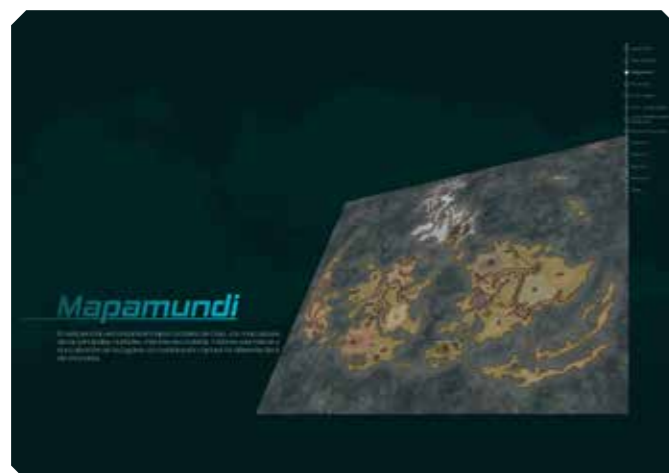


The logo for Final Fantasy VII features the title in a bold, black, serif font. The text is set against a background of a stylized planet with a blue and green gradient, and a black comet streak with a small black dot at its tip. A horizontal black line runs beneath the text.

FINAL FANTASY VII[®]

GUÍA DE ESTRATEGIA

by PepoCivs



INTRODUCCIÓN	4
MANUAL BÁSICO	6
Exploración y medios de transporte	8
Sistema de menús	9
Parámetros y subidas de nivel	10
Sistema de combate	11
Listado de comandos	12
Listado de hechizos	13
Elementos	14
Estados alterados	15
MAPAMUNDI	18
PERSONAJES	22
PASO A PASO	42
Reactor nº 1	44
El escondite	46
Reactor nº 5	48
Aeris	50
Mercado Muro	52
Mansión de Don Corneo y alcantarillas	54
Cementerio de trenes y asalto al sector 7	56
Regreso a los suburbios	58
Edificio de Shinra	60
Huida de Midgar	64
Kalm	68
Rancho chocobo y mina de mitrilo	70
Junon	72
Nave cargo y Costa del Sol	74
Monte Corel y Corel norte	76
Gold Saucer	78
Prisión de Corel	80
Gongaga	82
Cañón Cosmo y cueva sellada	84
Nibelheim y mansión de Shinra	88
Monte Nibel	92
Ciudad Cohete	94
Wutai (opcional)	96
La piedra angular y regreso a Gold Saucer	100
Templo de los Ancianos	102
Valle de coral y Capital olvidada	106
Valle de coral y Posada de Icíelos	108
Gran glaciar	110
Acantilado de Gaea y Mazo torbellino	114
Regreso a Junon y Mideel	118
En busca de la materia enorme	122
Llave de los Ancianos y Arma Diamante	128
Asalto a Midgar	130
Cueva del norte	136
Núcleo del planeta y batalla final	142

MISIONES SECUNDARIAS	146
Personajes secretos	148
Arma Última	150
Arma Rubí	152
Arma Esmeralda	154
1. Anciano durmiente y Gran evangelio	156
2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud	157
3. Paraíso de las tortugas	158
4. Pagoda de Wutai y cueva de Da-Chao	160
5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin	162
6. Sabio chocobo y Cuadrimagia	164
7. Llave del sector 5 de Midgar	166
8. Regreso a Nibelheim	167
9. Las cuatro cuevas de materia	168
10. La cueva de Lucrecia	169
11. Bosque de los Ancianos	170
12. Gelnika, el avión hundido	172
13. El viajero de Kalm	174
14. Batalla especial en Gold Saucer	175
INVENTARIO	176
Listado de objetos	178
Listado de armaduras	190
Listado de accesorios	194
MATERIAS	198
Introducción	200
Verde (Mágica)	201
Azul (Apoyo)	203
Amarilla (Comando)	205
Morada (Independiente)	207
Roja (Invocaciones)	209
Materia Maestra	211
Invocaciones	212
Habilidades Enemigas	214
BESTIARIO	218
Jefes	220
Enemigos	228
MINIJUEGOS	258
Chocobos: Captura y apareamiento	260
Chocobos: Alimentación y carreras	262
Chocobos: Chocobos especiales	264
Gold Saucer: Wonder Square	266
Gold Saucer: Battle Square	268
Gold Saucer: Atracciones	270
Gold Saucer: Citas	271
Fuerte Cóndor: Introducción y Mecánica	272
Fuerte Cóndor: Batallas y premios	273
Ciudad Huesos: Excavación	274
EXTRAS	276



INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la guía completa de Final Fantasy VII. En esta guía se recoge toda la información que necesitas acerca del juego: paso a paso, secretos, minijuegos, materia, objetos, equipamiento, bestiario y mucho más. Para empezar, esta guía ha sido redactada con la intención de no desvelar, en la medida de lo posible, el argumento del juego.

Dicho esto, pasemos a comentar algunos detalles:

- Las armas, objetos, armaduras, materia y demás elementos del juego están indicados en **negrita** y van precedidos de un icono para facilitar su distinción entre ellos.
- Los **lugares de interés** están indicados en color azul y el **dinero (gil)** en color naranja. Además, otros elementos también se destacan con diferentes tonalidades según el caso.
- Además, cabe destacar que a lo largo de la sección "guía" encontrarás, al inicio de cada sección, una tabla con el siguiente formato para que no te dejes nada.

OBJETOS	ENEMIGOS	TIENDAS
Hoja runa	Formula	Sentir 1.000 gil
Barrera plus	Zemzelett (*)	Sellar 3.000 gil
Alma poder	Jinete Infernal VR2	Tijera atómica 1.400 gil
Todos	Antenoide	Aguja diamantada 1.300 gil
Elixir	Nerosuferoth	Vasos de plata 3.000 gil
Anillo gema	Ninja Misterioso	Vara Metal 800 gil
CR francofirador	Bestia del pozo (jefe)	Bumerán 1.400 gil
Contraataque		Plumaje de Fénix 300 gil

En el apartado de objetos, aquellos que están indicados en **negrita** son los que aún no has tenido oportunidad de encontrar (aunque a veces sí puedes obtenerlos al robar a un enemigo o mediante otro medio), mientras que los no resaltados son los que ya has tenido oportunidad de recoger anteriormente.

Asimismo, en el apartado de tiendas, todos los artículos destacados en **negrita** son los que puedes comprar por primera vez, a diferencia de los no resaltados.

Por otra parte, en el apartado de enemigos verás que algunos tienen al lado un asterisco verde (*). Esto quiere decir que puedes aprender una habilidad enemiga de dicho adversario. Además para resaltar los jefes de esta sección se indicará con la palabra **(jefe)** en rojo.

Por último, añadir que en las fichas de enemigos las debilidades o ventajas elementales de éstos vienen indicadas con diferentes colores, que se explican mediante la siguiente leyenda. Por tanto, el enemigo de la ficha que está más abajo resiste la gravedad, la tierra y el agua, mientras que es débil al elemento viento.

Fuego **Hielo** **Rayo** **Agua** **Viento**
Tierra **Gravedad** **Veneno** **Sagrado**

APS 18

Se encuentra en: Alcantarilla



PG: 1.800	PM: 0
EXP: 240	AP: 22
GIL: 253	

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: -

Robar: -

Debilidad: Fuego

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Sin más preámbulos, te dejamos con la guía completa de Final Fantasy VII.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras



Manual básico

Bienvenido a la guía completa de Final Fantasy VII. En esta guía se recoge toda la información que necesitas acerca del juego: paso a paso, mapas, personajes, secretos, minijuegos, materia, inventario, equipamiento, bestiario y mucho más.

Controles durante la exploración

- Botones de dirección.
- Cancelar. Salir del menú. Correr (mantener pulsado). Desmontar vehículo/chocobo.
- Aceptar. Hablar con personajes. Examinar. Montar vehículo/chocobo.
- En el menú, cambia entre la ventana de materias y equipamiento.
- Acceder al menú
- ⏪ Moverse hacia la izquierda en los menús.
- ⏩ Cambia el ángulo de la cámara en el mapamundi.
- ⏪ Moverse hacia la derecha en los menús.
- ⏩ Cambia el ángulo de la cámara en el mapamundi.
- ⏸ Pausar el juego. Reanudar el juego. Cambiar el tamaño del mapa.
- 🗺 Cambiar el tamaño del mapa.

Exploración del mundo exterior, ciudades y mazmorras

En la mecánica de juego de Final Fantasy VII encontramos tres grandes apartados: exploración (tanto en exteriores como interiores), combates y menús. En esta página y las posteriores se van a explicar todas las características y posibilidades de estos tres apartados, ya que es fundamental comprenderlos bien.



Durante las fases de exploración en las localizaciones exteriores del juego, es decir, el *overworld* o **mapamundi**, generalmente controlamos a Cloud, y a diferencia de otros Final Fantasy en esta entrega no tenemos la posibilidad de cambiar el líder del grupo. Al principio sólo nos movemos por el mapamundi a pie, lidiando con **combates aleatorios** que se generan en todas las superficies que componen el mundo de FFVII (praderas, zonas rocosas, bosques, playas...), pero más tarde podremos hacer uso de diversos vehículos.



Mientras estemos en el mundo exterior no encontramos ningún tipo de objeto, ni tampoco cofres del tesoro, una diferencia sustancial con los interiores.

También es posible guardar la partida en cualquier momento y cambiar nuestro grupo de personajes a través del **PHS**, que viene a ser un teléfono móvil.



Cuando entremos en una ciudad, los combates aleatorios desaparecen por completo, excepto en algunos casos como el sector 6 de Midgar. En ellas podemos charlar con personajes, comprar artículos en las diferentes tiendas que encontremos, buscar cofres del tesoro y descansar en las posadas para recuperar nuestro estado general. A diferencia del mundo exterior, no tenemos la opción de guardar la partida cuando queramos, de modo que nos vemos obligados a utilizar los puntos de guardado que encontremos a nuestro paso. Las mazmorras funcionan prácticamente igual que las ciudades, con la excepción de que sí aparecen enemigos en combates aleatorios y normalmente habrá un jefe esperando en la parte final del recorrido.

Medios de transporte

A medida que avanza el juego se nos abre la posibilidad de utilizar diferentes medios de transporte para hacer nuestros viajes por el mundo más llevaderos. De hecho, mientras estemos montados en ellos -salvo una excepción- eliminamos todos los combates aleatorios, lo cual se agradece.

Chocobos

Estos simpáticos animalillos, al igual que otras entregas, sirven para recorrer el mapa del mundo a mayor velocidad y sin necesidad de combatir.

Para montarnos en un chocobo primero debemos buscar unas **huellas** repartidas por el mundo exterior, iniciar un combate y capturarlos.



Más adelante, también tenemos la posibilidad de criar nuevas razas de chocobo que nos permitan acceder a los rincones mejor escondidos y participar en carreras.

Buggy

Se consigue después de ganar la carrera de chocobos en **Gold Saucer**, justo después de los eventos en la prisión de Corel.

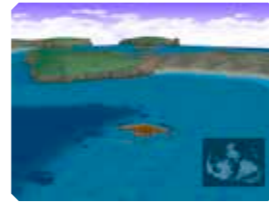


Es una especie de mezcla entre todo terreno y tanque, un vehículo capaz de **atravesar desiertos y cruzar ríos**. Eso sí, una desventaja que tiene frente a los demás vehículos es que no elimina los combates aleatorios, y de hecho es el único vehículo del juego con el que tendremos que parar a luchar.

Además de todo esto, también tenemos la opción de **introducirlo en el carguero de Costa del Sol o Junon** para alternar entre los continentes oeste y este respectivamente.

Potrillo

Lo conseguirás después de tu primera visita a **Ciudad Cohete**. En principio el Potrillo es una avioneta, pero debido a un contratempo su capacidad para volar se ve inutilizada y cae al mar.



Así pues, sólo lo usamos como vehículo para **circular por ríos y aguas marítimas poco profundas** (las que son de color azul claro), pero no sirve para desplazarse por tierra. Tras terminar el primer CD este vehículo desaparecerá para siempre.

Viento fuerte

Estaba claro que en Final Fantasy no puede faltar el barco volador. Se adquiere en el CD2, después del regreso a **Junon**.



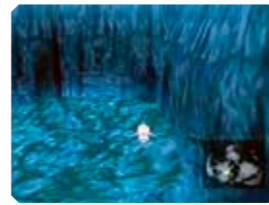
El Viento fuerte es una nave muy bien preparada para volar a gran velocidad, pero tiene el inconveniente de que no puede aterrizar ni en bosques, ni en agua, ni en tierra... **Sólo en zonas de hierba**. A bordo de este vehículo podemos **llevar un chocobo**, simplemente tenemos que pulsar ● montados en él para entrar en el barco y transportarlo a donde queramos. También es posible recorrer el interior del barco volador y charlar con la tripulación.

Los controles para manejarlo son los siguientes:

- ⏪ Girar a la izquierda
- ⏩ Girar a la derecha
- Descender
- Ascender
- Acelerar
- Aterrizar
- Mantener pulsado para fijar posición y desplazarse en cuatro ejes
- Acceder a la cubierta de mando
- 🗺 Cambiar el tamaño del mapa.

Submarino

El último medio de transporte lo obtienes tras realizar la misión en el **reactor submarino de Junon**.



Sólo podrás montar y bajar del submarino en los escasos **embarcaderos** habilitados para ello, de modo que no es un buen medio para recorrer rápidamente el mapamundi (de hecho se mueve bastante lento). Eso sí, te permite explorar las **profundidades marítimas** de cabo a rabo, las cuales esconden varios secretos.

Los controles para manejarlo son:

- ⏪ Girar a la izquierda
- ⏩ Girar a la derecha
- Descender
- Ascender
- Acelerar. Montar en submarino (en puerto)
- Sumergirse y emerger. Bajar del submarino (en puerto)

Los menús son un aspecto fundamental en Final Fantasy VII. Es importante comprender bien su funcionamiento, familiarizarse con sus utilidades y sacar el mayor provecho posible de ellos. Antes de nada, el menú principal se abre pulsando ● siempre que no estemos en mitad de un combate, diálogo, secuencia de vídeo o minijuego. Además, al pulsar ⏪ o ⏩ nos desplazamos lateralmente por los menús a la izquierda o a la derecha respectivamente. Ahora pasemos a explicar las diferentes funciones de la interfaz.

Elemento

Usar

Con esta opción seleccionamos un objeto y lo usamos sobre algún personaje o el grupo al completo, según el caso. No obstante, no todos los objetos pueden ser utilizados fuera de batalla, de modo que los nombres de algunos estarán coloreados en gris, lo que indica que su uso se limita exclusivamente a los combates.

Organizar

Permite ordenar nuestro inventario de las siguientes maneras: manualmente, por objetos de campo, por objetos de batalla, por objetos que pueden ser lanzados en combate, por tipo, por nombre y por número. De cara a algunas batallas, es conveniente ordenar manualmente los objetos para poder acceder a ellos más rápido y no perder tiempo rebuscando en los menús.

Elementos clave

Esta ventana muestra todos los objetos importantes que vayamos recogiendo a lo largo de la aventura. Algunos son necesarios para avanzar la historia y otros para completar alguna tarea secundaria. No tenemos la posibilidad de usarlos ni fuera ni dentro del combate, simplemente con tenerlos en el inventario basta para que cumplan su propósito.

Magia

Mágico

Mediante esta opción podemos usar magia curativa para sanar a nuestros personajes fuera de los combates. Además, muestra la lista completa de hechizos.

Invocación

Muestra la lista completa de invocaciones. Ninguna se puede utilizar fuera de las batallas.

Habilidad enemiga

Muestra la lista completa de habilidades enemigas. Ninguna se puede utilizar fuera de las batallas.

Materia

Esta es una de las ventanas del menú más importantes. A través de ella accedemos a las ranuras de las armas y armaduras de nuestros personajes, y en cada ranura debemos colocar una materia para aprovechar su poder.

Organizar

Ordena automáticamente la lista de materias según el color de éstas.

Intercambiar

Permite cambiar la posición de nuestra materia entre las ranuras de todos personajes.

Eliminar todo

Des equipa toda la materia que lleve consigo un personaje.

Basura

Elimina para siempre del inventario una materia. No es demasiado aconsejable, porque si quieres deshacerte de una siempre es mejor venderla.

Equipo

Mediante esta opción proporcionamos a cada personaje un arma, una armadura y un accesorio. Cabe destacar que las dos primeras ventanas nunca pueden quedar en blanco, mientras que sí tenemos la posibilidad de des equipar los accesorios pulsando ●.

Estado

Comprueba los parámetros, los estados elementales, los efectos beneficiosos y los perjudiciales. Pulsa ● para navegar por este menú.

Orden

Cambia la posición de los personajes a la hora de combatir. Algo a tener en cuenta es que si pulsamos dos veces ● sobre la ilustración de un personaje alternamos entre la fila trasera o retaguardia (más defensa y menos ataque) y la fila delantera o vanguardia (más ataque y menos defensa).

Límite

Fijar

Determina el nivel del límite del personaje. Si cambiamos de nivel (hay cuatro) la barra de límite se vaciará por completo.

Comprobar

Sirve para consultar los efectos de cada límite.

Configuración

A través de este menú se modifican diversas características del juego: color de las ventanas, sonido, mando, posición del cursor en los combates, sistema de turnos en batalla, velocidad de batalla, velocidad de mensajes de batalla, velocidad de diálogos, ángulo de cámara en los combates y preferencias de orden para la lista de hechizos.

PHS

Al seleccionar el PHS (teléfono móvil), podemos hacer cambios en el grupo activo de tres personajes. Sólo es posible usarlo en el mapamundi y si estamos colocados sobre un punto de guardado.

Guardar

Salva el progreso de la partida en la Memory Card. Sólo es posible usar esta opción en el mapamundi, si estamos colocados sobre un punto de guardado o al cambiar de disco.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Exploración y medios de transporte
- Sistema de menús
- Parámetros y subidas de nivel
- Sistema de combate
- Listado de comandos
- Listado de hechizos
- Elementos
- Estados alterados



Los parámetros representan las cualidades de nuestros personajes en combate.

En total hay ocho categorías (PG, PM, fuerza, vitalidad, magia, espíritu, destreza y suerte), además de las bonificaciones que aportan armas, armaduras y accesorios.

Ahora desglosaremos uno a uno los parámetros base de los personajes y para qué sirven:

PG

Este parámetro indica los puntos de vida de un personaje, los cuales se dividen en PG actuales (los que tiene en un momento determinado) y PG máximos.

El límite de vida es 9.999 y en ningún caso puede ser superado. La salud disminuye al recibir impactos de ataques físicos o magia y se recupera mediante hechizos curativos, objetos como pociones o al descansar en una posada.

Lógicamente, si los PG de un luchador disminuyen a 0, éste queda K.O., y una vez terminado el enfrentamiento se recupera automáticamente con sólo 1 PG de vida.

Hay que tener en cuenta que la materia mágica disminuye la cantidad total de PG, al igual que la de invocación, mientras que la materia **Super PG** aumenta la salud entre un 10-50%, según el nivel en el que esté.

PM

No es difícil deducir que PM hace referencia a puntos mágicos. Estos son indispensables para usar hechizos, invocaciones y habilidades enemigas.

Al igual que pasa con los PG, por una parte están los PM actuales y por otra los PM máximos, y el límite para ambos es de 999. No obstante, si tenemos equipada la materia **PG <-> PM** se intercambian ambos parámetros y el tope asciende a 9.999, aunque reduciendo el límite de vida a 999.

La manera de recupera PM es utilizando éteres, entre otros objetos, o descansando en posadas. Al contrario que con los PG, la materia mágica y de invocación aumentan los puntos mágicos, al igual que **Super PM** (entre 10-50%).

Fuerza

Junto al ataque físico propio del arma equipada, la fuerza es el parámetro que determina la cantidad de daño que un personaje inflige a los enemigos utilizando ataques físicos y límites.

Mediante algunos accesorios incrementamos la fuerza de un personaje, pero también conviene saber que la materia mágica y de invocación disminuyen el poderío físico.

Su valor máximo es 255.

Vitalidad

Quizás vitalidad no sea la palabra más adecuada, pero en cualquiera caso a lo que se refiere es a la capacidad de encajar mejor o peor golpes físicos que reciban los personajes.

Este parámetro se ve complementado (que no incrementado) por los puntos de defensa que aportan las armaduras.

Su valor máximo es 255.

Magia

La magia determina el poder de los hechizos e invocaciones, ya sean para causar daño o para curar.

La materia mágica y de invocación aumentan el poder mágico, y además casi todas las armas proporcionan una bonificación para este parámetro.

Su valor máximo es 255.

Espíritu

Determina el daño causado sobre un personaje al recibir un impacto mágico.

En teoría este parámetro debería complementarse con los puntos de defensa mágica que otorgan las armaduras, pero debido a un fallo de programación el parámetro "Def mág" no tiene absolutamente ninguna utilidad, de modo que la resistencia mágica total de los personajes está determinada única y exclusivamente por sus puntos de espíritu.

Su valor máximo es 255.

Destreza

Aquí se hicieron con la traducción. Básicamente este parámetro determina la velocidad de los personajes (cuanta más velocidad, menos tiempo tarda en llenarse la barra ATB en combate) y la capacidad para esquivar ataques físicos.

Hay algunos accesorios que aumentan la destreza, al igual que la materia **Super velocidad** (entre 10-50%).

Su valor máximo es 255.

Suerte

Al igual que sucede con la destreza, la suerte mejora la capacidad de evadir ataques físicos.

Además de esto, también incrementa la posibilidad de realizar un golpe crítico en los combates al usar el comando atacar o al ejecutar límites.

Su valor máximo es 255.

Todos los parámetros mencionados anteriormente se incrementan cada vez que un personaje sube de nivel, aunque no en todas las subidas se modifican las estadísticas, pero de todas formas siempre se acaba pensando en los siguientes niveles (cada personaje se mueve en un rango más o menos fijo). Además dichos parámetros (excepto PG y PM) pueden ser mejorados mediante unos objetos llamados **fuentes**:

- **Fuente potencia:** aumenta un punto de fuerza.
- **Fuente guardia:** aumenta un punto de vitalidad.
- **Fuente magia:** aumenta un punto de magia.
- **Fuente espíritu:** aumenta un punto de espíritu.
- **Fuente velocidad:** aumenta un punto de destreza.
- **Fuente suerte:** aumenta un punto de suerte.

Ya hemos comentado los ocho parámetros base de los personajes, ahora toca mencionar las estadísticas propias de **armas y armaduras**:

Ataque

Junto con la fuerza, determina el daño causado por ataques físicos y límites.

% Ataque

Básicamente es la puntería. Cuanto más alto sea el valor, es más fácil que los ataques den en el blanco.

Defensa

Junto con la vitalidad, determina la resistencia total del personaje.

% Defensa

Junto con la destreza y la suerte constituye la capacidad de evadir ataques físicos.

Ataque mágico

Su valor siempre es 0. No sirve para nada.

Defensa mágica

Debido a un fallo de programación, el parámetro "Def mág" no tiene ningún efecto, de modo que la resistencia mágica total de los personajes está determinada exclusivamente por sus puntos de espíritu.

% Defensa mágica

Se refiere a la capacidad de evadir ataques mágicos.

Controles de combate

- ○ ○ ○ Mover cursor
- Seleccionar.
- Cancelar.
- Cambiar turno.
- Esconder ventana de comandos.
- Navegar hacia abajo en las ventanas de selección.
- Alternar entre objetivos individuales y grupales para hechizos mágicos.
- Navegar hacia arriba en las ventanas de selección.
- + ■ Escapar.
- Ayuda de blanco.
- Pausar el combate.
- Select Mostrar nombre de enemigos.

Tipos de combates

Como en la mayoría de FF, en el VII se generan combates de manera aleatoria.

Normalmente éstos se inician con el grupo de aliados frente al de enemigos, pero en ocasiones la formación inicial es diferente, como en los siguientes casos:

Ataque preventivo

El grupo de aliados aparece en su posición normal, mientras que los enemigos están dados la vuelta.

Además de contar con la iniciativa del ataque, ya que la barra de acción está llena al principio, el daño causado mientras los enemigos están de espaldas es dos veces mayor.

Ataque lateral

Los enemigos aparecen rodeados por los tres aliados, los cuales se colocan en dos flancos distintos (dos en uno y el restante en otro).

Además de contar con la iniciativa del ataque, ya que la barra de acción está llena al principio, el daño causado mientras los enemigos que estén de espaldas es dos veces mayor.

Ataque por detrás

El grupo de enemigos aparece en su posición normal, mientras que los aliados están dados la vuelta.

En este caso la barra de acción está vacía al principio, lo que implica mayor tiempo hasta que podamos elegir un comando, y además el daño que reciban nuestros personajes estando de espaldas es doble.

Asimismo, se invierte la posición en la fila de nuestros personajes (los que estaban en la delantera pasan a la trasera y viceversa).

Un buen método para evitar ser golpeado por la espalda es pulsar rápidamente ■ + ■ para que el grupo se dé la vuelta y encare a los adversarios.

Emboscada

Nuestros aliados aparecen rodeados por un grupo de enemigos repartidos en dos flancos distintos.

La barra de acción está llena al principio, por lo que se tarda más en seleccionar un comando.

El daño causado mientras los aliados estén de espaldas es dos veces mayor.

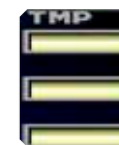
Además, hay que derrotar a todos los enemigos de un flanco para escapar de este tipo de combates.

Si tienes equipada una materia **Prevaciós** (cuanto más alto el nivel de esta, mejor) aumentan las opciones de iniciar combates con ataques preventivos o laterales, además de que disminuye la posibilidad de caer en emboscadas y ataques por detrás.

Funcionamiento de los combates

Nada más entrar en el campo de batalla debes fijarte en la **barra de acción** situada junto a la vida y los PM de los personajes.

Cuando dicha barra se llene, podrás seleccionar un comando de la ventana que aparece, la cual tendrá más o menos opciones en función de la materia que tengas equipada.



Además, si pulsas ● más allá de la ventana puedes **cambiar la posición** de un personaje entre la fila delantera (más ataque y menos defensa) y la trasera (más defensa y menos ataque).



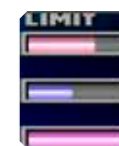
Por otra parte, al presionar ● más allá de la ventana te pones en posición de defensa.

Otro elemento a tener en cuenta es la **barra de límite**, que al llenarse sustituye al comando atacar por un movimiento especial.



Si quieres **saltar el turno** (al hacerlo no se vacía la barra de acción) de un personaje pulsa ●.

También has de saber que en algunos enfrentamientos, sobre todo contra jefes, el juego no te deja escapar. Hay que luchar sí o sí.



Las condiciones para ganar una batalla son liquidar a todos los enemigos o dejar, al menos, un superviviente de tus aliados.

Por el contrario, si tus tres aliados son eliminados, tanto si quedan enemigos en pie como si no, aparece la pantalla de "juego terminado" y tendrás que cargar la partida. En caso de ganar el enfrentamiento recibes puntos de **experiencia**, **AP**, **objetos** y **dinero**; pero ten en cuenta que los aliados que estén K.O. al finalizar la batalla no obtendrán ni experiencia, ni AP.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Exploración y medios de transporte
- Sistema de menús
- Parámetros y subidas de nivel
- Sistema de combate
- Listado de comandos
- Listado de hechizos
- Elementos
- Estados alterados

Atacar

Golpea con el arma a un único enemigo o aliado causando daño físico. Existe la posibilidad de que el impacto sea crítico (aparece un resplandor en pantalla), lo que implica daño doble.

Corte x2

Sustituye al comando atacar. Asesta dos golpes a un único enemigo. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Corte doble** en el nivel 1.

Corte x4

Sustituye al comando atacar. Reparte cuatro golpes entre el grupo de enemigos. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Corte doble** en el nivel 2.

Fulminar

Sustituye al comando atacar. Lanza un golpe a distancia que afecta a todos los enemigos. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Fulminar a todos** en el nivel 1.

Flash

Sustituye al comando atacar. Lanza un golpe a distancia que afecta a todos los enemigos y les causa muerte instantánea (a menos que estén protegidos frente a este estado). Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Fulminar a todos** en el nivel 2.

Magia

Permite seleccionar un hechizo de la lista de magia. En caso de tener equipada la materia **Todos**, el daño (o curación) se aplica a todos los enemigos (o aliados), pero con el efecto reducido un tercio. Si tienes equipada la materia **Cuadrimagia** puedes lanzar cuatro veces seguidas el mismo conjuro durante un número limitado de turnos.

Magia W

Sustituye al comando magia. Permite seleccionar en el mismo turno dos hechizos iguales o diferentes. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Magia W**.

Invocación

Llama a una bestia mágica para que lance un ataque durante el combate. Hay una materia específica para cada invocación y según el nivel en el que esté podrás usarla más o menos veces durante un mismo combate. Si tienes equipada la materia **Cuadrimagia** puedes usar cuatro veces seguidas la misma invocación durante un número limitado de turnos.

Invocación-W

Sustituye al comando invocación. Permite seleccionar en el mismo turno dos invocaciones iguales o diferentes. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Invocación W**.

Elemento

Mediante este comando accedes al listado de objetos. Algunos se pueden utilizar en medio de los combates, otros no.

Elemento-W

Sustituye al comando elemento. Permite utilizar en el mismo turno dos objetos iguales o diferentes. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Elemento W**. Además, hay un truco para clonar objetos mediante este comando (consulta este apartado de la guía para más información)

Robar

Sustraer un objeto o pieza de equipamiento de un enemigo. Las posibilidades de éxito aumentan cuanto mayor sea el nivel del personaje que ejecuta el comando respecto al del enemigo. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Robar** en el nivel 1.

Toma

Sustituye al comando robar. Ataca y roba a un enemigo a la vez. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Robar** en el nivel 2.

Sentir

Muestra el nivel, PG, PM y debilidades elementales del enemigo. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Sentir**.

Lanza

Arroja un arma contra un enemigo. Es un ataque de larga distancia y cuanto más potente sea el arma, mayor será el daño causado. Para usarlo es necesario tener equipada la materia **Lanzar**.

Moneda

Alterna con el comando lanzar. Arroja giles contra un enemigo. Es un ataque de larga distancia y cuanto mayor sea la cantidad de dinero lanzada, más daño recibe el enemigo. Para usarlo debes tener equipada la materia **Lanzar** en el nivel 2.

Morfo

Si usas este comando para derrotar a un enemigo, lo transformas en un objeto que se añade al inventario. El daño infligido por morfo es una octava parte del que causa un ataque físico normal. No obstante, con el arma final de Yuffie (**Conformar**) no se produce esta reducción de daño. Para usarlo debes tener equipada la materia **Morfo**.

Golpe

Golpea a un enemigo con un ataque que siempre causa daño crítico. Sin embargo, las posibilidades de acertar se reducen al 33% con respecto a un ataque normal. Para usarlo debes tener equipada la materia **Golpe mortal**.

Manipular

Pone bajo tu control a un enemigo y te permite utilizar movimientos de su lista de comandos. Es un buen método para aprender habilidades enemigas, aunque no es posible controlar a todos los adversarios. Para usarlo debes tener equipada la materia **Manipular**.

Gesto

Copia el último movimiento realizado por un aliado. Funciona con ataques físicos, habilidades, invocaciones, magia, pero no con límites (a menos que un personaje se copie a sí mismo). Para usarlo debes tener equipada la materia **Gesticular**.

Habilidad enemiga

Si tienes equipada la materia **Habilidad enemiga**, puedes aprender diferentes movimientos exclusivos de varios enemigos cada vez que los usen contra el personaje que porta dicha materia. En total hay 24 habilidades para usar (a cambio de una cantidad de PM) y algunas como **En guardia** o **Viento albo** son muy útiles. Consulta el apartado "Habilidades enemigas" de la guía para más información.

Antes de detallar uno a uno todos los hechizos de Final Fantasy VII, es conveniente comentar una cosilla a la hora de usar magias. Si un personaje tiene equipada la materia **Todos**, combinada con una materia mágica, será capaz de usar los hechizos correspondientes a ésta mágica contra el grupo de enemigos al pulsar **↵**. Es decir, que en vez de hacer efecto sobre un solo blanco, la magia actuará contra todos los rivales (o los aliados si es un conjuro curativo). Asimismo, mediante la materia **Magia maestra** tienes a tu disposición el repertorio completo de hechizos.

Alto ● Tiempo (nv 3) PM: 34 Pone al objetivo en estado 'paro' (no puede realizar ninguna acción)	Bar. Mrte. ● Destruir (nv 1) PM: 12 Elimina los estados beneficiosos 'barrera', 'barreraM', 'reflejo' y 'escudo'	Barrera ● Barrera (nv 1) PM: 16 Otorga mayor resistencia a los ataques físicos durante un tiempo.
BarreraM ● Barrera (nv 2) PM: 24 Otorga mayor resistencia frente a hechizos mágicos durante un tiempo.	Bio ● Envenenar (nv 1) PM: 8 Hechizo de elemento veneno que causa gran daño. Tiene la posibilidad de envenenar a los enemigos.	Bio2 ● Envenenar (nv 2) PM: 36 Hechizo de elemento veneno que causa daño medio. Tiene la posibilidad de envenenar a los enemigos.
Bio3 ● Envenenar (nv 3) PM: 80 Hechizo de elemento veneno que causa gran daño. Tiene la posibilidad de envenenar a los enemigos.	Cometa ● Cometa (nv 1) PM: 70 Causa gran daño no elemental.	Cometa2 ● Cometa (nv 2) PM: 110 Cuatro golpes mágicos que causan daño moderado no elemental.
Confu ● Mistificar (nv 1) PM: 18 Causa el estado alterado 'confusión' (el objetivo actúa por libre, pudiendo atacar a sus aliados)	Congelar ● Contener (nv 1) PM: 82 Causa gran daño de elemento hielo. Puede producir el estado 'alto'.	Cura ● Recuperar (nv 1) PM: 5 Restaura una pequeña cantidad de PG.
Cura2 ● Recuperar (nv 2) PM: 24 Restaura una cantidad moderada de PG.	Cura3 ● Recuperar (nv 4) PM: 64 Restaura gran cantidad de PG.	Curatotal ● Cura total (nv 2) PM: 99 Restaura por completo la salud del objetivo.
Eliminar ● Salir (nv 2) PM: 99 Hace desaparecer al objetivo del campo de batalla para siempre. No recibes dinero de dicho enemigo.	Escudo ● Escudo (nv 2) PM: 180 Pone al objetivo en estado 'escudo' (anula los ataques físicos normales y absorbe todo el daño elemental)	Esuna ● Sanar (nv 2) PM: 15 Cura 'sueño', 'veneno', 'tristeza', 'confusión', 'furia', 'silencio', 'rana', 'pequeño', 'paralizar', 'adormecer', 'petrificación', 'locura' y 'oscuridad'.
Flama ● Contener (nv 4) PM: 100 Causa gran daño de elemento fuego.	Fuego ● Fuego (nv 1) PM: 4 Hechizo de fuego que causa poco daño.	Fuego2 ● Fuego (nv 2) PM: 22 Hechizo de fuego que causa daño medio.
Fuego3 ● Fuego (nv 3) PM: 64 Hechizo de fuego que causa gran daño.	Fuga ● Salir (nv 1) PM: 16 Escapa de los combates.	Hec. Mrte. ● Destruir (nv 2) PM: 20 Elimina los estados 'prisa', 'lento', 'alto', 'regen', 'barrera', 'barreraM', 'reflejo', 'escudo' y 'fuerza mortal'.
Hielo ● Hielo (nv 1) PM: 4 Hechizo de hielo que causa poco daño.	Hielo2 ● Hielo (nv 2) PM: 22 Hechizo de hielo que causa daño medio.	Hielo3 ● Hielo (nv 3) PM: 64 Hechizo de hielo que causa gran daño.
Lento ● Tiempo (nv 2) PM: 20 Pone al objetivo en estado 'lento' (disminuye la velocidad)	Locura ● Mistificar (nv 2) PM: 28 Causa el estado alterado 'locura' (el objetivo ataca continuamente)	Muerte ● Destruir (nv 3) PM: 30 Mata instantáneamente al objetivo.
Muro ● Barrera (nv 4) PM: 58 Otorga los estados 'barrera' y 'barreraM' al mismo tiempo.	Pequeño ● Transformar (nv 1) PM: 10 Causa el estado alterado 'pequeño' (transforma al objetivo en miniatura)	Prisa ● Tiempo (nv 1) PM: 18 Pone al objetivo en estado 'prisa' (aumenta la velocidad)
Rana ● Transformar (nv 2) PM: 18 Causa el estado alterado 'rana' (transforma en rana al objetivo)	Rayo ● Relámpago (nv 1) PM: 4 Hechizo de rayo que causa poco daño.	Rayo2 ● Relámpago (nv 2) PM: 22 Hechizo de rayo que causa daño medio.
Rayo3 ● Relámpago (nv 3) PM: 64 Hechizo de rayo que causa gran daño.	Reflejo ● Barrera (nv 3) PM: 30 Otorga el estado 'reflejo' (repele los hechizos mágicos y los devuelve hacia el bando contrario)	Regen ● Recuperar (nv 3) PM: 30 Restaura progresivamente los puntos de vida de un aliado.
Resistencia ● Sanar (nv 3) PM: 120 Garantiza inmunidad contra cualquier estado alterado y cura los que estén en activo en el momento de su uso.	Romper ● Contener (nv 2) PM: 86 Causa gran daño de elemento tierra. Puede producir el estado 'petrificar'.	Semi ● Gravedad (nv 1) PM: 14 Hechizo de elemento gravedad que reduce en 1/4 los PG actuales del objetivo.
Semi2 ● Gravedad (nv 2) PM: 33 Hechizo de elemento gravedad que reduce a la mitad los PG actuales del objetivo.	Semi3 ● Gravedad (nv 3) PM: 48 Hechizo de elemento gravedad que reduce en 3/4 los PG actuales del objetivo.	Silencio ● Sellar (nv 2) PM: 24 Causa el estado alterado 'silencio' (inhabilita la magia)
Sismo ● Tierra (nv 1) PM: 6 Hechizo de tierra que causa poco daño.	Sismo2 ● Tierra (nv 2) PM: 28 Hechizo de tierra que causa daño medio.	Sismo3 ● Tierra (nv 3) PM: 68 Hechizo de tierra que causa gran daño.
Sueño ● Sellar (nv 1) PM: 8 Causa el estado alterado 'sueño' (duerme al objetivo, el cual se despierta al recibir un ataque físico)	Tornado ● Contener (nv 3) PM: 90 Causa gran daño de elemento viento. Puede producir el estado 'confusión'.	Veneno ● Sanar (nv 1) PM: 3 Cura el estado alterado 'veneno'.
Vida ● Revivir (nv 1) PM: 34 Resucita a un personaje con un cuarto de su salud máxima.	Vida2 ● Revivir (nv 2) PM: 100 Resucita a un personaje con su salud al máximo.	Última ● Última (nv 2) PM: 130 Causa gran daño no elemental a todos los enemigos.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Exploración y medios de transporte
- Sistema de menús
- Parámetros y subidas de nivel
- Sistema de combate
- Listado de comandos
- Listado de hechizos
- Elementos
- Estados alterados

Al igual que en otras entregas de la serie, los atributos elementales son un aspecto muy importante de los combates de Final Fantasy VII. En total hay 9 elementos y en las fichas de enemigos cada uno de ellos se corresponde con un color:

Fuego **Hielo** **Rayo** **Agua** **Viento**
Tierra **Gravedad** **Veneno** **Sagrado**

Conviene explicar que la materia **Elemento básico** juega un papel muy importante a la hora de aprovechar los atributos elementales, tanto ofensiva como defensivamente.

Si emparejamos dicha materia con cualquier otra que tenga un atributo elemental (consultar la lista más abajo) los ataques físicos del personaje causarán daño elemental (si lo equipamos en el arma) y sus parámetros defensivos se verán modificados (si lo equipamos en la armadura).

En el segundo caso, dependiendo del nivel en el que esté **Elemento básico**, el daño será reducido a la mitad (nivel 1), anulado (nivel 2) o absorbido (nivel 3). Sabiendo esto, ahora pasaremos a explicar las diferentes actitudes frente a los elementos, tanto de personajes como de enemigos:

Vulnerable

El elemento en cuestión causa el doble de daño (sólo se aplica a enemigos, nunca a los aliados).

Normal

El daño elemental no se modifica.

1/2 daño

El daño del elemento en cuestión queda reducido a la mitad.

Inmune

El daño del elemento en cuestión es cero.

Absorbe

El daño del elemento en cuestión es absorbido.

A continuación, desglosamos los nueve atributos elementales para darte toda la información posible acerca de ellos. Ten en cuenta que las cifras de enemigos que tengan alguna relación con los elementos es aproximada:

Fuego

Ataques de fuego

Fuego, Fuego2, Fuego3, Flama (magias); Beta, Lanzallamas, Aliento mágico (hab. enemigas); Ifrit, Kjata, Fénix, Typoon (invocaciones); Colmillito fuego, Velo fuego, Molotov (objetos).

Protección

Aro de fuego, Aro de dragón, Aro de Minerva, Cesador (armaduras); Anillo fuego, Tetra elemental (accesorios).

Hielo

Ataques de hielo

Hielo, Hielo2, Hielo3, Congl. (magias); Aliento mágico (hab. enemiga); Shiva, Kjata, Typoon (invocaciones); Viento antártico, Cristal hielo (objetos).

Protección

Aro de aurora, Aro de dragón, Aro de Minerva, Cesador (armaduras); Anillo fuego, Tetra elemental (accesorios)

Rayo

Ataques de rayo

Rayo, Rayo2, Rayo3 (magias); Trino, Aliento mágico (hab. enemigas); Ramuh, Kjata, Typoon (invocaciones); Pluma rayo, Rayo rápido, Colmillito dragón (objetos).

Protección

Aro de rayo, Aro de dragón, Guardia escolta, Cesador (armaduras); Anillo rayo, Tetra elemental (accesorios)

Nº Enemigos	
Vulnerables:	15
Resistentes:	10
Inmunes:	5
Que absorben:	10

Nº Enemigos	
Vulnerables:	5
Resistentes:	5
Inmunes:	5
Que absorben:	15

Nº Enemigos	
Vulnerables:	35
Resistentes:	5
Inmunes:	5
Que absorben:	10

Agua

Ataques de agua

Aqualung (hab. enemiga); Leviatán (invocación); Escamas dragón (objeto).

Protección

Guardia escolta, Cesador (armaduras); Anillo agua (accesorio)

Nº Enemigos	
Vulnerables:	5
Resistentes:	5
Inmunes:	20
Que absorben:	5

Viento

Ataques de viento

Tornado (magias); Choco/Mog, Typoon (invocaciones); Ala pájaro (objeto)

Protección

Cesador (armadura).

Nº Enemigos	
Vulnerables:	30
Resistentes:	0
Inmunes:	1
Que absorben:	0

Tierra

Ataques de tierra

Sismo, Sismo2, Sismo3, Rompe (magias); Aliento mágico (hab. enemiga); Titán, Kjata (invocaciones); Tambor tierra, Mazo tierra (objetos).

Protección

Guardia escolta, Cesador (armaduras); Tetra elemental (accesorios).

Nº Enemigos	
Vulnerables:	5
Resistentes:	5
Inmunes:	60
Que absorben:	5

Gravedad

Ataques de gravedad

Semi, Semi2, Semi3 (magias); Láser (hab. enemiga); Gravitola, Bomba T/S (objetos).

Protección

Aro de Minerva, Cesador (armaduras)

Nº Enemigos	
Vulnerables:	5
Resistentes:	5
Inmunes:	80
Que absorben:	0

Veneno

Ataques de veneno

Bio, Bio2, Bio3 (magias); Mal aliento (hab. enemiga); Shiva, Kjata, Typoon (invocaciones); Basura letal, Tentáculos M (objetos).

Protección

Guardia escolta, Cesador (armaduras); Anillo veneno (accesorio).

Nº Enemigos	
Vulnerables:	5
Resistentes:	5
Inmunes:	85
Que absorben:	20

Sagrado

Ataques de sagrado

Alejandro

Protección

Aro de Minerva, Cesador (armaduras)

Nº Enemigos	
Vulnerables:	10
Resistentes:	0
Inmunes:	1
Que absorben:	0

Antes de concluir este apartado, conviene hacer un par de aclaraciones acerca de los elementos.

Para empezar, el **viento** y el **rayo** son sin duda los mejores de todo el juego, ya que la mayoría de los enemigos voladores son vulnerables al primero y casi todos los mecánicos al segundo.

Vamos, que entre ambos, el viento y el rayo afectan excepcionalmente a más del 20% de la fauna de FFVII.

Por otra parte, el **fuego**, **hielo** y **agua** no proporcionan muchos beneficios a la hora de atacar, pero al menos no hay demasiados enemigos que anulen su efecto; todo lo contrario que la **tierra**, el **veneno** y la **gravedad**. De hecho, este último es inservible frente a la mayoría de jefes, lo que lo deja en muy mal lugar.

Por último está **sagrado**, un atributo elemental que no tiene demasiada importancia, ya que la invocación Alejandro ejecuta el único ataque sagrado del juego, aunque es verdad que los enemigos del tipo muerto viviente son vulnerables a él, además de que los hechizos curativos les dañan.

Tampoco hace falta que te preocupes por defenderte frente a este elemento, ya que ningún monstruo tiene en su repertorio habilidades que lo utilicen.

Los estados alterados implican una modificación en las características normales de los aliados o enemigos. Algunos de ellos tienen efectos beneficiosos, mientras que otros son perjudiciales.

Se pueden producir (y eliminar) mediante objetos, **magia**, invocaciones, límites etc.

Además, muchos de ellos pueden prevenirse utilizando accesorios, el objeto **Vacuna** y el hechizo **Resistencia**. Asimismo, el límite de Aeris "**Aliento de la tierra**" cura todos los estados alterados.

Cabe destacar que en la mayoría de casos, los efectos desaparecen al terminar un combate cuando el que los padece es noqueado, aunque hay ciertas excepciones. La materia **Elemento añadido** puede combinarse con varios tipos de materia para causar estados alterados con los ataques (si la equipamos en el arma) o para quedar protegidos (si la equipamos en la armadura).

A continuación, se explican todos los estados anormales de FFVII (los perjudiciales en **rojo**, los beneficiosos en **verde**).

Adormecer

Causado por: -

Se cura con: **Blando**, **Remedio**, **Esuna**, **Susurro de ángel** y **Viento albo**.

Protección: **Anillo gema**, **Trozo seguridad**, **Cinta**.

Información útil: La traducción deja bastante desear, ya que en realidad sería algo así como "petrificación progresiva".

Antes de nada, este efecto es exclusivo de ataques enemigos, lo que quiere decir que nunca podrás usarlo a tu favor.

Lo que hace es colocar una cuenta atrás de 30 unidades de tiempo encima de un personaje y, una vez finalice, éste queda petrificado (como si estuviera K.O.). Puedes evitar que esto suceda utilizando la cura apropiada o finalizando el combate antes de que surta efecto.

Alto

Causado por: **Alto**, **Congelar**, **Reloj de arena**, **Sello maldito** (Aeris) y **Choco-Mog**.

Se cura con: **Hec. mrte.**, **Susurro de ángel** y **Viento albo**.

Protección: **Contener** | **Tiempo** | **Choco-Mog** + **Elemento añadido** en armadura.

Información útil: Detiene por completo el llenado de la barra de acción, al igual que el vaciado de las barras indicadoras de efectos beneficiosos como **barrera** y **barreraM**.

No se podrá realizar ningún movimiento hasta que se pase el efecto.

De todas formas, cabe destacar que el daño recibido bajo esta condición sí llena la barra de límite.

Confusión

Causado por: **Confu**, **Tornado**, **Hierbas**, **Mal aliento** y **Hades**.

Se cura con: Cualquier ataque físico recibido, **Remedio**, **Esuna**, **Susurro de ángel** y **Viento albo**.

Protección: **Anillo paz**, **Cinta**;

Hades | **Contener** | **Mistificar** + **Elemento añadido** en armadura.

Información útil: El estado confusión impide que controlemos al luchador que lo padezca.

En cambio, éste actúa por su cuenta atacando indiscriminadamente a los miembros de su bando aliado.

Aunque es fácil eliminar esta anomalía, es una de las más molestas.

Lento

Causado por: **Lento**, **Telaraña** y **Hades**.

Se cura con: **Hec. mrte.**, **Susurro de ángel** y **Viento albo**.

Protección: **Anillo gema**, **Cinta**;

Hades | **Tiempo** + **Elemento añadido** en armadura.

Información útil: Lo que hace es ralentizar el llenado de la barra de acción.

Es decir, que los aliados (y enemigos) que estén bajo este efecto tardan más en ejecutar un movimiento.

Locura

Causado por: **Locura**, **Gong** y **Luna aullando** (Red XIII).

Se cura con: **Remedio**, **Esuna**, **Susurro de ángel** y **Viento albo**.

Protección: **Anillo paz**, **Cinta**;

Mistificar + **Elemento añadido** en armadura.

Información útil: Locura es un estado que puede entenderse como perjudicial o beneficioso, según el caso.

Bajo sus efectos, los personajes o enemigos atacan indiscriminadamente a su bando rival sin posibilidad de realizar ninguna otra acción.

Eso sí, el daño físico que infligen se ve aumentado en un 50%.

Manipular

Causado por: **Manipular**.

Se cura con: -

Protección: -

Información útil: Por suerte, este estado alterado sólo afecta a los enemigos, mientras que los aliados quedan libre de padecerlo.

Mediante el comando manipular tenemos la opción de controlar a un enemigo (nunca dos o más al mismo tiempo) y elegir acciones de su lista de comandos para dirigirlos a quien queramos.

Por tanto, es muy útil de cara a aprender ciertas habilidades enemigas (consulta este apartado de la guía para más información).

Muerte

Causado por: **Muerte**, **Beso mortal**, **Ruleta**, **Muerte nv. 5**, **Odin**, **Typoon** y comando **Flash**.

Se cura con: **Plumaje de fénix**, **Vida**, **Vida2** y **Susurro de ángel**.

Protección: **Trozo seguridad**.

Odin | **Destruir** + **Elemento añadido**.

Fuerza mortal

Información útil: Es el equivalente a estar K.O. en combate, que supone no poder realizar ninguna acción y que la barra de límite se vacíe por completo.

Mientras que un personaje muerto permanece dentro de la batalla, los enemigos son eliminados definitivamente y no pueden resucitar.

Hay varias acciones que causan muerte instantánea, pero al fin y al cabo su resultado es el mismo que reducir a 0 los PG de un combatiente.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Exploración y medios de transporte
- Sistema de menús
- Parámetros y subidas de nivel
- Sistema de combate
- Listado de comandos
- Listado de hechizos
- Elementos
- Estados alterados

Oscuridad

Causado por: Tinta.

Se cura con: Colirio, Remedio, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Vasos de plata, Anillo hada y Cinta.

Información útil: Básicamente este estado alterado es propio de enemigos, ya que el único objeto del que disponemos para causarlo sobre nuestros rivales se llama "tinta".

Lo que hace es disminuir el porcentaje de aciertos de los ataques físicos.

No obstante, debido a un fallo de programación, esta condición no repercute negativamente sobre los enemigos pero sí sobre los personajes, de modo que no podemos usarlo a nuestro favor.

Paralizar

Causado por: Aturdidor, Sello maldito (Aeris), Corte cruzado (Cloud) y Hades.

Se cura con: Remedio, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Anillo gema, Cinta;

Hades + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Detiene por completo el llenado de la barra de acción, al igual que el vaciado de las barras indicadoras de efectos beneficiosos como barrera y barreraM.

