

Área Condor

Após sair da caverna Mithril, você pode ir ao Forte Condor. Escale a corda que leva ao refugio, descanse, grave seu jogo e compre itens e matérias se precisar. Por enquanto, é melhor fazer só isso nesse forte!

Saia do forte, e nessa região, procure o inimigo Zemzelett, com o qual você pode aprender a Enemy Skill White Wind, que restaura o HP e os estados de todos os personagens, você precisará controlá-lo e força-lo a usar a Skill em você.

Recrutando a personagem Yuffie Kisaragi

Nessa região, você pode recrutar a personagem Yuffie para seu grupo! Para isso, você precisa ficar lutando nas partes que tem mato! O aparecimento dela é randômico, por isso, lute até ela aparecer! Derrotando ela (facilmente) você aparecerá em uma área diferente. Aqui, tem um ponto de salvamento, NÃO SALVE SEU JOGO NEM ABRA O MENU! Se você fizer isso, ela sumirá com um pouco do seu dinheiro, e você terá que lutar de novo até ela aparecer! Ela irá fazer umas perguntas, responda: 1ºsegunda 2º primeira 3º segunda 4º primeira 5ºsegunda.

Feito isso, ela entrará em seu grupo! Ela vem com uma matéria nova equipada, a Throw, que dá o comando Throw e mais para frente o comando Coin.

Agora, vá para Junon, que fica a noroeste.

Junon

Chegando em Junon, fale com as pessoas. No shop, você pode comprar as matérias Revive, que dá a magia life, que serve para reviver um personagem recuperando um pouco sua energia (como um phoenix down), e Seal, que dá a magia sleep, que faz os inimigos dormirem.

A oeste da cidade, tem um guarda um guarda que impede sua passagem para a base naval da Shinra. Então vá para o sul da cidade, na praia, onde você vai encontrar uma garota chamada Priscilla, que está brincando com seu amigo golfinho. Um monstro do mar vai surgir, Bottom Swell. Use ataques de fogo e os Limit Breaks para derrotá-lo.

Após o combate, Priscilla vai estar desmaiada. Cloud deve fazer uma respiração boca a boca nela! Um desenho de um pulmão irá aparecer, aperte o botão quadrado para o indicador do pulmão subir. Quando o indicador estiver perto do fim, aperte o botão novamente para Cloud soprar o ar para a garota. Repita isso até a garota recobrar a consciência.

Depois de salvar Priscilla, vá para a casa logo na entrada da cidade. Fale com a velha senhora que está na entrada da casa. Ela irá lhe agradecer por ter salvado a vida de Priscilla e vai deixar você passar a noite em sua casa. Durante a noite, Cloud irá ficar pensando nos eventos que ocorreram a 5 anos atrás com Sephiroth e o que aconteceu com Tifa naquela época, que por algum motivo misterioso, ele não conseguia lembrar.

No dia seguinte, vá para a casa de Priscilla (a que tem uma escadaria, no norte da cidade) e fale com ela. Ela vai lhe dar um presente em agradecimento por Cloud ter salvado sua vida, que nada mais é do que a summon materia Shiva. Priscilla vai dizer que estão fazendo uma celebração festiva em honra do novo presidente da Shinra, Rufus, na base naval da Shinra. Vá com a garota até a praia. Ela vai lhe dizer que se você assoviar, o golfinho dela irá vir para ajuda-lo. Responda que você está pronto para ir (opção do meio). Nade até chegar perto do pilar, mas não entre na região eletrificada, e aperte o botão quadrado para Cloud assoviar e o golfinho irá joga-lo para cima para você subir no pilar. Se não conseguir na primeira vez, tente até conseguir! Suba até chegar na base naval.

Base naval da Shinra

Na entrada da base, Cloud irá ver a nave Higwind pousar, uma visão espetacular! Vá para o sul No elevador de carga, acione o botão para faze-lo descer e continue indo para o sul. Dentro da entrada da base, o comandante vai achar que você é um soldado da Shinra e vai falar para você se vestir rápido pois a celebração já vai começar. Va para o vestiário e se vista com o uniforme da Shinra, isso fará Cloud se lembrar dos velhos tempos, em que ele era soldado da Shinra.

