

Reator Mako 1

Não há muito que se fazer por essa ser uma fase de “introdução” ao jogo. Logo que sair do trem verifique os dois policiais caídos e pegue dois potions que serão muito úteis aqui no início. Quando tentar seguir Barret você entrará em uma batalha fácil, por isso apenas ataque e, se precisar, recupere sua energia.

Na próxima tela fique atrás dos outros e espere Barret chegar e, só então, entre no reator. Lá dentro fale com Bigs e Jessie para que eles destravem as portas elétricas e você possa passar, mas não entre ainda no elevador, ao invés disso desça um pequeno corredor e pegue no baú um phoenix down que serve para reviver um personagem morto.

Depois do elevador você sairá em frente há uma escada, só desça e entre na porta. Lá comece a descer até chegar no reator para colocar a bomba. Aqui você enfrentará um chefe: Guard Scorpion.

Ele não é difícil mas ataque somente quando a cauda dele estiver abaixada ou então ataque quando ele estiver com a cauda levantada se você tiver mais de 70 de Hp ou então GAME OVER.

Derrotado saia do reator e você encontrará uma garota vendendo flores. Se quiser compre uma que será usada mais a frente. No caminho pegue outro potion e siga em frente. Você encontrará uns guardas que tentarão te parar. Se quiser lute com eles ou fuja, pois, de um jeito ou outro, você irá para o trem.

Setor 7 Slums

Quando chegar aqui, Barret entrará no bar e irá mandar todos saírem de lá. Depois disso entre lá e fale com a garota do balcão (Tifa) e você poderá entregar a flor para ela ou para Marlene (sim essa é a única utilidade da flor).

Quando tentar sair, Barret vai entrar e você terá de segui-lo até o esconderijo da Avalanche. Converse com ele e suba no elevador. Tifa irá tentar te impedir e perguntar sobre a sua promessa. Responda o que quiser pois de um jeito ou outro você irá se lembrar. Quando sair Barret vai te pagar e te chamar para outro serviço.

Antes de sair, depois de acordar, de uma passada na loja de Materiais e na de Itens para comprar o que for necessário. Pegue também uma matéria All perto de um save point (onde você aprende algumas coisinhas do jogo). Feito isso saia da cidade.

Reator Mako 5

Aqui você dará um “passeio” de trem antes de chegar ao reator. Quando sair do trem siga em frente até achar uma “parede” elétrica. Cheque a escotilha do lado esquerdo e entre nela. Siga a tubulação até achar a Jessie. Fale com ela e pegue um ether perto da parede e depois desça a escada. Siga em frente até encontrar Bigs do lado de um save point. Salve o jogo se quiser.

Suba a escada que te leva para o reator 5(apesar da aparência não é o primeiro). Entre na porta e siga até o gerador onde será instalada a bomba. Na saída você terá de entrar numa sala com seis botões. Apenas aperte o botão na hora certa e a porta se abrirá. Siga por ela e você será encurralado por soldados da Shinra e pelo próprio presidente da Shinra.

Ele falará sobre com Cloud e seu grupo e depois lhe “apresentará” seu novo soldado que por a caso é o chefe: Air Buster.

Se você tiver dois limites cheios (de preferência Cloud e Barret) use os logo de cara e o chefe irá morrer. Se não tiver use seus Bolts até que ele morra tomando cuidado apenas com seu ataque Big Bomber que pode ser muito perigoso dependendo do seu level.

Morto, ele irá explodir e Cloud vai ficar pendurado em uns cabos para depois cair e acordar em um outro local.

Slums

Cloud ouvirá vozes e irá acordar de seu desmaio. Ao se levantar você estará em uma igreja e uma garota (Aeris) vai perguntar se Cloud está bem e depois perguntará se você se lembra dela. Como antes, responda o que te der na telha. Ela irá falar com você até entrar um outro personagem no cenário. Quando ele aparecer siga de encontro a ele e ela falará que não deve ir lá, então volte e ele irá falar com ela. Depois da conversa ela perguntará se você pode ser seu guarda-costas e Cloud vai aceitar e eles sairão pelos fundos da igreja.

Vocês chegarão a uma seqüência de escadas que seriam fáceis de subir se não aparecessem os soldados da Shinra e um dos Turcos (Reno). Cloud passará as escadas numa boa enquanto Aeris, quando vai passar, perde o equilíbrio e cai.