Es parecido a "alto", aunque su efecto es menos duradero. Eso sí, bajo esta condición la barra de límite no se llena al recibir golpes.

Pena capital

Causado por: Pena capital y Anillo mala suerte*

Se cura con: -

Protección: Trozo seguridad y Cinta.

Información útil: Es una de las condiciones más molestas de todo el juego, así que conviene estar siempre protegido frente a ella.

Consiste en una cuenta atrás de 60 unidades de tiempo y cuando llega a 0, el personaje que la padezca muere instantáneamente.

El problema está en que no hay manera de curarla, lo único efectivo es matar al personaje que esté bajo los efectos y resucitarle posteriormente.

* El anillo mala suerte es un accesorio que aumenta mucho las estadísticas de un personaje. No obstante, nada más iniciar el combate causa irremediablemente el estado "pena capital".

Una vez muere el portador de este accesorio, la cuenta atrás no se resetea, así que tras revivir al afectado volverá a su condición normal.

Pequeño

Causado por: Pequeño, Secado, Mal aliento, Suicida nv. 4 y Hades.

Se cura con: Remedio, Beso de doncella, Secado, Cornucopia, Pequeño, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Capa blanca y Cinta;

Hades | Transformar + Efecto añadido en armadura

Información útil: Es parecido a "rana". El personaje afectado se transforma en una miniatura de su ser y su ataque físico se reduce a 0 (por lo que el daño causado será ínfimo, normalmente 1 PG).

En este caso se conserva la posibilidad de usar cualquier comando, por lo que este efecto no es tan molesto como "rana".

Eso sí, hay que tener en cuenta que no desaparece al morir el personaje que lo padece, pero sí al finalizar el combate.

Petrificación

Causado por: Romper y Garra Vagyrisk.

Se cura con: Blando, Remedio, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Anillo gema, Trozo seguridad, Cinta;

Contener + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Quedar petrificado es el equivalente a estar K.O. en combate, pero conservando los PG.

Es decir, que si un aliado queda petrificado y después le curamos, volverá a su estado normal manteniendo la salud que tenía antes de convertirse en piedra.

Asimismo, bajo los efectos de petrificación no se puede recibir daño ni tampoco mejoras de ningún tipo.

Rana

Causado por: Rana, Empalar, Mal aliento, Canción de rana y Hades.

Se cura con: Remedio, Beso de doncella, Empalar, Rana, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Capa blanca y Cinta.

Hades | Transformar + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Convierte en rana a un aliado o enemigo. Mientras se encuentre en este estado, queda inhabilitado el uso de cualquier comando excepto "atacar" y "objeto", además de que reduce la fuerza al 25%.

Una particularidad del hechizo "rana" y sus sucedáneos es que puede causar este efecto, pero también anularlo.

Es decir, que si un personaje está normal y lanzamos el hechizo se convierte en rana, mientras que si se encuentra transformado en anfibio y usamos el conjuro volverá a su estado habitual.

El efecto no desaparece al terminar el combate ni al morir el personaje, sólo mediante la cura específica.

Silencio

Causado por: Silencio, Máscara silencio, Mal aliento, Hades y Sello maldito (Aeris)

Se cura con: Remedio, Pantalla sonora, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Anillo paz, Cinta

Hades | Sellar + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Bajo los efectos de 'silencio' no se puede utilizar ni hechizos mágicos, ni invocaciones, ni habilidades enemigas.

Es importante tener a mano algún objeto para eliminar este estado alterado, ya que en los combates más difíciles puede complicarnos bastante las cosas.

Sueño

Causado por: Sueño, Polvo dormir, Mal aliento, Canto de rana y Hades.

Se cura con: Cualquier ataque físico recibido, Remedio, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Diadema, Cinta;

Hades | Sellar + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Cuando un enemigo o aliado está bajo los efectos de "sueño" quiere decir que no puede realizar ninguna acción hasta que despierte.

La manera más fácil para levantarlos de su siesta es golpeándolos con cualquier ataque físico.

Sabiendo esto, si un enemigo está dormido no conviene usar ataques normales, lo más apropiado es utilizar magia para que no se despierten.

Veneno

Causado por: Bio, Bio2, Bio3, Basura letal, Tentáculos M, Mal aliento y Hades.

Se cura con: Antídoto, Remedio, Veneno, Esuna, Susurro de ángel y Viento albo.

Protección: Medallón estrella, Anillo veneno, Anillo hada, Cinta;

Hades | Envenenar + Efecto añadido en armadura.

Información útil: Además de un elemento, veneno es un estado alterado en FFFVII.

Su efecto consiste en disminuir progresivamente la vida del aliado o enemigo afectado con un daño equivalente 1/32 de sus PG máximos.

Es especialmente útil en batallas contra jefes vulnerables, ya que al ser combates largos el veneno va haciendo mella poco a poco.

Barrera

Causado por: Barrera, Muro, Cortina luz, En guardia y Anillo protector*.

Se anula con: Bar. mrte y hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Reduce el daño de los ataques físicos en un 50% hasta que la barra indicadora se vacíe por completo.

* Otorga los estados barrera y barreraM al iniciar el combate, pero durante un tiempo limitado.

BarreraM

Causado por: BarreraM, Muro, Cortina lunar, En guardia y Anillo protector*.

Se anula con: Bar. mrte y hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Reduce el daño de los ataques mágicos en un 50% hasta que la barra indicadora se vacíe por completo.

* Otorga los estados barrera y barreraM al iniciar el combate, pero durante un tiempo limitado.

Escudo

Causado por: Escudo.

Se anula con: Bar. mrte y hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Anula todos los ataques físicos (excepto los causados por objetos) y absorbe cualquier daño elemental.

Es decir, que bajo esta condición los personajes sólo son vulnerables a objetos que hagan daño físico y a magia no elemental (por ejemplo Cometa o Última).

Furia

Causado por: Hiper.

Se anula con: Tranquilizante, Remedio, Esuna, Viento albo y Susurro de ángel.

Protección: Anillo paz y Cinta.

Información útil: Al igual que "tristeza", esta condición tiene un efecto perjudicial y otro beneficioso.

Por un lado la precisión de los ataques se reduce en un 30%, pero por otro la barra de límite se llena el doble de rápido.

El efecto no desaparece al terminar el combate ni al morir el personaje, sólo mediante la cura específica.

Prisa

Causado por: Prisa, Bebida velocidad, En guardia, Marea luna (Red XIII) y Zapatillas*.

Se anula con: Telaraña y hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Tiene el efecto contrario a 'lento', es decir, que la barra de acción se llena más rápido de lo habitual y esto muchas veces nos permite anticiparnos a los movimientos de los enemigos (o viceversa).

No obstante, cabe destacar que estados beneficiosos como barrera y barreraM desaparecen antes porque la barra indicadora se vacía a mayor velocidad.

* Si tenemos equipado el accesorio zapatillas el efecto de "prisa" nunca puede ser anulado.

Reflejo

Causado por: Reflejo, Espejo y Anillo reflejo*.

Se anula con: Bar. mrte y hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Cuando un personaje (o enemigo) reciba un impacto mágico bajo esta condición devuelve el hechizo hacia el bando contrario. No obstante, hay ciertas magias y habilidades enemigas que no pueden ser reflejadas:

Magia; Semi, Semi2, Semi3, Reflejo, Bar. mrte., Hec. mrte., Fuga, Elimin., Cometa, Cometa2, Cura total, Escudo, Última.

Hab. enemigas; Viento albo, En guardia, Susurro de ángel, Fuerza dragón, Mal aliento, Beta, Trino, Aliento mágico, ????, Golpe aletazo, Chocohebillá, Muerte Nv. 5, Pena capital, Ruleta.

* Otorga el estado reflejo durante todo el combate sin que pueda ser anulado.

Regenerar

Causado por: Regen.

Se anula con: Hec. mrte.

Protección: -

Información útil: Recupera salud continuamente hasta que se pasa el efecto tras un tiempo. Este estado continúa incluso bajo condiciones negativa como "alto", "lento"...

Sin igual

Causado por: Protector del planeta y Gran evangelio (Aeris).

Se anula con: -

Protección: -

Información útil: Hace que todo el grupo sea invencible, tanto a daño como a estados alterados, durante un tiempo limitado.

No obstante, hay que tener en cuenta que tus personajes serán inmunes a las habilidades y objetos curativos, pero es una pega mínima en comparación con los beneficios que ofrece "sin igual".

Tristeza

Causado por: Tranquilizante.

Se anula con: Hiper, Remedio, Esuna, Viento albo y Susurro de ángel.

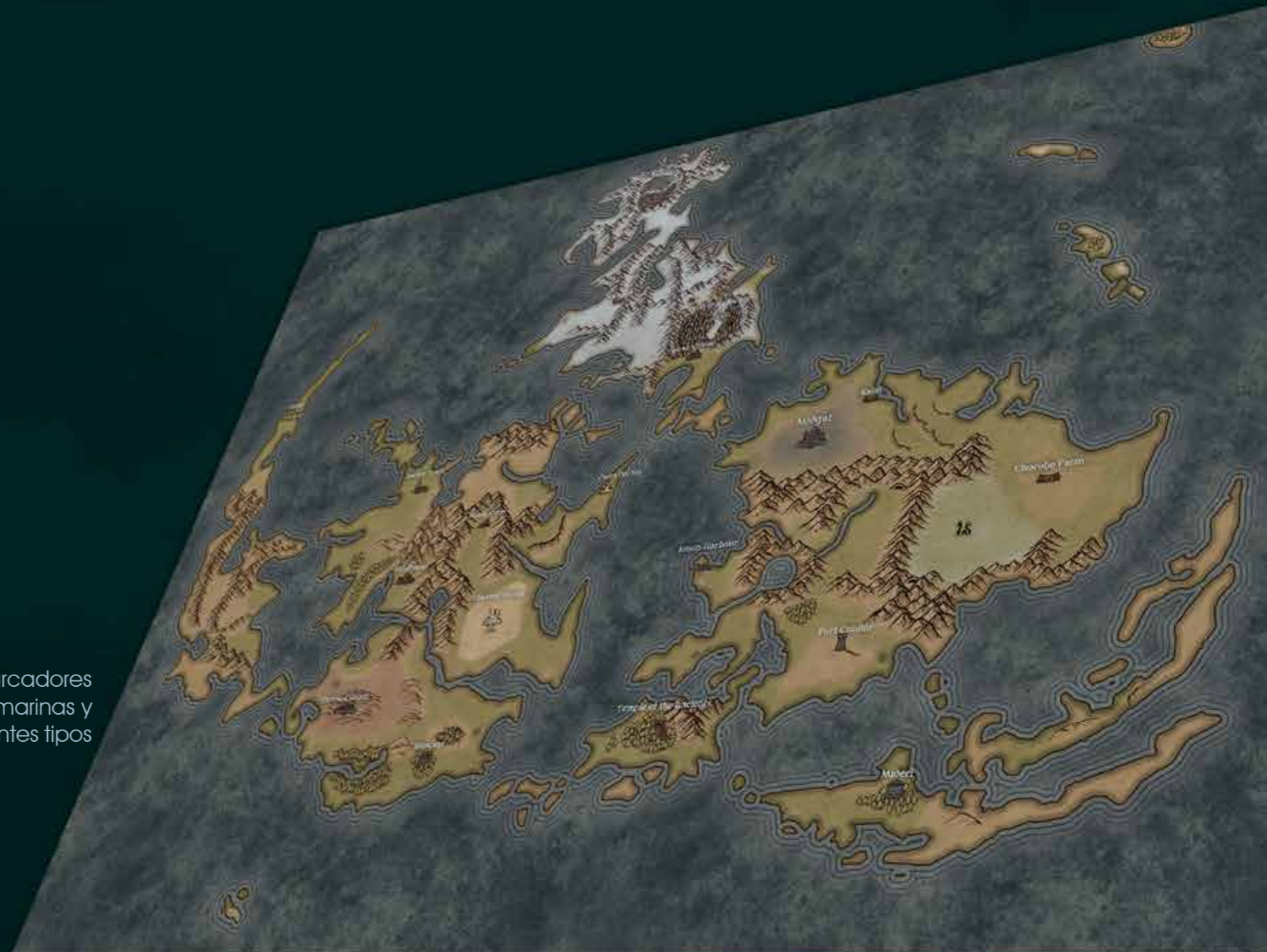
Protección: Anillo paz, Cinta.

Información útil: Aunque también puede considerarse como un estado perjudicial, lo cierto es que resultan más bien beneficiosos. Bajo los efectos de tristeza la barra de límite de los personajes cambia a color gris y se llena con el doble de lentitud. Sin embargo, el daño recibido se reduce aproximadamente un 33%, algo bastante útil para los combates contra enemigos poderosos. El efecto no desaparece al terminar el combate ni al morir el personaje, sólo mediante la cura específica.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Exploración y medios de transporte
- Sistema de menús
- Parámetros y subidas de nivel
- Sistema de combate
- Listado de comandos
- Listado de hechizos
- Elementos
- Estados alterados

Mapamundi

En esta sección encontrarás el mapa completo de Gaia, con marcadores de las principales ciudades, misiones secundarias, misiones submarinas y la localización de los lugares con huellas para capturar los diferentes tipos de chocobos.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Cueva de materia #4

• Cráter norte

• Sabio chocobo

• Posada de leiclos

• Valle de coral

• Isla Goblin

• Ciudad Huesos

• Wutai

• Cueva de materia #1

• Kalm

• Cueva de materia #3

• Ciudad Cohete

• Midgar

• Costa del Sol

• Monte Nibel

• Corel norte

• Viejo durmiente

• Rancho chocobo

• Nibelheim

• Cueva de Lucrecia

• Gold Saucer
• Prisión de Corel

• Junon
• Reactor submarino

• Mina de mitriolo

• Cueva de materia #2

• Gelnika

• Cañon Cosmo

• Vendedor de armas

• Fuerte Cóndor

• Bosque de los Ancianos

• Gongaga

• Templo de los Ancianos

• Submarino hundido

• Mideel

• Isla Cactuar

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Personajes

En esta sección analizaremos en detalle a todos los personajes principales que aparecen en el juego. Así como información útil de todas sus armas y límites.



Cloud Strife



Edad:	21	Profesión:	Mercenario
Ciudad natal:	Nibelheim	Arma:	Espada
F. Nacimiento:	19 de agosto	Localización:	Personaje Inicial

Cloud es un mercenario y un ex-miembro de SOLDADO que decide trabajar a sueldo para el grupo eco-terrorista AVALANCHA. El protagonista de la aventura es un tipo reservado, un tanto asocial y con un pasado incierto, y a pesar de que actúa como un tío duro también tiene su corazóncito. A lo largo de la historia iremos conociendo más detalles acerca del pasado de Cloud, de su relación con otros personajes y de su conexión con el villano Sephiroth.

Como se puede ver, los parámetros de Cloud son bastante equilibrados y posiblemente es el mejor personaje del juego, ya que es uno de los más fuertes pero también destaca por su capacidad mágica. A la hora de colocar a Cloud en los combates la mejor opción sin duda es en vanguardia (fila delantera), para sacar el máximo provecho de su poder físico. También hay que destacar que el límite de nivel 4 de Cloud (Omnilátigo) es uno de los más potentes de todo el juego.

PG: ★★★★★ Vitalidad: ★★★★★ Destreza: ★★★★★
 PM: ★★★★★ Magia: ★★★★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★★★★ Espíritu: ★★★★★

Armas de Cloud

Espada mortal

Arma inicial de Cloud.

Ataque:	18
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	2
Espíritu:	0
% Ataque:	96
% Crítico:	0

Sable mitril

Tiendas: Kalm y en Junon (en CD2/3).

Ataque:	23
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	4
Espíritu:	0
% Ataque:	98
% Crítico:	0

Borde duro

Tiendas: Junon (CD1) y Gongaga.

Ataque:	32
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	6
Espíritu:	0
% Ataque:	98
% Crítico:	0

Ladrón

Consigue como mínimo 100 puntos en el destile de Junon.

Ataque:	36
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Borde mariposa

Tiendas: Cañón Cosmo.

Ataque:	39
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	8
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Hoja runa

En el Monte Nibel

Ataque:	40
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	9
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Super espada

En el Acantilado de Gaea

Ataque:	43
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	16
Espíritu:	0
% Ataque:	107
% Crítico:	0

Murasame

Tiendas: Wutai

Ataque:	51
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	12
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Yoshiyuki

En Ciudad Cohete, habla varias veces con el anciano de la entrada.

Ataque:	56
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	9
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Orgánica

Tiendas: Icíctos.

Ataque:	62
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	15
Espíritu:	0
% Ataque:	103
% Crítico:	0

Garra

En el Templo de los Ancianos

Ataque:	70
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	-
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	4

Espada cristal

Tiendas: Mideel.

Ataque:	76
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	19
Espíritu:	0
% Ataque:	105
% Crítico:	0

Apocalipsis

En el Bosque de los Ancianos.

Ataque:	88
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	43
Espíritu:	16
% Ataque:	110
% Crítico:	0

Nubecielo

Gelnika, el avión hundido.

Ataque:	93
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	31
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Ragnarok

Recompensa de Bestia orgullosa en el Sector 8 de Midgar

Ataque:	97
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	43
Espíritu:	35
% Ataque:	105
% Crítico:	0

Arma final

Derrota a Arma Última.

Ataque:	100
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	51
Espíritu:	24
% Ataque:	110
% Crítico:	0

Arma final

Derrota a Arma Última.

Ataque:	100
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	51
Espíritu:	24
% Ataque:	110
% Crítico:	0

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

LÍMITES

Límite nivel 1

Bravura

Se aprende automáticamente.

Nº Golpes: 1 Daño: x3

Efecto: Daña a un enemigo.

Corte cruzado

Usar Bravura 8 veces.

Nº Golpes: 1 Daño: x3,25

Efecto: Daña y puede paralizar al enemigo.

Límite nivel 2

Haz espada

Matar a 120 enemigos en total con Cloud.

Nº Golpes: 1 Daño: x3,5

Efecto: Daña a un enemigo y lanza una onda expansiva hacia los demás con daño normal.

Aerolito

Usar Haz espada 7 veces.

Nº Golpes: 1 Daño: x4,35

Efecto: Daña a un enemigo.

Límite nivel 3

Lluvia de meteoritos

Matar a 320 enemigos en total con Cloud.

Nº Golpes: 6 Daño: x1,6

Efecto: Reparte 6 golpes entre todos los enemigos.

Toque final

Usar Lluvia de meteoritos 6 veces.

Nº Golpes: 1 Daño: x3,15

Efecto: Provoca muerte instantánea a todos los enemigos y si son inmunes sólo les daña.

Límite nivel 4

Sin duda este es uno de los mejores ataques del juego. Para conseguirlo debes ir a la arena de batalla en **Gold Saucer** y canjear en la máquina una cantidad determinada de BP, según el momento del juego en el que te encuentres. Durante el CD1 debes reunir 51.200 BP, mientras que al reabrir **Gold Saucer** (casi al final del CD2) la cifra será de 32.000 BP. Recuerda que los BP se acumulan al finalizar cada combate en la arena, pero una vez abandones ésta perderás todo lo que hayas ganado hasta ese momento, así que asegúrate de llevar contigo una buena cantidad de GP si no quieres quedarte a medias.

Omnilátigo

Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Omnilátigo.

Nº Golpes: 15 Daño: x0,75

Efecto: Reparte 15 golpes entre todos los enemigos. Algunos pueden ser críticos (daño x 1,5).

Barret Wallace

PG: ★★★★★ Vitalidad: ★★★★★ Destreza: ★★
 PM: ★★ Magia: ★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★★★★ Espíritu: ★★



Edad: 35 **Profesión:** Líder de AVALANCHA
Ciudad Natal: Corel **Arma:** Brazo-metrallleta
F. Nacimiento: 15 de diciembre **Localización:** Personaje Inicial

Barret es el líder del grupo revolucionario AVALANCHA. El objetivo de esta organización es proteger al planeta de las extracciones de energía Mako llevadas a cabo por Shinra Corp. Se dedica en cuerpo y alma a preservar la vida del planeta, además de cuidar de su única hija, Martene. Barret perdió el brazo en un accidente y por ello lleva implantado un brazo/metrallleta en el lado derecho.

Barret es un personaje potente hasta la médula. Tanto su fuerza, vitalidad y puntos de vida son elevadísimos y le convierten en el luchador más físico del juego. Además, tiene la ventaja de usar un arma que ataca a distancia, por lo que colocándole en la retaguardia (fila trasera) inflingirá los mismos puntos de daño al enemigo con el comando atacar, pero recibirá la mitad de daño. Un valiente ofensivo en toda regla. Sin embargo, su potencial físico contrasta con su limitada destreza con la magia, además de que es el personaje más lento del juego.

Armas de Barret

Arma abrir

Arma inicial de Barret.

Ataque:	14
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	97
% Crítico:	0

Arma asalto

Recompensa de Guardián escorpión

Ataque:	17
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	1
Espíritu:	0
% Ataque:	98
% Crítico:	0

Bala cañón

Ataque:	23
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	2
Espíritu:	0
% Ataque:	99
% Crítico:	0

Metrallleta W

Ataque:	30
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	3
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Tijera atómica

Ataque:	32
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	4
Espíritu:	0
% Ataque:	99
% Crítico:	0

Lanza enemigos

Ataque:	35
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Taladro

Ataque:	37
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	-
Espíritu:	0
% Ataque:	97
% Crítico:	3

Vulcano pesado

Ataque:	39
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	8
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Motosierra

Ataque:	52
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	10
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Bazuka sólida

Ataque:	61
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	15
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Golpe cohete

Ataque:	62
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	4

Microláser

Ataque:	63
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	13
Espíritu:	0
% Ataque:	101
% Crítico:	0

Cañón A-M

Ataque:	77
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	16
Espíritu:	0
% Ataque:	103
% Crítico:	0

Pila Banger

Ataque:	90
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	80
% Crítico:	3

Rayo máximo

Ataque:	97
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	30
Espíritu:	0
% Ataque:	98
% Crítico:	0

Punto errado

Ataque:	98
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	49
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Mucho cuidado! A diferencia de otras armas finales, la de Barret no podrás conseguirla si pasas de largo en su momento, así que presta atención.

El **Punto errado** se encuentra en un cofre situado en las escaleras para subir al cañón de Midgar, justo antes de pelear contra Hojo durante el asalto a la ciudad.

Eso sí, asegúrate de que **Barret esté en tu grupo** cuando pases por ahí, ya que de lo contrario el cofre no aparecerá.



LÍMITES

Límite nivel 1

Gran tiro

Se aprende automáticamente.

Nº Golpes: 1 Daño: x3,25

Efecto: Daña a un enemigo.

Alucinación

Usar Gran tiro 9 veces.

Nº Golpes: 1 Daño: -

Efecto: Reduce el PM de un enemigo. Utiliza el elemento gravedad.

Límite nivel 2

Granada

Matar a 80 enemigos en total con Barret.

Nº Golpes: 1 Daño: x3,375

Efecto: Daña a todos los enemigos.

Golpe de martillo

Usar Granada 8 veces.

Nº Golpes: 1 Daño: -

Efecto: Causa muerte instantánea a un enemigo.

Límite nivel 3

Haz del satélite

Matar a 160 enemigos en total con Barret.

Nº Golpes: 1 Daño: x2,125

Efecto: Daña a todos los enemigos con un golpe crítico

Ugarmax

Usar Haz del satélite 6 veces.

Nº Golpes: 18 Daño: x0,5

Efecto: Reparte 18 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 4

Tras completar la misión de la materia enorme en **Corel**, el grupo descansa automáticamente en la posada del pueblo.

Cuando retomes el control, dirígete a la vivienda de la izquierda (la que está al lado del pozo) y habla con la chica de la gorra verde para recibir el límite final de Barret.



Catástrofe

Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Catástrofe.

Nº Golpes: 10 Daño: x1.25

Efecto: Reparte 10 golpes entre todos los enemigos.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Tifa Lockhart



Edad:	20	Profesión:	Camarera
Ciudad natal:	Nibelheim	Arma:	Guante de combate
F. Nacimiento:	15 de mayo	Localización:	Se une tras 1ª misión

Tifa es dueña del bar en la que se encuentra la guarida del grupo AVALANCHA y dedica gran parte de su tiempo a cuidar de Marlene, la hija de Barret.

Su pueblo natal es Nibelheim, al igual que el de Cloud, por lo que son amigos desde la infancia. Es una chica simpática y agradable, aunque si la cabrean le sale la vena guerrera y no hay quien la pare.

Tifa es un personaje medianamente equilibrado y sus parámetros no son ni demasiado bajos, ni demasiado altos. Su mejor baza es que es bastante fuerte y además muy rápida, por lo que resulta ideal para utilizarla como atacante físico o como personaje de apoyo.

Lo mejor es colocarla en vanguardia (fila delantera), aunque no hay que descuidar sus puntos de vida, porque su defensa no es para echar cohetes.

PG:	★★★★	Vitalidad:	★★★★	Destreza:	★★★★★
PM:	★★★★★	Magia:	★★★★	Suerte:	★★★★★
Fuerza:	★★★★★	Espíritu:	★★★★★		

Armas de Tifa

Guante de piel

Arma inicial de Tifa.

Ataque:	13
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	99
% Crítico:	2

Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 60 gil

Nudillo metal

Ataque:	18
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	1
Espíritu:	0
% Ataque:	102
% Crítico:	2

Tiendas: Mercado Muro
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 160 gil

Garra mitrilo

Ataque:	24
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	3
Espíritu:	0
% Ataque:	106
% Crítico:	2

Tiendas: Kalm, Junon (CD1)
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 375 gil

Fuerza motor

Ataque:	27
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	6
Espíritu:	0
% Ataque:	106
% Crítico:	0

Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 900 gil

Alma poder

Ataque:	28
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	106
% Crítico:	0

Tiendas: Junon (CD2/CD3)
Atributos: Si Tifa está en estado crítico el poder se duplica. Si Tifa se encuentra en el estado alterado pena capital se cuadruplica. Si ambos (x8)

Tienda: Monte Nibel.
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 2.100 gil

Puño platino

Ataque:	30
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Tiendas: Nibelheim, en casa de Tifa (CD1), Junon (CD2/CD3).
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 1.350 gil

Gran guante

Ataque:	31
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	6
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	2

Tiendas: Gongaga, Junon (CD1)
Robar a: Madouge
Atributos: -
Venta: 600 gil

Colmillo tigre

Ataque:	38
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	8
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	2

Tiendas: Cañón Cosmo.
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 1.250 gil

Puño maestro

Ataque:	38
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Tiendas: Shinra (CD2).
Robar a: -
Atributos: Estados: crítico, veneno, tristeza, silencio, lento o ceguera (x2). Efecto de pena capital o adormecer (x3). Si ambos (x6)

Tienda: En un cofre de tienda del Edificio Shinra (CD2).
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 7.500 gil

Nudillo káiser

Ataque:	44
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	13
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	1

Tiendas: Mazo torbellino, Junon (CD2/CD3).
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 7.500 gil

Nudillo diamante

Ataque:	51
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	10
Espíritu:	0
% Ataque:	112
% Crítico:	2

Tiendas: Wutai
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 2.900 gil

Garra dragón

Ataque:	62
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	13
Espíritu:	0
% Ataque:	114
% Crítico:	2

Tiendas: Icillos.
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 5.000 gil

Guante de trabajo

Ataque:	68
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	114
% Crítico:	4

Tiendas: Templo de los Ancianos, Junon (CD2/CD3).
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 1.100 gil

Guante cristal

Ataque:	75
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	16
Espíritu:	0
% Ataque:	115
% Crítico:	2

Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: -
Venta: 8.000 gil

Mano de Dios

Ataque:	86
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	34
Espíritu:	0
% Ataque:	255
% Crítico:	2

Recompensa de Porta-armadura.
Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: -
Venta: -

Corazón

Ataque:	99
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	32
Espíritu:	0
% Ataque:	112
% Crítico:	0

Examina la máquina estropeada de Mercado Muro tras regresar a Midgar con la llave del sector 5 (CD2/CD3).
Atributos: El daño es directamente proporcional al llenado de la barra de límite de Tifa multiplicado por el nivel del límite asignado.

Corazón

Ataque:	99
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	32
Espíritu:	0
% Ataque:	112
% Crítico:	0

Examina la máquina estropeada de Mercado Muro tras regresar a Midgar con la llave del sector 5 (CD2/CD3).
Atributos: El daño es directamente proporcional al llenado de la barra de límite de Tifa multiplicado por el nivel del límite asignado.

LÍMITES

Límite nivel 1

Golpe veloz

Se aprende automáticamente.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,25
------------	---	-------	-------

Efecto: Daña a un enemigo.

Límite nivel 2

Golpedeagua

Matar a 96 enemigos en total con Tifa.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,5
------------	---	-------	------

Efecto: Daña a un enemigo.

Límite nivel 3

Golpe de delfín

Matar a 192 enemigos en total con Tifa.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,75
------------	---	-------	-------

Efecto: Daña a un enemigo.

El caso de Tifa es un poco especial. A la hora de usar sus límites no aparece una lista de movimientos, sino que gira una ruleta con 7 ranuras. Cada ranura tiene tres variaciones: "Golpe", "Islit" y "Merma". Además, la posición de dichas ranuras determina el movimiento límite que se va a utilizar, es decir, que la número 1 representa "Golpe veloz", la 3 "Golpedeagua" y la 7 "Cielo final". Sabiendo esto, en caso de seleccionar "Islit" en una ranura el daño del impacto correspondiente será mayor porque actúa como un ataque crítico, mientras que si la ranura se detiene en "Golpe" se ejecuta el movimiento pero causando daño normal. Por el contrario, si aparece "Merma" quiere decir que el movimiento correspondiente a dicha ranura no se ejecutará.

Límite nivel 4

Dirígete a Nibelheim, después de que Cloud se una al grupo tras los incidentes de Mideel, y entra en la casa que tiene un montón de chimeneas en el tejado, la de los ventanales blancos. Sube al piso de arriba, examina el plano, introduce la siguiente combinación de botones: **[C]**, **[L]**, **[R]**, **[L]**, **[R]**, **[L]**, **[R]**, **[L]**, **[R]**, **[L]**, **[R]** y pulsa **Start** para terminar. Si has tocado la melodía correcta recibirás como premio el límite de Tifa.

Salto mortal

Usar Golpe veloz 9 veces.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,25
------------	---	-------	-------

Efecto: Daña a un enemigo.

Meteobotida

Usar Golpedeagua 7 veces.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,625
------------	---	-------	--------

Efecto: Daña a un enemigo.

Ataque meteorito

Usar Golpe de delfín 6 veces.

Nº Golpes:	1	Daño:	x1,875
------------	---	-------	--------

Efecto: Daña a un enemigo.

Cielo final

Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Cielo final.

Nº Golpes:	1	Daño:	x2,625
------------	---	-------	--------

Efecto: Daña a un enemigo.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Aeris Gainsborough

PG: ★★ Vitalidad: ★★★★★ Destreza: ★★★★★
 PM: ★★★★★ Magia: ★★★★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★ Espíritu: ★★★★★



Edad: 22 **Profesión:** Florista
Ciudad Natal: Desconocido **Arma:** Bastón
F. Nacimiento: 7 de febrero **Localización:** En la capilla de Midgar

Aeris es una entrañable y sonriente vendedora de flores... o eso parece a simple vista, ya que a lo largo de la aventura se desvelarán secretos como su origen y su poder oculto. Cloud la conoce tras una caída aparatosa y la ayuda a escapar de las zarpas de Shinra. Es uno de los protagonistas clave en el argumento de Final Fantasy VII y uno de los personajes más famosos de los videojuegos en general.

Aeris es el personaje mágico por excelencia de Final Fantasy VII. Sus elevados PM y su asombroso poder mágico hacen de Aeris la luchadora ideal para dejar a los enemigos fritos con hechizos, o para curar a los aliados. También hay que destacar que sus límites son un apoyo que nos sacará de más de un apuro, recuperando puntos de vida y eliminando los estados alterados. Aeris debería colocarse siempre en la retaguardia (fila trasera) ya que su irrisoria capacidad de ataque apenas hará cosquillas a los enemigos y su defensa y vida son demasiado bajas como para que reciba el daño completo de los ataques.

Armas de Aeris

Porra x1
 Arma inicial de Aeris
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 70 gil
 Ataque: 12
 Vitalidad: 1
 Velocidad: 0
 Magia: 2
 Espíritu: 4
 % Ataque: 99
 % Crítico: 0

Vara mitrilo x1
 Tiendas: Mercado Muro
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 185 gil
 Ataque: 16
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 3
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Vara metal x1
 Tiendas: Kalm, Junon (CD1)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 400 gil
 Ataque: 22
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 4
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Vara mágica x2
 Monte Corel
 Tiendas: Junon (CD1)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 900 gil
 Ataque: 28
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 6
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Vara golpeadora x1
 Tiendas: Junon (CD1), Gongaga
 Robar a: Eligor
 Atributos: -
 Venta: 650 gil
 Ataque: 32
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 7
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 2

Vara Wizer x2
 Recompensa de Nattak Gi
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1.600 gil
 Ataque: 33
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 7
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Cuento x1
 Recompensa de Reno (Gongaga)
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1.250 gil
 Ataque: 37
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 8
 Espíritu: 0
 % Ataque: 103
 % Crítico: 0

Vara prisma x1
 Tiendas: Cañón Cosmo
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1.300 gil
 Ataque: 40
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 10
 Espíritu: 0
 % Ataque: 105
 % Crítico: 0

Vara aurora x1
 Tiendas: Wutai
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 2.900 gil
 Ataque: 51
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 14
 Espíritu: 0
 % Ataque: 110
 % Crítico: 0

Paraguas x0
 Premio en Speed Square (Gold Saucer)
 - Consigue 5.000 o más puntos
 Tiendas: -
 Atributos: -
 Venta: 2.100 gil
 Ataque: 58
 Vitalidad: 20
 Velocidad: 0
 Magia: 10
 Espíritu: 0
 % Ataque: 118
 % Crítico: 5



El En la sala del reloj del **Templo de los Ancianos**, a la que llegas tras superar el pasillo de los cantos rodados, entra en la habitación señalada por el número IIII y hallarás el cofre que contiene el arma final de Aeris: **Guarda princesa**.

Guarda princesa x1
 Templo de los Ancianos, sala del reloj.
 Atributos: Con un aliado muerto el poder del arma se multiplica x2, con dos aliados muertos lo hace x3.
 Venta: 3.750 gil
 Ataque: 52
 Vitalidad: 12
 Velocidad: 0
 Magia: 22
 Espíritu: 20
 % Ataque: 111
 % Crítico: 0



LÍMITES

Límite nivel 1

Ala sanadora
 Se aprende automáticamente.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Cura a todo el grupo reponiendo el 50% de sus PG máximos.

Límite nivel 2

Aliento de la tierra
 Matar a 80 enemigos en total con Aeris.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Cura todos los estados alterados.

Límite nivel 3

Protector del planeta
 Matar a 160 enemigos en total con Aeris.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Otorga invencibilidad a todo el grupo durante un tiempo.

Límite nivel 4

Gran evangelio
 Si te sitúas en **Fuerte Córdor** y vas en línea recta hacia el norte llegarás a unas montañas en las que se encuentra la **cueva del anciano durmiente**. Este hombre te dice cuántas veces has combatido (tanto si ganaste los combates como si escapaste) y si los dos últimos dígitos de esa cifra están repetidos y son pares (188, 222, 344 etc.) el anciano se despertará y te obsequiará con el objeto clave **Mitrilo**. Una vez lo tengas en tu poder ve al noreste de Gongaga y entra en la **cabaña del vendedor de armas**. Habla con él, escoge la opción **"Cambiamos de tema"** y acto seguido elige **"Dale un poco"**. Cuando te dé la opción escoge la **caja pequeña** (arriba de las escaleras) y ya tendrás el límite de Aeris.

Sello maldito
 Usar Ala sanadora 8 veces.
 Nº Golpes: 1 Daño: -
Efecto: Causa silencio y parálisis sobre todos los enemigos.

Marca furia
 Usar Aliento de la tierra 6 veces.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Llena por completo la barra límite de los otros dos aliados.

Pulso vital
 Usar Protector del planeta 5 veces.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Restaura por completo los PG y PM del grupo y revive a los aliados caídos.

Gran evangelio
 Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Gran evangelio.
 Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Restaura por completo los PG y PM del grupo y además otorga invencibilidad durante un tiempo.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Red XIII

PG: ★★★★★ Vitalidad: ★★★★★ Destreza: ★★★★★
 PM: ★★★★★ Magia: ★★★★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★★★★ Espíritu: ★★★★★

Armas de Red XIII



Edad: 48 (16 años humanos) **Profesión:** Guerrero C. Cosmo
Ciudad Natal: Cañón Cosmo **Arma:** Horquilla
F. Nacimiento: Desconocida **Localización:** Lab. edificio Shinra

Red XIII es una bestia que nació en el Cañón Cosmo, sin embargo su verdadero nombre no es ese, ya que es un nombre de clasificación que le puso Hojo, el científico de Shinra, quien lo utilizó para llevar a cabo experimentos genéticos. Tres años humanos equivalen a uno de la especie de Red, por lo que es una criatura con vida longeva.

Red XIII es un personaje muy equilibrado. No es demasiado hábil con la magia, pero es fuerte, resistente y extremadamente rápido, junto a Yuffie el más rápido de todo el juego. Gracias a esto es un luchador muy versátil, que puede ser colocado tanto en vanguardia (fila delantera) como retaguardia (fila trasera). Dependerá de las necesidades de cada situación, ya que podemos utilizarlo bien para realizar ataques rápidos o como personaje de apoyo. Es un combatiente ideal para equiparle la materia habilidad enemiga y poder ejecutar potentes ataques en poco tiempo gracias a su agilidad.

Clip mitrilo
 Arma inicial de Red XIII
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 400 gil

x1	Ataque: 24
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 6
	Espíritu: 0
	% Ataque: 100
	% Crítico: 0

Aguja diamantada
 Tiendas: Junon (CD1), Gongaga
 Robar a: Bagnadrana
 Atributos: -
 Venta: 650 gil

x1	Ataque: 33
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 8
	Espíritu: 0
	% Ataque: 102
	% Crítico: 0

Peine mágico
 Premio de la primera batalla en Fuerte Cándor
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Atributos: -
 Venta: 1.000 gil

x2	Ataque: 37
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 4
	Espíritu: 0
	% Ataque: 100
	% Crítico: 0

Barreta plus
 Monte Nibel
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1.750 gil

x2	Ataque: 39
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 12
	Espíritu: 0
	% Ataque: 104
	% Crítico: 0

Barreta de plata
 Tiendas: Cañón Cosmo
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: -

x1	Ataque: 40
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 10
	Espíritu: 0
	% Ataque: 110
	% Crítico: 0

Barreta de oro
 Tiendas: Wutai
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.000 gil

x1	Ataque: 50
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 13
	Espíritu: 0
	% Ataque: 104
	% Crítico: 0

Horquilla
 Wutai, en casa de Godo.
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: Largo alcance.
 Venta: 3.000 gil

x0	Ataque: 57
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 15
	Espíritu: 0
	% Ataque: 120
	% Crítico: 5

Centclip
 Tiendas: Costa del sol (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 7.000 gil

x1	Ataque: 58
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 22
	Espíritu: 0
	% Ataque: 108
	% Crítico: 0

Clip Adamán
 Tiendas: Posada de Icíolos.
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 5.500 gil

x1	Ataque: 60
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 15
	Espíritu: 0
	% Ataque: 106
	% Crítico: 0

Peine Seraf
 Cañón Cosmo, después de sellar la cueva de los Gi.
 Tiendas: -
 Atributos: -
 Venta: -

x1	Ataque: 68
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 14
	Espíritu: 0
	% Ataque: 110
	% Crítico: 0

Peine cristal
 Tiendas: Mideel
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 8.500 gil

x1	Ataque: 76
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 20
	Espíritu: 0
	% Ataque: 108
	% Crítico: 0

Clip de pistola
 Bosque de los Ancianos.
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1 gil

x1	Ataque: 87
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 55
	Espíritu: 0
	% Ataque: 100
	% Crítico: 0

Cuerno Behemoth
 Escaleras laterales del edificio Shinra (CD2).
 Tiendas: -
 Atributos: -
 Venta: 1 gil

x1	Ataque: 91
	Vitalidad: 35
	Velocidad: 0
	Magia: 26
	Espíritu: 18
	% Ataque: 75
	% Crítico: 0



En el CD3 regresa al observatorio de Bugenhagen en **Cañón Cosmo**, habla con él con Red XIII en tu grupo y tras la conversación recibes su mejor arma: **Luna limitada**.

Luna limitada
 Cañón Cosmo (CD3), habla con Bugenhagen en el observatorio.
 Tiendas: -
 Atributos: El daño del arma es directamente proporcional al PM de Red XIII.

x0	Ataque: 93
	Vitalidad: 0
	Velocidad: 0
	Magia: 31
	Espíritu: 0
	% Ataque: 114
	% Crítico: 0



LÍMITES

Límite nivel 1

Colmillo trineo
 Se aprende automáticamente.
Nº Golpes: 1 Daño: x3
Efecto: Daña a un enemigo.

Marea luna
 Usar Colmillo trineo 8 veces.
Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Pone en estado prisa a todo el grupo y aumenta la defensa de Red en 50% por cada aliado vivo.

Límite nivel 2

Colmillo sangrante
 Matar a 72 enemigos en total con Red XIII.
Nº Golpes: 1 Daño: x1,25
Efecto: Daña a un enemigo y absorbe PG y PM.

Rayo estelar
 Usar Colmillo sangrante 7 veces.
Nº Golpes: 10 Daño: x0,625
Efecto: Reparte 10 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 3

Luna aullando
 Matar a 144 enemigos en total con Red XIII.
Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Pone a Red en los estados prisa y locura además de aumentar su ataque en 60%.

Tempestad
 Usar Luna aullando 6 veces.
Nº Golpes: 5 Daño: x0,875
Efecto: Reparte 5 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 4

Debes ir a **Nibelheim**, concretamente a la mansión de Shinra, situada en la zona norte del pueblo. Sube al piso de arriba y en la parte izquierda verás que hay una caja fuerte. Pula para iniciar un minijuego en el que tienes que introducir cuatro números en menos de 20 segundos para abrirla. Los números se pasan hacia la izquierda y la derecha, y cada uno de ellos tiene que seleccionarse tras haber girado la rosca en una dirección concreta. Ojo, no puedes pasarte el número antes de meterlo, ya que no podrás abrir la caja fuerte. Es decir, que si quieres introducir el 36 hacia la derecha y llegas al 37 y luego retroceder no sirve de nada. Pero no te preocupes, que tienes tantos intentos como sean necesarios. Los códigos que has de introducir son:

Código 1: 36 hacia la derecha. **Código 2:** 10 hacia la izquierda.
Código 3: 59 hacia la derecha. **Código 4:** 97 hacia la derecha.
 Tras abrir la caja fuerte tendrás que luchar contra el enemigo **Número perdido**, que te recompensará con el límite final de Red.

Memoria cósmica
 Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Memoria cósmica.
Nº Golpes: 1 Daño: 7,875
Efecto: Daña a todos los enemigos.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Cait Sith



Edad:	Desconocida	Profesión:	Desconocida
Ciudad Natal:	Desconocida	Arma:	Megáfono
F. Nacimiento:	Desconocida	Localización:	Gold Saucer

Cait Sith es un personaje un tanto extraño. Se une al grupo en el parque de atracciones Gold Saucer y como puedes ver en su ficha, no hay casi datos acerca de él.

Básicamente es un gato que empuña un megáfono y se desplaza subido a un juguete gigante. No es demasiado carismático, aunque interviene en un giro argumental importante de la trama.

Cait Sith es combatiente mágico. Es bastante lento y con una defensa física paupérrima, sin embargo no es nada malo con la magia y sus ataques físicos son decentes.

Colocarte en la retaguardia (fila trasera) es posiblemente la mejor opción, para utilizarle como personaje mágico y de apoyo. Sin embargo, ponerle en vanguardia (fila delantera) no resulta del todo descabellado porque su defensa es más bien floja.

PG: ★★★ Vitalidad: ★★ Destreza: ★★★★★
 PM: ★★★★★ Magia: ★★★★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★★ Espíritu: ★★★★★

Armas de Cait Sith

M-amarillo

Arma inicial de Cait Sith.

Tiendas: Junon (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 250 gil

Ataque: 36
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 8
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

M-fono plata

Mansión de Shinra, en Nibelheim.

Tiendas: Junon (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1.650 gil

Ataque: 28
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 14
 Espíritu: 0
 % Ataque: 106
 % Crítico: 0

M-fono negro

Cueva de los Gi.

Tiendas: Junon (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1.400 gil

Ataque: 31
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 10
 Espíritu: 0
 % Ataque: 104
 % Crítico: 0

M-fono blanco

Gongaga.

Tiendas: Junon (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1.150 gil

Ataque: 35
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 8
 Espíritu: 0
 % Ataque: 102
 % Crítico: 0

M-fono verde

Cañón Cosmo.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1.200 gil

Ataque: 41
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 9
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

M-fono azul

Reactor submarino de Junon.

Tiendas: Wutai.

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 2.750 gil

Ataque: 48
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 10
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

M-fono oro

Costa del sol (CD2/3).

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 7.500 gil

Ataque: 58
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 28
 Espíritu: 0
 % Ataque: 103
 % Crítico: 0

M-fono rojo

Posada de Icíolos.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 5.500 gil

Ataque: 60
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 15
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Armazón

Templo de los Ancianos.

Tiendas: Junon (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1.500 gil

Ataque: 68
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 2
 Espíritu: 0
 % Ataque: 118
 % Crítico: 4

M-fono cristal

Mideel.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 9.000 gil

Ataque: 74
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 20
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Fono de luz

Sector 8 de Midgar, subterráneo.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1 gil

Ataque: 88
 Vitalidad: 30
 Velocidad: 0
 Magia: 31
 Espíritu: 0
 % Ataque: 102
 % Crítico: 0

Trompeta

Reactor submarino de Junon.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: -

Venta: 1 gil

Ataque: 95
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 0
 Espíritu: 0
 % Ataque: 95
 % Crítico: 2



De nuevo, ¡mucho cuidado!

Al igual que pasaba con Barret, el arma de Cait es un objeto que, si lo pasas de largo, no podrás volver para recogerlo.

Durante el asalto a Midgar, en los túneles de las vías del tren, debes tomar el camino de la derecha en la bifurcación 8 y después el de la izquierda en la bifurcación 0.

Entra en el edificio de Shinra, sube hasta el piso 64 y examina una de las taquillas del fondo para conseguir el **Grito de PG**.

Grito de PG

Edificio Shinra (sólo en CD2), en una taquilla del piso 64.

Tiendas: -

Atributos: El daño del arma es directamente proporcional al PG de Cait Sith.

Ataque: 95
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 44
 Espíritu: 0
 % Ataque: 110
 % Crítico: 0



LÍMITES

Límite nivel 1

Cait Sith es una excepción en cuanto al uso de límites.

Para empezar, sólo tiene dos movimientos, ni más ni menos, y ambos tienen un funcionamiento particular.

En la siguiente ficha podrás informarte acerca de los límites de Cait.

Dados

Se aprende automáticamente.

Efecto: Cait lanza de 2 a 6 dados según el nivel en el que esté:
 Nv20: 2 dados
 Nv40: 4 dados
 Nv50: 5 dados
 Nv60+: 6 dados.

Tira dados y realiza daño dependiendo de la tirada realizada; el daño es igual a la suma de los números (máximo 36) que salgan multiplicado por 100. Si saca 2 números iguales el daño se multiplica por 2, si saca 3 números iguales el daño se multiplica por 3.

Límite nivel 2

Ranuras

Matar a 40 enemigos en total con Cait Sith.

Efecto: Este límite funciona como una tragaperras. Tres ranuras giran y según la combinación de estas tendrán distintas consecuencias. En caso de que la combinación no sea una de las que aparecen a continuación, ejecutará por defecto la habilidad caja de jug., la cual consiste en un ataque aleatorio de entre varios posibles. Ninguno es demasiado destacable. A continuación, se detallan las siete habilidades más importantes de este límite.

Soldadito

Varios soldaditos disparan a todos los enemigos.

Danza Mog

Cura por completo a todo el grupo.

Chica afortunada

Todos los ataques físicos del grupo pasan a ser daño crítico (daño doble).

Transformación

El peluche de Cait se transforma en un Moguri gigante con 9.999 PG y 999 PM que se queda solo durante el combate.

Invocación

Usa aleatoriamente una invocación.

Bufón mortal

Causa muerte instantánea a todo el grupo. Ninguna protección funciona frente a esta habilidad.

Juego terminado

Mata a cualquier enemigo del juego, incluso a Arma Esmeralda y Arma Rubí.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Cid Highwind



Edad: 35 **Profesión:** Piloto
Ciudad Natal: Desconocida **Arma:** Lanza
F. Nacimiento: 22 de febrero **Localización:** Ciudad Cohete

Cid es un piloto que soñaba con ser el primer hombre en llegar al espacio, pero se quedó a las puertas de conseguirlo.

Todo estaba listo para el lanzamiento del cohete y un fallo de última hora impidió el despegue frustrando las ilusiones de Cid.

Desde entonces vive la vida con humor de cascarrabias, soltando tacos ininteligibles cada dos por tres y acompañado en todo momento de un cigarrillo.

Cid es un luchador que mantiene un buen equilibrio entre defensa y ataque, aunque a nivel de magia es bastante pobre.

Su fuerza no es nada desdeñable, así que conviene colocarle en vanguardia (fila delantera), porque además tiene una defensa física considerable y los impactos no le causan tanto daño como a otros aliados. Junto a Cloud, es el único combatiente del juego que puede llevar un arma de crecimiento triple.

PG: ★★★★★ Vitalidad: ★★★★★ Destreza: ★★★★★
 PM: ★★★★★ Magia: ★★★★★ Suerte: ★★★★★
 Fuerza: ★★★★★ Espíritu: ★★★★★

Armas de Cid

Lanza
 Arma inicial de Cid
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 600 gil
 x1 Ataque: 44
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 8
 Espíritu: 0
 % Ataque: 97
 % Crítico: 0

Lanza mortal
 Tiendas: Wutai
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.250 gil
 Ataque: 56
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 10
 Espíritu: 0
 % Ataque: 98
 % Crítico: 0

Víbora Halberd
 Capital olvidada
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.500 gil
 x2 Ataque: 58
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 13
 Espíritu: 0
 % Ataque: 102
 % Crítico: 0

Tridente
 Templo de los Ancianos
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.750 gil
 x1 Ataque: 60
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 12
 Espíritu: 0
 % Ataque: 105
 % Crítico: 0

Jabalina
 Acanalido de Gaea
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.750 gil
 x2 Ataque: 62
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 12
 Espíritu: 0
 % Ataque: 104
 % Crítico: 0

Hacha
 Tiendas: Posada de Icillos
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 6.500 gil
 x1 Ataque: 64
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 15
 Espíritu: 0
 % Ataque: 99
 % Crítico: 0

Lanza dragón
 Cueva de Da-Chao (Wutai)
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 3.100 gil
 x1 Ataque: 66
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 7
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Fregador
 Ciudad Huesos (excavación)
 Tiendas: Junon (CD2/3)
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1.600 gil
 x0 Ataque: 68
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 3
 Espíritu: 0
 % Ataque: 118
 % Crítico: 5

Partisano
 Tiendas: Mideel
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 9.500 gil
 Ataque: 78
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 17
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0

Lanza crecimiento
 Edificio Shinra, piso 63 (CD2)
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 8.000 gil
 x1 Ataque: 78
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 31
 Espíritu: 0
 % Ataque: 102
 % Crítico: 0

Cimitarra
 Reactor submarino de Junon, en el embarcadero.
 Tiendas: -
 Atributos: -
 Venta: 1 gil
 x3 Ataque: 86
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 20
 Espíritu: 0
 % Ataque: 102
 % Crítico: 0

Lanza espíritu
 Gelnika, el avión hundido.
 Tiendas: -
 Robar a: -
 Atributos: -
 Venta: 1 gil
 x1 Ataque: 92
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 43
 Espíritu: 20
 % Ataque: 112
 % Crítico: 0

Cruel
 Premio en Speed Square (Gold Saucer)
 - Consigue 5.000 o más puntos.
 Tiendas: -
 Atributos: -
 Venta: 7.500 gil
 x1 Ataque: 100
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 20
 Espíritu: 0
 % Ataque: 100
 % Crítico: 0



Para conseguir el arma final de Cid, **Evangelio Venus**, primero tienes que completar la misión de la materia enorme en **Ciudad Cohete**.