Salve seu jogo no save point do corredor e vá para a parada que está acontecendo na rua. A parada está sendo televisionada, e a porcentagem que aparece na tela se refere a audiência que a parada está tendo. Você deve entrar no meio de um grupo de soldados e apertar circulo no ritmo deles para marchar junto com eles. Quanto maior a audiência, melhor o prêmio!

No final da parada, você será convocado para outra tarefa: Saldar o presidente da Shinra (irônico, não?). De volta aos vestiários, Você irá treinar as saudações. Quando estiver bem treinado, siga os soldados novamente para a rua. Entre nas lojas e casas para atualizar seu equipamento e conseguir alguns itens e matérias. Em uma dessa casas tem um save point, salve seu jogo.

Chegando no final, é hora de botar seu treinamento em prática! Repita as instruções que o comandante dá para fazer o maior número possível de pontos.O melhor item que você ganha é uma arma para Cloud. Não é muito difícil, mas tem que se praticar um pouco!

O presidente Rufus e seu comparsa irão entrar no navio. Você logo descobrirá que tem mais alguém no navio, Red XIII. Ele lhe dirá que todos os seus companheiros já embarcaram no navio. Embarque também para ir rumo ao continente oeste!

Navio da Shinra

Abordo do navio, fale com os soldados da Shinra, para descobrir que na verdade eles são seus companheiros disfarçados! Suba para a proa, lá você irá encontrar Red XIII também disfarçado de soldado (bem, mais ou menos!). Volte para o compartimento de carga e fale com Aeris. Ela irá perguntar sobre Barret. Suba de novo para a proa e siga para a esquerda. Você encontrará Barret espionando Rufus conversando. Um alarme irá soar, indicando que alguém foi descoberto, mas quem será?

Volte para a tela anterior, salve seu jogo e forme seu grupo de batalha, equipando o máximo possível de matérias poderosas.

Volte para o compartimento de cargas e entre na porta para a sala das máquinas. Lá Cloud irá descobrir que tem mais um penetra a bordo: Sephiroth!

Sephiroth vai embora, mas deixa um presentinho para seu grupo: Jenova Birth!

Jenova Birth é um chefe um pouco difícil! Use seus summons o máximo que puder e suas matérias mais fortes, menos Bio !

Ao derrotá-lo, pegue a summon matéria Ifrit.

Logo, o navio chegará ao seu destino: Costa Del Sol.

Costa Del Sol

Ao sair do navio, você irá ver Rufus embarcando em um helicóptero. Vá para leste e entre nas casas para comprar itens e matérias e para descansar.

Vá para a praia. Lá finalmente irá ter o que Cloud e seus companheiros merecem: mulheres! Explorando melhor a praia, você irá encontrar alguém conhecido: Hojo! (lembra-se dele na torre da Shinra?) Você irá descobrir que ele está ali para procurar Sephiroth.

Saia de Costa Del Sol.

Área Corel

Ao sair de Costa Del Sol, vá para a praia (no mapa) e ande nela até você lutar com o inimigo Beach Plug (lembre-se que para ver o nome do inimigo, basta apertar select e quando você for selecionar o inimigo que será atacado, seu nome irá aparecer logo acima do menu de seus personagens) do qual você pode aprender a Enemy Skill Big Guard. Se o inimigo não fizer essa magia em você, não se preocupe, deixe para pegar essa magia mais tarde, depois que pegar a matéria Manipulate.

Siga o caminho até passar por um desfiladeiro onde você passa por uma ponte e uma cachoeira. Nessa parte, você pode roubar o item soft (que cura petrify) dos inimigos Cokatolis e Needle Kiss.

Continue o caminho para sair do desfiladeiro, e você encontrará uma entrada. Entre nela. (dã!)

Monte Corel

Vá subindo a montanha. Nessa parte você pode roubar o item Turbo Ether (que serve para recuperar todo o MP) do inimigo Search Crown e a Diamond Pin (arma boa para Red XIII) do inimigo Bagnadrana.

Chegando no reator Corel, desça as escadas. Nessa parte você pode roubar o item soft do inimigo Bloatfloat. Saia do reator.