Ela pedirá para que Cloud a ajude e você poderá derrubar os barris na parte de cima ou mandar ela lutar com eles. Se escolher lutar será uma luta um pouco difícil pois ela tem ataques muito fracos e SOMENTE ELA irá lutar. Se optar por derrubar os barris, suba a escada e empurre o primeiro do fundo(em frente a escada mas no fundo), o segundo do fundo e empurre o ultimo que fica na mesma reta do segundo.

Dessa forma você irá derrotar todos sem entrar em lutas e perder energia. Após isso, Aeris dirá para você segui-la até o buraco aberto no teto. No topo da igreja eles começam a conversar e ela pede que a leve até sua casa (a de Aeris). Leve-a até o setor 5 Slums mas antes salve o seu jogo.

No setor 5 compre umas Matérias se quiser e compre também, se tiver dinheiro, algumas armaduras. Feito isso siga até a casa de Aeris mas pegue a Matéria Cover e um ether no “jardim” dela. Ao entrar na casa Aeris apresenta seu novo “amigo” e guarda-costas á sua mãe e sobe para seu quarto depois. No entanto a mãe de Aeris pede para que você durma e vá embora sem ela saber. Durante a noite Cloud volta a ouvir vozes que não o deixam dormir. Antes de sair do quarto verifique uma caixa de primeiros socorros e ganhe dois itens (não lembro se eram phoenix down e ether ou potion e ether).

Quando for sair do quarto não corra, não passe em frente ao quarto de Aeris e nem pelo meio do corredor. Há não corra nas escadas também ou ela vai ouvir e você terá de fazer tudo novamente.

Uma vez fora da casa, siga para o portão do setor 6 e encontre Aeris (ela deve ser parente do Shadow do Final Fantasy 3 / 6). Com ela em seu time siga em frente até chegar em um playground onde você verá Tifa em uma carruagem. Siga-a até chegar em Wall Market.

Wall Market

Aqui em Wall Market você poderá comprar mais itens para seu inventário e armas melhores para alguns personagens (Tifa, Aeris e Barret). Depois de fazer suas “compras” vá até o Honey Bee In, uma espécie de Motel do lugar. Lá pergunte ao homem gordo de vermelho na entrada do lugar sobre o paradeiro de Tifa. Ele dirá que ela foi mandada para a mansão de Don Corneo.

Siga para lá e você irá descobrir que nessa mansão só entra mulheres. Aeris se oferece para entrar mas Cloud não deixa dizendo que é muito arriscado ela entra lá sozinha. Qual a solução para isso? Muitobem, vestir Cloud de mulher (eu na iria tirar sarro de um cara com uma espada de cerca de 1,90 m).

Vá até a loja de vestidos e o filho do dono dirá que seu pai faz os vestidos mas não esta na loja e sim no bar bebendo. Vá até o bar e fale com o cara isolado dos outros bebendo num balcão. Aeris falará com ele e ele irá perguntar como quer seu vestido. Escolha qualquer combinação e vá para a loja de novo. Beleza, você já tem o vestido mas falta algo para disfarçar o seu cabelo. Vá até a academia e fale com a garota e você será desafiado num exercício de agachamento. Apenas siga os comandos não importando que vença ou não, apenas faça e ganhe a peruca.

Volte mais uma vez a loja de roupas e se vista. Agora vá para a mansão e você poderá entrar nela. Quando entrar suba a escada e siga para uma escada e desça. Lá você encontrará Tifa. Após falar com ela suba e entre na porta do meio. Don Córneo irá escolher a sua garota e os outros serão mandados para a outra sala. Aqui, enrole um pouco e fale com o homem no fundo e você enfrentará duas lutas fáceis.

Saia e entre novamente na porta do meio e siga para a outra porta no fundo. Aqui Don Corneo estará com a garota escolhida mas você chega na hora H. Ele irá contar o plano da Shinra sobre como descobrir o esconderijo da Avalanche. Eles irão destruir o pilar central do setor 7 e não se preocupam com as mortes que irá causar se isso acabar com a Avalanche. Quando estiver saindo ele irá fazer uma charada. Mesmo que acerte ou não ele irá puxar uma alavanca que irá abrir uma escotilha para os esgotos de Midgar.

Esgotos

Quando Cloud se levantar você terá de falar com Aeris e Tifa (a ordem em que falar irá mudar a pessoa que vai te acompanhar em Gold Saucer mais pra frente). Depois de falar com elas você enfrentará um dos chefes mais fáceis do jogo: Aps. Ele é muito fácil por se atingir com os próprios ataques e por eles não tirarem muita energia. Seus ataques são baseados em água mas seu ponto fraco são as magias de fogo. Se entrar na luta com os Limits cheios não pense duas vezes e descarregue nele que ele não dura muito.

