blizarra com Vivi e Zidane atacando normalmente enquanto Quina recupera todos. Após um tempo de batalha ou depois que você executar vários golpes, ela acabará com a luta usando o ataque Stock Break, golpe que deixará seus personagens com apenas 1 de HP.

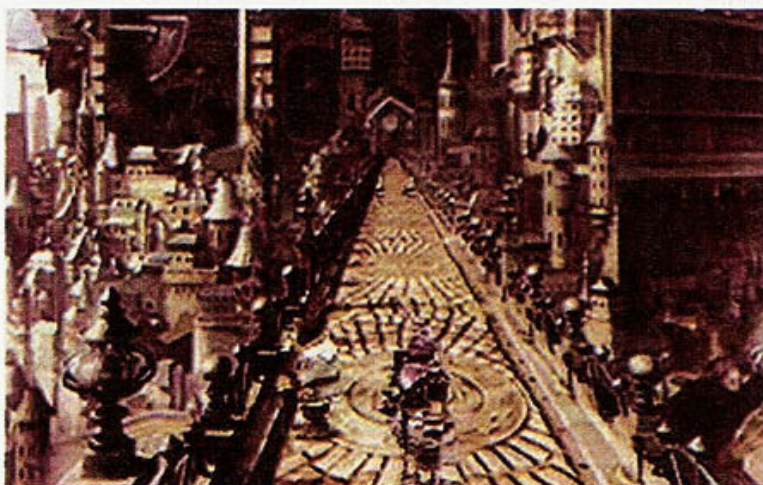
Capítulo 8

Acontecimentos Paralelos

Fale com os amigos de Zidane na estação de trem e depois embarque. Durante o trajeto, o trem parará. Powerfull estará no caminho. Ataque-o sem dó. Após a vitória, o trem voltará a andar. Quando chegar à estação de Dali, siga pela saída da ponte levadiça. Vá para o oeste e lá você encontrará a cidade de Treno.

TRENO, DARK CITY

Seu grupo se separará logo na entrada da cidade, e Steiner, Granada e Marcos seguirão caminhos diferentes. Controlando Steiner, fale com a Rainha Stella e procure por itens no local. Encontre Granada no leilão e Marcos no bar, debaixo da hospedaria. Você será levado até Baku. Veja uma animação, fale com Kujah, siga para a torre ao norte da cidade, suba as escadas, fale com Kujah novamente e veja uma longa animação. Entre pelo alçapão, entre no quarto à esquerda e empurre a alavanca. No quarto da direita, puxe a corda e acione o interruptor. Uma formiga gigante surgirá e o levará ao castelo de Alexandria, mas tenha cuidado, pois no caminho surgirá outro chefe. Após a batalha, seu grupo chegará ao castelo de Alexandria e cairá em uma armadilha. Veja a animação.

Capítulo 9**A cidade pelo Furacão**

A aventura volta para Zidane. Consulte o mapa e siga para a esquerda em direção ao grande rodadoiro de terra. Entre e tenha cuidado, pois você estará em uma região com fortíssimos ventos. Encontre o interruptor na árvore e, para prosseguir, encontre no topo o interruptor escondido no tronco e acione-o. Volte pelo local dos rodadoiros, vire à esquerda, suba as escadas e você estará na Aldeia de Cleya. Dê uma volta pela cidade e converse com todos os moradores até que a música pare. Nesse instante, volte para a entrada da cidade e siga à direita para enfrentar o leão-formiga.

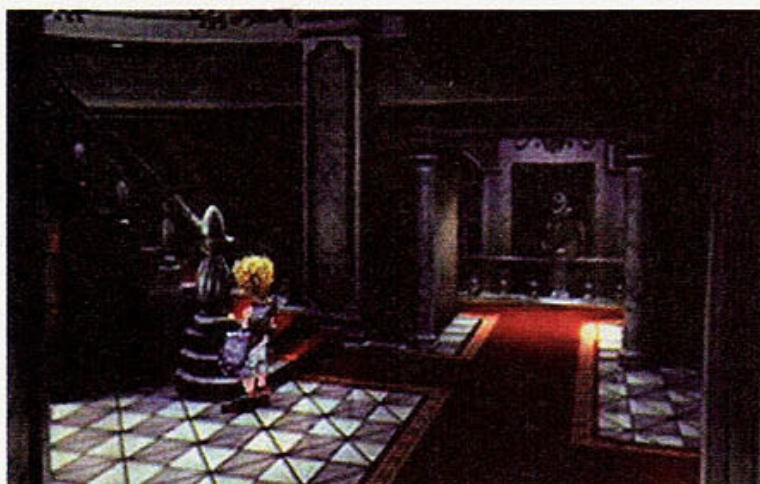
Vença-o e veja uma animação. Agora você controla Freija. Abandone a cidade e encontre Zidane e Vivi. Faça o caminho de volta à saída e enfrente Mages e Valkyre no trajeto. Uma pessoa pede ajuda. Retorne para Cleya e tente salvar o pessoal da morte. Beatrice reaparecerá e terá de enfrentá-la novamente. Esteja com level igual ou superior a 18. Será o mesmo que fez anteriormente, mas tenha um pouco mais de cautela, pois ela vem com ataques mais fortes. No fim de luta, você verá uma animação. O poder de Odim é invocado, e a Aldeia de Cleya desaparece para sempre. Com Steiner e Marcus, movimente a gaiola para a direita e a esquerda até que se quebre. Encontre Zidane e seu grupo. Marcus sairá à procura de ajuda. Você tem 30 minutos para achar Granada. Se você percebeu está no castelo do começo do game, siga para o quarto de Granada e verifique atrás da lareira para encontrar a passagem ao calabouço. Desça e enfrente os palhaços, volte e você encontrará Beatrice para outra batalha. Ao término dessa batalha, uma ironia do destino acontecerá: Beatrice se unirá a seu grupo e ressuscitará Granada. É hora de fugir. Enfrente as batalhas, fuja e veja uma animação. Continue e pegue a formiga gigante. Durante a fuga, enfrente o chefe novamente. Finalmente estará fora de Alexandria. Porém Freija, Beatrice e Vivi ficaram, mas estão escondidos.

Capítulo 10**Pedras do Pináculo**

Você se encontrará com Ramuh. Converse com ele e depois o procure cinco vezes. Feito isso, ele falará com você. Responda com a primeira opção e saia à esquerda para ver uma animação. Siga para Lindbulm, fale com todos e encontre Cid, o homem barbudo. Ele o levará até o Rei. Após falar com ele, siga para a fonte e fale com o menino. Veja uma animação, pegue o elevador para a estação de carros, encontre Vivi e saia pela passagem ao norte. Se desejar, pode voltar à floresta de Chocobo e pegar o item com o Moogle. Use o item em algumas das pegadas para invocar o Chocobo. Siga para o pântano próximo à entrada de Lindbulm, fale com os Moogle na entrada e siga pela vegetação ao norte. Passe pela

ponte e continue ao norte até a cabana. Fale com o chefe da aldeia e volte para a ponte. Pegue o sapo que está ao lado direito da ponte e dê o animal ao ser misterioso que está à sua procura. Ele agradecerá e dirá que seu nome é Quina. A partir de agora, ele faz parte de seu grupo. Fale novamente com o chefe da aldeia e Quina o guiará para a passagem ao leste. Siga para a vegetação. Você encontrará uma caverna no pântano.

Capítulo 11



Roo Fóssil - A caverna dos fósseis

Fuja dos robôs para evitar brigas e evite os pêndulos que estão pelo caminho. No final da corrida, enfrente Roni, a guerreira convocada para acabar com seu grupo.

- Nome: Roni
- HP: 4400
- AP: ?
- Fraquezas: Nenhuma
- Itens a roubar: ?
- Vantagens: Nenhuma
- Observações para a batalha: Use o ataque de trovão de VIVI e mantenha Granada carregando seu HP. Após a vitória sobre Roni, ela fugirá.

Na próxima sala, pegue a flor e chame Gargant. Ele o levará a uma sala. Fale com o mineiro, siga por cima, pegue o Gargant, pare e acione o interruptor. Volte pelo Gargant. Acione o outro interruptor e volte à sala com o mineiro. Agora, siga para a parte de baixo e monte no Gargant. Na próxima parada, compre itens com o mineiro. Siga por cima e ignore o interruptor. Entre pela passagem à direita. Monte no Gargant. Você estará em uma sala com videiras. Suba por elas, acione o interruptor à esquerda, caia na água e siga pelo caminho à direita. Pegue o Gargant e siga para a saída da gruta. Bem-vindo ao grande mundo de Fantasia.

Capítulo 12

Conde Petie

Siga em direção à pequena ponte que você avistará. Bem-vindo a Conde Petie. Seu grupo se separará. Fale com todo mundo e veja a seqüência de animações. Encontre Vivi, siga para a intensa floresta abaixo e você encontrará a entrada para o Bosque. Lá, há algumas corujas sobre as árvores. Toda vez que acertar o caminho, uma coruja voará. Fique esperto para não se perder. Quando a última voar, Mage reaparecerá. Siga-o e ele abrirá o portal para sua aldeia. Siga pelo portal.

Capítulo 13

A Aldeia dos Mages Pretos

Entrando na aldeia, seu grupo se separará novamente. Compre itens e armas. Siga para o hotel, procure por itens sobre as camas, saia e encontre Granada e Vivi. Volte para o hotel e veja uma animação. Retorne para Conde Petie e fale com o anão ao lado do hotel. Veja mais uma animação, siga para a barraca de itens e você verá uma garotinha correndo. Siga-a para encontrar a entrada para Mountains Pass.

Capítulo 14



Mountains Pass

Você conhecerá a garota, Eiko. A partir de agora, se unirá ao seu grupo. Após falar com ela, siga à direita, pegue os itens durante o trajeto da montanha, saia ao norte e passe pela longa passagem até uma animação. Prossiga para encontrar o gigantesco chefe.

- Nome: Hilgigars
- HP: 8106
- AP: 9
- Fraquezas: Thunder
- Itens a roubar: Fairy Flute, Mythril Fork, Phoenix Down
- Vantagens: Elixir, Tent
- Observações para a batalha: Este chefe usa o ataque EarthShake. Por isso, você deverá ter seus personagens com Float se não quiser perder grande quantidade de HP quando ele soltar esse golpe. O

summon Ramuh (Garnet) e a magia Bio (Vivi) tiram um bom HP do inimigo. Roube seus itens e use Eiko para recuperar o HP quando precisar. Você deverá atacar rapidamente, pois o chefe costuma usar Curaga quando está em perigo. Nessa hora, você deve aproveitar e atacar rapidamente.

Após a vitória, acione outra chave e saia. No mapa, siga para um morrinho que será avistado e entre.

Capítulo 15

Madain Sari - Lost Summoners

Veja uma animação e encontre Granada na entrada de Madain. Com ela, siga pela longa escada ao lado leste da cidade e fale com Moco. Siga para a fonte, pegue os itens ao redor e encontre Vivi e todo o grupo. É hora do jantar. O grupo comenta sobre Lifa e sua força misteriosa. Após o jantar, fale com Eiko. Ela pedirá que ajude na limpeza do local. Siga para a sala de jantar, pegue o caldeirão e leve a ela. Volte e fale com Granada, depois volte e fale com Eiko. Volte para Mountain Pass e pegue o caminho da esquerda para sair no mapa novamente. Siga em frente até a árvore Lifa.

Capítulo 16



A antiga árvore da Vida

Logo na entrada de Lifa, uma forte barreira impedirá sua entrada. Fale com Eiko e ela liberará a porta. Siga adiante, escale as raízes da árvore, veja uma animação e novamente peça ajuda a Eiko para que ela abra a passagem para as entranhas da árvore. Desça e enfrente algumas batalhas. No final, após uma explosão, você encontrará a alma da árvore e terá de enfrentá-la.

- Nome: Soulcase
- HP: 5700
- AP: 9
- Fraquezas: Nenhuma
- itens a roubar: Brigandine, Magician Cloak, Oak Staff
- Vantagens: Elixir, Phoenix Pinion

■ Observações para a batalha: É necessário que você esteja no level 26 para enfrentar este chefe. Se você estiver com a habilidade Auto-Potion, a luta não será tão difícil. A habilidade Auto-Regen é muito bem aceita. Se quiser atacar com Eiko, use Fenrir. Você deve ter a Body Temp habilidade para evitar o ataque Mustard Bomb, que causa Heat status. Ele também solta LV5Death; se alguém for level múltiplo de 5 vai morrer. Se tiver a sorte de Zidane atingir Trance, use Solution 9 para acabar com a batalha rapidamente. Use Phoenix caso mais de um membro morra.

Siga de volta a Lost Summoners. Vá para o círculo do Summoner e você encontrará Roni com Eiko aos seus braços. Na hora que a briga começar, aparecerá Salamander e brigará sozinho com Zidane. Vencer Salamander não é muito difícil. Abuse de seus ataques normais e nem sonhe em usar poderes.

Após vencer Salamander, ele fugirá. Siga para o quarto de Eiko. Fale com ela e volte. Quando sair da casa, observe o sinal de "!" para um evento com Granada. Veja uma animação, saia de Summoner e encontre Salamander. Ele se une ao seu grupo. Siga para Lifa e encontre Kujah e seu dragão Branco. Siga ao encontro dela e veja uma animação. Após o término da conversa, fuja para fora da árvore e veja mais uma animação.

Capítulo 17



De Rainha a Plebeu

Agora quem é a nova imperatriz de Alexandria é Granada. Com Vivi, siga para a ruela, encontre Preto e Marcos, fale com eles e desça pelas escadas atrás de Preto. A aventura muda: você começa a controlar Eiko. Siga para a sala com duas escadas. A desastrada cairá e ficará pendurada deixando uma carta cair nas mãos de Baku, o qual a perderá antes de embarcar. A história volta para Zidane e Vivi. Siga para a embarcação e veja uma animação. Embarque para o castelo, veja outra animação, siga para Trenó e depois para o leilão para ganhar alguns itens. Tente conseguir o Darkmatter, terceiro item a ser leiloado. Fale com Stella na sala com gaiolas, dê a ela alguns de seus itens, siga para a casa

de jogo e compre ingressos para jogar. Será necessário vencer algumas batalhas no jogo para que a aventura continue. Para cada vitória, um novo evento ocorrerá. No final, aparecerá o Imperador de Lindbulm. Fale com ele. O evento se muda para Alexandria. Kujah veio se vingar. Veja as animações. Movimentando Steiner e Beatrice, parta para a destruição dos guardiões de Kujah. Com Granada, siga para o quarto dela e veja uma animação. Suba até o topo. Zidane está prestes a voar sobre Alexandria quando Eiko pula sobre Granada unindo seus poderes e invocando as asas guardiãs para destruir Diablo. A vitória ocorre, porém Kujah chama o olho misterioso novamente e destrói as asas colocando a vida de Granada em risco. Após a animação, a aventura volta-se para Lindbulm. Encontre Granada no local em que antes ela estava cantando, fale com ela e volte para falar com Preto. Entre pela porta ao lado de Preto para encontrar Cid e converse com a galera. Após a animação, volte para o quarto onde dorme e fale com Granada novamente. Veja mais uma animação. Cid que pedirá que encontre três itens importantes na cidade de Lindbulm.

- 1º - Está com a moça ao lado da escada no centro da cidade (próximo à fonte)
- 2º - Está com Marcus, que está reconstruindo o setor residencial
- 3º - Ainda na área residencial, entre na casa do pintor e pegue o último item

Volte para falar com Cid e dê a ele os itens. Siga para o elevador e desça para a área com os veículos. Você encontrará outro veículo ao lado direito, porém só o pegue se tiver o item que chama os chocobos (aquela que parece uma cenoura). Se não tiver o item, pegue o carro da esquerda e siga para Chocobo Forest. Pegue o item com Moogle e volte. Volte atrás e pegue o carro da esquerda. Na próxima ala, você encontrará o Navio de Cid. No mar siga para a Aldeia dos Mages. Chegando à aldeia, tudo estará deserto. Encontre Vivi no espantalho ao lado Oeste da cidade. Volte e reencontre a casa ao leste da cidade para ver o nascimento de um chocobo. Saia da cidade, pegue o navio e contorne o continente para chegar ao lado Nordeste e encontrar um pequeno deserto com redemoinhos. Entre nos redemoinhos. Alguns deles o levarão a enfrentar uma formiga-leão. Um especial o levará a cair em um calabouço. Preso, Zidane acorda e é convocado a falar com Kujah. Siga até encontrá-la, fale com ela e ela pedirá para que faça algo ou matará seus amigos. Você tem de escolher três companheiros para seguir nesta missão. Escolha com cuidado para não prejudicar quem ficar preso (você precisará dos presos mais à frente). Após escolher

seus companheiros de aventura, siga até o aeróstato de Kujah e parta para o Continente Esquecido.

Capítulo 18

O Continente Esquecido

Se está com o item que chama o Chocobo, não perca tempo e procure por pegadas ao norte. Chame-o e monte nele para encontrar o Castelo ao Sul. Se não tem o item, pode procurar a pé pelo castelo ao sul. Porém enfrentará batalhas duras com nível inferior a 35.

Capítulo 19

OEILVERT

Chegando a seu destino, suba a escada e chegue ao topo. Há três caminhos: cima, esquerda e direita. Siga para cima, pegue os itens e ative as alavancas. Volte e entre no caminho da esquerda. Você verá um holograma. Verifique a área. Do lado esquerdo há uma porta azul lacrada. Desça as escadas e encontrará quatro projeteis de fogo. Verifique todos até que comecem a aparecer alguns fantasmas. Entre pela porta ao fundo e siga pela longa escada até o centro. Verifique o Orbe e veja uma animação. Volte para a sala do holograma. A porta azul lacrada estará aberta. Entrando na porta azul, ouça as Faces ocultas, saia, volte para o corredor principal e siga o caminho da direita para encontrar outro holograma. Continue à direita para achar um elevador. Desça a plataforma e lutará contra uma enorme Arca



(não utilize magias contra ela).

Após a vitória, a aventura mudará para Cid. Siga para o local onde os Mages estavam e entre pela porta à direita. Surgirá um minijogo. Você tem de movimentar Cid apertando c nos momentos em que o bicho enjaulado não estiver olhando. Seja rápido, pois terá 5 minutos para isso. Pegando o item, Cid irá para a balança. Você terá de conferir o peso das garrafas e olhar uma por uma. Finalmente, quando a opção para colocar o peso na balança aparecer, escolha a terceira opção. Cid liberta o grupo aprisionado.

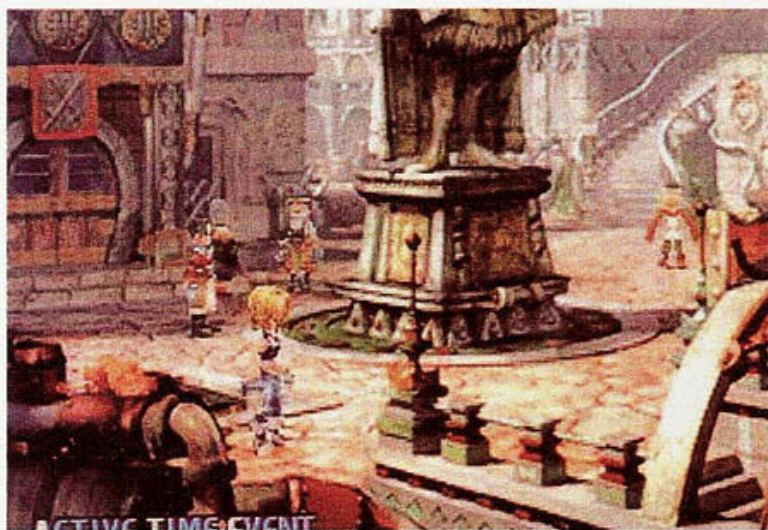
Capítulo 20

Abandonando o Calabouço

Com o grupo reunido, fuja do terror. Acenda as velas de toda a sala para liberar a passagem para que as estátuas sumam e a passagem à direita fique aberta. Feito isso, prossiga. Chegando à biblioteca, acenda as velas para liberar as passagens secretas, entre pelas passagens e acenda as velas atrás. Quando tiver feito tudo uma voz de Moogles será ouvida. Siga então para a sala à direita da sala da biblioteca para salvar o jogo. Continue pelo caminho. Na ala com Gárgulas sobre a parede e duas velas ao lado deles. Acenda as velas de forma que a sombra de cada Gárgula fique em direção à escada (em forma de mão). Feito isso, uma nova escadaria surgirá levando para a ala superior. Suba. Enfrente o chefe que parece com um túmulo vivo. Com Zidane, siga até Kujah e fale com ela. Todo o grupo estará reunido, porém Eiko será aprisionada e Kujah sairá em fuga. Volte para onde estava o aeróstato de Kujah e siga para o lado direito para encontrar uma alavanca. Movimente-a e desça. Seu grupo pegará o navio e seguirá Kujah.

Capítulo 21

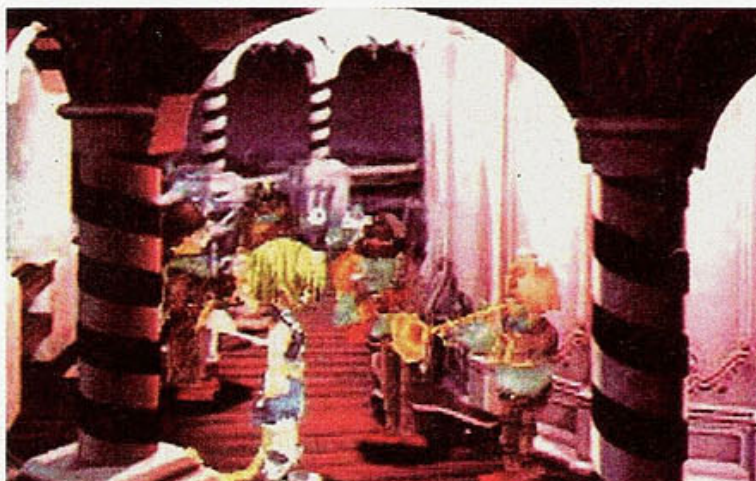
O vulcão de Gulg



Pegue um chocobo, siga a oeste até encontrar Esto Gaza, entre, compre alguns itens na tela à direita e fale com o guarda para saber de Kujah. Entre pela porta à esquerda, siga até encontrar o Vulcão Gulg, vá até o poço e desça a corda até a plataforma inferior. Então, verifique o "!" do lado esquerdo do poço para encontrar uma alavanca. Desça a corda três vezes para que o balde alcance o fundo do poço. Desça pela corda e será surpreendido por um enorme dragão. Depois de acabar com ele, siga pelo caminho, veja uma animação e outro monstro surgirá. Após eliminá-lo, veja mais uma animação. Em Lindbulm, fale com Cid e veja novas animações.

Capítulo 22

Definições



Você pode (se quiser) ir até a cidade escondida em uma cachoeira para comprar itens. Há outro local nas proximidades de Alexandria, uma caverna que leva ao refúgio dos irmãos de Quina. Volte para o Continente esquecido e desça com o Aeróstato no castelo em meio de um grande buraco. Aqui é Ipsen. Logo na entrada, veja uma animação. Entre no castelo, siga até o topo (onde encontrará um quarto com Salamander), verifique o mapa e identifique a localização dos guardiões dos Medallions (você terá de se lembrar com exatidão dos locais). Enfrente o monstro gigante.

- Nome: Taharka
- HP: 29186
- AP: 11
- Fraquezas: Fire, Wind
- Itens a roubar: Orichalcon, Mythril Claws, Elixir
- Vangatens: Nenhuma
- Observações para a batalha: Usando Vivi, você pode ter grande facilidade com a magia Flare. Com Steiner, use Flare Sword. Garnet pode tanto usar Bahamut como recuperar o life do grupo. Use Thievery com Zidane e, se estiver com Quina, use Frog Drop e 1000 Needles. Caso esteja usando Freya, use Lancer e Six Dragons para tirar mais HP.

Após a batalha, pegue os medallions e saia. Quando estiver para sair, veja outra animação. Volte sozinho com Zidane para dentro e encontre Salamander. Depois do evento é hora de encontrar os guardiões dos medallions por todo o continente. Quando encontrar o local, aperte x.

- 1º - Redemoinho no mar, próximo ao castelo onde está.
- 2º - Dentro do Vulcão de Gulg
- 3º - Túnel com vento no Continente esquecido.
- 4º - Deserto onde estavam os redemoinhos sobre a areia. Na região de três pedras, onde a terra treme.

Em cada local descerá um grupo. Cada grupo enfrentará um guardião. Após a batalha volte para o Aeróstato. Voe para a região Gelada. Você encontrará outro local para descer com o Aeróstato. Bem-vindo à Terra!

Capítulo 23

Terra, lar de Zidane

Siga a garota loira (que é uma fêmea da raça de Zidane) até a cidade de Terra. Veja uma animação e siga para o hotel. Encontre a garota que seguiu na parte inferior da casa, onde há o cristal. Fale com ela e o evento mudará para Eiko. Encontre Quina, Vivi e Salamander. Converse com a garota que viu no Time Active, vá para o portão verde e siga adiante. Novamente com Zidane, fale com Guirlanda e siga-o.

Capítulo 24

Pandemônio

Continue seguindo Guirlanda e enfrente as batalhas (algumas começarão automaticamente). Quando Granada se juntar a você, volte para seus amigos do lado esquerdo. Fale com eles e volte pelo lado direito até a saída. No campo das luzes, acione o interruptor e corra antes de o tempo zerar evitando as batalhas. Na sala com a gaiola, escolha o número 4 para prosseguir. Continue em frente até encontrar Guirlanda. Enfrente-o com os poderes mais fortes. Quando ele for derrotado, Kujah o esmagará para sempre e partirá para cima de seu grupo. É a vez de você enfrentar pela primeira vez nesta etapa o monstro Kujah. Mantenha Eiko ou Granada recarregando sua energia. Enfrente-a com os melhores guerreiros. Quando vencer, outro evento terá início. Após a animação, volte ao mapa.

Capítulo 25

Paz



Com o aeróstato, entre no portal sobre a árvore Lifa. Siga sempre em frente e enfrentará 4 subchefes.

- Nome: Maliris
- HP: 59497
- AP: 10
- Fraquezas: Ice
- Itens a roubar: Masamune, Ultima Sword, Genji Armor
- Vantagens: Phoenix Pinion
- Observações para a batalha: Tenha a habilidade Body Temp habilitada em todos para não sofrer com o ataque Mustard Bomb. Com Steiner, você pode usar tanto Shock quanto Blizzaga Sword, e Garnet pode atacar com Shiva e Leviathan. Caso esteja com Quina, use Aqua Breath. Com Zidane, roube todos os seus itens com o auxílio das habilidades Bandit e Master Thief. No final, ele dará um ataque que tira entre 1000 e 3000 de HP, portanto tome cuidado.

- Nome: Tiamat
- HP: 59494
- AP: 10
- Fraquezas: Ice
- Itens a roubar: Grand Helm, Feather Boots, Blood Sword
- Vantagens: Wing Edge
- Observações para a batalha: Equipe-se com a Clear Headed para não sofrer com Confuse. Use Shock com Steiner repetidamente. Eiko pode usar Fenrir e Vivi Meteor para obterem sucesso. Se estiver com Quina, use Earth Shake e, no final, se estiver com Garnet, a luta poderá terminar com o summon Odin. Tenha Auto-Haste para não ser expulso da luta antes de detoná-lo.

- Nome: Kraken
- HP: 59496
- AP: 10
- Fraquezas: Thunder
- Itens a roubar: Glutton's Robe, Wizard Rod, Genji Helmet
- Vantagens: Phoenix Pinion
- Observações para a batalha: Equipe-se com Body Temp para evitar o status Breeze. Caso seja afetado, use rapidamente um Esuna com Eiko para retirar o status. Use magias de fogo, já que o monstro possui dois tentáculos além do corpo. Não detone os tentáculos antes para não sofrer com o contra-ataque WaterGa toda vez que atacá-lo. Use, de preferência, Phoenix, Ifrit ou Bahamut.

- Nome: Lich
- HP: 58554
- AP: 10
- Fraquezas: Fire, Wind, Holy
- Itens a roubar: Black Robe, Siren's Flute, Genji Gloves
- Vantagens: Phoenix Pinion

■ Observações para a batalha: Use magias Float para não sofrer com seu Earthquake, que tira um HP legal. Com Vivi use Flare; com Steiner, ataques com a Ragnarok. Com Eiko, use Maaden. Se estiver com Quina, use Twister. Caso Freya esteja no grupo, use Dragons Crest.

Após derrotar os quatro subchefes, você encontrará Kujah em uma duríssima batalha.

Último chefe



- Nome: Kuja
- HP: 55535
- AP: 0
- Fraquezas: Nenhuma
- Itens a roubar: Rebirth Ring, White Robe, Ether
- Vantagens: Nenhuma

■ Observações para a batalha: Ela usa ataques com Holy, Flare e Flare Star. Também costuma usar Reflect caso você use magias para atacá-lo. Tome cuidado quando ele lançar ataques em dois tempos (2 times), pois ele pode soltar um Flare Star e em seguida um Flare para detonar um personagem seu. Fique atento para recuperar sua energia e manter sua magia com um valor considerável para usar seus melhores ataques. Zidane vai bem com Thievery e melhor ainda com as habilidades do seu Trance. Com Steiner use Shock, com Freya use Dragon Breat e Dragon's Crest. Vivi vai bem com o truque do Reflectx2. Com Aramart use No Mercy, Rising Sun e Wing Edges. Eiko e Garnet vão bem com seus Summons. Se quiser, use Carbuncle, já que ele usa magias o tempo todo e somente o Flare Star o acertará. Nesse caso, com Quina, use White Wind para recuperar seu life ou use poções, como Elixir. Tenha as habilidades Auto-Regen e Auto Haste, pelo menos. Depois de derrotá-lo ele soltará a magia Ultima e seus personagens ficarão todos com 1 de HP. Apenas Zidane se levantará. Vozes começarão a fazer comunicação com ele. Depois dos diálogos e de Zidane dizer que sobreviverá, escolha os personagens para enfrentar Necron.

Necron

Prepare-se para ralar muito se quiser detonar o chefe. Ele possui um arsenal de golpes que fará você pensar duas vezes antes de atacá-lo. Seu BlueShockwave deixa um membro com 1 de HP. Seus dois outros golpes, Neutron Ring e GrandCross, além de tirarem muito HP deixam os membros em diversos status negativos. Fique atento às habilidades-suporte (Support Abilities), que anulam a ação de status negativos, como Poison, Silence e Darkness.

Tome cuidado, pois, se algum de seus personagens morrer, você terá de esperar muito pra revivê-lo, já que Necron costuma contra-atacar em dois tempos, quase



sempre usando uma magia de status beneficiador (Shell, por exemplo) e outra de ataque (Flare, Holy etc.). Outros status, como Stop, Petrify e Zombie, o infernizarão, então fique atento se estiver com Regen e tome cuidado para não ser colocado no status Zombie, pois isso o fará perder life gradualmente (já que aqui você não deixará de habilitar Auto-Regen) em vez de recuperar. Se seu personagem morrer no status Zombie, ele não poderá ser revivido, portanto fique atento.

Contra o chefe, você terá de usar os Elixirs que acumulou durante o jogo inteiro. Caso precise, além de se tiver a sorte de alcançar e usar seus melhores golpes através do Trance, em especial o de Zidane. Caso Trance esteja longe e seus ataques normais não possuam um efeito muito devastador, use a magia Might com Eiko em alguém para esse mesmo usar ataques físicos. É preferível que você tenha um grupo que use ataques fortíssimos com ou sem Trance (Steiner e Freya, por exemplo). Se estiver com Vivi e Steiner, use ataques combinados com magias. Caso tenha um level alto e ataques que tirem acima de 9000 de HP, a luta não demorará muito. Basta que você o ataque sem parar para depois dizer que a luta foi fácil.

Após detonar o todo-poderoso chefão, veja as cenas do final do jogo.