Siga pelos trilhos, pegando os itens. Mais para frente, seus amigos estarão presos por causa da ponte que está erguida. Entre na cabine e acione o interruptor que está dentro dela para baixar a ponte. Nessa parte, siga em frente devagar. Tem uma parte em que se ouve pássaros. Exatamente onde você ouve esses sons, você pode escalar a parede. Você chegará em um ninho, onde deve derrotar um pássaro. Quando você derrota-lo, irá ganhar 10 Phoenix Down!

Siga o caminho até chegar a uma ponte. Nessa parte pode-se roubar o item Right Arm (que causa dano explosivo em todos os inimigos) do inimigo Bomb.

Atravessando a ponte você estará na cidade de North Corel.

North Corel

Você acaba de chegar na cidade natal de Barret. Mas isso não é uma notícia muito agradável. Pelo contrário, Barret é acusado de ser o responsável pela atual situação da cidade: destruída.

Explore a cidade, descansando, se equipando e comprando itens e a matéria Transform que dá a magia Mini para encolher inimigos e mais pra frente a magia Toad que transforma os inimigos em sapos.

Siga para o oeste da cidade para encontrar o bonde. Barret irá ter um flashback no qual ele se lembra dos acontecimentos de 4 anos atrás. A Shinra tinha começado a produzir a energia Mako. Ele e alguns amigos acreditam na Shinra. Mas acontece um acidente e a Shinra culpa as pessoas de Corel alegando que eles tinham intencionalmente causado o acidente. Então a Shinra executa as pessoas e a cidade!

Depois do flashback, entre no bondinho. Sua próxima parada agora será em Gold Saucer!

Gold Saucer

Ao chegar na entrada do parque, pague 3 mil Gil se você quiser entrar só dessa vez, ou pague 30 mil Gil se você quiser entrar a hora que bem entender.

Essa parte eu não vou falar muito, pois o mais legal é você explorar o parque por sua própria conta e se divertir nos jogos.

Fale com todas as pessoas em todos os lugares. Em Wonder Square você encontrará outro personagem recrutável: Caith Sith! Ele vem com a matéria Manipulate que dá o comando Manipulate que serve para controlar um inimigo!

Se você já jogou bastante e quer sair de Gold Saucer, siga para Battle Square. Lá você encontrará alguns soldados da Shinra mortos. Cloud examina um dos guardas que diz que o causador disso tudo é um homem cujo um dos braços é uma arma. (quem será?)

Cloud será injustamente condenado por Dio, que é o chefe de Gold Saucer, e será mandado para a prisão Corel.

Prisão Corel

Na prisão, siga para o sul. Grave seu jogo. Entre na casa. Lá, todos terão uma conversa.

Nessa conversa, Cloud descobrirá que aquele homem cujo um dos braços era uma arma, por incrível que pareça, não era Barret. Barret contará sobre seu amigo Dayn e como perdeu seu braço.

Forme seu grupo de batalha e saia da casa. Na cabine do caminhão, você pode descansar! Conversando com as pessoas, você descobrirá que o único jeito de sair da prisão é se você ganhar uma corrida de chocobos.

Nessa parte, você pode aprender a Enemy Skill Laser com o inimigo Death Claw e Bullmotor. E caso você ainda não tenha a Enemy Skill Matra Magic, você pode consegui-la com o inimigo Bullmotor.

Siga para o norte. O guarda que guardava o portão está morto! No deserto você poderá roubar o item Turbo Ether do inimigo Land Worm. No deserto também tem um inimigo que é um cactus. Só que ele aparece raramente. Quando ele aparecer, o único jeito de mata-lo é usando a summon Chocomog. Matando ele você ganhará 10 mil Gil!

Atravesse o portão e siga para a direita. Você chegará em um ferro velho. Mais adiante, você encontrará Dayn P da vida.

Na conversa entre Barret e Dayn, você descobrirá que Marlene é na realidade filha de Dayn e não de Barret.

Dayn não gostará muito de saber que Marlene está viva, pois com isso, sua mulher está sozinha!

Chegou a hora de Barret enfrentar Dayn sozinho. Derrote-o usando Limit Break, summon, Fire 2 ou Ice 2 e recuperando sua energia.

Após a vitória de Barret, Dayn se jogará do precipício, deixando o pingente de sua mulher para Barret dar a Marlene.