Depois de enfrenta-lo você pode pegar um potion na escada da esquerda ou seguir pela da direita para a saída, mas não se esqueça de pegar a materia Steal que vai ser usada logo, logo.

Desça pela escotilha e você chegará a uma parte mais baixa do esgoto que tem uma escada para a saída.

Cemitério dos Trens

Você sairá no Cemitério dos Trens, um local cheio de trens quebrados e muitos itens bons a essa altura do jogo.

Antes de mais nada, equipe-se com a materia Steal e tente roubar alguns itens dos inimigos que encontrar pois muitos deles substituem o uso de magias durante esta parte como o Ghost Hand (recupera o MP). Nessa parte também é possível roubar uma arma um pouco mais forte para a Aeris com um inimigo chamado "Eligor" que se parece com um fantasma em cima de uma carruagem.

Essa parte é meio chata porque você tem que subir e descer os vagões e escadas até chegar no último vagão que terá de ser encaixado corretamente para lhe dar passagem para o outro lado, mas como eu acho que isso é fácil demais eu não vou coloca-la nesse detonado.

Obs: não deixe de verificar os barris, pois eles também tem itens.

Pilar do Setor 7

Chegando na estação de trem siga direto para o setor 7. Chegando lá você vê um grupo de pessoas olhando para o alto do pilar e quando Cloud olha vê seus amigos brigando com alguém, até que um deles cai. Era Wedge que caiu do alto do pilar após levar um tiro. Cloud diz que vai subir e Tifa vai junto mas Aeris fica por ordem de Cloud para cuidar de Wedge e dos outros que estão ali.

Depois disso salve seu jogo do lado da escada de acesso ao pilar e comece a subi-la para alcançar o topo. Lá em cima você vê Barret dando tiros contra um helicóptero. Do helicóptero sai um dos Turks que arma uma bomba no sistema central do pilar e que você terá que derrotar-lo agora.

Reno é o turk que você terá de derrotar agora. Ele já é mais difícil que Aps principalmente por seu ataque chamado Pyramid que paralisa seu personagem e você é obrigado a bater nele para tira-lo desse status. Seus ataques não são perigosos mas sempre é bom tomar cuidado com seu HP. Os ataques que mais recomendados são as magias de fogo e como sempre os bons e velhos Limits são sempre bem vindos.

Após derrotar-lo ele fugirá e aparecerá de novo o helicóptero mas agora com o chefe dos Turks, Tseng, que dirá que a bomba só pode ser armada e desarmada pelos turks. Barret enfurecido começa a atirar mas Tseng diz que é melhor ele parar pois tem um refém que não é ninguém menos que Aeris.

Ele foge levando Aeris e pergunta se eles conseguirão sair a tempo. Após isso fale com Barret para que ele pegue um cabo (sem malícia!) e VOCÊS conseguirão sair do setor 7 de Midgar.

O Resgate de Aeris

Após a explosão do setor 7, você sairá no playground que vai para o Wall Market. Barret fica furioso com a Shinra por ter destruído tudo e ter matado pessoas inocentes e seus amigos (Bigs, Wedge e Jessie) na explosão e fica pensando que sua filha morreu. Nessa hora Tifa lembra que Aeris tinha dito algo sobre alguém e que esse alguém podia ser Marlene, sua filha.

Cloud se retira e Barret e Tifa o seguem. Na saída Cloud tem outra lembrança de seu passado.

Assim que controlar os personagens, volte ao playground e pegue a materia Sense que serve para verificar o status do adversário (eu só uso ela no Ghost Ship para saber quando usar o Morph).

Volte para a casa de Aeris no setor 5 entre na casa de sua mãe (dela).

Ao entrar ela contará como conheceu Aeris e os Turks que a sequestraram e o que são os chamados “Ancients” a qual Tseng chamou Aeris.

Depois da história Barret pergunta sobre sua filha. A mãe de Aeris diz que ela esta no quarto de Aeris. Assim que ele subir vá junto e fale com Marlene e responda sua pergunta (novamente irá influenciar o seu jogo mais para frente).

Feito isso saia da casa e siga para a direita da mansão de Corneo mas antes passe no weapon shop que fica atrás da academia onde você ganhou a peruca e compre as baterias que serão usadas agora.