Después de conseguir (o no) la materia, regresa a la ciudad y habla con el anciano de la entrada varias veces, quien te obsequiará con la lanza más potente para Cid.

Evangelio Venus
 Ciudad Cohete. Habla varias veces con el anciano de la entrada tras completar la misión de materia enorme.
 Atributos: El daño del arma es directamente proporcional a los PM de Cid.
 x0 Ataque: 97
 Vitalidad: 0
 Velocidad: 0
 Magia: 42
 Espíritu: 0
 % Ataque: 103
 % Crítico: 0

LÍMITES

Límite nivel 1

Gran salto
 Se aprende automáticamente.
 N° Golpes: 1 Daño: x3,25
 Efecto: Daña a un enemigo.

Dinamita
 Usar Gran salto 7 veces.
 N° Golpes: 1 Daño: x2,25
 Efecto: Daña a todos los enemigos

Límite nivel 2

Súper salto
 Matar a 60 enemigos en total con Cid.
 N° Golpes: 1 Daño: x3,5
 Efecto: Daña a todos los enemigos y puede causarles muerte instantánea.

Dragón
 Usar Súper salto 6 veces.
 N° Golpes: 1 Daño: x1,25
 Efecto: Daña a un enemigo y absorbe PG y PM.

Límite nivel 3

Salto dragón
 Matar a 136 enemigos en total con Cid.
 N° Golpes: 6 Daño: x1,425
 Efecto: Reparte 6 golpes entre todos los enemigos y puede causarles muerte instantánea.

Gran alboroto
 Usar Salto dragón 5 veces.
 N° Golpes: 8 Daño: x1,125
 Efecto: Reparte 8 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 4

Gran viento
 El límite final de Cid se encuentra en el avión hundido **Gelnika**, el cual descansa en las profundidades del océano.
 Sumérgete con el submarino en una zona intermedia entre **Gold Saucer** y **Costa del Sol**, busca una grieta en la pared y detrás de ella darás con el avión. Una vez en su interior, llega hasta la sala del helicóptero siniestrado y en uno de los cofres lo encontrarás.

Gran viento
 Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Gran viento.
 N° Golpes: 18 Daño: x0,675
 Efecto: Reparte 18 golpes entre todos los enemigos.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Yuffie Kisaragi



Edad: 16	Profesión: Ninja
Ciudad Natal: Wutai	Arma: Shuriken
F. Nacimiento: 20 de noviembre	Localización: Bosques del mundo

Yuffie es una ninja obsesionada con la materia. Su pueblo natal, Wutai, se encuentra en una región donde la materia escasea y Yuffie se dedica a "recolectarla", ya sea por la vía legal o por lo criminal.

Es un personaje opcional, así que consulta el apartado de personajes secretos de la guía para informarte sobre cómo conseguirla.

La principal baza de Yuffie es su gran velocidad. Junto a Red XIII es la luchadora más rápida del juego y también es una suertuda, un factor a tener en cuenta a la hora de realizar golpes críticos y evadir ataques.

En el resto de parámetros no destaca demasiado, pero tampoco desentona, de modo que es una combatiente bastante equilibrada.

Lo mejor que puedes hacer es colocarla en la retaguardia (fila trasera), porque ataca a distancia y además puedes aprovechar su agilidad para usarla como personaje de apoyo.

Asimismo, su arma es una de las mejores que hay en todo el juego.

PG: ★★★★★	Vitalidad: ★★★★★	Destreza: ★★★★★
PM: ★★★★★	Magia: ★★★★★	Suerte: ★★★★★
Fuerza: ★★★★★	Espíritu: ★★★★★	

Armas de Yuffie

Shuriken 4 puntos

Arma inicial de Yuffie.

Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 300 gil

Ataque:	23
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	6
Espíritu:	0
% Ataque:	100
% Crítico:	0

Bumerán

Tiendas: Junon (CD1), Gongaga
Robar a: Fórmula
Atributos: Largo alcance.
Venta: 700 gil

Ataque:	30
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	101
% Crítico:	0

Ventolera

Carguero (durante el viaje de Junon a Costa del sol).

Tiendas: Junon (CD2/3)
Atributos: Largo alcance.
Venta: 1.000 gil

Ataque:	30
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	7
Espíritu:	0
% Ataque:	103
% Crítico:	0

Serpiente bicéfala

Mansión de Shinra.

Tiendas: Junon (CD2/3)
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 1.600 gil

Ataque:	36
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	12
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Molinillo

Tiendas: Cañón Cosmo.
Robar a: -
Atributos: Largo alcance
Venta: 1.300 gil

Ataque:	37
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	9
Espíritu:	0
% Ataque:	104
% Crítico:	0

Anillo corte

Tiendas: Wutai.
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 3.000 gil

Ataque:	49
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	12
Espíritu:	0
% Ataque:	105
% Crítico:	0

Halcón

Tiendas: Posada de Icillos.
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 6.000 gil

Ataque:	61
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	14
Espíritu:	0
% Ataque:	107
% Crítico:	0

Shuriken mágico

Wutai, en casa de Godo.
Tiendas: Junon (CD2/3)
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 3.000 gil

Ataque:	64
Vitalidad:	0
Velocidad:	10
Magia:	0
Espíritu:	0
% Ataque:	113
% Crítico:	2

Shuriken espiral

Tiendas: Costa del Sol (CD2/3).
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 7.000 gil

Ataque:	68
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	18
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	2

Superbola

Recompensa de la batalla nº7 en Fuerte Condor.
Tiendas: Junon (CD2/3)
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 1.500 gil

Ataque:	68
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	10
Espíritu:	0
% Ataque:	120
% Crítico:	4

Sol naciente

Tiendas: -
Robar a: Arma Diamante
Atributos: Largo alcance.
Venta: 1 gil

Ataque:	68
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	16
Espíritu:	0
% Ataque:	108
% Crítico:	0

Cruz de cristal

Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: Largo alcance.
Venta: 9.000 gil

Ataque:	74
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	18
Espíritu:	0
% Ataque:	110
% Crítico:	0

Oritsuru

Cueva de Da-Chao (Wutai), tras extinguir el fuego con las Escamas de Leviatán que recoges en el reactor submarino.
Atributos: Largo alcance.
Venta: 1 gil

Ataque:	90
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	38
Espíritu:	0
% Ataque:	116
% Crítico:	0

Puede que tenga un nombre estúpido, pero esta es una de las mejores armas del juego.

Se encuentra en el avión hundido **Gelnika**, el cual descansa en las profundidades del océano.

Sumérgete con el submarino en una zona intermedia entre **Gold Saucer** y **Costa de Sol**, busca una grieta en la pared y detrás de ella darás con el avión.



Una vez en su interior, entra por la primera puerta que veas, baja al piso inferior y examina la esquina superior izquierda, donde está el cofre que contiene el shuriken **Conformar**.

El daño del comando **morto** no se divide entre 8 como sucede habitualmente, sino que no varía respecto a un ataque normal. Cuanto más alto sea el nivel del enemigo, más daño causará el arma.

Conformar

Gelnika, el avión hundido.
Atributos: Largo alcance. Cuando más alto sea el nivel del enemigo mayor daño causará Yuffie. Con este arma no se reduce el daño del comando **morto** (habitualmente equivale a 1/8 de un ataque normal).
Venta: -

Ataque:	96
Vitalidad:	0
Velocidad:	0
Magia:	42
Espíritu:	0
% Ataque:	112
% Crítico:	0

LÍMITES

Límite nivel 1

Relámpago robótico

Se aprende automáticamente.
Nº Golpes: 1 Daño: x3,125
Efecto: Daña a un enemigo.

Serenidad

Usar Relámpago robótico 8 veces.
Nº Golpes: - Daño: -
Efecto: Cura a todo el grupo reponiendo el 50% de sus PG máximos.

Límite nivel 2

Rascacielos

Matar a 64 enemigos en total con Yuffie.
Nº Golpes: 1 Daño: x3
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento tierra.

Carnicería

Usar Rascacielos 7 veces.
Nº Golpes: 10 Daño: x0,625
Efecto: Reparte 10 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 3

Guante

Matar a 128 enemigos en total con Yuffie.
Nº Golpes: 1 Daño: x1,75
Efecto: Golpe crítico que daña a todos los enemigos y penetra su defensa física.

Hado de los vivos

Usar Guante 6 veces.
Nº Golpes: 15 Daño: x0,625
Efecto: Reparte 15 golpes entre todos los enemigos.

Límite nivel 4

Después de completar la misión de **Wutai**, cuando Yuffie te roba la materia, podrás participar en el desafío de la pagoda. En él tienes que derrotar solamente con Yuffie a cinco enemigos. El último de ellos es Godo, quien te dará este límite si le vences.

Si quieres más información acerca de la pagoda consulta "Pagoda de Wutai y cueva de Da-Chao" de la guía.

Toda creación

Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Toda creación.
Nº Golpes: 1 Daño: x8
Efecto: Daña a todos los enemigos.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

Vincent Valentine



Edad:	27	Profesión:	Ex Turco
Ciudad Natal:	Desconocida	Arma:	Rifle
F. Nacimiento:	13 de octubre	Localización:	Mansión Shinra

Vincent es un personaje un tanto siniestro y misterioso. En su pasado perteneció a los turcos, un grupo de mercenarios que trabajan para Shinra. Sin embargo, tras un determinado evento y sus consecuencias el sentimiento de culpa recae sobre él y se echa una siesta de aúpa en un ataúd, con la intención de dormir eternamente. Es un personaje secreto, así que visita la sección correspondiente de la guía para ver como despertarlo de su letargo y hacer que se una al grupo.

Vincent es un personaje bastante flojo en casi todos los aspectos y quizás sea el peor del juego.

No obstante, podemos sacar tajada de su capacidad mágica y de sus elevados PM. Es bastante débil en lo que a defensa se refiere, por lo que deberíamos colocarlo siempre en la retaguardia (fila trasera) para aprovechar sus ataques mágicos. Además, ya que su arma es de larga distancia, provocará el mismo daño que si estuviera en la fila delantera. Tanto su arma final como su límite de nivel 4 no son demasiado útiles.

PG:	★★	Vitalidad:	★★	Destreza:	★★★★
PM:	★★★★★	Magia:	★★★★★	Suerte:	★★★★★
Fuerza:	★★	Espíritu:	★★★★★		

Armas de Vincent

Mercurio

Arma inicial de Vincent.

Tiendas: Junon (CD2/3)

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 500 gil

x1	Ataque:	38
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	10
	Espíritu:	0
	% Ataque:	110
	% Crítico:	0

Pacificador

Kalm

Tiendas: Junon (CD2/3)

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1.750 gil

x2	Ataque:	38
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	8
	Espíritu:	0
	% Ataque:	118
	% Crítico:	0

CR francotirador

Monte Nibel

Tiendas: Junon (CD2/3)

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1.650 gil

x1	Ataque:	42
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	7
	Espíritu:	0
	% Ataque:	255
	% Crítico:	0

Bala

Tiendas: Ciudad Cohete (CD1).

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1.550 gil

-	Ataque:	48
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	12
	Espíritu:	0
	% Ataque:	112
	% Crítico:	0

Línea

Ciudad Huesos (excavación).

Tiendas: Junon (CD2/3)

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 3.400 gil

x2	Ataque:	48
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	18
	Espíritu:	0
	% Ataque:	124
	% Crítico:	0

Cañón corto

Wutai.

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 3.200 gil

x1	Ataque:	51
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	14
	Espíritu:	0
	% Ataque:	118
	% Crítico:	0

Rifle

Templo de los Ancianos.

Tiendas: Junon (CD2/3)

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1.500 gil

x0	Ataque:	62
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	8
	Espíritu:	0
	% Ataque:	120
	% Crítico:	4

Lazo

Posada de Iccios.

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 9.000 gil

x1	Ataque:	64
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	16
	Espíritu:	0
	% Ataque:	120
	% Crítico:	0

Cañón largo R

Costa del Sol (CD2/3).

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 6.500 gil

x1	Ataque:	66
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	14
	Espíritu:	0
	% Ataque:	255
	% Crítico:	0

Winchester

Mideel.

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 9.000 gil

x1	Ataque:	73
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	18
	Espíritu:	0
	% Ataque:	120
	% Crítico:	0

Forastero

Gelnika, el avión hundido.

Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1 gil

x1	Ataque:	80
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	48
	Espíritu:	0
	% Ataque:	120
	% Crítico:	0

Super ST

Bosque de los Ancianos.

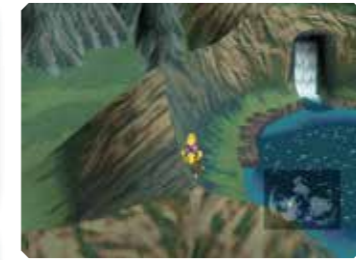
Tiendas: -

Robar a: -

Atributos: Largo alcance.

Venta: 1 gil

x0	Ataque:	97
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	52
	Espíritu:	0
	% Ataque:	120
	% Crítico:	0



El arma final de Vincent se encuentra en la **Cueva de Lucrecia**, a la que puedes acceder o bien criando un chocobo verde o bien con el submarino.

Si decides ir allí en chocobo, simplemente introdúctete en el barco volador a lomos de él, aterrizas en las cercanías de **Nibelheim** y escala las montañas de alrededor para encontrar una cascada y un lago.

En cambio, si prefieres ir en submarino, dirígete a **Costa del Sol**, sumérgete en la orilla opuesta a la del pueblo, entra por una abertura en la pared y continúa hasta el final para emerger enfrente de la cascada.



Pasa por debajo de la cascada, **con Vincent en tu equipo**, y entrarás en la cueva. Tras observar la escena regresa al exterior, inicia diez combates en los alrededores y vuelve a entrar.

Esta vez al examinar el pedestal obtendrás **Penas de muerte** y **Caos**, el arma final y el límite nivel 4 de Vincent.

Penas de muerte

Cueva de Lucrecia.

Atributos: Largo alcance. Cuantos más enemigos haya matado Vincent a lo largo del juego, mayor será el daño del arma.

Venta: -

x0	Ataque:	99
	Vitalidad:	0
	Velocidad:	0
	Magia:	34
	Espíritu:	0
	% Ataque:	115
	% Crítico:	0

LÍMITES

Límite nivel 1

Al igual que Tifa y Cait Sith, Vincent es otra excepción en lo que a límites se refiere.

Lo que hace es transformarse en una de cuatro bestias diferentes que actúan por su cuenta sin posibilidad de ser controladas.

Además, la única manera de que Vincent regrese a su estado normal es terminando el combate o muriendo, por lo que en ocasiones es arriesgado usar sus límites.

Bestia galiana

Se aprende automáticamente.

PG:	Velocidad:
+130%	+50%
Defensa:	Defensa Mágica:
+20%	-

Danza loca: Daño no elemental x1,5 a un enemigo.

Flama de bestia: Daño de fuego x3,75 a todos los enemigos.

Límite nivel 2

Gigante muerte

Matar a 40 enemigos en total con Vincent.

PG:	Velocidad:
+200%	-20%
Defensa:	Defensa Mágica:
+50%	-70%

Gigadunk: Daño no elemental x2,5 a un enemigo.

Cable activo: Daño de rayo x4,375 a todos los enemigos.

Límite nivel 3

Máscara infernal

Matar a 96 enemigos en total con Vincent.

PG:	Velocidad:
-	-
Defensa:	Defensa Mágica:
+50%	+50%

Salpicacombos: Reparte 5 golpes de 0,5 entre todos los enemigos.

Pesadilla: Causa sueño, veneno, silencio, confusión, rana y mini.

Límite nivel 4

Tienes que ir a la Cueva de Lucrecia, para llegar hay dos opciones:

Chocobo: Simplemente introdúctete en el barco volador a lomos de él, aterrizas en las cercanías de **Nibelheim** y escala las montañas de alrededor para encontrar una cascada y un lago.

Submarino: Dirígete a **Costa del Sol**, sumérgete en la orilla opuesta a la del pueblo, entra por una abertura en la pared y continúa hasta el final para emerger enfrente de la cascada. Pasa por debajo de la cascada con Vincent en tu equipo. Tras observar la escena, regresa al exterior, **inicia diez combates** en los alrededores y vuelve a entrar. Esta vez al examinar el pedestal obtendrás **Penas de muerte** y **Caos**, el arma final y el límite nivel 4 de Vincent.

Caos

Aprender todos los límites anteriores y usar el objeto Caos.

PG:	Velocidad:
-	-
Defensa:	Defensa Mágica:
+100%	+100%

Sable del caos: Daño no elemental x2,5 a todos los enemigos.

Portazo Satán: Causa muerte instantánea a todos los enemigos. Si son inmunes realiza un golpe de daño x5,5.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Cloud Strife
- Barret Wallace
- Tifa Lockhart
- Aeris Gainsborough
- Red XIII
- Cait Sith
- Cid Highwind
- Yuffie Kisaragi
- Vincent Valentine

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar**
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Guía Paso a Paso

Midgar

En este primer bloque, abarcaremos desde el ataque al Reactor de Mako número 1 hasta la salida de Midgar.

La historia está a punto de comenzar...

OBJETOS

- ☞ Poción
- ☞ Poción
- ☞ Plumaje de fénix
- ☞ Poción
- Recuperar
- ☞ Poción

ENEMIGOS

- ☞ PM
- ☞ Perro Guardián
- ☞ 1er Rayo
- ☞ Monounidad
- ☞ Gruñido
- ☞ Barredor
- ☞ Guardián Escorpión (jefe)



Tras la intro del juego, tomas el control de Cloud en el andén de la estación.

Lo primero que debes hacer es examinar el cuerpo del primer guardia inconsciente dos veces, para obtener dos Pociones.

Avanza de frente y entrarás en el primer combate; nada complicado, con atacar una vez a cada enemigo acabarás con ellos.

Entra por el arco al final del andén y llegarás a una nueva zona. Reúnete con el grupo y durante la conversación te dan la opción de elegir un nombre para tu personaje, que por defecto es Cloud. En ese momento también bautizas a Barret.

Entrarás automáticamente en otra zona en la que se generan combates aleatorios, por si quieres entrenar un poco.

Sigue a tus compañeros hasta la única puerta que hay para entrar en el reactor y observa como Wedge se separa, mientras que tú debes seguir al resto.



Aparecerás en una nueva zona, donde Barret se unirá al grupo, y lo primero que deberías hacer es acceder al menú para colocarle en la retaguardia (fila trasera), ya que al ser un personaje con ataques de largo alcance su daño físico no disminuye. Habla con Biggs para que abra la puerta y acto seguido con Jesse. Antes de continuar, examina la zona sur de la sala y examina el cofre para conseguir un Plumaje de fénix.

Posteriormente, habla con Jesse para que abra la puerta del ascensor y pulsa el botón para activarlo.



Una vez salgas del ascensor, baja por las escaleras y entra por la puerta.

Colócate cerca del borde de la plataforma rota y pulsa ● para saltar. Baja por las escaleras, también presionando ●, y recoge la Poción al lado de Jesse (no tiene pérdida).

Sigue bajando más escaleras y llegarás a otra área, en la que tendrás que avanzar por el "puente" entre los dos tubos de metal y descender de nuevo por otras escaleras.

Aquí está el primer punto de guardado, que habitualmente son sinónimo de "combate contra jefe a la vista", como en este caso.



Avanza por el puente, recoge la materia ● Recuperar que está en el suelo y tras la conversación te enfrentas al primer jefe del juego.



Jefe #1: Guardián Escorpión

Guardián Escorpión 12

Se encuentra en: Reactor Mako nº1

Inmune a:
Elementos: Gravedad, Veneno
Estados alterados: Lento, Alto

PG: 800 PM: 0
EXP: 100 AP: 10
GIL: 100

Obj: Arma Asalto

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

El Guardián Escorpión no es nada difícil, simplemente límitate a atacar con Barret y a lanzarle Rayo con Cloud, puesto que es débil a este elemento.

Eso sí, habrá un momento en el que su cola se pondrá hacia arriba y **no debes atacarle mientras esté en esa posición**, ya que cada vez que lo hagas utilizará su contraataque especial (Rayo Láser) que mete un buen viaje a ambos personajes.

Si ves que estás por debajo de 100 PG cúrate con pociones. También es muy probable que se llene la barra de límite, así que utilízalos para causar más daño.

En definitiva, siempre y cuando tengas en cuenta que no debes hacerle daño en posición de contraataque, este enemigo es pan comido.

Recompensa: Arma Asalto

Tras vencer al Guardián Escorpión tienes 10 minutos para escapar del reactor antes de la detonación, pero sin alarmarse, que da tiempo de sobra.

Simplemente vuelve por el camino que seguiste anteriormente y más adelante verás que Jesse tiene una pierna atascada, así que ayúdale pulsando ● y prosigue tu fuga del reactor.

Por el camino aparecerán enemigos, así que entrena un poco si quieres, pero tampoco te eternices, que el tiempo corre.

Cuando llegues a la zona alta después de haber cogido el ascensor, habla primero con Jesse para que abra la puerta y después con Biggs para que haga lo mismo con la siguiente. Ahora sal del reactor y observa la secuencia de video.

Retomarás el control de Cloud en la ciudad de Midgar, en un lugar justo a la salida del reactor. Sube por las escaleras para encontrarte con una florista muy simpática.



Puedes contestarle dos opciones y si eliges la segunda "Nada eh...escucha" le compras una flor. Hagas lo que hagas, no olvides su cara, porque volverás a verla.

Dirígete hacia el sur y apareces en una calle con una fuente en medio.

A la izquierda de la misma hallarás una Poción (se ve a simple vista) y acto seguido prosigue tu camino hacia el sur hasta que los guardias de Shinra te paren.

Puedes elegir luchar con ellos o escaparte. Te darán las opciones tres veces, así que tú decides, o peleas, o no. Hagas lo que hagas, al final te verás rodeado y saltarás automáticamente al tren para escapar.



En el tren te reúnes con el grupo y tras la conversación se van hacia los vagones de pasajeros.

Síguelos y habla con Jesse, que te dará una charla acerca de Midgar.

Habla con Barret y después del parloteo llegarás a la estación.



Sigue al grupo una vez te bajes del tren y cuando llegues a una zona donde hay cuatro caminos, vete por el de arriba para encontrar un punto de guardado.

Baja hasta el cruce de los cuatros caminos y, esta vez, toma el de la izquierda para entrar en el sector 7 de Midgar, los suburbios.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

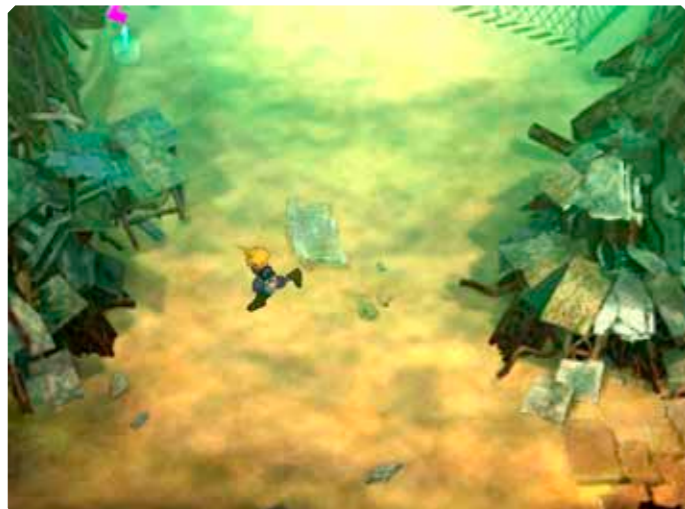
OBJETOS

- Todos
- Éter

TIENDAS

Arma asalto	350 gil	Antídoto	80 gil
Aro de hierro	160 gil	Fuego	600 gil
Granada	80 gil	Hielo	600 gil
Poción	50 gil	Rayo	600 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Recuperar	750 gil

Después de haber llegado a la estación, sigue a tus compañeros y llegarás a un camino con cuatro bifurcaciones.



La derecha es por donde has venido, hacia abajo hay dos guardias que no te permiten el paso, hacia arriba encontrarás un punto para guardar la partida y por la izquierda es el lugar al que debes dirigirte para continuar la historia.

Entrarás en un pueblo bastante pequeño, donde la gente está alterada corriendo de un lado para otro.

Cuando retomes el control de Cloud, habla con Barret en frente del edificio de madera y acto seguido entra en él.

Te dará la bienvenida Tifa, una vieja amiga de la infancia de Cloud, y que a partir de ahora se unirá al grupo.

Si le compraste una rosa a Aeris tras la explosión del reactor puedes dársela a Tifa, o bien regalársela a Marlene, la hija de Barret.



Tras la conversación, ves cómo tus compañeros de faena se dirigen al sótano del bar utilizando una máquina de juegos como plataforma.

Colócate en frente de ella y pulsa **○** para acceder a la parte de abajo.



Habla con Barret y comenzará una discusión entre Cloud y él. Sube a la parte de arriba utilizando de nuevo la plataforma y sal del bar, pero antes de poner un pie fuera Tifa te detiene y se inicia una conversación.

Después Barret aparece en escena y recibes el pago de 1.500 Gil, además de acceder a trabajar de nuevo para AVALANCHA por otros 2.000 Gil que nunca verás.

Apareces de nuevo en la parte de abajo, así que sube utilizando la plataforma una vez más y habla con Tifa.

A continuación, conversa con Barret, que te explicará el objetivo de la nueva misión y te pregunta acerca de cómo usar la materia.

Si accedes a contestarle sus dudas se inicia un tutorial acerca del uso de materia, si no lo haces, pues no hay tutorial.

A partir de este momento Tifa formará parte de tu grupo, así que ya controlas a tres personajes, el máximo permitido a la hora de combatir.

Cuando retomes el control, sal de bar y ve a la zona suroeste del pueblo, donde está la tienda de objetos y materia, por si quieres aprovisionarte.



Es recomendable comprar la materia **Fuego** al ser la única que no tienes. Cuando hayas terminado las compras, entra en el edificio de la derecha y habla con el hombre del mostrador, quien tiene en venta armas y armaduras. El **Arma asalto** ya la tienes, así que compra **Aros de hierro** (si puede ser uno para cada personaje) y también están disponibles las **Granadas**, aunque no son especialmente útiles.



En ese mismo edificio, sube las escaleras y entra por la puerta desde el exterior para encontrar un lugar de aprendizaje.

Puedes hablar con los personajes de la habitación para aprender acerca del sistema de juego de FFVII.



Antes de salir, recoge la materia **Todos** que está en el suelo y acto seguido abre el cofre que cae desde el techo para recibir un **Éter**.

Te recomendamos que hables con todos los personajes para hacer uno de los tutoriales más completos de la historia de los videojuegos.



Si quieres puedes explorar un poco más el pueblo, aunque no hay nada más que hacer, así que dirígete al noroeste para salir por donde has entrado y regresar a la estación.

Una vez allí, monta en el tren para que dé comienzo a una nueva misión.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

OBJETOS

- Plumaje de fénix
- Poción S
- Éter
- Poción
- Carpa
- Éter
- Aro de titanio

ENEMIGOS

- Golpe Duro
- Lanzadora
- Combatiente Especial
- Blugu
- Humeador
- Tanque Chuste
- Proto-Metralleta
- Sabor Sangre
- Rompe - Aire (jefe)

Una vez dentro del tren, habla con Tifa y saltará la alarma. Tendrás que recorrer todos los vagones hasta llegar al final para después saltar, pero haciéndolo lo más rápido posible, porque tienes un tiempo limitado.

Tampoco te alarmes, porque si se te acaba el tiempo lo único que ocurre es que no podrás coger un par de objetos y tendrás que recorrer un camino algo más largo para llegar al reactor.

La cuenta atrás comienza en el primer vagón, donde debes ir hasta el fondo para hablar con el hombre tumbado en los asientos, que te dará un **Plumaje de fénix**.



Dirígete hacia la otra parte del vagón para pasar al siguiente. En el segundo vagón, avanza en dirección sur a lo largo del pasillo y habla con el hombre negro, que te pregunta "¿Quieres esto?". Contéstale que sí y recibes una **Poción S**.



En el tercer vagón un ladrón te robará un objeto cuando pases por su zona y para recuperarlo persíguelo hasta el inicio y contéstale "Es cierto". Cuando llegues al cuarto y último, tras la conversación observa como Tifa, Cloud y Barret en ese orden saltan del tren.

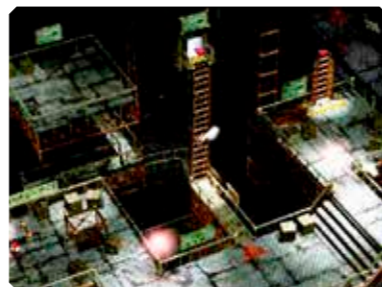


Apareces en unos túneles, aunque dependiendo de si se te acabó el tiempo o no lo harás en una zona más cercana o más alejada de la entrada al reactor. Si te diriges hacia el sur te encuentras a soldados de Shinra con los que puedes luchar de forma indefinida, por si quieres entrenar. En cualquier caso, para continuar la historia avanza en dirección norte por los túneles y llegarás a una entrada bloqueada por rayos láser. A mano izquierda hay una trampilla, examínala y desciende por los conductos de ventilación.



Recoge el **Éter** y avanza recto para descender por un festival de escaleras hasta llegar a una área gigantesca.

Simplemente céntrate en las escaleras señaladas por la flecha roja y sube por ellas para aparecer en un conducto de ventilación.



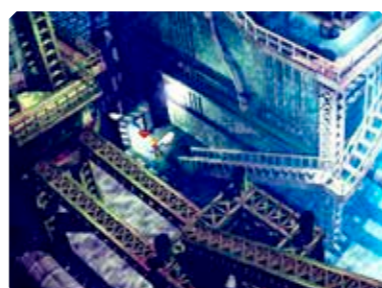
Atraviésalo y llegas a una nueva habitación, donde encuentras a Jesse, y en frente de ella una **Poción**.



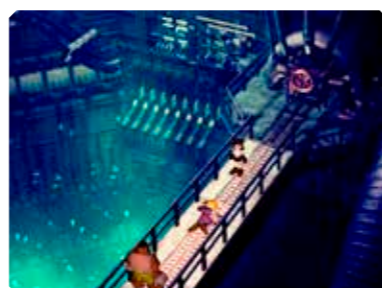
Vete en dirección oeste y examina la trampilla para bajar por unas nuevas escaleras (cierto, son un suplicio). Aquí hazte con la **Carpa** cercana al punto de guardado y sube por las escaleras al lado de Biggs.



Oficialmente acabas de entrar al reactor nº5 y lo primero que haces es deslizarte por un alargado tubo metálico. Ve hacia la zona oeste y atraviesa la entrada con forma de chimenea.



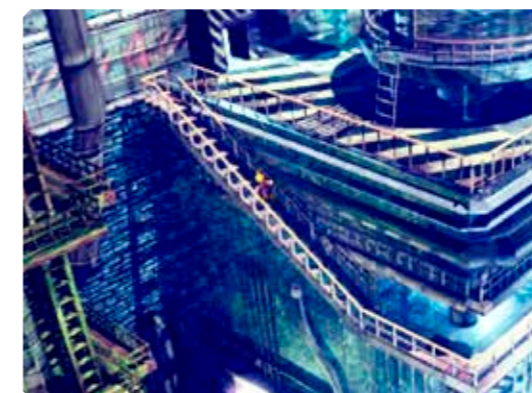
El camino es el mismo que en el reactor nº1, así que ya sabes, sortea el boquete en la plataforma de piedra, baja por un nuevo ejército de escaleras, atraviesa el puente y continúa hasta que Cloud se detenga.



Tras ello, coloca la bomba y regresa a la primera zona del reactor.

Sube por la escalinata y entra por la puerta para acceder al ascensor, donde debes pulsar el botón (tal y como en el reactor nº1) para ascender.

En el piso de arriba, recoge el **Éter** y vete a la parte oeste de la sala, donde hay una computadora con 3 botones azules.



Examinala, Tifa y Barret pulsarán los dos a la vez; tú deberás activar el botón restante al mismo tiempo que ellos. Abrirás la puerta de metal, tras la que hay un punto de guardado, así que salva la partida y continúa.



Apareces en un puente metálico. Avanza por él hasta que salgan a tu paso varios soldados y acto seguido entra en escena el presidente de Shinra. Observa la conversación y prepárate para enfrentarte a un nuevo jefe.



Jefe #2: Rompe - Aire

Rompe - Aire

15

Se encuentra en: Reactor Mako nº5



PG: 1.200
EXP: 180
GIL: 150
Obj: Aro de titanio
Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Fuego
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad, Tierra
Estados alterados: Freno, Alto

Extra: -

En principio no debería darte demasiados dolores de cabeza, ya que es un combate donde Barret y Tifa se encuentran a un lado, y Cloud al otro, por lo que **Rompe - Aire** está rodeado.

Cuando le ataques por la espalda, el daño se intensificará muchísimo, así que no dudes en atacarle. Utiliza el hechizo **Rayo** cuando esté mirando de frente al personaje que lo usa, ya que causará más daño que un ataque físico. En caso de que esté de espaldas, el comando "Atacar" es la mejor opción.

Su técnica "Bombardero" causa alrededor de 100-120 puntos de daño, de modo que debes vigilar la salud de tus personajes y reponerla con **pociones** o el conjuro **Cura**.

Por supuesto, si se activa el límite de un personaje no dudes en usarlo para acabar con este enemigo lo antes posible.

Recompensa: **Aro de titanio**

Cuando hayas liquidado a Rompe - Aire, presenciarás como Cloud se queda colgando de un puente. Tras esto, se convierte en el protagonista de una caída de altura, por lo que se separa del resto del grupo. No te preocupes, que aterriza en buenas manos.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

OBJETOS
5 Gil*
Éter
Cubrir
Poción
Plumaje de Fénix
Poción

ENEMIGOS
PM
Perro Guardián
Pastel de Erizo
Vicio
Come - Todo
Casa Infierno

TIENDAS			
Aro de titanio	280 gil	Granada	80 gil
Poción	50 gil	Plumaje de Fénix	300 gil
Antídoto	80 gil	Carpa	500 gil
Fuego	600 gil	Hielo	600 gil
Rayo	600 gil	Recuperar	750 gil

NOTA: A lo largo de este capítulo puedes leer el **panfleto n°1 del Paraíso de las tortugas**. Consulta el apartado de misiones secundarias de la guía para más detalles.

Después de una caída antológica, con boquete en el techo incluido, Cloud aparece ileso sobre un lecho de flores dentro de una iglesia.

Allí está Aeris, la florista que viste al principio del juego. Después de la conversación, entra en la iglesia un hombre llamado Reno, lo que asusta a Aeris.

Vete a hablar con él y ella te defenderá. Vuelve con ella y ésta te pedirá que seas su guardaespaldas, ya que sabe que las intenciones de Reno no son otras que raptarla.



Junto con Reno aparecen tres soldados, lo que es motivo suficiente para salir por patas.

Retomas el control, ya con Aeris formando parte del grupo, en la parte trasera de la iglesia.

Acércate al saliente de madera y salta para sortear el boquete.

Sube las escaleras y verás cómo Cloud salta un segundo boquete pero Aeris se retrasa y los soldados abren fuego contra ella, haciendo que caiga deslizándose por un tubo grande de metal.



En ese momento Aeris pide consejo a Cloud acerca de lo que debe hacer. Puedes elegir tres opciones "Resiste", "Combate" o "VAMOS".

La última implica que Aeris tendrá que combatir si o sí, por lo que si quieres subir de nivel no está de más (aunque tampoco ganas demasiada experiencia).

Si seleccionas "VAMOS", Aeris escapará, pero si la escoges más de una vez acabarás luchando.

Con la opción "Resiste" Cloud puede subir hasta las vigas de madera, donde hay cuatro barriles, y empujarlos para liquidar a los soldados. Con esta opción no tienes que pelear, a menos que te entretengas demasiado.

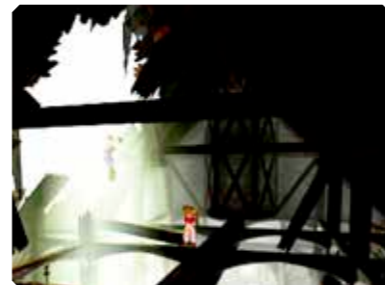
El orden en el que debes empujar los barriles se indica en la imagen.



El cuadro de opciones aparece en tres ocasiones, así que podrás combatir desde tres veces hasta ninguna, tú eliges.

Una vez hayas acabado con los tres soldados (da igual de qué forma), Aeris regresará con Cloud al techo de la iglesia.

Camina por la viga central y gira a la izquierda, donde está el trozo de madera roto, para saltar fuera de la iglesia por el agujero del techo.

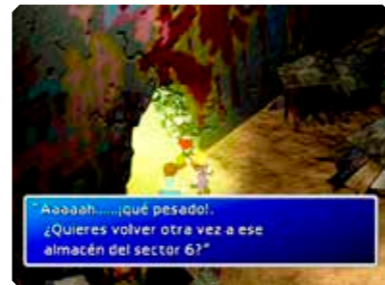


Ya has conseguido huir y tras la charla entre Aeris y Cloud en el tejado, ponen rumbo automáticamente hacia el sector 5.

Cuando llegues al sector 5 ve al noroeste directamente, ya que el camino en dirección contraria no lleva a ningún lugar de importancia.

Durante tu caminata encontrarás un punto de guardado por si lo necesitas.

Apareces en una zona donde ves a dos personas bloqueando un boquete en la pared, que de momento no nos interesa, así que toma el otro camino.



Bienvenido a los suburbios del sector 5, una zona lujosa donde las haya. Hay varias cosas de interés para hacer aquí.

Aunque se ha especulado mucho sobre el hombre enfermo que vive en el tubo metálico, lo cierto es que no es para nada relevante.



En la primera casa que ves según entras, la que está al lado del tubo, está la tienda de materia, así que sítete si te hace falta.

Pegada a ésta, encuentras la tienda de objetos, por si andas algo escaso.

El último vendedor de todos, el de armas y armaduras, está dentro de la caravana. Cómprale algún **Aro de titanio** si tienes suficiente dinero.

En la casa situada más al este, la de la puerta metálica, vive un hombre que está viendo la televisión y en el piso de arriba está un niño en su habitación.

Si examinas el mueble verás que hay tres cajones. Los dos primeros están vacíos, pero el cajón oculto contiene **5 Gil***. No obstante, no los cojas, ya que en el futuro recibes un objeto mucho mejor, un **Éter turbo**.



También examina el cartel de la pared, que es el Panfleto n°1 del **Paraíso de las Tortugas**. Consulta el apartado de la guía para más información acerca de esta tarea secundaria.



A continuación, vete por la entrada donde brilla un haz de luz verde, entre la caravana y la casa del niño.

Entras en un recinto con una casita de madera y un jardín, al cual debes dirigirte para conseguir un **Éter** y la materia **Cubrir**.



Después, entra en la casa para conocer a la madre de Aeris y charlar un rato.

Después de la conversación, sube al piso de arriba por las escaleras y Aeris decide dormir un poco antes de ir al sector n° 7 a buscar a Tifa. Sin embargo, Cloud no quiere ir con ella porque lo considera demasiado peligroso, así que cuando se despierte del sueño, retomarás el control de éste para huir a hurtadillas.

Coge la **Poción** y el **Plumaje de fénix** al lado de la puerta de la habitación, camina (si corres Aeris te oír y no te dejará salir) para no hacer ruido y baja por las escaleras. En el piso de abajo ya puedes corretear de nuevo.



Ahora debes llegar al boquete que antes estaba bloqueado por dos personas. Siendo más específicos: sal de la casa de Aeris, regresa al núcleo de los suburbios y toma la salida en el suroeste.

Acto seguido, camina hacia el oeste, donde para tu sorpresa está Aeris esperándote junto al boquete que conecta el sector 5 y 6. Ha decidido que te acompaña, así que sigue formando parte del grupo de combate.

Atraviesa el agujero y llegas al sector 6. Sube por las escaleras de madera y cruza el mini - puente de metal con agujeros, dirígete hacia la barra roja metálica inclinada y desciende por ella.



Cruza por debajo del cemento atravesando un tubo de rejilla y rodea toda la estructura de cemento para llegar a un tubo rojo, por el cual debes subir.

Después baja las escaleras y toma la salida para llegar a un parque.

Después de la conversación en el parque entre Cloud y Aeris, verás aparecer un carramato en cuya parte trasera hay una chica que parece ser Tifa.



Aeris sale corriendo en la misma dirección que el carruaje, así que cuando controles a Cloud, haz lo propio para llegar hasta **Mercado Muro**, uno de los lugares más delirantes del juego.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor n° 1
- El escondite
- Reactor n° 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar



TIENDAS

👉 Aro de titanio	280 gil	👉 Antídoto	80 gil
👉 Aro de mitrilo	350 gil	👉 Pantalla sonora	100 gil
👉 Vara mitrilo	370 gil	👉 Colirio	50 gil
👉 Nudillo metal	320 gil	👉 Hiper	100 gil
👉 Arma asalto	350 gil	👉 Tranquilizante	100 gil
👉 Poción	50 gil	👉 Poción S	300 gil
👉 Plumaje de fenix	300 gil	👉 Carpa	500 gil

NOTA: Se recomienda echar un vistazo a la tabla del capítulo "mansión de don corneo" para saber cómo hacer que Tifa, Aeris o Cloud sean "elegidas" en la escena de la mansión. Esto no afecta al desarrollo del juego, simplemente influye en los puntos de bonificación de cada personaje para las citas en Gold Saucer.

Mercado Muro es un sitio estrafalario, lleno de lugares interiores y de gente rara. Además, la misión que debes completar aquí, si no se siguen unas pautas, puede resultar un poquito liosa. Por ello, para evitar momentos de observa la siguiente imagen en la que se divide Mercado Muro en cuatro zonas para facilitar la tarea a la hora de situarse.



Lo primero que tienes que hacer es dirigirte hacia el Club de la Abeja (en la Zona 2), al que accedes desde la parte sureste de la Zona 1.



Allí habla con un hombre de pelo blanco con chaleco granate y pregúntale por Tifa para que te conteste que es una de las nuevas chicas de Don Corneo.

Acto seguido, dirígete a la mansión de Don Corneo, que está situada completamente al norte de Mercado Muro. El guardia de la mansión te dice que sólo se admiten chicas, así que a Aeris se le ocurre el plan de vestir a Cloud como una señorita para que puedan entrar.

A partir de este momento, tienes que recoger una serie de objetos que permitan a Cloud vestirse como una dama para la visita a Don Corneo. Ten en cuenta que de cada tipo de objeto (vestido, peluca...) sólo puedes escoger uno y dependiendo de la combinación de todos ellos, Tifa, Aeris o Cloud serán elegidos para una velada con Don Corneo.

Hay 5 clases de objetos: Vestido, peluca, colonia, diadema y ropa interior; además de un bonus por maquillaje. Sólo los dos primeros son obligatorios para avanzar la historia, el resto son opcionales. Tanto en esta página como en la siguiente se explica cómo conseguir cada tipo de objeto.

OBJETOS

👉 Vestido de algodón / satén / seda	👉 Colonia floral / sexy
👉 Peluca / teñida / rubia	👉 Diadema cristal / rubí / diamante
👉 Desinfectante / Desodorante / Digestivo	👉 Tarjeta de miembro
👉 Cupones farmacia	👉 Lencería / Bragas Bikini

Consiguiendo el vestido

Lo primero que debes hacer es hablar con el dependiente del mostrador de la tienda de moda, que está en la parte noroeste de la Zona 1, a mano izquierda del restaurante. Te dirá que su padre es quien se encarga de confeccionar los vestidos, pero que está emborrachándose en el bar.



Ve al norte para entrar en la Zona 3 del poblado y el primer edificio a mano izquierda es el bar. Allí verás a un hombre con boina sentado en uno de los taburetes de la entrada. Habla con él y aceptará hacer un vestido para Cloud, preguntando de qué tipo lo quiere.



Hay tres opciones de diálogo y dependiendo de tu elección obtendrás un vestido diferente de tres disponibles. Las posibles respuestas son:

- **Que resulte elegante:** Obtienes **Vestido de algodón** (El peor)
- **Que sea suave + Brillante:** Obtienes **Vestido satén** (Medio)
- **Que sea suave + Que reluzca:** Obtienes **Vestido de seda** (El mejor)

Para recoger el vestido, vuelve a la tienda de moda y habla con el hombre que ahora está detrás del mostrador. Cloud se lo prueba, pero simplemente con eso no es lo suficientemente femenino.



En la tienda te dirán que puedes agenciarte una peluca en el gimnasio.

Consiguiendo la peluca

Vete al gimnasio, que es la carpa situada en la parte derecha de la Zona 3, y habla con la chica al lado del cuadrilátero para que un musculitos te desafíe a una prueba de sentadillas. La mecánica es sencilla: pulsar en orden (●●●), sin hacerlo ni demasiado rápido ni demasiado despacio.



Puedes practicar un poco para cogerle el truquillo. La prueba dura 30 segundos y el objetivo es conseguir superar el número de sentadillas de tu contrincante (que suele hacer unas 16 más o menos).

- **Si pierdes:** Obtienes **Peluca** (La Peor)
- **Si empatas:** Obtienes **Peluca Teñida** (Media)
- **Si ganas:** Obtienes **Peluca Rubia** (La mejor)

Si quieres puedes visitar la tienda de armas de la Zona 3, donde tienes disponible un nuevo arma para Aeris y Tifa, además del **Aro de mitrilo**, una buena pieza de equipamiento a estas alturas del juego. La tienda de objetos (que en este caso también es farmacia) está situada en la **Zona 1**, por si necesitas hacerte con algo.

A partir de este momento Cloud se puede disfrazar y estás listo acceder a la mansión. Para ello vuelve a la tienda de moda y camina hasta el probador para que Cloud y Aeris se cambien. No obstante, hay una serie de objetos clave opcionales que puedes conseguir para mejorar el aspecto de nuestro rubio amigo.



No afecta al desarrollo del juego más que en las citas de Gold Saucer, como se ha indicado antes, así que tú decides.

NOTA: Esta parte del juego es completamente opcional, ya que simplemente con el vestido y la peluca Cloud puede infiltrarse en la mansión de Don Corneo. Si sólo has conseguido esos dos objetos, Tifa será la chica escogida por él. Sin embargo, hay varios objetos opcionales con los que puedes conseguir que Aeris o Cloud sean las "chicas" que elija. Consulta la tabla de la página siguiente para conocer cómo influir en la decisión del Don.

Consiguiendo la colonia (Opcional)

Dirígete al restaurante, localizado a mano derecha de la tienda de ropa, en la Zona 1 de Mercado Muro. Allí ahí un sitio libre, así que toma asiento y pide cualquiera de los tres platos que te ofrecen (te costará 70 Gil). Cuando hayas terminado de comer, dile al cocinero "Muy rica" y te dará un **Cupones farmacia**.



Ahora pon rumbo a la farmacia, que es la casa con una estatua de un gato a la entrada, justo detrás de la tienda que pone ITEM. Allí habla con el vendedor (también puedes comprar objetos si lo necesitas) y pídele que te cambie los **Cupones farmacia** por una medicina.



Puedes elegir entre tres diferentes.

- **Desinfectante** (Para el peor objeto)
- **Desodorante** (Para el objeto intermedio)
- **Digestivo** (Para el mejor objeto)

Ahora ve al bar donde encontraste al sastre que te hizo el vestido y abre la puerta situada más a la izquierda para ver que hay una chica vomitando. Te pregunta si llevas alguna medicina encima, así que dale la hayas obtenido a cambio del cupón.



Dependiendo de la medicina que le des, te obsequiará con una colonia entre tres posibles, que son:

- **Si le das desinfectante:** **Colonia** (La peor)
- **Si le das desodorante:** **Colonia Floral** (La intermedia)
- **Si le das digestivo:** **Colonia Sexy** (La mejor)

Consiguiendo la diadema (Opcional)

Ve a la tienda de materia (en la cual no te venden nada de momento), que está situada al norte del punto de guardar, con un cartel "punk" al lado de la puerta.



Habla con el hombre del mostrador y accede a ayudarlo. Te dirá que tienes que ir a la posada y conseguir un objeto para él de una máquina expendedora. La posada se encuentra en la parte suroeste de la Zona 1, es la primera casa según entras en Mercado Muro.



Una vez dentro, habla con la mujer del mostrador y elige la opción de alojarte por 10 Gil.

Durante la noche, Cloud aparece en frente de la máquina expendedora, pudiendo comprar un objeto de 200 Gil, 100 Gil o 50 Gil. Cuanto más alto el precio, mejor será la diadema que consigas.



Acto seguido, regresa a la tienda de materia, y el hombre te obsequiará con:

- **Si compraste el de 50:** **Diadema de cristal** (La peor)
- **Si compraste el de 100:** **Diadema rubí** (La intermedia)
- **Si compraste el de 200:** **Diadema diamante** (La mejor)

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

Consiguiendo ropa interior y maquillaje (Opcional)

Al sureste de la Zona 1, en Mercado Muro, hay un hombre gorro marrón y camiseta blanca.



Si hablas con él te obsequiará con el objeto clave **Tarjeta de miembro**, que te permite acceder al club **La Taberna de la Abeja**, situado en la Zona 2.

Una vez tengas la tarjeta, habla con el portero para que te deje entrar, y te dará la bienvenida una chica vestida de abeja.

Te da la opción de elegir una habitación, habiendo 5 en total en la sala. Las dos de la derecha están cerradas, aunque puedes echar un ojo a través de la cerradura para visualizar un par de escenas de lo más raro.

Sólo puedes entrar en las dos de la izquierda (de las cuales únicamente eliges una) y en la de enfrente, a la que podrás acceder después de visitar una de las de la izquierda.

Si entras en la habitación &#x26;#x26; (izquierda superior), verás un fantasma de Cloud, habla con él y nuestro protagonista se desmaya. Posteriormente será reanimado a base de masajes y vete a saber qué por Mukki, un musculitos afeminado con bigote.



Cuando retomes el control de Cloud, camina rápidamente hasta la chica-abeja y habla con ella, para que te de el objeto **Lencería**.

Tienes que hablar con ella antes de que salga de la sala; de lo contrario, no conseguirás nada.

Si entras en la habitación de grupos (izquierda inferior), presenciarás un momento gracioso (con baño incluido) entre Cloud y una manada de maromos, con Mukki como cabecilla.



Cuando concluya la escena, serás obsequiado con unas **Bragas Bikini**.

En la última habitación, la de enfrente, hay tres mujeres sentadas en la barra.



Habla con la de la izquierda y pídele que te maquille. El maquillaje es el único bonus para la cita con Don Corneo que encontrarás en La Taberna de la Abeja.

La bonificación recibida es aleatoria, pudiendo ser de +1, +3 o +5. Ya no puedes conseguir más objetos clave para vestir a Cloud, así que pon rumbo a la tienda de moda, vístete y acto seguido dirígete hacia la **mansión de Don Corneo**, que está al norte de **Mercado Muro**, en la **Zona 4**.