É hora de sair da prisão! No elevador o grupo resolve deixar Cloud correr uma corrida de chocobos para ganhar a liberdade. Éster irá lhe explicar como correr.

No jôquei, pegue a summon matéria Ramuh. Vença a corrida (segurando R1+R2 para aumentar a histamina do chocobo).

Você ganhará a liberdade e mais um presentinho : um Buggy!

Área Gold Saucer

Ao sair da prisão, você estará em uma parte deserta da área Gold Saucer. Nessa parte você pode roubar o a Striking Staff (arma para Aeris) do inimigo Harpy, e do mesmo inimigo, a Enemy Skill Aqualung.

Fora da parte deserta, você pode roubar o item Sarah Nut (alimento para chocobo) do inimigo Spencer e o T/S Bomb (Demi 2 contra um oponente) do inimigo Flapbeat.

Área Corel

Agora é o seguinte: se você já está beirando o nível 30, volte até Costa Del Sol pelo caminho atrás de Gold Saucer (agora você pode passar por esse caminho que é uma trilha de pedras no rio, já que você tem o Buggy) e vá até Costa Del Sol. Nessa parte, se você ainda não conseguiu pegar a Enemy Skill Big Guard do inimigo Beach Plug, agora fica mais fácil de pega-la, porque você tem a matéria Manipulate que veio com Caith Sith.

Entre em Costa Del Sol usando o Buggy, e vá até o navio. Pague 100 Gil para o cara para você poder voltar para Junon no continente leste.

Continente Leste

Quando chegar, (agora com o Buggy que foi junto por você ter entrado com ele em Costa Del Sol) procure o caminho que só pode ser passado com o Buggy ao leste. Achando uma caverna, você encontrará um cara. Aqui, se você tiver lutado mais de 100 lutas e os últimos dois dígitos forem ímpares iguais (111, 133, 233, 255, 377, etc...) você irá ganhar o item Mythril, que serve para você pegar o Limit Break 4 de Aeris mais pra frente!

Na área do forte Condor, se anteriormente você não conseguiu pegar a Enemy Skill White Wind do inimigo Zemzelett, pegue-a, agora que você tem a matéria Manipulate!

Entre no forte Condor. Suba até o topo onde tem um cara olhando por uma janela. Fale com ele e Cloud descobrirá que o forte Condor está para ser invadido por tropas da Shinra. Essa parte é um jogo de estratégia. O cara irá lhe explicar como jogar. Não é difícil, mas é bom você aprender jogando. Pra quem está acostumado a jogar jogos de estratégia será moleza! Após vencer a primeira batalha, você ganhará o item Magic Comb. Saia do forte Condor.

Se você quer pegar a Enemy Skill Beta, você pode fazer isso agora! Vá até a parte em que o inimigo Midgar Zolom está (pra quem não se lembra, ele está naquele pântano perto da entrada da caverna Mythril) e lute contra ele. Use suas summons e magias mais poderosas para fazê-lo usar a magia Beta. Sua energia deve estar totalmente carregada para você suportar esse golpe que é muito poderoso! Não esqueça que o seu personagem que tiver a Enemy Skill não pode ser botado para fora da luta, senão, obviamente, você não conseguirá aprender a técnica!

Volte para a Área Gold Saucer no continente Oeste.

Área Gongaga

Na área Gold Saucer, siga o caminho oposto ao que você pegou para voltar para Costa Del Sol para chegar a área Gongaga. Nessa região você pode roubar o item soft do inimigo Gagighandi.

Siga para o reator destruído dentro de uma floresta.

Selva

Quando chegar a selva, Cloud e os outros encontrarão os Turks! Você terá que enfrentar Reno e Rude. Use summons e magias para acabar com eles facilmente!

Ao derrota-los, Cloud e os outros desconfiarão de que há um espião da Shinra entre eles, pois os Turks sabiam que eles estariam ali!!! Mas Cloud não quer acreditar nisso, pois confia em todos.

Nessa parte, você pode roubar o item Phoenix Down do inimigo Heavy Tank, o item Spider Web (que faz todos os oponentes ficarem lentos) do inimigo Kimara Bug e o item Impaler (que transforma um inimigo em um sapo) do inimigo Touch Me, além da Enemy Skill Frog Song (que transforma um inimigo em sapo e o faz dormir ao mesmo tempo) desse mesmo inimigo.