SHOP LIST

ALEXANDRIA

Item Shop

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Ice Brand	3780 gil
Partisan	1600 gil
Ice Lance	2430 gil
Cat's Claws	4000 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Stardust Rod	760 gil
Healing Rod	1770 gil
Lamia's Flute	3800 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil
Lightning Staff	1200 gil
Oak Staff	240 gil
Pinwheel	2000 gil
Glass Armlet	250 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Armlet	500 gil
Magic Armlet	1000 gil
Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	100 gil
Twist Headband	1200 gil
Barbut	600 gil
Mythril Helm	1000 gil
Gold Helm	1800 gil
Magician Cloak	1850 gil
Survival Vest	2900 gil
Brigandine	4399 gil
Mythril Armor	1830 gil
Plate Mail	2320 gil

ALEXANDRIA AGAIN - 2ª VEZ

Equipment Shop

Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Ice Brand	3780 gil
Partisan	1600 gil
Ice Lance	2430 gil
Cat's Claws	4000 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Stardust Rod	760 gil
Healing Rod	1770 gil
Lamia's Flute	3800 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil
Lightning Staff	1200 gil
Oak Staff	240 gil
Pinwheel	2000 gil
Glass Armlet	250 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Armlet	500 gil
Magic Armlet	1000 gil
Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	100 gil
Twist Headband	1200 gil
Barbut	600 gil
Mythril Helm	1000 gil
Gold Helm	1800 gil
Magician Cloak	1850 gil
Survival Vest	2900 gil
Brigandine	4399 gil
Mythril Armor	1830 gil
Plate Mail	2320 gil

BLACK MAGE VILLAGE

Item Shop

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Stardust Rod	760 gil
Mage Staff	320 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil

Lightning Staff	1200 gil
Oak Staff	2400 gil
Mythril Fork	4700 gil
Leather Wrist	200 gil
Glass Armlet	250 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Armlet	500 gil
Magic Armlet	1000 gil
Leather Hat	150 gil
Feather Hat	200 gil
Steepled Hat	260 gil
Headgear	330 gil
Magus Hat	400 gil
Bandana	500 gil
Mage's Hat	600 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	1000 gil
Silk Shirt	400 gil
Leather Plate	530 gil
Bronze Vest	670 gil
Chain Plate	810 gil
Mythril Vest	1180 gil
Adaman Vest	1600 gil
Magician Cloak	1850 gil
Survival Vest	2900 gil

BLACK MAGE VILLAGE - 2ª VEZ

Item Shop

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Vaccine	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Wizard Rod	3990 gil
Siren's Flute	7000 gil
High Mage Staff	6000 gil
Thief Hat	7100 gil
Holy Miter	8300 gil
Dark Gear	16300 gil

BRAN BAL

Dagger	320 gil
--------	---------

Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Zorlin Shape	6000 gil
Orichalcon1	7000 gil
Defender	9240 gil
Holy Lance	11000 gil
Avenger	16000 gil
Mythril Racket	2250 gil
Bistro Fork	10300 gil
Rising Sun	500 gil
Dragon Wrist	4800 gil
Defense Gloves	6000 gil
Coronet	4400 gil
Flash Hat	5200 gil
Adaman Hat	6100 gil
Platinum Helm	4600 gil
Demon's Vest	10250 gil
Minerva's Plate	12200 gil
Platina Armor	10500 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Vaccine	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

BURMECIA

Atla's Shop

Needle Fork	3100 gil
Glass Armlet	250 gil
Mythril Gloves	980 gil
Steepled Hat	260 gil
Headgear	330 gil
Magus Hat	400 gil
Linen Cuirass	800 gil
Barbut	600 gil
Bronze Vest	670 gil
Linen Cuirass	800 gil
Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Tent	800 gil

CLEYRA

Item Shop

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Partisan	1600 gil
Air Racket	400 gil
Mythril Rod	560 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil
Needle Fork	3100 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Armlet	500 gil
Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Magus Hat	400 gil
Bandana	500 gil
Mage's Hat	600 gil
Mythril Helm	1000 gil
Chain Plate	810 gil
Mythril Vest	1180 gil
Chain Mail	1200 gil
Mythril Armor	1830 gil

CONTE PETIE**Item Shop**

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Poison Knuckles	5000 gil
Multina Racket	750 gil
Stardust Rod	760 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil
Lightning Staff	1200 gil
Oak Staff	2400 gil
Mythril Fork	4700 gil
Mythril Armlet	500 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	1000 gil
Adaman Vest	1600 gil

Magician Cloak	1850 gil
----------------	----------

DAQUERRO**Item Shop**

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Zorlin Shape	6000 gil
Rune Blade	8900 gil
Obelisk	6000 gil
Tiger Fangs	13500 gil
Mythril Racket	2250 gil
Asura's Rod	3180 gil
Hamelin	5700 gil
Octagon Rod	4500 gil
Rising Sun	500 gil
Bone Wrist	220 gil
Mythril Armlet	500 gil
Magic Armlet	1000 gil
Chimera Armlet	1200 gil
Egoist's Armlet	2000 gil
N-Kai Armlet	3000 gil
Jade Armlet	3400 gil
Venetia Shield	2800 gil
Defense Gloves	6000 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Twist Headband	1200 gil
Golden Hairpin	3700 gil
Coronet	4400 gil
Diamond Helm	3000 gil
Gaia Gear	8700 gil
Demon's Vest	10250 gil
Demon's Mail	5900 gil
Diamond Armor	8800 gil

DAJI**Dali Item Shop**

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Broadsword	330 gil

Iron Sword	660 gil
Rod	260 gil
Mage Staff	320 gil
Wrist	130 gil
Leather Wrist	200 gil
Bronze Gloves	480 gil
Leather Hat	150 gil
Feather Hat	200 gil
Rubber Helm	250 gil
Bronze Helm	330 gil
Leather Shirt	270 gil
Silk Shirt	400 gil
Bronze Armor	650 gil

Medical Shop

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Tent	800 gil

DESERT PALACE

Diamond Sword	4700 gil
Trident	3580 gil
Mythril Claws	6500 gil
Magic Racket	1350 gil
Healing Rod	1770 gil
Fairy Flute	4500 gil
Cypress Pile	3200 gil
Silver Fork	7400 gil
Rising Sun	500 gil
Chimera Armlet	1200 gil
Egoist's Armlet	2000 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Diamond Gloves	2000 gil
Mantra Band	1500 gil
Dark Hat	1800 gil
Green Beret	2180 gil
Cross Helm	2200 gil
Brigandine	4300 gil
Judo Uniform	5000 gil
Gold Armor	2950 gil
Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

ESTO GAZA

Gladius	2300 gil
Zorlin Shape	6000 gil
Diamond Sword	4700 gil
Flame Saber	5190 gil
Heavy Lance	4700 gil
Scissor Fangs	8000 gil
Magic Racket	1350 gil
Asura's Rod	3180 gil
Hamelin	5700 gil
Cypress Pile	3200 gil
Octagon Rod	4500 gil
Silver Fork	7400 gil
Rising Sun	500 gil
Egoist's Armlet	2000 gil
N-Kai Armlet	3000 gil
Jade Armlet	3400 gil
Diamond Gloves	2000 gil
Venetia Shield	2800 gil
Black Hood	2550 gil
Red Cap	3000 gil
Cross Helm	2200 gil
Judo Uniform	5000 gil
Power Vest	7200 gil
Gold Armor	2950 gil
Shield Armor	4300 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Magic Tag	100 gil
Vaccine	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

FOSSIL ROO**GoldDigger's Shop**

Ice Brand	3780 gil
Partisan	1600 gil
Multina Racket	750 gil
Stardust Rod	760 gil
Mythril Armlet	500 gil
Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Bandana	500 gil
Mage's Hat	600 gil
Mythril Helm	1000 gil
Chain Plate	810 gil
Mythril Vest	1180 gil
Adaman Vest	1600 gil
Mythril Armor	1830 gil
Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil

Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Mogshops

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

ISPENS CASTLE

Mage Masher	500 gil
Iron Sword	660 gil
Mythril Spear	1100 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Multina Racket	750 gil
Mythril Rod	560 gil
Lamia's Flute	3800 gil
Oak Staff	2400 gil
Needle Fork	3100 gil
Rising Sun	500 gil
N-Kai Armlet	3000 gil
Jade Armlet	3400 gil
Venetia Shield	2800 gil
Red Hat	3000 gil
Golden Hairpin	3700 gil
Cross Helm	2200 gil
Diamond Helm	3000 gil
Power Vest	7200 gil
Gaia Gear	8700 gil
Shield Armor	4300 gil
Demon's Mail	5900 gil

Item Shop

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Vaccine	100 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

UNDBLUM

Item Shop

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Iron Sword	660 gil
Javelin	880 gil
Rod	260 gil
Fork	1100 gil
Leather Wrist	200 gil
Glass Armlet	250 gil
Bronze Gloves	480 gil
Silver Gloves	720 gil
Steepled Hat	260 gil
Headgear	330 gil
Iron Helm	450 gil
Leather Plate	530 gil
Linen Cuirass	800 gil

UNDBLUM - 2ª VEZ

Item Shop

Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Weapon Shop

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Ice Brand	3780 gil
Partisan	1600 gil
Multina Racket	750 gil
Stardust Rod	760 gil
Flame Staff	1100 gil
Ice Staff	980 gil
Lightning Staff	1200 gil
Leather Wrist	200 gil
Glass Armlet	250 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Armlet	500 gil

Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Headgear	330 gil
Magus Hat	400 gil
Bandana	500 gil
Mage's Hat	600 gil
Mythril Helm	1000 gil
Silk Shirt	400 gil
Leather Plate	530 gil
Bronze Vest	670 gil
Chain Plate	810 gil
Linen Cuirass	800 gil
Chain Mail	1200 gil
Mythril Armor	1830 gil

UNDBLUM - 3ª VEZ

Equipment Shop

Coral Sword	4000 gil
Partisan	1600 gil
Ice Lance	2430 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Magic Racket	1350 gil
Healing Rod	1770 gil
Lamia's Flute	3800 gil
Cypress Pile	3200 gil
Mythril Fork	4700 gil
Pinwheel	200 gil
Chimera Armlet	1200 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Twist Headband	1200 gil
Mantra Band	1500 gil
Dark Hat	1800 gil
Gold Helm	1800 gil
Magician Cloak	1850 gil
Survival Vest	2900 gil
Brigandine	4400 gil
Mythril Armor	1830 gil
Plate Mail	2320 gil

Item Shop

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

MADAIN SARI

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Multina Racket	750 gil
Golem's Flute	2700 gil
Pinwheel	200 gil
Magic Armlet	1000 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	1000 gil
Adaman Vest	1600 gil
Survival Vest	2900 gil
Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	150 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

MOUNT GULLUG

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

OEUVERT

Diamond Sword	4700 gil
Trident	3580 gil
Mythril Claws	6500 gil
Magic Racket	1350 gil
Healing Rod	1770 gil
Fairy Flute	4500 gil
Cypress Pile	3200 gil
Silver Fork	7400 gil
Pinwheel	200 gil
Chimera Armlet	1200 gil
Egoist's Armlet	2000 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Diamond Gloves	2000 gil
Mantra Band	1500 gil
Dark Hat	1800 gil

Green Beret	2180 gil
Gold Helm	1800 gil
Cross Helm	2200 gil
Brigandine	4300 gil
Judo Uniform	5000 gil
Plate Mail	2320 gil
Gold Armor	2950 gil
Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Magic Tag	100 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

SUMMIT STATION

Air Racket	400 gil
Mythril Rod	560 gil
Glass Armlet	250 gil
Silver Gloves	720 gil
Mythril Gloves	980 gil
Steepled Hat	260 gil
Headgear	330 gil
Magus Hat	400 gil
Rubber Helm	250 gil

Iron Helm	450 gil
Barbut	600 gil
Bronze Vest	670 gil
Linen Cuirass	800 gil
Potion	50 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Tent	800 gil

TRENO**Item Shop**

Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Mythril Sword	1300 gil
Mythril Spear	1100 gil
Air Racket	400 gil
Mythril Rod	560 gil
Flame Staff	1100 gil

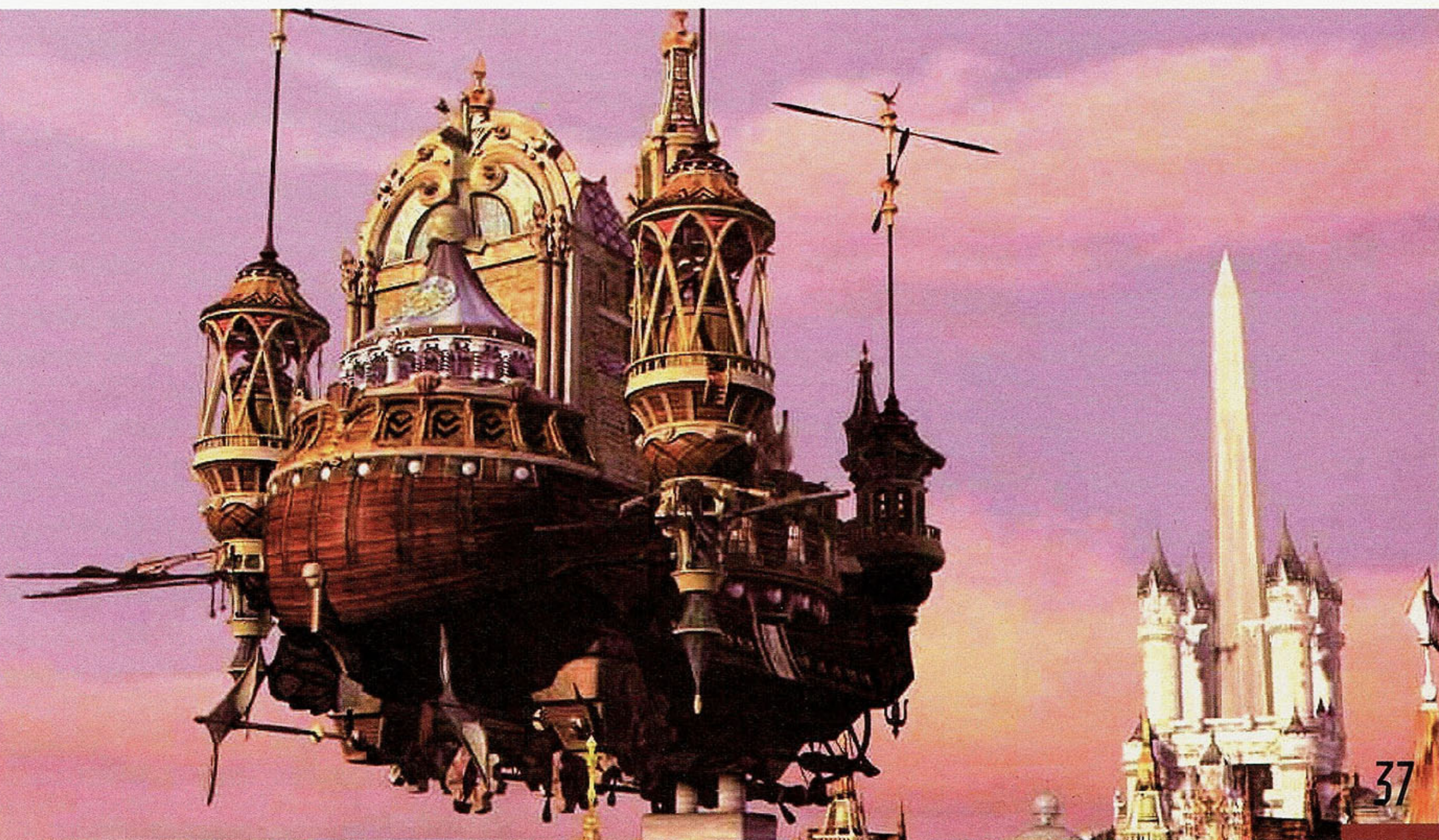
Ice Staff	980 gil
Lightning Staff	1200 gil
Fork	1100 gil
Needle Fork	3100 gil
Leather Wrist	200 gil
Glass Armlet	250 gil
Bone Wrist	330 gil
Mythril Gloves	980 gil
Bandana	500 gil
Barbut	600 gil
Silk Shirt	400 gil
Leather Plate	530 gil
Bronze Vest	670 gil
Chain Plate	810 gil
Linen Cuirass	800 gil
Chain Mail	1200 gil

TRENO - 2ª VEZ**Item Shop**

Potion	50 gil
Hi-Potion	200 gil
Phoenix Down	150 gil
Echo Screen	50 gil
Soft	100 gil
Antidote	50 gil
Eye Drops	50 gil
Remedy	300 gil
Annoyment	150 gil
Tent	800 gil

Equipment Shop

Dagger	320 gil
Mage Masher	500 gil
Mythril Dagger	950 gil
Gladius	2300 gil
Ice Brand	3780 gil
Coral Sword	4000 gil
Partisan	1600 gil
Ice Lance	2430 gil
Cat's Claws	5000 gil
Poison Knuckles	5000 gil
Multina Racket	750 gil
Stardust Rod	760 gil
Healing Rod	1770 gil
Lamia's Flute	3800 gil
Oak Staff	240 gil
Magic Armlet	1000 gil
Mythril Gloves	980 gil
Thunder Gloves	1200 gil
Lamia's Tiara	800 gil
Ritual Hat	100 gil
Twist Headband	1200 gil
Mythril Helm	1000 gil
Gold Helm	1800 gil
Magician Cloak	1850 gil
Survival Vest	2900 gil
Brigandine	4400 gil
Linen Cuirass	800 gil
Mythril Armor	1830 gil
Plate Mail	2320 gil



Final Fantasy X

Produção: Squaresoft | Distribuição: Squaresoft | Plataforma: PS2 | Gênero: RPG

A ÚLTIMA ESPERANÇA NAS SUAS MÃOS.

Spira é um mundo em que os povos lutam por sua sobrevivência e paz em busca de derrotar Sin, a criatura que veio puni-los por seus pecados. Tidus, um jovem jogador de Blitzball de Zanarkand, chega a Spira sem nenhuma explicação aparente. Durante sua jornada, ele conhece Wakka, Kimahri e Lulu, três guardiões da summoner Yuna, uma garota meiga e muito sorridente que busca completar seu ritual de peregrinação e encontrar o Final Aeon para derrotar Sin e proteger Spira desse mal, assim como fez seu pai, Braska, no passado. Ao longo da trama, Tidus reencontra seu amigo Auron, que também foi um guardião de Braska, e Rikku, a garota Al Bhed que o encontrou nos escombros de Zanarkand. Juntos, os sete amigos embarcam na missão de salvar Spira e descobrir respostas para muitas dúvidas em torno das Fayths, de Yu Yevon, dos summoners e da ligação entre Zanarkand e Spira.

» PRÓS

- Gráficos arrasadores, dublagem perfeita, músicas empolgantes e enredo de causar inveja em muitos filmes hollywoodianos.

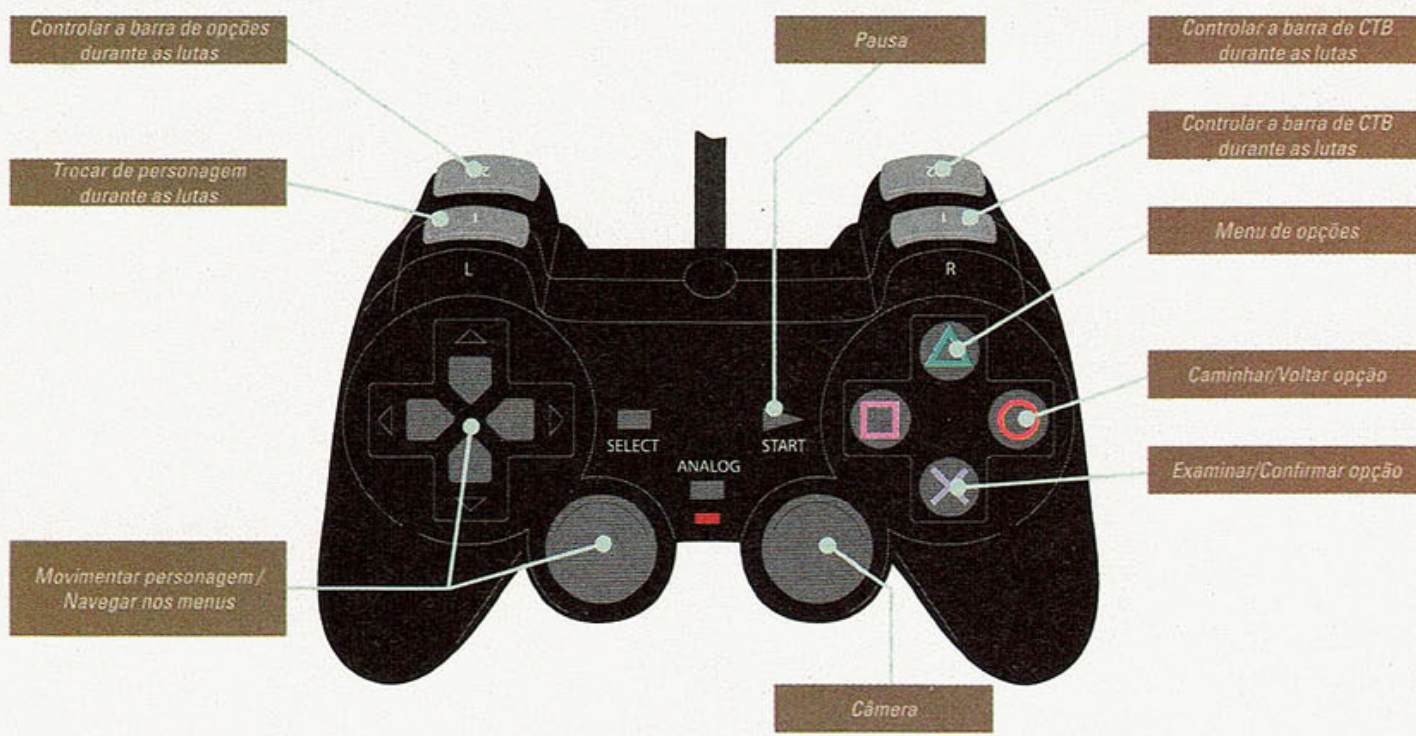
» CONTRAS

- Este jogo definitivamente fará com que você perca sua vida social.

» NOTA: 9,0

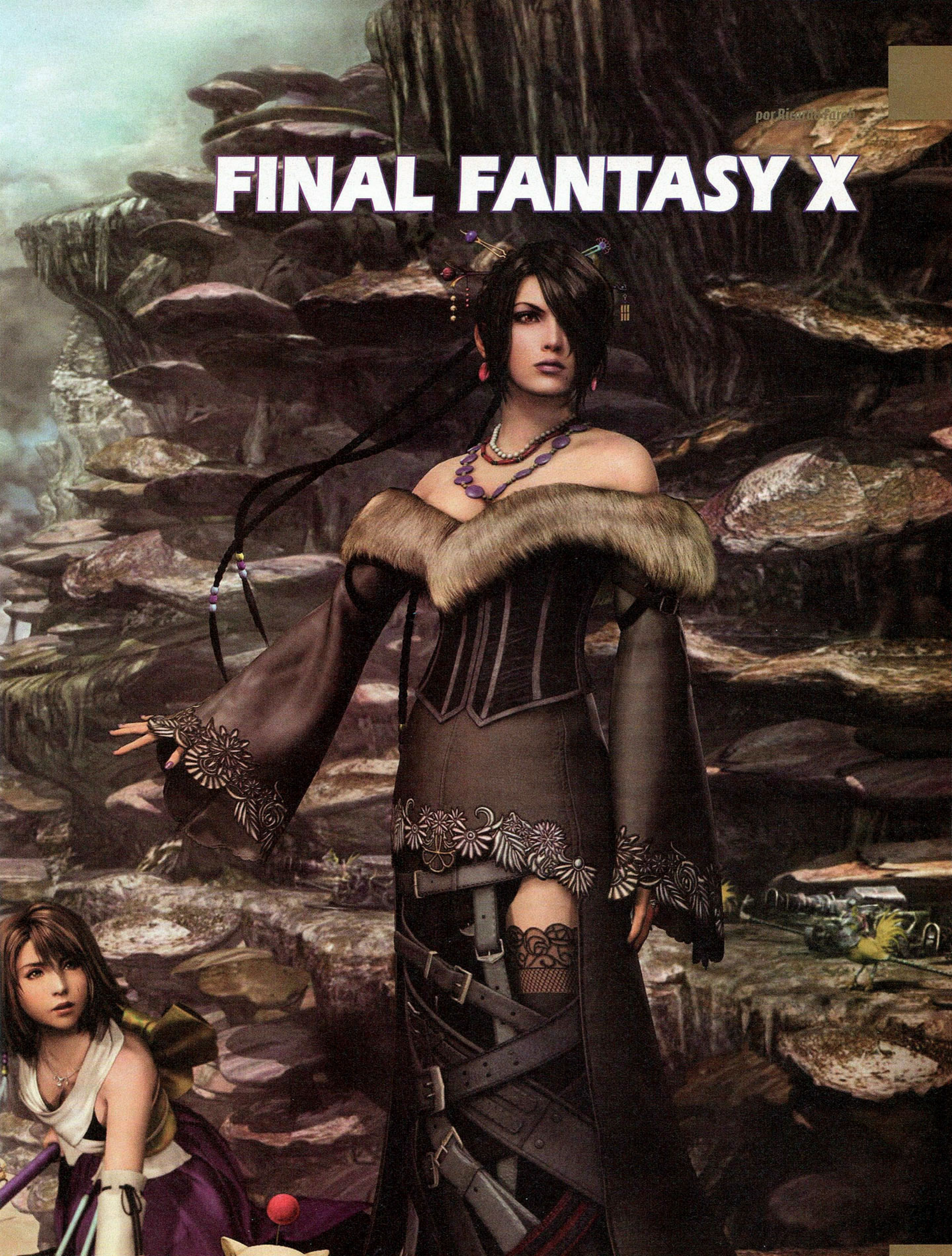
Gráficos	████████████████████
Som	████████████████████
Jogabilidade	████████████████████
Diversão	████████████████████

» CONTROLES



por Rieko Fuchi

FINAL FANTASY X



Zanarkand

“Tidus é um dos melhores jogadores de Blitzball, um esporte tradicional em seu mundo. Por ser um dos mais hábeis jogadores, o garoto de cabelos dourados atrai não só uma legião de fãs do esporte como também lindas garotas, que fazem de tudo para conhecer seu ídolo pessoalmente.”



Assim que a introdução terminar, dirija-se para a parte sul e converse com as garotas do canto direito. Escolha o nome de seu personagem, fale com os meninos do canto esquerdo e dê mais alguns autógrafos. Siga então para o meio da multidão para iniciar uma nova cena com os fãs. Em seguida, vá pela ponte, seguindo pela direita.

“Jecht tinha uma habilidade fenomenal no Blitzball. Certo dia, ele desapareceu como se sumisse no ar. Dez anos mais tarde, está sendo comemorado o Jecht Memorial Tournament, em que duas equipes – Abes e Duggles – disputam a final do campeonato. Entre os jogadores do Abes está o jogador número 1 do campeonato. Por sinal, ele tem o sangue do lendário Jecht.”

Desvie-se da multidão e entre no estádio para iniciar uma animação. Siga para o sul até se encontrar com seu amigo Auron. Juntos, verão alguns inimigos a serem destruídos durante o caminho. Você enfrentará seu primeiro inimigo mais poderoso.

- Chefe | Sinspawn Ammes
- HP | 2.400
- AP ganho | 0
- Fraqueza | Nenhuma

Assim que a batalha começar, Tidus e Auron estarão com seus Overdrives cheios. O segredo é usá-los e continuar atacando o chefe com golpes físicos. O único ataque dele é a magia Demi, a qual retira certa porcentagem de dano de ambos os seus personagens. Com isso, ela não pode matá-lo. Por isso, não se preocupe em curar os personagens e concentre-se em acabar com o inimigo.

Continue seguindo Auron até chegar à primeira Save



Sphere, na qual você poderá recuperar seu HP e MP e salvar o jogo. Na batalha seguinte, acerte em alguns turnos os primeiros inimigos. Auron o indicará para ataque o tanque que está pendurado no canto direito da ponte. Faça o que ele disse: acerte o tanque cerca de quatro turnos até destruí-lo. Depois da animação você estará flutuando na área. Use **c** para descer e siga ao canto esquerdo para assistir a uma cena.

Al Bhed Territory



Enquanto estiver na água, siga para o canto esquerdo para subir em uma plataforma e encontrar a inscrição “Al Bhed” na parede. Ao norte dessa plataforma você encontrará um baú com 200 Gil. Siga então para a parte norte da área (indicada pela seta vermelha no mapa) para chegar a uma plataforma com uma Save Sphere. Seguindo para o caminho da esquerda, você encontrará um baú com uma Hi-Potion. Quando você chegar à metade da plataforma central, uma animação irá acontecer. Tidus cairá na água e será perseguido por três monstros. Derrote dois deles com ataques físicos. Antes de atacar o terceiro, surgirá o colossal Geosgaeno. Acerte-o em cerca de três turnos. Tidus perceberá que o monstro é mais forte do que ele imagina. Com isso, o garoto fugirá do inimigo e irá parar em uma caverna subterrânea.

Subindo as escadas, você chegará a uma área circular, e Tidus encontrará madeira no centro do local. Ela deve ser acesa para criar uma fogueira. Siga para a Save Sphere do local e entre na porta do canto esquerdo para, no final da área, encontrar o Flint (item que fará o fogo se acender). Volte para a área central e siga para a parte norte, passando pela porta seguinte. Suba os

degraus e pegue o Withered Bouquet (buquê de flores) na parede da direita. Continue seguindo para a área até encontrar um baú com outra Hi-Potion. Volte para a área da Save Sphere e dirija-se ao centro para usar os itens e criar a fogueira. A animação mostrará Tidus sendo surpreendido por mais um monstro desafiador.

- Chefe | Klick
- HP | 1.500
- AP ganho | 5
- Fraqueza | Nenhuma

Basicamente, você deverá atacar o inimigo com golpes físicos (seu único tipo de ataque até o momento). Fique de olho na barra de CTB e, quando houver dois turnos seguidos, use um para atacar e outro para usar um Potion. Depois de alguns golpes, surgirão alguns guerreiros no local. Um deles se juntará ao grupo para enfrentar o inimigo. Quando houver o turno desse outro personagem, use a opção Special para acertar uma granada no inimigo. Quando as granadas se acabarem, use o comando Steal para roubar mais algumas do oponente. Continue repetindo esse processo e atacando com Tidus até detonar o inimigo.

“Os estranhos guerreiros que auxiliaram Tidus na batalha contra Klick misteriosamente levam o garoto e prendem-no. Assim que Tidus acorda da pancada que tomou, tenta dialogar com os guardas, porém apenas a garota, líder do grupo, o entende e diz que eles precisam de sua ajuda para enfrentar um inimigo no oceano.”



Converse com o soldado que estiver à esquerda para ganhar três Potions. No canto nordeste dessa área, você encontrará o Al Bhed Prime vol. I. Volte para falar com a líder do grupo, que lhe dará uma breve explicação sobre as Abilities e a Sphere Grid. Em seguida, acesse o menu e escolha a opção da Sphere Grid para usar sua primeira esfera, obtida na luta anterior. Tidus ganhará a habilidade Cheer.

Quando estiver conversando com a garota pela segunda vez, Tidus pulará na água. Você deverá seguir a seta indicada no mapa. Durante o caminho, os inimigos

que encontrar podem fornecer granadas que podem ser roubadas (comando Steal), além de AP e algumas esferas. Dentro das ruínas você encontrará uma Save Sphere, próxima à entrada. Use c para mergulhar e acesse o painel de controle na área norte. Siga pelo corredor e, assim que chegar à área com uma máquina no centro, ative-a para surgir o inimigo, o qual você deverá derrotar.

- Chefe | Tros
- HP | 2.200
- AP ganho | 8
- Fraqueza | Nenhuma



Comece o primeiro turno para cada personagem atacando o inimigo com golpes físicos. Com isso, Tros irá para o outro lado da área. Você terá um pequeno tutorial sobre o Trigger Command. No turno seguinte, use o comando Steal da garota e o Trigger Command de Tidus para recuperar o HP. Nos turnos seguintes, basta atacar com golpes físicos e com as granadas da menina.

Lembre-se de curar seu HP quando estiver baixo e não se esqueça de usar a habilidade Cheer de Tidus para aumentar a resistência. Quando Tros seguir novamente para o lado oposto da área, use o Pincer Attack do Trigger Command para deixar Tidus e a garota em lados opostos. Continue acertando golpes físicos e granadas até finalmente acabar com o inimigo. Após a luta, siga a garota pelo oceano até voltar ao navio e converse com ela.

“Tidus finalmente descobre a identidade da garota misteriosa. Rikku é o nome da líder da tribo conhecida como Al Bhed. O herói diz ser um dos jogadores de Blitzball do time de Zanarkand, porém a garota retruca, afirmando que a terra natal de Tidus foi devastada há mil anos. De qualquer modo, Rikku diz que, se forem para Luca, poderão encontrar alguma informação que os ajude. Após Rikku sair da frente do navio e Tidus se questionar sobre o que pode ter acontecido, a embarcação é atacada por Sin, e uma enorme onda faz com que Tidus seja levado pelo oceano.”

Isle of Besaid



Após a animação em que Tidus joga a bola de Blitzball para o grupo na costa da praia, siga em direção a eles para que uma animação se inicie. Esses são os Besaid Aurochs, um time de Blitzball do mundo de Spira, cujo líder é Wakka. Converse com todos os jogadores para ganhar alguns itens e dê uma volta pela área da praia para encontrar outros itens em baús. Vá em frente para falar com Wakka e salvar o game.

Você deve seguir seu novo amigo (indicado pela seta vermelha no mapa). Quando chegar ao vilarejo, pegue o item no baú, ao lado da primeira casa à esquerda. Siga até o canto esquerdo para encontrar mais três baús com itens. Entre na casa do canto esquerdo ao norte e ache o Al Bhed vol. II próximo à atendente do local. Nesse vilarejo, você poderá comprar itens de cura e ainda salvar o jogo. Siga para o norte e entre no templo para conversar com os monges do lugar.

“Definitivamente, este é um mundo de que Tidus não faz parte. O templo em que o garoto está mostra uma cultura até então desconhecida por ele. Ao lado de uma grande escultura, um dos monges do local conta que, há dez anos, o grande Braska se tornou um poderoso summoner. Para explicar ao garoto, o monge define summoner como pessoa seguidora de Yevon, que protege os habitantes de Spira ao lado de criaturas sagradas, das punições de Sin. Tidus conclui que as duas únicas semelhanças de Zanarkand e Spira são o Blitzball e o poderoso Sin.”

Volte ao vilarejo e entre na segunda casa do canto direito para conversar com Wakka e dormir. Quando acordar, volte ao templo para se encontrar novamente com ele. Tidus resolverá ajudar a summoner que reza no santuário do templo. Com isso, você iniciará sua primeira Cloister of Trials.

Cloister of Trials

Besaid Temple

- Toque no símbolo à sua frente;
- Toque no símbolo da parede à direita;
- Desça pelo caminho que surgiu e pegue a Glyph Sphere na parede do canto direito;
- Continue descendo para a área seguinte e coloque a Glyph Sphere na porta para que ela se abra;
- Remova a Glyph Sphere da porta aberta e coloque-a no local com o símbolo, na parede do canto esquerdo do corredor;
- Continue pelo corredor e toque no símbolo que estiver na parede à direita, em frente ao pedestal;
- Entre no local, pegue a Besaid Sphere e coloque-a no pedestal anterior para revelar um caminho;
- Volte para a porta anterior, que você havia aberto com a Glyph Sphere, e pegue a Destruction Sphere;
- Coloque a Destruction Sphere no local de onde você removeu a Besaid Sphere para revelar outro caminho no final do corredor;
- Siga pela área que surgiu para pegar a Rod of Wisdom no baú principal;
- Volte para o corredor e empurre o pedestal para o caminho que se revelou para completar o puzzle.

“Finalmente, após uma longa expectativa, a summoner surge após sua peregrinação no templo. A imagem de um summoner como uma pessoa idosa é esquecida quando Tidus avista uma jovem garota de aparência dócil, que conforta cada habitante do local. A jovem, prestes a cair pela escada, é pega pelos braços de um de seus guardas e, assim que se levanta, afirma ter enfim se tornado uma summoner. Do lado de fora do templo, todos os habitantes assistem ao momento mágico em que a jovem invoca Valefor, uma das criaturas sagradas.”

Tidus será apresentado para o Besaid Aurochs como o novo integrante do time. Converse com a summoner, que contará que se chama Yuna. Tidus descobrirá que ela será uma nova parceira de equipe. Fale com Wakka e aceite a primeira opção para Tidus dormir. Durante a noite, ele terá um pesadelo com seu pai, Jecht, em mais uma tentativa de frustrar o filho na frente de Yuna e Rikku. Quando Tidus acordar, ele verá uma conversa entre Wakka e Lulu a respeito de Chappu. Wakka contará para Tidus que Chappu era seu irmão mais novo, que morreu há um ano enfrentando Sin justamente no dia do torneio de Blitzball.

No dia seguinte, saia do local para conversar com Wakka e ganhar a arma Brotherhood. Assim que Yuna se unir ao time e todos saírem do vilarejo, será necessário seguir o caminho das montanhas. Durante o percurso, você enfrentará algumas batalhas, nas quais aprenderá mais sobre o sistema de combate e as habilidades de cada personagem. No topo da montanha, reze com

seus amigos em frente à estátua e siga ao norte para encontrar um inimigo.

Inicie a luta usando a habilidade Cheer para ter mais resistência durante os turnos seguintes. Ataque com golpes físicos e, sempre que possível, recupere seu HP. Aproveite também para usar seu Overdrive e causar um grande dano no inimigo.

Após a luta, Tidus entenderá que Kimahri é, na verdade, o guardião mais fiel de Yuna, e por isso ele tenta protegê-la de qualquer pessoa que não conhece. Continue seguindo pelo caminho das montanhas até chegar à cachoeira. Depois de mais algumas batalhas com explicações de combate, você voltará à praia. Antes de subir no barco, converse com os habitantes para conseguir alguns itens.

S.S. Liki



Converse com Wakka e siga para a cabine do navio para conhecer O'aka, um mercador de itens. Conforme forem suas compras com ele no decorrer do jogo, os preços terão descontos a cada parte que você avançar no game. Entregue a ele cerca de 500 Gil para iniciar sua negociação. Siga à área das máquinas no canto inferior à direita para encontrar o Al Bhed vol. III. Retorne para a frente no navio e aproxime-se da multidão para ouvir uma conversa. Volte e fale com Wakka para confirmar que Yuna é a filha do grande Braska. Siga até Yuna. Tidus terá uma conversa com a garota, na qual ela acreditará que ele é realmente de Zanarkand. Yuna ainda dirá que conheceu Jecht e que ele lutou ao lado de seu pai há dez anos. Em seguida, o navio será atacado por Sin. Você terá de enfrentá-lo.

- Chefe | Sin
- HP | 2.000
- AP | 10
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 2 de 5

O gigantesco Sin virá acompanhado de três pequenos inimigos chamados Sinscales. Derrotando-os, uma nova onda com mais três deles surgirá na batalha. Por isso, o segredo é derrotar apenas dois deles e se concentrar em

acabar com Sin. Durante a luta, deixe Kimahri, Tidus e Lulu no time para atacarem o inimigo com ataques físicos e magias. Caso sua vida esteja baixa, troque Lulu por Yuna para curar os personagens com pouco HP. Lembre-se de que apenas Wakka, Lulu e Kimahri conseguem causar dano em Sin, além do summon Valefor de Yuna. Após a luta, Wakka pulará no oceano para ajudar Tidus, e juntos vocês terão mais um inimigo a enfrentar.

- Chefe | Sinspawn Echuilles
- HP | 2.000
- AP | 12
- Fraqueza | Darkness
- Dificuldade | 2 de 5

Comece a batalha usando a habilidade Cheer de Tidus para aumentar a defesa dos personagens e utilize o Dark Attack de Wakka para cegar o inimigo. Fazendo isso, você não sofrerá dano do golpe que drena seu HP. Ignore os pequenos Sinscales e continue atacando o inimigo com os ataques físicos de Tidus e o Dark Attack de Wakka até acabar seu MP. Utilize um Ether para recuperar o MP de Wakka e continue com o Dark Attack. Fique de olho na barra de CTB para, quando houver dois turnos seguidos, usar um para se curar e outro para atacar.

“A tentativa de conter o ataque de Sin na cidade de Kilika foi em vão. Sin consegue arrasar praticamente toda a cidade, levando não apenas à destruição de vilarejos, casas e plantações mas também roubando a vida de muitos habitantes que ali viviam. O acontecimento faz com que Yuna entenda o sentido de sua missão, e ela jura para si mesma que derrotará Sin custe o que custar.”

Kilika

“Passando pelo que sobrou de Kilika, Tidus e seus amigos encontram alguns sobreviventes da catástrofe. Yuna, então, se prepara para iniciar um ritual. Andando sobre a água como uma flor de lótus, a jovem summoner inicia uma dança mágica, capaz de acalmar os espíritos das pessoas que morreram e ainda têm suas almas perturbadas. Durante o rito, essas almas são mandadas para Farplane, um lugar em que as almas poderão descansar em paz.”

Na manhã seguinte, um dos Aurochs avisa Tidus de que Wakka o espera, porém, antes de se encontrar com seu amigo (que estará no final do cais, no canto direito), siga para o canto esquerdo para salvar uma garotinha que está para cair no mar. Volte e vá pelo caminho da direita para entrar na casa maior (onde está o bar), pegue

o Ether com a menina que você salvou e encontre o Al Bhed vol. IV próximo ao balcão principal. Saia do local e siga ao sul do bar para encontrar um vendedor de armas. Compre os melhores equipamentos e só então siga para o canto da direita para conversar com Wakka e seguir pelo caminho da floresta. Você terá mais alguns tutoriais de combate. Uma dica é usar a habilidade Lancet de Kimahri para aprender o ataque Seed Cannon dos inimigos Ragora. Passando pela construção Al Bhed, você encontrará Luzzu e Gatta, que o apresentarão a Lord Ochu.

- Chefe | Lord Ochu (Opcional)
- HP | 4.649
- AP | 40
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5



Durante o combate, tenha sempre Lulu atacando com magias Fire e Tidus com magias Haste em Lulu (caso já a tenha habilitado). Kimahri pode ajudar com golpes físicos enquanto Wakka previne que o inimigo use magias com seu Silence Attack (se já o tiver). Use Yuna para recuperar os feridos e utilizar a magia Esuna para curar os que estiverem envenenados. Tenha também algum personagem com a habilidade Sensor equipada em uma arma (como a Cactuar Scope de Lulu) para identificar o HP do inimigo e, assim que ele chegar a 2.500, invoque o summon Valefor.