OBJETOS

- Éter
- Plumaje de Fénix
- Híper
- Poción
- Robar

ENEMIGOS

- Lacayo de Corneo
- Scotch
- Aps (Jefe)
- Sahagin
- César

NOTA: En este capítulo se obtiene la materia **Robar**, por lo que a partir de este momento puedes sustraer objetos de los enemigos durante un combate y añadirlos al inventario.

Una vez Cloud está vestido como una señorita, ve a la mansión de Don Corneo, situada al norte de Mercado Muro.

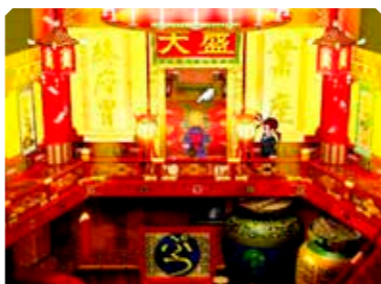


Esta vez el guardia te deja pasar y una vez estés dentro habla con el tipo del mostrador, que te pide que esperes y acto seguido se va.

En este momento Cloud y Aeris aprovechan para explorar la mansión e ir en busca de Tifa. Sube las escaleras de la derecha hasta el piso superior, entra por la puerta de la izquierda, baja las escaleras y verás como Tifa está esperando en la sala de tortura.

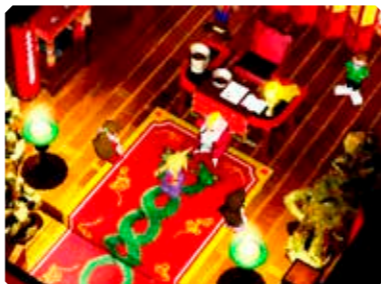


Después del diálogo coge el **Éter** detrás de Tifa y acto seguido habla con ella. Tras la charla aparece el encargado para decir que ya está lista la visita a Corneo.



Sube las escaleras y esta vez entra por la puerta central.

Ahora te encuentras en el despacho de don Corneo.



Colócate en un lateral de su mesa para que se dirija a ti, ya que si intentas hablar con él de frente no puedes, y en este momento tomará la decisión de elegir a su chica para la noche.

Según los objetos que hayas conseguido, el personaje escogido será Tifa (11 puntos o menos), Aeris (de 12 a 18 puntos) o Cloud (19 puntos o más).

En la siguiente tabla se explica la bonificación de cada objeto:

Objetos	Bonificación
Vestido de seda, Peluca rubia, Colonia sexy, Diadema diamante	+5
Vestido satén, Peluca teñida, Colonia floral, Diadema rubí	+3
Vestido de algodón, Peluca, Colonia, Diadema de cristal	+1
Bragas bikini, Lencería	+0
Maquillaje	+1, +3, +5 (aleatorio)

Si elige a Tifa o Aeris

En caso de que Tifa o Aeris sean elegidas, tomarás el control de Cloud en una sala repleta de tíos salidos persiguiéndote. Lo primero que has de hacer es recoger el **Plumaje de Fénix** en la parte derecha de la habitación (* en caso de que don Corneo elija a Cloud lo puedes obtener más adelante).



Acto seguido, habla con tus persecutores y después dirígete al hombre que está en la parte norte de la sala, para ver cómo Cloud se despoja de su disfraz y comienza a pelear.

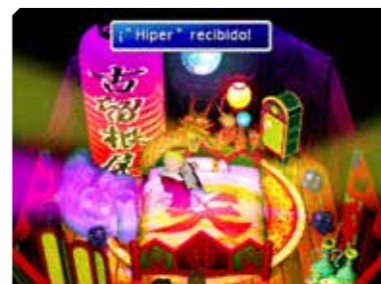
El primer combate no es nada complicado, simplemente límitate a atacar o lanzar magia para acabar con los tres enemigos. El segundo es algo más difícil, puesto que uno de los contrincantes (el de la fila trasera) es Scotch, con parámetros más elevados que los otros dos. A ser posible acaba con él antes que con el resto para evitar sorpresas.

Una vez los liquides, sal de la habitación y apareces en la zona principal de la mansión, en el piso de arriba.



Si Don Corneo escogió a Tifa, ve a buscar a Aeris a la sala de tortura. Si por el contrario Aeris fue la elegida, Tifa se encuentra contigo en el piso de arriba.

Ahora entra por la puerta central del piso superior, atraviesa el despacho e introdúcese por la única entrada posible, que va a dar a la habitación de Corneo.



Tras el diálogo, rebusca detrás de la cama para obtener un **Híper**.

Al intentar salir del dormitorio, Corneo te hace una pregunta con tres posibles respuestas. Da igual cuál escojas, puesto que acabarás en las alcantarillas sí o sí.

Inmediatamente después se iniciará una escena en la sede de Shinra.

Si elige a Cloud

En caso de que Cloud sea la "dama" escogida, aparece él solo en la habitación de Corneo.

Recoge el **Híper**, situado detrás de la cama y habla con él (lo que contestes no afectará al desarrollo del juego).

Después entran Tifa y Aeris en el dormitorio y tras el diálogo ocurre lo mismo que en el caso anterior, de cabeza a las cloacas y escena en sede de Shinra.

En las alcantarillas

Cuando retomes el control recoge la **Poción** subiendo las escaleras y accede al menú para equiparte lo mejor que puedas, ya que se acerca una batalla contra un **jefe**.

Es recomendable equipar en un personaje las materias **Recuperar** y **Todos** combinadas para así tener disponible curación simultánea durante el combate. También es muy importante que equipes la materia **Fuego**.

Habla con Tifa y Aeris y casi sin darte cuenta te enfrentas a un nuevo jefe, y es importante no morir porque no habrás podido guardar la partida desde que entraste en la mansión.

Jefe #3: APS

APS 18

Se encuentra en: Alcantarilla

PG: 1.800

PM: 0

EXP: 240

AP: 22

GIL: 253

Obj: Plumaje de Fénix Debilidad: Fuego

Transf: - 1/2 Daño: -

Robar: - Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

APS posiblemente sea el enemigo más complicado hasta este momento del juego. Uno de sus ataques se llama **"Ola de cloaca"**, que causa daño a todos los luchadores, incluido él, y existen dos versiones del mismo. La primera golpea al grupo de frente y a él de espaldas, por lo que tú recibes menos daño y el más. La segunda modalidad de este ataque es justo lo contrario, tú recibes el doble de daño y él la mitad. Por ello no debes confiarte y mantener tus puntos de vida por encima de 150 en todo momento. Si todos tus personajes andan bajos de PG, utiliza el hechizo **Cura** sobre los tres. El límite de Aeris **Ala sanadora** también es muy útil a la hora de reponer salud, así que no dudes en usarlo.

En cuanto a la táctica ofensiva, límitate a lanzarle **Fuego** (dado que es vulnerable a este elemento) y otros hechizos como Rayo o Hielo, que le harán más pupa que ataques físicos. Si se llena la barra de límite de Tifa o Cloud, ejecútalo para debilitarlo más rápido. Uno de sus movimientos provoca en un personaje el estado alterado tristeza, por lo que la barra de límite se llena más lentamente pero también aumenta tu defensa. Puedes curarlo con un Híper si lo crees conveniente. Entre el daño que se causa a sí mismo y tus ataques terminarás con él relativamente pronto, siempre y cuando no se tuerzan demasiado las cosas. No es un jefe muy complicado, pero no te descuides con los puntos de vida si no quieres perder.

Recompensa: **Plumaje de Fénix**

Una vez hayas acabado con **APS**, sube por la escalerilla de metal y avanza por el único camino posible. Baja otra escalerilla y sube por los pedruzcos de piedra para recoger la materia **Robar**, que te será de gran utilidad.

Entra por el hueco de la rendija y aparecerás en una nueva zona, donde tienes que bajar los escalones, ir a la parte izquierda de la pantalla y colarte entre el hueco que deja la valla rota.

Finalmente, sube la escalera para salir de la cloaca y respirar de nuevo aire fresco.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

OBJETOS

- ☞ Poción S x3
- ☞ Poción x3
- ☞ Pantalla sonora
- ☞ Éter

Después de abandonar el alcantarillado de Midgar llegas al cementerio de trenes.

Entra en el vagón por la puerta que lateral, recórralo hasta el final y atraviesa la puerta a mano izquierda.

Examina el barril para conseguir una **Poción S** y vuelve por dónde has venido hasta el punto de guardado.



Sube la escalera para acceder al techo del vagón, recoge otra **Poción S** y recorre los vagones hasta llegar a una especie de viga.



Desciende por el lado izquierdo de la misma e inspecciona el barril que encontrarás dirigiéndote hacia el norte para obtener una **Pantalla sonora**.



Desde dónde estás, rodea la viga y pasa por debajo de ella para acceder a un nuevo vagón, en el que hay una **Poción** en el suelo.



ENEMIGOS

- ☞ Fantasma
- ☞ Dinglo
- ☞ Diabólico
- ☞ Eligor
- ☞ Aeroluchador
- ☞ Reno (jefe)

Ahora dirígete hacia abajo y hacia la derecha para salir del tren, sube las escaleras y acto seguido desciende por otras escaleras nuevas. Entra en el vagón, recórralo y sal por el boquete situado al final del mismo para hacerte con otra **Poción**. Luego progresa hacia la siguiente zona.

En este lugar del cementerio de trenes se encuentra un enemigo llamado **Eligor**. No suele aparecer con demasiada frecuencia, pero es recomendable que luches contra él para robarle la **Vara golpeadora**, un arma potentísima para Aeris, y más a estas alturas de la aventura.

Recoge la **Poción** localizada al suroeste y acto seguido dirígete a la parte oeste para examinar el barril y ser obsequiado con un Éter.



A continuación, entra en el tren colocado sobre los raíles (se distingue porque brilla) para moverlo y así poder rodearlo por su parte trasera y acceder a unas escaleras que conducen a otra **Poción S**.



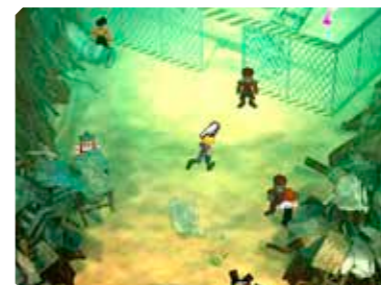
Luego móntate en el vagón paralelo al de la escalera para moverlo y habilitar un puente que te permitirá pasar.



Sube de nuevo y dirígete hacia el oeste para acceder a una nueva zona.

Continúa dirección oeste y llegarás al **sector 7**, donde la cosa está que arde.

En la plataforma del **sector 7**, AVALANCHA y las tropas de Shinra están enzarzados en un tiroteo. Verás como Wedge cae desde lo alto, así que ve a hablar con él, entra por la puerta, guarda la partida y comienza a subir escaleras.



Te topará con Biggs desplomado sobre una barandilla y más adelante Jesse se encuentra tendida en las escaleras.



Cuando llegues a la parte más alta, habla con Barret y tendrás la opción de acceder al menú para prepararte antes de enfrentarte a un nuevo jefe.



Jefe #4: Reno

Reno (1er encuentro) 17

Se encuentra en: Soportes de Plataforma (Sector 7)

PG: 1.000	PM: 0
EXP: 290	AP: 22
GIL: 500	
Obj: Éter	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: -	
1/2 Daño: Rayo	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Reno no tiene ataques excesivamente potentes, aunque uno de ellos puede complicarte bastante las cosas. Dicho movimiento se llama **"Pirámide"**, y su efecto consiste en atrapar a uno de tus personajes impidiendo que realice cualquier acción.

La única manera de liberar al personaje es atacando la pirámide-prisión (un único golpe es suficiente). Es importante prestar atención y atacar a la pirámide inmediatamente después de que un personaje quede atrapado, en especial si son dos, ya que si un tercero es inmovilizado perderás la batalla. Por lo demás, límitate a lanzarle **ataques mágicos** (excepto Rayo, que tiene la mitad de efecto) y a utilizar tus límites.

Mientras tengas en cuenta que hay que estar atento a la dichosa pirámide, todo irá bien. Después de ganar la batalla Reno escapará.

Recompensa: **Éter**

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

Concluido el combate contra **Reno**, observa el diálogo y la escena de turno antes de continuar tu aventura.

Próxima parada: Los **suburbios de Midgar**... De nuevo.



PM 8:07
AUG. 19 1975

OBJETOS
● Sentir
■ Batería x3
■ Éter turbo
■ Éter

ENEMIGOS
■ Come-Todo
■ Casa Inferno
■ Vicio

TIENDAS			
■ Aro de titanio	280 gil	■ Pantalla sonora	100 gil
■ Aro de mitrilo	350 gil	■ Colirio	50 gil
■ Vara mitrilo	370 gil	■ Hiper	100 gil
■ Nudillo metal	320 gil	■ Tranquilizante	100 gil
■ Arma asalto	350 gil	■ Poción S	300 gil
■ Poción	50 gil	■ Carpa	500 gil
■ Plumaje de fenix	300 gil	■ Granada	80 gil
■ Antídoto	80 gil		

NOTA: De las tres baterías que compras en la tienda de armas sólo tienes que usar obligatoriamente dos, de modo que puedes quedarte la última (sin conseguir el éter) si tienes intención de conseguir un inventario al completo de cara a "la partida perfecta", ya que son objetos únicos que no encontrarás más a lo largo del juego.

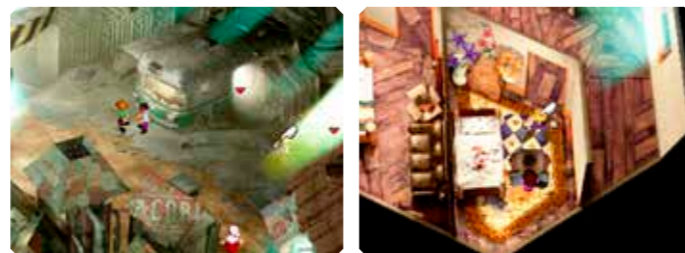
Tras escapar milagrosamente de la explosión, el grupo aterriza en el parque del Sector 7. Cuando tengas el control de Cloud, dirígete hacia el sur para salir del parque y al poco rato Tifa te detendrá. Tanto ella como Barret vuelven a formar parte del grupo. Regresa al parque y recoge la materia ● **Sentir** detrás de la valla.



Dirígete de nuevo hacia el sur y recorre todo el sector 6 hasta llegar al Sector 5. En los suburbios del Sector 5, se encuentra un enemigo llamado **Vicio**, al que puedes robar una ■ **Bebida velocidad**, que otorga a tus personajes el estado Prisa. Es un objeto muy útil, en especial hasta que consigas el hechizo Prisa, así que si tienes tiempo hazte con unas cuantas bebidas.



Desde el sector 5 dirígete a la casa de Aeris (recuerda que es la entrada en la que brilla una luz verde). Una vez allí, habla con la madre de Aeris y tras la conversación sube al piso de arriba, donde se encuentra Marlene.



Si quieres puedes descansar en la habitación de la izquierda para reponer fuerzas. Regresa al piso de abajo, donde el grupo tomará la decisión de ir en busca de Aeris al cuartel general de Shinra.

Abandona la casa y pon rumbo a la vivienda situada más al este en el sector 5.



Ya habías estado aquí antes y en el piso un niño tiene guardados 5 Gil en su habitación. Si en su momento no los cogiste, al hablar con él serás obsequiado con un ■ **Éter turbo**.

Ahora pon rumbo hacia el parque del Sector 7, atravesando de nuevo el Sector 6. Si todavía ningún personaje ha aprendido el segundo movimiento límite de nivel 1, el sector 6 no es mal lugar para conseguirlo, ya que en las batallas contra múltiples **Come - Todo** la barra de límite se llene rápidamente.

Una vez llegues al parque, toma el camino del noreste y continúa hacia el norte para volver a **Mercado Muro**.

Al llegar a **Mercado Muro**, ve al norte y en la siguiente zona verás la tienda de armas (con un letrero rosa que pone Machine Gun).



Habla con el vendedor de la izquierda, quien te ofrece 3 baterías a cambio de 300 Gil (100 cada una).

Ahora sal de la tienda, continúa en dirección norte y sigue a los niños que gritan y se marchan corriendo hacia el este.



Por cierto, si te olvidaste de recogerlos, tienes la oportunidad de regresar a la mansión de Don Corneo y agenciarte un ■ **Plumaje de Fénix** y un ■ **Hiper**.

Los niños te conducen a un muro con pintadas y un cable en dirección vertical. Pulsa ● para ascender por él y acceder a una nueva zona.

Llega hasta el final del cable para soltarte, desciende por el tubo metálico y cruza el puente que lo conecta con otro tubo, en el que verás una ranura.



Exáminala para introducir una de las baterías y poner en funcionamiento la hélice.

En cuanto ésta se pare, podrás subir a las aspas para engancharse a unos raíles doblados en forma de U. Sube por ellos y coloca la segunda batería en otra ranura para que la barra de seguridad se incline y te permita ascender.



Escala por el cable hasta descolgarte y verás que a tu derecha se encuentra una barra metálica que se mueve a modo de péndulo.

Pulsa ● cuando la barra se encuentre cerca de ti, un poco antes de que se detenga, y cuando te agares cruza al otro lado (puede que no lo consigas a la primera, pero no te preocupes porque tienes todos los intentos del mundo).

Escala por el tubo para llegar a una nueva zona.

Continúa por el tubo metálico engancharse a un nuevo cable y trepa por él hasta que se divida en dos direcciones, ascendente y descendente.

Primero toma el camino descendente, donde encontrarás otra ranura en la que depositar la última batería y obtener un ■ **Éter**.

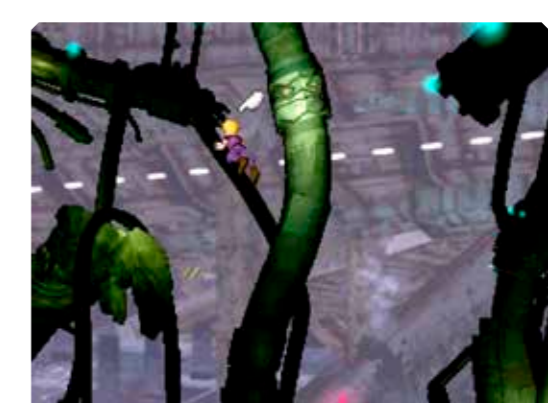


Desciende por el tubo de la izquierda y volverás a la zona de la barra metálica que se zarandea.



Sigue el mismo procedimiento para llegar de nuevo a la bifurcación del cable, pero en este caso toma la dirección ascendente.

Baja por otro cable situado a la derecha y sube por el tubo metálico para aparecer frente al **cuartel general de Shinra**.



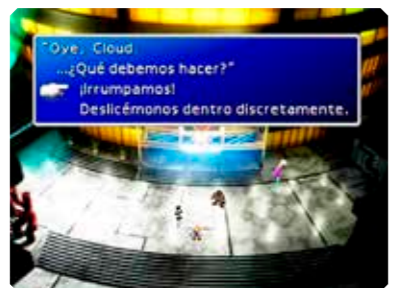
- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

OBJETOS	
📄 Elixir	🔪 Borde duro
🔵 Elemento básico	🌱 Envenenar
🌟 Medallón estrella	👤 Habilidad enemiga
🗑️ 4 ranuras	📄 Poción (x4)
🔵 Todos	📄 Cupón A B C
📄 Plumaje de Fénix	🔥 Partes de Midgar (x5)
🌫️ Éter	📄 Tarjeta 60 62 65 66
🔥 Aro de carbono	📄 Tarjeta 68

NOTA: Aquí se encuentra el **panfleto n°2** del Paraíso de las tortugas. Sólo hay dos oportunidades para leerlo: una es ahora, la otra al final del CD2. Consulta las **misiones secundarias #3** para más detalles.

NOTA 2: Los objetos clave "Cupones A, B y C" son objetos que puedes canjear opcionalmente, de modo que si tienes intención de conseguir un inventario al completo de cara a "la partida perfecta" no tienes por qué utilizarlos, ya que son objetos únicos que no encontrarás más a lo largo del juego.

Después de tanta escalada por fin llegas al cuartel general de Shinra, frente al que hay un punto para guardar la partida. El objetivo es alcanzar los pisos más altos del edificio (del 59 en adelante) y Barret propone entrar a lo café, mientras que Tifa prefiere buscar una opción más sigilosa.



A continuación, se van a describir ambas situaciones, aunque se recomienda la primera si quieres ganar experiencia y te apetece algo de acción, y la segunda si quieres hacerlo medianamente rápido y evitando combates.

De una manera u otra, tendrás que volver al primer piso más tarde.

Opción 1: ¡Irrumpamos!

Nada más entrar por la puerta principal toca combatir, eso sí, sin posibilidad de escapar de ninguna batalla hasta llegar arriba. Tras liquidar a los primeros guardas, dirígete al final del vestíbulo y examina el tablón localizado a la derecha para leer el **panfleto n°2 del Paraíso de las Tortugas**.



Si necesitas comprar objetos hay una tienda a mano derecha subiendo las escaleras, donde verás dos cofres que de momento no puedes abrir.

ENEMIGOS	TIENDAS
🔪 Granadero	📄 Poción 50 gil
🔊 Gruñido poderoso	📄 Plumaje de Fénix 300 gil
🔪 Polilla cortante	📄 Antídoto 80 gil
🔪 Danza espada	📄 Collirio 50 gil
🔪 Martillo	📄 Carpa 500 gil
🔪 Tablero aviso	
🔪 Metralleta	
🔪 Cañon láser	
👤 Soldado 3º	
👤 Muestra: H0512 (jefe)	
👤 Muestra: H0512-opt	

Entra en el ascensor y pulsa los botones de la izquierda.

Al comenzar a subir saltará la alarma y el contador de número de pisos se volverá loco.

Lo que tienes que hacer es pulsar los botones para pararlo y el número que salga indica un piso en el que se abren las puertas obligándote a combatir. Sigue el mismo procedimiento y, tras aproximadamente 5 batallas, llegarás al piso 59.

Opción 2: Deslicémonos dentro sigilosamente

Esta opción no tiene mucha historia. En vez de ir por la puerta principal, toma el camino de la izquierda para llegar a unas escaleras.

No hay encuentros aleatorios, pero son muchas, muchas, muchas, muchísimas escaleras las que hay que subir.

La verdad que es una opción bastante aburrida, pero más rápida y fácil que la de irrumpir.



A mitad de camino te encuentras un **Elixir**, así que no dudes en cogerlo. Después de una larga caminata apareces por fin en el piso 59.

En caso de haber optado por la opción de irrumpir, regresa al primer piso mediante el ascensor y sube todas las escaleras para coger el **Elixir** (no hay manera de acceder a las escaleras desde el piso 59, sólo desde el primero).



Si por el contrario te decantaste por entrar sigilosamente, desciende en el ascensor al primer piso y examina el **panfleto n°2 del Paraíso de las Tortugas**.

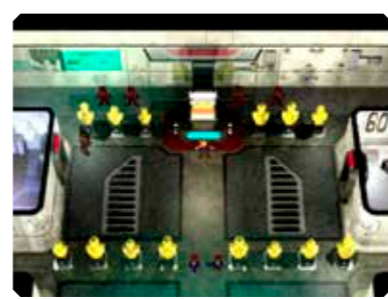
Una vez estés en el piso 59, ataca a los guardas y acaba con ellos para obtener la **Tarjeta 60**. Con la tarjeta en tu poder, coge el ascensor para subir a la planta 60.

Piso 60

Toma el camino de la izquierda y entra en la habitación, desde dónde debes pasar al otro lado sin ser avistado por los guardas.

Primero Cloud ha de avanzar hasta la parte central de la sala sin que le vean. Para ello escóndete detrás de la primera columna y cuando los guardas caminen continúa rápidamente para posicionarte detrás de la segunda estatua. Cuando vuelvan a caminar, corre hasta la tercera y de ahí a la parte central para esconderte detrás de la mesa.

Ahora es el turno de Barret. Tienes que pulsar **○** mientras los guardas caminan para avanzar de estatua en estatua.



Finalmente le toca a Tifa, así que haz lo propio con ella.

Ahora tienes que avanzar hasta la habitación de la derecha, siguiendo el mismo patrón: primero Cloud, luego Barret y por último Tifa. La única diferencia es que en la zona de las tres últimas estatuas los guardas corren, así que tienes que andar un poco más ágil.

En caso de que te pillen, se inicia automáticamente una pelea y vuelves a empezar de nuevo el "minijuego" hasta que lo consigas. Cuando el grupo esté a salvo, sube las escaleras en la habitación de la derecha que conducen a la siguiente planta.

Piso 60

En esta planta simplemente tienes que hablar con el hombre trajeado que camina de un lado para otro y te dará la Tarjeta 62.



Sube las escaleras para llegar al piso 62.

Piso 62

Busca al alcalde de Midgar, que se encuentra en la sala situada más a la izquierda.

Te hará una pregunta y te aparecen varias respuestas para elegir. Tienes intentos ilimitados para acertarla, pero dependiendo del número de intentos recibirás un objeto u otro.

Hay varias maneras para saber cuál es la contraseña, pero el mejor método es ir a la habitación de suelo azul y estanterías verdes, y examinar los libros situados más a la izquierda en la estantería central.



Dependiendo de lo que ponga el cuadro de diálogo, la respuesta será diferente. En la siguiente tabla se indica la correspondencia entre los libros y la respuesta, así como los objetos conseguidos dependiendo del número de intentos.

Frase	Respuesta
1.- Clasif. de miembros soldado por clases	BESO
1.- Resultados de la misión espacial fracasada "YA-79"	REAL
2.- Informe económico: Prog. de Desarrollo Espacial	MAJO
9.- Nuevos planes para el planeamiento urbano	MAKO

Recompensa:
Elemento básico (1º int), **Elixir** (2º int), **Éter** (3º int),
Poción (4º int), **X Nada** (5º into más)

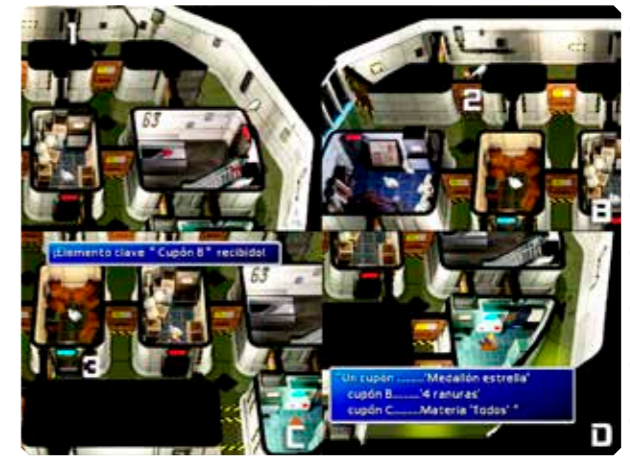
Cuando aciertes, serás obsequiado con **Tarjeta 65**. Ya no hay nada más que hacer aquí, así que pon rumbo al piso 63.

Piso 63

Esta planta es opcional, pero puedes conseguir recompensas interesantes. Examina el ordenador de la sala inferior derecha y te dirá que tienes permiso para abrir tres puertas. El objetivo es conseguir tres cupones para intercambiarlos por objetos. Las puertas se abren en el orden indicado en la imagen.

Tras abrir la segunda, cogerás el **Cupón A** y, posteriormente, métete por el conducto de ventilación. Desde allí toma el camino ascendente para llegar a otra habitación, donde está el **Cupón B**. Luego abre la última puerta para hacerte con el **Cupón C**.

Ahora vuelve al conducto de ventilación y toma el camino de la derecha para aparecer en la sala del ordenador y canjear los cupones por los objetos (**Medallón estrella**, **4 ranuras**, **Todos**). Después de canjearlos, sube al siguiente piso.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor n° 1
- El escondite
- Reactor n° 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

Piso 64

Entra en el mini-gimnasio y examina la máquina expendedora. Paga 250 Gil por la bebida y después selecciona golpear la máquina.



De momento no obtendrás nada, pero más adelante recibirás una recompensa por comprar la bebida.

Ahora dirígete a la sala de las taquillas, donde hay un **Plumaje de Fenix** en la primera, un **Éter** en la segunda y la del fondo de momento no la puedes abrir. Es el arma final de un personaje, así que tampoco está de más que sepas su localización y recordarla para tu próxima visita al edificio.

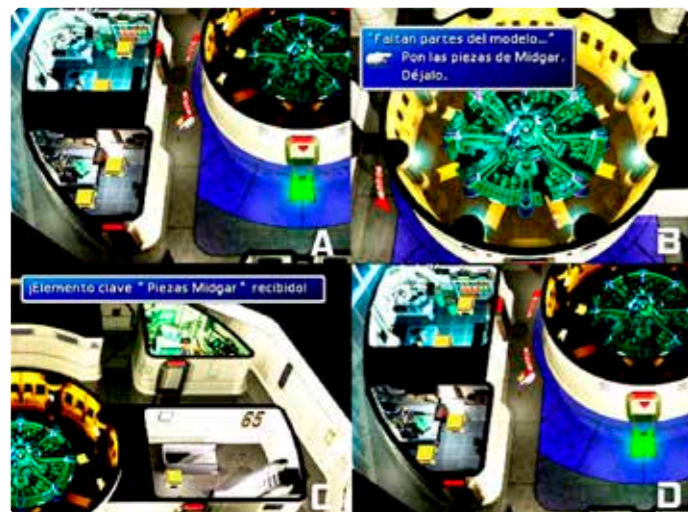
En la sala de la izquierda puedes recuperarte y guardar la partida si quieres.

Después sube las escaleras para llegar a una nueva planta.

Piso 65

En este piso verás que hay una caja a la entrada que no puedes abrir. Para desbloquear la cerradura de ésta tienes que recoger varias piezas de Midgar repartidas por los cofres de este piso y colocarlas sobre la maqueta de la sala central.

El primer cofre que has de abrir es el inferior de la sala superior izquierda.

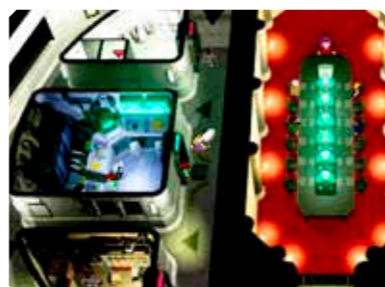


Acto seguido, coloca las piezas en la maqueta y te indicará que algo se ha abierto.

Ahora puedes abrir las demás cajas en el orden que desees y una vez hayas reconstruido la maqueta se desbloquea la cerradura del cofre de las escaleras, que alberga la **Tarjeta 66**.

Piso 66

Lo único que tienes que hacer aquí es dirigirte a la habitación superior izquierda, que es el baño, y meterte por la puerta que conduce al inodoro, desde el cual subes hasta el conducto de ventilación.



Una vez allí, observa la conversación en la sala de conferencias de los peces gordos de Shinra y cuando termine la reunión sal del conducto de ventilación, y sigue al científico Hojo hasta el siguiente piso.

Piso 67

En esta planta hay combates aleatorios y se encuentran dos enemigos a los que puedes robarles objetos interesantes:

A las **Polillas cortantes** puedes robarle el **Aro de carbono**, una armadura más que decente. Los **Soldado 3º** tienen un arma para Cloud llamada **Borde duro**, bastante poderosa a estas alturas de juego. Si tienes suficiente tiempo y paciencia, no dudes en robar unos cuantos de estos (tres, cinco, diez... a gusto de consumidor), ya que se venden en las tiendas por 750 Gil, sin duda una buena fuente de ingresos durante el primer tramo de la aventura.

Robos y demás a parte, dirígete a la zona izquierda de la planta 67 para llegar al laboratorio y, cuando termine el diálogo, sigue hacia la parte superior para recoger la materia **Envenenar**.



Ahora prepara al grupo para un combate contra un jefe.

Equipa a Cloud el **Medallón estrella** para prevenir envenenamientos. Equipa también **Hielo** + **Todos** a Cloud y **Fuego** + **Todos** a Tifa o Barret (sólo peleará uno).

Una vez estés a punto para combatir, sube al montacargas y verás como Aeris está atrapada.



Tras el diálogo entre el grupo y Hojo, Aeris es liberada y alguien se tendrá que quedar con ella (si eliges a Tifa lucharás con Barret, y viceversa).

Tras la conversación, se une al grupo **Red XIII**, un nuevo miembro del grupo que se estrena luchando en un combate contra un jefe.



Jefe #5: Muestra: H0512 + Muestra: H0512-opt (x3)

Muestra: H0512 19

Se encuentra en: Edificio Shinra (piso 68)

PG: 1.000	PM: 120
EXP: 300	AP: 30
GIL: 250	

Obj: Talismán

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: Rayo

Absorbe: Veneno

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Muestra: H0512-opt 7

Se encuentra en: Edificio Shinra (piso 68)

PG: 300	PM: 48
EXP: 20	AP: 2
GIL: 0	

Obj: Tranquilizante

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Tierra

Estados alterados: Rana, Pequeño, Manipular

Extra: Si Muestra: H0512 muere, Muestra: H0512-opt desaparece sin dejar experiencia ni AP.

Este combate es bastante fácil, más aún si Barret está en tu equipo, ya que su límite **Alucin** le resta todos los PM a **Muestra: H0512**. Con suficientes PM, el jefe principal puede resucitar a los secundarios (**Muestra: H0512-opt**) hasta 3 veces; por tanto si los dejas a cero, una vez acabes con sus tres acompañantes no tendrás que preocuparte más de ellos. Para acabar con los tres H0512-opt, lánzales los hechizos **Hielo** y **Fuego** (mejor si es a todo el grupo enemigo).

Cuando quede sólo el jefe principal, sigue utilizando magia con tus tres personajes sin tregua. Eso sí, no utilices ni Rayo ni Bio, ya que el primero es poco efectivo y el segundo le curará.

Adicionalmente, si Cloud ha aprendido **Corte cruzado** (su segundo límite de nivel 1) no dudes en utilizarlo, dado que este movimiento paraliza momentáneamente al adversario.

Este enemigo sólo tiene 1.000 PG, así que no es un hueso duro de roer.

En caso de haber optado por atacar directamente al jefe principal, dejando de lado a los tres secundarios, cuando acabes con **Muestra: H0512** sus acompañantes desaparecen con él.

Recompensa: Talismán

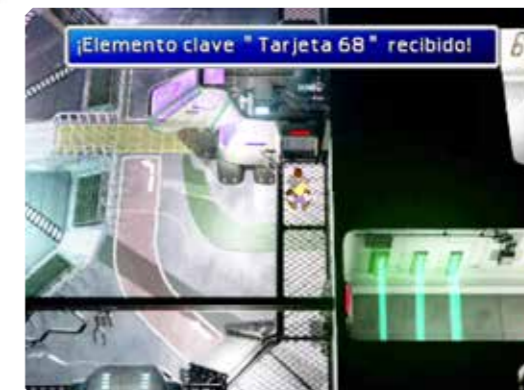
Bien, otro jefe que muerde el polvo. Ahora puedes acceder al menú y cambiar de grupo si lo crees conveniente.



Coge del interior de la cápsula la materia **Habilidad enemiga** y las **Poción (x2)** subiendo las escaleras a mano izquierda.



Acto seguido, habla con el científico para recibir la **Tarjeta 68** y agénciate otras **Poción (x2)** en la parte derecha de la planta.



Baja las escaleras hasta el ascensor de la planta 66, donde te sorprenden los Turcos y tras la escena el grupo queda encarcelado en las celdas del piso 67.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

ENEMIGOS

- Portacerebro
- Policia várgida
- Zenene
- Cien tiradores (jefe)
- Helimetralleta (jefe)
- Rufus (jefe)
- Nación oscura
- Motorbola (jefe)

NOTA: En este capítulo tiene lugar una **situación de cita clave** para salir con Tifa en Gold Saucer. Si quieres más detalles, consulta el apartado de "Gold Saucer: Citas" de la guía.

Tras ser detenido por los Turcos, el grupo terminará encarcelado en el piso 67.

Cuando retomes el control de Cloud habla con Tifa (esto es una **situación de cita clave**) y, posteriormente, acércate a la puerta.

Después de dormir un rato, te encuentras con la puerta de la celda abierta y los guardias de seguridad muertos. Despierta al resto del grupo y sigue a Red XIII hasta el montacargas.

Desde allí, sigue el rastro de sangre hasta el piso 70 para encontrarte al presidente de Shinra ensartado en un espadón.



Tras la conversación, sal por la puerta en la parte superior de la pantalla para acceder a la azotea del edificio, donde te topas con el hijo del presidente, Rufus.

Cloud se queda atrás para arreglar cuentas, mientras que el resto del grupo se separa.

Tifa decide esperar a Cloud, así que Aeris, Red XIII y Barret continúan por su cuenta.

Quítale toda la materia a Tifa y Cloud si lo crees conveniente (aunque también puedes hacer esto desde el menú con la opción intercambiar).



Ahora haz lo siguiente:

Equipa a Aeris la materia **Rayo** y a Red XIII otra materia mágica (si tienes otra de **Rayo** mejor que mejor).

Barret es el único personaje que podrá sacar provecho de sus ataques físicos, pero tampoco está de más que tenga algo de materia.

Equipa también a un personaje (que no sea Aeris) **Recuperar** + **Todos**.

De este modo tienes dos maneras de curarte, por un lado el límite de Aeris **Ala Sanadora** y por otro el hechizo **Cura** aplicado a todos.

Una vez tengas todo liso, dirígete al ascensor para comenzar la batalla.

Jefes #6 y #7: Cien Tiradores y Helimetralleta

Cien Tiradores 18

Se encuentra en: Ascensor del Edificio Shinra



PG: 1.600 PM: 0
 EXP: 330 AP: 35
 GIL: 300
 Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: Gravedad
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Lento
 Extra: -

Helimetralleta 19

Se encuentra en: Ascensor del Edificio Shinra



PG: 1.000 PM: 0
 EXP: 250 AP: 25
 GIL: 200
 Obj: Aro de Mitrilo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Viento, Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Lento
 Extra: -

Esta batalla es la más difícil hasta este momento de la aventura, ya que tienes que combatir primero contra un jefe y acto seguido contra otro, sin descanso de por medio.

Ambos tienen prácticamente las mismas características: no se les puede golpear cuerpo a cuerpo, son débiles a **Rayo** y ejecutan ataques que afectan a todo el grupo causando más de 100 puntos de daño. La única diferencia es que el primer enemigo (**Cien tiradores**), también ejecuta ataques físicos que producen sueño y veneno, y tiene 600 puntos más de vida (1.600 PG).

La estrategia es sencilla. Utiliza **Rayo** a mansalva con Aeris y los hechizos que tengas (si es Rayo mejor) con Red XIII y Barret. A pesar de que Barret puede causar daño físico a distancia, la magia resulta más efectiva contra ambos jefes. Si el PG de tus personajes se encuentra por debajo de 150 puntos de vida, utiliza bien el hechizo **Cura** sobre todos, o bien el límite de Aeris **Ala sanadora**.

Si se llena la barra de límite de Barret y Red XIII no dudes en utilizarlos. Una vez acabes con el primer enemigo habrás salvado el escoyo más grande, ya sólo te queda seguir el mismo procedimiento para vencer a **Helimetralleta**. En fin, que este combate se resume en Rayo + límites + curar al grupo cuando sea necesario.


Recompensa: **Aro de mitrilo**

Después de la batalla en los ascensores, retomas de nuevo el control de Cloud y tienes la opción de acceder al menú por si quieres hacer algún ajuste. Aunque probablemente no necesites ni curarte, equípale por si las moscas la materia **Recuperar**. Observa la escena y sin casi tiempo para respirar ya estás metido en otro combate.

Jefe #8: Rufus + Nación oscura

Rufus 21

Se encuentra en: Edificio Shinra (azotea)



PG: 500 PM: 0
 EXP: 240 AP: 35
 GIL: 400
 Obj: Protector
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura
 Extra: -

Nación Oscura 15

Se encuentra en: Edificio Shinra (azotea)



PG: 140 PM: 80
 EXP: 70 AP: 7
 GIL: 250
 Obj: Fuente Guardia
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión
 Extra: -

Comienzas la batalla con la barra de límite al máximo, así que ejecuta rápido un movimiento especial contra **Nación oscura** para matarlo instantáneamente y evitar que proteja a **Rufus** con Barrera.

Acto seguido, dedícate a realizar **ataques físicos** sobre **Rufus** una y otra vez, y si tu vida desciende por debajo de 200 usa **Cura**.

Si tienes una **Bebida velocidad** puedes utilizarla para ganar rapidez y terminar antes la batalla, pero sinceramente no te compensa utilizarla a no ser que tengas de sobra.

Cuando reduzcas 500 puntos de vida de **Rufus**, observa la escena que pone fin al enfrentamiento.

Recompensa: **Protector** y **Fuente guardia**

Sal de la azotea y baja las escaleras hasta el piso 69 para guardar la partida y hablar con Tifa. Tras esto tomarás de nuevo el control de Aeris (si por algún casual no leíste el panfleto **nº2 del Paraíso de las Tortugas** antes puedes hacerlo ahora).

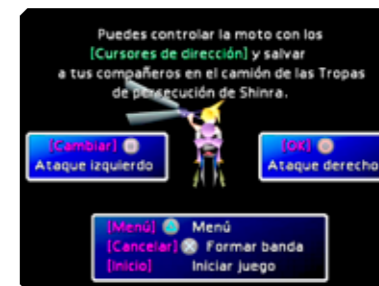
Dirígete hacia la puerta de salida para descubrir que te han rodeado.

El grupo decide montar en un coche, mientras Cloud, más chulo que nadie, se decanta por ir en moto. Antes de dar comienzo a un minijuego puedes elegir grupo (para una futura batalla, cómo no) y acceder al menú.

Es importante que coloques a tus personajes en la fila **contraria a la que quieras asignarles**, ya que te van a atacar por la espalda sí o sí. Vamos, que si quieres tener a Aeris en la retaguardia colócala en la fila trasera y lo mismo para el resto.

Equipa a tus personaje **Rayo** y **Hielo** y ponle a alguien en su armadura la combinación **Fuego** + **Elemento básico**. De esta manera minimizas el daño por el elemento fuego. Por último, equipa también los accesorios **Talismán** y **Protector** para aumentar tu defensa.

Una vez hayas terminado de prepararte, dará comienzo un minijuego en el que vas montado en moto tienes que pulsar **Ataque** para atacar a la izquierda con la espada, y **Ataque** a la derecha.



El objetivo es defender de los moteros de Shinra a los cuatro personajes montados en coche. Cada personaje (Cloud inclusive) tiene una barra de vida, así que tu misión es no dejar que baje a cero ninguna de ellas.

Es un minijuego muy fácil, simplemente asesta golpes a todos los moteros que encuentres a tu paso (los rojos tienen más peligro que los naranjas) hasta que llegues al final de la autopista.



Es casi imposible perder, así que no te alarmes. Cuando haya concluido el paseo en moto, te encuentras con otro jefe más.

Jefe #9: Motorbola

Motorbola 19

Se encuentra en: Autopista de Midgar



PG: 2.600 PM: 120
 EXP: 440 AP: 45
 GIL: 350
 Obj: Medallón Estrella
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: Fuego
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento

Este jefe no es nada caballeroso, de hecho empieza atacándote por la espalda y te pasa por encima, algo que te quita puntos de vida.

La estrategia a seguir es utilizar **Rayo** una y otra vez, puesto que es débil a este elemento, y también **Hielo** es una buena opción. Olvidate por completo de usar Fuego, ya que resulta inefectivo contra este jefe.

Motorbola ejecuta ataques de tipo fuego a todo el grupo, así que no te despistes y cúrate cuando tu salud ronde los 220 puntos. Si la barra de límite se llena no hace falta decir lo que tienes que hacer. Aunque tiene bastante vida (2.600 PG), no debería ser un gran problema acabar con Motorbola, a menos que tus personajes estén en un nivel excesivamente bajo.

Recompensa: **Medallón estrella**

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Reactor nº 1
- El escondite
- Reactor nº 5
- Aeris
- Mercado Muro
- Mansión de Don Corneo
- Alcantarillas
- Cementerio de trenes
- Asalto al sector 7
- Regreso a los suburbios
- Edificio de Shinra
- Huida de Midgar

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior**
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Guía Paso a Paso

Mundo Exterior

Tras la salida de Midgar, se presenta ante nosotros la totalidad del mundo exterior, en esta sección de la guía analizaremos con detalle cada rincón del mundo para que no te dejes nada.

OBJETOS
Megalixir
Éter
Éter
Fuente guardia
Pacificador
Éter

ENEMIGOS
Carrera diabólica
Barredor pers. (*)
Colmillo Kalm
Rondador

TIENDAS			
Poción	50 gil	Sanar	1.500 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Robar	1.200 gil
Antídoto	80 gil	Sentir	1.000 gil
Colirio	50 gil	Sable mitrilo	1.000 gil
Híper	100 gil	Bala cañón	950 gil
Tranquilizante	100 gil	Garra mitrilo	750 gil
Carpa	500 gil	Vara metal	800 gil
Tierra	1.500 gil	Aro de mitrilo	350 gil
Envenenar	1.500 gil		

NOTA: Ahora que tienes en tu poder la materia **Habilidad enemiga**, podrás aprender diferentes técnicas usadas por los rivales en combate. Todos los enemigos de los que puedas aprender algún movimiento se indican con un asterisco verde (*) en las tablas al comienzo de cada capítulo. Consulta el apartado de **"habilidades enemigas"** de la guía para más información.

Cuando salgas de **Midgar** te encuentras por primera vez en campo abierto, donde puedes guardar la partida y utilizar una **Carpa** en cualquier momento, sin necesidad de posicionarte encima de un punto para guardar.

Tu próxima parada es **Kalm**, un pueblo al noreste de **Midgar**. Sin embargo, hay un par de cosillas extra que puedes hacer antes de continuar con el hilo argumental. Equipa a un personaje la materia **Habilidad enemiga** y busca a un **Barredor personalizado** en la zona con suelo oscuro para aprender su ataque **Magia de Matra**.



No te olvides de robarle a este mismo enemigo la **Tijera atómica**, un buen arma para Barret que te viene como anillo al dedo a estas alturas de juego. Si tienes paciencia también puedes robar a Colmillo Kalm varios **Éter** y guardarlos, o bien venderlos por la nada despreciable cifra de **750 Gil**.

Al llegar a Kalm, sigue al grupo dentro de la posada y sube las escaleras. Aquí Cloud comenzará a contar una historia de cuando era joven. La historia se remonta a la adolescencia de Cloud, cuando tenía 16 años, y su misión es ir junto Sefirot a inspeccionar un **reactor de Mako**.



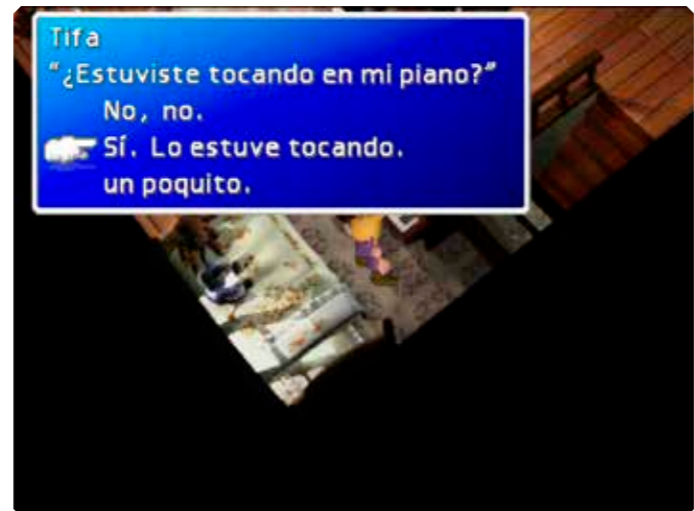
De repente se detiene el vehículo en el que viajan y te verás metido en un combate contra un Dragón.



En esta pelea Cloud ni pincha ni corta, es más, si muere no pasa nada, puesto que Sefirot se encarga de revivirle y también de acabar con el enemigo.

Es una pena que no puedes controlar a Sefirot, que combate automáticamente sin recibir órdenes.

Cuando llegues a **Nibelheim** retomas el control de Cloud. Ve a la casa de Tifa, la que tiene varios ventanales y chimeneas. Cuando ella te pregunte, responde que sí entraste en su casa y luego sube al piso de arriba. Entra por la puerta a mano izquierda y cuando te interrogue de nuevo, responde que sí entraste en su habitación. Ahora examina el piano y cuando Tifa te pregunte responde **"Sí. Lo estuve tocando"**. Es esencial que hagas esto si quieres recibir una materia **Elemento básico** en el futuro.

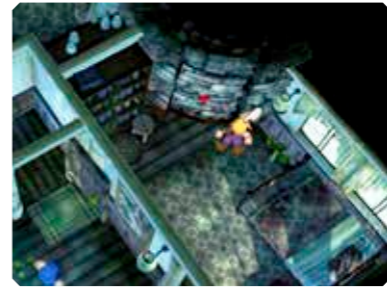


Regresa a la posada y para hablar con Sefirot y elige la opción **"Sí, vamos a dormir un poco"**. Después de los diálogos, volverás a controlar a Cloud, esta vez en el **Monte Nibel**. Avanza por el puente hasta que se rompa y después prosigue por el único camino posible. Tras la conversación, entra en el reactor y desciende por la cadena para avanzar a la siguiente sala.



Cuando Sefirot te pida que cierres la válvula, examina la cápsula de la izquierda y después de la escena en el reactor el juego te da la opción de guardar la partida.

De vuelta en **Nibelheim**, entra en la mansión de Shinra, sube las escaleras y entra por la puerta a mano derecha.



Accede a la habitación de la derecha y atraviesa la puerta secreta de piedra.

Recorre la escalera de caracol y sigue el único camino posible para llegar hasta la librería del sótano.

Habla con Sefirot, quien te dirá que le dejes solo, así que sal de la librería. Después de la escena, retomas el control de Cloud en la habitación del lado izquierdo.

Dirígete hacia la derecha y sigue el mismo camino de antes para acceder al sótano. Llega hasta el final de la librería y habla con Sefirot.

Tras la conversación, sal de la mansión y observa la secuencia (por cierto, una de las más conocidas del juego). Los eventos del **"flashback"** de Cloud terminarán en el reactor, así que vuelve a bajar por la cadena y accede al núcleo. Observa la última escena y por fin Cloud dejará de contar su historia.

Ya en el presente, baja por las escaleras y en la recepción Tifa te da el **PHS**, un teléfono móvil que sirve para cambiar los miembros del grupo, tanto en el mapamundi como sobre un punto de guardado.



Antes de salir de la posada, vete al piso de arriba y examina cinco veces el armario de la izquierda para hacerte con un **Megalixir** (aunque el cuadro de diálogo ponga que se ha perdido el objeto, en realidad se añade a tu inventario).



Sal de la posada, entra en la siguiente casa de la hilera izquierda y abre la puerta a mano derecha para obtener un **Éter**.



Acto seguido, entra en la siguiente vivienda y abre el armario del piso superior para obtener otro **Éter** más.



El cofre de la habitación está cerrado y no podrás abrirlo en todo el juego, así que no te preocupes por él. En la última casa de la fila izquierda, sube las escaleras de la derecha y examina el armario al lado de la niña para coger una **Fuente guardia**.

Ahora regresa al piso de abajo y sube la escalera de caracol a mano izquierda para llegar a un cofre que contiene un **Pacificador** (es un arma para un personaje que todavía no conoces).



La última vivienda en la que tienes que entrar es la casa de la derecha y una vez allí registra la puerta bajo las escaleras para conseguir otro **Éter** más.



Ahora pon rumbo a la zona de las tiendas, es decir, las tres casas a las que accedes subiendo los escalones de piedra.