Siga o caminho da direita para encontrar um reator da Shinra destruído. Siga pelos seus destroços até chegar ao centro do reator. Tseng e Scarlet irão chegar de helicóptero. Cloud irá se esconder e ouvirá a conversa dos dois. Eles falam sobre uma arma perfeita que estão fazendo e estão procurando uma grande e poderosa matéria.

Depois que eles forem embora, verifique o centro do reator (o mesmo lugar que Scarlet havia verificado) para encontrar a summon matéria Titan.

Volte para o começo da selva e agora siga o caminho da esquerda. Pegue a matéria Death Blown e siga o caminho da direita. (o da esquerda faz você sair da selva)

Vilarejo Gongaga

O reator Shinra que havia nessa cidade explodiu há um tempo atrás e fez muitas pessoas morrerem.

Vá para a casa do canto inferior. É a casa de Zack. Os pais dele irão pergunta-lhe se você sabe sobre ele e Aeris (se você a tiver em se grupo) se lembra de uma coisa e sai.

Cloud encontrará Aeris próxima a casa. Ela dirá que Zack foi o primeiro amor dela. Ele era SOLDIER de primeira classe, assim como Cloud. Mas Cloud nunca ouviu falar dele. Há 5 anos atrás, Zack havia ido fazer um serviço e nunca mais voltou.

Descanse e se equipe. Compre a matéria Mystify, que inicialmente dá a magia Confu, que serve para deixar um inimigo confuso e a matéria Time, que inicialmente dá a magia Haste, que serve para deixar um aliado mais rápido.

Na casa do canto superior direito, pegue uma arma para Caith Sith no baú.

Saia da cidade.

Área Gongaga

Ao sair do vilarejo Gongaga, continue seguindo para o sul. Atrevesse o trecho que só o buggy consegue passar. Siga esse caminho até chegar numa região montanhosa. É a área Cosmo.

Área Cosmo

Vá seguindo o caminho montanhoso. Nessa parte, se pode roubar o item Turbo Ether do inimigo Golem, Potion do inimigo Desert Sahagin, Tranquilizer (que cura Fury) do inimigo Skeeskee e o item Phoenix Down do inimigo Griffín.

Logo na frente de uma cidade, sua caranga vai deixa-lo na mão. A única alternativa de Cloud e seus companheiros é entrar nessa cidade que é a Cosmo Canyon, terra natal de Red XIII.

Cosmo Canyon

Entrando na cidade, você descobrirá que o verdadeiro nome de Red XIII é Nanaki. Fale com o guarda e responda a opção de baixo para ele deixa-lo entrar passar.

Nessa cidade você pode comprar as matérias MP Plus (que aumenta o MP máximo) e HP Plus (que aumenta o HP máximo).

Na loja de armas você encontra o aviso da Turtle Paradise 4. O 1º estava na vila de Aeris, no segundo andar de uma casa de dois andares. O 2º estava no quadro de recados do prédio da Shinra. O 3º estava no Hotel de Ghost Square em Gold Saucer. Em Pub ``Starlet`` está o Turtle Paradise 5.

Red XIII diz que, logo após seu nascimento, sua mãe deu a vida para ajudar a salvar a cidade e seu pai fugiu covardemente, e, por isso, ele o odeia.

Vá subindo as escadas até chegar ao observatório de Bughen Hagen, avô de Red XIII. Bughen diz que Red XIII tem 48 anos, mas como sua raça tem uma grande longevidade e isso equivale a apenas 15 ou 16 anos humanos!

Bughen dirá para você escolher 2 companheiros e voltar ali que ele irá lhe revelar uns segredos. Faça isso.

Siga para o planetário. Bughen explicará que todas as formas de vida do planeta, quando morrem, seus espíritos voltam para o planeta. Essa é a energia espiritual. Se a energia espiritual for tirada do planeta, o mesmo será destruído! A Shinra suga a energia espiritual do planeta e a transforma em energia Mako. Se isso continuar, o planeta logo será destruído.

Saia do planetário.

Siga para a fogueira, na entrada da cidade. Lá, fale com todos. Barret irá lembrar de seus companheiros da Avalanche falecidos e que a Avalanche irá voltar para dar um fim a Shinra.