Fazendo isso, Valefor estará imune ao ataque Earthquake do inimigo. Continue com a magia Fire de Valefor ou com o próprio Sonic Wings. Caso o inimigo durma, ele começará a recuperar o HP. Por isso, trate de atacá-lo com algum golpe físico para acordá-lo.

Depois que derrotar o inimigo, converse com Luzzu para ganhar um Elixir e volte para salvar o jogo na Save Sphere. Siga então pelos cantos da floresta à procura de baús com itens e inimigos para derrotar e ganhar mais AP. Só então siga a seta vermelha ao norte para chegar às escadas do templo. Enquanto estiver subindo, aproveite para equipar itens e salvar o jogo, pois, no topo, você terá mais um inimigo.

- Chefe | Sinspawn Geneaux
- HP | 3.000 (corpo) e 450 (tentáculos)
- AP | 53

- Fraqueza | Fire
- Dificuldade | 3 de 5

Caso Kimahri esteja com alguma lança equipada como arma, seu ataque físico poderá penetrar a concha que protege o inimigo. Os tentáculos absorvem magias que são direcionadas ao corpo, portanto, concentre-se em usar a Haste de Tidus em Lulu para deixá-la mais rápida e magias Fire nos tentáculos. Quando você derrotá-los, o corpo poderá ser atingido por qualquer tipo de ataque físico, porém a magia Fire ainda será a melhor forma de causar um bom estrago. Use o Silent Attack de Wakka para evitar que o inimigo use magias Water, e tenha Yuna no time usando magias Esuna sempre que um personagem estiver envenenado.

Após o combate, siga o grupo para as escadas restantes até encontrar os rivais de Blitzball e entre no templo. Converse com Yuna e reze com Wakka para que surja Dona, a rival de Yuna. Siga seu grupo para o santuário e, após a cena em que o guardião de Dona joga Tidus no templo, passe pela porta para iniciar o puzzle.

Cloister of Trials Kilika Temple



Pegue a Kilika Sphere no pedestal e coloque-a no canto da porta, que se abrirá;

- Remova a Kilika Sphere e coloque-a na parede da frente da área seguinte para que surja um símbolo;
- Retire novamente a Kilika Sphere e coloque-a na parede da esquerda;
- Toque no símbolo da parede à frente e siga pelo corredor para pegar a Kilika Sphere que estiver na parede da direita;
- Volte para o corredor e coloque a Kilika Sphere na parede da direita da área;
- Pegue a Glyph Sphere do pedestal e siga para a área com o fogo novamente;
- Coloque a Glyph Sphere no local onde estava a Kilika Sphere, na parede da direita, para revelar um caminho;
- Antes de prosseguir, fique sobre a área ilumina-

da ao norte para surgir um pedestal e empurre-o até ela;

■ Pegue uma das Kilika Spheres da área anterior e coloque-a no pedestal;

■ Desça pelas escadas do canto esquerdo e remova a Kilika Sphere para colocá-la na porta do alto das escadas;

■ Volte para a área onde você abriu uma porta secreta com a Glyph Sphere e pegue a Destruction Sphere no local;

■ Desça as escadas novamente e coloque a Destruction Sphere na parede onde estava a Kilika Sphere;

■ Pegue o Red Armlet no baú e, para terminar, colete a Kilika Sphere da porta ao norte e saia do local.

Converse com Wakka e Lulu para que lhe expliquem que as Fayths são seres incumbidos de proteger os habitantes. Seus espíritos vivem aprisionados em estátuas, e, quando um summoner reza, eles surgem para ajudá-los.

Depois da conversa, aguarde até Yuna surgir com um novo Aeon, Ifrit. Saia do templo e volte para a floresta do vilarejo seguindo a seta vermelha no mapa. Junte-se ao resto da equipe no cais e escolha a opção de embarcar no navio.

S.S. Winno

A bordo do navio, passe pela porta da direita e converse com O'aka no canto direito. Saia da cabine e dirija-se para perto de Yuna e assista a uma cena. Em seguida, suba as escadas para escutar um diálogo entre Wakka e Lulu. Sempre que a conversa terminar, tente subir as escadas novamente para ouvir mais um pouco. Wakka e Lulu conversarão a respeito de Tidus e sobre a escolha de Yuna de torná-lo seu guardião. Suba perto da ponte e pegue o Al Bhed vol. V.

Volte para a parte de baixo e examine a bola de Blitzball para ter uma lembrança do Jecht Shot Challenge. Basta apertar o direcional analógico para a direção certa e o X para realizar o movimento corretamente. Essa é uma habilidade fundamental, que o ajuda durante as partidas de Blitzball. Caso você não consiga aprendê-la, reinicie o game e tente novamente. Com isso, você verá uma cena em que Tidus realiza o Jecht Shot. Converse com Yuna para saber mais um pouco a respeito de Jecht em Spira e salve o game em seguida.

Luca

"Milhares de habitantes os recebem em Luca, aguardando ansiosos para o início do torneio. Como

todos os anos os Besaid Aurochs não vencem nenhuma partida, sua torcida é a mais simplória, ao passo que os Luca Goers são o time favorito da maioria dos torcedores. Entre as pessoas ali presentes está o grande mestre Mika, o qual Yuna faz questão de encontrar."



Siga ao norte para chegar ao navio de Mika e assistir à cena de sua chegada com o summoner Seymour. Dentro do quarto dos Aurochs haverá um tutorial com as regras de Blitzball. Em seguida, Yuna surgirá no local, avisando que Auron está em Luca. Saia do quarto e siga pelo corredor até chegar ao saguão principal de Luca. Vá, então, para o corredor à esquerda do local de onde veio e encontrará um baú com Hi-Potions e o Al Bhed vol. VI. Volte e siga para o porto localizado à esquerda do saguão para procurar por baús com itens. Em seguida, volte para o saguão, siga a seta vermelha para encontrar-se com Yuna e vá ao norte para chegar ao teatro de Luca. Pegue o Al Bhed vol. VII no canto esquerdo do teatro e converse com o atendente. No teatro, você pode comprar músicas e CGs que já viu durante o jogo. Deixe para fazer isso depois, pois seu dinheiro é muito precioso por enquanto.

Saia do teatro e siga a seta vermelha para encontrar Kimahri em uma confusão com outros Ronsos. Você deverá ajudar Yuna, que foi pega pelos Al Bheds, seguindo a seta vermelha que leva ao porto. Durante o caminho, você enfrentará alguns inimigos vulneráveis à magia Thunder. Quando chegar próximo à Save Sphere, salve e siga a seta vermelha para pular no navio. Prepare-se para lutar.

- Chefe | Oblitzerator
- HP | 6.000
- AP | 36
- Fraqueza | Thunder
- Dificuldade | 1 de 5

O inimigo pode assustar no começo, mas com a estratégia a seguir você o derrotará em poucos turnos. Logo de início, faça com que Tidus use a magia Haste em Lulu para deixá-la mais rápida e deixe Kimahri acertando o inimigo com golpes físicos. Utilize a Thunder de Lulu por cerca de três turnos seguidos (graças ao Haste), ata-

cando não o inimigo, mas o guindaste que está no canto direito. Ao fazer isso, ele se ligará, graças à energia fornecida por Lulu. Em seguida, use o Trigger Command de Tidus nele para acioná-lo e destruir um pedaço do inimigo. Com isso, basta acertá-lo com uma magia Thunder ou um golpe físico e ele será derrotado.

Após a luta, Lulu mandará uma magia para o céu como sinal, avisando Wakka que Yuna já está fora de perigo. Com isso, o jogador de Blitzball realizará uma jogada arrasadora e marcará o terceiro ponto, o que garante a final do torneio. Volte para o quarto dos Aurochs seguindo a seta vermelha e converse com Wakka para iniciar a final do torneio de Blitzball. Você não é obrigado a ganhar o torneio, uma vez que ele será realmente muito difícil.

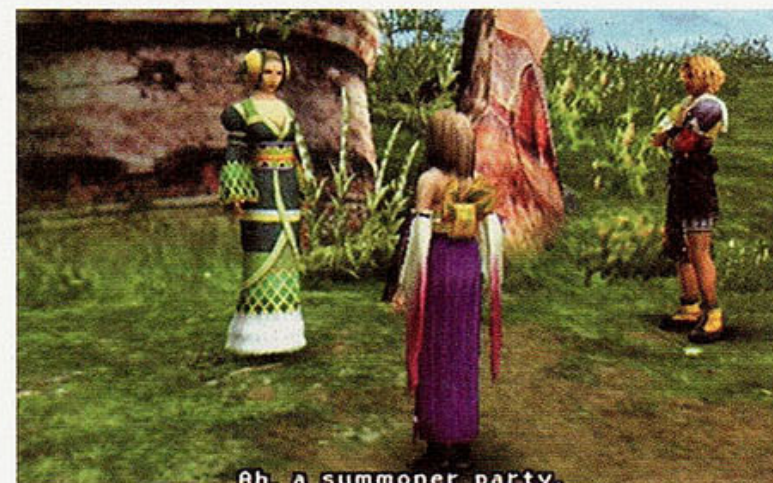
Depois da partida, uma animação acontecerá, com uma série de demônios invadindo Luca. Durante as lutas na água, use apenas ataques físicos para acabar com os inimigos. Fora d'água, Auron surgirá no estádio para combater. Ataque o monstro com um Power Break e, assim que Tidus e Wakka se juntarem para a batalha, prepare-se para acabar com um outro inimigo mais forte. Para derrotá-lo rapidamente, use o Dark Attack de Wakka, que deixa o oponente sem visão, e mantenha Auron usando o Power Break para baixar o ataque inimigo. Com Tidus, ataque com golpes físicos ou use a magia Haste em Auron e Wakka para deixá-los mais rápidos.

Após a luta, uma animação acontecerá, na qual o summoner Seymour invocará seu Aeon para destruir todos os outros inimigos de Luca. Auron dirá a Tidus que Jecht pode estar vivo e que ele não é mais humano, e sim o próprio Sin. Siga Auron para encontrar os outros membros do grupo e uma outra cena acontecerá, na qual ele passará a ser o novo guarda de Yuna a pedido de Braska. Juntos, eles partem com destino ao Djose Temple.

Mi'ihen Highroad

"Mi'ihen é a primeira estrada que leva ao Djose Temple. Os viajantes que passam por ela são, em sua maioria, summoners com seus guardas. Durante a viagem, Tidus descobre que não importa quantas vezes Sin é derrotado, pois, mais cedo ou mais tarde, ele retorna para punir aqueles que fazem uso da machina para o mal. Yuna diz que a única forma de derrotar Sin é com o Final Summon, que pode ser encontrado após completar a peregrinação por todos os templos, em Zanarkand. Seus amigos encontrarão novos desafios pela frente para testar as habilidades de Yuna e do resto do grupo."

Comece seguindo para a Save Sphere. Agora você



pode usá-la não apenas para salvar mas também para participar de torneios de Blitzball a qualquer momento. Converse com todos os viajantes que estiverem passando pela estrada, pois eles sempre terão algum item para lhe dar. À esquerda da estrada você encontrará um historiador chamado Maechen, que lhe contará um pouco sobre a estrada batizada em homenagem a Lord Mi'ihen. Continue pelo caminho da esquerda até chegar perto de uma pequena torre para encontrar um baú com um item. Durante a viagem, você ainda enfrentará uma série de inimigos, que poderão lhe dar muita experiência e valiosas esferas.

Logo após se encontrar com os soldados nos chocobos, siga para a pequena área à direita para encontrar a summoner Belgemine. Ela desafiará Yuna em uma batalha de summons. Para lutar com ela, a melhor estratégia é já entrar na batalha com o Overdrive de Valefor cheio. Assim que a luta começar, ela irá invocar Ifrit, portanto, você deverá usar Valefor. Comece acertando o Energy Ray e Ifrit alternará entre um ataque físico e um Meteor Strike a cada turno. Quando ele for usar o Meteor Strike, aperte o direcional para a direita para usar o escudo (Shield) de Valefor. Não use o Sonic Wings, pois Ifrit é imune ao ataque. Prefira golpes físicos ou a magia Blizzard. Ao vencer o combate, Yuna receberá o Echo Ring. Caso não vença, você ganhará o Seeker's Ring.

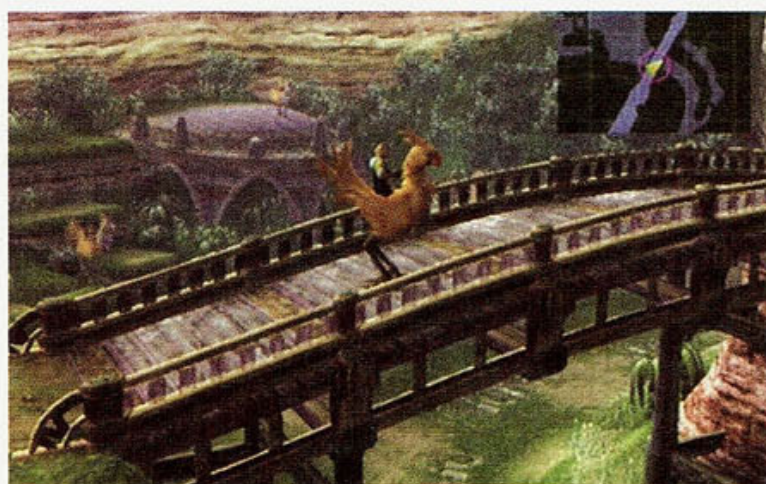
Continue pela estrada conversando com todos os viajantes e procurando por baús com itens. Em uma determinada área, siga para o canto direito da estrada para conhecer Gatta e Luzzu, dois Crusaders. Mais à frente você conhecerá Shelinda, outra seguidora de Yevon. Assim que chegar à Travel Agency, durma para recuperar sua vida e, em seguida, converse com um dos atendentes para ganhar uma Lv.1 Key Sphere. Você pode comprar novos equipamentos e itens. Além disso, no canto direito, perto da saída, você terá uma esfera azul, a qual serve para carregar todos os livros Al Bhed que você já pegou ou tem em algum save do jogo. Assim que sair do local, você ganhará o Al Bhed vol. VIII de Rin. Salve o jogo e deixe o lugar para enfrentar Chocobo Eater.

- Chefe | Chocobo Eater
- HP | 10.000
- AP | 135

- Fraqueza | Fire
- Dificuldade | 3 de 5

O inimigo tentará empurrar os personagens pelo desfiladeiro usando seus braços. Por isso, comece a luta com Lulu, Tidus e Wakka no time. Use uma magia Haste em Lulu para deixá-la mais rápida quando utilizar suas magias Fire. Acerte um Dark Attack de Wakka para cegar o inimigo e, em seguida, substitua Tidus e Wakka por Kimahri e Auron. Ataque-o com o Power Break de Auron e com golpes físicos de Kimahri. Lembre-se, também, de usar Yuna para curar os personagens feridos e ativar os summons, que causarão um excelente estrago no inimigo.

Caso seu grupo seja jogado no desfiladeiro, você não ganhará nenhuma experiência e ainda terá de contornar um pedaço da estrada novamente. Quando o inimigo estiver caído, ataque-o com golpes físicos para empurrá-lo novamente para a área, porém tome cuidado para não jogá-lo do desfiladeiro, pois, mesmo que o vencer desta maneira, você não ganhará AP pela vitória. Derrote-o. Rin o presenteará com um chocobo para caminhar pela estrada. Mas lembre-se: se usar um chocobo como meio de transporte, você não terá batalhas durante o caminho, o que faz com que sua experiência não aumente tão rapidamente.



Continuando pela estrada próxima à agência, pegue o Al Bhed vol. IX no chão. Ao chegar à entrada Mushroom Rock, siga para o canto da direita e contorne o desfiladeiro para a parte de baixo. Descendo pelo vale, procure pelo criador de chocobos para ganhar uma Thunder Blade e um Scout. Continue pelo caminho até ver Lucil e siga pela estrada até se encontrar com O'aka, próximo à Save Sphere. Você ainda poderá pegar o item Mars Crest no fim dessa área.

Retorne para o portão principal de Mushroom Rock e converse com o guarda da direita, que não o deixará passar. O guarda da esquerda aceitará um dinheiro como doação em troca de itens valiosos. Caso você ofereça 100 Gil, ele lhe dará um Scout, caso ofereça 1.000 Gil, você ganhará uma Ice Lance. E, se você tiver muita grana e resolver oferecer 10.000 Gil, ele lhe dará o Moon Ring de Yuna. Volte ao portão. Em seguida, surgirá o Mestre Seymour, que conduzirá Yuna e o grupo para a entrada

de Mushroom Rock.

Converse com os Crusaders pelo caminho para ganhar alguns itens e continue seguindo ao norte, até Clasko pará-lo e dizer para seguir o caminho à direita. Você encontrará O'aka mais uma vez e poderá comprar equipamentos excelentes com ele. Continue seguindo a seta vermelha, passe pela Save Sphere e fique sobre a plataforma com o símbolo de Yevon para apertar X e subir até a parte mais alta.

Continue seguindo ao norte, lembre-se de abrir os baús durante o caminho e suba na outra plataforma com o símbolo de Yevon para seguir pelo caminho da direita e encontrar mais uma plataforma móvel. Desça na pequena área para encontrar um Serene Armet e volte para continuar pela plataforma que leva à parte mais alta da região. Dirija-se à Save Sphere para ter uma conversa com Luzzu e Gatta. Fale com Luzzu novamente e, após salvar o jogo, siga para o caminho indicado pela seta vermelha.

“Crusaders e Al Bheds juntos, com seus exércitos e a tecnologia das máquinas. Uma aliança que busca não apenas a paz entre as duas tribos mas também a paz do mundo de Spira, pois, juntos, não medirão esforços para derrotar Sin. A cada pessoa que morre em vão, Yuna dança para enviar seu espírito a Farplane. Mas até quando Yuna será obrigada a dançar? Até quando Sin continuará com suas punições contra pessoas inocentes do mundo de Spira?”

Próximo ao ponto com a última plataforma móvel, você pode contornar uma pedra à esquerda e encontrar o Al Bhed vol. X. Suba, então, na plataforma e continue pelo caminho da direita para chegar a uma Save Sphere. Suba pela plataforma com a engrenagem e, assim que chegar à área seguinte, dirija-se para o sul e siga para o lado direito. Perto da barreira dos Crusaders, converse com o soldado no chocobo que estiver no canto direito para saber mais sobre a operação. Você poderá encontrar O'aka no canto esquerdo da entrada do local, com mais equipamentos para vender. Salve o jogo e converse com Gatta na entrada da base. Entre na base e, quando se encontrar com o Mestre Kinoc, abra o baú ao lado de Lulu para ganhar alguns itens. Salve o jogo na Save Sphere e, assim que estiver pronto para o combate, converse com o soldado, que estará na posição indicada no mapa pela seta vermelha.

- Chefe | Sinspawn Gui
- HP | 4.000 (cabeça), 12.000 (corpo) e 800 (braços)
- AP | 0
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

Esta batalha será extremamente fácil caso você tenha aprendido algumas habilidades. O segredo é iniciar a luta com Lulu, Wakka e Yuna no time. Sempre que um personagem for afetado pelo golpe Venom Attack do inimigo, use a magia Esuna de Yuna para curá-lo. Ataque com golpes físicos de Wakka e magias de Lulu na cabeça do inimigo até eliminá-lo por completo. Fazendo isso, você já impede que ele o ataque com a magia Venom. Em seguida, coloque Auron e Kimahri no combate para atacarem com os melhores golpes físicos, eliminando primeiro os braços e, em seguida, o corpo do inimigo. Os braços se regeneram a cada três turnos, por isso o segredo é destruí-los para depois acertar o corpo do inimigo. Com Yuna, invoque Ifrit com seu Overdrive cheio para usar o Hell's Fire, que ajudará causando um enorme estrago no oponente. Coloque Tidus na batalha e use a magia Haste em Lulu e Auron, que serão os melhores personagens para continuar atacando os braços e o corpo, até finalmente derrotá-lo. Em seguida, Sin surgirá e derrotará praticamente todos os Crusaders. Seymour se unirá ao time para lutar novamente contra Sinspawn, que ainda não estará morto.

- Chefe | Sinspawn Gui
- HP | 1.000 (cabeça), 6.000 (corpo) e 800 (braços)
- AP | 1.514
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 2 de 5



Como Seymour o estará ajudando, o combate será simples, devido ao alto level do summoner. Comece acertando uma magia Fira para eliminar a cabeça do monstro. Destrua também os braços com magias e ataques físicos. Use Yuna para curar os personagens feridos e Seymour para acertar mais algumas magias nos braços e no corpo do inimigo, até derrotá-lo de vez. Note que você ganhará AP referente a esta batalha e à anterior, além de muitos itens. Assim que Tidus acordar, aproveite para equipar as novas habilidades na Sphere Grid e procure por algum sobrevivente da catástrofe. Salve o jogo e converse com os outros membros do grupo para continuar seguindo até a estrada de Djose (seta vermelha no mapa).

Djose Highroad

Todos os soldados que você encontrar durante o caminho lhe darão itens e armas, além disso, não deixe de abrir os baús com itens. Próximo a um baú, você encontrará uma rocha no canto direito. Atrás dela será possível pegar o Al Bhed vol. XI. Durante a viagem, você poderá enfrentar um inimigo, Basilisks. Ele utiliza um poder chamado Stone Breath, que transforma seus personagens em pedra. Use a habilidade Lance de Kimahri para aprender este, que é um dos melhores Overdrives do personagem. Seguindo ao norte, você encontrará, no canto esquerdo, mais um baú com um Bright Bangle. Quando a estrada se dividir, continue seguindo a seta indicada e você terá uma conversa com o grupo a respeito da distância para chegarem a Zanarkand.

Cruzando as pontes, converse com os soldados nos chocobos e, assim que o templo se abrir, procure por um baú no canto esquerdo da área para conseguir 4.000 Gil. No canto direito da entrada do templo, você encontrará um dos Crusaders, Luzzu ou Gatta. Só então entre no templo Djose.

Dentro do local, Yuna conhecerá o summoner Isaaru e seus irmãos guardiões. Antes de subir as escadas para iniciar o puzzle, siga para os quartos em cada lado da escada para procurar por baús de itens e, assim que estiver pronto, converse com o padre no centro das escadas para enfrentar mais um desafio dos Cloister of Trials.

Cloister of Trials

Djose Temple

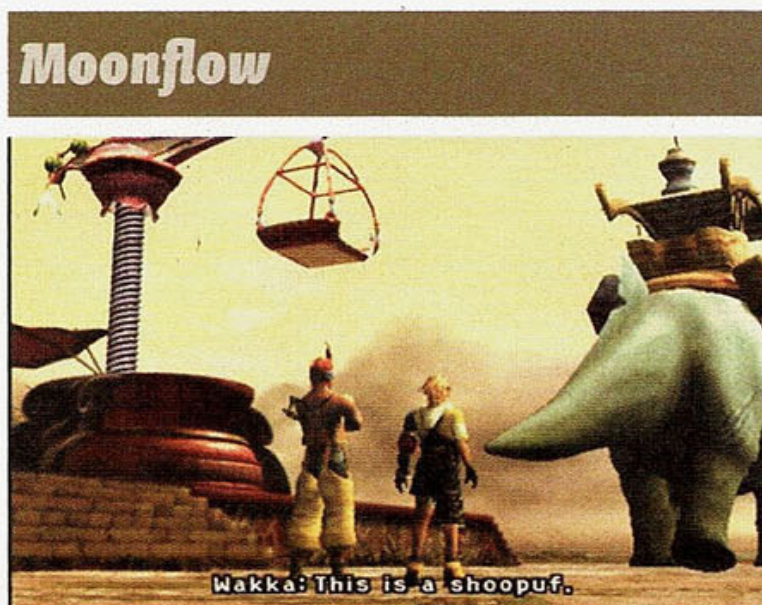


- Pegue as duas Djose Spheres dos cantos da área e coloque-as na porta principal;
- Siga pelo corredor e pegue as outras duas Djose Spheres na porta, colocando-as na parede do canto direito da plataforma;
- Empurre o pedestal que estiver com uma Djose Sphere até o canto indicado à direita;
- Pegue a Djose Sphere carregada no pedestal e coloque-a no canto direito da porta central para revelar uma área com um buraco que tem raios;

- Remova as Djose Spheres que você colocou na parede da direita e coloque-as no pedestal;
- Mova-se para o brilho que estará no chão do canto esquerdo da área para trazer o pedestal para seu ponto de origem;
- Empurre o pedestal para a área com o buraco que tem raios para fazer com que ele se torne uma plataforma. Pule para a outra parte da área;
- Empurre o outro pedestal (apertando o X) contra a parede para ativar um símbolo na câmara principal;
- Pule de volta para o pedestal e siga para a câmara principal movendo-se para o brilho do canto esquerdo da área, o que fará com que o pedestal volte ao seu ponto de origem;
- Pegue as Djose Spheres do pedestal e coloque-as nos cantos da parede da primeira área do templo para ativar mais duas partes do símbolo da câmara;
- Pegue a Djose Sphere carregada, que está no canto direito da porta principal, e coloque-a no canto esquerdo dela;
- Com o símbolo completo, você terá uma plataforma móvel. Suba nela para chegar ao andar seguinte;
- Você encontrará cinco pedestais com uma Djose Sphere em cada um. Empurre cada um deles para suas paredes para revelar uma escada no canto esquerdo da área e um novo pedestal no centro;
- Volte para o elevador e desça para o andar anterior;
- Siga para canto esquerdo e encontre um símbolo na parede;
- Toque no símbolo para abrir uma nova área com a Destruction Sphere. Pegue-a e leve-a até o andar de cima;
- Coloque a Destruction Sphere no pedestal central para destruir um pedaço da parede da direita, revelando um baú com a Magic Sphere;
- Suba, então, as escadas do canto esquerdo e você chegará ao santuário. Siga para o canto direito até a saída e você verá uma cena em que Barthello, guardião de Dona, pedirá para cumprimentar Auron por ele ter sido a razão pela qual se tornou guardião. Converse com todos os personagens da área e aguarde até que Yuna surja da câmara das Fayths com o Aeon Ixion.

Na manhã seguinte, volte para o INN para encontrar o Switch Hitter dentro de um baú. Converse com o grupo do lado de fora do templo e entre novamente no local. Siga para a câmara à esquerda das escadas e converse com a pessoa ao lado de Yuna, no canto direito, para acordá-la. Do lado de fora do templo, todos do grupo brincarão com Yuna, que estará com o cabelo despenteado e cara de sono. Siga então para as pontes próximas ao templo que o levam de volta à estrada de Djose. Você encontrará alguns Crusaders ao norte da

ponte. Eles poderão lhe dar alguns itens. Converse com os soldados nos chocobos novamente e siga o grupo para o sul até a estrada se dividir. Siga, então, para o norte para chegar em Moonflow.



Siga para o norte até se encontrar novamente com Shelinda. Depois da conversa, siga para perto da garota para achar, em um canto, três Lv. 1 Key Spheres. Em seguida, Kimahri encontrará seus rivais novamente. Eles não perderão a oportunidade de tirar sarro do Ronzo. Continue seguindo para o caminho nordeste até achar mais três Lv. 1 Key Spheres em um canto. Logo em seguida, Yuna se encontrará novamente com Belgemine para uma batalha.

A rival iniciará a luta com Ixion, portanto, trate de colocar Ifrit no combate. Use seu Overdrive Hellfire. Caso Ixion use Haste em si mesmo; haverá muitos turnos extras para atacá-lo. Para se curar, use a magia Fire em si mesmo. Não se esqueça de que você ainda poderá usar o summon Valefor caso perca com Ifrit. Ao vencer a luta, você ganhará dois Dragon Scales, porém, perdendo ou não, Belgemine lhe dará o Summoner's Soul, que permitirá novas habilidades para seus Aeons.

Continuando sua jornada, procure por uma Magic Def Sphere no canto esquerdo da floresta e continue seguindo ao norte. No final, siga à esquerda para encontrar dois Phoenix Downs e conversar com O'aka para comprar novas armas e itens. Converse com Auron e suba na plataforma da esquerda para pegar 5.000 Gil em um baú atrás de Lulu. Só então converse com Wakka e Lulu para seguir viagem com o Shoopuf como transporte. Durante o caminho, você terá de enfrentar um novo inimigo.

- Chefe | Extractor
- HP | 4.000
- AP | 660
- Fraqueza | Thunder
- Dificuldade | 2 de 5

Caso você tenha alguma arma com a habilidade Lightningstrike, equipe-a para ajudar a causar mais dano no oponente. Como a luta será na água, apenas Tidus

e Wakka poderão participar do combate. Use a magia Haste nos dois para deixá-los mais rápidos contra o inimigo. Com isso, basta continuar os turnos com ataques físicos, lembrando-se de se curar com Hi-Potions quando necessário.

Salve o jogo na Save Sphere e siga para a área seguinte. Você encontrará O'aka novamente, porém ele estará vendendo apenas itens de cura. Aproveite para estocá-los e só então siga para a plataforma próxima de O'aka para encontrar o Al Bhed vol. XII. Siga à esquerda em direção ao Shoopuf para encontrar um baú com Ether e converse com o morador local.

Continue pelo caminho da esquerda e Tidus irá se encontrar novamente com Rikku. A garota Al Bhed revelará ter sido a causadora do combate anterior por estar controlando a máquina Al Bhed, porém a intenção não era seqüestrar Yuna. Com isso, ela se juntará ao grupo. Conforme você estiver seguindo viagem para Guadosalam, haverá mais alguns tutoriais de batalha, que ensinarão as habilidades de roubar (Steal) de Rikku, bem como o uso de seu Overdrive, que combina dois itens à sua escolha.

Guadosalam

"A cidade dos grandes summoners. Atualmente, o líder Seymour é a pessoa em que todos os povos de Spira podem confiar. Em sua conversa com Yuna e seus amigos, Seymour mostra um pouco de Zanarkand no passado, época em que Tidus fazia parte dela. No entanto, ele consegue chamar a atenção pelo fato de propor que Yuna se case com ele, dizendo que, assim, Spira estaria realmente salva por Sin. Mas será essa a escolha de Yuna?"



Ao chegar ao local, você aprenderá um pouco do sistema de customizar armas. Em seguida, suba pela rampa e vire para o caminho da esquerda. Entre na casa do canto esquerdo e pegue o Al Bhed vol. XIII atrás da árvore. Você poderá seguir diretamente para o INN para recuperar seus itens (lembrando-se de que, agora, você já pode customizá-los com as armas) e salvar o game na Save Sphere (a única da cidade). Depois de explorar todos os cantos da cidade, entre pela porta dupla ver-

melha para chegar à sala principal. Suba as escadas e converse com os membros do grupo. Entre, então, pela porta dupla roxa e, assim que a animação terminar, converse com todos os membros do grupo. Seymour surgirá para conversar com Yuna. Volte para a área do outro lado da porta dupla vermelha para encontrar-se com a equipe e seguir para a grande rampa que levará a Farplane.

Ao chegar lá, junte-se ao grupo que está nas escadas e fale com Wakka para ouvir sua conversa com o espírito de Chappu. Converse com Lulu e, em seguida, com Yuna. Tidus verá que seu pai, Jecht, não está morto, pelo fato de seu espírito não estar em Farplane. Ele explica para a summoner que a razão de seu ódio por Jecht é ele ser a atenção principal de sua mãe e por sempre ficar sozinho quando o pai estava por perto. Após a conversa, saia do local. O espírito de Lorde Jyscal tentará sair de Farplane. Yuna o enviará para o local, mas todos ficarão se questionando sobre por que seu espírito não está descansado.

De volta à cidade, converse com todos os amigos e procure por Kimahri, que sairá da loja no andar central. Fale com Lulu e tente sair da cidade pelo túnel do canto esquerdo. Shelinda surgirá e contará sobre Macalania para Tidus. Converse com o grupo e, assim que Yuna se unir a ele, siga pelo túnel de que Shelinda surgiu para chegar a Thunder Plains.

Thunder Plains

"Lugar esquecido no mundo de Spira, as terras de Thunder Plains são constantemente abatidas por trovões de uma tempestade eterna. Esse fenômeno ocorre devido às torres de máquinas, que atraem os raios. Este será um local de difícil viagem para Tidus e seus amigos, uma vez que não ser atingido por um raio parece ser uma tarefa extremamente complicada."



O local pelo qual você deverá seguir é constantemente atingido por raios. Você deve apertar o botão X na hora certa para desviar deles, além disso, os inimigos que enfrentará no local serão baseados no elemento Thunder. Siga até o canto da esquerda para encontrar

dois Phoenix Downs em um baú e continue seguindo para o norte. Você encontrará uma agência Al Bhed na metade do caminho. Dentro do local, haverá um livro que explicará a origem das pedras de Qactuar e um outro, que indicará o número de vezes que você desviou dos trovões.

Converse com Rikku para Rin surgir do corredor e perguntar sobre seus estudos Al Bhed. Responda escolhendo a primeira opção para ganhar o Al Bhed vol. XIV. Siga Yuna pelo corredor e Tidus a encontrará em um quarto. Saindo da agência, procure por um Yellow Shield do lado direito da agência para equipar em Tidus e continue seguindo ao norte de Thunder Plains. Yuna pedirá para pararem e revela que aceitará se casar com Seymour. Todos ficam espantados, pois essa pode não ser a solução para Spira. No entanto, a summoner acredita que essa será a esperança de seu povo. Continue seguindo ao norte até chegar em Macalania.

Macalania

“O lugar onde as esferas de memória são criadas... Aqui, todas as lembranças podem ser preservadas graças à energia fornecida pelas águas da floresta.”

Suba a rampa seguindo seu grupo e, após salvar o jogo, continue indo pelo caminho da floresta. Assim que chegar à segunda Save Sphere, encontre-se com O'aka e compre alguns itens e armas. Além disso, procure, perto do vendedor, pelo Al Bhed vol. XV. Continue seguindo pelo caminho até encontrar um inimigo para enfrentar.

- Chefe | Spherimorph
- HP | 12.000
- AP | 3.240
- Fraqueza | Variável
- Dificuldade | 3 de 5



Antes de a luta começar, equipe seus personagens com armas não elementais. Ataques físicos não causam muito dano, por isso o segredo é usar magias. Basicamente, você deve atingi-lo com um golpe físico

para que ele contra-ataque usando magias. Quando sofrer uma magia do oponente, ataque no turno seguinte com uma magia de elemento oposto. Por exemplo, se o inimigo utilizar Fire, ataque-o em seguida com Blizzard. Use Yuna para curar o grupo ou invocar os Aeons Ixion ou Ifrit quando o inimigo atacar com Water ou Blizzard. Caso você tenha o Overdrive de Lulu cheio, não deixe de usá-lo para causar muitos danos seguidos no inimigo.

Quando derrotar o inimigo, ele deixará uma Jecht's Sphere, que contará um pouco do passado de Spira e irá conferir um novo Overdrive para Auron. Ao chegar ao lago de Macalania, você encontrará Clasko e o Al Bhed vol. XVI do lado de fora da outra agência Al Bhed. Converse com Clasko e entre na agência para salvar o jogo. Saia do local e siga pelo caminho da esquerda para mais um combate.

- Chefe | Crawler, Negator
- HP | 16.000 (Crawler) e 1.000 (Negator)
- AP | 4.950
- Fraqueza | Thunder
- Dificuldade | 3 de 5

Antes de tudo, acabe com Negator, que estará voando ao redor de Crawler. Sem isso, você estará incapacitado de usar magias e summons na batalha. Use os golpes físicos de Wakka para acabar com o inimigo e utilize Auron, Tidus ou Kimahri para acabar com Crawler. Assim que detonar Negator você já poderá usar as magias, porém o outro inimigo também poderá usar seu Mana Beam. Para se defender desse ataque, invoque o summon Ifrit ou Ixion e use seu escudo (Shield) para não sofrer tanto dano. Continue atacando o inimigo até derrotá-lo.

“Logo após Tidus e seus amigos enfrentarem Crawler, Rikku revela para Wakka que é uma Al Bhed. Muito enérgico, não se conforma em ter viajado todo esse tempo com uma Al Bhed ao seu lado. No entanto, ao chegarem no Cloister of Trials e assistirem à mensagem deixada por Lorde Jyscal, os heróis passam a ter uma outra preocupação em mente. Jyscal, pai de Seymour, revela que seu filho manipula Yevon, os Guados e todos os outros summoners. Seu coração é ambicioso e maligno a ponto de ter assassinado seu próprio pai.”

Assim que chegar à entrada do templo, pegue a Mega-Potion no baú e cruze a ponte de gelo para entrar no local. Converse com Tromell para ganhar o Shell Targe e fale com Shelinda mais à frente. Suba as escadas e siga o grupo para assistir a uma cena. Procure, no hall principal, por duas X-Potions e 5.000 Gil. Converse com a pessoa no quarto a noroeste para ganhar mais alguns itens. Siga para o quarto a nordeste para assistir à esfera

deixada por Lorde Jyscal. Assim que estiver pronto, salve o jogo e entre no Cloister of Trials, subindo as escadas para se encontrar com Seymour.