Puedes comprar dos materias que todavía no tienes, una es **Tierra** y la otra **Sanar**.

Si has seguido los pasos de la guía, tus personajes deberían tener mejores armas que las que venden en la tienda a excepción de Tifa. Sin embargo, no compensa comprar la **Garra mitrilo** ya que en el siguiente capítulo podrás robar un arma mucho mejor.

Así que a menos que quieras tener un inventario lo más completo posible, no la compres, ya que quedará obsoleta al poco tiempo de adquirirla.

Ya no hay nada más que hacer en **Kalm**, así que regresa al mundo exterior para continuar el viaje.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrilo
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíelos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS	ENEMIGOS		TIENDAS
Choco-mog	Levrikon	Midgar Zolom (*)	Verduras Mimmet 1.500 gil
Atrae-Chocobo	Mu (*)	Castañetas	Verduras Curiel 1.000 gil
Larga fila	Mandrágora	Oruga	Verduras Pashana 800 gil
Éter (x2)	Elfadunk	Madouge	Verduras Tantal 400 gil
Fuente espíritu	Chocobo (*)	Dragón arcaico (*)	Verduras Krakka 250 gil
Elixir			Verduras Gysahi 100 gil
Poción S			

Cuando hayas salido de **Kalm**, ve al noreste del mapa y llegas a una zona llamada Área de las praderas. Allí está el **Rancho Chocobo**.



Entra y "habla" con el chocobo que se asoma por encima de la valla.

Responde "Wark" y recibes la materia **Choco-Mog**. Esta es tu primera invocación y si además la combinas con **Elemento básico**, otorga el atributo elemental de viento.



En la casita de la izquierda puedes descansar por **100 Gil** si lo necesitas.

Dirígete al establo situado al fondo de la granja y habla con Choco Billy, quien te dará información acerca de los chocobos.



Cuando te ofrezca la materia **Atrae-Chocobo** cómprala por **2.000 Gil**. Sólo hay dos en todo el juego, así que es una buena oferta.

Choco Billy también vende verduras, que son imprescindibles para capturar a un chocobo.

Existen diferentes tipos de verduras y las más caras entretienen al animal durante más tiempo mientras liquidas al resto de enemigos para capturarlo. Es tu decisión qué verduras comprar en función del dinero que quieras gastar, pero la verdad es que si eres un poco hábil cualquiera debería valer.

A continuación, abandona la granja y con la materia **Atrae-Chocobo** equipada merodea por las huellas de chocobo hasta que se inicie un combate. Normalmente los chocobos aparecen "escortados" por dos enemigos de los que te tendrás que deshacer para capturarlo. El problema es que se escapa a las primeras de cambio, así que debes darle una verdura rápidamente para entretenerlo mientras acabas con los enemigos que le acompañan. Si atacas al chocobo huirá de inmediato, así que obviamente los ataques múltiples no son una opción.



Una vez estés a lomos de un chocobo, puedes atravesar el pantano sin tener que preocuparte de ser alcanzado por **Midgar Zolom**, una serpiente gigante con la que estás obligado a luchar si intentas cruzar a pie (y es un enemigo muy complicado a estas alturas de juego).

Con el chocobo te mueves a más velocidad que corriendo, pero no te descuides y permitas que la sombra de la serpiente te alcance, ya que tendrás que luchar aunque estés montado en el chocobo.

No obstante, antes de llegar al otro lado del pantano puedes registrar tres habilidades enemigas nuevas: **Suicida Nv.4**, **Chocohebillas** y **Beta**.

Las dos últimas son bastante complicadas de aprender, así que consulta el apartado de **"habilidades enemigas"** de la guía para informarte acerca de las diferentes estrategias a seguir.



Tras cruzar el pantano, observa la escena y entra en la **Mina de mitriilo**, donde por cierto, hay otra habilidad enemiga para aprender del enemigo **Dragón Arcaico: Lanzallamas**. Además, si te encuentras con **Madouge** róbbale el **Gran guante**, un excelente arma para Tifa a estas alturas de juego.



Nada más entrar en la mina, toma el camino de la derecha para acceder a una zona en la que encuentras un **Éter** y una **Carpa** subiendo las escaleras.



También verás que a la entrada de este área hay una especie de liana por la que trepar hasta un altílo.

Aquí se encuentra la materia **Larga fila**, que tiene muchísima utilidad en combates al permitir que los ataques físicos del portador golpeen a distancia.



Por si fuera poco, con esta materia equipada el poder de ataque no se reduce si colocas al personaje en la retaguardia. Son todo ventajas.

Regresa a la entrada de la cueva, vete por el camino de la izquierda y baja hasta la parte inferior para encontrarte un cofre que contiene una **Fuente espíritu**. Continúa en dirección oeste y te encuentras con los Turcos. Tras la conversación, entra por la puerta para acceder a la última sala de la mina y añade a tu inventario un **Elixir** y una **Poción S**. Vuelve al lugar donde estuviste charlando con los Turcos y trepa por la liana para salir de la mina.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitriilo
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

- Shiva
- Granada | Poción (x6) | Éter (x6)
- Habilidad enemiga
- Fuente suerte
- Fuente espíritu
- Soldado 1/35 (x2)
- Fuente guardia
- Fuente potencia
- Fuente velocidad
- Vasos de plata
- Súper PG
- Ladrón

ENEMIGOS

- Fórmula
- Zemzelett (*)
- Jinete Infernal VR2
- Antenoide
- Nerosuferith
- Ninja Misterioso
- Bestia del pozo (jefe)

TIENDAS

Sentir	1.000 gil	Híper	100 gil
Sellar	3.000 gil	Tranquilizante	100 gil
Recuperar	750 gil	Carpa	500 gil
Sanar	1.500 gil	Fuego	600 gil
Revivir	3.000 gil	Hielo	600 gil
Borde duro	1.500 gil	Relámpago	600 gil
Tijera atómica	1.400 gil	Tierra	1.500 gil
Gran guante	1.200 gil	Envenenar	1.500 gil
Vara golpeadora	1.300 gil	Vasos de plata	3.000 gil
Aguja diamantada	1.300 gil	Diadema	3.000 gil
Bumerán	1.400 gil	Sable mitrilo	1.000 gil
Poción	50 gil	Bala cañón	950 gil
Poción S	300 gil	Garra mitrilo	750 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Vara metal	800 gil
Antídoto	80 gil	Clip mitrilo	800 gil
Colirio	50 gil		

NOTA: A partir de este capítulo, puedes obtener al personaje secreto Yuffie al luchar contra ella en los bosques del mapa. También se da la **situación de cita clave** si quieres salir con Yuffie en **Gold Saucer**. Si quieres más detalles, consulta el apartado de **"Gold Saucer: Citas"** y **"Personajes Secretos"** de la guía.

NOTA: Desde el momento en el que atraviesa la **mina de mitrilo** se abre la opción de visitar **Fuerte Cóndor**, donde tiene lugar un minijuego de batallas estratégicas. Consulta el apartado **"Minijuegos: Fuerte Cóndor"** de la guía para más información.

Antes de continuar, tómate tu tiempo para buscar al enemigo **Fórmula** y róblele el arma de Yuffie **Bumerán**.

Ahora sí, prosigamos. **Junon** se encuentra al oeste de la mina de mitrilo, junto a la costa.



Entra en la ciudad y baja las escaleras situadas detrás de la posada para acceder a una zona con agua.

Allí te encuentras con una niña llamada Priscilla y un delfín, quienes serán atacados por un nuevo jefe.

Jefe #10: Bestia del pozo

Bestia del Pozo 23

Se encuentra en: Junon

PG: 2.500 PM: 100

EXP: 550 AP: 52

GIL: 1.000

Obj: Muñeca Poder

Transf: -

Robar: -

Debilidad: Viento

1/2 Daño: Gravedad

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Tierra

Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Bestia del pozo utiliza un ataque que aprisiona a uno de tus personajes sin que se pueda mover y que además resta puntos de vida progresivamente. La manera de destruir la burbuja es mediante ataques mágicos, no físicos.

Otro factor que añade dificultad a la hora de vencer a este enemigo es que sólo le afectan los ataques físicos a distancia. Lo mejor es equipar a Cloud con la materia **Larga fila** y combinar **Choco-Mog** y **Elemento Básico**. De esta manera le dañás desde lejos y además potenciar tus ataques, ya que **Bestia del pozo** es débil al elemento viento. Si tienes a Barret y Yuffie en el grupo, mejor que mejor, dado que ambos atacan a distancia.

Procura que tus puntos de vida no bajen demasiado y recuerda que lo más importante es evitar el aprisionamiento prolongado de los aliados. Si conseguiste la habilidad enemiga **"Beta"**, no dudes en utilizarla, porque causa alrededor de 800-900 puntos de daño.

Recompensa: **Muñeca poder**

Tras vencer al jefe, se inicia un minijuego en el que Cloud tiene que practicar una RCP a Priscilla.

Es muy sencillo, simplemente tienes que inspirar aire con el **☉**, mantenerlo hasta que llegue la flecha a los vértices de los pulmones y pulsar de nuevo **☉** para expulsar el aire.

Repite el proceso unas cinco veces para que la niña recobre el conocimiento y su abuelo la lleva a casa.

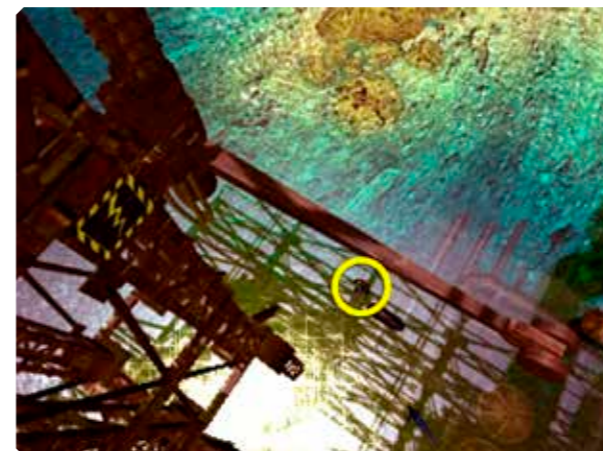


Dirígete a la posada situada a la entrada de **Junon** y descansa.

Acto seguido, sube las escaleras de madera que llevan a una vivienda y antes de llegar arriba aparece Priscilla, quien te obsequia con la materia **Shiva** como muestra de gratitud.

Ahora vete al lugar donde peleaste contra **Bestia del pozo** y dará comienzo otro minijuego. Éste consiste en tocar un silbato con el botón **☉** para hacer que Sr. Delfín te impulse desde el agua hasta una barra metálica situada en las alturas. Lo único que tienes que hacer es no moverte y pulsar **☉** dos veces para llegar hasta la barra.

De todas formas, el lugar exacto donde debes colocarte para que el delfín te impulse se muestra en la imagen.



Tras llegar a las alturas de **Junon**, ve a la plataforma, toca el interruptor para bajar y continúa hasta llegar a una puerta.

Aquí un soldado te dice que te cambies en los vestuarios, así que Cloud se viste con el uniforme de Shinra (como en los viejos tiempos).

Puedes guardar la partida en el pasillo, de hecho si quieres conseguir un buen premio en el desfile es aconsejable que lo hagas. Tras percatarse **"tu superior"** de que el grupo de soldados llega tarde al desfile, no queda más remedio que incorporarse a las tropas desde una callejuela.

El objetivo es meterte en un hueco libre en la última fila y desfilar. Para conseguir más audiencia en TV deberás hacerlo bien y cuanto más porcentaje de audiencia, mejor premio recibes.

El método para obtener puntos es situarte más o menos a la par que los soldados de la última fila (atravesando el grupo de soldados es lo más fácil para situarte bien) y pulsar **☉** a cada paso que des.



En la tabla se indican las recompensas que obtienes según el porcentaje de audiencia.

Granada	(< 30%)
Poción x6	(30-39%)
Éter x6	(40-49%)
5.000 Gil	(> 50%)

Después del desfile el comandante te enseñará los movimientos para un futuro minijuego. Una vez concluido el tutorial tienes libertad para explorar **Junon**. En la primera zona hay cuatro lugares interiores en los que puedes entrar.

La primera puerta lleva hasta la tienda de materia, donde venden **Sellar** y **Revivir**. La segunda es una tienda de armas, de las cuales la única que no has podido conseguir hasta el momento es la de Red XIII, aunque si no la has conseguido es aconsejable que te hagas con ellas. En la tercera casa está la tienda de objetos.

La última puerta lleva a las Barracas, que albergan varios objetos. Si hablas con el soldado de la planta baja te dejará acceder al sótano, donde se encuentra la segunda materia **Hab. enemiga**.



También puedes informarte acerca de cualquier aspecto básico del juego preguntando a los tres espíritus en fila.

En el piso de arriba hazte con los siguientes objetos:

- Fuente espíritu**
- Fuente suerte**
- Soldado 1/35**
- Fuente potencia**
- Fuente guardia**



Ahora sal de la casa y sigue la carretera para acceder a la segunda zona de **Junon**.

En esta área hay otros cuatro edificios a los que puedes entrar.

El primero es un bar en el que están los Turcos tomando algo. El segundo es una posada en la planta baja, una tienda de materia en el primer piso y una tienda de accesorios en el segundo donde venden **Vasos de plata** y **Diadema**.

En el tercer local podrás hacerte con una **Fuente velocidad** en la planta baja y otro **Soldado 1/35** subiendo las escaleras.



La última puerta conduce a otra tienda de armas, pero son de peor calidad.

Avanza hasta el muelle y se inicia otro minijuego. Consiste en apretar los botones que te va dictando el comandante, cada vez que lo hagas bien obtendrás 10 puntos.



Las flechas de la cruzeta no dan puntos, pero sí que es necesario que estés mirando al mismo lugar que tus compañeros para conseguir bonificación con los otros cuatro botones. Además, también hay un movimiento final, que puedes realizar pulsando cualquier botón y que suma 30 puntos.

Dependiendo de tu puntuación, serás obsequiado con los siguientes objetos:

Vasos de plata	(< 50 pt)
Súper PG	(60-90 pt)
Ladrón	(> 100 pt)

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Guía: Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrilo
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíclis
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Éter
Todos
Ventolera
Ifrit
Anillo fuego
Fuente potencia
Fuerza motor

ENEMIGOS
Marina
Ojo espía
Jenova-Nace (jefe)

TIENDAS			
Sentir	1.000 gil	Blando	150 gil
Sellar	3.000 gil	Antídoto	80 gil
Recuperar	750 gil	Colirio	50 gil
Sanar	1.500 gil	Híper	100 gil
Revivir	3.000 gil	Tranquilizante	100 gil
Fuego	600 gil	Carpa	500 gil
Hielo	600 gil	Molotov	300 gil
Relámpago	600 gil	Aro de platino	1.800 gil
Poción	50 gil	Aro de carbono	800 gil
Poción S	300 gil	4 ranuras	1.300 gil
Plumaje de Fénix	300 gil		

Tras el desfile de **Junon**, apareces en la **Nave cargo**, un barco lleno de soldados de Shinra.

Cloud está disfrazado, al igual que el resto de personajes, con los cuales tendrás que hablar para continuar la aventura.

Antes de nada recoge el **Éter** a tu izquierda y habla con Yuffie (disfrazada de marinero), quien te dirá que está mareada.



Puedes darle un tranquilizante o no, pero hagas lo que hagas no tienes oportunidad de coger la materia **Todos** hasta más adelante, ya que Yuffie bloquea el paso.

Después habla con Aeris, vestida de soldado Shinra. Sube las escaleras y conversa con el soldado del puesto de vigilancia, quien resulta ser Tifa.



A continuación, recorre toda la cubierta del barco y habla con el soldado que se zarandea situado al lado del punto de guardado.

No es otro que Red XIII, intentando mantener el equilibrio en posición bípeda.



Después de guardar el progreso, baja las escaleras y dirígete a la izquierda para acceder a la cabina del barco, donde encuentras a Barret vestido de marinero.



Una vez hayas charlado con todos los personajes, y después de elegir al grupo, baja por las escaleras al almacén y recoge la materia **Todos** (Yuffie ya se ha movido).

Además, en el almacén aparecen unos enemigos llamados **Marina**, a los que puedes robar la armadura **Beta Shinra**.

Si tienes un poco de tiempo y paciencia, consigue tres ejemplares por lo menos, para equipar uno a cada personaje del grupo.

Cuando hayas terminado de robar y recoger todo, cruza la puerta y sube las escaleras para abrir un cofre que contiene un arma para Yuffie: **Ventolera**.




Acto seguido, acércate al soldado que está de espaldas y tras observar una nueva escena te toca enfrentarte a un nuevo jefe.

Jefe #11: Jenova-NACE

Jenova - NACE 20

Se encuentra en: Nave Cargo



Inmune a:

Elementos: Veneno, Gravedad

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

PG: 4.000 PM: 110

EXP: 680 AP: 64

GIL: 800

Obj: Capa blanca

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

La clave para derrotar a este jefe está en no descuidar los puntos de vida, ya que puede ejecutar su ataque múltiple "Cola de láser" varias veces seguidas. Utiliza todo tipo de objetos, magias o límites para mantenerte con un PG alto. También has de tener en cuenta que utiliza el hechizo **"Alto"**, que inmoviliza a un aliado durante un tiempo. En cuanto a la estrategia ofensiva, simplemente arremete con tus ataques más poderosos: **Shiva**, **límites**, **magia** (menos de tipo veneno) y habilidades enemigas (**Lanzallamas** y **Beta** son dos buenas opciones).

Si además tienes a Red XIII en tu grupo, su límite **Luna limitada** será de gran ayuda, ya que pone a todos tus personajes en estado prisa.

No es un jefe nada complicado mientras no descuides la salud de tus personajes.

Recompensa: **Capa blanca**

Después del combate, recoge la materia **Ifrit**, sal de la sala y observa el viaje en barco hasta llegar a **Costa del sol**.

Dependiendo de quién esté o no en el grupo, verás a diferentes personajes haciendo distintas cosas en **Costa del Sol**.

Por ejemplo, Aeris y Tifa están tomando el sol en la playa, Red XIII jugando a fútbol, Yuffie en la tienda de materia y Barret en el baño de la posada.

Cuando retomes el control de Cloud, sal del puerto, cruza el puente y entra en la casa que tiene al lado escrito "Costa del Sol".

Una vez dentro, dirígete al sótano y recoge los siguientes tesoros: **Anillo fuego**, **Fuente potencia** y **Fuerza motor**.



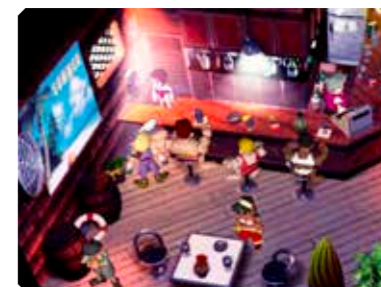
Sal de la casa y baja las escaleras para acceder a la plaza del pueblo.

Dirígete al este y baja por la escalinata para llegar a la playa, donde encontrarás a Hojo descansando.

Habla con él y tras la conversación dirígete a la chica del bikini rojo, quien es capaz de interpretar los susurros del científico y te dirá que debes poner rumbo hacia el oeste y atravesar el **Monte Corel**.



Antes de continuar con la aventura, es recomendable que visites al vendedor de armaduras situado en la esquina izquierda del bar.



Si andas bien de dinero cómprale un **Aro de platino**, una armadura que a pesar de tener baja defensa y pocas ranuras proporciona crecimiento doble para la materia.

Cuando hayas terminado de explorar el pueblo, vete desde la plaza principal hacia el oeste y atraviesa el arco para salir al mundo exterior.

Por cierto, esta es la primera vez que cambias de continente, ya que hasta el momento el juego se había desarrollado en el continente este y ahora estás en el oeste.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíelos
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Vara mágica
Medallón estrella
Metralleta W
Éter turbo
Transformar
Plumaje de Fénix (x10)
Fuente potencia
Fuente espíritu
Carpa
Éter

ENEMIGOS
Grangalán
Grangalán Jr.
Grangalán Jr. Jr.
Calamón (*)
Beso aguja
Gordinflón
Bagnadrana
Hongocorona
Cokatolis
Bomba

TIENDAS			
Poción	50 gil	Tranquilizante	100 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Híper	100 gil
Carpa	500 gil	Transformar	5.000 gil
Beso de doncella	150 gil	Aro de carbono	800 gil
Cornucopia	150 gil	Ladrón	2.200 gil
Blando	150 gil	Molotov	400 gil

NOTA: Esta es una zona muy buena para aprender límites del segundo o incluso tercer nivel de manera rápida. Sólo tienes que matar a los enemigos **Hongocoronas** con la habilidad enemiga **Magia de Matra** y habrás liquidado a cinco adversarios de un plumazo. Para más información acerca del aprendizaje de límites consulta el apartado de **personajes** de esta guía.

El próximo destino del grupo es el **Monte Corel**, situado al oeste de **Costa de Sol**. Una vez allí te encuentras con un anciano; habla con él y prosigue tu camino.



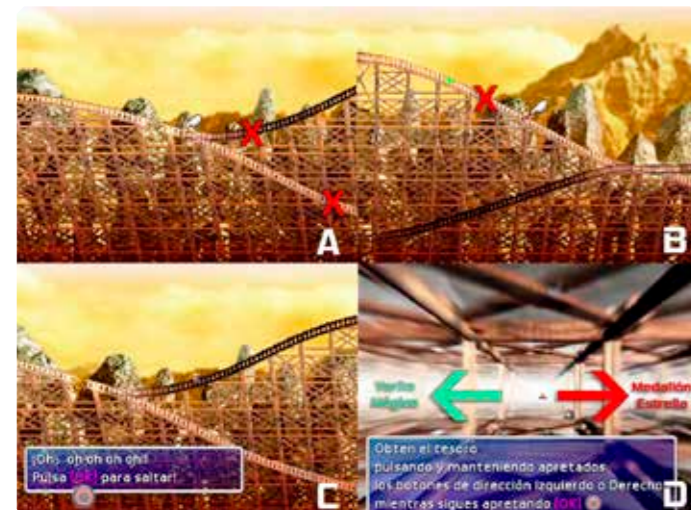
Desciende la rampa en la zona del reactor y continúa hasta llegar a las vías del tren, donde tienes un punto de guardar la partida.



La parte que viene ahora tiene truco, ya que hay tres zonas de los riles que son inestables y se romperán cuando camines sobre ellas.

El juego te da la opción de evitar caerte si pulsas **○**. No obstante no presiones nada y caerás al vacío teniendo la oportunidad de coger dos tesoros. Durante la caída has de pulsar repetidamente **○** y los botones de dirección izquierda y derecha.

Si vas a la izquierda obtienes una **Vara mágica**; si vas a la derecha un **Medallón estrella**. En la siguiente imagen se indican los tres puntos frágiles de las vías.



Sigue inspeccionando las vías y recoge una **Metralleta W**, un **Éter turbo** y la materia **Transformar**.



Después de haber conseguido estos objetos llegarás a una bifurcación.



Toma el camino superior de las vías hasta llegar a una caseta, entra y pulsa el interruptor para bajar el puente.



Cerca de la caseta puedes escalar y acceder a un nido de Cokatolis. Tienes dos opciones, pelear con la madre y conseguir **Plumaje de Fénix (x10)** o dejar el nido tal y como estaba.

Sí, da pena que los polluelos queden huérfanos, pero la cosa está muy mal como para dejar escapar tantos plumajes de una tacada.



También cabe destacar que hay algunos objetos útiles que puedes robar a los enemigos de **Monte Corel**.

A los **Hongocorona** les birlas **Éteres turbo**, y como estos enemigos aparecen en manada, te puedes hacer con una buena cantidad de ellos.

Por otra parte, los **Bomba** guardan a buen recaudo el objeto **Brazo derecho**, causa gran daño con el elemento fuego.

Regresa hasta la bifurcación de las vías y esta vez toma el camino inferior.



Cuando cruces el puente, dirígete por los riles que conducen al agua y llegarás a un refugio secreto, donde encuentras una **Fuente potencia**, una **Fuente espíritu** y una **Carpa**.



Continúa por el único camino posible y hasta entrar en **Corel norte**, el pueblo natal de Barret.

En la casa de la derecha obtienes un **Éter** examinando la vasija de la esquina.



Las tiendas de Corel no tienen nada de interés (a menos que no consigues el arma **Ladrón** como premio en el desfile de **Junon**), así que dirígete al oeste del pueblo y sigue las indicaciones del cartel que marca **Gold Saucer**.

Observa la conversación en la estación del funicular y acto seguido monta en él para continuar la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

TIENDAS

Poción	50 gil	Cornucopia	150 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Blando	150 gil
Éter	1.500 gil	Pantalla sonora	100 gil
Carpa	500 gil	Tranquilizante	100 gil
Beso de doncella	150 gil	Híper	100 gil

NOTA: Aquí se encuentra el **panfleto n°3** del Paraíso de las tortugas. Consulta las **misiones secundarias #3** para más detalles.

Cuando llegues a la entrada de **Gold Saucer**, habla con la empleada, quien te dirá que para entrar necesitas comprar o bien un pase diario (3.000 Gil) o un pase vitalicio (30.000 Gil).



De momento, adquiere el de un día, ya tendrás tiempo de conseguir el otro. Antes de nada deberías saber que en Gold Saucer no puedes pagar con dinero (Gil), sino en forma de GP.

Para conseguir GP debes participar en las diferentes actividades del parque, básicamente los minijuegos.

Incluso para guardar la partida (el punto de guardado está donde te deja el funicular) tienes que gastar 5 GP.

Tras el diálogo, Barret se irá por su cuenta y retomas el control de Cloud.

Hay **siete secciones diferentes** en el parque de atracciones a las que ir.

Algunas de ellas son irrelevantes en este momento del juego, así que a continuación vamos a explicar una por una aquellas en las que sí hay algo que hacer.

Ghost Square

Antes de nada, visita Ghost Square y entrar en el hotel. En el recibidor examina el cartel de la izquierda, que resulta ser el **panfleto n°3 del Paraíso de las Tortugas**.

Puedes leerlo más adelante, pero cuanto antes mejor ¿no?



La sala de la izquierda es una tienda de objetos, hasta el momento la que más variedad tiene en lo que llevas de aventura.

Chocobo Square

Antes de entrar, en el recinto de apuestas verás a un grupo de soldados de Shinra reunidos en las escalera.

En Chocobo Square puedes apostar en carreras de chocobos, sin embargo es una pérdida de tiempo participar ahora, ya que más tarde lo haces gratis y optando a premios mucho mejores.



Si decides participar, es importante que tengas en cuenta que los premios (si es que consigues ganar) no merecen para nada la pena.

Speed Square

Además, de encontrarte con Dio y recabar algo de información, en Speed Square hay un minijuego realmente divertido.

Consiste en ir montado en un vagón sobre railes y disparar a todo lo que se mené para conseguir puntos.



Al final del circuito se hace un recuento y dependiendo de tu puntuación recibes diferentes recompensas.

Si consigues entre 3.000 y 4.999 puntos obtienes cualquiera de estos tres objetos: **Espada Masamune**, **Súper Barredor** o **Soldado 1/35**. Éstos son "objetos de coleccionista", no valen absolutamente para nada más que para tenerlos en tu inventario.

Si consigues 5.000 puntos o más consigues un arma para Aeris llamada **Paraguas** (sólo durante el CD1). No es especialmente útil, aunque tampoco está de más tenerla.

Wonder Square

En Wonder Square conoces a **Cait Sith**, un gato montado sobre un peluche robot que se unirá a tu grupo.

Es importante que sepas que tiene equipada la materia **Manipular**, la cual te será de extrema utilidad a la hora de aprender habilidades enemigas.

A continuación, se van a explicar los minijuegos de Wonder Square disponibles en este momento del juego.



Minijuegos Wonder Square

Casa de Mog (100 Gil)

Este debería ser tu primer minijuego a completar, ya que es muy fácil y obtienes **30 GP** por un esfuerzo mínimo.

Después de que el narrador nos cuente la vida de Mog, puedes alimentar a Mog con nueces pulsando **[X]**, pero te advierte que no debes darle demasiadas.



Después de ofrecerle **5 nueces**, Mog queda satisfecho (oírás un pitido y verás que ya no pide le rugen las tripas) y echa a volar.

La segunda parte de la historia consiste en dar de comer otra vez al mogurí, pero en este caso han de ser sólo **3 nueces**.

Observa el final del relato y cuando termines el minijuego habla con el hombre que está detrás de ti para recibir **30 GP** (sólo la primera vez que lo completes).

Moto G (200 Gil)

Este es el mismo minijuego el de la huida en moto de Midgar.

Consiste en golpear con la espada (**[L]** a la izquierda y **[R]** a la derecha) a los moteros que intentan destruir el coche al que escoltas.

Por cada motorista que derribes ganas puntos y por cada impacto que reciba el automóvil los pierdes.

En caso de que tu puntuación sea inferior a 10.000, ganarás **3 GP**; y si superas esa cifra recibirás **10 GP** y una **Fuente velocidad** (la fuente sólo la primera vez que superes los 10.000).

Cazador de maravillas (100 Gil)

Es el típico gancho que recoge objetos dentro de una vitrina.

Puedes jugar desde el lado izquierdo o desde el derecho, siendo los premios diferentes dependiendo desde dónde lo hagas.

Los premios más suculentos se consiguen un porcentaje de veces bajísimo, así que no merece la pena intentar hacerse con ellos.

Lado izquierdo: Poción, Nada, **1GP, 3GP, Éter, Megaelixir y 80 GP**. Lado derecho: Poción, Nada, **1GP, 3GP, Plumaje Fénix, Elixir y 80GP**.

Adivinación (50 Gil)

Una máquina que "lee tu futuro" dependiendo del momento del juego en el que te encuentres.

Arm Wrestler (100 Gil)

Este es el clásico machacabotones (**[R]** en este caso).

Puedes elegir dos adversarios, un luchador de sumo (recibes **1 GP** si lo derrotas) y un luchador (**2 GP**).

Obviamente, la dificultad del segundo es mayor que la del primero, aunque tampoco demasiado.

Super Dunk (200 Gil)

Este minijuego es tu principal fuente de GP durante tu primera visita a Gold Saucer y se basa en algo tan simple como encestar el balón en el aro, recibiendo **1 GP** por cada canasta anotada.

Una partida cuesta **200 Gil**, así que es recomendable que guardes el juego, practiques un poco y luego vuelvas a cargar para evitar perder dinero a lo tonto.

La mecánica se basa en mantener pulsando **[R]** y soltarlo en el momento en el que Cloud deja de subir los brazos para preparar el tiro (más o menos).

Si enceastas 10 canastas consecutivas, tendrás una oportunidad de decidir entre doble o nada. Si eliges que sí y enceastas doblarás tus puntos y podrás seguir jugando, si te plantas terminarás con los puntos que tengas hasta el momento y si fallas terminará la partida y sólo recibes **1 GP**.

A lo largo del juego hay cuatro momentos de "doble suerte", y si echamos cuentas: $10 \times 2 = 20 + 10 = 30 \times 2 = 60 + 10 = 70 \times 2 = 140 + 10 = 150 \times 2 = 300$.



Es decir, encestando 44 tiros consigues la friolera de **300 GP**.

No es fácil encestar 44 canastas seguidas, pero 11 no es tan complicado y supone un ingreso de **20 GP**; o 16, que nos dará **25 GP**; o 22 que nos dará **60 GP**.

En definitiva, si quieres conseguir GP de una manera rápida y fácil, Super Dunk es el minijuego ideal hasta que sea posible participar en las carreras de chocobos al final del CD2.

Lucha 3D (200 Gil)

Es parecido a piedra, papel y tijera.

- [L]** Para ejecutar un **ataque superior** (gana a medio)
- [R]** Para un **ataque medio** (gana a superior)
- [X]** Para un **ataque inferior** (gana a medio).

A medida que derrotas a tus contrincantes irás avanzando de ronda y en total hay cinco adversarios diferentes.

A continuación, se indican los premios que consigues si les derrotas.

- Contrincante 1: Sin premio.
- Contrincante 2: **3 GP**
- Contrincante 3: **30 GP**
- Contrincante 4: **300 GP** (es prácticamente imposible derrotarle)
- Contrincante 5: Es un contrincante invisible e invencible.

Dejando a un lado los minijuegos y volviendo a la historia, avanza hasta **Battle Square**, donde tiene lugar una escena en la que el grupo es capturado y enviado a la **prisión de Corel**, el siguiente escenario de la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrito
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icícos
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

Ramuh

ENEMIGOS

Dobles caras
Bandido
Garra letal (*)
Aplanadora (*)

Lombriz
Cactuar
Dyne (jefe)

En esta cárcel al aire libre, lo primero que debes hacer es hablar con Barret, quien se irá y entrará en la casa de la derecha, la que está justo por encima de la tienda.



Tras la historia que cuenta sobre su pasado, forma un grupo en el que Barret ha de estar incluido (si Cait Sith no va a estar en tu grupo asegúrate de quitarle la materia **Manipular**).

Habla con el Sr. Coates en la caravana blanca para recibir información acerca de cómo salir de la prisión y te dirá que has de hablar con el jefe.

El jefe se encuentra en el desguace, al que accedes desde la parte norte de la prisión, tal y como se indica en la imagen.



Si en vez de dirigirte al desguace vas al desierto, es muy difícil regresar a pie hasta la prisión, ya que por mucho que vayas norte, sur, este u oeste lo más seguro es que sólo veas más desierto.

La mejor manera de volver es que aparezca un carruaje de chocobo y montar en él.

Una buena táctica es situarte en el borde de la pantalla e ir alternando entre derecha e izquierda sucesivamente (para cambiar de pantalla) hasta que aparezca el carruaje.



Sin embargo, perderse por el desierto puede traer sus cosas buenas.

Si por casualidad te topas con un **Cactuar** (no suele aparecer a menudo), no le dejes escapar y mátalos rápido con **Magia de Matra** (la mayoría de ataques los esquivará o no le afectará al tener este enemigo inmunidad elemental casi completa.) Si consigues derrotar a **Cactuar** antes de que huya recibes 10.000 Gil de recompensa, una suma de dinero importante.

Volviendo al desguace, asegúrate de aprender la habilidad enemiga **Láser** manipulando **Garra Letal**.



También puedes aprender **Magia de Matra** con tu segunda materia de habilidad enemiga luchando contra **Aplanadora**.

Prepara bien a Barret para una batalla contra un jefe y ve a la derecha desde el desguace para enfrentarte Dyne.

Jefe #12: Dyne

Dyne 22

Se encuentra en: Prisión de Corel

PG: 1.200 PM: 20

EXP: 600 AP: 55

GIL: 750

Obj: Aro de Plata

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Dyne es un enemigo tremendamente sencillo.

Lo único que tienes que hacer es envenenarlo con el hechizo **Bio**, atacar, utilizar límites si se da el caso y curar a Barret con objetos o magia si su PG desciende por debajo de 300.

Fácil, sencillo y para toda la familia.

Recompensa: Aro de plata

Tras vencer a **Dyne**, regresa a la caravana del Sr. Coates y aparecerá Esther en escena, quien te permite participar en la carrera de chocobos para así conseguir tu libertad.



Después del viaje en ascensor, no te olvides de coger la materia **Ramuh** en la sala de los corredores.



Después del aviso para prepararse de cara a la carrera, habla con Esther para que comienzo la competición.

Un truco para ganar fácilmente es cambiar a modo manual (**Select**) y mantener pulsado de continuo **↑** + **→** para recuperar la barra de resistencia de tu chocobo.

Cuando estés cerca del final pulsa **○** para esprintar.

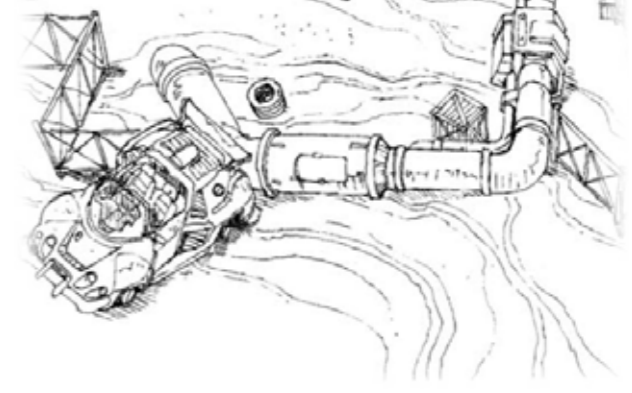
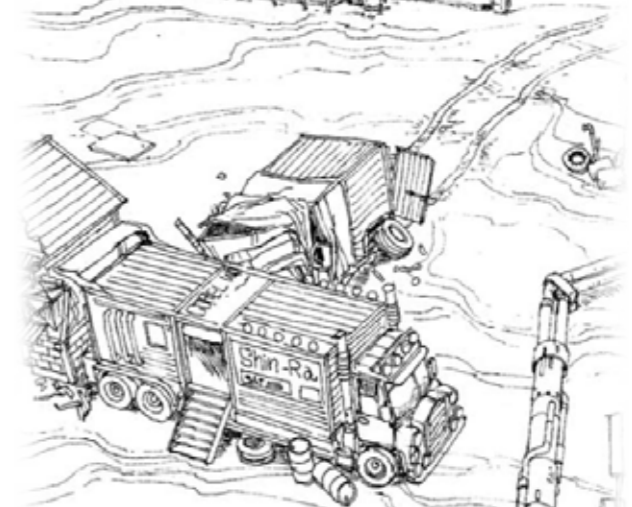


Si no ganas a la primera no te preocupes, tendrás más oportunidades hasta que cruces la meta en primera posición.

Después de tu victoria en las carreras, Esther te entrega una carta redactada por Dio pidiendo disculpas y además recibirás un regalo como compensación, el **Buggy**.



Éste es tu primer vehículo motorizado para moverte a lo largo del mapa, y además, es capaz de atravesar ríos.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíclis
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

- Golpe mortal
- Titán
- Poción X
- M-fono blanco

ENEMIGOS

- Zemzelett (*)
- Calamón (*)
- Spencer
- Jóker
- Arpia (*)
- Gran cuerno
- Gagighandi
- Reno (jefe)
- Ruda (jefe)
- Tócame (*)
- Púa de flor
- Tanque pesado

TIENDAS

Diadema	3.000 gil	Beso de doncella	150 gil
Vasos de plata	3.000 gil	Cornucopia	150 gil
Medallón estrella	4.000 gil	Blando	150 gil
Talísmán	4.000 gil	Tranquilizante	100 gil
Capa blanca	5.000 gil	Hiper	100 gil
Anillo furia	5.000 gil	Borde duro	1.500 gil
Mistificar	6.000 gil	Vara golpeadora	1.300 gil
Tiempo	6.000 gil	Tijera atómica	1.400 gil
Sanar	1.500 gil	Gran guante	1.200 gil
Transformar	5.000 gil	Aguja diamantada	1.300 gil
Poción	50 gil	Bumerán	1.400 gil
Poción S	300 gil	Empalar	500 gil
Plumaje Fénix	300 gil	Secado	500 gil
Carpa	500 gil	Molotov	400 gil

NOTA: Ahora que tienes el Buggy se abre la posibilidad de completar una tarea secundaria bastante trabajosa pero que merece mucho la pena. Consulta el apartado de "Anciano durmiente y Gran evangelio" de esta guía.

Antes de dirigirte a Gongaga hay varias **habilidades enemigas** para aprender (completamente opcional). Como tienes la materia **Manipular** en tu poder, dirígete a las playas de **Gold Saucer** o **Corel** y busca al enemigo **Calamón**.

Ponlo bajo tu control con el comando "Manipular", selecciona el comando **En guardia** una vez esté bajo tu control y lánzalo sobre los aliados.

Esta técnica otorga los estados **barrera**, **barreraM** y **prisa** a todo el grupo, por lo que posiblemente sea la mejor habilidad enemiga del juego. A continuación, merodea por la zona desértica alrededor de **Gold Saucer** hasta que te topes con una **Arpia**.

Este monstruo utiliza **Aqualung**, uno de los pocos ataques del juego que usan el elemento agua y una habilidad enemiga muy potente. Si quieres resistir el impacto de Aqualung conviene que tus personajes tengan más de 600 ó 700 PG, que estén en estado **tristeza** (usa un Tranquilizante) y que lleven equipado un **Talísmán** para aumentar los puntos de espíritu y minimizar así el daño mágico.

Después de que **Arpia** use esta técnica cura a tus personajes rápidamente y acaba con ella para registrar la habilidad en tu lista de comandos.

Por último, pon rumbo a **Costa de Sol**, entra en Costa del Sol sin bajarte del Buggy, dirígete al muelle y dale **100 Gil** al marinero para que te deje subir a bordo.

De este modo regresas a **Junon** y al salir de la ciudad busca al enemigo **Zemzelett**. Usa "Manipular" para ponerlo bajo tus órdenes y lanza **Viento albo** sobre el grupo para aprender la habilidad enemiga, sin duda una de las mejores que hay, ya que cura a todos los aliados y además elimina por completo los estados alterados.

Ahora continuémos con la historia.

Pon rumbo al sur de Gold Saucer y verás unas ruinas rodeadas por un bosque.



Cuando entres te reencontrarás con tus viejos amigos los Turcos y tendrás que luchar contra **Reno** y **Ruda** al mismo tiempo.



Jefe #13: Reno y Ruda

Reno (2do encuentro) 22

Se encuentra en: Selva (Gongaga)

PG: 2.000 PM: 80
 EXP: 660 AP: 60
 GIL: 1.500
 Obj: Cuento
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Ruda (1er encuentro) 23

Se encuentra en: Selva (Gongaga)

PG: 2.000 PM: 135
 EXP: 720 AP: 70
 GIL: 2.000
 Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

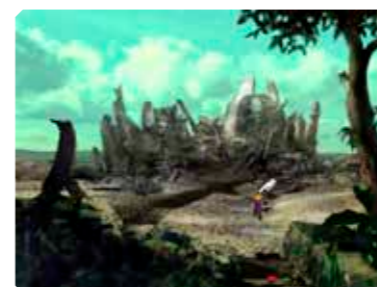
Estos dos dan bastante guerra a no ser que utilices la táctica adecuada. Empieza con **En guardia** para proteger a tus personajes y acto seguido usa **Bio** para envenenar a ambos adversarios y así contrarrestar el hechizo **Cura** de **Ruda** cuando lo utilice.

Usa preferiblemente ataques múltiples como **Shiva**, **Ifrit** o **Ramuh** o habilidades enemigas como **Beta** o **Aqualung**. Esto se debe a que si derrotas a un Turco y al otro no, en el siguiente turno escapará y te quedas sin recompensa tras la batalla. Tampoco dudes en utilizar límites, en especial si afectan a todo el grupo rival.

Como curiosidad, si tienes a **Tifa** en tu grupo **Ruda** no le atacará mientras los demás aliados sigan en pie. Es más, incluso hay posibilidades de que no cargue contra ella incluso si se queda sola. Si te fijas en la conversación antes del combate verás que **Ruda** dice que Tifa le hace tilin...En fin, es un dato curioso del que puedes sacar tajada mínimamente.

Recompensa: Cuento (Reno); Poción X (Ruda)

Después de ahuyentar a los Turcos, toma el camino de la derecha y continúa hasta llegar al **reactor** en ruinas, donde tiene lugar una conversación.



Cuando retomes el control de Cloud, examina el amasijo de hierros para recibir la materia **Titán**.



Vuelve al lugar donde luchaste contra **Reno** y **Ruda** y esta vez toma el camino que va de frente (ligeramente a la izquierda).



Continúa hasta que veas un objeto amarillo en el suelo y examínalo para añadir a tu inventario la materia **Golpe mortal**.

Es una materia ideal para equipar a armas con mucha precisión, puesto que añade a tu lista de comandos **Golpe**, que causa el doble de daño respecto a un ataque normal pero reduciendo la precisión al 33%.

Ahora regresa y toma el camino de la derecha para entrar en el pueblo de **Gongaga**.



Entra en la primera casa de la derecha y si Tifa y/o Aeris están en tu grupo presenciarás una escena extra.

La otra casa de la derecha es la tienda de objetos, mientras que la de accesorios se encuentra abajo a la izquierda.

Además, esta última también vende materia, y posiblemente te interese comprar **Mistificar** y **Tiempo**.

Si trepas por la barra en esta tienda llegarás al piso de arriba, donde está un vendedor de armas, aunque ya deberías tenerlas.

Examina la casa superior izquierda (posada) para encontrar una **Poción X**.



Acto seguido, entra en la vivienda superior derecha para hacerte con un **M-fono blanco**.



Sal del pueblo, monta en el **Buggy**, dirígete hacia el suroeste a través de los bosques y cruza el río para llegar a los alrededores de **Cañón Cosmo**, tu siguiente destino.

No obstante, antes date una vuelta por los bosques de la zona para combatir contra el monstruo **Tócame** y así aprender la habilidad enemiga **Canto de Rana**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icícos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Elixir
Efecto añadido
M-fono negro
Éter
Poción X
Anillo hada
Éter turbo
Gravedad
Peine Seraf

ENEMIGOS
Lanzacorona
Bagrisk
Skiski
Desierto Sahagin
Griffin
Golem
Perro rastreador (*)
Heg
Espectro Gi (*)
Aguijón
Fuego Alma
Nattak Gi (jefe)

TIENDAS			
Mistificar	6.000 gil	Blando	150 gil
Transformar	5.000 gil	Tranquilizante	100 gil
Super PG	8.000 gil	Híper	100 gil
Super PM	8.000 gil	Borde mariposa	2.800 gil
Poción	50 gil	Vara prisma	2.600 gil
Poción S	300 gil	Vulcano pesado	2.700 gil
Plumaje Fénix	300 gil	Colmillo tigre	2.500 gil
Éter	1.500 gil	Barreta de plata	2.500 gil
Carpa	500 gil	Malinillo	2.600 gil
Beso de doncella	150 gil	M-fono verde	2.400 gil
Cornucopia	150 gil	Aro de plata	1.300 gil

NOTA: A lo largo de este capítulo puedes leer los panfletos nº4 y nº5 del Paraíso de las tortugas. Consulta las misiones secundarias #3 para más detalles.

NOTA: En este capítulo tiene lugar una situación de cita clave para salir con Barret en Gold Saucer. Si quieres más detalles, consulta el apartado de "Gold Saucer: Citas" de la guía.

En el mapamundi, cuando te encuentres en las proximidades del Cañón Cosmo verás que el Buggy sufre una avería y no tendrás más remedio que entrar en el poblado.



Para poder acceder debes de responder que "No" estás familiarizado con esta tierra.

Tu primera parada es la posada, la casa de la derecha cuya entrada está cubierta por una lona blanca.



Sube las escaleras y examina el panfleto nº 5 y del Paraíso de las Tortugas entre la puerta y el mostrador.



Entra al dormitorio y examina el sofá (más o menos a la altura del cojín) para hacerte con un Elixir.

La tienda de objetos no vende nada que no hayas visto ya, pero si necesitas aprovisionarte está subiendo las escaleras de madera.



Ahora dirígete a la escalinata donde está Red XIII y cruza la puerta para entrar a la tienda de armas de armas, donde tienes nuevo equipamiento disponible y además encontrarás el Panfleto nº 4 y del Paraíso de las Tortugas (ya sólo queda uno para completar esta tarea secundaria).

Barret se encuentra en la habitación detrás de la tienda de armas, donde puedes hablar con él (situación de cita clave).



Continúa subiendo por la escalinata y accede al segundo piso. Allí está la tienda de materia y venden Súper PG y Súper PM, cada una por 8.000 Gil.

Son un poco caras, pero al menos compra una de cada y asegúrate de conseguir AP con ellas equipadas para que suban de nivel, ya que son muy útiles al aumentar tu vida y puntos mágicos (empiezan con un incremento del 10%, pero puede llegar a ser de 50%).

Cuando hayas terminado tus compras y demás menesteres sube la escalera de madera que está en el segundo piso y habla con Bugenhagen, el "abuelo humano" de Red XIII.



Tras la conversación te dirá que formes un grupo de tres personas.

Regresa y habla con cualquiera de los miembros del grupo para escoger a tus acompañantes, vuelve al observatorio de Bugenhagen y escucha sus enseñanzas.



Tras la lección vuelve a la entrada del cañón y te encontrarás a todos alrededor de una hoguera.

Habla uno por uno con todos, dejando para el final a Red XIII. Después debes formar otro grupo de tres personajes (en el que tiene que estar Red) y Bugenhagen te llevará ante la puerta metálica del segundo piso.



Habla con él para que la abra y apareces en la Cueva de los Gi.

Antes de nada, has de saber que en la **cueva sellada de los Gi** hay están dos monstruos llamados **Perro rastreador** y **Espectro Gi**.

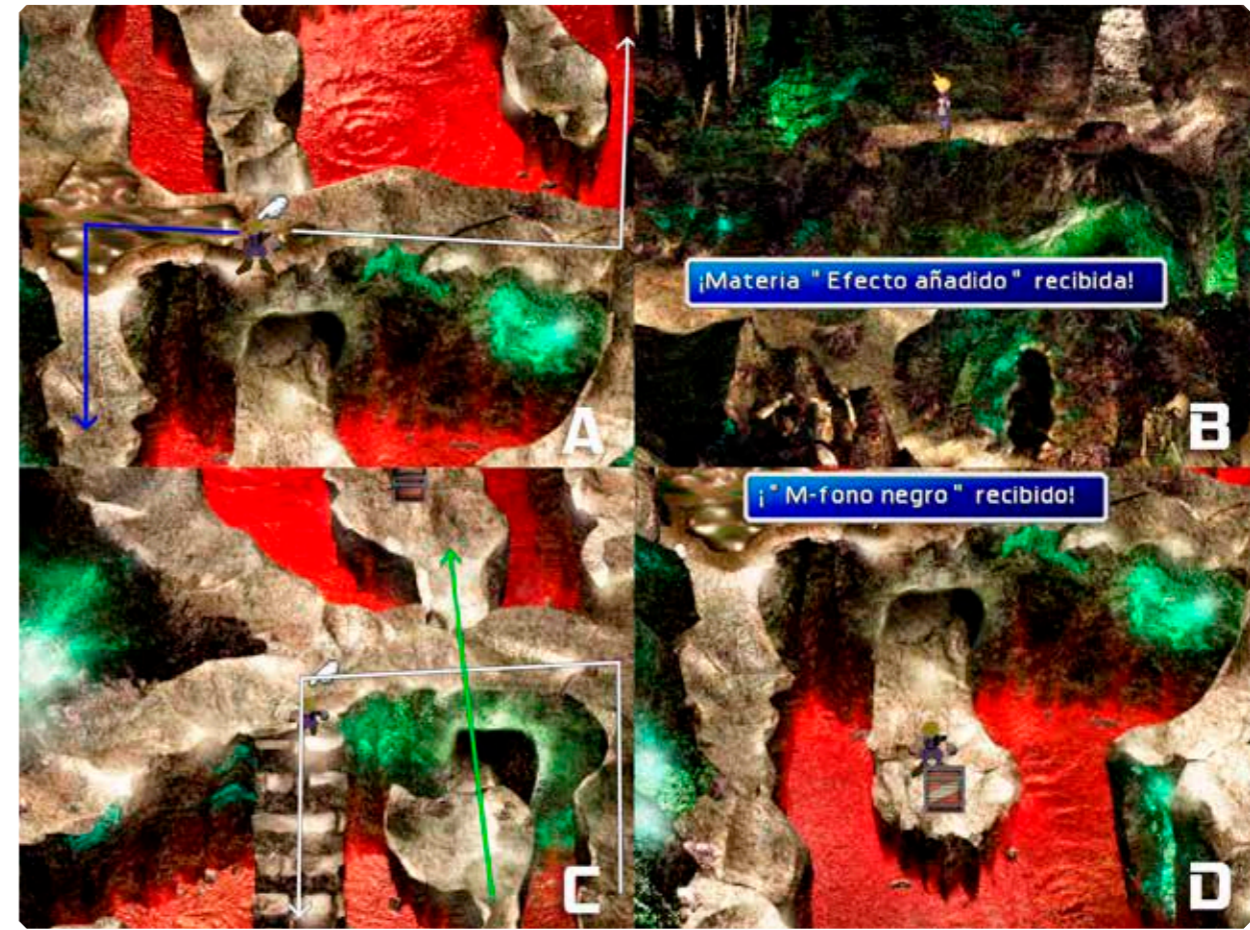
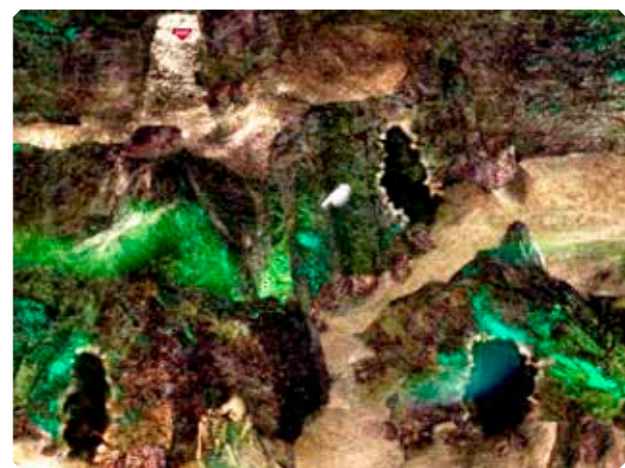
Si los derrotas, puedes recibir como recompensa **M-Tentáculos** (un objeto que tiene el mismo efecto que **Bio 3**). Además, ambos enseñan la habilidad enemiga **Pena capital**.