Bughen chega dizendo que quer mostrar uma coisa para Red XIII e pede para Cloud escolher mais um companheiro para acompanhá-los. A escolha é sua!

Siga Bughen até a entrada da caverna.

Caverna de Gi

Desça a caverna. Siga pelo caminho da direita. Nessa parte você pode aprender a Enemy Skill Death Sentence com o inimigo Gi Spector ou do inimigo Sneaky Step.

Nessa parte você deve entrar nos pequenos orifícios (adoro entrar em pequenos orifícios, hehehe) para encontrar a interruptor que irá abrir uma passagem. Nesse novo caminho, siga para a esquerda, bata nos espinhos e depois recarregue a sua energia, siga o caminho de baixo para pegar a matéria Added Effect. Volte e pegue o Black M. Phone (arma para Caith Sith) em um baú.

Suba. Nas teias de aranha você terá que enfrentar o inimigo Stinger, do qual pode ser roubado o item Ether.

Continue subindo para enfrentar o chefe Gi Nattak. Se você quiser mata-lo facilmente, arremesse uma phoenix down nele. Se não funcionar na primeira vez, continue usando até dar certo!

Ao derrotá-lo, pegue a matéria Gravity que dá a magia Demi.

Bughen irá revelar a Red XIII a verdade sobre seu pai, Seto. Ele sacrificou sua vida para salvar a vila. Foi transformado em pedra! Com isso, Red XIII resolve continuar a jornada com Cloud e seus companheiros.

Agora que seu Buggy está concertado, você pode seguir sua jornada em frente. Então saia de Cosmo Canyon.

Área Cosmo

Aqui você ainda pode roubar o item soft do inimigo Bagrisk. Vá seguindo o caminho até sair da área Cosmo chegando na área Nibel.

Área Nibel

Aqui você pode roubar o item Luchile Nut (que serve para alimentar chocobos) do inimigo Nibel Wolf.

Entre em Nibelheim!

Nibelheim

Ao entrar em Nibelheim, cidade natal de Cloud e Tifa, entre em todas as casas para ganhar itens dos homens vestidos de preto.

Depois de tudo entre na mansão da Shinra. Lá você pode aprender a Enemy Skill ???? (o dano igual ao HP máximo do usuário) do inimigo Jersey.

No segundo andar, à esquerda, você encontra um cofre. Você precisa usar 4 senhas:

1º- Na caixa ao lado da sala do cofre. A senha é: direita 36.

2º- Atrás do piano na parte esquerda do 1º andar. A senha é: esquerda 10.

3º- No 2º andar, à direita, vá para a parte de cima, onde vai dar numa sala com uma caixa, apertando O até a senha aparecer. A senha é: direita 59.

4º- Na pequena caixa amarela, à esquerda da entrada da mansão, irá aparecer as opções: Dial 1, Dial 2, Dial 3. Aperte O onde seria o Dial 4 para ver a senha. A senha é: direita 97.

Volte ao cofre e use a senha. Tome cuidado para não ultrapassar o número que será escolhido, senão não adiantará!

Quando abrir o cofre, você terá que enfrentar Lost Number. Primeiramente encha ele de porrada. Depois use suas magia poderosas.

Derrotando ele, você ganha o item Cosmo Memory, que nada mais é do que o Limit Break 4 de Red XIII. É a Gold Key que serve para abrir a passagem para o subsolo da mansão. Além de poder pegar a summon matéria Odin que saiu do cofre.

Vá para a direita do segundo andar e vasculhe a lareira (o mesmo lugar do Flashback de Cloud na cidade Kalm, lembra?) para abrir uma passagem para o subsolo da mansão.

Desça as escadas e siga o corredor até chegar a porta final. Entre e você encontrará Sephiroth. Após ele sair, pegue a matéria que ele tocou em Cloud e saia também.

Numa porta, perto de onde você estava, logo acima, você encontrará uns caixões. Vasculhe o do centro, que está fechado, para encontrar Vincent. Ele contará sua historia. Depois de falar com ele 2x, saia daí, e, no outro corredor Vincent surgirá dizendo que quer entrar no grupo de Cloud para se vingar da Shinra. Agora você tem mais um aliado!!!

Saia da cidade pelo caminho à direita da mansão.