- Chefe | Seymour, Guado Guardians e Anima
- HP | 6.000 (Seymour), 2.000 (Guardians) e 18.000 (Anima)
- AP | 6.220
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 4 de 5



Durante a luta, Tidus, Yuna e Wakka poderão usar seus Trigger Commands antes de Anima surgir no combate. Fazendo isso, a força de Tidus e a defesa mágica de Yuna aumentarão. Os guardas de Seymour constantemente usarão Hi-Potions em Seymour. O segredo é utilizar o comando Steal de Rikku para roubar os itens dos guardas, enquanto usa Tidus e Auron para atacá-los com golpes físicos até derrotá-los. Em seguida, comece a atacar Seymour com golpes físicos até tirar cerca de dois terços de sua vida. Com isso, Seymour invocará seu Aeon Anima na batalha. Coloque Yuna no time e invoque o seu novo Aeon, que estará marcado com "???". Ao entrar em ação, você verá que o Aeon é, na verdade, a deusa Shiva.

Sempre que Anima usar seu Boost e seu golpe Pain, use a magia Blizzara de Shiva para se curar. Quando seu Overdrive estiver cheio, use-o para conseguir tirar 9.999 do HP de Anima. Repita o processo para derrotar o Aeon inimigo e tire Shiva do combate. Continue os turnos seguintes com Yuna curando e revivendo outros personagens, enquanto Auron usa seu Magic Break e Tidus, sua magia Haste em Yuna. Após derrotar Seymour, Tromell surgirá e apontará Yuna e os outros como traidores. Salve o jogo e dirija-se à porta mais próxima da Save Sphere para, finalmente, iniciar o Cloister of Trials de Macalania.

Cloister of Trials Macalania Temple

- Desça a rampa para chegar ao térreo e pegue a Glyph Sphere da coluna central;

- Coloque-a no pedestal que estiver perto e empurre-o até a estalagmite para fazer com que ela desapareça;
- Empurre o pedestal para o outro lado da área ao norte para atingir a outra estalagmite e cair em uma rampa;
- Desça por ela e remova a Glyph Sphere do pedestal para colocá-la na parede do canto esquerdo. Surgirá uma plataforma de gelo;
- Volte para a rampa e pegue a Macalania Sphere da plataforma. Desça e coloque-a no pedestal;
- Empurre o pedestal até a coluna do canto direito para que surja uma parte da plataforma de gelo;
- Volte para o andar de cima e remova a Macalania Sphere da parede do canto direito para descer e colocá-la na coluna da esquerda. Surgirá mais um pedaço do caminho de gelo;
- Suba pela rampa para pegar a Macalania Sphere que estiver próxima à rampa e coloque-a na coluna central para que surja mais um pedaço do caminho de gelo;
- Siga para a esquerda e suba pela rampa para seguir pelo caminho de gelo que leva ao túnel. Toque no símbolo luminoso do chão para fazer reaparecer o pedestal com a Macalania Sphere;
- Pegue a Macalania Sphere do pedestal e empurre-o pela rampa para que caia diretamente no símbolo que o teleportará para a estalagmite de gelo que guarda a Destruction Sphere;
- Desça a rampa e siga até o símbolo iluminado, que estará no chão do canto esquerdo, para trazer de volta o pedestal;
- Coloque a Macalania Sphere na parede do canto direito para a que a primeira estalagmite de gelo reapareça;
- Pegue a Macalania Sphere da coluna central e coloque-a na parede ao norte para que a rampa que leva ao andar de baixo reapareça;
- Pegue a Destruction Sphere do pedestal e desça para o próximo andar pela rampa para colocar a esfera na parede do lado esquerdo da entrada e revelar o baú com uma Luck Sphere;
- Volte para o andar de cima e empurre o pedestal para a estalagmite da direita e, depois, para a outra estalagmite ao norte fazendo com que pela rampa;
- Pegue a Macalania Sphere da parede da direita e desça pela rampa para colocá-la no pedestal;
- Empurre-o para o canto direito para ativar novamente a plataforma de gelo;
- Suba para o outro andar e pegue a Macalania Sphere perto da rampa para colocá-la na coluna do canto esquerdo e completar o caminho que leva à saída.

Ao voltar para a área principal, você encontrará alguns Guados bloqueando o caminho. Fuja deles, caso

contrário terá de enfrentá-los. Saindo da caverna de gelo, siga a seta vermelha que leva até uma Save Sphere e um novo inimigo.

- Chefes | Wendigo, Guado Guardian
- HP | 18.000 (Wendigo) e 1.200 (Guardians)
- AP | 3.160
- Fraqueza | Fire
- Dificuldade | 3 de 5



Você deverá acabar primeiro com os guardas de Wendigo. Para isso, invoque um Aeon com Overdrive cheio e acabe com os inimigos rapidamente. Caso Wendigo esteja em estado Berserk (devido aos seus guardas), use o Sleep Attack de Wakka e continue os turnos seguintes com as magias Fira de Lulu. Use o Haste também em Lulu para deixá-la mais rápida e, se o inimigo acordar, use o Power Break de Auron ou o Jinx de Kimahri. Para facilitar, invoque o Aeon Ifrit de Yuna e ataque com seu Meteor Strike até poder usar o Overdrive Hellfire e causar um estrago enorme no inimigo. Por fim, outro ataque muito útil é o Threaten de Auron, caso você já o tenha. Use-o para imobilizar o inimigo e garantir mais turnos a seu favor.

Após a luta, você cairá nas profundezas do lago. Use a Save Sphere para se recuperar e, em seguida, converse com o grupo. Assim que Yuna se afastar, fale novamente com todos, lembrando-se de pegar a Lv. 2 Key Sphere ao lado de Kimahri. O grupo será atacado por Sin, que os enviará para um lugar completamente diferente do que aquele onde estavam.

Sanubia Desert

“Este é o deserto em que nasceram os Al Bheds. Devastados por Sin, eles criaram as máquinas e um novo lar começou a se formar. Em busca de proteção e abrigo, os Al Bheds acabaram culpados por todos de Spira devido às punições de Sin.”

Tidus acordará em um oásis no deserto. Siga ao norte para encontrar um inimigo chamado Zu. Para derrotá-lo, use a habilidade Darktouch de alguma arma para deixá-lo sem visão. Quando Auron se unir para a batalha, use

seus Power Break e Mental Break. Quando Lulu entrar no combate, use sua magia Bio para envenenar o inimigo e magias Thundara nos turnos seguintes. Após o combate, siga para o norte até encontrar Wakka e um kit de socorros Al Bhed com oito Potions para Rikku usar no grupo. Na área seguinte, siga para a direita até encontrar-se com Kimahri e, então, vá em sentido nordeste até encontrar Rikku.

Siga Rikku pelas dunas até chegar a outro acampamento Al Bhed. Siga para uma das saídas e, assim que estiver na área com a grande inscrição Al Bhed e a Save Sphere, siga à esquerda e vá para as ruínas até encontrar o Al Bhed vol. XVII em uma construção no canto direito. Volte para a Save Sphere e siga para o norte, próximo a uma outra placa, para encontrar o Al Bhed vol. XVIII.

Na área seguinte, você encontrará um vale à direita e uma tempestade, que impedirá o trajeto. Siga para o caminho à direita da pedra com o símbolo para encontrar uma pequena área no mapa. Você achará algumas Hi-Potions e o item Mercury Crest. Na grande área ao norte haverá algumas Mega-Potions e X-Potions. Continue seguindo para o caminho ao norte até finalmente chegar ao lar dos Al Bheds, que estarão em plena guerra contra os Guados de Yevon por causa da traição de Yuna.

Home



Assim que se encontrar com Cid, pai de Rikku, siga ao norte para achar, próximo da Save Sphere, o Al Bhed vol. XIX. No centro da área seguinte, o grupo será surpreendido pelos Guados. Durante a luta, acabe sempre com o líder para depois detonar os inimigos mais fracos. Antes de seguir o grupo que está descendo as escadas, retorne para o corredor ao sul e entre no quarto à esquerda para encontrar alguns inimigos. Após o combate, pegue o Al Bhed vol. XX na cama do local. Você ainda encontrará dois baús com inscrições Al Bhed para serem decifrados. Caso tenha coletado todos os livros Al Bhed até o momento, você não terá dificuldades em entender o significado dos termos. O baú da direita requer a tradução de três palavras Al Bhed. Basta procurar na lista pelos seguintes termos: “Sorry”, “Wait” e “Pardon”. Já o baú da esquerda mostrará uma lista de itens para serem escolhidos.

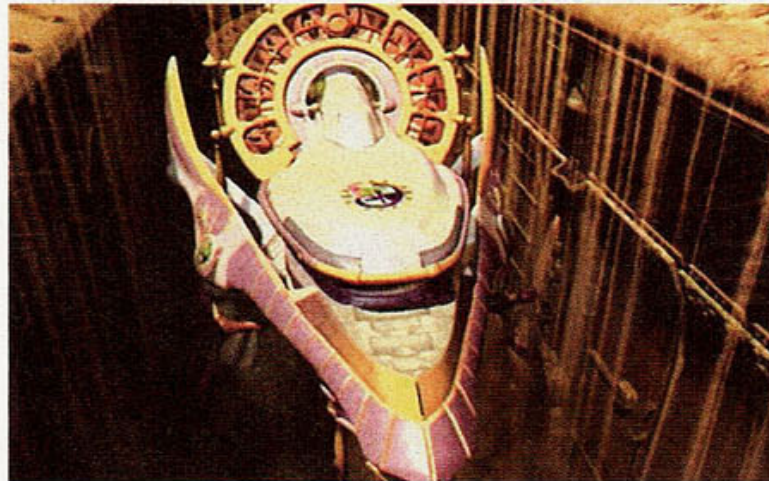
Saia do local e desça as escadas para encontrar quatro Al Bhed Potions no baú da esquerda. Quando o caminho se dividir, siga pelo corredor da direita até encontrar o Al Bhed vol. XXI próximo à porta da direita. Entre por essa porta e encontrará mais alguns inimigos para derrotar. Após a luta, haverá mais dois baús Al Bhed para decifrar. O mais próximo à esfera azul só pode ser aberto com um número específico. Confira a tabela abaixo e saiba como encontrá-lo.

Dígito	Operação matemática
1º	Some os dois números
2º	Subtraia o 1º número pelo 2º
3º	Multiplique o 1º número pelo 2º
4º	Some ambos os números

No segundo baú, você deverá decifrar quatro questões. Basta seguir a tabela abaixo para saber qual alternativa é a correta.

Número da Questão	Escolher
1	3ª resposta
2	4ª resposta
3	2ª resposta
4	1ª resposta

"Tidus descobrirá que ser um summoner é,



de fato, ter de sacrificar a própria vida por Spira. Seus amigos contarão a ele que, quando Yuna se tornar uma summoner para proteger Spira, consequentemente morrerá. Mesmo se conseguisse o Final Aeon para enfrentar Sin, ela perderia a vida ao derrotar o ser que surge em forma de punição para o mundo. Tidus não se conforma em não poder fazer nada para salvar Yuna e promete encontrá-la a todo custo."

Saia do local e siga até o corredor da esquerda para encontrar uma Save Sphere. Entre pela porta da esquerda e, depois da conversa nas escadas, procure por um baú, no canto direito da área, com uma Lv. 2 Key Sphere e por um outro baú, no canto esquerdo, abaixo das escadas, para encontrar uma Lv. 4 Key Sphere.

Entre no santuário para encontrar Dona e Isaaru. Após a conversa, abra o baú no canto esquerdo para pegar 10.000 Gil e siga para a cabine da Airship.

"Dentro da Airship, Cid se prontifica a ajudar Tidus e seus amigos a salvar Yuna. Ao fugir de seu lar, Cid e os outros Al Bheds cantam a música das Fayth, e, por uma ordem de Cid, a Airship lança uma série de mísseis que destroem todo o lar dos Al Bheds."

Airship

Dentro da Airship, converse com todos os seus amigos e, caso necessite de itens, fale com Rin no corredor. Continue seguindo pelo corredor e entre na porta à direita para encontrar Dona. Volte para a cabine e converse com o piloto da Airship (irmão de Rikku), que tentará localizar Yuna. Alguns inimigos invadirão a Airship. Siga para o corredor e converse com Rin para comprar novos equipamentos e equipe os personagens com armaduras que tenham a habilidade SOS Regen. Continue pelo corredor até chegar à Save Sphere e suba pelo elevador para iniciar o combate.

- Chefe | Evrae
- HP | 32.000
- AP | 5.400
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 4 de 5

Antes de tudo, você deve estar ciente de que Evrae é imune a praticamente todos os status negativos. Inicie a luta usando um Slow de Tidus no inimigo e, em seguida, um Haste em Rikku e no próprio Tidus. Ao fazer isso você terá mais turnos para usar o Trigger Command, que serve para distanciar a Airship de Evrae e para que Cid acerte-o com os mísseis da aeronave. O dragão sempre utilizará um ataque chamado Swooping Scythe, que o aproxima da Airship, e, no turno seguinte, usará o Poison Breath. Tenha sempre Tidus no time para usar Haste nos personagens e deixá-los mais rápidos que o inimigo, que também utilizará Haste em si mesmo.

Quando Evrae estiver próximo da aeronave, use golpes físicos com Tidus, Auron, Kimahri ou Rikku. Quando ele estiver longe, use magias com Lulu ou golpes físicos de Wakka. Note que todas magias de Lulu causam apenas metade do dano total no inimigo, portanto, a menos que você tenha Fira, Watera, Thundara ou Blizzara, não a use no combate. Lembre-se também de que Rikku pode curar o grupo com as poções Al Bhed.

Bevelle

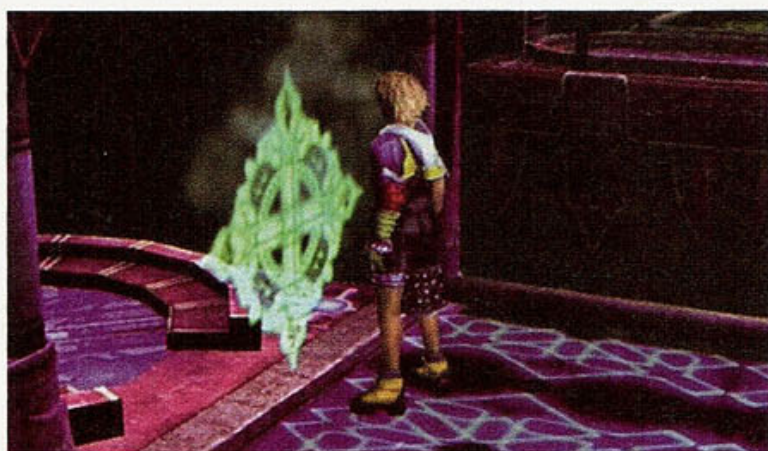
"Seymour está prestes a se casar com Yuna no altar de Bevelle. No entanto, a Airship dos Al Bheds chega no momento exato para impedir tal acontecimento. Tidus e seus amigos lutam contra muitos soldados da cidade, mas mesmo assim Yuna é obrigada a se casar com o summoner de Guado. A jovem se põe no parapeito da sacada e se joga no céu para rapidamente invocar Valefor, que a salva..."



Assim que Tidus e seus amigos chegarem ao templo de Bevelle, cure todos os personagens e siga para o altar para enfrentar alguns soldados do local. Depois de derrotar os guardas, que não serão tão fortes, continue seguindo para o altar até encontrar mais uma máquina de combate.

Assim que Yuna e os outros escaparem, salve o jogo na Save Sphere e desça até o templo. Entrando no local, pegue o Al Bhed vol. XXII e prepare-se para mais um desafio das Cloister of Trials.

Cloister of Trials Bevelle Temple



Este é o puzzle mais difícil do jogo, pois consiste em um labirinto de plataformas luminosas. Você deverá empurrar os pedestais que estiverem com as Bevelle Spheres para transformá-los em plataformas móveis. Assim que Tidus chegar ao primeiro ponto, empurre o pedestal para transformá-lo em plataforma.

■ Assim que a plataforma começar a se mover, espere que ela passe pelo segundo símbolo luminoso

e, assim que a seta estiver indicando para a direita, aperte x para seguir para o lado. Caso erre, basta deixar a plataforma ir até o final. Ela voltará automaticamente ao início do corredor;

■ Seguindo para a direita, espere a plataforma parar e confirme com x para seguir por um novo caminho até chegar a uma plataforma;

■ Pegue a Bevelle Sphere na parede e coloque-a no pedestal. Empurre-o para o buraco e use a nova plataforma para chegar ao alto do labirinto;

■ Assim que você subir no corredor do alto e se virar para a direita, fique atento ao primeiro símbolo para apertar x novamente para a direita;

■ Remova a Bevelle Sphere do pedestal, coloque-a na parede ao lado e empurre o pedestal no buraco;

■ No final da área, use o último símbolo para se mover 180° e voltar para trás;

■ Use o símbolo seguinte para se mover para a direita e chegar à plataforma à frente da qual você estava antes. Remova a Bevelle Sphere da parede e coloque-a no pedestal;

■ Empurre o pedestal no buraco e use a nova plataforma para seguir até o final do corredor e voltar ao início;

■ Siga até o primeiro símbolo para se mover para a direita e descer para o andar seguinte;

■ Assim que cruzar o caminho, direcione a seta para a esquerda e siga até o final do corredor;

■ Use o terceiro símbolo no final para se mover para a direita. Pegue uma Bevelle Sphere do pedestal e coloque-a na parede da esquerda;

■ Empurre o pedestal no buraco e use-o para seguir para o início;

■ Seguindo novamente pelo corredor você encontrará um símbolo. Deixe sua seta direcionada para o norte e confirme com o x e, ao passar no terceiro símbolo do corredor, ative-o para a direita;

■ Siga até o final da área e pegue a Glyph Sphere na parede para colocá-la no pedestal e voltar à plataforma;

■ Conduza a plataforma até o final, virando-se para a direita para voltar até a plataforma anterior;

■ Siga até o símbolo roxo e coloque a Glyph Sphere para encontrar a Destruction Sphere na parede;

■ Pegue a Destruction Sphere e volte para a plataforma para conduzi-la até o final da área e voltar ao início;

■ Siga com a plataforma até o penúltimo símbolo do corredor e direcione-o para a direita. Siga pelo caminho e coloque a Destruction Sphere na parede em que você pegou a Glyph Sphere para abrir um novo corredor;

■ Conduza a plataforma de volta ao último símbolo no final do andar e direcione-o para a direita;

■ Remova a Bevelle Sphere que você havia colocado

na parede e coloque-a no pedestal. Neste momento, você deve estar com as duas Bevelle Spheres no pedestal. Caso contrário, deixou algo para trás;

- Siga com a plataforma até o final da área para voltar ao início e, após passar pelo primeiro símbolo que ordena sua seta para o norte, use o símbolo seguinte (que não havia sido utilizado ainda) para direcioná-lo para a direita;

- Empurre o pedestal para o buraco do outro lado da plataforma e siga até o final para encontrar uma nova área;

- Deixe o pedestal no final das escadas e suba para abrir o baú, pegar uma HP Sphere e revelar um novo andar;

- Passe sobre o chão iluminado em que estava o baú para trazer o pedestal para o alto das escadas;

- Pegue uma das Bevelle Spheres do pedestal e coloque-a na parede ao norte para abrir um caminho à esquerda;

- Empurre o pedestal no buraco da esquerda e siga com a nova plataforma até o final para encontrar o baú com a Knight Lance;

- Volte com a plataforma para o centro e siga a pé pelo caminho da direita para completar o puzzle.

“Yuna e seus amigos serão julgados pelo tribunal de Bevelle. A summoner tenta explicar para Lorde Mika e Kelk Ronso, dois representantes do tribunal, que Seymour é o verdadeiro traidor por ter assassinado o próprio pai, pedindo ainda que Lorde Mika enviasse o espírito de Seymour para Farplane por ele já estar morto. No entanto, o lorde mostra para ela que, se o mandasse para Farplane, estaria mandando a si mesmo, devido ao fato de ele também já estar morto. Yuna e seus amigos não acreditam no que acabam de presenciar e são julgados como culpados por não estarem de acordo com a escolha de Yevon. Seria mesmo Yevon a esperança dos povos de Spira para combater Sin? Ou, na verdade, tudo não passaria de uma farsa?”

Controlando Yuna, salve o jogo na Save Sphere. Você deverá encontrar três de seus amigos, que estarão no



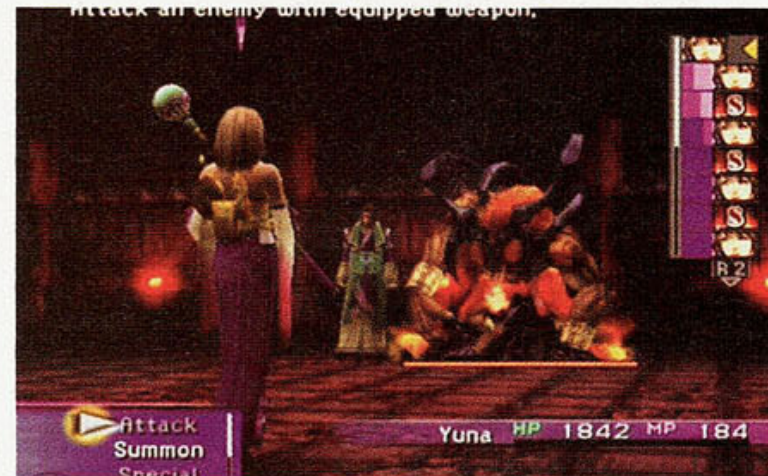
labirinto conhecido como Via Purifico. Siga pelo corredor da direita e, em seguida, vá para o norte até entrar em

uma área, na qual você encontrará Kimahri no canto da direita e um baú com uma Mega-Potion à esquerda. Continue seguindo para o norte e, no final, siga para a esquerda para encontrar-se com Auron.

Use a Save Sphere e continue para a esquerda, entrando novamente no corredor da esquerda quando o caminho se dividir. Siga por ele até encontrar outra plataforma com teleporte no centro e vá para a direita para encontrar Lulu e um baú com uma White Magic Sphere. Continue seguindo para o sul, onde você encontrou sua amiga, até chegar ao final da área. Pegue o Elixir no baú e ative o símbolo roxo da parede. Volte o caminho, siga pelo primeiro corredor ao sul para retornar à área inicial, com a Save Sphere, e use o teleporte para seguir ao norte e chegar à área seguinte. Siga pelo corredor iluminado por luzes vermelhas e prepare-se para a luta.

- Chefe | Isaaru, 3 Aeons
- HP | 8.000 (Grothia), 12.000 (Ptery) e 20.000 (Spathi)
- AP | 6.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

Este será um combate que testará suas habilidades de summoner. Isaaru começará invocando Grothia, por



isso, utilize Bahamut com seu ataque Impulse. Grothia usará seu Overdrive, que não terá muito efeito contra Bahamut. Use, então, seu Overdrive Mega Flare para acabar com Grothia. Isaaru invocará Ptery, portanto coloque Shiva ou Ixion na batalha para atacar com magias elementais ou se curar quando necessário. Caso o inimigo use seu Overdrive, defenda-se com o escudo (Shield) para não sofrer muito dano.

O último Aeon de Isaaru será Spathi. Invoque um Aeon que possa se curar com black magics em si mesmo, como Ixion ou Shiva. Ataque com golpes especiais e, assim que o contador do inimigo chegar a 1, use o escudo no turno seguinte para não sofrer o Overdrive inimigo. Repita o processo até finalmente derrotá-lo.

Novamente com Tidus nas águas, siga para a direita para encontrar um baú com itens. Equipe Tidus com alguma arma que tenha a habilidade Piercing e só então siga para o norte até a Save Sphere. Prepare-se para a luta.

- Chefe | Evrae Altana
- HP | 16.384
- AP | 5.800
- Fraqueza | Magias de cura
- Dificuldade | 1 de 5

Por incrível que pareça, esta será uma luta muito mais fácil do que a que você teve anteriormente com Evrae na Airship. Logo que a batalha começar, use o Trigger Command dos dois primeiros personagens do grupo para abrir os portões da câmara e fugir para um outro local. Repita o procedimento no portão seguinte e, assim que os personagens chegarem à outra área, Evrae ficará preso entre uma das câmaras. Por isso, ele não poderá atacá-lo. Para terminar o combate, use cerca de três Phoenix Downs em Evrae para acabar com o chefe, que estará em estado Zombie.

Assim que o grupo se reunir novamente, Seymour surgirá com o corpo de Kinoc, que acaba de ser morto pelo Guado. Kimahri tentará proteger o grupo de Seymour, que absorverá os soldados e Kinoc, o que o tornará muito mais poderoso. Você terá de se preparar para enfrentar Seymour novamente. O local, antes do combate, é excelente para melhorar as habilidades de seus personagens. Tente conseguir a habilidade Reflect de Yuna e deixar todos os personagens com seus Overdrives cheios. Aproveite e compre muitos Softs e outros itens de cura com O'aka, que estará no corredor, e só então prossiga pelo caminho para enfrentar Seymour.

- Chefe | Seymour Natus, Mortibody
- HP | 36.000 (Seymour) e 4.000 (Mortibody)
- AP | 6.300
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5



Você poderá usar o Trigger Command com Tidus, Yuna e Auron para aumentar seus atributos. Acerte dois Overdrives em Seymour e não invoque nenhum Aeon com Yuna, pois o inimigo os matará instantaneamente. Yuna será útil apenas para curar o grupo, revivê-los com a magia Life ou usar o Reflect caso o tenha. Acertando Seymour diretamente, ele contra-atacará com múltiplas magias ou eliminará um dos personagens com sua magia

Flare. Ele ainda pode transformar seus personagens em pedra, o que causa o status Petrify. Caso isso ocorra, use imediatamente um Soft ou outro item de cura.

Concentre-se em acabar com Mortibody, que sempre reviverá roubando um pouco da vida de Seymour. Portanto, você conseqüentemente já estará atacando o summoner. Se você conseguiu a magia Reflect com Yuna, use-a em Seymour. Assim que ele tiver apenas 10.000 de HP, Mortibody usará a magia Cura em Seymour. Porém, devido ao Reflect usado por Yuna, em vez de curar Seymour, Mortibody irá curar um dos personagens do grupo. Com isso, basta acabar com Seymour no final usando ataques físicos.

The Calm Lands

O grupo estará de volta em uma parte da floresta de Macalania. Após salvar o jogo, siga para o sul passando pela encruzilhada e vá conversar com Yuna. Tidus dirá que ela não precisa continuar sendo uma summoner nem terminar sua peregrinação em busca do Final Aeon. Dirá também que ela pode ir com ele para Zanarkand e conhecer todas as belezas da época. Yuna então começa a chorar e Tidus, no momento em que a conforta, acaba beijando-a no lago e diz que estará ao lado dela não até o final, mas sempre.

Na manhã seguinte, o grupo seguirá para o sul. Volte para a floresta ao norte para encontrar um baú com o Lucid Ring. Passando pela encruzilhada, siga para o caminho da esquerda até encontrar uma outra Jecht's Sphere, que mostrará quando Jecht chegou em Spira e foi encontrado por Braska para se tornar seu guardião. Após a cena, volte para a encruzilhada à direita e continue até sair de Macalania.

"Calm Lands... O local onde Sin foi derrotado pela última vez. Toda a civilização foi dizimada por essa batalha, que nunca será esquecida pelos povos de Spira. O que restou desse lugar foram apenas suas terras... Terras que representam a calma após uma decisiva luta contra aquele que conhecemos como o pecado que veio punir cada ser vivo. Pela tranquilidade em que esse lugar se tornou após o momento marcante, são conhecidas como Calm Lands."

Ao chegar a Calm Lands, siga para a esquerda, descendo para a parte mais baixa da região. Você encontrará Maechen, que lhe contará um pouco da história do local. Continue seguindo para a região mais baixa até surgir um veículo da agência de Rin e compre novos itens e armas. Siga para a cabana Al Bhed, ao norte da área, para encontrar uma Save Sphere e Father Zuke, um antigo summoner, que contará para Yuna e para os

outros que eles são conhecidos por todos em Bevelle como os assassinos de Kinoc. Depois da conversa, siga para o canto à esquerda da cabana e você encontrará um Al Bhed, que dirá que Cid está arrumando a Airship e que logo ela estará pronta para ser usada novamente. Siga para a direção sudoeste da cabana e você encontrará Belgemine novamente. Ela desafiará Yuna para mais um combate de Aeons. Durante a luta, invocará Shiva, portanto, coloque Ifrit na batalha para vencê-la facilmente e ganhar o Aeon's Soul, que possibilita o aumento dos atributos dos seus Aeons.

Seguindo ao leste de Calm Lands, vá por uma passagem no canto direito até encontrar uma construção dos Crusaders, que na verdade é uma arena. O guarda dirá que esta é a Monster Arena. Compre com ele duas armas com a habilidade Capture, que serve para capturar os inimigos que você derrotar com elas. Quando capturar todas as espécies de inimigos de cada área de Spira, volte à Monster Arena para ser recompensado com novos itens e desafios. Para mais detalhes, consulte a seção Extras do detonado.

Seguindo para a região noroeste de Calm Lands, você poderá encontrar o Al Bhed vol. XXIII no canto do pequeno desfiladeiro. Siga para a direita do local onde você encontrou o livro e você verá uma mulher em um



chocobo. Ela ensinará como correr nas aves. Você deve direcionar o chocobo durante a corrida e conseguir um tempo menor do que 12,8 segundos. Após conseguir, você poderá pegar um animal emprestado para usá-lo como meio de transporte em Calm Lands. Este é um dos minigames que você pode entender melhor na parte Extras do detonado.

Usando um chocobo como veículo de transporte, siga para o sul de Calm Lands e suba na área mais alta da região. Siga para o caminho da direita até chegar a uma ponte quebrada. Aperte x com o chocobo para ele voar sobre a ponte e chegar a outra área. Passe pelas montanhas para chegar a Remiem Temple. Siga para o caminho da esquerda e encontre uma esfera que explicará mais sobre a corrida de chocobos, além do Al Bhed vol. XXIV. Dentro do templo, você encontrará Belgemine, que desafiará Yuna para um combate com um de seus Aeons. Lute com Belgemine apenas quando tiver todos os Aeons, inclusive os secretos, para conseguir

um novo item e um novo Aeon.

Quando estiver pronto, siga para o caminho nordeste de Calm Lands, que está marcado pela seta vermelha no mapa, e continue seguindo para o norte até encontrar um novo inimigo.

- Chefe | Defender X
- HP | 65.000
- AP | 6.660
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

Comece a luta com Tidus, Yuna e Auron no grupo. Use Tidus para ativar a magia Haste nos personagens e Auron para atacar o inimigo com Armor Break e Mental Break. Deixando os dois status graças ao poder de



Auron, tire-o da batalha e troque para Lulu para usar magias Watera. Coloque Wakka no time para causar o status Darkness com seu Dark Attack e use Yuna para curar o grupo e protegê-lo com Protect. Caso seja necessário, invoque algum Aeon com Overdrive cheio para causar mais um grande estrago no inimigo.

Após a luta, siga para a direita da ponte e desça na área mais abaixo para chegar a um local com uma Save Sphere. Salve o jogo e siga para a caverna à esquerda do save para entrar na Cavern of Stolen Fayth. Essa é a caverna em que você pode encontrar o Aeon Yojimbo (leia a seção Extras do detonado), muitos itens e o Al Bhed vol. XXV. Volte para a ponte onde houve a luta com Defender X e siga o caminho ao norte para chegar em Mt. Gagazet.

Mt. Gagazet

Ao chegar ao local, o grupo será surpreendido por toda a tribo Ronso. Kelk, líder da tribo, tentará impedir a passagem de Yuna e de seus guardiões por serem traidores de Yevon. Porém, Yuna consegue provar que, mesmo assim, tentará acabar com Sin por Spira. Com isso, Kelk deixará que o grupo passe pelas montanhas de Gagazet. O Ronso mais alto da tribo, que está no canto sul à direita, poderá vender itens e armas. Portanto, caso você esteja com poucas Hi-Potions e Holy Waters, aproveite para estocá-las. Salve o jogo e prossiga até



a área seguinte para encontrar os rivais de Kimahri. Prepare-se para lutar.

- Chefes | Biran Ronso e Yenke Ronso
- HP | Variável
- AP | 9.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 2 de 5

A luta contra os Ronsos será um excelente desafio para suas habilidades, uma vez que apenas Kimahri estará lutando. Tente fazer com que ele aprenda muitas das habilidades dos inimigos usando seu ataque Lancet. Durante o combate, você pode aprender golpes como Fire Breath, Aqua Breath, Thrust Kick, Mighty Guard, Doom, Stone Breath, Self-Destruct e White Wind. Assim que derrotar um dos Ronsos, o outro entrará em status Berserk, causando duas vezes mais danos. Caso seu Overdrive esteja cheio, use o Aqua Breath apenas se os dois Ronsos estiverem juntos ou o Fire Breath se eles estiverem ao redor de Kimahri. Com isso, eles atacarão com o poder Mighty Guard. Você poderá aprendê-lo com Lancet. Termine a luta com golpes físicos ou ataques especiais.

Após o combate, volte ao portão para salvar o jogo e siga pela estrada entre o gelo sem deixar de pegar os baús. Assim que chegar a Mt. Gagazet, você encontrará algumas rochas, que marcam a presença de summoners que morreram em combates. Quando você chegar à área ao norte, com uma enorme rocha, siga até o canto direito para pegar a Braska's Sphere e continue indo pelo caminho da esquerda até passar pela intersecção e encontrar a armadura Defending Bracer de Auron no canto esquerdo ao norte. Continue seguindo pelas pontes de gelo até encontrar o irmão de O'aka, que venderá itens e armas valiosos. Desça pelo caminho próximo ao garoto, à esquerda, até chegar ao final, em que você poderá ir ao sul e encontrar dois baús com itens. Siga, então, ao norte para chegar a uma nova área.

Assim que você passar pela próxima Save Sphere, aproveite para encher o Overdrive de todos os personagens e dos Aeons. Com todos eles prontos, deixe Tidus, Yuna e Kimahri em primeiro lugar no time e salve o jogo para seguir até o final da área e iniciar a luta com Seymour.

- Chefe | Seymour Flux e Mortiorchis
- HP | 70.000 (Seymour) e 4.000 (Mortiorchis)
- AP | 10.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

A batalha contra Seymour será realmente devastadora. Tidus, Yuna e Kimahri podem usar o Trigger Command para conversar com o inimigo e aumentar seus ataques e defesas mágicas. Com Tidus, use a



magia Hastega no grupo e, com Yuna, utilize Protect, também no grupo todo. Seymour usará a magia Dispel nos personagens, além de um ataque chamado Cross Cleave, que causa 2.500 de dano em cada membro do grupo. Caso você esteja protegido pelo Protect, o dano será reduzido pela metade. Com isso, o inimigo iniciará seu Lance of Atrophy, que causa o status zombie e um enorme estrago em um dos personagens do grupo. No turno seguinte, usará uma magia Full-Life e acabará de vez com o personagem atingido pelo zombie. Portanto, assim que for atingido pelo Lance of Atrophy, use, no turno seguinte, uma Holy Water no personagem que foi golpeado.

Tente causar o status Silence em Seymour para ele ficar incapacitado de usar magias contra você, além de utilizar a magia Bio para causar mais danos. Tome o cuidado de não atingir nenhuma magia em Seymour caso ele esteja com o Reflect e, assim que Mortiorchis carregar seu Total Annihilation (que levará de dois a três turnos), você deverá usar um personagem que tenha um ataque capaz de acabar com Mortiorchis de uma vez. Auron ou Lulu podem ser bons para esse ataque se eles tiveram um bom desempenho durante o jogo. Proteja seu grupo com Shell e Protect mais uma vez, pois Seymour começará a usar a magia Flare. Caso você seja atingido pelo Total Annihilation, cure-se com um Mega-Potion rapidamente e invoque cada um de seus Aeons para usar seus Overdrives até acabar com Seymour. Caso ele ainda esteja vivo, continue com os personagens do time e ataques físicos.

"Yuna e seus amigos encontram um lugar em Gagazet onde milhares de Fayths descansam. Ao tocar em uma das energias, Tidus acaba caindo em um sono profundo, que revela em um sonho

mais sobre sua verdade. Durante o sonho, Tidus encontra uma das Fayths em Zanarkand, na sua época. Ela conta que, muito tempo atrás, houve uma guerra entre Zanarkand e Bevelle, na qual muitos summoners do local foram mortos. Com isso, os sobreviventes invocaram não Sin, mas a própria cidade de Zanarkand e seus habitantes. Tidus descobre, então, que na verdade tudo não passa de um sonho das Fayths. Zanarkand, Tidus, seu pai, sua mãe e qualquer outro ser vivo do local... Um mero sonho."

Assim que Tidus acordar, continue pelas montanhas até entrar na caverna. Passe pela Save Sphere e siga ao norte. Vá pelo caminho da esquerda até encontrar água. Tidus, Wakka e Rikku irão pelas águas, ao passo que o resto do grupo irá por outro caminho. Nas águas, siga até a parte norte para chegar a outra área da caverna e você encontrará uma esfera luminosa que bloqueia o caminho. Aperte \square para acertar a bola de Wakka na esfera e destruí-la e encontrar um baú. Volte para a parte com a água até chegar novamente à Save Sphere. Siga pelo outro caminho ao norte para, em seguida, ir pela esquerda. Você encontrará mais uma parte com água à sua frente. Nade até o final da área para ver três círculos de luz de cores diferentes. Deixe Tidus no círculo azul, Wakka no laranja e Rikku no verde e encontre um baú com uma Fortune Sphere dentro d'água. Nade de volta para o sul e, assim que sair da água, siga para o caminho de pedras, no canto esquerdo, que leva ao norte da caverna. Neste momento, aproveite para encher os Overdrives de todos os Aeons. Assim que estiver saindo da caverna, Auron contará para Yuna que Yunalesca ainda está viva, da mesma forma que Seymour e Lorde Mika, e que é ela quem envia criaturas para testar as habilidades dos summoners até encontrá-los em Zanarkand. Salve o jogo na Save Sphere e saia da caverna para o grupo ser surpreendido por um incrível inimigo.