Dentro de la cueva, deslízate por la cuerda hasta alcanzar el fondo.

Cuando sueltes la cuerda ya no podrás volver hasta que completes la mazmorra, así que asegúrate de haber guardado la partida antes.

Apareces en una sala en la que hay cuatro minicuevas diferentes, cada una con un interruptor dentro.

No toques ninguno salvo en la tercera minicueva, a no ser que quieras combatir sin posibilidad de escapar.



Tras apretar el botón, continúa por el camino que se abre a través del muro y gira la izquierda (imagen A; línea azul) (no corras sobre la mancha negra, en cambio camina para no deslizarte).

Tras sortear la sustancia resbaladiza, toma el camino sur y llegarás a un saliente sobre el que descansa la materia **Efecto añadido**, que te permite causar estados alterados con tus armas o protegerte frente a ellos combinándola con otras materias.

Regresa a la pantalla donde estaba la sustancia resbaladiza y esta vez toma el camino de la derecha (imagen C; línea blanca). Luego gira a la izquierda y baja las escaleras para recoger un **M-fono negro**.

Desde aquí dirígete al norte y en vez de subir las escaleras vete por la derecha para añadir al inventario el **Éter** que está dentro del cofre (línea verde).



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icícos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

Vuelve a subir por las escaleras y continúa hacia el norte para encontrarte con 5 "minicuevas", numeradas en la imagen.

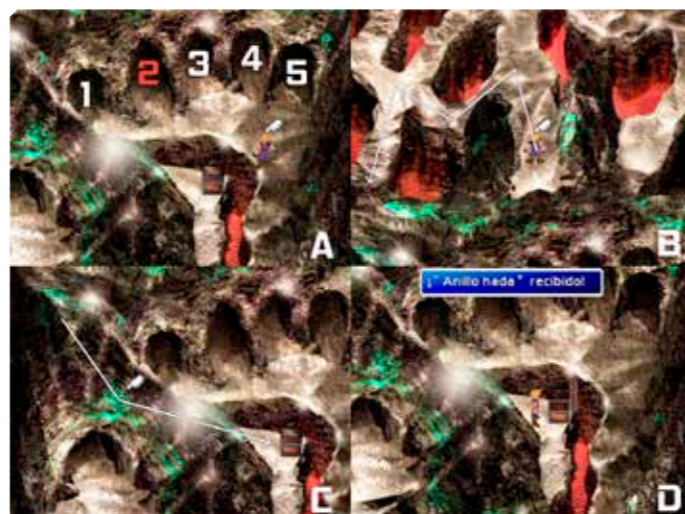


Primero atraviesa la nº4 y tras derrotar al enemigo de la telaraña que sale a tu paso recoge la **Poción X**.

Si todavía no tenías ninguna, ni se te ocurra usarla hasta nuevo aviso.



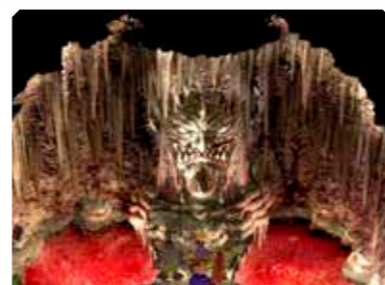
Ahora regresa a la intersección de las 5 cuevas y esta vez vete por la número 2 siguiendo las indicaciones de la imagen para adquirir un **Anillo hada** (protección contra veneno y oscuridad).



Vuelve sobre tus pasos y vete hacia el norte por el camino central, sin olvidarte de coger el **Éter** a mano izquierda.



Al llegar a la sala de la estatua, asegúrate de que el grupo está en condiciones de afrontar una batalla contra un jefe (aunque realmente tampoco importa), examina la pared con la cara esculpida y prepárate para la acción.



Jefe #14: Nattak Gi y Fuego Alma

Nattak Gi 29

Se encuentra en: Cueva Sellada

PG:	5.500	PM:	200
EXP:	1.400	AP:	150
GIL:	3.000		

Obj: Vara Wizer

Transf: -

Robar: -

Debilidad: Sagrado

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Tierra, Gravedad, Agua

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Fuego Alma 21

Se encuentra en: Cueva Sellada

PG:	1.300	PM:	220
EXP:	200	AP:	10
GIL:	100		

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: -

Robar: -

Debilidad: Viento, Sagrado

1/2 Daño: -

Absorbe: Fuego

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Tierra, Gravedad, Veneno, Agua

Estados alterados: Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Ten en cuenta que no habrás podido guardar la partida dentro de la cueva, así que es un fastidio palmar justo al final del combate contra este jefe y tener que repetir de nuevo la mazmorra.

Dicho esto, hay dos maneras de superar doblagar a este enemigo: por la vía rápida o por la vía tradicional.

La primera es muy sencilla, lo único que tienes que hacer es darle a **Nattak Gi** una **Poción X** (la que has recogido hace un momento, por ejemplo) y se acabó.

En caso de que no dispongas de **Poción X** o quieras derrotar a este jefe a la vieja usanza la estrategia es la siguiente: Utiliza **Viento Albo** sobre **Nattak Gi** para quitarle tantos PG como tenga el lanzador de la habilidad y además ponerle en estado **Lento**.

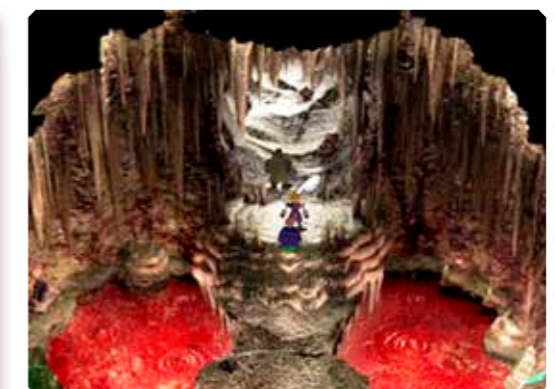
Después usa hechizos curativos sobre **Nattak Gi** o en su caso hechizos que no sean ni de agua o tierra. Los **Fuegos Alma** son bastante cansinos, ya que se meten en un aliado y permanecen dentro de él durante cuatro turnos lanzando **Fuego 2**, así que no descuides tus PG.

Puedes utilizar **Beta**, pero a sabiendas de que los **Fuego Alma** se van a curar, no obstante lo mejor es centrarse en el jefe principal y dejar a los otros dos a un lado.

Y ya sabes, si te ves en un apuro, **Poción X** y aquí paz y después gloria.

Recompensa: **Vara Wizer**

Tras el combate, recoge la materia **Gravedad** y observa la conversación.



Después podrás proseguir tu viaje al quedar el **Buggy** reparado.

Aunque el juego no lo indique, tras completar la cueva recibirás un **Peine Seraf**, un arma para Red XIII con 68 de ataque (muy poderoso para este momento del juego).



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

NIBELHEIM y MANSIÓN DE SHINRA

OBJETOS

- Fuente suerte (x2)
- Elixir
- Éter turbo
- Puño platino
- M-fono plata
- Serpiente bicéfala
- Lanzaenemigos
- Fuente magia
- Destruir
- Llave del sótano
- Odin
- Mem. Cósmica

ENEMIGOS

- Lobo Nibel
- Valron
- Cara dorky
- Ghirofelgo
- Jersey (*)
- Espejo
- Murciélao Negro
- Ying / Yang
- Número perdido (jefe)

TIENDAS

- Poción 50 gil
- Poción S 300 gil
- Plumaje de Fénix 300 gil
- Carpa 500 gil

NOTA: A partir de este momento, podrás conseguir al segundo personaje secreto, **Vincent Valentine**. En esta sección se explica todo lo que necesitas saber detalladamente, aunque si prefieres puedes consultar la sección de personajes secretos

Nibelheim se encuentra al norte de **Cañón Cosmo** (tendrás que atravesar un río para llegar), situado al pie de las montañas.



Cuando llegues al pueblo Cloud se da cuenta de que está un poco desorientado.

Entra en la primera casa a la izquierda y en la cocina habla con el hombre de la capa negra (hay varios repartidos por el pueblo) para obtener una **Fuente suerte** (aunque el juego ponga "Super Suerte", esto no es correcto).



En la segunda casa, que es la tienda de objetos, habla con otro hombre de la capa junto a la estufa y te da un **Elixir**.



En la casa de Cloud, la más cercana a la mansión en la hilera derecha, se inicia una escena breve si entras.

En casa de Tifa, la segunda en la hilera derecha, habla con el hombre de la capa situado al fondo para recibir un **Éter turbo**.

En el piso de arriba hay otro más en el dormitorio, que te dará un **Puño platino**.

También puedes tocar el piano en esta misma vivienda y si recuerdas la canción que Cloud tocó durante el flashback de **Kalm** recibirás los ahorros secretos de Tifa: sólo **1 Gil**.

La melodía es la siguiente:

● ● ● ● ● ■+● ●+● ● ● ● ● ■+● ● ● ● ● ● ● ● y pulsa **Start** para terminar (debes tocarla tres veces).

Registra la vivienda restante, donde hay dos niños con capa, y uno te regala una **Fuente suerte**. Después de haber explorado el pueblo a fondo, pon rumbo a la mansión de Shinra.



Mansión de Shinra

Una vez dentro de la mansión, lo primero que has de hacer es buscar al enemigo **Jersey** para aprender su habilidad enemiga **????**.

Sólo la utilizan antes de ser atacados, así que no les golpees hasta que quede registrada.

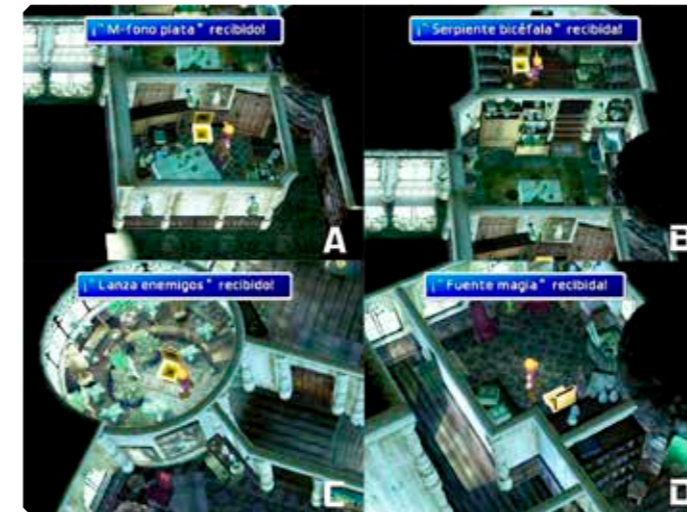


Es una habilidad que va de lujo si tienes pocos puntos de vida, ya que inflige un daño equivalente a la diferencia del máximo PG del personaje y de su PG en el momento que utiliza la técnica.

En este escenario hay varios tesoros que conseguir. Primero inspecciona la sala de la derecha para hacerte con un **M-fono plata**.

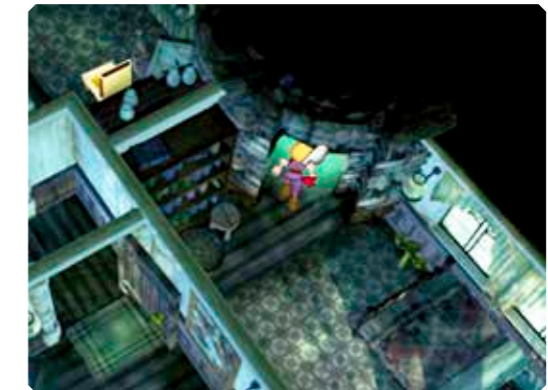
Regresa al recibidor y entra por la puerta grande junto a las escaleras, examina el cofre en la habitación superior derecha y conseguirás una **Serpiente bicéfala**.

Sube al piso de arriba por las escaleras, dirígete hacia el ala izquierda de la mansión y abre el cofre de la habitación de las plantas para añadir a tu inventario un **Lanzaenemigos**.



A continuación, examina el ala derecha del piso superior y hazte con la **Fuente magia** del cofre.

Ahora dirígete al sótano por el pasadizo secreto de la habitación situada en la derecha, desciende por la escalera de caracol y avanza hasta llegar al sótano.



Observa la conversación y recoge la materia **Destruir**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrilto
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíalos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

Vincent, Mem. Cósmica y Odín (opcional)

Según entras en la mansión, si examinas la habitación a mano izquierda verás una carta tirada en el suelo.



Ésta te da información acerca de **cuatro códigos**, que luego tendrás que introducir en una caja fuerte, y sus localizaciones (el cuarto está escrito en tinta invisible). No hace falta que encuentres los códigos, pero en cualquier caso no está de más que le eches un vistazo a la imagen.



Sube al piso de arriba y en la sección izquierda verás que hay una caja fuerte.

Pulsa **○** para iniciar un minijuego en el que tienes que introducir los cuatro números en menos de 20 segundos para abrirla. Los números se pasan hacia la izquierda y la derecha, y cada uno de ellos tiene que introducirse girando en el sentido correcto.

Ojo, no puedes pasarte el número antes de meterlo. Es decir, que si quieres introducir el 36 hacia la derecha, llegas al 37 y luego retrocedes, no sirve. Aunque tienes tantos intentos como sean necesarios. Los códigos son:

- Código 1:** 36 hacia la derecha.
- Código 2:** 10 hacia la izquierda.
- Código 3:** 59 hacia la derecha.
- Código 4:** 97 hacia la derecha.



Nada más abrir la caja fuerte, se inicia una batalla contra un jefe:

Jefe #15 (opcional): Número Perdido

Número Perdido

35

Se encuentra en: Mansión Shinra (abrir caja fuerte)

	PG: 7.000	PM: 300
	EXP: 2.000	AP: 80
	GIL: 2.000	
	Obj: Mem. Cósmica	
	Transf: -	
	Robar: -	
	Debilidad: -	
	1/2 Daño: -	
	Absorbe: -	
	H. enemiga: -	

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Sin duda un enemigo bastante duro de pelar, principalmente porque cuando su PG desciende por debajo de 3.500 se convierte en dos formas muy poderosas.

Por un lado está su forma física y por otro su forma mágica.

Dependiendo del último ataque que hayas utilizado antes de que su PG baje de 3.500, se transformará en una u otra (si el ataque ha sido físico en la primera, y si es mágico en la segunda).

La forma mágica es algo más fácil, así que durante la primera mitad de la batalla utiliza magia, invocaciones y habilidades enemigas.

Si es posible, intenta paralizarle con **Choco/Mog** o el límite de Cloud **Corte cruzado**.

También conviene usar **Bio** o el objeto **Tentáculos M** para envenenarle y hacer el combate más llevadero.

No olvides utilizar **En guardia** para proteger al grupo y cúrate con todo lo que tengas a mano cuando sea necesario.

Recompensa: **Mem. Cósmica**

Después de vencer al jefe recibirás como recompensa el Límite de Nv. 4 de Red XIII **Mem. Cósmica** (para usarlo necesitas que Red haya aprendido sus otros 6 límites). Examina la caja fuerte para obtener **Llave del sótano** y recoge del suelo la materia **Odín**.



Regresa al sótano a través del pasadizo secreto y ahora podrás abrir la puerta localizada en la parte superior de la pantalla, que conduce a la sala del sarcófago.



Examínalo y aparecerá un tipo tenebroso. Habla con él acerca de Sefirot y se volverá a meter dentro del ataúd.



Vuelve a inspeccionarlo y esta vez preguntale quién es. Tras esto, se une al grupo el segundo personaje secreto del juego, **Vincent Valentine**. Al igual que Barret y Yuffie, utiliza armas de largo alcance, así que asegúrate de posicionarte en la retaguardia.



Por último, sal de **Nibelheim** por el norte para llegar al **Monte Nibel**, tu siguiente destino.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- **Guía: Mundo Exterior**
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- **Nibelheim y mansión de Shinra**
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Ciclos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

Hoja runa	Elixir
Barrera plus	Elemento básico
Alma poder	CR francotirador
Todos	Contraataque

ENEMIGOS

Ave sónica	Zuu
Kyvuiduns	Dragón (*)
Cerebro gemelo	G. de materia (jefe) (*)
Gritón	

Nada más entrar en el **Monte Nibel** sigue el camino principal y toma la primera desviación que veas para conseguir una **Hoja runa**.



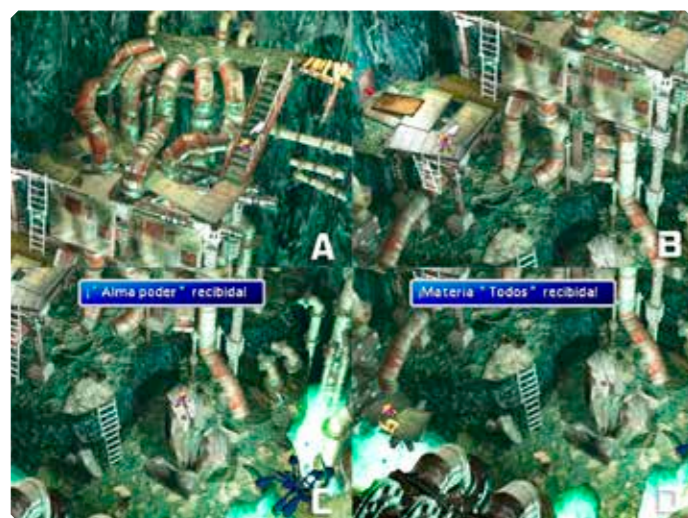
Justo antes del puente verás que hay otro sendero por el que puedes ascender hasta llegar a una **Barreta plus**.



Continúa por el puente y aparecerás en una sección con **5 tuberías numeradas**, siendo la de más a la derecha la n°1 y la de más a la izquierda la n°5.

Antes de hacer nada, desciende sin utilizar las tuberías para que Cloud descuelgue unas escaleras que se encuentran plegadas.

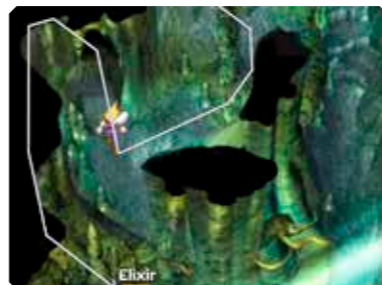
Si no haces esto y descienes por cualquier tubo ya no podrás volver atrás. Tras desplegar la escalerilla, regresa a las tuberías y deslízate por la n°2 para obtener un **Alma poder** y por la n°4 para hacerte con una materia **Todos**.



Después de haber conseguido todos los tesoros de esta zona, ignora al bicho azul y sigue por el camino que está a su izquierda para llegar a un borde desde el que puedes saltar para acceder a una cueva.



Cuando estés en su interior, ve hacia la parte superior izquierda y sigue las líneas de la imagen para añadir a tu inventario un **Elixir**.



El enemigo **Dragón** aparece en esta cueva. Asegúrate de robar por lo menos tres **Aros de oro**, una armadura de lujo para el momento del juego.

Continúa por el único camino posible y en el siguiente escenario recoge la materia **Elemento básico**.



Desde ahí avanza, entra en otra cueva y agénciate el arma **CR francotirador**. Si vas a utilizar a Vincent, equípale este arma junto a materia **Golpe mortal**, ya que la precisión de la pistola es de **255%** (imposible fallar), por lo que el comando **Golpe** siempre tendrá efecto.



Vamos, que Vincent causa el doble de daño que un ataque normal sin posibilidad de fallo. Ahora sal de la cueva y continúa por un sendero hasta alcanzar el reactor, desde donde puedes acceder de nuevo al área de las tuberías (y del siguiente jefe).



Guarda la partida, equipa ambas materias de **Habilidad enemiga**, **Elemento Básico** + **Rayo** en la armadura y dale a alguien el **Anillo rayo**.

Si, esto se resume a defensa contra el elemento rayo a piñón. Tras los preparativos, embiste al bicho azul para combatir contra él.



Jefe #16: Guardián de materia

Guardián de Materia 38

Se encuentra en: Monte Nibel

PG: 8.400	PM: 300
EXP: 3.000	AP: 200
GIL: 2.400	

Obj: Anillo gema

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: Fuego

H. enemiga: Trino

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Antes de nada, asegúrate de envenenar a este jefe con **Bio** para que su vida se consuma lenta y dolorosamente.

Además, si es posible intenta paralizarle invocando a **Choco/Mog**.

Después utiliza habilidades enemigas como **Aqualung** o **????** (esta última en caso de que tengas poca vida), pero ni se te ocurra emplear ataques tipo fuego como **Beta**, ya que este enemigo los absorbe.

Asimismo, si seguiste las indicaciones mencionadas con anterioridad, tus personajes estarán protegidos (en mayor o menor medida) frente al ataque **Trino**, una nueva habilidad enemiga que utiliza el elemento rayo.

Cúrate si ves que tus PG se reducen demasiado. Cuando Guardián de materia empieza a reponer su salud mediante **Cura 2** quiere decir que está en las últimas, así que conviene reservar los límites para este momento, además de utilizar recursos ofensivos potentes como **Golpe**, **Odín** o **Titán**.

Recompensa: **Anillo gema**

Tras haber liquidado a este insecto de pacotilla, recoge la materia **Contraataque** y abandona el **Monte Nibel** para continuar la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icícos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Fuente potencia
Yoshiyuki
Taladro

ENEMIGOS
Tarea Velcher
Bahba Velamyu
Tapa batería
Palmer (jefe)

TIENDAS			
Salir	10.000 gil	Tranquilizante	100 gil
Barrera	10.000 gil	Hiper	100 gil
Tiempo	6.000 gil	Bala	3.100 gil
Poción	50 gil	Muñeca poder	7.500 gil
Poción S	300 gil	Arete	7.500 gil
Plumaje Fénix	300 gil	Protector	3.500 gil
Éter	1.500 gil	Aro de oro	2.000 gil
Carpa	500 gil		

Después de abandonar el **Monte Nibel**, continúa en dirección noroeste para llegar a **Ciudad Cohete**.



No obstante, antes de nada busca en los alrededores al enemigo **Tarea Velcher**, al que le puedes robar un **Remedio**. Este objeto cura casi todos los estados alterados, así que consigue tantos como puedas.

Asimismo, entre los bosques se encuentran los **Tapa batería**, de los que puedes sustraer el objeto **Aturdidor**, que paraliza a los enemigos en combate. Ten en cuenta que muchos jefes son vulnerables a este estado alterado, por lo que no está de más tener unos cuantos de estos en tu inventario.

Continuemos. Una vez dentro de **Ciudad Cohete** verás la tienda de armas y accesorios a la izquierda (tienen buena mercancía) y la posada a la derecha.

Habla varias veces con el anciano que está junto a la puerta de una de las casas y te obsequiará con una katana **Yoshiyuki** como muestra de gratitud.



Este arma sólo tiene 2 ranuras para materia, pero su poder se multiplica dependiendo del número de aliados caídos en combate (pronto le darás buen uso).

En la tienda de objetos puedes comprar dos materias nuevas: **Salir** y **Barrera**. La primera sirve para escapar más fácilmente de los combates y la segunda tampoco es especialmente útil si ya has aprendido como habilidad enemiga **En guardia**, pero hazte con ella de todas formas.

Ahora examina la casa situada más a la derecha y en la cocina encuentras un cofre que contiene una **Fuente potencia**.



Acto seguido, entra en la vivienda del fondo, la que está a la derecha del cohete, y hazte con el **Taladro** que está en su interior.



Sal al jardín de esta casa y verás como el grupo observa un vehículo (**el Potrillo**). Tras dicha escena, una mujer con bata - SHERA - te dice que busques al capitán, quien se encuentra en el cohete.



Pon rumbo hacia la zona donde se sitúa la lanzadera espacial, sube las escaleras y entra dentro para hablar con **Cid**, un personaje que se une al grupo (si has seguido la guía, debería ser el último aliado que consigas).



Regresa a la casa donde estaba el vehículo, observa la escena, sal al exterior y tras el diálogo SHERA te pide que vuelvas dentro y que hables con Palmer para conseguir el Potrillo.

Palmer no está dispuesto a que te lo lleves por las buenas, así que la situación se va de las manos y se inicia un combate.



Jefe #17: Palmer

Palmer 38

Se encuentra en: Ciudad Cohete



Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

PG: 6.000 PM: 240

EXP: 1.800 AP: 98

GIL: 5.000

Obj: Abrigo

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Palmer es insultantemente fácil. Simplemente envenénale con **Bio** y utiliza tus ataques más potentes contra él, ya sean físicos o mágicos.

Sus técnicas ofensivas no superan los 500 puntos de daño y todas son de objetivo único, así que no deberías tener que curarte demasiado.

No hay mucho más que decir, simplemente dale duro con lo que tengas y arreando, que es gerundio.

Recompensa: **Abrigo**

Después de acabar con Palmer, disfruta de la secuencia de video con huida aérea y aterrizaje forzoso incluidos. A partir de ahora tienes un nuevo vehículo a tu disposición, **el Potrillo**, que te permite navegar por aguas poco profundas (de color azul claro) y acceder a zonas del mapa a las que antes no podías llegar.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrillo
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icículos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Shuriken mágico
Horquilla
Absorción PM
Rayo rápido
Elixir
Lanza dragón
Absorción PG

ENEMIGOS
Bicho raro
Camaleón feroz
Borde
Pájaro trueno
Adamantaimai (*)
Hierba navaja (*)
Jayjujayne
Foulander
Garuda
Equipo de ataque
Rapps (jefe)

TIENDAS
Poción S 300 gil
Plumaje Fénix 300 gil
Éter 1.500 gil
Carpa 500 gil
Tranquilizante 100 gil
Híper 100 gil
Velo fuego 800 gil
Rayo rápido 800 gil
Pluma choco 10.000 gil
Murasame 6.500 gil
Vara aurora 5.800 gil
Motosierra 6.300 gil
Nudillo diamante 5.800 gil
Barreta de oro 6.000 gil
Anillo corte 6.000 gil
M-fono azul 5.500 gil
Lanza mortal 6.500 gil
Cañon corto 6.400 gil

NOTA: Yuffie debe formar parte del grupo para desencadenar los eventos de este capítulo, que **es completamente opcional**, pero se incluye dentro del paso a paso porque una vez que hayas activado los eventos de Wutai no podrás salir hasta completarlos. Además, es recomendable que te hagas con unos cuantos objetos curativos y también de ataque, ya que esta misión tendrás que completarla sin utilizar materia. Ten en cuenta que una vez llegues al CD3 ya no podrás completar esta misión.

NOTA: Durante este capítulo puedes leer el **panfleto n°6** del Paraíso de las tortugas y completar esta tarea secundaria. Consulta las **misiones secundarias #3** para más detalles.

El poblado de **Wutai** se encuentra en el continente situado más al oeste, el de la forma alargada. Dirígete con el Potrillo hacia el oeste y desembarca en una playa de un paisaje rocoso.



Antes de nada, busca al enemigo llamado **Bicho raro** que siempre que lo derrotas deja como recompensa una **Poción X**. No es mala idea que mates a unos cuantos para rellenar tu inventario con este gran objeto curativo.

Por otra parte, si merodeas por las playas de esta zona aparece la tortuga gigante **Adamantaimai**, a quien le puedes robar un **Aros de adamán**, una armadura con sólo dos ranuras pero con 93 de defensa física (equipa tres a cada miembro del grupo hasta que termine este capítulo). Asimismo, al manipular a este enemigo aprendes la habilidad **Fuerza mortal**.

Otro enemigo al que debes prestar atención es **Hierba navaja**, ya que si lo manipulas tienes la oportunidad de registrar la habilidad **Martillo mágico** en tu lista de comandos. Esta técnica enemiga es realmente útil porque absorbe 100 PM de un enemigo y sólo tiene un coste de 3, de modo que el balance neto para el lanzador de esta habilidad es +97 PM. No está nada mal, desde luego.

Ahora sube la rampa que conduce al puente, espera a que Yuffie entre en acción y acto seguido tendrás que luchar contra dos **Equipo de ataque**...pero sin materia.



Resulta que Yuffie te la ha robado.

Cuando hayas liquidado a los enemigos equipa a tus personajes las armas más potentes que tengas (a Cloud el Yoshiyuki, por ejemplo) y continúa hacia los puentes.

Cruza los dos primeros puentes y después de atravesar el segundo, desciende por el camino de la izquierda para adentrarte en el valle. Continúa hasta llegar a otro puente más y avanza hacia el norte hasta que veas el poblado.



Una vez dentro, cruza los dos primeros puentes, lee el anuncio del Paraíso de las tortugas colgado en el tablón y entra al bar.

Tras la escena con los Turcos ve al noroeste cruzando otro puente y dirígete hacia la pagoda para aparecer en una zona nueva.

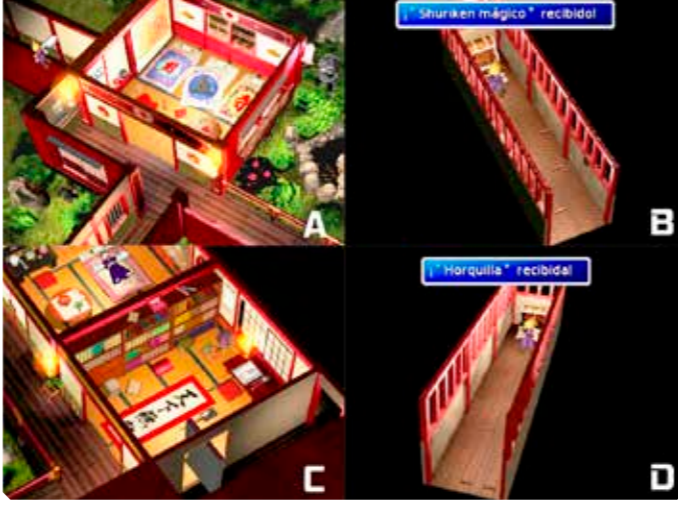


Entra en la casa de la derecha y descansa en la habitación. En esta misma sala puedes acceder a un pasillo secreto desde la esquina inferior izquierda que conduce hasta un **Shuriken mágico**.

En la parte derecha de la vivienda hay otra habitación (la de la estantería con muchos libros) en la que hay otro pasadizo secreto, que alberga en su interior una **Horquilla**.

Habla varias veces con el hombre que está tumbado en la otra habitación y tras la conversación aparece Yuffie en escena.

A partir de este momento tienes que perseguirla a lo largo y ancho de **Wutai**.



Primero examina el cofre de la tienda de objetos (la casa grande al lado del punto de guardar) para añadir a tu inventario la materia **Absorción PM...** pero rápidamente te la arrebató Yuffie.



Después entra en la vivienda que está a la entrada del pueblo y examina el biombo de la izquierda para descubrir a Yuffie. El siguiente escondite de nuestra amiga ninja es el jarrón que está junto al bar, el cual se tambalea.



Pulsa **○** tres veces para descubrir a Yuffie una vez más y tras esto, aparentemente, se da por vencida.



Síguela hasta su casa y baja al sótano, donde te pide que actives una palanca.

Actívala con Cloud (da igual si es la de la izquierda o la derecha) y los otros dos personajes quedarán atrapados en una jaula, tras lo cual Yuffie escapa de nuevo.



Vuelve activar la palanca para liberar al resto de miembros del grupo y examina el **panfleto n°6 del Paraíso de las tortugas** colgado en la pared.



Regresa a la otra zona de **Wutai**, la de la pagoda, pasa por debajo de la puerta situada a la izquierda de la plaza y toca el Gong para abrir una puerta secreta.

Atraviésala y te reencontrarás con Don Corneo, quien decide raptar a Yuffie y consigue escapar antes de que puedas atraparlo.

Recoge el **Rayo rápido** y el **Elixir** de los cofres, sube las escaleras y liquida a los enemigos (tres **Equipo de ataque**) para luego salir al exterior.

Reno y Ruda buscan a Elena, también secuestrada por Corneo, y parece ser que éste las retiene en la estatua de Da-Chao.

Regresa al punto de guardado y pon a **Barret** en tu equipo con el **Límite de Nv. 1 fijado** (muy importante).

Acto seguido, dirígete a la estatua por el puente orientado hacia la zona del bosque, avanza en dirección norte y rodea la cabeza de la estatua para aparecer en una nueva área.



Después toma el camino superior y te encuentras con Ruda.



Habla con él, entra en la cueva con llamas y recoge una **Lanza dragón**.



Sal de la cueva y toma el camino inferior para enfrentarte a un nuevo jefe.



Intenta llenar la barra de límite de tus personajes antes de combatir, en especial la de Barret.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- **Guía: Mundo Exterior**
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- **Wutai (opcional)**
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

Jefe #18 (opcional): Rapps

Rapps

Se encuentra en: Wutai (Cueva de Da-Chao)

PG: 6.000 PM: 300
 EXP: 3.200 AP: 33
 GIL: 20.000

Obj: Anillo paz

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

39

Rapps usa un ataque increíblemente poderoso para este momento del juego, **Aero3**, que te quita más de 1.500 puntos de vida.

Para evitar que lo utilice no tienes más que usar el límite de Barret "Alucin." y reducir a cero sus 300 PM, lo que hace el combate más llevadero.

Si tienes alguna **Telaraña**, útilízala para poner a Rapps en estado freno.

En cuanto a técnicas ofensivas, lánzale todos los objetos de ataque que tengas como **Brazo derecho**, **Rayo rápido**, **Tentáculos-M** y demás.

Con Cloud y su Yoshiyuki deberías hacer bastante pupa con ataques normales, más aún si algún otro personaje está K.O., ya que el poder del arma se duplica o incluso triplica.

Cúrate con lo que tengas a mano y ya sabes que los límites son bien recibidos en este tipo de batallas.

Recompensa: **Anillo paz**

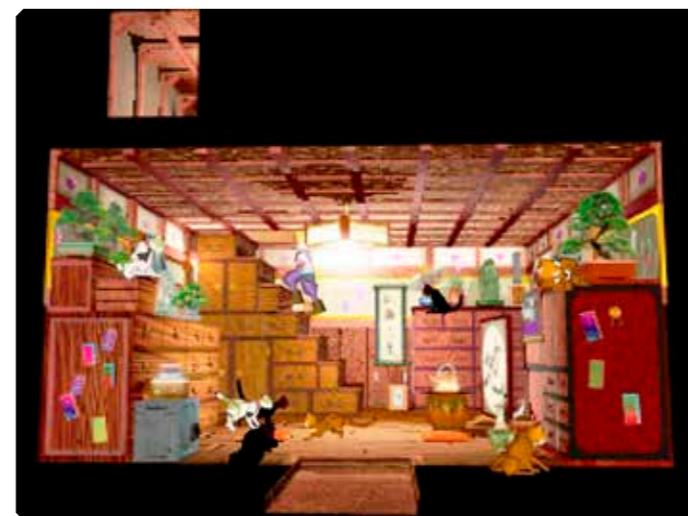
Después del combate contra Rapps, Yuffie se arrepiente y te devuelve toda la materia, incluida tu nueva adquisición **Absorción PM**.



Apareces automáticamente fuera de **Wutai** tras haber completado este capítulo, pero todavía quedan cosas por hacer aquí.

Otros quehaceres en Wutai

Regresa a Wutai y entra en la casa de los gatos (la más pequeña de todas), sube los escalones que antes bloqueaban los mininos y abre el cofre que contiene la materia **Absorción PG**.



Si lo deseas, pásate por la tienda de armas para comprar nueva mercancía.

Si has leído todos los panfletos del Paraíso de las tortugas, incluido el anuncio de la entrada del bar, habla con el dueño del establecimiento detrás de la barra y te recompensará con:

- ▣ Fuente potencia, ▣ Fuente guardia, ▣ Fuente magia,
- ▣ Fuente espíritu, ▣ Fuente velocidad, ▣ Fuente suerte y
- ▣ Megaelixir.



Si no recibes nada es porque aún no has examinado todas las octavillas, así que échale un vistazo al apartado **"Misiones Secundarias #3 - Paraíso de las tortugas"** para saber cuáles te faltan.

Otra de las tareas que puedes realizar aquí en **Wutai** es visitar la pagoda, en la que tendrás que librar cinco combates sólo con Yuffie.

Si consigues vencer a todos los enemigos, recibes el límite de nivel 4 para Yuffie: **Toda creación**.

Consulta el apartado **"Misiones Secundarias #4 - Pagoda de Wutai y cueva de Da-Chao"**



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- **Guía: Mundo Exterior**
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohele
- **Wutai (opcional)**
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icíelos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

📦 Piedra angular
📦 Protector
📦 Pluma choco
📦 Elixir

TIENDAS

📦 Poción	50 gil	📦 Cornucopia	150 gil
📦 Plumaje Fénix	300 gil	📦 Blando	150 gil
📦 Éter	1.500 gil	📦 Pantalla Sonora	100 gil
📦 Carpa	500 gil	📦 Tranquilizante	100 gil
📦 Beso de doncella	150 gil	📦 Híper	100 gil

NOTA: Para informarte acerca de la arena de batalla de **Gold Saucer** consulta el apartado **Gold Saucer: Battle Square**.

Tu siguiente destino es, de nuevo, **Gold Saucer**. Pon rumbo a **Corel**, que está en la parte superior del continente oeste, coge el funicular para subir al parque de atracciones y dirígete a la arena de batalla.

A la derecha verás una entrada con un letrero que dice "Dio's Showroom".



Entra allí y examina el objeto que está en el centro de la sala. No es otra cosa que la **Piedra angular**, pero Dio no accede a dártela a menos que le entretengas con una ronda de combates en la arena.

Cloud es el único personaje disponible para luchar, así que antes de proceder contesta a Dio "**No estoy para eso**" y prepárate siguiendo estos consejos.

1. Coloca a Cloud en la fila trasera.
2. Ponle en estado tristeza utilizando un 📦 **Tranquilizante**.
3. Equípale el accesorio 📦 **Capa blanca** para protegerte contra los estados rana y pequeño de los hándicaps.
4. Dale las siguientes materias: 📦 **Habilidad enemiga**, 📦 **Contraataque**, tantas materias 📦 **Súper PG** como tengas si también alguna invocación potente como **Odin**.
5. Llena la barra de límite.
6. Asegúrate de tener suficientes objetos curativos, éteres y algún que otro objeto ofensivo como **Brazo derecho** o **Ala pájaro**.

Si siguiendo estos consejos, deberías tener posibilidades de ganar los 8 combates, aunque la suerte también influye debido a los diferentes hándicaps.



Tanto si pierdes a las primeras de cambio como si ganas las ocho batallas, la historia avanzará de todas maneras y recibes la **Piedra angular**.

No obstante, en caso de completar la ronda entera de 8 combates Dio te recompensa con dos accesorios: Un 📦 **Protector** (+10 Vitalidad) y una 📦 **Pluma Choco** (+10 Destreza).



Con la piedra en tu poder dirígete al funicular para salir del parque de atracciones...pero un empleado te dice que está estropeado y no te queda más remedio que esperar.

Ante esta situación el grupo pasará la noche en el hotel y se inicia la escena de la cita (consulta el apartado **citas en Gold Saucer** para más información), en la que Cloud puede salir con un personaje de entre cuatro diferentes: Aeris, Tifa, Yuffie e incluso Barret.



La cita no tiene trascendencia alguna en el desarrollo de la aventura, pero es una situación entretenida y además puedes pulsar ⬤ en determinados momentos para hacer el tonto.

Cuando haya concluido la velada entre Cloud y el otro personaje verás a Cait Sith en la zona de la entrada.



Debes perseguirle por todo el parque entrando en los siguientes lugares en este orden.

Primero irá a **Battle Square**, luego a **Speed Square**, después a **Wonder Square** y finalmente a **Chocobo Square**.



Observa los diálogos y tras la escena regresas al hotel. No te olvides de recoger el 📦 **Elixir** dentro del minibar.



Ahora baja las escaleras, forma un grupo con Cloud, Aeris y otra persona y dirígete al **Templo de los Ancianos** para continuar la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- **Guía: Mundo Exterior**
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- **La piedra angular y regreso a Gold saucer**
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel



OBJETOS	
Piedra angular	Garra
Tridente	Guarda princesa
Fuente espíritu	Cinta
Rifle	Armazón
Éter turbo	Megaelixir
Golpe cohete	Guante de trabajo
Super suerte	Bahamut
Morfo	

ENEMIGOS
Bofetadas
Tonadu
Cuerno doble
Lagarto subterráneo
Kelzmelzer
Rana tóxica (*)
Toro
Cien ojos
Jemnezmy
Dragón anciano
Dragón rojo (jefe)
Puerta demoniaca (jefe)

TIENDAS	
Poción	50 gil
Poción S	300 gil
Plumaje de Fénix	300 gil
Éter	1.500 gil
Híper	100 gil
Tranquilizante	100 gil
Carpa	500 gil

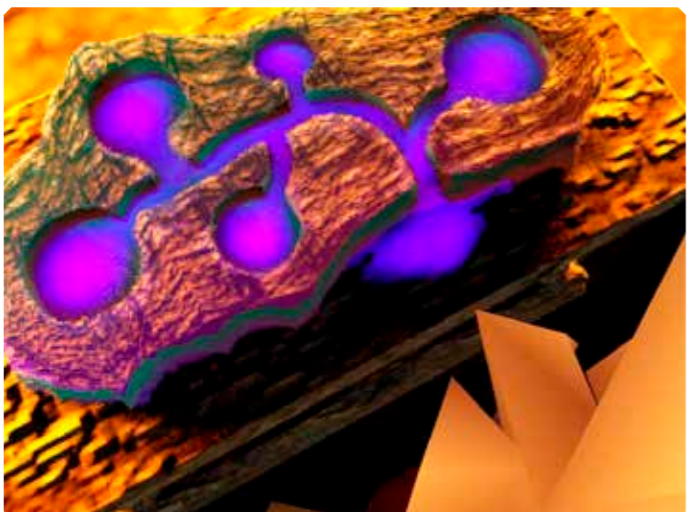
NOTA: En este capítulo consigues la materia **Morfo**, que te permite transformar a los enemigos en objetos si los derrotas utilizando este comando. Eso sí, el daño del ataque Morfo es 1/8 respecto a un golpe físico normal.

NOTA: Una vez te teletransportes al interior del templo, no podrás salir hasta completar los eventos que tienen lugar aquí.

El **Templo de los Ancianos** está localizado al suroeste del continente este, debajo de Junon, y es la construcción con forma de pirámide rodeada de bosques.

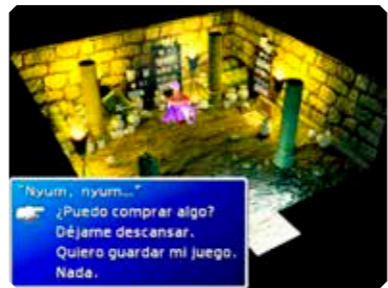


Entra en el templo, sube las escaleras y observa la escena en la que recuperas la **Piedra angular**. Coloca la piedra en el tablero y el grupo será teletransportado a una laberinto (a partir de este momento ya no puedes salir hasta que termines el templo).



Desde el inicio, sigue la línea rosa para recoger un **Tridente**. Después continúa por la línea rosa, bajando las escaleras y cruzas la puerta te encontrarás con un anciano que vende objetos además de descansar y guardar la partida.

También hay un cofre en esta habitación que contiene el arma de Vincent **Rifle**.



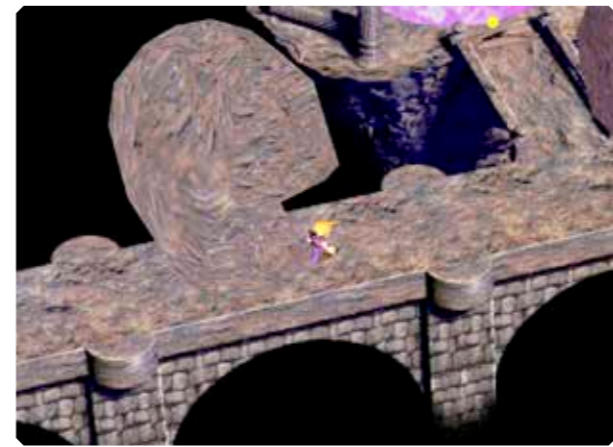
Acto seguido, sal de esta sala, sube las escaleras, baja por la enredadera, pasa por el círculo amarillo y te topará con un **Éter turbo**.

Desde aquí continúa por la línea amarilla hasta que llegues a un cofre que tiene en su interior un **Golpe cohete** para Barret.

La línea roja te lleva hasta la salida, pero antes puedes seguir la azul que conduce hasta la materia **Súper suerte**. Indicado con un círculo azul. Fíjate que hay un cofre que contiene el accesorio **Cinta**, pero sólo puedes acceder a él desde la **sala del reloj**, así que de momento desprecúpate.

Cuando ya hayas recogido todos los tesoros, continúa por la línea roja y saldrás del laberinto.

Ahora apareces en un pasillo por el que ruedan enormes rocas con forma de "u".



Si te golpea alguna volverás al comienzo del pasillo, por tanto debes calcular el momento exacto para que Cloud quede situado justo debajo del hueco que queda entre el canto rodado y el suelo

Cuando llegues a la mitad verás un resplandor verde, lo que quiere decir que si te golpean a partir de este punto no retrocedes hasta el principio, sino hasta la mitad. Pero antes de llegar al final desvíate hacia el charco morado y recoge la materia **Morfo**.



Sólo hay una en todo el juego, así que no la pases por alto.

Cuando llegues al fondo del pasillo las rocas dejan de rodar y puedes continuar sin problema. También encuentras a otro anciano que te permite guardar la partida.

La siguiente sala es la sala del reloj. Su funcionamiento consiste en 12 puertas a las que puedes acceder mediante dos agujas, la que marca las horas y la que marca los minutos (sólo hay 12 minutos en este reloj).

Puedes mover las agujas con (manejas por tu cuenta el reloj), (el reloj gira aleatoriamente) y (dejas las agujas como están para continuar).

Si pulsas puedes manejar tú mismo el mecanismo mediante los siguientes botones: (retrocede el tiempo), (acelera el tiempo) y (das por buena la configuración que tengas para continuar).



Cloud aparece en la sala a la altura de la puerta X y desde ahí puedes acceder a diferentes puertas colocando una aguja en la X y la otra en un lugar distinto.

Detrás de las distintas puertas hay enemigos, en otras tesoros, en otras nada y en otras avanzas hasta otro lugar del templo.

Si ves que tras validar la selección te has equivocado sal, entra otra vez para controlar de nuevo el mecanismo.

Una última cosa a tener en cuenta es que si te sitúas encima de una aguja y el segundero atraviesa el lugar en el que estás, caerás al vacío y tendrás que luchar contra dos **Dragones ancianos** sin posibilidad de escapar.



Cuando los derrotas abre el cofre para obtener el arma de Cloud **Garra**.

En la tabla siguiente tabla se indica lo que te depara cada puerta.

Puertas de la Sala de Reloj	
Puerta I:	Enemigos Jemnezmy y Rana tóxica (x2)
Puerta II:	Nada
Puerta III:	Enemigos Cien ojos (x2)
Puerta IIII:	Guarda princesa (Arma final de Aeris)
Puerta V:	Cinta (El cofre que viste desde el laberinto)
Puerta VI:	Puzle de las nueve puertas (continuar la aventura)
Puerta VII:	Armazón
Puerta VIII:	Megaelixir
Puerta IX:	Nada
Puerta X:	Sala de los cantos rodados
Puerta XI:	Nada
Puerta XII:	Salida del templo.

No te olvides de recoger el arma final de Aeris **Guarda Princesa** (puerta IIII) ni el accesorio **Cinta** (puerta V), el cual te protege contra todos los estados alterados menos muerte.

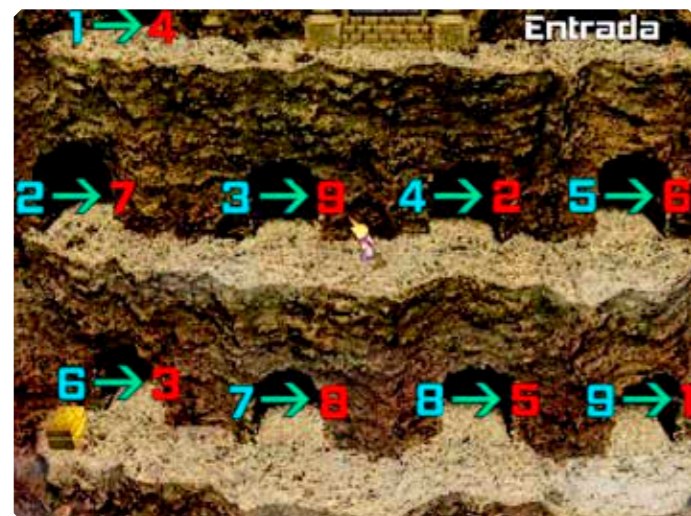
En cuanto al arma final de Aeris, equípasela inmediatamente si quieres disfrutar un poco de ella. Tampoco pases por alto la VII y VIII, que contienen un **Armazón** y un **Megaelixir** respectivamente.

Cuando hayas recogido todos los tesoros coloca las agujas de tal manera que puedas acceder a la **puerta VI** y avanzar a la siguiente sala.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

En este escenario tiene lugar el puzle de las 9 puertas, que consiste en atrapar a un anciano que se introduce por una puerta y sale por otra.

Tu objetivo es adivinar por donde va a aparecer y atraparle. No tienes más que echar un vistazo a la imagen, donde se indica en color verde el número que corresponde a cada puerta y en rojo el número de puerta a la que conduce.



Por ejemplo, si el anciano entra por la nº4 para atraparle tienes que atravesar la nº2, y si entra por la nº6 tú por la nº3. Antes de continuar no te olvides de recoger el **Guante de trabajo** del piso inferior.

Cuando hayas cazado al anciano cruza la puerta nº9 para regresar a la nº1 y atraviesa el portón metálico que conduce a la siguiente habitación, donde tiene lugar un combate contra un nuevo jefe.