Siga as crianças e suba pela corda até alcançar o topo. Aqui vá encaixando as baterias nos seus lugares para que você possa prosseguir e chegar até o prédio da Shinra.

obs: na parte do fio que balança, pule quando ele estiver quase encostado no lado esquerdo da tela.

Prédio da Shinra

Quando chegar aqui você terá duas opções: seguir pela porta da frente ou usar as escadas do lado esquerdo da tela. Eu aconselho seguir em frente pois você ganha mais um pouco de experiência nas lutas e não tem que subir “60 ANDARES” sem luta alguma.

Proseguindo, entre no prédio siga para os elevadores que ficam no fundo da tela (não os ao lado da entrada), e comece a subir tendo que enfrentar algumas lutas (4/5) até o andar 59. Aqui você terá uma batalha e ganhará o cartão para o andar 60. Use o elevador que fica atrás dos caras para chegar lá.

Aqui você terá de entrar na porta a esquerda e passar sem que os guardas te vejam, caso contrário você terá de lutar. Passe com Cloud sem que eles te vejam e depois de o sinal para Barret e Tifa, mas lembre-se Barret+lento que Cloud e Tifa+rápida que os dois.

No andar 61 fale com um homem de roupa cinza e não pergunte sobre Aeris (responda os três pontinhos(...)) para que ele lhe dê a cartão para o andar 62.

No andar 62, fale com o prefeito de Midgar e ele dirá que te dará o cartão para o andar 65 se você acertar a senha. Para isso entre em cada uma das bibliotecas e encontre o livro que não pertence a ela (Ex: falar da cidade em um campo que fala sobre armas) e contar o número de letras que aparece indicado antes do nome do livro. Se você acertar de primeira além do cartão ele te dará uma materia Elemental que adiciona ao ataque o elemento da materia combinada (Ex: Poison+Elemental = poison no ataque de sua arma ou proteção a poison se estiver na armadura).

O andar 63 só tem um sistema de computador que serve para abrir três portas para pegar os cupons e trocar nele mesmo. A seqüência é a ultima do fundo (para ter acesso a da esquerda), a primeira da esquerda para a direita. Agora entre na sala esquerda pegue o cupom em entre no ar-condicionado para ir a outra sala com o cupom (sem ser a do computador). Depois saia da sala e abra a porta esquerda para ter acesso ao ultimo cupom. Para sair faça o caminho inverso ou vá pela tubulação e troque os seus cupons.

O andar 64 não tem nada, já no andar 65 você terá que montar a maquete de Midgar com as peças que estão nos baús. Monte e siga para o andar 66.

Aqui, vá direto para o banheiro e suba na privada para ouvir a conversa dos diretores da Shinra. Após isso siga Hojo até ele chegar em suas experiências. Cloud terá outra lembrança. Siga pelo caminho de trás das caixas e pegue a materia Poison e ache um save point. Depois disso use o elevador que fica ao lado para subir.

Você verá Aeris dentro de uma redoma e Hojo trará para dentro da redoma o "gato" que estava perto de Jenova. Barret dará uns tiros e quebrará a redoma e dela sairá Red XIII que o atacará. Escolha Tifa para ajudar Aeris e se prepare para um chefe.

Sample:H0512 é outra experiência de Hojo. Ataque-o com magias de fogo no chefe (ao fundo) e se cure do poison que ele te dá nos ataques.

Depois de derrota-lo monte dois grupos e siga para o andar 66 de novo. Vá ao elevador e você será capturado pelos Turks. Depois de capturados fale com todos e durma. Quando acordar saia verifique o corpo e acorde Tifa e os outros para que possam sair.

Siga Red XIII e o rastro de sangue. Antes subir a escada enrole um pouco e se equipe com a materia Steal procure lutar com um inimigo chamado Slodier 3th Class para roubar uma espada para Cloud e um inimigo paraecido com um robô para roubar uma armadura chamada Titan Bangle (a melhor até agora). Depois de consegui-los

equipe-se e suba as escadas para encontrar o Vice-Presidente da Shinra e outros dois chefes.

Com Aeris, Barret e Red XIII você enfrentará Heli Guner e Hundred Gunner. Se equipe com matérias de magias de fogo e trovão e ataque normalmente com Barret (único que irá alcançar).

Com Cloud se equipe com Poison e ataque primeiro a Dark Nation e depois Rufus (ela usa Barrier em Rufus).

Depois disso se prepare para a fuga...