- Chefe | Sanctuary Keeper
- HP | 40.000
- AP | 16.500
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

Comece a luta com Tidus, Auron e Yuna, usando Hastega e Protect em todos do grupo. Ataque com Auron usando o Armor Break e o Mental Break e troque-o por algum personagem que possa usar Reflect no inimigo. Em seguida, invoque os Aeons, que estarão com seus Overdrives cheios (se você treinou, é claro). Você só terá a chance de usar o Overdrive, pois o inimigo utilizará um ataque que eliminará o Aeon instantaneamente.

Assim que Sanctuary Keeper perder metade de seu HP, ele começará a usar a magia Curaga em si mesmo.

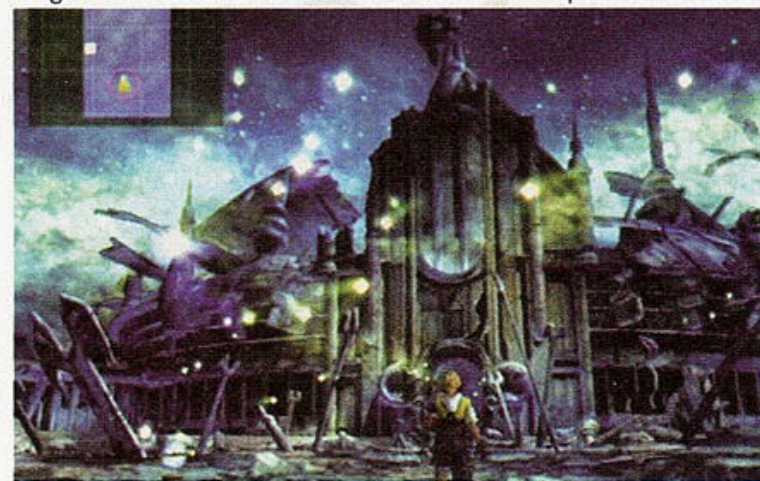


Com o Reflect com que você o atacou, um de seus personagens receberá a cura. Você também deve estar ciente de que o inimigo tem uma seqüência básica de ataques: Photon Wings, dois ataques físicos, o Mana Breath e dois Curagas, além do contra-ataque Tail Sweep, às vezes. Tenha seu grupo equipado com proteções de status negativos, como Remedy e Holy Waters, devido ao Photon Wings, que pode causar Sleep, Silence, Darkness e Confusion. A luta poderá ser levada até o final com ataques físicos ou Overdrives dos personagens.

"Após o combate, Rikku pede para descansar antes de chegarem a Zanarkand, porém os outros decidem continuar até encontrar a cidade destruída. No local, Yuna agradece Rikku por ter mostrado o caminho e abraça a garota Al Bhed como se fosse uma despedida. Rikku não aceita a situação e diz que Yuna voltará com todos sem morrer após o combate. O grupo descansa em uma fogueira, na qual Tidus avista sua antiga terra natal enquanto começa a contar um pouco de sua história."

Zanarkand Ruins

Enquanto estiver seguindo pelos destroços da cidade de Zanarkand, aproveite para lutar com inimigos, como YKT-11s, que oferecem uma boa quantia de AP. Pegue também os baús mais à frente para encontrar



itens valiosos, como a Friend Sphere no canto direito da intersecção. Durante o percurso, o grupo será surpreendido por espíritos de outros guardiões e summoners que tentaram enfrentar Sin, como a mãe de Seymour ou o próprio Braska. Continue seguindo o caminho mostrado

pela seta vermelha no mapa e você chegará a Zanarkand Dome. Suba as escadas do local para salvar o jogo e entrar na Cloister of Trials.

Cloister of Trials Zanarkand Dome

O puzzle será simples, pois não haverá baú secreto para você encontrar. Será necessário resolver alguns quebra-cabeças em duas câmaras do local, e o objetivo é encontrar os símbolos (que se parecem com peças de



Tetris) correspondentes ao painel nas partes iluminadas corretas do chão.

Antes de tudo, passe sobre o quadrado verde da entrada para ativar o puzzle do andar. Siga para o norte da área e aperte x no painel para ativá-lo e mostrar os símbolos corretos que você deve encontrar. Guiando-se pelo desenho abaixo, pise nos seguintes quadrados luminosos:

■ B-3, G-5, F-7, G-9 e D-10.

Ao ativar os símbolos corretos, a porta da área se abrirá e três pedestais de cada lado da área surgirão entre as paredes. Você deve empurrar cada um deles apertando o x. A solução dos símbolos da área seguinte

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							●
3		●					
4	●						
5				●			●
6							
7	●					●	
8							
9							●
10				●			

será mostrada, e o painel ao norte da nova área será acionado para que surjam os símbolos que você deve encontrar. Guiando-se pelo desenho abaixo, confira onde estão os símbolos corretos de cada pedestal.

■ Pedestal do lado esquerdo ao norte da área:
F-3, G-1, J-3, A-5, D-9 e N-12.

■ Pedestal do lado esquerdo ao sul da área:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																

G-1, F-6, J-3, P-2, A-15, F-16 e H-17.

■ Pedestal do lado direito ao norte da área:

G-1, F-3, J-3, P-2, N-5, O-14, N-17, F-16 e D-9.

■ Pedestal do lado direito ao sul da área:

G-1, J-3, P-2, N-5, O-14, H-17 e A-5.

Completando os quatro puzzles da área maior, pegue a Kilika Sphere do canto esquerdo do painel, ao norte da área, e retorne para a primeira câmara para colocar a esfera no pedestal do canto esquerdo. Volte para a câmara maior e retire a Besaid Sphere do canto direito do painel para colocá-la no pedestal que restou do lado direito da primeira câmara. Você completará os símbolos do buraco central da câmara maior. Salve o jogo na Save Sphere que aparecer e siga até a câmara maior para iniciar uma batalha.

■ Chefe – Spectral Keeper

■ HP – 52.000

■ AP – 12.000

■ Fraqueza – Nenhuma

■ Dificuldade 3 de 5

A área de combate será dividida em seis plataformas, que ficam ao redor de Spectral Keeper. Sempre que atingir o chefe, ele contra-atacará com um golpe físico, acertando as três plataformas que estão à sua frente. Por isso, é muito importante que você saiba em qual plataforma seu personagem deve estar quando atacá-lo. Para mover um personagem de plataforma, use o comando Move do Trigger Command. Comece a luta com Tidus, Yuna e Auron. Todos têm de estar equipados com armaduras com Berserk Ward ou Berserkproof, se possível. Use a magia Hastega de Tidus no grupo e faça com que todos estejam protegidos pelo Protect de Yuna. Mova dois personagens para duas plataformas que estejam atrás do inimigo, deixando o personagem que tiver o maior HP na frente do oponente. Outro ataque do inimigo será o Glyph Mines, com o qual duas plataformas ficarão iluminadas por uma névoa roxa e, no turno seguinte do inimigo, explodirão como minas. Basta ficar de olho nessas plataformas e não deixar nenhum personagem sobre elas no turno seguinte para não ser atingido pela explosão. Mantenha Yuna curando

os personagens feridos e continue acertando golpes físicos até acabar com o chefe.

“Ao encontrarem Yunalesca, a summoner lhes diz que o Final Aeon só pode surgir a partir da vida de um guardião de Yuna. Sacrificar um de seus amigos faz parte do ritual em que o Final Aeon é o único ser capaz de derrotar Sin. Ela ainda mostra para todos que, no passado, Jecht se ofereceu para ser o guardião que Braska teria de sacrificar para ter seu Final Aeon. Por esse motivo, Jecht tornou-se o novo Sin, o qual aterroriza Spira atualmente. Seria Yuna capaz de sacrificar um de seus amigos para proteger Spira? E se todo o ciclo se repetir e o guardião sacrificado se tornar um novo Sin para o mundo?”

Salve o jogo e, caso esteja com seus Overdrives baixos, volte para a área principal para treinar seus personagens. Só então siga pelo santuário do templo para encontrar Lady Yunalesca. Yuna dirá que não sacrificará nenhum de seus amigos para conseguir o Final Aeon, que Spira pode ser salva de alguma maneira e que juntos irão descobrir a forma de derrotar Sin. Yunalesca responde que, nesse caso, a pobre summoner deve pagar com a própria vida, iniciando um combate arrasador.

- Chefe | Yunalesca
- HP | 24.000 (1ª forma), 48.000 (2ª forma) e 60.000 (3ª forma)
- AP | 14.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 4 de 5

A primeira forma de Yunalesca é relativamente simples de ser derrotada, por isso, não gaste seus Overdrives à toa. A cada golpe físico desferido na garota, ela responderá com uma magia Darkness e, a cada magia que você usar contra ela, ela responderá com a Silence. Magias especiais serão contra-atacadas com Sleep. Por isso, tenha alguém no grupo para curar todos esses status negativos e continue atacando a garota da melhor forma possível, até derrotá-la.

Em sua segunda forma, Yunalesca usará uma habilidade chamada Helbiter, que deixa os personagens no status zombie, e em seguida usará magias de cura nesses personagens para matá-los. Por isso, tenha um bom estoque de Holy Waters e Remedies para curar o status negativo e continue atacando a garota, tentando usar uma magia Hastega no grupo para deixá-lo mais rápido.

Por fim, a terceira forma revela a verdadeira força de Yunalesca. Tenha o grupo todo protegido pelo Protect e, se possível, com a magia Haste. Desta vez, todos os seus personagens devem estar afetados pelo status zombie,

pois, caso um não esteja, a garota usa o seu Mega-Death e acaba com o grupo todo. Portanto, deixe que ela lance à vontade a magia Helbiter em seu grupo, lembrando-se de curar o status negativo apenas para usar itens de cura no personagem. Caso você seja atingido pela magia Regen, que cura o HP gradativamente, use a Dispel de Yuna para remover o status sem perder o zombie. Continue atacando a garota com Overdrives, Aeons e os melhores ataques físicos até finalmente derrotá-la.

“Após o combate, Yunalesca diz que eles derrotaram a última esperança de Spira, porém Tidus afirma que encontrarão uma nova esperança para o mundo. Auron, então, conversará com Tidus e dirá que também é um espírito que ainda não foi enviado para Farplane. Seu espírito ainda não descansa pelo fato de ele ter prometido a Jecht que iria proteger Tidus em Zanarkand e Yuna em Spira. Os heróis saem do templo e encontram a Airship de Cid.”

Side-Quests!

Você já está na última parte do jogo, por isso, essa é a melhor hora para treinar seus personagens e prepará-los para o combate final. Dentro da Airship, converse com



Yuna no convés e volte para a cabine para falar com Cid. Você poderá escolher para qual local de Spira deseja ir. Existe uma infinidade de tarefas que você pode cumprir para treinar seu grupo, como conseguir todas as Ultimate Weapons, o último AI Bhed vol. XXVI em Omega Ruins e os Overdrives de cada personagem, treinar na Monster Arena ou em Omega Ruins, enfim. Guie-se pela seção Extras do detonado para descobrir tudo o que pode ser feito. Quando estiver pronto, escolha como destino a Highbridge de Bevelle.

Sin

“Chegando à corte, Yuna e seus amigos seguem para o altar, onde são barrados por soldados de Yevon. Shelinda surge dizendo que Yuna não é traidora, esse foi apenas um boato espalhado em

Spira. Os heróis seguem, então, para conversar com Lorde Mika, explicando que derrotaram Yunalesca em vez de se sacrificarem para conseguir o Final Aeon. Mika explica que toda a esperança de salvar Spira foi perdida com esse ato. Ao conversarem com a Fayth, Yuna e Tidus descobrem que devem enfrentar Yu Yevon, um antigo summoner que se protege graças a cada Sin que surge a partir de um Final Aeon. A Fayth ainda diz para, ao enfrentarem Yevon, pedirem ajuda às Fayths e que, ao derrotarem-no, automaticamente seus sonhos deixariam de existir."

De volta à Airship, converse com Cid e escolha seguir para Sin. Cid ligará o alto-falante da Airship e todos em Spira ouvirão a canção das Fayths. Siga, então, para o convés da aeronave e prepare-se para as batalhas finais do jogo.

- Chefe | Left Fin, Right Fin
- HP | 65.000 (left) e 65.000 (right)
- AP | 32.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 2 de 5



Comece o combate com Tidus, Lulu e Yuna, usando Hastega e Shell no grupo todo, enquanto Lulu utiliza sua magia Flare ou Ultima e, de preferência, como Doublecast. Caso você não tenha essas magias, invoque os Aeons de Yuna e use suas habilidades especiais. Você ainda pode utilizar o Trigger Command para aproximar a Airship de Sin e, com isso, colocar também Auron no grupo para usar seu Armor Break, enquanto Tidus, Rikku e Kimahri acertam Fin com golpes físicos de curta distância. Depois que cada personagem realizar um turno de ataque, afaste a Airship de Sin para que você não sofra muito dano. Faça o mesmo procedimento para enfrentar o outro lado de Fin e tente não gastar seus Overdrives, que serão mais úteis na batalha seguinte.

- Chefe | Sin, Sinspawn Genais
- HP | 36.000 (Sin) e 20.000 (Genais)
- AP | 18.000 (Sin) e 1.800 (Genais)
- Fraqueza | Fire (Genais)
- Dificuldade | 3 de 5

Sinspawn absorverá, durante a luta, qualquer magia usada contra Sin, portanto, acabe com ele primeiro. Use uma magia Slowga em Sinspawn e, em seguida, uma magia que cause o status Silence para não deixar que ele se cure. Ao acabar com ele, é hora de enfrentar Sin. Ataques físicos não surtem muito efeito contra o chefe, a não ser o Armor Break. Caso você tenha a habilidade Copycat de Rikku ou Kimahri, eles serão úteis para copiar a última ação realizada pelo seu grupo. Nesse caso, use as magias Flare e Ultima de Lulu e a magia Holy de Yuna, fazendo com que o personagem que tiver a magia Copycat utilize-a para copiar a magia Holy. Utilize as Al Bhed Potions de Rikku para curar o grupo e remover o status poison causado pelo Venom de Sin, lembrando-se de usar seus Overdrives sempre que possível.

Após o combate, siga para o alto da Airship para conversar com Yuna sobre a tentativa de derrotar Yu Yevon. Quando todos se reunirem na cabine para se preparar para o confronto final com Sin, siga novamente para o alto da aeronave, salve o jogo na Save Sphere e prepare-se.

- Chefe | Overdrive Sin
- HP | 140.000
- AP | 20.000
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 3 de 5

O mais importante deste combate é não deixar que Sin use seu Giga-Gravito, pois ele acaba com o grupo todo. Comece o combate com Tidus, Yuna e Lulu. Ataques como Doublecast para Flare e Ultima, Hastega no grupo todo, Quick Hit para ter um turno extra e Armor



Break e Mental Break para diminuir os status do inimigo são fundamentais para ajudar no combate. Tenha também Yuna para usar sua magia Holy e Tidus para curar o status petrification. Use também os Overdrives de Wakka e Kimahri; Fire Breath é o mais importante. Se você tiver uma boa quantidade de Gil, use também o Spare Change de Rikku para atirar 100.000 Gil e causar 9.999 de dano em Sin. Quando o inimigo estiver próximo, invoque os Aeons para ajudar na batalha e finalmente acabar com Sin.

Após o combate com Sin, a Airship estará dentro da criatura. Use a indicação da seta vermelha no mapa para saber seu destino, lembrando-se de coletar os itens nos baús durante o caminho. Lembre-se também de que, dentro da criatura, muitos inimigos são como subchefes devido ao seu alto nível de habilidades. Portanto, caso você queira treinar mais seus personagens, aproveite o momento. O caminho que você deve fazer é seguir os símbolos de Yevon guiando-se pela seta vermelha. Assim que chegar à próxima Save Sphere, salve o jogo e equipe seus personagens com armaduras que absorvam ou anulem ataques elementais. Só então suba pela plataforma mais próxima.

- Chefe | Seymour Omnis
- HP | 80.000
- AP | 24.000
- Fraqueza | Várias
- Dificuldade | 3 de 5

Seymour terá ao seu redor nesta batalha discos que determinam o elemento ao qual ele estará vulnerável. As fraquezas serão o oposto das cores mostradas no disco, e você pode identificá-las usando a habilidade Scan. Quando os discos estiverem com esferas de mesma cor,



invoque um Aeon ou continue com Lulu usando magias duplas, como Ultima ou Flare. Assim que Seymour usar sua magia Dispel, ele utilizará a magia Ultima. Cure seus personagens e continue atacando Seymour até acabar com o summoner de vez. Yuna o enviará para Farplane.

Após a luta, continue seguindo a direção apontada pela seta vermelha até passar pela Save Sphere e encontrar um símbolo na parede à direita. Você terá de derrotar dez inimigos dessa área para abrir a porta. Faça isso por mais duas portas, derrotando um total de 30 inimigos, e pegue a Lv. 4 Key Sphere no final do local. Assim que você chegar à área com o símbolo de Yevon, fique sobre ele para ser levado por uma plataforma, em que você conseguirá a arma Four-on-One de Wakka. Em seguida, desça pela ponte para encontrar um Defending Bracer.

Siga pela rampa para encontrar um baú com Gil e acesse a plataforma seguinte para achar uma HP Sphere e uma Defense Sphere. Continue pelo caminho a nordeste até encontrar uma pequena construção. Entrando no

local, desça pelo caminho em espiral para encontrar a arma Laevatein, de Yuna. Siga, então, para a parede seguinte para subir pelas plataformas apertando o x. Você finalmente chegará à última Save Sphere do jogo.

Seguindo para o norte, você encontrará a Tower of Death. Ao tocá-la, você será transportado para dentro da torre. Na área, será necessário encontrar os dez cristais que surgirão. No entanto, involuntariamente, estalagmites também surgirão pela área e, caso você toque em alguma delas, terá de enfrentar um inimigo. Ao encontrar um cristal, aperte x para recolhê-lo e, assim que totalizar os dez, prepare-se para o confronto final.

“Tidus finalmente encontra seu pai, Jecht, um Aeon de Yu Yevon que se tornou Sin. Jecht continua a tratar seu filho com sarcasmo e diz que quer acabar logo com tudo isso. Tidus, então, afirma que o odeia e que sempre o odiou, correndo em sua direção. Eis que Jecht finalmente se transforma no Final Aeon de Braska.”

- Chefe | Braska's Final Aeon
- HP | 60.000 (1ª forma) e 120.000 (2ª forma)
- AP | Nenhum
- Fraqueza | Nenhuma
- Dificuldade | 4 de 5

Comece usando Hastega no grupo todo e utilize a magia Flare como Doublecast para desabilitar as Pagodas do Final Aeon, que o protegem e curam. Em seguida, use magias Ultima e Holy com Yuna. Use também o Trigger Command de Tidus para conversar com o inimigo e diminuir seu Overdrive sempre que ele estiver quase cheio. Na segunda forma, use um Protect no grupo, lembrando-se também de usar seus Overdrives sempre que os tiver cheios. Continue usando Doublecast para atacar com suas melhores magias e mantenha os personagens sempre rápidos pela Hastega para curá-los com Mega-Potions e Megalixirs sempre que preciso. Assim que o HP do Final Aeon estiver com menos de 30.000, aproveite para invocar seus Aeons e usar seus Overdrives para acabar com o chefe.

“Após derrotar Jecht, Yu Yevon finalmente surge de dentro do Final Aeon. Enquanto Jecht desaparece, ele as Fayths falam para Yuna que este é o momento de derrotar Yu Yevon, invocando todos os seus Aeons e derrotando-os. Yuna, então, se prepara para invocar cada um de seus antigos aliados, que devem ser destruídos para que Yu Yevon não tenha mais protetores.”

- Chefe | Aeon Battle
- Dificuldade | 2 de 5

Após derrotar o Final Aeon, você terá de enfrentar seus próprios Aeons. Basta escolher um por vez e derro-

tá-lo usando magias de elementos opostos ou as magias Ultima e Holy. Ignore as Pagodas.



“Antes da batalha contra Yu Yevon, Tidus exclama que todos os seus amigos lutarão juntos e que, desta vez, ao derrotarem o inimigo, estariam dando adeus para o próprio Tidus. Yuna e os outros não entendem o que ele quer dizer, mas mesmo assim acabam tendo de enfrentar Yu Yevon.”

- Chefe | Yu Yevon
- HP | 99.999
- Dificuldade | 2 de 5

Esta será uma batalha muito fácil. Tudo o que você precisa fazer é usar um Reflect em Yu Yevon. Com isso, sempre que ele se recuperar, estará na verdade curando um de seus personagens. Use apenas ataques físicos, lembrando sempre de não deixar os membros do grupo



com pouco HP. Caso prefira acabar mais rápido com a luta, use o Overdrive Doom de Kimahri para Yu Yevon durar apenas três turnos, até finalmente ser derrotado.

“Após derrotarem Yevon, Yuna começa o ritual para enviar todos os espíritos a Farplane. No entanto, Auron é um dos espíritos enviados. Ele dá um breve adeus a todos, dizendo que Spira agora é um mundo apenas de seus habitantes. Yuna envia também os espíritos dos Aeons, que deixam de existir graças ao fim do sonho das Fayths. Entretanto, Tidus também faz parte desse sonho e começa a desaparecer. Ele se despede de todos, dizendo que sempre estará com eles. Yuna não quer perdê-lo, mas essa é uma escolha que não pode fazer. Quando ela diz que ama Tidus e se despede

dele, o herói cai do alto da Airship e desaparece, como um sonho que estará nas mentes de todos que o conheceram.”

“Mais tarde, Yuna faz um pronunciamento a todos os povos de Spira, dizendo que este é o fim de Sin, mas o começo de uma esperança para todos. Aqueles que perderam seus pais, amigos e entes queridos devem lutar para reconstruir uma nova Spira, envolta de paz e felicidade, sem se esquecerem daqueles que já estiveram presentes, seja o ser vivo mais próximo seja até mesmo um sonho que nunca deixará de existir...”



“A cena final mostra Tidus surgindo do oceano. Será que o garoto de cabelos dourados voltará algum dia? Será que Yuna o reencontrará mais uma vez? Só o futuro e a esperança de dirá. Mas esta... Esta é uma nova história da nossa fantasia, que nunca tem fim...”



Sphere Grid

Em FFX, os personagens não possuem um level para evoluir como nos outros games da série. Toda a evolução ocorre em uma espécie de tabuleiro, o qual chamamos de Sphere Grid. Esse tabuleiro possui espaços chamados Slots, que correspondem a uma série de atributos, como HP, MP, Attack Power, Attack Defense etc. Fora isso, esses Slots ainda podem conter habilidades, como Black Magics, White Magics, Special Magics etc.

Ao vencer as batalhas, os personagens ganham experiência, que é chamada de AP. Ao atingir um número específico, esse AP é convertido em Sphere Levels, que são usados para avançar pelos Slots da Sphere Grid. Por exemplo, se o seu personagem possui duas Sphere Levels, ele pode caminhar dois Slots da Sphere Grid.

Por fim, mas não menos importantes, temos as esferas obtidas durante as batalhas e que servem para conseguir uma habilidade ou um atributo novo na Sphere Grid. Ou seja, sem elas não adianta nada você ter Sphere Levels para andar pelos Slots pelo fato de não ter como ativá-los.

Lista de esferas

Existe uma série de esferas que você pode conseguir durante o jogo. Em seguida, você confere a lista das esferas básicas e os Slots que elas ativam.

Power Sphere	Strength, Defense e HP
Mana Sphere	Magic Defense e MP
Speed Sphere	Agility, Accuracy e Evade
Ability Sphere	Skill, Special e Magic Spells

Outras esferas muito importantes são as Key Spheres, que servem para destravar caminhos da Sphere Grid bloqueados por Slots de levels específicos: Lv. 1 Key Sphere, Lv. 2 Key Sphere, Lv. 3 Key Sphere e Lv. 4 Key Sphere.

Esferas que ativam habilidades já conseguidas por outros personagens: Fortune Sphere, Attribute Sphere, Special Sphere, Skill Sphere, White Magic Sphere, Black Magic Sphere e Master Sphere.

Esferas usadas para criar novas habilidades em Slots vazios: HP Sphere, MP Sphere, Strength Sphere, Defense Sphere, Magic Sphere, Magic Defense Sphere, Agility Sphere, Evasion Sphere, Accuracy Sphere, Luck Sphere, Clear Sphere, Return Sphere, Friend Sphere, Teleport Sphere e Warp Sphere.

Overdrives

O Overdrive é uma técnica muito poderosa, usada por cada personagem do jogo. Cada personagem possui vários tipos de Overdrives, que vão sendo adquiridos conforme seu desempenho durante o jogo. Além disso, a barra de Overdrive aumenta caso alguma situação específica ocorra com o personagem.

Tipos de evolução

Conforme seu personagem evolui nos combates, surgem novos modos de aumentar o Overdrive. Cada personagem terá um desempenho melhor se você souber qual modo de evolução do Overdrive selecionar. Confira a lista completa de cada modo e como cada um evolui seu Overdrive.

Stoic	Conforme o personagem recebe algum dano
Warrior	De acordo com o número de vezes que você ataca um inimigo
Healer	Assim que o personagem cura o HP dos aliados
Comrade	Conforme os aliados são atingidos pelos inimigos
Slayer	Destruindo os inimigos
Victor	Vencendo as batalhas sem deixar o personagem morrer
Hero	Conforme você derrota inimigos que tenham HP 20 vezes maior
Ally	A cada turno do personagem
Daredevil	A cada turno do personagem que está com HP crítico (cor amarela)
Solo	A cada turno que o personagem estiver lutando sozinho
Coward	Fugindo das batalhas
Dancer	Desviando-se dos ataques inimigos
Rook	Reduzindo ou anulando os status dos inimigos
Sufferer	Conforme você é atingido por um status negativo
Victim	A cada turno que o personagem for atingido por um status negativo
Avenger	Sempre que um aliado for morto em combate
Tactician	Quando você causa um status negativo no inimigo, como Sleep, Poison etc.

Overdrives dos Personagens

Confira a lista com os Overdrives de todos os personagens e como conseguí-los.

■ Tidus - Overdrive: *Swordplay*

Forma de executá-lo: Você deve apertar **X** no momento certo em que o indicador passar no centro da barra.

Tipos:

Spiral Cut - Inicial

Slice & Dice - Consiga após realizar 10 Overdrives

Energy Rain - Consiga após realizar 30 Overdrives

Blitz Ace - Consiga após realizar 80 Overdrives

■ **Yuna** - Overdrive: *Grand Summon*

Forma de executá-lo: Ative-o para invocar um Aeon já com o Overdrive cheio. Cada Aeon de Yuna possui seu Overdrive

■ **Wakka** - Overdrive: *Slots*

Forma de executá-lo: Você deve escolher os três elementos do mesmo tipo como uma máquina caça-níquel

Tipos:

Element Reels - Inicial

Attack Reels - Consiga vencendo o torneio de Blitzball

Status Reels - Consiga como prêmio vencendo a liga de Blitzball após 250 batalhas

Aurochs Reels - Consiga vencendo o torneio de Blitzball após 450 batalhas

■ **Lulu** - Overdrive: *Fury*

Forma de executá-lo: Escolha uma magia específica e, assim que iniciar a contagem, gire o direcional R3 no sentido horário o quanto puder

■ **Kimahri** - Overdrive: *Ronso Rage*

Forma de executá-lo: Usando a habilidade Lancet em alguns inimigos, Kimahri aprende seus golpes como Overdrives

Tipos:

Jump - Inicial

Fire Breath - Aprenda dos inimigos Dual Horn, Grendel, Valaha ou Yenke Ronso

Seed Cannon - Aprenda dos inimigos Grat, Ragora ou Sandradora

Self-Destruct - Aprenda dos inimigos Bomb, Grenade, Puroboros ou Yenke Ronso

Thrust Kick - Aprenda dos inimigos YKT-11, YKT-63 ou Yenke Ronso

Stone Breath - Aprenda dos inimigos Basilisk, Anaconda ou Yenke Ronso

Aqua Breath - Aprenda dos inimigos Chimera, Chimera Brain ou Yenke Ronso

Doom - Aprenda dos inimigos Ghost, Wraith ou Yenke Ronso

White Wind - Aprenda dos inimigos Spirit, Dark Flan ou Yenke Ronso

Bad Breath - Aprenda dos inimigos Malboro ou Great Malboro

Mighty Guard - Aprenda dos inimigos Behemoth, Behemoth King, Biran Ronso ou Yenke Ronso

Nova - Aprenda dos inimigos Omega Weapon ou Nemesis

■ **Auron** - Overdrive: *Bushido*

Forma de executá-lo: Basta apertar corretamente a sequência de comandos antes de o tempo acabar

Tipos:

Dragon Fang - Inicial (←, ↓, ↑, →, L1, R1, ✕, ●)

Shooting Star - Consiga uma Jecht Sphere (▲, ●, ■, ✕, ←, →, ✕)

Banishing Blade - Consiga três Jecht Sphere (↑, L1, ↓, R1, →, ←, ▲)

Tornado - Consiga dez Jecht Sphere (✕, →, R1, ←, L1, ▲)

■ **Rikku** - Overdrive: *Mix*

Forma de executá-lo: Selecione dois itens da sua lista

Exemplos:

Potion + Soul Spring = *Megalixir*

2 Grenades = *Flash Flood*

2 Doorway to Tomorrow = *Trio of 9999*

Aeons

Os Aeons são criaturas invocadas pelos summoners para proteger o mundo de Spira do mal. Em FFX, ao invocar um Aeon, ele automaticamente passa a ser o único personagem com que se pode jogar durante o combate.

Ao todo, são cinco os Aeons principais que você encontrará durante o jogo após completar cada Cloister of Trials. Além disso, você ainda poderá encontrar três Aeons secretos realizando algumas tarefas específicas.

■ **Valefor**

Localização: Besaid Temple

Special Attack: Sonic Wings

Overdrives: Energy Ray e Energy Blast

Como exceder o dano máximo: Consiga a Ultimate Weapon de Yuna

■ **Ifrit**

Localização: Kilika Temple

Special Attack: Meteor Strike

Overdrive: Hellfire

Como exceder o dano máximo: Consiga a Ultimate Weapon de Wakka

■ **Ixion**

Localização: Djose Temple

Special Attack: Aerospark

Overdrive: Thor's Hammer

Como exceder o dano máximo: Consiga a Ultimate Weapon de Kimahri

■ **Shiva**

Localização: Macalania Temple

Special Attack: Heavenly Strike

Overdrive: Diamond Dust

Como exceder o dano máximo: Consiga a Ultimate Weapon de Lulu

■ **Bahamut**

Localização: Bevelle Temple

Special Attack: Impulse

Overdrive: Mega Flare

Como exceder o dano máximo: Bahamut excede o dano automaticamente

■ **Yojimbo**

Localização: Cavern of the Stolen Fayth

Special Attack: Você deve determinar uma quantia de dinheiro para pagar Yojinbou. Com isso, ele realizará aleatoriamente um de seus quatro golpes especiais: Daigoro, Kozuka, Wakizashi ou Zanmato

Como exceder o dano máximo: Consiga a Ultimate Weapon de Auron

■ Anima

Localização: Baaj Temple

Special Attack: Pain

Overdrive: Oblivion

Como exceder o dano máximo: O Aeon excede o dano automaticamente

■ The Magus Sisters

Localização: Remiem Temple

Special Attack: As irmãs realizam ações dependendo da frase que você escolhe para cada uma. Confira a lista de frases e seus efeitos nas batalhas.

Do as you will: Escolhe um golpe aleatório

Fight: Ataca com golpe físico ou especial

Help each other: Usa uma magia de suporte

Go, go: Ataque com mágicas e habilidades

Offense: Ataque físico ou mágico

Defense: Usa uma habilidade de defesa

What happened to you: Usa a habilidade Drain

Camisade: Utiliza a habilidade Auto-Life (Cindy)

Razzia: Ataca com golpes físicos (Sandy)

Passado: Ataca com magias (Mindy)

Combine Powers: Ativa o Overdrive quando todas estiverem com suas barras cheias

Overdrive: Delta Attack

Como exceder o dano máximo: As irmãs excedem o dano automaticamente

■ Habilidades e Atributos

Durante o jogo, será possível usar uma série de itens nos Aeons para conseguir novas habilidades. Você consegue colocá-las após obter o item Summoner's Soul com Belgemine. Além disso, ao enfrentar a garota novamente, você ganha o item Aeon's Soul, que serve para aumentar os atributos dos status de cada Aeon.

Legendary Weapons

Cada personagem de Final Fantasy X possui uma arma celestial extremamente poderosa, a qual chamamos de Legendary Weapons. As armas garantem o poder máximo para cada personagem. Entretanto, consegui-las não é tarefa das mais fáceis. Além disso, ao obter uma Legendary Weapon, você ainda deve customizá-la com dois itens específicos para que ela tenha seu poder máximo, caso contrário, ela virá com a habilidade "No AP", ou seja, o personagem que estiver com ela não receberá AP após as batalhas.

Antes de tudo, você deve conseguir um item chamado Cloudy Mirror que, posteriormente, deve ser transformado em Celestial Mirror. Saiba

como consegui-los a seguir.

■ **Cloudy Mirror** | Siga para Calm Lands e, usando um chocobo como transporte, dirija-se para a parte sul da região. Siga para a direita até encontrar uma ponte quebrada e voe sobre ela para chegar em uma nova área se seguir para a direita até chegar em Remiem Temple. No local, siga para a esquerda do templo e examine a esfera, que explicará mais sobre os chocobos. Converse com o animal que estiver mais próximo e aceite participar da corrida de chocobos. Vença a corrida e você ganhará o Cloudy Mirror.

■ **Celestial Mirror** | Com o Cloudy Mirror em mãos, vá para Macalania Woods. Passe por toda a floresta, seguindo até a Save Sphere, e converse com a mãe e o menino mais próximos do local para saber que eles estão procurando pelo pai. Siga para a região com menos árvores e converse com o pai do menino, que estará ao lado de outras pessoas. Volte para falar com a esposa e você descobrirá que, agora, quem está sumido é o garoto. Siga pelo caminho brilhante mais próximo e você encontrará o garoto ao lado de um cristal enorme. Converse com o menino e use o Cloudy Mirror no cristal para transformá-lo em Celestial Mirror.

Com o item em mãos, você poderá usá-lo para customizar as Legendary Weapons e os dois itens de que cada uma necessita para atingir o poder absoluto. Confira a lista das Legendary Weapons e seus itens, mas lembre-se: ao conseguir os itens e a arma, volte para Macalania Woods para fazer a customização da arma com o Celestial Mirror, ao lado do cristal.

■ Tidus - Legendary Weapon: *Caladbolg*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Evade & Counter, Magic Counter

Localização: Vença a corrida de chocobos em Calm Lands nas modalidades Dodger Chocobo, Hyper Dodger Chocobo e Catcher Chocobo. Em seguida, vá para a região noroeste de Calm Lands para encontrar a arma em um desfiladeiro.

Itens necessários

Sun Sigil: Vença a modalidade Catcher Chocobo com o tempo de 0:0,0.

Sun Crest: Siga para o Baaj Temple de Zanarkand e vá até o local onde você enfrenta Yunalesca. Lá, você encontrará o item dentro de um baú.

■ Yuna - Legendary Weapon: *Nirvana*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Double AP, One MP Cost

Localização: Capture os nove inimigos da região de Calm Lands e volte para a Monster Arena para ganhar a arma.

Itens necessários

Moon Crest: Siga para Besaid Island e nade para a região da direita até uma pequena área, onde você encontra um baú com o item.

Moon Sigil: Após conseguir todos os Aeons (inclusive Magus Sisters) volte para Remiem Temple e derrote todos os Aeons de Belgemine para ganhar o item como prêmio final.

■ Auron - Legendary Weapon: *Masamune*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, First Strike, Counterattack

Localização: Após a luta contra Defender X em Calm Lands, siga para

o desfiladeiro ao leste da região e encontrará uma espada cravada em uma pedra próxima à Cavern of the Stolen Fayth. Leve esta arma para Mushroom Rock Road, atrás da estátua de Lorde Mi'ihen, para transformá-la na Legendary Weapon.

Itens necessários

Mars Crest: Dirija-se para Mi'ihen Highroad e continue seguindo para o caminho ao norte, até chegar à Mushroom Rock Road. Siga pela passagem de Oldroad e siga ao sul da região para encontrar o baú com o item.

Mars Sigil: Capture dez inimigos de espécies diferentes, um de cada região de Spira, e siga à Monster Arena para ganhar o item.

■ Wakka - Legendary Weapon: *World Champion*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Double AP, Evade & Counter

Localização: Em Luca, converse com a atendente do bar em Luca. Você deve vender cinco ou mais partidas de Blitzball, só assim ela lhe entregará a arma.

Itens necessários

Jupiter Crest: Siga para o estádio de Luca e entre no quarto dos Besaid Aurochs para encontrar o baú com o item.

Jupiter Sigil: Você recebe o item durante uma partida de Blitzball, logo após ter conseguido os quatro Overdrives de Wakka.