Jefe #19: Dragón Rojo

Dragón Rojo 39

Se encuentra en: Templo de los Ancianos

PG: 6.800	PM: 300
EXP: 3.500	AP: 200
GIL: 1.000	

Obj: Aro de Dragón

Transf: -

Robar: -

Absorbe: Fuego

1/2 Daño: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Paralizar, Oscuridad

Este combate no debería ser excesivamente complicado. Utiliza **En guardia** para tener una defensa consistente y lanza los hechizos **Lento** y **Bio/Bio2** sobre el enemigo para enlentecerlo y envenenarlo. Si tienes algún **Aturdidor** utilízalo para paralizarlo, o en su defecto haz uso de **Choco/Mog**. No emplees ataques ni invocaciones de tipo fuego, ya que los absorbe. **Aqualung** es siempre bien recibido y si utilizas alguna invocación potente como **Odín** tampoco está de más. Cúrate con **Viento Albo**, **Cura2** o lo que sea para evitar sorpresas inesperadas. Recompensa: **Aro de dragón**

Tras derrotar al dragón, toca el orbe rojo que flota para recibir la materia **Bahamut** y examina la pirámide proyectada en la parte derecha del santuario (da igual que opción elijas).



Tras la conversación regresa a la sala de las nueve puertas y habla con el anciano para restaurar tus PG/PM y guardar la partida, por si acaso en una nueva ranura.

Vuelve a la sala del reloj y sólo tienes la opción de pasar de la puerta VI a la XII.



Entra por ella y antes de inspeccionar el portón equipa a tus personajes de la siguiente manera:

Preparativos:

1. Un personaje con materias de invocación: **Bahamut**, **Odín** y alguna más excepto **Titán** (**personaje de invocación**).
2. Otro con la materia **Lanzar** (reorganiza tú mismo el inventario poniendo las armas que vayas a lanzar para acceder a ellas más fácilmente durante el siguiente combate) (**personaje lanzador**).
3. El último con **Recuperar** + **Todos**, **Tiempo** y la materia **Hab. enemiga** (**personaje de apoyo**).
4. Pon a un personaje el accesorio **Cinta** para protegerte de estados alterados.
5. El resto de la configuración queda a gusto de consumidor, aunque las materias **Súper PG** siempre vienen bien para aumentar los puntos de vida.

Después de haber preparado al grupo, colócalos en la fila trasera y examina la pared para enfrentarte a uno de los enemigos más difíciles del juego: **Puerta demoníaca**.



Jefe #20: Puerta Demoníaca

Puerta Demoníaca 45

Se encuentra en: Templo de los Ancianos

PG: 10.000	PM: 400
EXP: 3.800	AP: 220
GIL: 4.000	

Obj: Aro de Gigas

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: Tierra

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad, Veneno

Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -



Observa las escenas que tienen lugar tras vencer a **Puerta demoníaca** y monta en el Potrillo, que está aparcado en la playa de **Gongaga**, para dirigirte a tu último destino del CD1.

Si no sabes cómo atajar bien el combate este jefe puede ser un auténtico infierno, en especial si tus personajes están en nivel bajo.

Esto se debe a que sus parámetros defensivos son descomunales, así que los ataques físicos y mágicos no le harán demasiado daño.

En cambio si lanzas armas y utilizas invocaciones o límites, la cosa cambia.

La estrategia consiste en empezar con **En guardia** con tu personaje de apoyo, **Bahamut** con el invocador y lanzar armas (a poder ser repetidas) con el lanzador.

El siguiente movimiento del personaje de apoyo sería usar **Lento** sobre el adversario, a menos que hayas perdido demasiados PG con alguien, en cuyo caso toca reponer fuerzas con **Cura2** o **Viento albo**.

Con los otros dos personajes continúa invocando y lanzando armas.

Los límites le hacen bastante pupa y si además **Aeris** ha aprendido **Planeta protector** o **Gran evangelio** te servirá para tomarte un respiro de las acometidas de Puerta demoníaca, ya que ambos límites vuelven al grupo invencible durante un tiempo.

Puede que no consigas derrotarlo a la primera y te lleve varios intentos, sobre todo si estás en un nivel bajo, pero con usar tres invocaciones, varios lanzamientos de armas y algún que otro límite debería ser suficiente.

Recompensa: **Aro de Gigas**



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrilo
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icícos
- Gran Glaciar
- Acantillado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS
Arpa lunar
Kjata
Anillo agua
Fuente magia
Aro de aurora
Fuente guardia
Elixir
Hab. enemiga
Cometa

ENEMIGOS
Truco (*)
Vlakorados
Bailarín
Grasatoda
Hambre
Jénova-Vida (jefe) (*)

TIENDAS
Aro de platino 3.200 gil
Aro de runa 3.700 gil
Poción 50 gil
Poción S 300 gil
Plumaje de Fénix 300 gil
Éter 1.500 gil
Tranquilizante 100 gil
Híper 100 gil
Carpa 500 gil

NOTA: A partir de este momento del juego, podrás excavar objetos en Ciudad Huesos. Consulta el apartado de minijuegos "Ciudad Huesos: Excavación" para más información.

Tu siguiente destino es Ciudad Huesos, situada en el continente norte.



Cuando llegues, habla con el capataz que está en la entrada para ponerte a excavar.

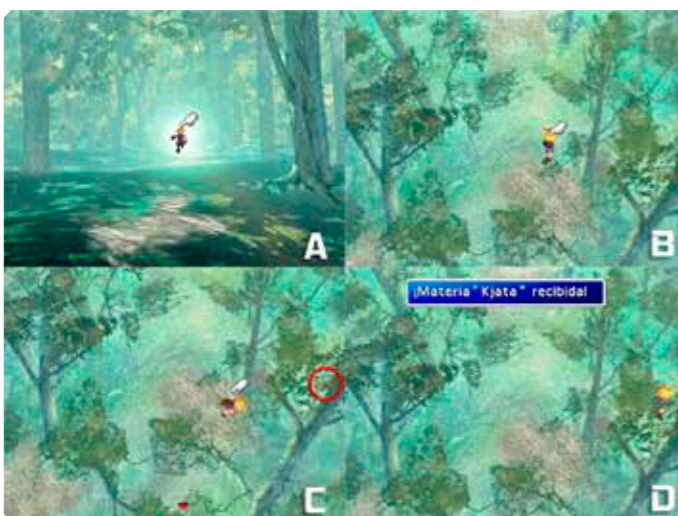
No necesitas contratar a ningún trabajador si ya sabes la localización exacta del objeto que estás buscando, el Arpa lunar, ya que siempre se encuentra en el mismo sitio.

Coloca a Cloud en la misma posición que en la imagen y pulsa para iniciar la excavación.



A la mañana siguiente examina el cofre de la entrada y habrás recibido el Arpa lunar, la cual despierta al Bosque dormido.

Entra en el bosque desde la parte superior de Ciudad Huesos y sitúate en la parte izquierda de la pantalla con vista cenital, donde verás que aparece de manera intermitente un orbe rojo. Examínalo y añadirás a tu inventario una poderosa materia de invocación, Kjata.



Tras esto, atraviesa el bosque en dirección norte para aparecer en el Valle de coral.

Antes de nada, pasa por debajo del tronco y recoge el Anillo agua.



Ahora deberías quedarte por esta zona y combatir contra los enemigos Grasatoda, quienes dejan caer el objeto Aturdidor.

También puedes transformarlos con el comando Morfo, pero la manera más fácil de conseguirlos es robándoles.

Aunque ya deberías tener unos cuantos, intenta conseguir tantos como tu paciencia te permita, puesto que no tendrás otra oportunidad de hacerlo hasta dentro de un tiempo y, como ya sabrás, son de gran ayuda en los combates contra jefes.

Después de desvalijar a los Grasatoda atraviesa el interior del tronco hueco para llegar hasta el otro lado, sal por el norte, desciende la escalinata y al llegar al fondo aparecen en un valle del mapamundi que conecta con la Capital olvidada, un lugar libre de combates aleatorios.

En este escenario se aprecian tres caminos posibles: izquierda, recto y derecha.



Primero vete por el de la izquierda y cuando llegues a una casa abandonada métete dentro.

Guarda la partida y sube las escaleras para añadir a tu inventario una Fuente magia.



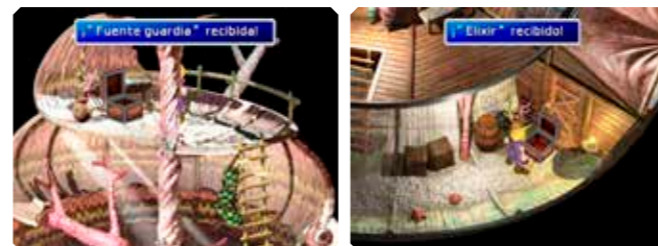
Sal de la vivienda y explora el resto de la zona hasta que veas un cristal brillante.

Desciende por los escalones y abre el cofre que contiene la armadura Aro de aurora.



Regresa a la intersección de los tres caminos y esta vez toma el de la derecha para llegar a una zona con dos casas.

En la primera hay un cofre que contiene una Fuente guardia y en la segunda encontrarás un Elixir.



En esta segunda vivienda el grupo decide descansar.

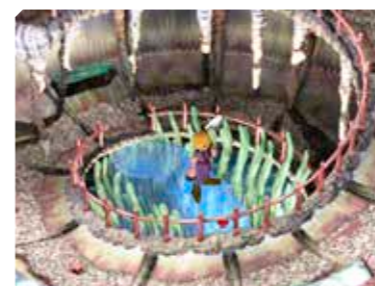
Después de esto, no te olvides de mirar detrás de la cabecera de la cama, donde se halla la tercera materia Hab. enemiga.



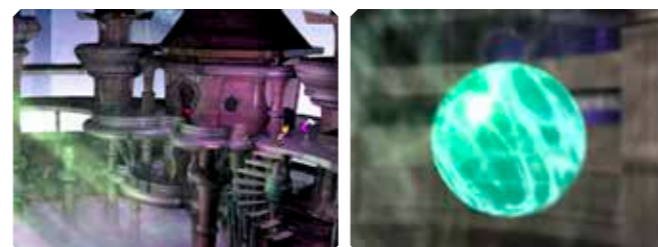
De nuevo, vuelve sobre tus pasos y finalmente toma el camino norte en la intersección para aparecer en un edificio, donde arriba del todo podrás encontrar la materia Cometa.



Acto seguido, desciende por las escaleras azules y continúa bajando escalones en la siguiente zona.



Llegarás a un punto de guardado, salva la partida, equipa a un personaje el Anillo agua, las tres materias Habilidad enemiga a quien quieras y dirígete hacia los pivotes para iniciar una de las escenas más famosas en la historia de los videojuegos. Después de los diálogos comenzará tu último combate del CD1.



Jefe #21: Jénova-Vida

Jenova - VIDA

Se encuentra en: Ciudad de los Ancianos

50



PG: 10.000
PM: 300
EXP: 4.000
AP: 350
GIL: 1.500

Obj: Aro de Mago
Transf: -
Robar: -

Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Agua
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Si tienes a un personaje equipado con el Anillo agua automáticamente eres invencible, ya que este enemigo sólo utiliza ataques de elemento agua y gracias al accesorio los absorbes.

Además, uno de sus movimientos ofensivos es Aqualung, que quedará incluida en la lista de habilidades enemigas (aunque ya deberías tener esta técnica registrada en dos de las tres materias correspondientes).

En cuanto a tácticas de ataque, primero pon a Jenova-Vida en estado Lento y parálizale con un Aturdidor. Luego machácale con Bahamut, Odín, Beta, límites etc. No hay mucho más que decir, la verdad.

Simplemente límitate a mantener vivos a los otros dos personajes para recibir AP y experiencia al final del combate.

Recompensa: Aro de Mago

Una vez finalizado el combate, observa las escenas que vienen a continuación, guarda la partida cuando te de la opción de juego e introduce el CD2 para continuar la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS		ENEMIGOS	TIENDAS	
🐍 Víbora Halberd	🗺️ Mapa Gran Glaciar	👤 Bailarín	📖 Poción S 300 gil	👤 Clip adamán 11.000 gil
⚡ Aro de rayo	🍷 Bebida héroe	👤 Grasatoda	📖 Carpa 500 gil	👤 Halcón 12.000 gil
👑 Hipnocorona	🐄 Vacuna	👤 Hambre	📖 Orgánica 12.000 gil	👤 M-fono rojo 11.000 gil
🧪 Megaelixir	📖 Poción X	👤 Acrofiás	👤 Garra dragón 10.000 gil	👤 Hacha 13.000 gil
🔮 Súper magia	⚡ Éter turbo	👤 Guardia	👤 Microláser 12.000 gil	👤 Lazo 12.000 gil
🔥 Fuente potencia	🏂 Snowboard	👤 Saltar		
		👤 Bandersnatch		

Tras introducir el CD2, retomas el control de Cloud en la zona de las casas en la **Capital olvidada**.

Dirígete hacia el norte y toma el camino de la derecha en la intersección.



Ahora estás en el **Valle de coral**.

Sube por la rampa de la derecha que te lleva a un cofre en cuyo interior se encuentra el arma para Cid **Víbora Halberd**.



A continuación, dirígete a la concha gigante situada en medio de la pantalla y comienza a subir por las espinas de la misma, que actúan a modo de escaleras.



Llega hasta arriba del todo y entra en la cueva de la izquierda.

Antes de nada, si te topas con el enemigo **Acrofiás** no dudes en robarle el accesorio **Anillo de agua**. Si no lo pasaste por alto deberías tener ya uno, pero tampoco está mal añadir un par más al inventario en caso de que quieras usarlos o venderlos.

En esta cueva verás que hay varias grietas gigantes por las que puedes escalar.

Asciende por la segunda grieta y vete hacia la izquierda.



Ahora continúa subiendo por la siguiente hendidura y arriba del todo elige ir a la izquierda para acceder a una pequeña plataforma.

Regresa a la grieta y ahora tendrás la opción ir hacia arriba o hacia abajo. Elige ir hacia arriba para llegar a un cofre y recoger un **Aro de rayo**.

Después desciende la grieta y vete a la derecha hasta llegar a una nueva hendidura por la que tendrás que bajar para hacerte con una **Hipnocorona**, un accesorio que te permite manipular a los enemigos con más facilidad.



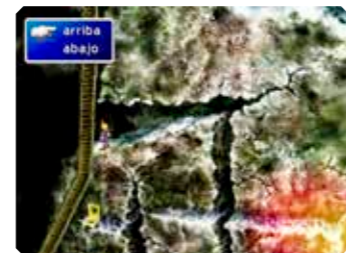
Acto seguido, escala hasta la parte superior de la grieta para coger un **Megaelixir**.

Desde el cofre que acabas de abrir, cruza al otro lado de la grieta y vete a la izquierda para llegar a otra hendidura.



Al final de la misma se encuentra una escalera que tendrás que descender por completo para hacerte con la materia **Súper magia**.

Acto seguido, sube hasta el final de la escalera y toma el camino de la derecha para llegar a la última zona de la cueva, donde está un cofre que contiene una **Fuente potencia**.



Ahora sal al mundo exterior, que como podrás observar está completamente nevado. Típico del norte.

En el mapa del mundo dirígete hacia el oeste y luego rodea las montañas en dirección norte para llegar a un pueblo llamado **Posada de Icículos**.



A mano izquierda encuentras la tienda de armas, que vende artículos de gran calidad aunque un poco caros.

En cualquier caso, intenta comprar un arma de cada tipo si te lo permite tu economía. La primera casa de la derecha (la del muñeco de nieve) contiene el objeto clave **Mapa Gran Glaciar**, que es obligatorio para continuar la aventura.



En esta misma vivienda también hay una **Bebida héroe** y una **Vacuna**.

Ahora entra en la casa que está justo detrás, al lado del letero que pone "Inn", y sube las escaleras.



En el piso de arriba encuentras una **Poción X**, muy difícil de ver a simple vista, situada cerca de la ventana.

La casa situada al noroeste del pueblo alberga en su interior un aparato de vídeo en el que podrás ver escenas del pasado para complementar un poco el argumento, así que si te pica la curiosidad, ya sabes.

No te olvides de examinar el piso inferior para conseguir un **Éter turbo**.



Sal afuera y habla con el hombre que bloquea el camino en el norte del pueblo.

Te dirá que necesitas un mapa y un snowboard para avanzar.

Acto seguido, Elena, de los Turcos, entra en acción.

Intenta esquivar su puñetazo con las indicaciones de la imagen, aunque si no lo haces tampoco pasa nada.



Después de tu encuentro con Elena, visita la casa situada en el medio del pueblo y habla con el chaval de la habitación que está al fondo para conseguir el objeto clave **Snowboard**.



Con el Snowboard y el mapa en tu poder ya puedes continuar tu camino.

Habla con el hombre que bloquea el sendero y esta vez sí te dejará pasar.

Llegado este punto, se inicia un minijuego de Snowboard en el que da igual la marca que hagas.

Durante tu trayecto por la pista verás dos bifurcaciones.



Dependiendo de cuáles escojas apareces en una zona u otra del **Gran Glaciar**, el siguiente escenario del juego.

NOTA: En la siguiente sección del paso a paso, **Gran Glaciar**, el recorrido mostrado en él empieza en la zona nº2 del glaciar, a la que se accede tomando el camino de la **derecha** en ambas bifurcaciones en el circuito de Snowboard.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitrillo
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icículos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

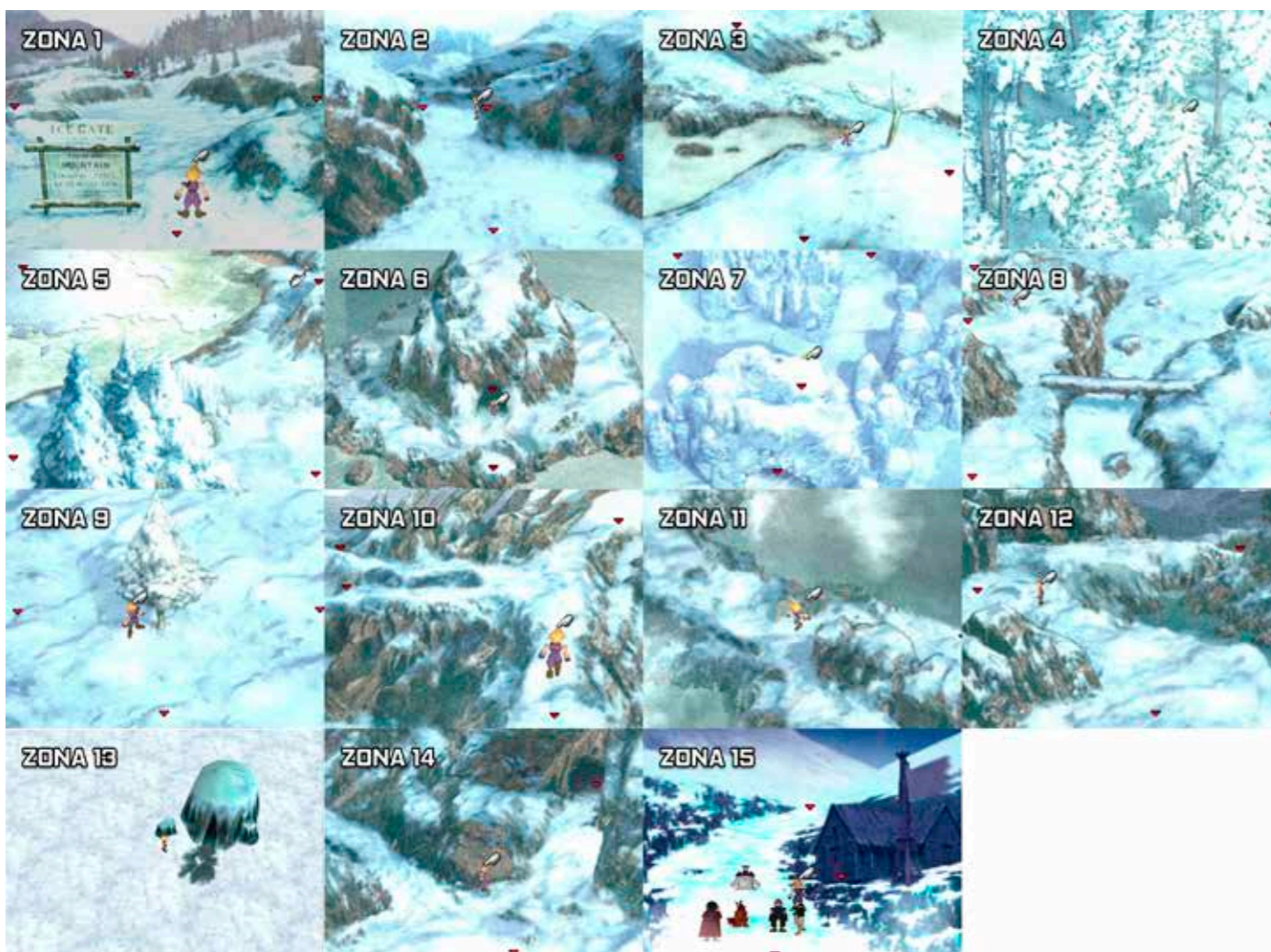
Fuente Espíritu	Elixir
Poción	Corte añadido
Todos	Alejandro
Trozo seguridad	

ENEMIGOS

Saltar	Magnada
Nieve	Lessalploth
Gólem hielo	Fragmento
Clavo congelado	

NOTA: El **Gran Glaciar** es una de las zonas más complicadas del juego, ya que es fácil desorientarse y hay ciertos factores (como el que Cloud puede desmayarse) que no facilitan la tarea. Pero no te preocupes, tu asegúrate de mirar el mapa del glaciar inmediatamente debajo y el de las diferentes zonas que te dejamos a continuación y sigue las indicaciones.

No obstante, si no quieres coger todos los tesoros del **Gran Glaciar** y continuar con la aventura directamente, la manera más fácil es caminar hasta que Cloud se desmaye y después de despertar en la cabaña continuar hacia el norte.



Antes de nada, tienes que tener en cuenta los siguientes puntos:

Dependiendo de qué hayas hecho en el circuito de snowboard aparecerás en una zona u otra del glaciar. Todo se basa en la combinación de los caminos que tomaste: derecha (D) o izquierda (I).

- I + D (Zona 1)
- D + D (Zona 2)
- I + I (Zona 4)
- D + I (Zona 9)

Tras un determinado número de pasos de Cloud (que equivalen aproximadamente a 10 minutos corriendo) en el **Gran Glaciar**, éste pierde el conocimiento y aparece en la **zona 15**, dentro de una cabaña.

Es imposible completar el glaciar consiguiendo todos los objetos sin desmayarte al menos una vez.

Entre cada zona del glaciar hay varios senderos (la mayoría indistinguibles entre sí) que debes atravesar.

Ten en cuenta que el vídeo adjunto en esta página inicia el recorrido desde la **zona 2** y las indicaciones dadas también serán desde esta zona.

No es imprescindible que empieces desde ahí, pero es lo mejor para comprender las explicaciones de esta página.

De todas formas, si sabes interpretar el mapa de arriba a la izquierda, el **Gran Glaciar** no es para tanto.

Si quieres salir del glaciar puedes hacerlo desde la **zona 2** entrando en la cueva de la derecha y recorriéndola entera.

Esta sección de la guía se explicará de manera esquemática, ya que resulta más fácil así.

Como ya se ha dicho, vamos a comenzar desde la **zona 2**.

En caso de que hayas "aterrizado" en otro lugar del glaciar, con la ayuda del mapa y las explicaciones podrás solventar este escenario igualmente.

Como diría Cloud: Allé vamos!

- Desde la **zona 2** toma el camino noreste y recorre los senderos hasta llegar a la **zona 10**.
- Desde aquí toma el segundo camino de la izquierda para acceder a la **zona 11**, donde deberás tocar las **aguas termales** (acción necesaria para recibir una invocación más tarde).



- Regresa a la **zona 10** y esta vez toma el camino inferior en la izquierda. Recorre los senderos y llegas a la **zona 9**.
- Desde aquí ve en dirección sur y apareces en la **zona 5**, donde hay una **Poción**. (Puedes atravesar el agua helada)



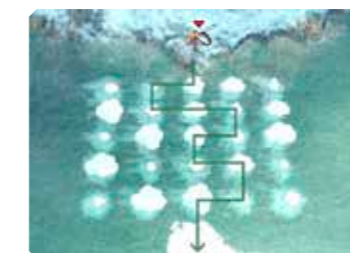
- Ahora atraviesa la placa de hielo en dirección noroeste para llegar a unas plataformas. Sigue las instrucciones de la imagen para resolver el puzle y hacerte con el **Trozo seguridad** de la **zona 6**.



- Regresa por las plataformas según está indicado en la imagen y continúa por el oeste hasta llegar a la **zona 4**.

En la parte superior, llena de pinos, encontrarás una **Fuente espíritu**.

Después de esto no te quedan "pasos suficientes" para coger nada más, así que explora un poco y en breves Cloud perderá el conocimiento.



Cuando retomes el control de Cloud, guarda la partida y sal de la cabaña.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

Ahora estás en la **zona 15** y puedes continuar hacia el norte (llegando hasta el siguiente escenario) o regresar al glaciar por el sur para recoger los tesoros restantes. Obviamente, en esta guía vamos a explicar la manera de adquirirlos todos.

7. Desde la **zona 15** dirígete al sur y llegas a la **zona 13**. Ésta es un campo nevado en el que sopla el viento intermitentemente.

Puedes colocar marcas en la nieve pulsando para evitar perder el rumbo cuando vengan ráfagas de viento. Dirígete hacia la zona central del campo y encontrarás una cueva imagen que contiene una vieja conocida, la materia **Todos** en su interior.



8. Desde esta cueva ve al este y aparecen la **zona 14** (es la única manera de llegar hasta aquí).

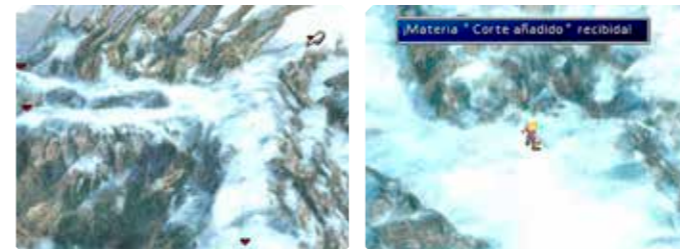
Entra en la cueva de la parte superior derecha y habla con el personaje que hay dentro.

Si has tocado las **aguas termales**, se inicia un combate contra el enemigo **Nieve** (al que por cierto puedes robarle el accesorio **Círculo**, que aumenta los puntos de espíritu y magia en +30).

Cuando le venzas, recibes como premio la materia de invocación **Alejandro**.



9. Ahora dirígete hacia el sur hasta llegar a la **zona 10**. Desde aquí vuelve a ir en dirección norte (por donde acabas de venir) y en el segundo sendero recoge la materia **Corte añadido** situada en el lado derecho.



10. Continúa por el sendero para llegar a la **zona 11**. Sigue en dirección oeste y llegarás a la **zona 13**.

Prosigue tu camino hacia el oeste por el campo nevado (recuerda que puedes ayudarte con las marcas) y aparecen en la **zona 12**.

11. Desde aquí toma el camino en dirección suroeste, que conduce a la **zona 7**. Aquí hay una cueva que alberga un **Elixir**.

Este Elixir en concreto tiene truco. Pulsa una vez te aparece el mensaje de "Elixir recibido", pero no le das a confirmar de nuevo con y abandona la cueva.

El objeto se añade al inventario pero permanece dentro de la cueva, pudiendo cogerlo una y otra vez si repites el proceso. Dicho de otro modo, *elixires infinitos*.



Después de haber cogido todos los tesoros del glaciar, ya no tienes nada más que hacer aquí.

Mi consejo es que consigas tantos elixires como te sea posible entrando y saliendo de la cueva (*a no ser que te dé apuro aprovecharte de los fallos de programación de Square*) hasta que Cloud pierda el conocimiento.

Ahora sal de la cabaña y continúa hacia el norte para llegar al **Acantilado de Gaea**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave cargo y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

Cinta	Fuente velocidad
Jabalina	Elixir
Aro de fuego	Súper espada
Megaelixir	

ENEMIGOS

Zolokalter	Iciclo
Bombardero	Cabeza diabólica
Malboro (*)	Cuahl
Dragón azul	Schizo (jefe)
Stilva (*)	

NOTA: Cuando estés escalando el acantilado aparecerá un indicador de la temperatura corporal de Cloud. Debes mantener los valores **entre 38 (máximo) y 26 grados**.

Si la temperatura de Cloud desciende por debajo de 26 perderá el conocimiento y apareces en la cabaña situada en la base del acantilado.

La manera de mantener la temperatura corporal de Cloud a un buen nivel es pulsando repetidamente mientras está situado en una superficie plana.

Desde la cabaña ve en dirección norte para comenzar a escalar el acantilado.

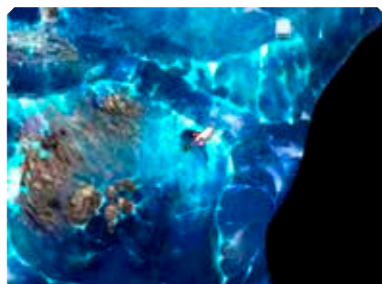
Recuerda que la clave es pulsar cuando estés sobre una superficie llana para recuperar la temperatura.

Escala desde la base de la montaña hasta que encuentres una cueva.



Antes de entrar, asegúrate de luchar contra **Malboro** y aprender su habilidad enemiga **Mal aliento**, que causa múltiples estados alterados.

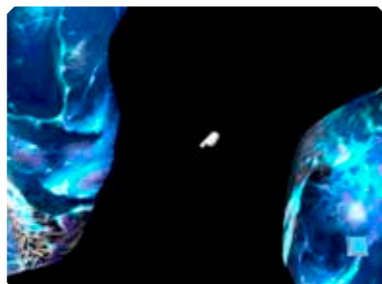
Una vez en el interior de la cueva, vete en dirección norte y pasa por el arco debajo del puente.



Apareces en otra sala en la que ves unas escaleras a la izquierda.

Sube por ellas para ver que el lado derecho está bloqueado por un obstáculo, por lo que tendrás que atravesar la puerta situada a la izquierda del final de los escalones.

Llegas otra área en la que has de cruzar el puente, continuar en dirección este para atravesar la pared por una pasadizo secreto y coger el accesorio **Cinta**.



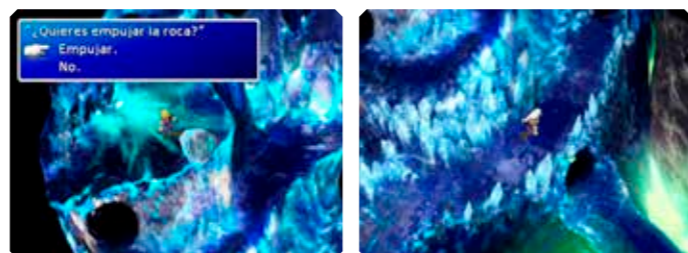
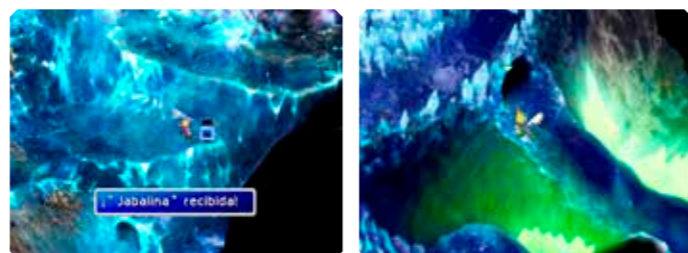
Por cierto, si te encuentras con el enemigo **Dragón azul**, no dudes en robarle la armadura **Aro de dragón**. Es una buena pieza de equipamiento que reduce a la mitad el daño causado por los elementos fuego, hielo y rayo.

Asimismo, el adversario **Stilva** enseña la habilidad enemiga **Aliento mágico**, que es una de las más potentes.

Ahora ve hacia el norte dentro de la misma sala y hazte con una **Jabalina**. Desde el cofre vete a la izquierda y pasa por el arco para llegar a un puente.

Crúzalo y cuando veas una plataforma con un canto rodado congelado selecciona "empujarlo" para despejar un camino que estaba bloqueado.

Vuelve sobre tus pasos, regresa hasta la zona de las escaleras y ahora sí podrás cruzar hasta el otro lado por el puente, saliendo de nuevo a la intemperie para continuar escalando.



Ten en cuenta que esta ladera te da la opción de elegir qué dirección quieres tomar.

La primera vez escoge ir hacia arriba y la segunda hacia la derecha.

De lo contrario llegará un punto en el que no puedes seguir escalando y tendrás que regresar para elegir de nuevo una dirección.



El resto de la pared no tiene ningún problema, simplemente continúa por el camino marcado.

La siguiente zona que visitas es una cueva helada que tiene dos entradas: una a la izquierda, a la que todavía no puedes acceder, y otra a la derecha.



Entra por esta última y rodea el acantilado para llegar a la parte de arriba de la caverna, en cuyo techo verás cuatro carámbanos gigantes.

Antes de nada, abre el cofre a mano derecha para añadir al inventario un **Aro de fuego** y acto seguido camina hacia los carámbanos para iniciar 4 combates (los ataques de fuego y en especial la habilidad enemiga **Beta** vienen de perlas en estas batallas).

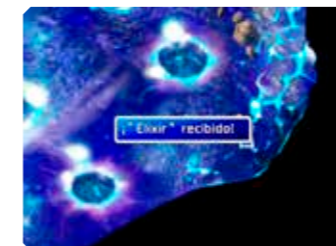


Una vez hayas acabado con todos, coge el **Megaelixir** del cofre de la izquierda, sal y vuelve a entrar.

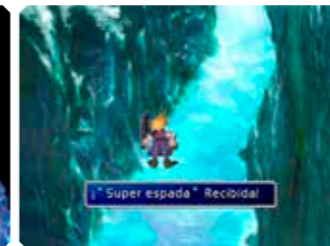


Después acércate al borde y tendrás la opción de saltar a la zona del punto de guardado.

Cuando estés abajo coge el **Elixir** de la parte derecha y la **Fuente velocidad** a mano izquierda.



A continuación, entra por la puerta izquierda y agénciate la **Súper espada** situada en el sendero.



Continúa por el único camino posible para escalar otra pared.

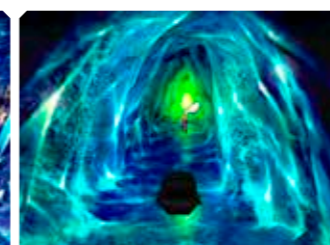


Esta vez, siempre que te den la opción de elegir dirección escoge ir hacia arriba.

Tras escalar la ladera llegarás a una cueva con un punto de guardado y a su lado un estanque para recuperar tus PG/PM.

Cuando hayas guardado la partida y tus personajes estén en plena forma vete hacia la derecha y continúa por el camino marcado hasta encontrarte a un encapuchado.

Habla con él para iniciar la primera batalla contra un jefe del CD2.



Jefe #22: Schizo

Schizo (derecha / izquierda) 43

Se encuentra en: Acantilado de Gaea

	PG: 18.000
	PM: 350
	EXP: 2.200
	AP: 120
	GIL: 1.500

Obj: Colmillo dragón	Debilidad: -
Transf: -	1/2 Daño: -
Robar: Anillo protector (derecho)	Absorbe: Fuego (der), Hielo (izq)
	H. enemiga: -

Inmune a:	
Elementos: Gravedad	
Estados alterados: Oscuridad	
Extra: -	

Schizo es un jefe bastante complicado al tener dos cabezas que funcionan de manera independiente.

La izquierda absorbe el elemento fuego y la derecha hielo.

Antes de nada, asegúrate de robarle el **Anillo protector** a la cabeza derecha.

También es importante equiparse bien antes del combate, con armaduras que reduzcan o anulen los ataques elementales de fuego y hielo. Ahora pasemos a la estrategia:

Si has aprendido la habilidad enemiga **Marfillo mágico** resolverás el combate sin problema alguno.

Utiliza dicho ataque 4 veces sobre cada una de las cabezas para agotar sus PM.

El resto depende de ti; puedes elegir ataques físicos, mágicos, invocaciones, objetos ofensivos etc. En caso de que no hayas aprendido **marfillo mágico** intenta lanzar todos tus ataques sobre una cabeza para derrotarla lo antes posible, porque obviamente es más fácil estar pendiente de un enemigo que de dos.

Habilidades enemigas como **Aqualung** van bien, pero no se te ocurra utilizar **Beta**, ya que sanará a la cabeza derecha. Las invocaciones potentes como **Alejandro** o **Bahamut** rematarán la faena.

Recompensa: Colmillo dragón

Tras vencer a **Schizo**, sal de la cueva y escala la pared para salir del **Acantilado de Gaea**.

Sólo lo visitas una vez en todo el juego, así que si quieres hacer alguna cosa como aprender habilidades enemigas, robar objetos o lo que sea es **ahora o nunca**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Iciclos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS

Neo Bahamut	Materia negra
Poción S	Turbo PM
Éter	Anillo veneno
Nudillo Káiser	

ENEMIGOS

Gigas	Escultura
Granada	Jinete dragón
Gremlin	Killbin
Ala viento	Jenova-Muerte (jefe)
Ironita	

Mientras descienes la pendiente rocosa en la primera parte del **Mazo torbellino**, seguramente te encuentres con un **Gigas**, a quien deberías robar la armadura **Aro de Gigas**, que a pesar de no proporcionar crecimiento a la materia aumenta la fuerza de su portador en +30.



Coge la materia **Neo Bahamut** que asoma tímidamente detrás de una roca y guarda la partida. Desde aquí continúa en dirección noroeste para llegar a un pasillo que se encuentra bloqueado por un vendaval. Hazte con la **Poción S** y el **Éter** inspeccionando ambos encapuchados y después atraviesa el vendaval.



La clave está en cruzarlo rápidamente cuando el viento deje de soplar. En caso de no conseguirlo, Cloud es empujado hacia atrás y se inicia un combate contra un **Ala viento**. Hay un número ilimitado de intentos, así que no te preocupes.

Recorre el sendero sinuoso y hazte con el **Nudillo Káiser** que está en el cofre de la derecha. De nuevo, el viento bloquea el camino, pero esta vez también hay un torbellino verde que se mueve de derecha a izquierda.



Al llegar abajo tiene lugar una conversación y Tifa se incluye en el grupo activo automáticamente, así que elige a otro personaje y prosigue tu camino.



Tienes que avanzar cuando el viento deje de soplar y evitando que el torbellino te arrastre.



En la siguiente zona se iniciará el combate contra un nuevo jefe.

Jefe #23: Jenova-Muerte

Jenova - MUERTE 55

Se encuentra en: Mazo Torbellino

PG:	25.000	PM:	800
EXP:	6.000	AP:	400
GIL:	5.000		
Obj:	Anillo Reflejo		
Transf:	-		
Robar:	-		
Debilidad:	-		
1/2 Daño:	-		
Absorbe:	-		
H. enemiga:	-		

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

¿Recuerdas que **Jenova-Vida** sólo utilizaba ataques del elemento agua? Pues el repertorio de **Jenova-Muerte** se basa en ataques de fuego, así que protégete bien con un **Aro de fuego** y otras armaduras o accesorios que te ayuden a reducir el daño de dicho elemento.

En cuanto al resto de la batalla, límitate a utilizar tus mejores habilidades enemigas (excepto Beta) como **Aliento mágico** o **Aqualung** e invocaciones como la recién adquirida **Neo Bahamut**.

También puedes lanzarle un **Aturdidor** para paralizarle durante unos segundos y usar el hechizo **Lento**, ya que es una de las pocas debilidades que tiene.

En caso de que un personaje sea puesto en estado silencio utiliza una pantalla sonora.

No es un combate demasiado difícil siempre que tengas una protección adecuada, así que dale con todo lo que tengas hasta que finalice el enfrentamiento.

Recompensa: **Anillo reflejo**

Después de liquidar a **Jenova** recibes la **Materia negra**, tras lo que debes elegir entre Red XIII o Barret para que la guarden (esta decisión no repercute en el desarrollo).



Acto seguido, habla con Tifa y retomas el control de Cloud; pero antes de continuar hacia el norte examina la esfera que está en el suelo para añadir a tu inventario la materia **Turbo PM** y abre el cofre para hacerte con un **Anillo veneno**.



A continuación, guarda la partida y continúa en dirección norte para llegar a una nueva zona con obstáculos.

Esta vez el viento y el torbellino irán acompañados de rayos, así que debes sortear los tres obstáculos al mismo tiempo en el momento preciso.



Por último, avanza un poco más para observar una de las escenas más importantes de todo el juego.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

OBJETOS	
● Contener	
👁 Anillo mala suerte	
🧪 Elixir	
ENEMIGOS	
👤 Equipo de ataque	
🔫 Cañón ruleta	
👤 Soldado 2º	
👤 Hipogrifo	
🌀 Espiral	
👤 Caza cabezas	
👤 Crisálida	

TIENDAS					
🧪 Poción S	300 gil	👤 Destruir	9.000 gil	👤 Aro de mago	12.000 gil
👁 Plumaje de Fénix	500 gil	👤 Espada cristal	18.000 gil	👤 Amuleto	10.000 gil
🧪 Éter	1.500 gil	👤 Guante cristal	16.000 gil	👤 Anillo fuego	8.000 gil
👤 Hiper	100 gil	👤 Cañón A-M	18.000 gil	👤 Anillo rayo	8.000 gil
👤 Tranquilizante	100 gil	👤 Peine cristal	17.000 gil	👤 Anillo hielo	8.000 gil
👤 Remedio	1.000 gil	👤 Cruz de cristal	18.000 gil	👤 Anillo hada	7.500 gil
👤 Súper PG	8.000 gil	👤 M-fono cristal	18.000 gil	👤 Anillo gema	7.000 gil
👤 Súper PM	8.000 gil	👤 Partisano	19.000 gil	👤 Capa blanca	5.000 gil
👤 Transformar	5.000 gil	👤 Winchester	18.000 gil		
👤 Gravedad	8.000 gil	👤 Aro de cristal	4.800 gil		

NOTA: En este capítulo consigues el **barco volador** y a partir de entonces se abre la posibilidad de realizar numerosas **tareas opcionales**:

5. Cura total, Isla Cactus e Isla Goblin
6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
8. Regreso a Nibelheim

Esta solo disponible mientras tifa es la lider del grupo

Después de los eventos en **Mazo torbellino** regresas directamente en **Junon**, donde Tifa y Barret están encerrados en una habitación.

Cuando retomes el control de Tifa, habla con Barret y después de los diálogos sigue al soldado de Shinra encargado de escoltarlos.

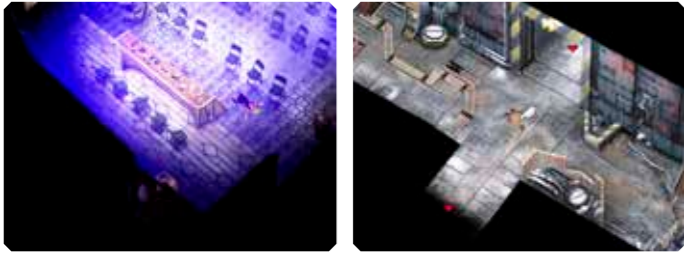


Cuando llegues a la sala de conferencias Tifa es encerrada en una cámara de gas, mientras que Barret y Cait Sith (que aparece para ayudarte) combaten contra **Equipo de ataque (x2)**.



Acto seguido, examina la puerta de la cámara de gas en la que esta Tifa para iniciar otra escena

Cuando retomes el control de Barret abandona la sala de conferencias y toma el camino de la derecha para salir al exterior.



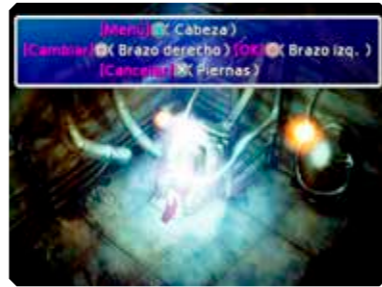
Una vez fuera habla con la chica vestida de reportera, que no es otra que Yuffie.



Después continúa hasta la pista de despegue, activa el elevador y acércate al barco volador de la derecha, tras lo cual Tifa entra en acción.

Tifa se encuentra en una cámara de gas inmovilizada en una silla. La manera de liberarse es cogiendo la llave del suelo que se le cayó al soldado de Shinra.

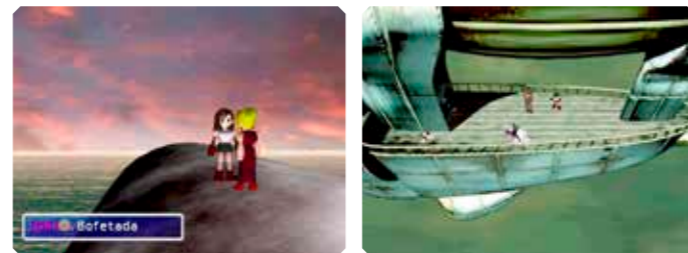
Es un minijuego en el que cualquiera de estas dos combinaciones es válida:



Una vez quedes libre, inspecciona la esquina izquierda, la de la luz naranja, para pulsar el botón que detiene el gas y luego inspecciona la puerta de la sala para iniciar otra escena, durante la cual aparece una grieta en el techo por la que podrás salir.

Avanza hasta que llegues al extremo del cañón, donde Tifa se lía a tortazo limpio con Escarlata (pulsas **A** para abofetearla).

Concluida la pelea de gatas, Barret y los demás rescatan a Tifa gracias al barco volador.



Habla con el grupo, la tripulación y finalmente con el piloto cuando quieras tomar los mandos el **Viento fuerte**, con el que podrás acceder a casi todos los lugares del mapa.

Tu siguiente tarea es ir a **Mideel**, un pueblo situado en una isla al sudeste del mapa.



Entra en una de las tiendas y verás una cría de chocobo blanco.



Si le das **Verduras Mimmelt** y le rascas detrás de las orejas recibes como recompensa la materia **Contener**, que atesora hechizos mágicos muy poderosos.

En las tiendas también encontrarás a una señora paranoica que se está aprovisionando.



Habla con ella si quieres que sea de utilidad más adelante, pero ten en cuenta que debes conversar con esta señora en todas y cada una de las tiendas de **Mideel**.

En la armería hay una puerta que está cerrada a cal y canto. Tras inspeccionarla sal de la tienda, cruza el puente y examina el suelo detrás del señor para recoger la **Llave vieja, inútil y abollada**.

Regresa a la tienda de armas, utiliza la llave para abrir la puerta y ésta se romperá.

Acto seguido, elige la opción **"¡Diles la verdad!"** para recibir el **Anillo mala suerte**.



Ya no hay mucho más que hacer, así que **habla** con el perro de la parte inferior del pueblo para continuar con la aventura.



El grupo se reencuentra con Cloud, quien no está en condiciones de acompañar a sus camaradas.



Tras el diálogo tomas el control de Cid (que será el nuevo líder durante un tiempo) dentro del barco volador, así que dirígete a la sala de operaciones y habla con el miembro de la tripulación para formar un grupo.



Ahora vuelve a **Mideel** y entra en la primera casa de la izquierda para obtener un **Elixir**.



De momento no hay nada más que puedas hacer aquí, como mucho merodear por los alrededores del pueblo y encontrar al enemigo **Crisálida**, al que puedes robar **Pociones X**. Tu siguiente destino es **Corel norte**, primero, y **Fuerte Cóndor** después.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Kalm
- Rancho chocobo y mina de mitril
- Junon
- Nave carga y Costa del Sol
- Monte Corel y Corel norte
- Gold Saucer
- Prisión de Corel
- Gongaga
- Cañón Cosmo y cueva sellada
- Nibelheim y mansión de Shinra
- Monte Nibel
- Ciudad Cohete
- Wutai (opcional)
- La piedra angular y regreso a Gold saucer
- Templo de los Ancianos
- Valle de coral y Capital olvidada
- Valle de coral y Posada de Icílos
- Gran Glaciar
- Acantilado de Gaea
- Mazo torbellino
- Regreso a Junon y Mideel

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Guía Paso a Paso

Materia Enorme y Batalla Final

Al volver de Mideel, nos adentramos en la búsqueda de la materia enorme. En este apartado, volveremos por última vez a Midgar antes de afrontar la parte final del juego en el cráter norte.

El desenlace está cerca.

OBJETOS

- Última
- Catástrofe
- Fénix
- Materia enorme 1
- Materia enorme 2

ENEMIGOS

- ☑ Equipo de ataque
- ☑ Conducto de gas
- ☑ Maestro lobo
- ☑ Pistola águila
- ☑ CMD-Gran cuerno
- ☑ Arma Última (jefe)

NOTA: Tras completar este capítulo podrás realizar varias **tareas opcionales**.

Gold Saucer reabre sus puertas con varias novedades y también se abre la posibilidad de criar, aparear y conseguir chocobos especiales.

Te dejamos el listado de las tareas opcionales desbloqueadas al terminar esta sección:

7. Llave del sector 5 de Midgar
8. Regreso a Nibelheim
9. Las cuatro cuevas de materia
10. La cueva de Lucrecia
11. Bosque de los Ancianos

Materia enorme de Corel

Dirígete a **Corel norte** y ve a la zona del reactor siguiendo las vías del tren.

Tras un combate los soldados de Shinra consiguen escapar en un tren con la materia enorme en su poder.



Cid y compañía van a la caza del tren y comienza así un minijuego en el que tienes que alternar entre **↑** y **↓** para aumentar la velocidad.



El tiempo límite es de **10 minutos** para completar la misión, es decir: alcanzar el tren, vencer a todos sus ocupantes y detenerlo.

Cuando te pongas a la par del tren, el grupo salta a la parte trasera y desde ese momento tendrás que pelear en cada uno de los cinco vagones.



En el primer vagón te enfrentas a un **Conducto de gas** y en el segundo a **Conducto de gas (x2)**.

En el tercero luchas contra **Maestro lobo**, cuya debilidad es el agua, así que utiliza **Aqualung** o **Leviatán**.

Al llegar al cuarto vagón el enemigo es **Pistola águila** (no te olvides de robarle el **Aro de guerrero**). Como es vulnerable al elemento rayo, no dudes en usar hechizos **Rayo3** o la habilidad enemiga **Aliento mágico**.

El quinto y último vagón es muy fácil, ya que sólo hay que liquidar a **Equipo de ataque (x2)**.

Cuando hayas acabado con todos los enemigos a bordo llegarás a la locomotora, donde tienes que pulsar la siguiente secuencia de botones para detener el tren: **↑ + ↓ + ↑ + ↓ + ↑ + ↓**.



Si consigues pararlo antes de que se consuman los 10 minutos recibes **Materia enorme** y también **Última**.



En caso de no detener el tren, no consigues la materia enorme pero sí puedes obtener **Última**, aunque pagando **50.000 gil**.

En el supuesto de que ni siquiera llegases a montar en el tren (hay que ser muy inútil para que pase esto) te vas con las manos vacías.

Después de descansar automáticamente en la posada, dirígete a la vivienda de la izquierda, la que está al lado del pozo, y habla con la chica de la gorra verde, quien te obsequia con **Catástrofe**, el límite nivel 4 de Barret.



Después de tus peripecias por Corel regresa al **barco volador** y pon rumbo a **Fuerte Cóndor**.

Materia enorme de Forte Cóndor

Al llegar al **Fuerte Cóndor**, habla con la persona del primer nivel (situada junto a la mesa), seguidamente sube al puesto de vigilancia y habla con el hombre para iniciar el último combate de estrategia.

Lo mejor que puedes hacer es dejar que el enemigo alcance la cima, así que no gastes dinero en reclutar.

Cuando las tropas hayan llegado a la caseta combatirás contra **CMD-Gran cuerno**, que deja caer una de las mejores armaduras del juego: **Guardia imperial**.



Es un enemigo bastante fácil, pero no te relajes, porque si pierdes no podrás entrar nunca más al **Fuerte Cóndor**.