A Fuga de Midgar

Depois de derrotar Rufus você terá de fugir de Midgar. Essa é uma das partes mais legais do jogo. Você irá controlar Cloud e sua missão é não deixar os motoqueiros baterem no carro onde estão os outros. Cada batida feita ou recebida por Cloud irá retirar um pouco de HP(a menos que seja com a espada) e os outros irão perder um pouco do seu HP a cada batida que o carro receber.

Quando chegar ao final da perseguição você enfrentará um chefe: Motorball. Ele é fácil mas dá o primeiro golpe da luta. Para ganhar tranquilo ataque sempre com Bolts e outras magias de ataque, descarregue seus Limits e deixe seu Hp sempre acima de 250(margem de dano aproximado dos golpes do chefe).

Terminada a luta você terá de escolher o grupo e seguir para...

Kalm Town

Ela fica no Nordeste de Midgar (pouco antes do Chocobo Ranch).

Antes de entrar aqui em Kalm equipe-se com as matérias Enemy Skill e Steal e procure por um inimigo chamado Custom Sweeper. Quando encontra-lo (geralmente na parte onde a terra é mais escura) fique dando Steal varias vezes até roubar a Atomic Scissor , arma de Barret que é melhor que a Cannon Ball vendida em Kalm Town, economizando alguma grana com isso. Após roubar a arma não os mate ainda. Bata neles até ficarem com pouco HP para que usem a skill Matra Magic que será assimilada pela Enemy Skill e é muito boa por enquanto.

Bem, essa é uma das partes mais chatas do jogo, pois só rola uma história sobre Cloud, Sephiroth e Tifa quando eram mais jovens (detalhe: aqui você verá a superioridade de Sephiroth e a humilhação de ter que ser revivido por ele).

Por causa disso eu não farei o detonado dessa parte mas antes que você sai daqui, entre nas casas e procure por itens que ficam dentro de armários, portas e baús pois alguns deles você só encontra para venda mais pra frente.

Chocobo Ranch

Agora siga para o chocobo ranch para aprender um pouco sobre Chocobos, ela fica a leste de Kalm.

Antes de entrar no Chocobo Ranch se equipe com a Materia Enemy Skill e lute com um bichos chamados Mus e espere que eles usem em você a técnica Lv4 Suicide. Ela não mata mas tira um bocado de HP de inimigos com level múltiplo de 4.

Após isso entre na casa e fale com Chocobo Bill. Ele dirá que a única forma de atravessar o pântano é usando um chocobo. Depois disso entre no estábulo e fale com Chocobo Billy (filho de Bill) e compre a materia Chocobo Lure e alguns Greens que serão necessários para se capturar um chocobo(eles são encontrados nas marcas de pegadas no chão. Quando encontrar alguma fique lutando até entrar em uma batalha com a música diferente. Assim que vir o chocobo dê a ele um dos greens e BATA APENAS NOS INIMIGOS, assim, se tudo der certo, você terá capturado um chocobo.)

Feito isso saia mas antes “fale” com o chocobo mais próximo a cerca e responda a 1ª opção para receber a primeira Summon Materia do jogo: Choco/Mog.

Agora que você tem a Summon Materia e sabe como capturar um chocobo você tem duas opções: continuar o jogo normalmente ou aumentar o level de seus personagens até mais ou menos o level 30. Porque essas opções? Simples: agora você enfrentará um inimigo difícilimo que te dará uma magia fortíssima quando estiver a beira da morte: Beta.

O inimigo se chama Midgar Zolom e é por isso que você tem de capturar um chocobo para passar batido por ela e chegar na Mythril Cave, ou então aprender a magia Beta lutando com ela e tendo equipado em algum personagem a materia Enemy Skill (ela só usará essa magia quando tiver apenas 50 de hp o que torna uma missão muito difícil e além disso ela pode tirar um de seus personagens da batalha tornando a tarefa mais difícil ainda).

Bem, de um jeito ou de outro seu próximo destino é a ...

Mythril Cave

Como é apenas uma caverna eu também não farei o detonado mas nem por isso pense em sair rápido daqui. Antes disso procure pela materia Long Range que será necessária pra o próximo chefe do jogo e enfrente os inimigos chamados Ark Dragon que além de te dar 10 de AP ele te ensina a skill Flame Thrower e ainda dá pra roubar um Ether deles e um outro inimigo de cor meio rosa e que tem uma bola de ferro preso por uma corrente que dá pra roubar dele uma arma para a Tifa.

Feito isso saia e siga para Junon.