■ Lulu - Legendary Weapon: *Onion Knight*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Magic Booster, One MP Cost

Localização: Siga para o Baaj Temple e nade em direção às portas duplas, ao norte da região, até encontrar o inimigo Geosgaeno. Vença-o e o baú com o item surgirá debaixo d'água, na região sul.

Itens necessários

Venus Crest: Entre na região de Farplane em Guadosalam e você encontrará o baú com o item.

Venus Sigil: Desvie de 200 raios em Thunder Plains e Rin lhe dará o item na agência Al Bhed da região.

■ Kimahri - Legendary Weapon: *Spirit Lance*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Double AP, Evade & Counter

Localização: Em Thunder Plains, procure pelas pedras conhecidas como Quactuar Stones. Você deve encontrar três e rezar em frente a elas para liberar o espírito de Quactuar. Assim que ele aparecer, siga-o pela região leste até uma torre iluminada para rezar mais uma vez e aperte s para saltar, na torre, um raio, que revelará o baú com a arma.

Itens necessários

Saturn Crest: Após a luta contra Seymour em Mt. Gagazet, procure pelo baú com o item entre dois pilares no canto esquerdo da área.

Saturn Sigil: Em Macalania Woods, encontre sete borboletas azuis em 30 segundos e você ganhará o baú com o item.

■ Rikku - Legendary Weapon: *Godhand*

Habilidades: Break Damage Limit, Triple Overdrive, Double AP, Gillionaire

Localização: Coloque o password "GODHAND" na Airship e você chegará a uma área secreta em Mushroom Rock. No local, use o Celestial Mirror na pedra da região norte para ganhar a arma.

Itens necessários

Mercury Crest: Volte para Sanubia Desert e siga para a região noroeste antes da área que leva ao lar Al Bhed para encontrar o item.

Mercury Sigil: Ainda em Sanubia Desert, examine a placa dos cactuars na região. Você deve derrotar dez deles e completar um minigame chamado Red Light Green. Se você alcançar o cactuar antes de o tempo acabar, receberá uma esfera. Com isso, volte para a pedra do cactuar e coloque a esfera nela para ganhar o item.

Omega Ruins

Localização – X = 69-75 e Y = 33-38

Inimigos para enfrentar – Defender Z, Zaurus, Demonolith, Puroboros, Mimic, Varuna, Ahriman, Wraith, Machea, Black Element, Spirit, Master Coeurl, Halma, Tonberry, Great Malboro, Ultima Weapon e Omega Weapon.

Itens para encontrar – Teleport Sphere, Friend Sphere, Magic Sphere, Lv. 4 Key Sphere, Defending Bracer, Turnover, Lv. 3 Key Sphere e Al Bhed vol. XXVI.

Omega Ruins é o melhor lugar para acumular experiência com seus personagens além de conseguir itens valiosos, devido ao alto nível dos inimigos. Como dica principal, você só deve se aventurar em Omega Ruins caso tenha todos os Aeons e, pelo menos, boa parte das Legendary Weapons equipadas.

Ao chegar à área, continue seguindo para os corredores à esquerda até encontrar um símbolo apagado na parede. Siga para o norte até chegar a uma câmara com quatro baús e o Al Bhed vol. XXVI. Da área em que você está, siga à região noroeste para encontrar, em outro corredor, mais um símbolo. Ative-o e volte para o primeiro símbolo que você encontrou. Ele também ficará iluminado. Ative-o para fazer surgir uma ponte na área central. Pegue a Teleport Sphere do precipício e siga para o norte das ruínas para encontrar um teleporte que leva ao terrível Ultima Weapon. Após o combate, continue seguindo pela área até encontrar o verdadeiro vilão do local, Omega Weapon.

■ Chefe | Ultima Weapon

HP | 70.000

Estratégia | Suas principais armas contra ele são causar os status Blind e Silence. Tenha também todo o grupo protegido com Shell, Protect e Haste, lembrando-se de que golpes físicos são excelentes contra o chefe. Os Overdrives não serão necessários caso seus personagens estejam com um bom desempenho, porém os Aeons são indispensáveis, principalmente Anima e Magus Sisters.

■ Chefe | Omega Weapon

HP | 99.999

Estratégia | Este inimigo exigirá o máximo de suas habilidades. Lembre-se de proteger o grupo com Shell, Protect e Haste. Dessa vez o inimigo possui uma defesa física e mágica muito mais poderosa. Tenha, se possível, a habilidade Doublecast e use as magias Flare ou Ultima, seguidas de Copycat com Rikku. Lembre-se também de que o Regen pode ajudar o grupo e não se esqueça de seus Aeons, que serão fundamentais na batalha.

Final Fantasy X-2

Produção: Square-Enix | Distribuição: Square-Enix | Plataforma: PS2 | Gênero: RPG

RETORNO A SPIRA.

X-2 é um jogo bastante controverso, pois, mesmo sendo a primeira continuação direta de um FF, não é visto com bons olhos por parte dos jogadores de FFX em função de seu conteúdo, shoujo demais.

Discussões à parte, FFX-2 é um bom título, com ótimos gráficos (para variar) e batalhas dinâmicas. Isso sem contar a imersão quase automática à ambientação do jogo para quem jogou FFX, pois os cenários e personagens (exceto Auron) estão presentes.

Outro atrativo é a longevidade do jogo, pois, como diferentes rumos podem ser tomados e sidequests podem influir no desenrolar da história, completar o jogo 100% em uma única jogada torna-se uma jornada um tanto trabalhosa, porém recompensadora.

» PRÓS

- Sistemas de Jobs bem construído
- Jogo não linear e com sidequests interessantes

» CONTRAS

- Tema de Thunder Plains
- Sistema de Commspheres

» NOTA: 8,0



» CONTROLES

Modo Mapa / Menu

Modo Batalha



per Leandro Wiek

FINAL FANTASY X-2



» **Dicas**

Black Jack minigame

Acabe o jogo. Quando aparecer "The End", aperte R2, L1, R2, R2, ↑, ✕, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■ e ■. Se fizer corretamente, você escutará um som. Aperte Start para jogar Black Jack.

Lugares secretos

- Dagierreo - Fica em uma montanha com um rio, perto da Chocobo Lagoon. Use a aeronave para alcançar.
- Chocobo Paradise - Localizado no extremo do canto superior esquerdo do mapa. Vá para lá com um Chocobo dourado, fique em cima da rachadura e use um Dead Peeper.
- Chocobo Aerial Garden - Para ir a esse local, é preciso localizar uma sombra em forma de círculo, cuja localização varia muito. Quase sempre ela está no meio do mapa. Ao encontrá-la, vá para lá com um Chocobo dourado (é preciso estar voando) e use um Dead Peeper.
- Mognet Central - Localizada em uma ilha em cima do Outher Continent, vá para lá com um chocobo e use o Dead Peeper em cima de uma rachadura na montanha para abrir o local.

Pop Quiz

• Fique fazendo batalhas em florestas até aparecer um sujeito que lhe fará perguntas. Se você acertá-las, receberá prêmios. Veja algumas das respostas.

1. The War in Lindblum started in the year 600?

Resp: False (✕)

2. "I want to be your Canary" was written by Lord Affon.

Resp: False (✕)

3. Chocobo forest is located between Lindblum and South Game.

Resp: True (●)

4. The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards.

Resp: False (✕)

5. The War in Lindblum started in the year 1500?

Resp: True (c)

Importante:

Não corte nenhuma cena durante o jogo, pois isso afetará a porcentagem. Os baús voltam a ter itens em todos os capítulos.

Após uma bela abertura em CG embalada por um j-pop grudento acontece a primeira batalha do jogo. Entram em ação Rikku e Paine contra um suposta Yuna e dois Goons (capangas que aparecerão em todo o jogo praticamente). Se quiser, use o comando Steal de Rikku em Yuna para obter uma Hi-Potion.

Passada a luta, você controlará Rikku pelos arredores do estádio de Luca. Apenas siga Yuna.

Na segunda tela em Luca, durante a perseguição de Yuna, em vez de segui-la, vá para a esquerda, encontre um moogle agachado, fale com ele e ele irá curá-lo. Isso abrirá um evento mais tarde. Só então prossiga atrás de Yuna.

Contra Ormi e Logos apenas aproveite para se familiarizar com os comandos dos seus personagens. Caso queira, use Steal. De Ormi pode ser roubado o acessório Iron Bangle; de Logos, Silver Glasses.

Na batalha contra Leblanc, terão de ser seguidos comandos na tela para acessar o Garment Grid (L1) e transformar Yuna em uma Songstress. Use o comando Darkness Dance com Yuna e, com as demais meninas, ataque até que a luta termine. Caso Rikku já tenha aprendido o comando Pilfer Gil, é bom utilizá-lo em Leblanc. Com o comando Steal você obtém o acessório Silver Bracer.

MISSION COMPLETE!

CELSIUS (Airship)

Converse com todos os personagens para que Yuna os apresente.

Com Shinra, Yuna poderá consultar todos os tutoriais básicos do jogo e assistir às esferas coletadas no decorrer da história. Veja o tutorial das Garment Grids (que serão identificadas deste ponto em diante por GG), para receber o GG Vanguard.

Com Brother e Buddy, você receberá os Key Items Al Bhed Primer III, XIX, XXI, XVII.

Aprendendo Al Bhed: em determinadas partes do jogo, automaticamente Yuna coletará outros exemplares do Al Bhed Primer, porém para conseguir todos é preciso esca-

var em Bikanel Desert mais à frente no jogo e ter paciência.

Entre no elevador e vá até Cabin. Lá, fale com Barkeep. Use o comando Rest, pois isso será importante para habilitar um evento mais adiante.

Colete os itens na Engine Room.

Após interagir com todos, dirija-se à Bridge. Assista à esfera Journey Start.

Fale com Buddy para iniciar uma nova missão.

MOUNT GAGA-ZET - HOTSPOT!

Este é o primeiro Hotspot do jogo, que é caminho direto para o fim do capítulo.

Após ativar o elevador, suba pelas pedras da cachoeira. Yuna reencontrará Leblanc e sua gangue.

Use Darkness Dance e ataques normais para vencer sem problemas. Use pilfer gil com Rikku (thief).

Steal:

- Ormi: Gauntlets**
- Logos: White Cape**
- Leblanc: Tiara**

A missão consiste em chegar ao topo da montanha antes do tempo-limite de 6 minutos. Siga para a ruína em que a gangue de Leblanc entrar. Logo no começo, haverá dois botões, um do lado direito e outro do lado esquerdo do caminho principal. Acione-os para liberar uma passagem à direita na bifurcação. Lá haverá um baú contendo o acessório Red Ring, que permite que o usuário do anel utilize a magia Fire.

Depois do encontro com Ormi, antes que se suba até o ponto íngreme da montanha, há um baú no final do corredor estreito com o acessório Star Pendant.

Caso o tempo não tenha expirado, o grupo de Leblanc estará pendurado perto de um baú com o acessório Muscle Belt.

Caso os 6 minutos já tenham se esgotado, o baú estará vazio e haverá uma cutscene ao subir a escada.

Enfrente Boris, o primeiro chefe propriamente dito do jogo, uma espécie de caranguejo.

Sua fraqueza é o fogo.

Então, caso queira acabar logo a batalha, abuse do comando Flamentongue da classe



Warrior. Provavelmente Paine já o possui. Equipe uma das outras meninas com o Red Ring e use Fire. Enquanto uma Songstress usa Darkness Dance para evitar que os ataques de Boris tenham sucesso, seu ataque Sticky End pode paralisar o grupo por um período curto de tempo.

MISSION COMPLETE!

CELSIUS

Converse com Brother deitado no chão e escolha a opção "Comfort him" (a segunda).

Converse com Shinra para assistir à esfera e receber a primeira Dressphere do jogo: Black Mage. Equipe-a nos seus GGs para ter acesso à Dressphere durante os combates.

Dois novos Hotspots serão abertos: Besaid Island e Zanakand.

LUCA

MISSION TIME!

Behind the Scenes

Siga a escada em que Rikku e Paine foram para que Yuna continue a contar a história. Um rapaz chamará a atenção dela. Vá até ele. Yuna terá a missão de entregar dez balões para promover o show.

Apenas converse com todos que encontrar. Yuna distribuirá os balões. Após entregar todos, receba o GG Healing Wind.

MISSION COMPLETE!

Retorne a Luca e dirija-se ao estádio. Na passagem da direita, o vestiário das equipes de blitzball, encontre Rin.

Dê a volta pelo estádio. Há um baú contendo o GG Thunder Spawn.

MI-HEN HIGHROAD

Apenas a visite.

MUSHROOM ROCK ROAD

Ormi e Logos estarão por lá. Siga-os.

Quando o rapaz perguntar se Yuna o reconhece, serão abertas duas opções. A primeira é para não lembrar quem é o indivíduo. A segunda o identifica como Yaibal (de FFX).

Responda com a primeira opção para Yaibal (We're game!). Para abrir a missão, antes de prosseguir atrás dos capangas de Leblanc, converse com Clasko. Isso abrirá vários eventos futuramente.

MISSION TIME!

Foggy Fiend Frenzy

Continuando a perseguição a Ormi e Logos, desça até o ponto mais fundo e prossiga pelo caminho por baixo do caminho "certo" (marcado por um quadrado verde).

Yuna os encontrará na frente de uma porta trancada e vocês fugirão deixando para trás o Key Item Crimson Sphere 9. Saia e Maroda (também de FFX) conversará com o grupo. Volte até subir novamente para o começo e continue pelo caminho normal até chegar a um elevador. Ao lado dele há um baú contendo o acessório Favorite Outfit. Encontre Elma.

MISSION COMPLETE!

**Ganha: Glass Buckle
GG Heart of Flame**

Utilize o elevador para chegar ao Quartel General da Youth League.

Na porta do QG, Lucil a aguardará. Após a conversa, torne a falar com ela.

Após falar com Lucil duas vezes, Maechen (o velho sábio contador de histórias) estará do lado direito de Lucil. Converse com ele e responda com a segunda opção para que ele comece a contar mais uma de suas histórias.

Importante: não o interrompa. O melhor a fazer é largar o controle e esperar que ele termine a história. Ao encerrar ele pedirá para apertar a mão de Yuna. Aceite escolhendo a segunda opção.

Volte para o Celsius

CELSIUS

Assista ao Crimson Report 1.

MUSHROOM ROCK ROAD

Encontre Clasko à direita do Save Point. Responda com a primeira opção para permitir que ele aborde à Airship.

CELSIUS

Encontre Clasko próximo às camas em Cabin.

DJOSE TEMPLE

Pegue a fila próxima ao Save Point. Ela só andar caso Yuna não se afaste muito.

Dentro da tenda, fale com o atendente e diga "I want to dig".

Siga para o templo. Gippal aparecerá pela primeira vez.

Ao entrar no templo, receba Key Item Al Bhed Primer IV.



Reencontre-se com Gippal na ponte. É só seguir para baixo da entrada do templo.

Responda a Gippal com a primeira opção e ganhe o Key Item Letter of Introduction.

Com isso, será aberto um novo Hotspot em Bikanel Desert.

MOONFLOW

Chegue a Moonflow pelo Celsius. Para iniciar a missão, fale com Tobli, aquele que parece um pingüim. Siga pelo caminho de baixo para chegar à estrada de Moonflow. Percorra-a até encontrar um Hypello (igual ao Barkeep) com uma carroça puxada por um Chocobo.

MISSION TIME!**Shave the Hypello**

Escolte o carregamento do ponto em que Yuna encontrou o Hypello até Tobli. Alguns bandidos tentarão roubar o carregamento. É muito importante que não deixe que eles fujam. Acompanhe o carregamento de perto.

A terceira emboscada requer atenção, pois, como a câmera enfatiza um bandido em ziguezague em direção à carroça, ele oculta outro que se aproxima com maior velocidade por trás.

Caso o carregamento (composto de cinco caixas) esteja intacto quando chegar a seu destino, Tobli o recompensará muitíssimo bem dando-lhe a Dressphere Gun Mage, o acessório Circlet e o GG Helios Guard.

MISSION COMPLETE!**MISSION TIME!****Follow that O'aka!**

Você pode segui-lo por qualquer um dos caminhos de baixo no X, porém o da direita é mais curto e ainda possui um baú com um Turbo Ether. O único porém é encontrar Amorphous Gel. Caso isso ocorra, o melhor é fugir, pois ele apenas aceita danos mágicos e sempre muda seu ponto fraco.

Encontre O'aka no caminho de cima ao lago, converse com Guado três vezes para que o esconderijo de O'aka seja revelado e aproxime-se de onde ele se escondeu. Isso fará com que ele desça. Fale com ele e responda com a primeira opção, "Let's hide him on the Airship"

MISSION COMPLETE!**Ganha: GG Ice Queen**

quando houver menos de 10 segundos para o fim do tempo e quando Yuna coletar o item-chave.

Há outros diggers na região, portanto, se notar que algum chegará ao X antes de você, parta para outro.

Para a missão ser completada com êxito, deve-se coletar o item-chave e voltar para o hover antes que o tempo expire.

MISSION COMPLETE!**Ganha: 100 gil****GG Still of Night****Elixir****GUADOSAÏAM**

Apenas visite a entrada do Farplane (parte mais alta da cidade).

THUNDER PLAINS

Apenas visite-a.

MACALANIA WOODS

Siga Paine e Rikku para ver Bayra.

Siga pelo caminho à direita e, após passar pelos guardas que protegem a entrada de Bevelle, siga para o lago – caminho de baixo na tela em que os caminhos formam uma cruz. Quem jogou FFX provavelmente tem muitas lembranças desse lago. Por enquanto a única coisa a fazer aqui é encontrar Donga.

Volte até os caminhos perto do Save Point e siga pela trilha nas árvores até encontrar Pukukat. No final da trilha há quatro caminhos, que formam um "X". Entre na passagem de cima à direita (nordeste), encontre Tromell e converse com ele quatro vezes para que ele lhe dê a Dressphere especial de Paine, Full Throttle, e o GG Unnering Path.

Volte e use a saída de cima à esquerda. Após a cena com os Al Bheds, receba o Key item Al Bhed Primer XVI, siga O'aka e volte para Macalania Woods.

CELSIUS

Encontre O'aka em frente ao Barkeep na cabine do Celsius. Será necessário comprar 100000 gil em itens de O'aka para que ele quite sua dívida, o que deve ser feito no máximo até o terceiro capítulo, antes de visitar Macalania.

BIKANEÏ DESERT -HOTSPOT!

Siga Rikku até ocorrer uma cutscene. Ganhe o Key item Al Bhed Primer XXIII.

Encontre Paine e Rikku à direita. Converse com os Al Bheds até Nhadala aparecer em um hover, fale com ela e mostre a carta que recebeu de Gippal (1ª opção).

MISSION START!**Can you dig it?**

Yuna poderá escavar no deserto. Para tanto, converse com o piloto à esquerda de Nhadala. O único local disponível para a primeira escavação é Western Section.

Você terá um tempo limite de 60 segundos, então priorize pegar o item-chave para só então coletar os outros itens.


Picket, uma espécie de sonda, alertará quando Yuna se afastar demais do hover,


BEVELLE

Visite Bevelle e prossiga até o encontro com Baralai.

CALM LANDS

Aqui estão alguns dos minigames do jogo, em sua maioria jogos de azar – nenhum que mereça destaque. São eles: Lupine Dash, corrida de Lupines; Reptile Run, parecido com aquele jogo do Atari em que o sapo atravessa a rua, e Sky Slots.

Você deverá iniciar a propaganda para uma das companhias em Calm Lands (Open Air ou Argent). Para ativar um evento mais adiante na história, é necessário que se comece a fazer o marketing da empresa desde o primeiro capítulo. Use o botão  para interagir com as pessoas e fazer a publicidade.

Na Travel Agency, que fica no centro de Calm Lands, há outra sidequest: arrumar uma esposa para o filho de um comerciante. Também use o botão  quadrado e escolha a opção Matchmaking.

Importante: repita a cada capítulo, deve-se atingir pelo menos 400 pontos (nível 5) até o início do último capítulo. No capítulo 5, algumas pessoas mudam sua localidade.



MOUNT GAZAZET

Apenas assista aos eventos. Há três opções de resposta para Garik. Responda a segunda opção. Converse novamente com Kimahri por mais duas vezes. Responda com a segunda opção. Com os demais Ronsos machos, responda também com a segunda opção. Para as Ronsos fêmeas, responda com a primeira opção.

BESAID ISLAND - HOTSPOT!

Após a cutscene, siga para a casa de Lulu – segunda casa da direita.

Após nova cutscene, volte à casa de Lulu e converse com ela para descansar (primeira opção).

Converse com Lulu nos arredores de Besaid.

MISSION START**Where's Wakka?**

Saia do vilarejo e continue pela estrada até encontrar uma estátua (caso tenha conversado com o rapaz sem camisa no vilarejo, estará marcado como um quadrado rosa). Verifique-a. Na próxima tela há uma pedra, que deve ser escalada com o botão c para conseguir o segundo número.

Siga para Besaid Beach e escale as pedras em que as crianças estão para conseguir o terceiro número. Ainda na praia, vá até o final e escale obtendo o último número.

Volte para a tela anterior à praia. À esquerda há uma porta que requer codificação. A senha está ilustrada no topo da tela.

No caminho à esquerda há apenas um baú com duas potions. Siga em frente para enfrentar Flame Dragon.

Como o nome diz, seus ataques, além dos físicos, são baseados em fogo, então ataque-o com a magia Blizzard ou a técnica Ice Brand do Warrior. Tente infligir darkness com a Songstres, pois seus ataques não são fracos. Use também steal e pilfer gil com alguma Thief.

Ganhe uma das mais úteis Dresspheres do jogo: White Mage.

Tente sempre manter uma das personagens com essa Dressphere em seu GG. Será sua melhor personagem de suporte,

pelo menos até conseguir a Dressphere Alchemist.

Volte até onde Wakka está.

Você receberá Key Item Besaid Sphere.

MISSION COMPLETE!

Ganha: GG Protection Halo

ZANARKAND - HOTSPOT!**MISSION START!****Claim the Treasure Sphere!**

Encontre Isaaru sobre o morro, adentre as ruínas de Zanarkand e encontre outro grupo de Sphere Hunters, os Kinderguardians.

Prossiga pelas ruínas até encontrar um Goon, que sem querer lhe dará parte da senha de Zanarkand.

Vá derrotando os Goons pelo caminho até alcançar o Chamber of Fayth. Lá encontre Cid e responda com a segunda opção. Prossiga até o local onde em FFX se enfrenta Yunalesca, Dome. Ao ouvir a voz misteriosa, se abrirão cinco opções de resposta. Opte por qualquer uma, mas, preferencialmente, responda a quinta. Você ganhará GG Heart Reborn.

Desça as escadas no final do cenário para descobrir uma ruína contendo a esfera.

Sacred Beast

HP: 2850 MP: 1000

Steal: Defense Veil

Sacred Beast usa curse, que evita que se troque de Dressphere. Para acabar rapidamente com a batalha podem ser usados duas magas negras e uma maga branca, as duas primeiras usando magias de nível 2 (Fira/Blizzara/Thundara/Watarga). Caso já possua ao menos uma das quatro, use o comando Focus antes de desferir as magias para que seu efeito seja ainda mais devastador enquanto a maga branca mantém o HP do grupo no máximo utilizando Cure/Cura.

Ou mantenha uma Songstress com o comando Darkness Dance e Warrior usando seus ataques baseados em elementos (por exemplo, Liquid Steel).

MISSION COMPLETE!

Com quem falar em Spira e quais respostas dar**Besaid Island**

Moça de azul ao lado da primeira casa à direita: 2 e 3

Moça seguida pelo cachorro: 4 e 4

Atendente da loja de itens: 5 e 3

Rapaz na primeira casa à direita: 1

Keepa, dos Besaid Aurochs: 1

Criança de vermelho no templo: 3

Kilika Island

Rapaz sem camisa próximo ao bote: 5

Rapaz de azul à direita na primeira tela: 4

Rapaz de verde no início da segunda tela: 4

Rapaz de azul próximo ao anterior: 5

Rapaz sem camisa onde crianças ficam saltando: 5

Moça de azul e branco após cruzar a ponte: 2 e 3

Luca

Moça no banco próximo ao Save Point: 3 e 2

Moça no banco mais afastado ao Save: 5 e 3

Senhor em banco da praça central: 5

Menino de faixa verde na praça: 4

Moça sentada na parte de cima da recepção do

estádio: 2 e 2

Rapaz próximo à anterior, que fica entrando e

saindo dos vestiários: 3

Moça de saia vermelha pelo porto: 4 e 2

Rapaz na mesma tela da anterior: 1

Mi'hen Highroad

Moça de azul no começo da estrada: 1 e 1

Moça de azul e branco junto à anterior: 2 e 5

Rapaz perto de ruínas no final da primeira tela: 3

Moça Al Bhed no início da terceira tela: 4 e 2

Rapaz perto do hover, antes da Travel Agency: 2

Rapaz sentado observando o mar em frente à agência: 1

Moça na agência: 2 e 4

Rapaz na agência: 3

Moça perto da machina na Newroad: 4 e 1

Menino na saída norte: 5

Rapaz no caminho à direita da saída norte: 2

Moça com uniforme de Blitz próxima a um save: 4 e 1

Rapaz no beco (cima): 1

Rapaz no beco (baixo): 3

CELSIUS

Eventos automáticos.

KIKKA ISLANDS - HOTSPOT!

Este é o último evento do primeiro capítulo. Não é possível regressar ao Celsius.

Dirija-se à casa de Dona. Antes, aproveite para coletar os itens dos vários baús espalhados pelo vilarejo e visualizar a base em construção com o rapaz com a câmera de vídeo no barco, à direita da cidade.

Na segunda tela, suba as escadas e vá para a última casa à esquerda. Após a cena, entre na casa e fale com Dona.

Siga para o portão no final da cidade.

MISSION TIME!

Awesome Sphere Heist!

Há apenas um caminho a seguir. Todos os outros estão barrados pelo conflito entre Youth League e New Yevon.

O caminho é o mais estreito (segundo à esquerda). Ao chegar ao seu final será possível descobrir a senha utilizada pelos guardas de New Yevon no beco (caminho para cima)

Se o número de guardas for par: Craven Monkey

Se o número de guardas for ímpar: Carved Monkey

Siga para o Save Point e suba as escadarias. Ao ser indagado pelos guardas, dê-lhes a senha na seguinte ordem: 1; 4; 1; 4; 4. Com isso, você ganhará GG Menace of the Deep.

YSLZ-ZERO

HP: 1935MP:0

Steal: Mythril Gloves

Este chefe possui ataque físico e defesa elevados. Use o comando Darkness Dance. Caso ele ainda consiga acertar alguns golpes – o ataque Blast Punch é indefensável –, cure-se rapidamente com a magia branca. O ideal é manter uma das integrantes como maga. Como ele não possui nenhum tipo de fraqueza mágica, a magia negra é des-



cartada neste combate. Com a Gun Mage, caso já houver aprendido o comando Mech Destroyer, utilize-o à exaustão. O Warrior também é uma boa pedida, pois pode utilizar os Breaks (Armor e Power, preferencialmente) para enfraquecer o chefe.

CHAPTER 1 COMPLETE!

Ganha: Wristband

CHAPTER 2 - INÍCIO

CELSIUS

Após a introdução do segundo capítulo, converse com Shinra e assista à esfera. Você ganhará AI Bhed Primer IX. Converse com Brother. Siga para Cabin. Aproveite para usar Rest na Gullstore. Converse com o terceiro músico e responda com a primeira opção. Então, empurre-os até o elevador. Ocorrerá uma cena com Yuna dançando e uma CG envolvendo Tidus durante seu sonho.

Vá até Bridge, converse com Brother e escolha entregar a Awesome Sphere para uma das duas organizações.

New Yevon: Os Gullwings ficam em paz com o pessoal em Bevelle. Os membros da Youth League viram inimigos até o início do último capítulo, missão em Mushroom Rock Road, algumas cenas exclusivas observando-se a Commsphere no capítulo 4 e porcentagem máxima em uma jogada em 99%.

Youth League: Trânsito livre em Mushroom Rock Road e missão em Bevelle. Algumas cenas exclusivas observando-se a Commsphere no capítulo 4 e porcentagem máxima em uma jogada em 100%.

Para obter o Perfect Ending, escolha Youth League.

Obs.: Esse guia se baseia em conseguir o Perfect Ending. Poderão ser omitidas informações sobre fatos que apenas ocorreriam

caso New Yevon fosse selecionada.

Após eventos automáticos em Mushroom Rock Road e no Celsius, receba Key Item Leblanc Sphere.

MISSION TIME! - Strip Search

Consiste em roubar três uniformes se She-Goons espalhadas por Sprira e não será realizada agora.

BESAID ISLAND

Converse com os Besaid Aurochs e com Beclém. Escolha a primeira opção.

MISSION TIME!

Run the Gunner's Gauntlet

Comandos:

● – Trava a mira no alvo mais próximo

■ - Muda o alvo

L1/R1 – Seleciona tipo de munição

✕ – Atira (somente quando a mira está travada)

Chain Gauge: Sua pontuação aumenta à medida que inimigos são derrotados sem causar dano. Caso algum inimigo o ataque, ela zerará.

Mantenha distância média dos inimigos e, enquanto atira, pressione O para mirar nos que entrarem no raio de ação. Não desperdice Death Shots em coyotes. Use-os nos inimigos voadores e troque constantemente entre Single Shot e Dual Shot.

O prêmio varia de acordo sua pontuação.

MISSION COMPLETE!

KIKKA ISLAND

Converse com Dona e com os moradores e volte para Celsius.

LUCA

Vá até a praça central e escute a reportagem de Shelinda até que ela entreviste

Yuna. As respostas não influem na porcentagem do jogo. Ganhe GG Covetous.

MI'HEN HIGHROAD

Entre na Rin Travel Agency, siga a garota e responda com a segunda opção. Ajude Calli a capturar um Chocobo respondendo com a primeira opção.

MISSION TIME!

Cucko for Chocobos

Siga Rikku e colete todas as penas de Chocobo pelo caminho. Rikku dá dicas de onde está o Chocobo, porém se segui-las (primeira opção) serão encontrados baús contendo cinco Chocobo Feather e três Chocobo Wing, Será preciso voltar desde o começo da perseguição.

Na segunda tela ocorre o Chocobo Rodeo, onde o Chocobo tentará fugir driblando Yuna pela direita, pela esquerda ou até mesmo correndo em direção a ela.

Escolha uma das direções para bloquear o Chocobo. Após dois sucessos, ele se desconcentrará mostrando claramente qual direção tomará.

Na terceira tela, apenas vá aos locais com uma flecha cinza no radar para que Rikku localize o Chocobo.

Converse com a moça perto do hover por duas vezes e escolha a primeira opção.

Mais uma vez, o tempo proposto, dois minutos e meio, é mais do que suficiente. Siga a seta vermelha no radar até encontrar o chefe.

CHOCOBO EATER

HP: 2350 MP: 230

Steal: X-Potion

Weak: Fire

Sua fraqueza é o elemento fogo, portanto mantenha um mago negro usando Fire/Fira/Firaga. Use Focus antes de começar a lançar as magias para aumentar seu impacto ou utilize Flametongue, do Warrior. Chocobo Eater ataca com uma Blizzara não muito poderosa, porém, se quiser amenizar ainda mais o dano causado, equipe alguns Nulllce no grupo ou use o item Lunar Curtain.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: Wall Ring

GG Selene Guard

Volte para Mi'hen Highroad. Um pouco acima da Travel Agency estarão Calli, Clasko e o Chocobo. Fale com eles e deixe-os abordar o Celsius (primeira opção). Isso abrirá um Hotspot em Calm Lands.

MUSHROOM ROCK ROAD

Em vez de prosseguir para o QG, desça até a porta de Den of Woe. Nooj estará lá e lhe dará a Crimson Sphere 7.

Agora prossiga ao QG. Há alguns Ochus visíveis pelo caminho. Caso queira evitar combate, passe andando por eles, não corra.

Caso decida lutar, use ataques de fogo e aproveite para copiar a técnica Bad Breath com a Gun Mage. Para copiar o golpe, é necessário apenas que a Gun Mage a receba.

Logo ao chegar ao QG, Elma e Lucil virão falar com Yuna. Retorne ao Celsius.

CELSIUS

Assista à esfera que Nooj lhe deu (Crimson Record 7).

MOONFLOW

Fale com Tobli, responda com a primeira opção.

MISSION TIME!

YRP, the scalpers three.

Só poderão ser dados dez lances, portanto não exagere pedindo 2000 a todos.

1. Moça no caminho de baixo a Tobli: 1500
2. Moça com criança próxima a Tobli: 1000
3. Moça próxima ao Save Point na praça: 1500
4. Rapaz no banco da praça: 1000
5. Rapaz à extrema esquerda na primeira tela com Shoopuf: 2000
6. Senhor sentado próximo ao Shoopuf: 1500

Com quem falar em Spira e quais respostas dar

Djose Temple

Moça Al Bhed de vermelho na estrada: 3 e 5
Rapaz de camisa verde na estrada: 5
Rapaz de verde e amarelo: 1
Rapaz de amarelo: 4
Senhora no começo da estrada: 3 e 5
Moça ao lado do Save Point: 3 e 4
Rapaz de verde à esquerda da porta do templo: 2
Moça Al Bhed próxima à tenda de registro: 1 e 5

Moonflow

Moça Al Bhed na entrada de Moonflow após Djose: 3 e 1
Menina Al Bhed próxima ao Save Point: 5 e 2
Menino na tela com Shoopuf visto por trás: 5
Moça na tela com Shoopuf visto de lado: 5 e 4
Senhora na entrada de Guadosalam: 1 e 5

Guadosalam

Menino sentado ao lado da loja de Data: 1
Atendente da loja de Data: 2
Homem gordo na loja de itens: 4
Atendente da loja de itens: 2
Hypello perto do escritório de Tobli: 3

Macalania Woods

Guado próximo ao Save Point: 1
Guado onde O'aka se esconde na missão "Follow that O'aka!"



7. Criança na segunda tela com Shoopuf: 2000
8. Moça na segunda tela com Shoopuf, perto de uma engrenagem: 2000
9. Rapaz encostado na placa onde macacos ficam pulando: 500
10. Moça de frente para a placa: 2000
11. Rapaz no caminho para Guadosalam: 1500
12. Senhor na saída de Moonflow para Guadosalam: 2000
13. Rapaz no início do caminho para Mushroom Rock Road: 200
14. Moça Al Bhed no final do caminho para Mushroom Rock Road: 1500


MISSION COMPLETE!

**Ganhe: Muscle Belt
GG Seething Cauldron**

GUADOSALAM

Aproxime-se do Chateau Leblanc (casa de Seymour Guado em FFX) e converse com os guardas na porta.

Aproveite para visitar a primeira loja próxima ao Save Point. Salve antes. Compre a Data por 10.000 gil usando a segunda opção, mas apenas a revenda quando a dica que ele lhe der for "It's the last person you'd expect, no question". Caso essa não seja a dica, resete até que seja.

Use o botão  para revender a Data para o próprio vendedor e, inexplicavelmente, ele lhe pagará 100.000 gil, dinheiro suficiente para pagar a dívida de O'aka.

THUNDER PLAINS

Converse com o Al Bhed por duas vezes e aceite ajudá-lo a calibrar as torres. Pressione o botão X nas torres para iniciar um minigame no estilo DDR, em que será preciso fazer seqüências de botões listados na tela. As torres estarão marcadas no radar como quadrados verdes. Converse com Cid ("X" rosa no radar). Calibrando – ou ao menos tentando –, encontre o Al Bhed na Travel Agency e ele lhe dará o GG Samurai's Honor.

MACALANIA WOODS

Fale com o Hypello que está no trilha das árvores e aceite a missão (primeira opção).

Encontre Bayra no local que Tromell estava no primeiro capítulo.

MISSION TIME!**Track down the troupe!**

Siga pela trilha nas árvores. Voltando para o começo, há um círculo formado por borboletas azuis em pleno ar. Use o botão C para saltar e encontra Pukukat. Volte até a tela "X" e pegue o caminho de baixo da direita. Para encontrar Donga no caminho cristalizado, vá até o lago e encontre novamente Pukukat. Volte para a tela onde Baray está.

MISSION COMPLETE!

Ganha: Haste Bangle

Retorne ao Celsius e quite a dívida de O'aka. É possível, de agora em diante, realizar certo truque até o final deste capítulo para conseguir muito gil. Após ter sua dívida quitada, O'aka vende seus itens por um preço muito baixo. Eles podem ser revendidos pelo preço de venda normal na própria Gullstore. Compre 99 hi-potion e revenda-as. Repita a operação até ter a quantia desejada.

CALM LANDS - HOTSPOT!

Responda a primeira opção para ir automaticamente atrás de Clasko.

**MISSION TIME!
- Clean Sweep**

O monstro real olha na direção contrária aos demais, enquanto estes olham em direção ao verdadeiro.

O último grupo de inimigos conta com três Blue Elements. Use ataques do elemento trovão.

MISSION COMPLETE!

**Ganhe: Dressphere Alchemist
GG Highroad Winds**

Dica: Alchemist é uma das Dresspheres de suporte mais úteis durante o jogo. Este talvez seja o motivo pelo qual suas técnicas

necessitam muito AP para serem adquiridas. Comece a evolução dessa classe desde já.

Agora Yuna poderá capturar Chocobos. Eles não fugirão mais quando encontrados em batalhas e são bem fortes. Para capturá-los, utilize o item Gysahl Greens até que a frase "You caught a Chocobo" apareça. Caso ele venha acompanhado de outros monstros, alimente-o primeiro, derrote os monstros e torne a alimentá-lo.

Clasko possui um tutorial bem completo sobre Chocobos.

Deve-se capturar um Chocobo até o fim do capítulo 3. Aproveite e já o faça agora.

Ainda em Calm Lands, encontre Lian e Ayde Ronso na Travel Agency.

ZANARKAND

Prossiga pelas ruínas até encontrar Isaaru.

Operation Monkey – deve-se formar caçais de macacos até o fim do capítulo 3.

Pares

Birch/Sequóia; Spring/Autumn; Dusky/Dawne; Rosemary/Thyme; Terran/Skye; Minni/Maxx; Summer/Winter; Peke/Valli; Canis/Felina; Arroh/Quiver; Golde/Sylva; Luna/Sol

Ganhe: Soul of Thamasa

DJOSE TEMPLE

Vá descendo em direção a Mushroom Rock Road e encontre uma She-Goon pelo caminho.

MISSION START!**Two birds, one stone**

Apenas continue descendo sentido QG Youth League até encontrar uma esfera no solo (Dressphere especial de Yuna, Floral Fallal).

Após encontrada a esfera derrote Ormi, Logos e uma Fem.Goon.

Eles aceitam vários Status como Darkness, Sleep, Slow e Breaks físicos (Logos não aceita Power Break). Use ataques comuns até derrotá-los.

De Ormi, pode ser roubada uma X-Potion;



de Logos, uma Mega Potion; da Fem.Goon, Potion.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: Uniforme do Sindicato Leblanc

BIKANEŁ DESERT

Converse com Nhadala, siga para o Oásis.

MISSION TIME!

Water we doing here?

No Oásis, encontre a Dressphere especial de Rikku, Machina Maw. Novamente enfrente Logos, acompanhado de duas Fem.Goons.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: Uniforme do Sindicato Leblanc

**Lure Bracer
GG Hour of Need**



MOUNT GAGAZET

Converse com Kimahri por duas vezes. Escolha a segunda opção.

Converse com os outros Ronsos e responda as mesmas opções do primeiro capítulo.

Siga para Fayth Scar. Siga a seta vermelha no radar.

MISSION TIME!

Spring into action

Suba a montanha até chegar a uma caverna. Na bifurcação, siga em frente. Quando reencontrar a Fem.Goon próximo ao Save Point, não a siga. Continue escalando a montanha. Quando atingir o cume da montanha, siga para a esquerda para derrubar uma rocha na lagoa conseguindo assim o último Uniforme do Sindicato Leblanc.

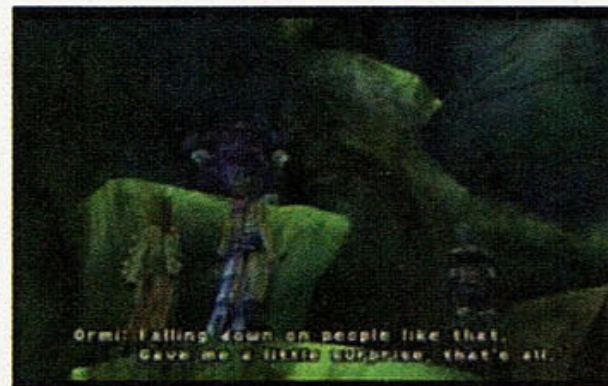
Enfrente duas Fem.Goons, volte para a tela com o Save Point e continue até encontrar Ormi.

ORMI

HP: 1350MP: 22

Steal: Elixir

Seu ataque giratório está cada vez mais forte, mas não chega a preocupar. Use ata-



ques comuns de classes com ataque alto ou combine Trigger Happy com ataques e mantenha uma maga branca usando Pray ou uma Alchemist usando Mix de duas Hipotions e não haverá dificuldades.

MISSION COMPLETE!

**Ganhe: Beaded Brooch
GG Stonehewn**

CEŁSTIUS

Eventos automáticos. Ganhe GG Bum Rush.

GUADOSAŁAM - HOTSPOT!

Vá até Chateau Leblanc e escolha a primeira opção.

MISSION TIME!

Faking and Entering

Entre no Chateau e encontre Ormi e Logos no Living Room. Após conversar com eles, dirija-se ao quarto de Leblanc.

Duty Calls: No minigame de massagem, Yuna terá 15 tentativas para alcançar 32 pontos. Um quadrado dividido em nove partes indica a parte do corpo a ser massageada. Não há indícios de onde estão os pontos sensíveis de Leblanc, que varia de turno a turno. Arrisque um ponto e veja a cor do coração.

Siga para a Living Room e acione o switch ao lado da porta da esquerda. Isso abrirá a passagem secreta do Chateau. Novamente, você enfrentará Ormi.

ORMI

HP: 1640MP: 40

Steal: X-Potion

**Aceita Darkness/Slow/Breaks
Imune Gravity**



Esta é a primeira e única batalha que Ormi pode dar trabalho. Mantenha uma personagem curando e tente lançar um status nele. Diminua seu poder ofensivo/defensivo e golpeie-o com ataques comuns até derrotá-lo.

Cuidado com o ataque Huggles, em que ele dá tapas na cabeça enquanto carrega. Dependendo do seu level e com a Dressphere equipada, é o suficiente para zerar o HP.

Após a luta, caso tenha tido sucesso em apenas uma tentativa no minigame da massagem terá o acessório Gold Hairpim na sala em frente ao Save Point. Caso tenha completado em mais de uma tentativa, o item encontrado será o Heady Perfum. Siga pela direita até encontrar o quarto de Logos, pegue a Crimson Sphere 10, assista-a e enfrente Ormi e Logos.

ORMI
HP: 1840MP: 42
Steal: X-Potion

LOGOS
HP: 1432MP: 64
Steal: Mega Potion
Imunes a Gravity.

Logos possui o ataque Roleta Russa, que inflige status aleatórios, como poison e curse.

Ormi não desfere o ataque Huggles neste combate, o que facilita e muito, pois maiores cuidados defensivos não precisam ser tomados. Apenas ataque-os à exaustão.

Saindo do quarto de Logos, prossiga por dentro da passagem secreta e escale a plataforma. Não salte para a próxima. Deixe Yuna cair e ative um switch. Repita na próxima plataforma e, ao se aproximar do final, uma parede com espinhos avançará contra Yuna. Deixe que a armadilha a pegue para que seja aberto acesso ao terceiro switch.

Volte para a parede/armadilha e acione-a para abrir uma passagem à esquerda. Prossiga e entre no cofre do Chateau. Recupere a esfera roubada e enfrente a gangue de Leblanc.

LEBLANC
HP: 1380MP: 460
Steal: Elixir

ORMI
HP: 1344MP: 45
Steal: Elixir

LOGOS
HP: 989 MP: 70
Steal: Mega Potion

Leblanc possui uma gama de ataques interessantes: o comando Not so Mighty Guard lança Shell, Protect e Regen no grupo, Lov Tap ativa Haste, ataca com Blizzara e Final Flash – bomba que causa Darkness –, porém seu ataque mais poderoso é No Love Lost, um ataque conjunto com Ormi e Logos, mesmo assim não tão perigoso quanto o ataque Huggle de Ormi (que ele parece ter esquecido).

Use Dispel (White Mage) quando Leblanc usar Love Tap em Ormi ou Logos, assim eles voltarão aos seus status normais e será mais rápido derrotá-los. Se quiser, use Darkness

Dance (Songstress) e Pilfer Gil (Thief).

MISSION COMPLETE!

Ganhe: Charm Bangle
Twist Headband
Reassembled Sphere (Key
Item)
GG Healing Light

Assista a uma CG com Vegnagun, Leblanc e sua gangue, que estarão no Celsius para a última missão do capítulo.

BEVELLE - HOTSPOT!

MISSION TIME!

Infiltrate Bevelle

Dentro do templo, use a passagem à direita e ative o botão na pedra. Vá agora para a passagem à esquerda, atravesse a parede e ative o pilar de baixo para mudar a destino do elevador. Pegue-o para ser levado ao labirinto subterrâneo de Bevelle. Há vários baús espalhados pela passagem e apenas um caminho para prosseguir. Salte no buraco no Chamber of Fayth e reencontre o grupo de Leblanc.

Salte na corrente para ter acesso à próxima área. Para destravar o sistema de segurança, devem-se ativar as torres com luzes azuis, descritas no sentido anti-horário.

1ª torre: Luz azul

Ao acioná-la, Yuna enfrentará um YSLS-Zero, o último chefe do 1º capítulo. Após derrotá-lo, uma das três travas será desativada.

2ª torre: Luz vermelha

Por trás da torre há uma corrente que leva a um baú com 500 gil. Acione a torre e enfrente YSLS-99, uma versão mais poderosa do YSLS-Zero, com 2775 de HP e um ataque bem forte, o Hay Maker. Use Darkness Dance pra aumentar seu índice de evasão.

3ª torre: Luz azul

Por trás da torre há um YSLS-99 e um baú com o acessório Glass Buckle. Acionando a torre, enfrente outro YSLS-Zero. A segunda trava será desativada.

4ª torre: Luz vermelha

Acione-a e enfrente um YSLS-99.

5ª torre: Luz azul

Por trás da torre há outro YSLS-99 e um

baú com o acessório Pearl Necklace.

Após ativar as três torres azuis, enfrente Percepts Guard.

PERCEPTS GUARD
HP: 3680 MP: 9999
Steal: Mana Tablet
Weak: Holy
Aceita Breaks

Ele utiliza as magias Bio, Drain, Slow, Osmose, Demi e Death.

Para derrotá-lo facilmente, tenha um Warrior para quebrar sua força mágica e sua defesa. Repita isso a cada turno para enfraquecê-lo cada vez mais, então desfira ataques com os outros membros do grupo. Caso já possua o comando Excalibur, do Warrior, utilize-o, pois é baseado em Holy. Para o membro de suporte, prefira usar a Alchemist à White Mage. Assim, quando seu HP estiver alto, ela também ajudará no ataque ao chefe.

6ª torre: Luz vermelha

Enfrente mais um clone de um monstro clássico de FFX.

GEORPARELLA
HP: 4420 MP: 9999
Steal: Water Gem
Weak: Holy
Aceita Breaks

Não é muito diferente do anterior. Quebre sua defesa por várias vezes e mantenha um personagem para curar o grupo quando necessário. Ele utiliza as magias Firaga/Thundaga/Blizaga/Waterga.

Ainda há um acessório Ribbon a ser conseguido antes de prosseguir. Para isso, acione novamente as torres nesta seqüência: 6, 1, 5, 4, 5, 2, 3 e 5. Desça até a última plataforma para coletar o acessório. Quando alcançar a bifurcação, siga à direita para encontrar o GG Downtrodder. Siga para o caminho da esquerda e suba as colunas para liberar a ponte. Siga até encontrar uma sala com três elevadores. Para conseguir a Dressphere Dark Knight, talvez a mais útil de todo o jogo, prossiga da seguinte maneira: use o elevador da esquerda. Na próxima tela, siga para baixo e caia retornando para a sala com os três elevadores. Como o da esquerda foi utilizado, restarão apenas o central e o direito. Use o central para ir a um local onde há apenas um switch no

chão. Ative-o e volte. Faça o mesmo com o elevador da direita.

Após ativar os dois switches, pegue o elevador para alcançar a próxima área. Na tela com o Save point, colete a Dressphere no baú. Prossiga para enfrentar Baralai.

BARALAI

HP: 3380 **MP: 540**

Steal: Charm Bangle

Imune: Gravity

Aceita Status Darkness e Breaks.

Baralai não possui capacidades defensivas apuradas, mas esquiva-se bastante e é bem rápido, porém não muito forte. Possui um ataque que, além de zerar o MP, causa Stop. Também ataca com Demi, Glint – ataque físico no grupo – e Drill Shot, poderoso ataque físico. Seu ataque Absorb pode ser copiado pela Gun Mage.

Caso seu level esteja baixo, Baralai poderá causar muitos problemas. Opte por uma Alchemist para o suporte do grupo, já que seus comandos não necessitam de MP. A maga branca pode ter seu MP zerado, restando apenas o comando Pray para curar o grupo. Quando seu HP estiver baixo, dê Mix em duas Hi-Potion para que elas gerem uma Mega-Potion, que recupera 2000 HP de todos os membros do grupo. Para completar, duas Warriors alternando Power Break e Guard Break ou a recém adquirida Dark Knight e seu utilíssimo comando Darkness.

BAHAMUT

HP: 8400 **MP: 9999**

Steal; Mute Shock

Aceita Status Slow e breaks

Bahamut usa os ataques Curse e Impulse. Quando a contagem tiver início, ele estará preparando seu Overdrive Mega-Flare, que não é muito forte, tirando em torno de 500 HP. Bahamut é mais fácil que Baralai por ser bem mais lento. Para não ter complicações, mantenha um membro de suporte – White Mage ou Alchemist – usando sempre cura no grupo e dois Warriors enfraquecendo-o. Isso deve ser mais do que suficiente para derrotar Bahamut em alguns turnos.

CHAPTER 2 COMPLETE!

Ganhe: Gris-gris Bag

CHAPTER 3 - INÍCIO

CELSIUS

Verifique o aparelho perto de Shinra, colete os baús na Engine Room e descanse na Cabin.

LUCA

Participe de um campeonato de Sphere Break.

O que é SPHERE BREAK?

É um jogo matemático de raciocínio lógico, cujo objetivo é utilizar moedas com valores impressos para que sua soma seja um múltiplo do número da moeda central.

Obrigatoriamente deve-se escolher uma das quatro moedas que circundam a moeda central – Entry Coins – para só depois selecionar as moedas da borda, Border Coins.

O número de turnos disponível para concluir a quota (número de Border coins utilizadas) e o tempo para isso é determinado pelo seu “adversário”.

Há algumas técnicas bem úteis que ajudam a vencer rapidamente os jogos. A primeira é o Echo, que será sua grande aliada neste campeonato: consiste em encontrar o múltiplo do número central utilizando sempre o mesmo número de moedas. Quanto mais turnos conseguir, maiores são os pontos.

A outra, não disponível neste torneio, é o Multiplier Echo, que consiste em fazer o Core Break com o mesmo multiplicador do número central.

EX: Caso o número central seja 2 e tenha-se feito o Core Break com valor 8, significa que o Core foi multiplicado por 4 vezes. Com o próximo número central deve-se fazer o Core Break multiplicando-o por 4, 12; caso vier 3, 16; caso for 4, 20 para 5 e assim por diante.

É uma técnica um tanto complicada, mas recompensadora.

Derrote três adversários para enfrentar Shinra na grande final.

Faça Echoes usando apenas 1 Border Coin, e em dez turnos já terá alcançado 55 pontos e vencido.

Ganhe: Dressphere Lady Luck

MI'HEN HIGHROAD

Responda com a primeira opção.

MISSION TIME!

Machina Mayhen!

Haverá 13 machinas para derrotar. Tanto os Al Bheds quanto os Gullwings estão mobilizados nesta tarefa, é impossível destruir todas as machinas, os Al Bheds desativarão algumas. Elas são identificadas como quadrados verdes no radar.

Não importa a quantidade de machinas que os Gullwings destruam, a recompensa será a mesma.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: 10000 Gil

GG Undying Storm

Após terminada a missão, volte à Mi'hen e vá até a ponte. Shinra jogará uma Commsphere.

MUSHROOM ROCK ROAD • HOTSPOT!

Converse com Yaibal e Lucil.

DJOSE TEMPLE

Converse com Gippal na porta de DJose Temple. Ganhe Al Bhed Primer XV.

MOONFLOW

Converse com Tobli duas vezes.

GUADOSALAM

Vá ao Living Room do Chateau e assista à cena com Ormi e Logos. Depois disso, fale com Leblanc em seu quarto. Volte ao encontro de Ormi e Logos, siga para o quarto de Logos na passagem secreta do Chateau – após o Save, na direita até o final –, receba os Key Items Logos Sphere e Ormi Sphere e pegue outra esfera na cômoda,

Localização dos 10 GateKeepers

Lobivia – Chapter 3

HP: 10 Strength: 3/10 Agility: 2/10
Local: Oásis em Bikanel Desert.

Toumeya – Chapter 3

HP: 10 Strength: 3/10 Agility: 3/10
Local: Besaid Beach

Lobeira – Chapter 3

HP: 12 Strength: 7/10 Agility: 2/10
Local: Cofre do Chateau Leblanc

Ariq & Arroja – Chapter 3

HP: 16 Strength: 6/10 Agility: 4/10
Local: Calm Lands, siga pela saída a norte da Chocobo Farm.

Islaya – Chapter 3

HP: 12 Strength: 6/10 Agility: 5/10
Local: Thunder Plains, próximo de onde estão Lian e Ayde.

Chiapa – Chapter 5

HP: 9 Strength: 6/10 Agility: 4/10
Local: Kilika Woods. Procure por uma árvore no canto direito, em que se pode subir com o botão ●.

Erio – Chapter 5

HP: 15 Strength: 8/10 Agility: 4/10
Local: Gagazet, onde enfrenta Seymour Guado em FF X.

Bartschella – Chapter 5

HP: 12 Strength: 8/10 Agility: 5/10
Local: Kilika, na casa de Dona.

Fraila – Chapter 5

Local: Cactuar Nation. Fale com Marnela

Gaol Sphere. Meichen estará no quarto. Escute sua história.

Siga para o cofre do Chateau. Escale a caixa logo na entrada para ter acesso a uma passagem com a Crimsom Sphere 4 em um baú.

Volte ao Celsius e assista à esfera.

THUNDER PLAINS

Encontre Cid – o "X" rosa. No início de Thunder Plains, prossiga até o final para encontrar Lian e Ayde. A resposta apenas influi na próxima localidade onde Yuna os encontrará.

Caso não tenha calibrado as torres, esta é sua última chance.

MACALANIA WOODS

MISSION TIME!

Secure the Agency

São seis batalhas consecutivas, sendo a primeira e a quarta, a segunda e a quinta, a terceira e a sexta iguais. Apenas tenha cautela nas lutas 1 e 4, com Rhyos.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: GG Pride of the Sword
Dressphere Berserker
Al Bhed Primer I

Tente sair de Macalania a pé e O'aka falará com Yuna.

BIKANEL DESERT

Siga para Cactuar Nation pelo hover para ter seu primeiro contato com os Cactis, converse com Marnela por duas vezes.

MISSION TIME!

The Cactuar Connection

Comandos Cact-war (vencendo ou não, o cactuar cooperará):

✘: atira **L1**: Desvia

A tela estará dividida em duas. Na parte direita, Yuna será o foco; na metade

da esquerda, a tela focalizará cada um dos membros do grupo do cactuar. Deve-se atirar no momento em que o cactuar estiver na tela. Há 25 tiros para zerar seu HP. Caso a munição acabe, perde-se o jogo. O cactuar pode contra-atacar seus tiros tirando de sua munição quantidade de balas igual ao seu ataque. Fique atento para usar o desvio.

Obs.: Após encontrar o cactuar e jogar o minigame, retorne à Cactuar Nation e converse com os Cactis.

CALM LANDS - MISSION TIME!

Tourist Trap (Missão 1)

Antes de começar, saia da caverna e fale com o rapaz de camisa verde. Os inimigos são bem fortes.

Pode-se ir resgatando os turistas aos poucos, porém para fazer menos viagens e destravar todas as partes da caverna resgate-os na seguinte ordem:

Segundo, terceiro, oitavo, sexto, primeiro, quinto, sétimo, nono, quarto

1º turista: Beco à direita no início da caverna

2º turista: Clarão no início da caverna

3º turista: Siga em frente onde encontrou o segundo, antes de a caverna bifurcar.

4º turista: Beco à direita do terceiro, um grupo de um adulto e duas crianças.

5º turista: Passará correndo quando Yuna tomar o caminho da esquerda e ficará no local onde estava o segundo.

6º turista: Beco no final do caminho à esquerda na bifurcação.

7º turista: Do sexto, siga para cima. É um casal.

8º turista: Do sexto, pegue o caminho da esquerda. Entre no beco à esquerda e fique pressionando x, pois ele não está visível.

9º turista: Final da caverna

Após levá-los ao início da caverna, você ganhará o Key item Besaid Key. O painel no início da caverna estará funcional. Use-o para chegar ao final da caverna até a



passagem secreta da direita. Outro turista estará lá. Leve-o até a entrada da caverna e todas as funções do teleporte estarão reativadas. Utilize-o agora para chegar ao Hidden Chamber da esquerda e resgatar o último turista. Teleporte-se para o Chamber of Fayth para enfrentar Yojimbo.

YOJIMBO**HP: 22000 MP: 9999****Steal: Power Wrist**

Yojimbo pode ser muito difícil caso você não esteja devidamente preparado. Ele possui três ataques básicos. Daigoro, seu cão, inflige dano físico. Assim como Wakizashi, Kozuka dá dano no MP e causa Poison. Esse é o problema. Caso não esteja preparado contra poison, seu grupo inteiro pode ser derrotado quando Yojimbo usar seu Overdrive Zanmato, que reduz o HP/MP a 1, com 1 de HP e envenenado.

Caso já tenha aprendido Poisonproof do Dark Knight, mantenha duas no grupo atacando Yojimbo enquanto o membro de suporte deverá ser uma Alchemist, pois após o Zanmato a maga branca perde sua utilidade.

Caso ainda não tenha aprendido o Poisonproof, tenha o grupo equipado com Glass Buckle e/ou Star Pendant. Assim que Yojimbo usar Zanmato, cure usando Mix de duas Hi-Potions ou o comando Stash/Mega Potion.

MISSION COMPLETE!**Ganhe: GG Tetra Máster**

Missão 2 – Siga para o Rancho de Clasko. Fale com ele e procure por Shinra. Vá até a Travel Agency e Shinra instalará outra Commsphere.

MOUNT GAGAZET

Fale com Kimahri e responda com a primeira opção. Caso tenha conversado com ele, em todos os episódios lhe dará a Dressphere Trainer.

MISSION TIME - Battle Blockade

Você terá de ir a pé ao encontro de Garik. Ronsos estarão marchando até o local.

Ao encontrar o painel de teletransporte pelo caminho, reative-o. Quando chegar a Fayth Scar, logo após o cenário da batalha com Seymour, não escale. Continue para a esquerda. Na caverna, pegue o caminho central e, quando ele se dividir entre subir e descer, suba.

Caso tenha conversado e respondido corretamente aos Ronsos, Garik estará acompanhado de 1 Ronso, caso contrário estará com 2.

GARIK RONSO RONSO YOUTH (1 ou 2)**HP: 6880 MP: 238 HP: 4060 MP: 170****Steal: Icy Gleam Steal: Mythril Bangle**

Caso tenha mau relacionamento com Garik, ele usará técnicas melhores, como o Mighty Guard, que após usado algumas vezes deixa a luta quase impossível de ganhar. Caso seu relacionamento seja bom, ele usará Shell e Protect, um de cada vez.

Venha para a luta preparado contra o status Darkness ou por acessórios ou com Gunners com a habilidade Darkproof.

Não importa enfrentar um ou dois Ronsos na batalha, eles devem ser sua primeira vítima. Derrote-os antes que Garik use Shell, Protect ou Might Guard. Apenas mantenha x apertado que rapidamente só restará Garik na batalha. Use Dispel caso Garik use magias de suporte nele e continue atacando até derrotá-lo.

MISSION COMPLETE!**Ganhe: GG Wishbringer****ZANARKAND**

Apenas encontre-se com Isaaru.

BESAID ISLAND - HOTSPOT!

Dirija-se à casa de Lulu, na segunda à direita. Ao sair, Shinra apresentará oficialmente a Commsphere. Siga para o templo e converse com Beclém.

MISSION TIME!**Protect Besaid Temple!**

Prossiga até encontrar Wakka e desça o elevador.

VALEFOR**HP: 8430 MP: 9999****Steal: Healing Spring x 4 Aceita Status Slow e Breaks**

Esta batalha é idêntica à de Bahamut. Valefor possui ataques de dano ao HP. Tanto Energy Ray quanto Overdrive Energy Blast são ataques de dano moderado. Você pode usar suas Warriors com Power Break e Guard Break e uma Alchemist para curar quando necessário ou duas Dark Knight usando Darkness e a Alchemist ou White Mage, se preferir.

MISSION COMPLETE!**Ganhe: Moon Bracer****KIKKA ISLANDS - HOTSPOT!**

Fale com o rapaz no barco com a câmera de vídeo.

Vá até a casa de Dona e, quando estiver numa espécie de minigame – bem simples – apenas use x para correr para o portão enquanto os guardas não estiverem olhando. Utilize o botão R1 para trocar a visão da câmera.

Visite todas as barragens. Yuna encontrará uma passagem por sobre as árvores. Siga em direção ao templo.

MISSION TIME! - Pest Control

Encoste nas chamas azuis e derrote os inimigos. Desça as escadas e pegue, no chão, a Dressphere Samurai. Ela não está em um baú, é uma esfera laranja. Siga e derrote I frit.

IFRIT
HP: 8820 **MP: 9999**
Steal: Fiery Gleam
Absorve Fire
Weak: Ice
Aceita Slow e Breaks

Ifrif ataca com Firaga no grupo e seu Overdrive Hellfire causa dano apenas mo-



derado no grupo, já o ataque Meteorstrike é um pouco mais forte, porém apenas em um alvo.

Use um Warrior quebrando sua defesa mágica com Mental Break. Tenha uma Black Mage no grupo, use Focus e depois lance magias de gelo Blizzard/Blizzara/Blizzaga. Para completar, uma White Mage ou Alchemist.

MISSION COMPLETE!
Ganhe: Angel Earrings
 Abrirá Hotspot em Djose.

BEVELLE

Logo ao entrar, Gippal estará no telhado do templo de Bevelle. Vá para o trono de Baralai e use a passagem que fica por trás do trono para ter acesso à área em que estava Gippal. Encontre um lift seguindo para a direita e ative-o para que o elevador central do templo vá direto para o Chamber of Fayth. Siga até onde enfrentou Bahamut e você reencontrará Gippal, Baralai e Nooj. Após uma longa e intrigante cena, enfrente Malboro, colete a Crimson Sphere 1 do chão, volte para o Celsius e assista-a.

DJOSE TEMPLE - HOTSPOT!

MISSION TIME!
- No way, Djose!



Última missão do terceiro capítulo. Ao entrar ganhe AI Bhed Primer XI.

Prossiga e suba pelo elevador no chão. Empurre os pilares para desativar o campo de força. Apenas um é o correto, os outros contém inimigos.

Suba e enfrente Ixion.

IXION
HP: 12380 **MP: 9999**
Steal: Sprint Shoes
Absorve Lighting
Weak: Water
Aceita Status Slow e Breaks

Utilize a mesma tática que usou contra Iffrit combinando Water/Watera/Waterga



com Mental Break. Tome cuidado quando Ixion usar seu Overdrive Thor's Hammer logo após Aerospark, que dá dano gravitacional, deixando-o com ¼ do seu HP. Comparado com os outros Aeons, Ixion é bem mais forte.

MISSION COMPLETE!
Ganhe: Soul of Tamasha
GG Unwavering Guard

Yuna encontrará Shuyn, o cara que parece Tidus, em uma CG.

Quando Yuna estiver falando sozinha, pressione x seguidas vezes para que ela siga "Tidus" ao ouvir o assobio.

CHAPTER 3 COMPLETE!

CHAPTER 4 - INÍCIO

CELSIUS

Encontre Paine no Deck, volte para Bridge e ganhe AI Bhed Primer II. Assista às esferas Crimsom Record 2 e 3, colete os itens na Engine Room e durma na Cabin.

Verifique as Commspheres.

Não corte a cena. Algumas demoram até mais de 15 segundos para terminar, enquanto outras só iniciam quando focar determinado lugar. A cena só terá fim realmente quando a música de fundo aumentar de volume. Retorne e prossiga para a próxima Commsphere.

1º turno: Apenas quatro Commspheres estarão ativas.

Besaid Island: Converse com Wakka, que demora um pouco a aparecer.

Kilika Island: Dona

Mushroom Rock Road: Yaibal, apenas se a Awesome Sphere foi dada à Youth League.

Bevelle: Maroda

Saia da Commsphere Network e converse com Buddy.

Converse com Paine.

2º turno de verificação das Commspheres:

Para ver a cena seguinte, desconecte e reconecte a Commsphere. Procure por cenas com estes personagens para adicionar %:

Besaid Island	Wakka
Kilika Woods	Três cenas com Dona
Kilika Temple	Focalize a entrada do tempo e Barthello quebrará a Commsphere no grito*
Luca	Três entrevistas de



Mi'hen Highroad	Shelinda
	Haverá mais sete câmeras. Selecione-as com R1 e chame

Rin com c. Examine-as nesta ordem: 4, 5, 3, 1, 2, 2, 4, 5, 6, 7 (8, caso tenha visto Shinra jogando uma Commsphere) e 1. Esta ordem também pode ser feita: 3, 4, 5, 7 (Shinra Commsphere), 1 e 2.

Mushroom Rock Road	Focalize o rosto do guarda 6x
Djose Temple	Al Bhed 6x (ganhará Al Bhed Primer VII)
Moonflow	Há quatro cenas envolvendo Hypellos
Guadosalam	Ormi
Thunder Plains	Capture um chocobo. Tente capturar outro e a Commsphere ficará offline
Macalania Woods	Bayra, Donga e Pukukat
Macalania Travel Agency	Haverá cinco cenas com O'aka. Wantz (irmão de O'aka). Três cenas diferentes de monstros atacando a Travel Agency.
Bikanel Desert	Nhadala
Cactuar Nation	Há duas cenas diferentes. Foque em Marnela. Caso não haja cena, na próxima conexão a Commsphere estará quebrada.
Bevelle	Soldados quebrarão a Commsphere.
Calm Lands Travel Agency	O comerciante irá conversar com seu filho. O comerciante guardará algo em um baú e o esconderá. Lupine atacará a Commsphere.
Chocobo Ranch	Focalize em Clasko até que a cena se repeta.
Mount Gagazet	Kimahri. Kimahri e Ronso fêmea.

Hot Spring	Verifique até ver a cena com Dona.
Zanarkand	Nada.

Depois, converse com Buddy para seguir para Moonflow.

MOONFLOW - HOTSPOT!

MISSION TIME -Where's Tobli?

Siga os Al Bheds e Tobli aonde eles forem.

MISSION COMPLETE!
Ganhe: GG Black Tabard

CELSIUS



Cutscene com Hypellos
3º turno de verificação das Commspheres:

Besaid Island	Beclem. Lulu e Wakka
Kilika Island	Verifique por 4x
Luca	Nada que acrescente porcentagem.
Mi'hen Highroad	Nada.
Mushroom Rock Road	Lucil. Yaibal 2x.
Djose Temple	Inacessível.
Moonflow	Elma.
Guadosalam	Ormi.
Thunder Plains	Commsphere Off-line.
Macalania Woods	Nada que acrescente porcentagem.
Macalania Travel Agency	O'aka.
Bikanel Desert	Nhadala.
Cactuar Nation	Marnela e Benzo.
Bevelle	Nada.

Calm Lands Chocobo Ranch	Nada.
Mount Gagazet	Garik. Continue conectando até encontrar Garik de novo.
Gagazet Hot Spring	Nada.
Zanarkand	Isaaru 3x.

Siga a Cabin para ensaiar para o show em um minigame estilo DDR, porém, em vez de tentar seguir os comandos que aparecem na tela, pressione os botões juntos sem parar. Isso garantirá uma pontuação elevada e o acessório Shmooth Shailing.

THUNDER PLAINS -HOTSPOT!

MISSION TIME Concert clean-up



Siga a seta vermelha no radar para encontrar uma ruína. Dentro dela, cuidado com o inimigo Ironside. Quando ele preparar seu canhão, tenha o grupo com HP máximo. Esse ataque pode ser copiado pela Gun Mage. Siga pelo caminho à esquerda e pegue uma Haste Bangle no baú. Volte e suba na esquina à direita no caminho da esquerda. Siga e pegue um Elixir. Vá agora pelo caminho central e enfrente Zalamander.

ZALAMANDER
HP: 12850 **MP: 276**
Steal: Sublimator
Vêm com Statul Nulmagic



Weak: Ice
Aceita Status Darkness, Eject.

Possui ataque físico extremamente forte, e seu ataque Fire Breath causa dano moderado ao grupo. Utilize Darkness Dance e ataque-o com a técnica de gelo Ice Brand da Warrior. Ele é imune a magias, porém itens fazem efeito, com a possibilidade de o membro de suporte ser uma Alchemist atacando-o com Mix de itens de gelo e curando se necessário.

Após derrotá-lo, pegue uma Black Ring no local onde Zalamander estava. Saia da caverna pelo caminho da direita e pegue um X-Potion no baú.

MISSION COMPLETE!

CELSIUS

Converse com Rikku primeiro, depois Brother, Buddy, Paine (até que apareça a caixa de texto) e Shinra. Agora torne a conversar com Rikku.

Tobli entrará no Celsius. Fale com ele para dar início ao show.

Uma CG mostrará um pouco da história de Shuyn, Lenne e Vegnagun.

Volte para Bridge e escute Maechen.

Vá para Engine Room encontrar-se com Leblanc, que lhe dará a Crimsom Sphere 5. Retorne à Bridge e fale com Shinra.

CHAPTER 4 COMPLETE!

CHAPTER 5 - INÍCIO

CELSIUS

Assista à Crimson Sphere 5, descanse na Cabin e, ao acordar, haverá uma cena entre Brother e Barkeep, que de agora em diante permitirá trocar o nome do animal da Dressphere Trainer na opção Pet Shop.

Vá até a Engine Room, pegue os baús e fale com Buddy.

ZANARKAND - HOTSPOT!

Converse com Maechen por duas vezes.

EPISODE COMPLETE!

BESAID ISLAND - HOTSPOT!

Siga Wakka para que lhe seja apresentado seu filho. Siga para o templo em Besaid e pegue a Search Sphere. Há quatro pontos em que é possível encontrar uma Commsphere soterrada.

1ª Commsphere: Besaid Village, entre as duas casas da esquerda, a esfera com o número está na parte de cima do templo, anote o número.

2ª Commsphere: Próximo ao Save Point, esfera sobre a montanha.

3ª Commsphere: Antes da ponte da cachoeira, esfera na cachoeira à direita.

4ª Commsphere: Passagem em frente à porta para as ruínas, no canto superior esquerdo, esfera na copa de uma árvore.

Digite a senha dentro da ruína, na passagem à direita na bifurcação. Siga para encontrar o alto da cachoeira e no final achar o GG Raging Giant.

Aproveite para encontrar o Key Item Twilight Rain caindo na passagem por trás da primeira cachoeira.

Caso queira, jogue Gauntlets Gunner até atingir o level 10. Isso lhe dará o GG Mortal Coil quando atingir Lv. 6 e o acessório Adamantite no Lv. 10.

Há também o Gunner's Gauntlet jogado em primeira pessoa do templo. Para jogar, converse com o monge na entrada para o Cloister of Trials.

Siga para a praia e converse com Beclm, que lhe dará o Key Item War Buddy Sphere. Volte para Besaid e encontre Wakka no caminho.

EPISODE COMPLETE!

KILIKA ISLAND - HOTSPOT!

Siga para a casa de Dona e o caminho para o templo estará disponível. Converse com os rapazes no barco pra ter acesso a uma ilha contendo o acessório Invincible. Em Kilika Woods, é possível pegar macacos. Apenas corra pelo cenário pressionando x. Pegando os 13, ganhe o GG Chaos Maelstrom.

Suba as escadarias para o templo e converse com Barthello.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: GG Trick of the Trade

LUCA - HOTSPOT!

Você poderá jogar Blitzball a partir de agora. Seu time será formado inicialmente pelos Gullwings mais os imortais Biggs e Wedge.

As partidas são todas automáticas e é apenas um jogo de características em que vence sempre o time com Status mais alto.

Dirija-se aonde Tidus ensinou Yuna a assobiar em FFX, próximo à saída de Luca para Mi'hen Highroad.

MISSION TIME!

Follow that Moogle!

Apenas siga o moogle para ter alguns flashbacks de Tidus.

EPISODE COMPLETE!

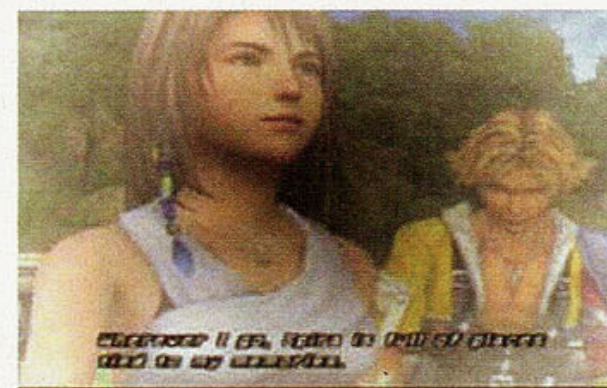
MI'HEN HIGHROAD - HOTSPOT!

Quando Rin fizer uma pergunta, responda com a primeira opção. Com isso Rikku será a culpada.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: Ragnarok

Agora é possível montar chocobos em



Mi'hen.

Na Newroad, atente para uma pena de Chocobo. Esteja montado em um e aguarde um tempo sobre a pena. Responda com a opção do meio: "Am I ever?". Repita a opção para encontrar o Key Item Victor Primorus.

Há uma ruína secreta em Mi'hen; é opcional, já que não conta porcentagem. Para que essa ruína seja descoberta, envie Chocobos para Mi'hen até que eles a encontrem.

Dentro da caverna não há radar e deve-

se prosseguir usando bombas nas paredes. Para encontrar o chefe é um pouco complicado, pois não dá para se guiar com precisão por dentro da caverna sem o radar.

Algumas dicas para saber se está no caminho correto são:

Ao encontrar cinco baús vazios, siga até o fim e quebre a última parede da esquerda. Você irá parar em um corredor extenso para cima. Antes do final, quebre uma parede à direita. Quando encontrar quatro becos, quebre a parede do último à direita, vire à esquerda e siga até o final.

Dá para encontrar alguns bons acessórios dentro da caverna, em baús e estourando bombas em frente aos becos e no corredor antes do chefe.

KING VERMIN!

HP: 39857 MP: 872

King VERMIN! ataca com Fira no grupo e ataques físicos relativamente fortes. Use ataques baseados em gelo, Darkness, ou apenas combine seus ataques. Ele não representa maiores dificuldades. Mantenha alguém para curar, de preferência uma Alchemist.

Ganhe: GG Font of Power

MUSHROOM ROCK ROAD HOTSPOT!

Após a cena, converse com Yaibal e entre no campeonato. Prossiga em direção ao QG e enfrente sete batalhas pelo caminho.

YAIBAL

HP: 4330 MP: 48

Aceita Status Darkness, Breaks e Poison.

O único ataque a temer é Sorry!. Use Pilfer gil.

ELMA

HP: 4882 MP: 870

**Steal: Helaing Springs x 2
Aceita Status Breaks**

Elma usa Not so Mighty Guard e Osmose. Apenas use ataques comuns e Dispel para tirar o NSM Guard.

LUCIL

HP: 7324 MP: 370

Steal: Chocobo Feather

Aceita Status Breaks

Use Pilfer Gil. Lucil é bem rápida e usa ataques físicos a todo momento.

MISSION COMPLETE!

EPISODE COMPLETE!

Após completar o episódio, retorne à Mushroom Rock Road e dirija-se ao QG. Ao lado do elevador há o Key Item Machina Booster. Entre no QG e encontre Lucil. Fale com ela até que lhe dê a Nooj Sphere.

Volte ao Celsius e assista-a.

Para completar Den of Woe, é necessário ir até Bevelle e descer até o andar 20 da Via Infinito. Para pegar as Crimsom Spheres faltantes, antes de prosseguir para Den of Woe, assista-as.

DEN OF WOE

Apenas siga a seta vermelha no radar para uma longa cutscene com direito à CG de Shuyn e Lenne. Yuna enfrentará Rikku, que está possuída por Shuyn.

RIKKU

HP: 7800 MP: 92

Apenas não aceita Status KO, Petrification, Silence, Poison, Curse, Eject e Stop.

Esta luta com Rikku é muito simples dispensando estratégia.

PAINE

HP: 9200 MP: 55

Status=Rikku

Idêntica à luta com Rikku.

BARALAI

HP: 12220 MP: 720

Aceita Status Breaks

É bem semelhante à luta do segundo capítulo. Apenas aproveite para roubar o acessório White Lore antes de derrotá-lo.

GIPPAL

HP: 14800 MP: 235

Aceita Status Breaks

Gippal é apenas um pouco mais forte que Baralai, porém mais lento. Roube o acessório White Lore e apenas use ataques físicos combinados para derrotá-lo.

NOOJ

HP: 23800 MP: 720

Aceita Status Breaks

O único bom adversário daqui, Nooj tem boa força ofensiva e defensiva, ataques que causam dano ao HP e MP e um poderoso ataque que causa 5000 de dano ao grupo. Tenha um grupo de personagens com alto ataque, Warrior, Dark Knight, Samurai ou Berserker. Não dê tempo para que Nooj use o ataque Lightfall. Derrote-o antes disso. Pode ser combinando Darkness ou quebrando sua defesa algumas vezes e atacando com duas Berserkers, que são mais rápidas. No começo da luta, roube um Arcane Lore de Nooj.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: Black Lore

Champion Belt

Crystal Ball

Kaiser Knuckles

Magical Dances, Vol.1

GG Supreme Light

DJOSE TEMPLE - HOTSPOT!

Onde enfrentou Ixion, haverá agora o Experiment, criação final dos AI Bheds, uma piada no início. Como ainda não se escavou em Bikanel, será extremamente fácil derrotá-lo, porém para conseguir o episódio completo deve-se derrotá-lo em sua forma mais poderosa. Como Experiment está destruído, deve-se encontrar manuais para repará-lo. São cinco no total. Dois deles estão no próprio templo. Há um AI Bhed de bandana azul que pede uma senha. Digite M-A-R-N-E-L-A (o nome do cacti). O outro está com um AI-Bhed na porta à esquerda no começo do templo.

Fora do templo, do lado direito, há três macacos. Espere que pulem ao mesmo tempo e pressione x para ganhar outro manual.

Em Mi'hen Highroad, examine as máquinas até encontrar uma que carregue o manual.

A última está na caverna secreta da

Chocobo Farm.

Agora, siga para Bikanel Desert e perca uma ou duas horas escavando. Cada peça do tipo A vale 1 ponto, do tipo S, 3 e do tipo Z, 5, para que Experiment atinja Lv. 5 é necessário coletar mais de 38 pontos em peças para Attack, Defense e Special. Retorne ao local onde está Experiment. Uma cutscene indicará que ele atingiu level máximo.

EXPERIMENT

HP: 18324 MP: 0

Seu ataque físico é bem forte. Assim como Rocket Launcher, possui um ataque chamado Anihilator, que pode ser copiado pela Gun Mage. Esta é sua única oportunidade para isso. Um comando muito útil para acabar rapidamente com seu HP é o Darkness, pois ignora a defesa de Experiment. Tenha três Dark Knights usando caso queira acabar rapidamente a luta ou tenha uma Dark Knight, uma Gun Mage para copiar o golpe e uma Alchemist equipada com Crystal Bangle para reviver rapidamente a Gun Mage. Caso ela seja derrotada, lance o item Light Curtain para dar Protect no grupo e reduzir o dano causado.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: Key Item Magical Dances Vol. II

MOONFLOW - HOTSPOT!

Converse com Tobli. Nenhuma das opções disponíveis aumenta a porcentagem. Sinta-se livre para optar entre qualquer uma.

EPISODE COMPLETE!

GUADOSALAM - HOTSPOT!

Encontre Tromell Guado e converse com ele por duas vezes.

EPISODE COMPLETE!

Volte para Guadosalam, entre no Chateau Leblanc para uma cutscene e encontre-se com Tromell ao lado da porta trancada. Agora ela estará acessível. Entre para pegar a Baralai Sphere, além de ganhar o GG Tempered Will.

No escritório de Tobli, há um baú contendo um item que varia de acordo com o cumprido ou não até o fim do capítulo 4. Caso 100% seja seu objetivo, você receberá Kaiser Knuckles, que é um bom acessório.

Volte ao Celsius e assista à esfera.

THUNDER PLAINS - HOTSPOT!

MISSION TIME!

A fallen genius?

Derrote os Rhyos em cada uma das torres. Caso as tenha calibrado, o item que receberá após derrotá-los mudará.

Cada torre é identificada por um quadrado verde.

Após derrotar os inimigos em todas as torres, volte para encontrar a última contendo Humbaba.

HUMBABA

HP: 27772 MP: 785

Steal: Hi-Potion x2

Absorve Lighting

Aceita Status Breaks

Humbaba é um oponente respeitável. Logo no início do combate, ele usa Mighty Guard, que proporciona Protect, Sheel e Regen. Sua magia Thundaga tira pelo menos 500 HP. O grupo pode ser formado por dois Warriors alternando em Power Break e Armor Break. Como será necessário usar Dispel para anular o Mighty Guard ou usar a maga branca ou uma classe mais forte, como o Dark Knight, que também possui ótimas defesas com o GG Supreme Light ou o acessório White Lore. Uma Samurai também pode ser utilizada, pois seu ataque Fingersnap tem o mesmo efeito de Dispel. Caso prefira, use a Thief e drene seu MP com Pilfer MP.

Ao ser derrotado, Humbaba usa Meteor, por isso mantenha o HP alto e use muito o Power Break, pois Meteor é ataque físico.

MISSION COMPLETE!

Ganhe: GG Valiant Lustre

Após derrotar Humbaba, peça para o Al Bhed levá-las até a caverna. Prossiga

pelos caminhos já abertos, marcados por quadrados rosas, até encontrar Cid. Derrote a machina.

MACHINA PANZER

HP: 30500 MP: 1247

Steal: Oath Veil

Absorve Lighting

Aceita Status Slow e Breaks

Para derrotá-lo facilmente, inicie a batalha atacando seus Watchers, pois caso eles permaneçam na batalha por muito tempo podem ser decisivos. O comando Darkness acabará com os três em um único ataque. Machina Panzer não é forte como Humbaba. Seu ataque mais poderoso, Sorcery Ray, causa em média 700 pontos de dano, porém acerta apenas um personagem.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: Al Bhed Primer XXV

Após conseguir episódio completo em Thunder Plain, pode-se voltar às ruínas onde encontrou Cid para coletar diversos bons itens. É altamente recomendado usar o acessório Charm Bangle, pois para abrir as passagens serão necessárias combinações matemáticas que podem envolver o número de batalhas enfrentadas dentro da caverna e a quantia ganha de gil. Após cada parede aberta, aparecerão dois baús, um vazio e outro com uma dica.

O número das portas varia de jogo para outro, então anote os números e some. Lembre-se de anotar a senha da última porta aberta, pois ela será somada com o que for pedido na próxima passagem.

CELSIUS

Encontre Cid no Deck. Siga-o até Bridge.

MACALANIA WOODS - HOTSPOT!

Siga para onde estava Tromell no capítulo 1 e converse com o Guado. Após a cena, siga para o lago.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: GG Ray of Hope

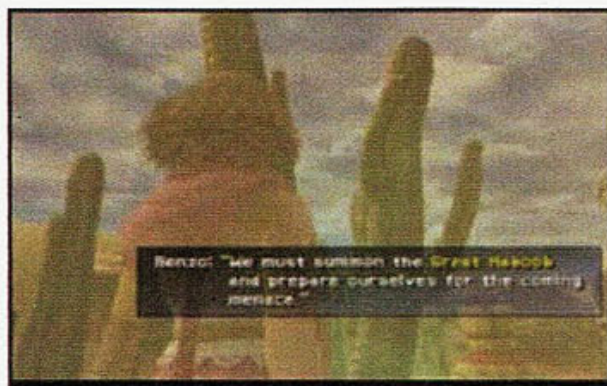
Volte para Macalania e siga para a Travel Agency de O'aka.

EPISODE COMPLETE!**BIKANEL DESERT
-HOTSPOT!**

Caso tenha enviado um chocobo para cá, o Central expanse estará disponível. Durante as buscas por peças para Experiment, provavelmente também foi encontrada a Desert Key, que abre o baú em Bikanel, o qual contém o GG Horn of Plenty, que é um GG bem interessante, pois além de ganhar dinheiro ao usar o comando Nab Gil ele permite que classes que não usam ataques físicos ataquem, como a Songstress ou as magas branca e negra.

MISSION TIME!**The Cactuar Connection**

Com início no terceiro capítulo, esta missão apenas pode ser concluída agora. Logo após encontrar todos os nove primeiros gatekeepers...

**MISSION TIME!****The last Cactuar****HEAVY SALLET****HP: 12915 MP: 0**

Heavy Sallet é até bem rápido pelo seu tamanho, e seu ataque causa um bom dano. Ele é muito resistente e ainda por cima pode dar Defense Up, porém o comando Darkness ignora defesa.

Há apenas um caminho até o final do Dungeon. Quando a areia começar a subir,

apenas siga o mais rápido possível até o final, onde está o décimo cactuar.

Frailea**HP: 10****Strength: 6/10****Agility: 3/10**

Seu time também é constituído de Cactuars. Para identificá-lo, preste atenção ao formato da boca. Vença-o para receber o GG Covenant of Growth.

JUMBO CACTUAR**HP: 22222 MP: 1111****Steal: Stamina Tonic****Imune a mudanças de Status**

Use Darkness. Isso deve ser suficiente para acabar com os pequenos. Apenas ataque Jumbo Cactuar com ataques comuns combinados.

MISSION COMPLETE!

Retorne à Cactua Nation.

MISSION TIME!**Showdown in the Sands**

Antes de enfrentar o chefe, há a opção de retornar ao Celsius, salvar o jogo e se fortalecer.

ANGRA MANRYU**HP: 333444 MP: 9999****TAWRICH****HP: 5440 MP: 9999****ZARICH****HP: 5440 MP: 9999****Steal: Megaelixir**

Tawrich é responsável pelos ataques físicos e não sofre danos com magias. Seu melhor ataque causa vários status, como poison, silence e darkness.

Zarich é responsável pelas magias e não sofre danos com ataques físicos, além de o dano mágico ser cortado pela metade. Seu melhor ataque causa dano no MP, portanto descarte usar magos. Também ataca com a magia Flare, que causa em torno de 7000 de dano.

Seu grupo deve estar pelo menos no Lv. 60 ou maior para não encontrar muitas

dificuldades.

O grupo deve ser formado por duas Dark Knights e uma Alchemist que possua o comando Stash/Mega-Potion. Use Darkness para derrotar seus braços forçando Angra Manryu a perder um turno usando Full-Life. Seu ataque Perdition Flame pode derrotar seu grupo caso seu HP esteja baixo. Mantenha a Alchemist lançando Mega-Potion sempre que necessário e lance também Mix de Potion+Light Curtain. Isso trará vários benefícios. Use também uma Chocobo Wing ou três Chocobo Feathers para deixar seu grupo com Haste e ganhar uma vantagem considerável sobre Angra Manryu.

É trabalhoso, porém não tão difícil.

EPISODE COMPLETE!**Ganhe: Ribbon****GG Mercurial Strike**

Retorne à Cactuar Nation e converse com Benzo, depois com Marnela. Caso não tenha vencido Frailea e ganho o GG, isso pode ser feito agora.

BEVELLE -HOTSPOT!

Encontre Maroda na entrada de Bevelle.

EPISODE COMPLETE!**Ganhe: GG Scourgebane**

Ainda em Bevelle, há a dungeon extra do jogo, Via Infinito, em que Yuna desce 100 andares enfrentando uma dificuldade que vai crescendo gradativamente. Quanto mais perto de Trema – fundador de New Yevon – ela chega, prepare-se para as batalhas mais difíceis de todo o jogo. Talvez este seja o único local do jogo em que apenas força não é suficiente: também é necessária estratégia.

Os andares têm desenhos relativamente simples, e todos os monstros visíveis podem e devem ser evitados. Porém em alguns andares é necessário derrotar o Tonberry visível para prosseguir. Evite Elder Drakes e Mega Tonberys.

Ao chegar a um dos chefes, volte para salvar o jogo. Depois retorne para o andar em que estava escolhendo a segunda opção. Isso é muito importante para não ter de ficar

descendo os andares novamente caso perca – e acredite, vai acontecer.

A partir do andar 81 até o 99, os próprios chefes de Via Infinito virão em batalhas aleatórias. O melhor a fazer é fugir.

VIA INFINITO

A cada 20 andares, um chefe será enfrentado. São eles:

ARANEA – Maester Kinoc, andar 20

HP: 18280 MP: 178

Steal: Turbo Ether

Lembra-se de Maester Kinoc, de FFX? É idêntico a Boris, primeiro chefe do jogo. A única adição é um golpe que paralisa e envenena o grupo.

BLACK ELEMENT – Lord Jyscall, andar 40

HP: 9999MP: 2380

Steal: Ether

Black Element pode ser letal caso a luta se prolongue. Evite que ele use seus principais ataques, como Ultima. Para isso, forme um grupo com três Dark Knights e use Darkness com as três no primeiro turno. Isso bastará.

Após a luta, haverá um baú com cinco acessórios, entre eles o Cat Nip, que será muito útil nos demais chefes.

CONCHEROR – Maester Mika, andar 60

HP: 343280 MP: 170

Steal: Elixir

Para tornar a luta breve, no andar 59, deixe Yuna morrer. Vá para o andar 60, reviva-a com Phoenix Down. NÃO use Full-life. Equipe-a com Cat Nip e com o GG Highroad Wings. Ao iniciar o combate, use Trigger Happy para causar um dano um pouco maior que 1/3 de seu HP. Não se preocupe com defesas, pois Concheror é tão forte que seu ataque, seja normal seja Megaton Press, tirará no mínimo 50000 HP. Apenas use as outras integrantes do grupo para reviver quem Concheror acertar.

Ainda possui um ataque de dano ao MP que envenena.

CHAC – Lady Yunalesca, andar 80

HP: 437850 MP: 820

Steal: Ether

Chac, um dos mais difíceis, senão o mais difícil inimigo de todo o jogo.

Por incrível que pareça, ele é mais simples de ser vencido caso esteja em Oversoul. Para tanto, derrote vários Basilisks semelhantes a ele em Mushroom Rock Road e na caverna secreta de Chocobo Farm.

Para a forma convencional, não se deve deixá-lo atacar, porém Chac é muito, mas muito rápido. O grupo ideal deve ser formado por três samurais usando Dismissal em todos os turnos, porém eles devem estar equipados com Bushido Tome e Speed Bracer ou três Warriors dando Delay Buster e equipadas com Sword Tome e Speed Bracer. O GG deve ser Font of Power para que o gasto de MP seja cortado pela metade.

Caso não tenha três Sword ou Bushido Tome, equipe o GG Mercurial Strike e posicione a Dresphere Samurai de forma que ela possa ganhar bônus em velocidade ao ser acionada. Inicie a luta em outro nóculo e troque na primeira oportunidade. Isto dá o mesmo efeito do Bushido Tome.

Outra opção é manter uma Alchemist equipada com o Cat Nip e com possibilidade de trocar para Gunner. Lance uma Chocobo Wing no começo da luta. Caso não tenha Speed Bracers suficientes e lance Mix de Potion+Light Curtain, mude-a para Gunner.

Caso Chac não a ataque e a Alchemist esteja com o HP no máximo, mate-se. Isso mesmo. Ressuscite-a com uma das Samurais, enquanto a outra continua atacando com Dismissal. Quando a Gunner tiver seu turno, use Trigger Happy. É melhor que ela já esteja com o HP amarelo.

Caso tenha três Rabite Foot, conseguidos derrotando Jumbo Cactuars, você pode combiná-los com o GG Ray of Hope para que Chac não consiga petrificar as meninas. Falando em seus ataques, Stony Glare petrifica sempre, ignorando proteções. Seu ataque físico ultrapassa o limite de 9999 e seu ataque Heavens Catarat acerta o grupo, diminuindo em 10 pontos todos os seus status. Provavelmente é game over.

PARAGON – Lord Zaon, andar ∞

Não é boa idéia enfrentá-lo, pois a luta final vem logo após esta, e é para a próxima luta que você irá se preparar. Equipe o grupo com o GG Valiant Lustre e com acessórios que

umentem força e defesa, como Champion Belt, Crystal Gloves e Kaiser Knuckles. Comece com duas Berserkers, que ao mudar para Dark Knight ganhem um bônus de 20 de defesa e uma Lady Luck para a luta com Paragon, que mude para uma Alchemist e Gunner. Nesta última é importante ter o Cat Nip equipado para que a luta termine mais rápido.

Ao começar a luta, ofereça 1000000 Gil para Paragon usando o comando Bribe da Lady Luck. Isso garantirá a vitória. Não tem tanto Gil? Vá com três Lady Lucks que tenham aprendido Gillionaire para o Farplane e enfrente algumas batalhas por lá. A batalha contra Earth Worm rende 48000 gil, e a contra Ultima Weapon, 40000. Ainda é possível conseguir vários bons itens de cura, como Mega-Potion e Megaelixir (para conseguir Megaelixir, use Bribe), dos Earth Worms, e X-Potion, dos Adamantoises. Caso as Lady Lucks já tenham aprendido Double Item, você receberá 8 por luta.

Prepare-se para o último desafio:

TREMA

HP: 999999 MP: 999

Steal: Ether

Caso esteja bem preparado, Trema não será tão difícil. É apenas uma luta muito demorada. Ao iniciar, mude suas duas Berserkers para Dark Knights para ganhar o bônus de +20 de defesa. Após as trocas, lance uma Chocobo Wing e Stamina Tonic no grupo, enquanto a Alchemist lança Mix de Potion+Light Curtain.

A partir daí comece a sugar o MP de Trema com os itens Mana Spring ou mudando a Alchemist para Gunner e usando Target MP. Com isso evita-se que Trema desfaça Flares e Demis a todo momento, porém, mesmo sem MP, ele é capaz de lançar Meteor sempre que seu HP chegar a menos que 75%, mas suas Dark Knights sobreviverão. Para ataque, use Darkness, pois Trema possui defesa muito alta e ataques comuns não surtem efeito. Enquanto a Gunner estiver com HP alto, use Cheapshot ou Tableturner. Quando Trema derrotar a Gunner, ressuscite-a, porém não a cure. Use Trigger Happy. Quando as Dark Knights necessitarem de cura, lance X-Potion.

Agora é só questão de tempo.

Vencendo-o, você ganha o melhor acessório do jogo: Iron Duke



MOUNT GAĞA-ZET - HOTSPOT!

Após a cena, siga Kimahri.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: GG Sacred Beast

Retorne à Gagazet e converse com Lian e Ayde para ganhar o GG Conflagration.

CALM LANDS - HOTSPOT!

EPISODE COMPLETE!

Não conseguiu 400 pontos até o fim do capítulo 3? Gaste dinheiro nos jogos. A cada 200 créditos perdidos, soma-se 1 ponto de publicidade.

Siga para a caverna de Yojimbo. No local onde enfrentara, há o Key Item Aurora Rain, além de dois acessórios nos Hidden Chambers.

Encontrar a dungeon secreta de Chocobo Ranch é um pouco trabalhoso. Siga estes passos:

Capture 14 chocobos em Kilika Woods

Volte à chocobo ranch e verifique quais deles alcançam Level 5. Fale com o chocobo para que seja mostrado seu Level atual e o máximo alcançável.

Passo 1: Coloque quatro chocobos que possam chegar ao Level 5 como seus Chocorunners, porém ainda não os evolua. Mande-os no Level 1 para Calm Lands, saia, lute sete vezes e volte ao estábulo.

Passo 2: SALVE O JOGO e fale com Clasko. Caso algum tenha fugido, dê load.

Evolua-os para o Level 2 e alimente-os. Mande-os para Calm Lands, lute sete vezes e volte. Repita o passo 2.

Evolua-os para o Level 3 e alimente-os. Mande-os para Calm Lands, lute sete vezes e volte. Repita o passo 2.

Evolua-os para o Level 4 e alimente-os. Mande-os para Calm Lands, lute sete vezes

e volte. Repita o passo 2.

Evolua-os para o Level 5 e alimente-os. Mande-os para Calm Lands, lute sete vezes e volte. Repita o passo 2.

Caso a dungeon ainda não tenha sido descoberta, continue mandando os chocobos, em grupos de três desta vez, até que encontrem.

Na dungeon não há radar. Para completar, cinco caminhos devem ser alcançados, um deles contendo o chefe da dungeon. Os outros contém itens, entre eles o Key Item Machina Reactor. Para facilitar, use Charm Bangle para se preocupar apenas em encontrar o caminho.

ANYTHING EATER

HP: 11600 MP: 310

Steal: Mega-Potion

Caso esteja em nível baixo, Anything Eater é bem rápido, forte e com magia média. A exceção é Flare. Por causa de sua alta defesa, use Dark Knights e tenha uma Alchemist para usar Mix de Potion+Light Curtain. Então use Darkness e ataques combinados. Suas magias não podem ser rebatidas pelo Reflect, pois ele dá em si mesmo, já que possui auto reflect. Caso ele use Flare em uma personagem não protegida, seja rápido para revivê-la.

Após derrotá-lo e abrir as cinco passagens da dungeon, siga para a parede atrás das passagens do chefe para encontrar o Chocobo Dourado.

EPISODE COMPLETE!

Ganhe: GG Higher Power

CELSIUS

Quando conseguir episódio completo em todas as áreas, excetuando Bevelle-Via Infinito, Brother lhe dará o tesouro dos Gullwings, a Dressphere Mascot, que é realmente forte. Converse com Brother e escolha saltar em qualquer buraco. Todos levam ao mesmo lugar.

Caso desça pelos cinco caminhos até o fim. Ganhe o GG Megiddo

FARPLANE

Descendo pelo Farplane, rencontre velhos conhecidos.

SHIVA

HP: 14800 MP: 9999

Steal: Snow Ring

Aceita Status Slow e Breaks

Weak: Fire

Absorve: Ice

O ataque Heavenly Strike causa dano ao HP e MP. Tirando isso, Shiva não deve lhe causar problemas, nem seu ataque Overdrive.

Podem ser usados ataques comuns ou Firaga.

THE MAGUS SISTER

MINDY

HP: 9788 MP: 9999

Steal: Chaos Shock

SANDY

HP: 10330 MP: 9999

Steal: Poutporri

CINDY

HP: 12240 MP: 9999

Steal: White Cape

Elas utilizam Shell, Protect e Regen em si e atacam sem parar. Caso a luta se estenda com as três em ação, usarão o Overdrive Delta Attack, que tem efeito parecido com o Zanmato de Yojimbo deixando o grupo com HP 1.

Foque o ataque em apenas uma até derrotá-la ou tenha duas Dark Knights usando Darkness e uma Alchemist usando Stash/Mega-Potion ou maga branca com Cura/Curaga.

ANIMA

HP: 36000 MP: 9999

Steal: Fury Shock

Anima é mais fácil que as Magus Sisters por ser bem mais lento. Não utilize magias contra Anima, pois elas infligem apenas 50% do dano. A única exceção é Holy, que pode ser dada por meio de GG ou usando Excalibur do Warrior. Talvez a melhor opção aqui seja apenas continuar usando Excalibur e curar quando necessário.

Derrotando-o, você ganhará o GG Immortal Soul

O grupo de Leblanc funcionará como uma loja de itens básicos.
Volte para a Airship.

CELSIUS

Converse com Shinra, siga para a Engine Room e fale algumas vezes com Cid. Suba para o Deck para ouvir Buddy e Brother. Caso isso não aconteça, fale com Buddy para escolher uma localidade e volte. Eles não estarão mais em seus lugares.

Vá a Cabin para ver o evento entre Cid, Brother e Rikku. Há duas opções de resposta. Ambas são válidas.

Quando Rikku não mais estiver em Bridge, reencontre-a no Deck. Para tanto é preciso ter pelo menos 95% do jogo completo.

FARPLANE

De volta ao Farplane, entre na distorção laranja. Caso tenha feito o evento do Den of Woe, já estará familiarizado com o fato de que os comandos de Vegangun são efetuados por uma espécie de órgão.

À esquerda, há a primeira combinação musical: SO-MI*-RE*. Toque-a no órgão para liberar a passagem e prosseguir.

Nesse corredor, os inimigos chegam a assustar. Aparentemente são muito fortes, porém, como em qualquer FF, é um dos melhores locais para adquirir gil e exp.

Espere os raios que barram a passagem cessarem para coletar mais notas musicais. Na direita: LA, na esquerda: DO*-TI.

Pule até o baú para encontrar outro órgão. No caminho para baixo desse há outra nota musical: SO.

Lance-as na seqüência que aparece na parte de baixo da tela para liberar a passagem e prosseguir.

No caminho à esquerda: FA-MI.

Caminho à direita, salte para o caminho de baixo: FA.

Caminho à direita, após a barreira: SO-DO.

Novamente insira a combinação no órgão para abrir a última passagem e reencontrar Gippal, que lhe dará o Key Item Paine's Sphere, que será assistida automaticamente.

Seqüência musical:

SO-MI*-RE*-DO*-TI-LA-SO-FA-MI-FA-

DO-SO.

Consulte Picket para saber em qual ordem pular pelas plataformas. Caso erre...

AZI DAHAKA

HP: 146200 MP: 869

Steal: X-Potion

Azi Dahaka é surpreendentemente forte. Caso prefira ou esteja fraco demais, fuja e tente resolver o puzzle de novo.

Seus ataques drenam HP igual ao dano causado. Seu ataque Democles Photon causa dano de 50% de seu HP máximo e Beated Breath, seu ataque mais poderoso, causa dano de 4000+ em alvo simples.

Tenha o grupo formado por duas Dark Knights e uma White Mage ou Alchemist. No começo do combate, use Protect ou o item Light Curtain, pois quanto menor o dano que ele causar, menos HP recuperará. Use também Chocobo Wings para ter vantagem na velocidade. Ataque com Darkness enquanto o membro de suporte mantém o HP do grupo sempre no máximo.

Prossiga para encontrar Nooj em frente à Vegnagun. Após a cutscene, prossiga até a cauda de Vegnagun.

VEGNAGUN TAIL

HP: 34200 MP: 9999

Seu ataque tira em média 1500 HPs e sua defesa é baixa. Possui o ataque laser, que dá dano gravitacional de mais ou menos 30% do HP. Apenas utilize personagens com ataque alto e ataques comuns. Mantenha o grupo com HP alto.

Não há muito com que se preocupar. É apenas o começo.

VEGNAGUN LEG

HP: 18220 MP: 9999

Vem acompanhado de três Nodes que lançam magias sobre o grupo, porém seu HP é muito alto – 300000. Ignore-os e foque apenas a perna. A batalha não deve durar muito.

VEGNAGUN CORE

HP: 33040 MP: 9999

RIGHT BULWARK

HP: 3000MP: 9999

LEFT BULWARK

HP: 3000MP: 9999

Core não ataca, apenas carrega um supergolpe, desde que os dois Bulwarks estejam ativos. Caso um seja desativado, ele interrompe a seqüência para usar Full-Life. Os Bulwarks são responsáveis por uma série de ataques, como Bio, Demi, Break e Dispel, entre outros. Use três Dark Knights. Darkness irá derrotar os dois Bullwarks. Ataque o Core com as outras. Toda vez que ele reviver um Bulwark, use Darkness. É bem simples, bem FF.

VEGNAGUN HEAD

HP: 38420 MP: 99999

RIGHT REDOUBT

HP: 2500MP: 99999

LEFT REDOUBT

HP: 2500MP: 99999

Repita a estratégia que usou contra Core.

SHUYN – FINAL BATTLE!

HP: 23850 MP: 210

Shuyn possui todos os Overdrives de Tidus com os nomes alterados, porém seu único ataque decente é Terror of Zanarkand. Use um Light Curtain e a batalha perderá toda a graça. Aproveite para roubar um Hero Drink de Shuyn.

CHAPTER 5 COMPLETE!

Quando Yuna estiver andando pela parte florida do Farplane, fique pressionando x para ouvir assobios. Fayth irá aparecer. Responda com a primeira opção para uma cutscene entre Yuna e Tidus. Isso apenas ocorrerá caso tenha feito o Perfect Ending.

Os finais são:

Final Ruim: Tidus abraça Yuna no Farplane, remetendo ao final de FFX.

Final Normal: No Farplane não ocorre nada, porém após os créditos há uma CG com Tidus e Yuna.

Final Perfeito: Tidus e Yuna têm uma longa conversa em Zanarkand + a cena após os créditos.

Final Alternativo: Perca a luta para a cabeça de Vegnagun. É mais rápido se matar do que esperar ser derrotado por Vegnagun.



GAMEGUIDE





GAMEGUIDE



T. Matsumoto



GAMEGUIDE

As seguintes habilidades da Blue Bullet são necessárias para o Gun Mage's DSP:

Fire Breath (Bariivaruha):

Chapter 3, 4 e 5. Thunder Plains, Calm Lands, Mount Gagazet.

Seed Cannon**Leucophylla:**

Chapter 3 e 5. Besaid, Calm Lands, Mt. Gagazet e Bevelle Tower Floors 24-26.

Cephalotus:

Chapter 3 e 5. Besaid, Mi'hen e Bevelle Tower Floors 30-32.

Stone Breath**Tomb:**

Chapter 3 e 5. Djose, Calm Lands e Bevelle Tower Floors 27-29.

Monolith:

Chapter 5. Besaid, Kilika, Mushroom Rock, Djose e Farplane.

Epitaph:

Chapter 5. Fiend Colony e Bevelle Palace Floors 75-79.

Absorb**Protochimera:**

Chapter 1, 2, 3, e 5. Kilika, Bikanel e Mt. Gagazet.

Haizhe:

Chapter 1, 2 e 5. Macalania e Bevelle Tower Floors 16-19.

Baralai:

Chapter 2.

Flan Azabache:

Chapter 5. Ruins Depths e Bevelle Tower Floors 65-69.

Jahi:

Chapter 5. Farplane e Bevelle Palace Floors 75-79.

Gndy:

Chapter 5. Farplane (chefe).

Vegnagun:

Chapter 5 (final).

White Wind**Big Bully (ap):**

Chapter 5. Bikanel e Bevelle Tower Floors 50-59.

Cœurl:

Chapter 1, 2, e 5. Besaid, Calm Lands e Bevelle Tower Floors 7-9.

Queen Cœurl:

Chapter 2, 3, e 5. Besaid, Kilika, Mi'hen, Guadosalam e Calm

Lands.

Mycotoxin:

Chapter 3 e 5. at Mi'hen, Mt. Gagazet e Zanarkand.

Ms. Goon:

Chapter 1. Zanarkand.

Bad Breath**Malboro:**

Chapter 3, 4, e 5. Besaid, Thunder Plains e Bevelle Tower Floors 24-26.

Great Malboro:

Chapter 5. Farplane e Bevelle Tower Floors 70-74.

Mighty Guard**Haizhe:**

Chapter 1, 2 e 5. Macalania e Bevelle Tower Floors 16-19.

Garik:

Chapter 3. Mt. Gagazet (chefe).

Supernova**Última Weapon:**

Chapter 5. Ruin Depths e Bevelle Palace Floors 47-49.

Paragon:

Chapter 5. Bevelle Bottom Floor.

Cry In The Night**Mega Tonberry:**

Chapter 5. Bevelle Palace Floor 41.

Drill Shot**Baralai:**

Chapter 5. Mushroom Rock (Den of Woe).

Mortar**Gippal:**

Chapter 5. Den of Woe.

Annihilator**Experiment:**

Chapter 5. Djise Temple.

Heaven's Cataract**Kukulcan:**

Chapter 2 e 5. Bevelle e Bevelle Tower Floors 16-19.

Gucumatz:

Chapter 3 e 5. Mushroom Rock, Thunder Plains, Bikanel e Zanarkand.

Chac:

Chapter 5. Bevelle Tower Floors 80-84.

1.000 Needles**Cactuar:**

Chapter 5. Cactuar Cave.

Storm Cannon**Ironsides:**

Chapter 3, 4 e 5. Kilika, Thunder Plains e Zanarkand.

Frequency**Músicas extras:**

Complete o jogo na dificuldade Expert. Toque esta música e complete a seqüência para habilitar a Super Secret Song.

Modo Cheat:

Na tela de título, aperte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓. Então, entre com um dos códigos a seguir:

Extra autocatcher: ←, →, →, ←, ↑.

Extra bumper: →, ←, →, ←, ↑.

Extra crippler: ←, →, ←, →, ↓.

Extra freestyler: ←, →, →, ←, ↓.

Extra multiplier: →, ←, ←, →, ↑.

Extra neutralizer: ←, →, ←, →, ↑.

Gráficos Fuzzy Edged: ↓, ↑, ↑, ↓,

↓, ↑, ↑, ↓.

Gráficos Gem: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →,

→, ←.

Modo Listen: no menu de jogo, no modo Solo, aperte L1, R1, R2, ■.

Modo Practice: no menu de jogo, no modo Solo, aperte ↑, ↓, ←, →,

FreeStyle Street Soccer

No menu principal, selecione a opção "Extras" e, então, entre com estes códigos:

Adversários fáceis: WIMP_A.1.

Equipe Streetballer: 5Y104D9A.

Infinito turbo: SPEEDY01.

Máximo em habilidade: MAXSKILL.

Modo Soccer: Z26BEXW8.

Novo objeto no inventário: E06J3CT5.

Todas as equipes: A11T3AM5.

Todos os modos: GM2OPEN8.

Obs.: Uma mensagem confirma a dica.



APERTE O START



A REVISTA FEITA
POR JOGADORES
PARA JOGADORES

H = 045684
V = 089845

OS MELHORES JOGOS DA MAIS ESPETACULAR SÉRIE DE RPG DE TODOS OS TEMPOS EM UMA ÚNICA EDIÇÃO DE COLECIONADOR

DETONADOS PASSO A PASSO PARA VOCÊ NÃO SE PERDER MAIS

**RETRO
AVENGERS**

JOGOS PARA PS1 E PS2



FINAL FANTASY VIII

Mais realismo

- Como conseguir a arma de Squall
- Táticas certas para derrotar todos os chefes



FINAL FANTASY IX

O último do PSone

- Lista com todos os itens disponíveis para compra em cada local
- Dicas das melhores armas para cada combate



FINAL FANTASY X

A saga de Tidus

- Todos os modos de evolução do overdrive
- Lista das esferas e dos slots que elas ativam



FINAL FANTASY X-2

O retorno a Spira

- Conheça todos os sidequests
- Como completar o jogo 100% em uma única jogada



RETRO AVENGERS AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: [Adilson Giacomelli](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