Después de haber vencido, sal al exterior y recoge la materia Fénix. Acto seguido, habla de nuevo con el hombre sentado en la mesa y recibirás la segunda **Materia enorme**.



De vuelta en Mideel

Regresa a **Mideel** para visitar a Cloud y Tifa en la clínica. Sin previo aviso **Arma Última** arremete contra el pueblo, así que no te queda más remedio que combatir.



Jefe #24: Arma Última

Arma Última 61

Se encuentra en: Mideel

PG: 100.000

EXP: 0

GIL: 0

Obj: -

Transf: -

Robar: Anillo Mala Suerte

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

PM: 400

AP: 0

Immune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

No te comas mucho la cabeza en cuanto a tácticas ofensivas, ya que tu principal objetivo en este combate es sobrevivir.

Antes de nada, róbase a Arma el **Anillo mala suerte** (sólo hay dos en todo el juego) y acto seguido protege a tu grupo con **En guardia** y **Regen**.

Controla en todo momento los PG para evitar sorpresas y cuando sea necesario cúrate con **Viento albo**, **Curación total** o con objetos.

Si te ves con confianza puedes atacarle para rebajar sus puntos de vida de cara a un segundo combate, ya que **Arma Última** acumula el daño que haya recibido.

No obstante, lo importante es robar el anillo y no morir. Transcurridos varios turnos, se irá volando y finaliza la batalla. Recompensa: -

Después del combate, observa la sucesión de varias escenas y verás cómo Cloud regresa al grupo.

Las tiendas de **Mideel** ya no venden objetos al haber quedado destruidas. Sin embargo, puedes hacer tus compras hablando con la señora paranoica (la que se había aprovisionado anteriormente) que se encuentra en la zona oeste del pueblo.

Regresa al **barco volador** para ir en busca de la tercera materia enorme, así que tu próxima parada es el **reactor submarino de Junon**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme**
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

OBJETOS	ENEMIGOS		
Trompeta	Máquina mortal (*)	Anguila gigante	Gruñido mayor
Cimitarra	Slalom	Corbeta	Portapistola
Escamas Leviatán	Sistema guardián	Barco fantasma	Capitán
Materia enorme 3	Metralleta rápida	PM subacuática	Porta Armadura (jefe)
	Lanzadora	Guardián	
	Tripulante submarino	Atacante duro	

NOTA: Tras completar este capítulo, podrás realizar varias **tareas opcionales**.

Te dejamos el listado de las tareas opcionales desbloqueadas al terminar esta sección:

- Arma Esmeralda
- 4. Cueva de Da-Chao
- 12. Gelnika, el avión hundido

Tras los eventos de **Mideel**, con Cloud de nuevo en el grupo, pon rumbo a **Junon**.



Una vez allí, habla con el soldado que se encuentra al lado del ascensor y págale con **10 Gil** para que te deje utilizarlo y así acceder a las calles de la ciudad.

Recorre la larga avenida hasta llegar a una intersección en forma de T y girar a tu izquierda para toparte con un escuadrón de soldados, que huirán al ver a Cloud.

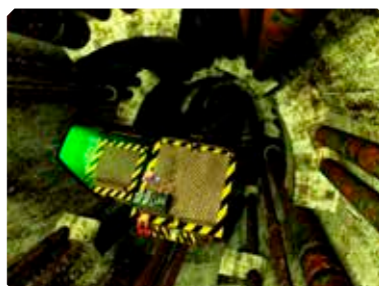


Acto seguido, continúa por dónde se fueron y cruza la puerta que conduce a un ascensor en el que tendrás que combatir durante el trayecto.

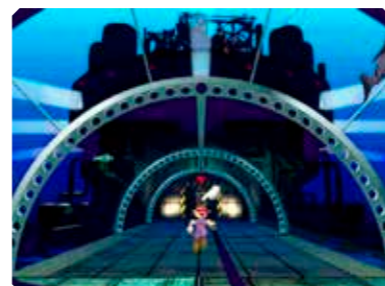
Cuando llegues abajo, ignora al perro que bloquea la puerta, ya que sólo tiene importancia si fallas la última parte de la misión.



Continúa por los pasillos hasta llegar a un punto de guardado y sube al montacargas que está al lado para descender hasta el reactor submarino.



Ya dentro del reactor avanza por el pasillo metálico y llegarás a un túnel de cristal donde aparece un enemigo llamado **Barco fantasma**, del que puedes conseguir el objeto **Guía** transformándolo con el comando Morfo.



Para facilitar la tarea lo mejor es usar **Suicida Nv 4** para rebajar su vida en 31/32 y, posteriormente, transformarlo.

Este objeto puedes intercambiarlo con el viajero de Kalm por la materia subacuática, que elimina el límite de tiempo de 20 minutos en el combate de **Arma Esmeralda**.

Al llegar al final del túnel darás con otro ascensor más, pulsa el botón rojo para activarlo y una vez abajo recorre la pasarela desde la que divisas dos submarinos.



Guarda la partida, avanza liquidando a los soldados que salgan a tu paso y acto seguido continúa hasta la sala que aloja la materia enorme.



Antes de salir de aquí asegúrate de que tus personajes están curados y bien equipados para un combate contra un jefe.

Una vez más, te encuentras con tu viejo amigo **Reno**, sin embargo esta vez no tendrá la cortesía de pelear y dejará que una máquina haga el trabajo sucio.



Jefe #25: Porta-Armadura

Porta - Armadura 45

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon

Inmune a:

Elementos: Veneno, Gravedad

Estados alterados: Todo

PG: 24.000

EXP: 2.800

GIL: 4.000

Obj: Mano de Dios

Transf: -

Robar: -

Debilidad: Rayo

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Extra: Brazo derecho: Nv45 / Pg: 10.000 / Pm: 100 / Exp: 1.400 / Ap: 95
Brazo izquierdo: Nv45 / Pg: 10.000 / Pm: 100 / Exp: 1.400 / Ap: 90

Este enemigo se compone de tres partes (cuerpo y dos brazos) y con ambas extremidades puede coger a uno o dos personajes y mantenerlos en el aire dando vueltas como un tiovivo.

El problema está en que si atacas mientras un personaje es capturado éste recibirá parte del daño, y además si los que se encuentran libres mueren, automáticamente pierdes la batalla aunque el/los inmovilizados sigan vivos.

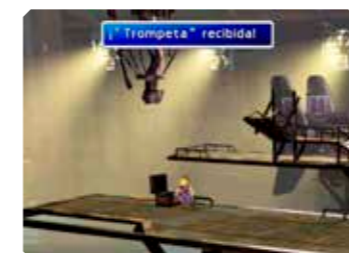
Como siempre, utiliza **En guardia** asegurarte una buena defensa.

Es un jefe complicado, pero una manera de acabar con el más fácilmente es utilizando la habilidad enemiga **Martillo mágico** dos veces, que le dejará sin PM y evitará que utilice su ataque más potente: Láser centelleante (resta más de 1.500 puntos de vida a todo el grupo). Acto seguido, abrázale con **Rayo3**, **Kjata**, **Neo Bahamut**, **Alejandro**, **Aliento mágico** y en general los ataques más potentes que tengas, en especial si son de elemento rayo y además afectan a todo el grupo.

Ni te molestes en intentar causarle estados alterados, porque ninguno le afecta.

Recompensa: Mano de Dios

Tras lidiar con el robot, recoge la Trompeta del cofre de la izquierda y dirígete hacia el submarino gris, pero antes de montar hazte con las Escamas Leviatán de la caja izquierda y con la Cimitarra de la derecha.



Esta última es una lanza para Cid con crecimiento triple, siendo una de las dos únicas armas con esta característica en el juego, así que ni se te ocurra dejarla atrás.

Introdúctete en el submarino, liquida a los enemigos que salgan a tu paso y cuando llegues al puente de mando tienes la opción de luchar o tomar como rehenes al grupo de soldados que desfilaron con Cloud en Junon.

Acto seguido, examina el monitor de control para iniciar un minijuego en el que tu objetivo es manejar el submarino gris para abatir al submarino rojo en menos de 10 minutos, y es una tarea relativamente fácil si sabes cómo hacerlo.



Tu posición inicial es ligeramente más retrasada que la del submarino rojo, así que rápidamente ponte en línea con él y dispara con a piñón hasta que consigas abatirlo.

En caso de perderlo de vista tendrás que lidiar con varios submarinos amarillos y buscar al rojo ayudado por el radar de la parte inferior izquierda de la pantalla.

Cuando hayas completado el minijuego se añadirá el **submarino de Shinra** a tu lista de vehículos.



NOTA: En caso de fallar la misión puedes regresar a **Junon** y entrar por la puerta que antes bloqueaba el perro para conseguir el submarino rojo.

No obstante, de esta forma desaparece la posibilidad de conseguir la tercera materia enorme, así que es algo parecido a un premio de consolación.

Una vez en control del submarino, regresa al **helipuerto de Junon** a través del ascensor para ver cómo el avión que contenía la cuarta y última materia enorme se esfuma delante de tus narices.

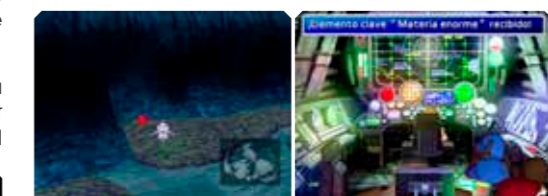


Es posible hacer lo siguiente más adelante, pero como se suele decir, no dejes para mañana lo que puedes hacer hoy.

Monta en el submarino y sumérgete para acceder a la parte subacuática del mapa.

Ten cuidado de no chocar con el enemigo verde que merodea las aguas, ya que es **Arma Esmeralda** y te hará papilla a estas alturas del juego.

Dirígete a la zona del mapa indicada en la imagen e inspecciona el submarino rojo para recibir la **Materia enorme 3**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

OBJETOS

- Materia enorme 4**
- Evangelio Venus**
- Cuarto aro**
- Fuente guardia**

Después de tus peripecias en el reactor, dirígete a Ciudad Cohete.



Entra y ve hacia el norte, donde está la lanzadera. A tu paso saldrán soldados de Shinra, así que ya sabes lo que tienes que hacer.



ENEMIGOS

- Equipo de ataque**
- Gruñido mayor**
- Ruda (jefe)**

Tras haber acabado con ellos te reencuentras con tu viejo amigo **Ruda**, que no va a dejarte pasar tan fácilmente.

Jefe #26: Ruda

Ruda (2do encuentro) 42

Se encuentra en: Ciudad Cohete

PG: 9.000	PM: 240
EXP: 3.400	AP: 80
GIL: 3.000	
Obj: Poción S	
Transf: -	
Robar: Cesador	
Debilidad: -	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a: -

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Antes empezar el combate asegúrate de tener equipada la materia robar para sustraerle el **Cesador**, una de las mejores armaduras del juego.

El combate en sí no es complicado para nada.

Encárgate de los dos soldados que escoltan a **Ruda**, utiliza **En Guardia** para proteger al grupo y atácale con lo mejor que tengas: **Neo Bahamut**, **Alejandro**, **Aliento mágico**... La única dificultad que puede suponer esta batalla es que tardes mucho en robarle la armadura, por lo demás es coser y cantar.

Recompensa: **Poción S**

Después de darle su merecido a **Ruda**, introdúctete en el cohete, acaba con el enemigo que sale a tu paso y accede al puesto de mando.



Cuando haya concluido la conversación entra por la puerta de la derecha, sube las escaleras y llegarás a una sala repleta de cables en la que se encuentra la **materia enorme**.



Acciona el panel de control e introduce la siguiente clave para abrir la cerradura y recibir la **Materia enorme 4**.



Si no desbloqueas la cerradura antes de tres minutos, despidete para siempre de la última materia enorme.

Regresa a la cabina, sal por la puerta principal y baja las escaleras para iniciar varias escenas.



Cuando retomes el control, apareces en el puesto de mando del **barco volador**.

Regresa de nuevo a Ciudad Cohete y habla varias veces con el anciano que está cerca de la entrada, quien te obsequia con la mejor arma para Cid: **Evangelio Venus**.



Además, si visitas la tienda de armas puedes encontrar la armadura **Cuarto aro**, mientras que en la de objetos hallarás una **Fuente guardia**.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final



OBJETOS

- 📖 Llave de los Ancianos
- 🔴 Bahamut CERO

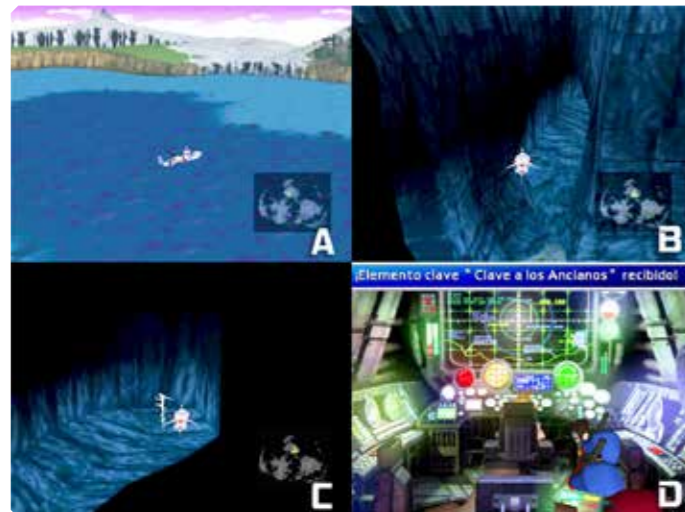
NOTA: Tras completar este capítulo, podrás realizar varias **tareas opcionales**.

Te dejamos el listado de las tareas opcionales desbloqueadas al terminar esta sección:

- Arma Ultima
- Arma Rubí
- Paso a Paso: Wutai (opcional)
 - Disponible **SOLO** antes de volver a Midgar
- 3. Paraíso de las tortugas
 - Disponible **SOLO** antes de volver a Midgar
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Tras completar las cuatro misiones de materia enorme, tu siguiente destino es el fondo del océano, concretamente cerca del continente del norte, así que monta en el submarino y ponte a navegar.

Cuando estés más o menos en el mismo punto que se ve en la imagen, sumérgete, busca una grieta en la pared, atraviésala y recoge la **📖 Llave de los Ancianos**.



Cuando la tengas a buen recaudo, dirígete al **Cañón Cosmo** y ve al observatorio de Bugenhagen para entregarle la materia enorme.



Si has conseguido las cuatro materias, aparecerán sus cristales correspondientes: amarillo, verde, rojo y azul.

Inspecciona el de color azul para recibir la invocación **🔴 Bahamut CERO**.



ENEMIGOS

- 👾 Arma Diamante (jefe)

Ahora bien, si fallaste alguna misión y no pudiste hacerte con alguna ten en cuenta que los cristales aparece en este orden según cuántas materias enormes (no importa cuáles) hayas conseguido:

Amarillo: Consiguiendo una o más materias enormes. Permite fabricar **🟡 Comando maestro**.

Verde: Consiguiendo dos o más materias enormes. Permite fabricar **🟢 Magia maestra**.

Rojo: Consiguiendo tres o más materias enormes. Permite fabricar **🔴 Invocación maestra**.

Azul: Consiguiendo cuatro materias enormes. Otorga la materia **🔴 Bahamut CERO**.

NOTA: En caso de haber fallado alguna misión y no haber recuperado todas las materias enormes, consulta el apartado **Minijuegos - Ciudad Huesos: Excavación** para ver cómo conseguir la invocación por una vía alternativa.

NOTA: Si quieres más información acerca de la creación de materia maestra visita la sección **Materias - Materia Maestra** (pág 211).

Tras la charla con Bugenhagen, regresa al **barco volador** y tu siguiente parada es la **Capital olvidada**, que como recordarás está situada en el continente norte.



Entra y cuando veas la separación de caminos toma el de la izquierda, continúa por él sin desviarte para llegar a la sala que tiene un cristal en el centro.



Después de observar la escena, regresa al **Viento fuerte** y vuela hasta las cercanías de **Midgar**, toma tierra, equipa a tus personajes un accesorio con protección para el estado silencio y espera cerca de la orilla a que llegue el siguiente jefe, **Arma Diamante**.



Jefe #27: Arma Diamante

Arma Diamante 49

Se encuentra en: Afueras de Midgar (Final CD2)

PG: 30.000 **PM:** 30.000

EXP: 35.000 **AP:** 3.500

GIL: 25.000

Obj: -

Transf: -

Robar: ✕ Sol Naciente

Debilidad: Rayo

1/2 Daño: Fuego

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a: -

Elementos: -

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Antes de nada, roba el ✕ **Sol naciente**, un arma potente para Yuffie que sólo se consigue de esta forma.

Una vez hecho esto, conviene saber que esta batalla es un poco particular, ya que **Arma Diamante** no se ve afectada por ataques físicos.

Pero hay una excepción y es cuando está activada la cuenta atrás para ejecutar su ataque más poderoso, **Brillo de diamante**, el cual reduce tus puntos de vida de manera dramática pero nunca los deja a cero, además de provocar el estado alterado silencio.

La estrategia es muy simple. Golpea a **Arma Diamante** con límites cuando tengas la oportunidad, saca a relucir tus mejores invocaciones (**Neo Bahamut**, **Bahamut CERO**, **Typhoon**) y usa hechizos como **Rayo 3** o **Aliento mágico**.

Evita cualquier ataque de elemento fuego.

Cada vez que el enemigo use Brillo de diamante, restaura al grupo inmediatamente con **Cura total** para evitar sustos y continúa atacando sin piedad.

Recompensa: -



Después de las secuencias de vídeo, vuelves a retomar el control del grupo dentro del **barco volador**.

Ahora puedes continuar la historia yendo al **Cráter norte**, primero, y a **Midgar** después.

No obstante, ten en cuenta que una vez vayas a **Midgar** ya no hay vuelta atrás y debes completar dicho capítulo hasta introducir el CD3.

El problema es que en el CD3 hay un par de tareas opcionales que **dejarán de estar disponibles**.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme**
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- **Llave de los Ancianos y Arma Diamante**
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final



OBJETOS

Elixir	Fuente potencia
Megaelixir	Fuente guardia
Aro de Aegis	Fuente espíritu
Fono de luz	Fuente magia
Rayo máximo	Elemento W

ENEMIGOS

Behemoth (*)	Hacesombra
Cromwell	Elena (jefe)
Cloaca	Reno (jefe)
Sierra	Ruda (jefe)

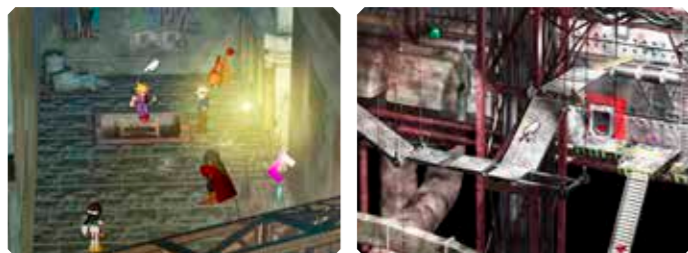
Una vez hayas derrotado a **Arma Diamante** y completado las tareas opcionales, dirígete al **Cráter norte** para iniciar una escena.



Cuando retomes el control sobrevuela **Midgar** para ver cómo el grupo se lanza en paracaídas y aterriza en la ciudad.

Tras tomar tierra sigue a Cait Sith hasta el callejón, guarda la partida y desciende por las escaleras.

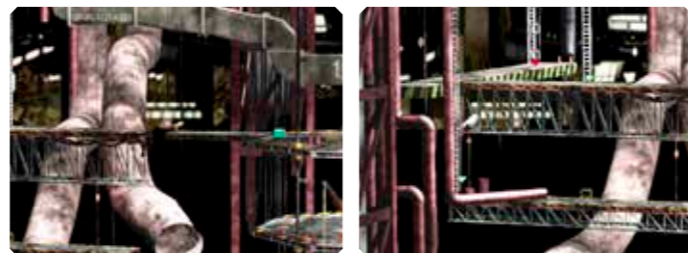
Toma el camino superior, cruza el puente y después de pasar por encima de la tabla de madera gira a la izquierda para hacerte con un **Elixir** y a la derecha para recoger un **Megaelixir**.



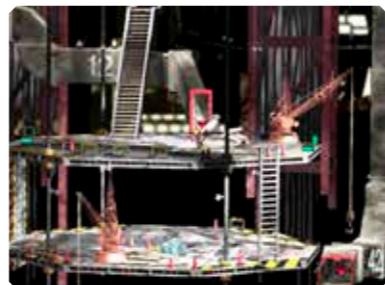
Ahora vuelve al principio, baja por la escalinata y desciende por la escalera de metal. Cuando llegues al puente con forma de L sube por otra escalera más y abre el cofre para conseguir un **Aro de Aegis**.



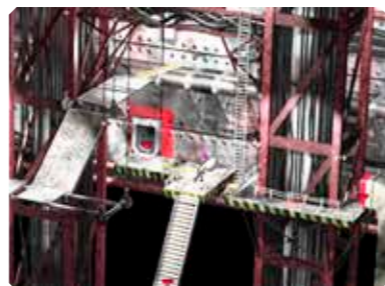
Ahora baja y toma el camino de la derecha para ver cómo se rompe la plataforma, por lo que caerás a un nivel inferior donde debes subir por los escalones de la izquierda.



Continúa, métete por el conducto de ventilación y accedes a una zona con dos cofres, que contienen un **Elixir** y un **Fono de luz**.

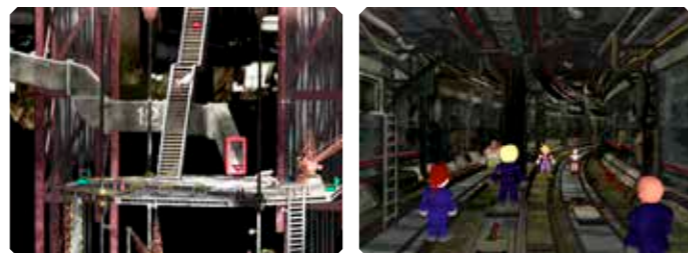


Acto seguido, baja las escaleras, introdúctete por el conducto marcado con el número 42 y a la salida sube las escaleras junto al punto de guardado para encontrar el **Rayo máximo**, un gran arma para Barret.



Regresa al lugar de los dos cofres, sube por las escaleras centrales, guarda la partida y atraviesa el conducto de ventilación para llegar hasta las vías del tren.

Después de avanzar un par de pasos, los Turcos saldrán a tu encuentro.



En caso de haber completado la **tarea secundaria de la materia robada en Wutai**, tienes la opción de pelear o no, pero sin duda la mejor opción es combatir, ya que puedes robar equipamiento muy suculento para tus personajes.

Jefe #28: Elena, Ruda y Reno

Elena 53

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)

PG: 30.000 PM: 100
 EXP: 6.400 AP: 800
 GIL: 7.000

Obj: -
 Transf: -
 Robar: Aro de Minerva
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad
 Extra: -

Ruda (3er encuentro) 51

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)

PG: 28.000 PM: 250
 EXP: 5.500 AP: 600
 GIL: 5.000

Obj: Elixir
 Transf: -
 Robar: Cesador
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Oscuridad
 Extra: -

Reno (3er encuentro) 50

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)

PG: 25.000 PM: 200
 EXP: 4.500 AP: 550
 GIL: 3.000

Obj: Elixir
 Transf: -
 Robar: Anillo Duro
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Rayo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad
 Extra: -

Antes de nada, utiliza **Mal aliento** para envenenar al grupo enemigo y así irás debilitándolos durante la primera parte del combate.

Ahora asegúrate de robar a **Elena, Ruda y Reno** los siguientes objetos respectivamente: **Aro de Minerva**, **Cesador** y **Anillo duro**.

Las mayores complicaciones de este combate vienen mientras tratas de robar los objetos, pero ni se te ocurra concluir la pelea sin haberlos conseguido.

No intentes hacerlo con todo el grupo simultáneamente, en cambio asegúrate de tener un personaje curando por si las moscas, ya que **Ruda** tiene un potente ataque cuerpo a cuerpo y **Elena** lanza objetos que dañan a todos tus personajes.

Ésta también puede causar el estado alterado confusión, así que si vas protegido contra él mejor que mejor.

Cuando hayas birlado sus pertenencias a los Turcos ponte en modo ofensivo.

Si tienes armas potentes equipadas no dudes en utilizar ataques físicos, aunque hechizos como **Última**, **Cometa2** o **Tornado** son un buen recurso, pero evita utilizar magia de tipo fuego, hielo o rayo (cada uno de ellos absorbe uno de estos elementos).

Intenta repartir el daño entre los tres de la manera más equitativa posible, ya que cuando liquides a uno los otros dos huirán automáticamente, por lo que no recibes EXP y AP al completo.

Cuando veas que los Turcos empiezan a flaquear utiliza una invocación potente (**Bahamut Cero** va de perlas) o los límites **Memoria cósmica** de Red XIII y Toda creación de Yuffie para vencer a los tres simultáneamente.

Recompensa: -

Después del combate, dirígete hacia el sur para encontrarte con una serie de bifurcaciones de las vías del tren, las cuales están numeradas en orden descendente.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

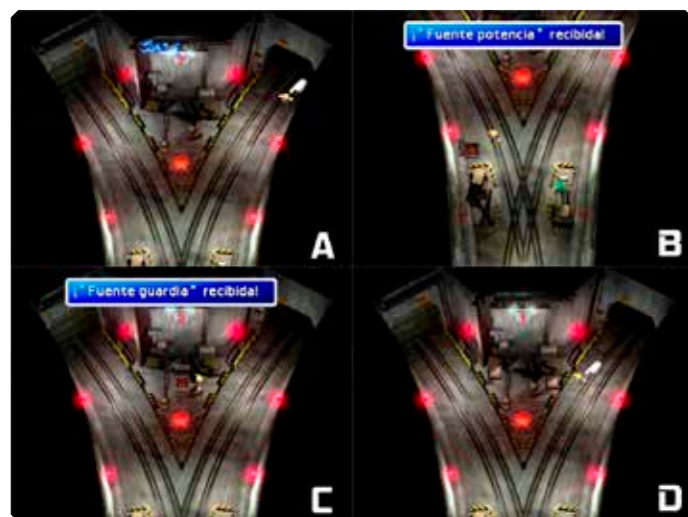
OBJETOS

Cuerno de Behemoth	Grito de PG
Pila Banger	Elixir
Puño maestro	Mitrilo
Lanza crecimiento	Punto errado

ENEMIGOS

Bestia Orgullosa (jefe)	Soldado 1º
Armadura Jamar (jefe)	Cañón X
Grosspanzer-Grande	Hojo (jefe)
Grosspanzer-Pequeño	Hojo Helético (jefe)
Grosspanzer-Móvil	Hojo Forma Vital NA (jefe)
Kimaira Máxima	

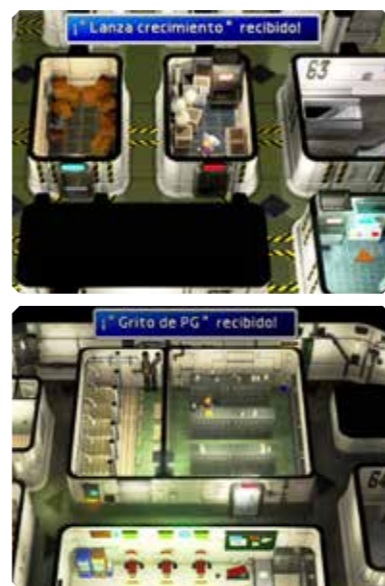
En la número 4 hay una **Fuente potencia**, en la número 2 una **Fuente guardia** y en la número 1 una **Fuente espíritu** y una **Fuente magia**.



Continúa subiendo y accede al piso 63, donde encontrarás una **Lanza crecimiento** en una de las habitaciones centrales.

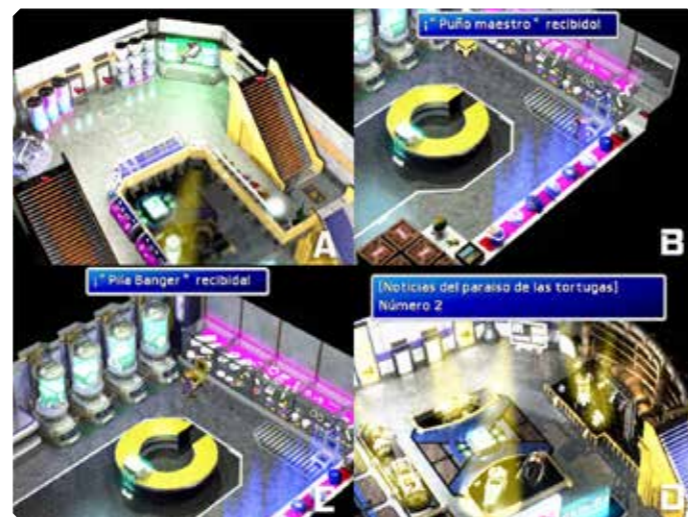
Acto seguido, dirígete al piso 64.

Una vez aquí, entra en la sala de las taquillas e inspecciona las del fondo a la izquierda para conseguir el **Grito de PG**, la mejor arma de Cait Sith.



Ahora coge el ascensor y desciende hasta la primera planta, donde podrás leer el **panfleto nº2 del Paraíso de las tortugas** si no lo hiciste en su momento y de hecho esta es tu **última oportunidad**.

En cualquier caso, sube las escaleras hasta la tienda del segundo piso y recoge un arma para Barret (**Pila Banger**) y otra para Tifa (**Puño maestro**).



Desde la número 1 continúa en dirección sur y en el túnel recoge la materia **Elemento W** (te permite utilizar dos objetos en combate en un solo turno) para después guardar la partida.

Después de haber conseguido todos los objetos de los túneles dirígete hacia el norte y cuando llegues a la bifurcación número 8, aunque el camino para continuar es el de la izquierda, toma el de la derecha para conseguir una serie de objetos.

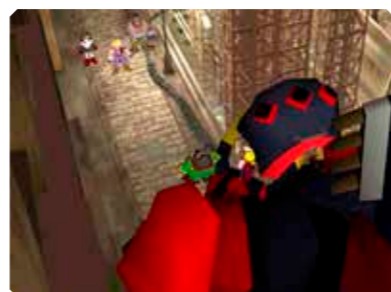
Llegarás a la bifurcación número 0, donde debes girar a la izquierda para acceder a la entrada de la sede de Shinra, pero en vez de entrar por la puerta principal hazlo por la accesoria, en el lado izquierdo.



Vuelve a subir por las dichas escaleras interminables y a mitad de camino te topará con un **Cuerno Behemoth**, un arma única para Red XIII.



Regresa por dónde has venido, hasta la intersección número 8, y esta vez toma el camino de la izquierda, escala el andamio y prepárate para un nuevo combate contra un jefe.



Jefe #29: Bestia orgullosa + Armadura Jamar

Bestia Orgullosa 53

Se encuentra en: Cañón Mako (Midgar)

PG: 60.000 PM: 320
 EXP: 7.000 AP: 1.000
 GIL: 10.000

Obj: Ragnarok
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Armadura Jamar 62

Se encuentra en: Cañón Mako (Midgar)

PG: 20.000 PM: 320
 EXP: 8.000 AP: 1.500
 GIL: 10.000

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Todo

Extra: No ataca. Solo sirve para que Bestia Orgullosa acceda a la materia. No obstante es recomendable acabar con la Armadura para recibir experiencia, AP y Gil. Si Bestia Orgullosa muere, la armadura también lo hace, pero sin dejar experiencia, AP o dinero

Esta batalla es bastante sencilla.

El único ataque decente que tiene este enemigo es *Cañón de rayos*, el cual daña a todo el grupo, y aún así no te pondrá en muchos apuros.

Tiene bastante vida, pero entre tus ataques físicos, **Omnilátigo** y otros límites, **Última Bahamut CERO** y demás tienes más que suficiente para acabar con Heidegger y su juguete.

Si además de destruir a **Bestia orgullosa** acabas con la **Armadura Jamar** recibes más puntos de EXP y AP.

Recompensa: Ragnarok

Avanza hasta la siguiente zona para recoger un **Elixir** y un **Mitrilo** (posiblemente la mejor armadura del juego) en los cofres de la derecha.



Guarda la partida y coloca a Barret en el grupo si es que no estaba, sube las escaleras y abre el cofre que contiene el arma final de este personaje, **Punto errado** (el cofre sólo se abrirá si Barret está en el grupo).



Continúa avanzando y verás a **Hojo** muy ocupado con sus tejemanejes, pero este científico chiflado tiene los días contados.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

Jefe #30: Hojo

Hojo 50

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 13.000 PM: 250
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0
 Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: Va acompañado de
 Mal Golpe - Muestra: Pg: 11.000 / Pm: 120
 Caniche - Muestra: Pg: 10.000 / Pm: 200

Hojo Helético 55

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 26.000 PM: 200
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0
 Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra:
 Brazo derecho: Pg: 5.000 / Pm: 300 (No ataca)
 Brazo izquierdo: Pg: 24.000 / Pm: 400 (No ataca)

Hojo Forma Vital NA 58

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 30.000 PM: 100
 EXP: 25.000 AP: 2.500
 GIL: 6.000
 Obj: Fuente Potencia
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Ojo con **Hojo**, que se las trae.

En realidad no es que este combate sea excesivamente difícil, la clave está en ir bien preparado.

Equipa tus personajes con **Cintas**, otros accesorios o combinaciones con la materia **Efecto añadido** para prevenir estados alterados (veneno, oscuridad, silencio y sueño principalmente).

Hojo tiene tres formas, a cada cual más poderosa.

La primera no tiene demasiado misterio, lo único que debes saber es que es mejor concentrarse en atacar a **Hojo** e ignorar a los dos enemigos que le escoltan, ya que aunque acabes con ellos volverán a aparecer al poco tiempo.

Cuando liquides a la primera forma, el científico cambiará a **Hojo Helético**, el cual tiene dos brazos que debes ignorar, dado que ninguno de ellos puede hacerte daño, simplemente habilitan a **Hojo** para que ataque.

Concéntrate en arremeter contra el cuerpo con los ataques más fuertes que tengas (**Última**, **Bahamut CERO**, **Typoon**), pero intenta reservar los límites para la siguiente forma.

La última forma es **Hojo forma vital NA** y en este estado posee un ataque llamado **Combinación** con el que asesta cuatro golpes consecutivos a tus personajes, causando además estados alterados.

Si además tienes equipadas materias **Contraataque**, tendrás la posibilidad de devolverle varios golpes.

Además, con un uso de **Martillo mágico** eliminas por completo su PM, de modo que sólo utilizará **Combinación**, permitiéndote contraatacar más a menudo.

No dudes en descargar todos los límites que tengas a disposición e insiste con tus ataques más potentes para despedirte de Hojo de una vez por todas.

Recompensa: **Fuente potencia**

Una vez concluida la pelea, observa las secuencias de diálogos y vete abriendo la caja del juego para introducir el tercer y último disco.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme**
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- **Asalto a Midgar**
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

OBJETOS	
▣ Cristal salvador	▣ Fuente magia
▣ Fuente guardia	▣ Fuente espíritu
▣ Fuente potencia	▣ Megaelixir
● Absorción PG	▣ Bebida héroe
▣ Elixir	

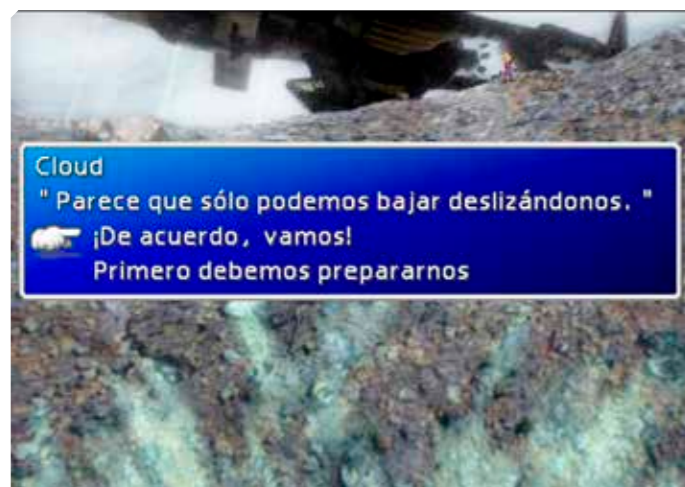
ENEMIGOS
▣ Gárgola
▣ Dragón oscuro (*)
▣ Tijeras
▣ Malboro (*)
▣ Parásito (*)
▣ Maestro Tonberry

NOTA: La cueva del cráter norte es el último lugar que visitas antes de terminar el juego. No obstante, puedes salir de aquí en cualquier momento salvo el tramo final, así que no te preocupes en caso de haberte dejado alguna tarea opcional en el fintero.

En el CD3 apareces en el **barco volador**, justo encima del **Cráter norte**.

No obstante, antes de entrar dirígete a **Cañón Cosmo**, busca a Bugenhagen en el observatorio y después de la conversación recibes el arma final de Red XIII: **Luna limitada**.

Ahora sí, vuelve al **Cráter norte**, desciende por la escalerilla.



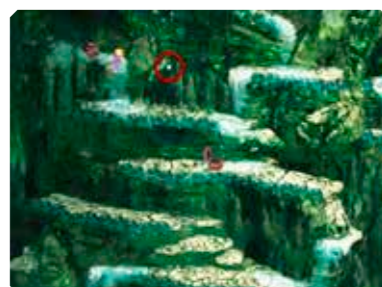
El primer cofre que encuentras contiene un **Cristal salvador**, un objeto que permite colocar un punto de guardado en cualquier lugar del **Cráter norte**, algo tremendamente útil teniendo en cuenta que en la cueva no hay ninguno configurado por defecto.



Sólo se puede utilizar una vez, así que no lo uses antes de tiempo.

Ahora ignora la cueva (a menos que quieras regresar al **barco volador**), desciende por el camino en espiral y recoge una **Fuente guardia** antes de llegar hasta abajo.

En la siguiente zona, la de varias plataformas rocosas, escala el muro que está a mano izquierda para añadir a tu inventario una **Fuente potencia** y la materia **Absorción PG** escondida en el lado derecho.



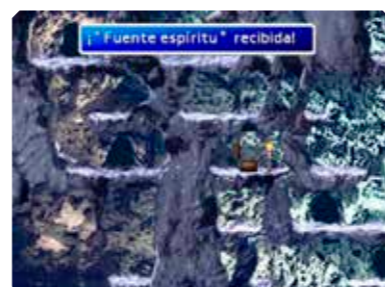
Un poco más abajo encontrarás un **Elixir** y una **Fuente magia**.

Regresa hasta el principio de la zona y en esta ocasión déjate caer hacia la derecha para hacerte con la **Fuente guardia** y **Fuente espíritu** que te esperan a continuación.



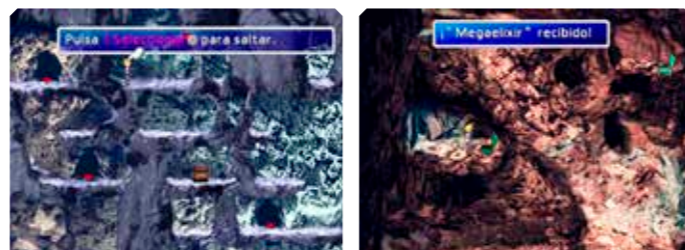
Tras haber recogido todos los objetos, prosigue tu camino hacia la siguiente área y sigue estas instrucciones al pie de la letra.

Desde la plataforma inicial déjate caer por la derecha hasta el cofre que contiene una **Fuente espíritu**.

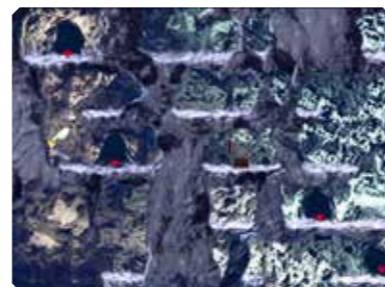


Ahora sitúate un poco más a la derecha del cofre, al mismo nivel que éste, y pulsa **○** para saltar a otra plataforma.

Desde aquí déjate caer por el lado izquierdo y entra en la cueva, donde encuentras un **Megaelixir**.



Sal de la cueva y desplázate hacia la izquierda para caer hasta un nivel inferior, en el que se encuentra una **Bebida héroe**.



En este mismo nivel también hay una cueva con un camino ascendente.



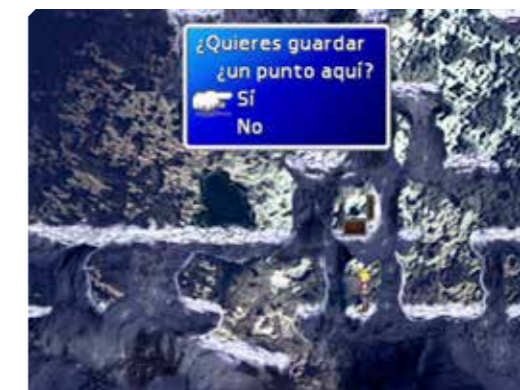
Recoge la **Fuente guardia** que hay en el cofre de la parte inferior y la **Fuente potencia** de la parte superior.

Acto seguido, sal de la cueva por la entrada de arriba y volverás al principio de esta zona.

Déjate caer por el lado derecho como ya hiciste antes y, cuando estés en frente de la cueva por debajo del cofre central, entra, sal por el otro lado y continúa descendiendo hasta llegar abajo del todo.



Aquí es una buena idea utilizar el cristal para generar un punto de guardado, más que nada porque está a mitad de camino entre la superficie y el fondo del cráter.



No obstante, si tu intención es llegar hasta el final sin regresar al **barco volador** puedes colocarlo más adelante, como prefieras.

Antes de seguir avanzando, intenta aprender la habilidad enemiga **Fuerza dragón** del **Dragón oscuro**, ya que este tipo de adversarios no aparece más adelante.

Asimismo, si te topas con un **Maestro Tonberry** intenta transformarlo con el comando **"Morfo"** en el accesorio **Cinta**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- Núcleo del planeta y batalla final

OBJETOS

Remedio	Mitrilo
Elixir	Megaelixir
Poción X	Fuente magia
Éter turbo	Escudo
Vacuna	Guardia imperial
Oposición mágica	Bebida héroe
Mega todo	Magia W
Fuente velocidad	Contar
Fuente suerte	

ENEMIGOS

Malboro (*)	Comerciante muerte (*)
Parásito (*)	Dragón zombie (*)
Pollensalta (*)	Movedor
Maestro Tonberry	Marmita mágica
Rey Behemoth	Cristóbal
Alemania	Gighee
Gólem armado	

NOTA: En este área puedes aprender las **habilidades enemigas** que te faltan para completar el repertorio.

En esta zona, el grupo se reúne y decide separarse en varios caminos. En función de a dónde vaya cada uno, más adelante, recibirás objetos duplicados, así que sigue las instrucciones.

Cuando se te pregunte dónde debe ir cada uno, manda a **todos a la izquierda excepto a Tifa**, que debe ir **a la derecha**.



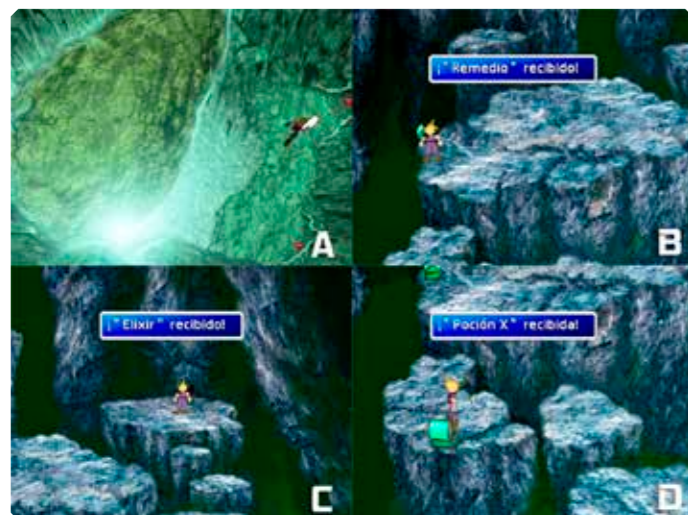
Dirígete a la izquierda y de nuevo se te preguntará la dirección de los personajes. Escoge las siguientes opciones:

- Cloud: **Abajo** Barret: **Arriba** Red XIII: **Arriba**
- Yuffie: **Arriba** Cait Sith: **Abajo** Vincent: **Abajo**
- Cid: **Arriba**



Camino de la izquierda (zona inferior)

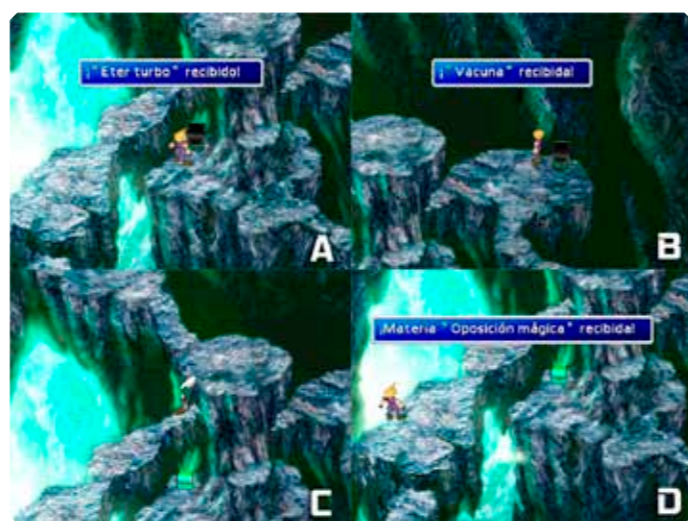
Después de que cada uno se haya ido por su lado, conduce a tu grupo (Cloud, Cait Sith y Vincent) por el camino inferior, donde encontrarás tres cofres que contienen un **Remedio**, un **Elixir** y una **Poción X**.



Continúa en dirección sur y añade a tu inventario un **Éter turbo** y una **Vacuna**.

Después, posíciónate en la plataforma circular y oriéntate hacia el pasillo estrecho que queda por debajo para saltar sobre él.

Acto seguido, examina la cascada de corriente vital para conseguir la materia **Oposición mágica**.



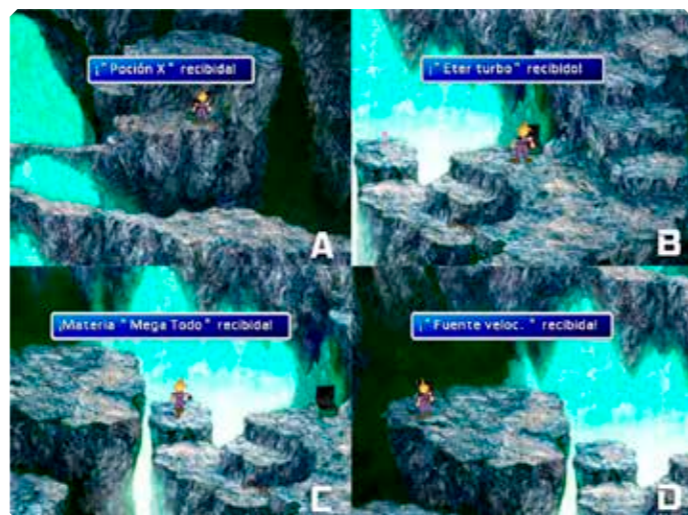
Continúa hasta la siguiente pantalla, donde te esperan una **Poción X**, un **Éter turbo** y una **Fuente velocidad**.

También apreciarás que hay una esfera suspendida en el aire sobre una plataforma circular.

Cuando saltes a dicha plataforma, Cloud automáticamente pega otro brinco hasta cruzar al otro lado, por lo que nunca se queda quieto sobre la superficie.

Sabiendo esto, para recoger la materia **Mega todo** debes pulsar **○** en el momento preciso (o machacar el botón tan rápido como puedas) antes de que Cloud vuelva a saltar.

No te preocupes, que no hay límite de intentos.



Abandona esta zona por el lado izquierdo y llegarás al centro del cráter, donde hay un cofre que contiene una **Fuente suerte**.

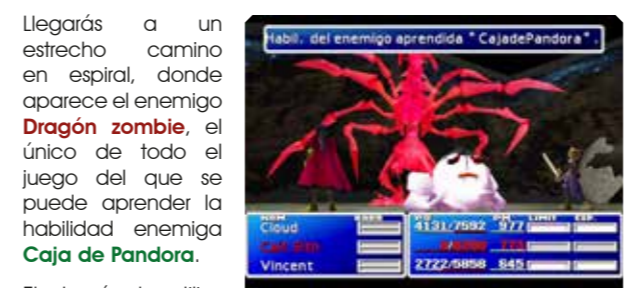
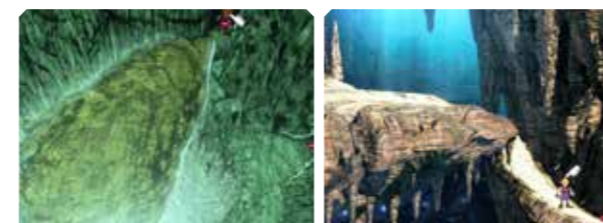


IMPORTANTE: Si quieres conseguir los objetos duplicados, sigue leyendo. Si prefieres terminar el juego sin recogerlos entonces pasa a la siguiente página.

Camino de la derecha

Desde el centro del cráter regresa sobre tus pasos para volver hasta la segunda intersección donde el grupo se dividió.

Desde ahí retrocede aún más, hasta la primera intersección, para después ir hacia la derecha, o en otras palabras, por donde enviaste a Tifa.



El dragón la utiliza como ataque final, es decir, cuando ya le has matado.

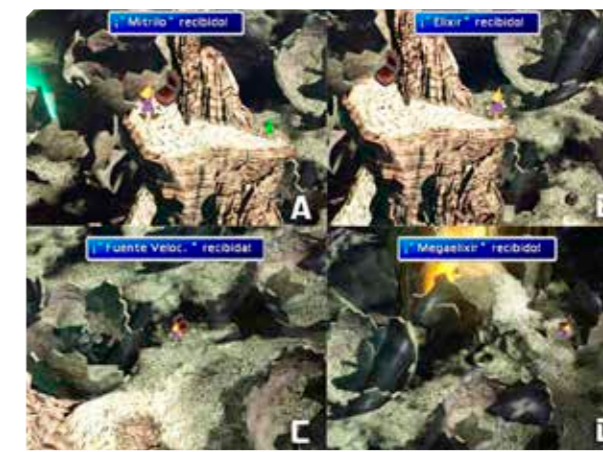
IMPORTANTE: Ten en cuenta que **sólo lo hace una vez en todo el juego** y únicamente el primero que mates usará **Caja de Pandora** (Hab. enemiga), el resto no.

Por este motivo, antes de combatir ten equipadas todas tus materias **Habilidad enemiga** para aprender esta técnica o, de lo contrario, no tendrás opción a conseguirla nunca más.

Desciende por la espiral hasta llegar al fondo, baja por la columna y añade a tu inventario el **Mitrilo** y el **Elixir** que encontrarás.



Desciende por otro camino en espiral para obtener dos **Megaelixir** (en cofres separados), una **Fuente velocidad** y un **Tetraelemental** un poco más abajo.



Después abandona este lugar por la salida en la parte superior izquierda, camina sobre la columna vertebral gigante y apareces de nuevo en el centro del cráter.



Camino de la izquierda (zona superior)

Por este sendero llegas a una especie de pantano, uno de los mejores lugares que hay en el juego para mejorar la materia (principalmente porque aquí está el enemigo **Movedor**).

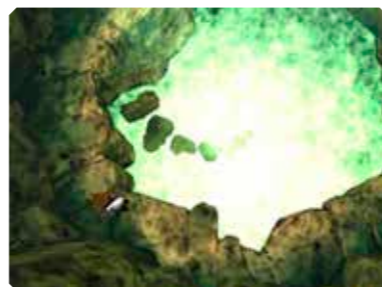
Además, por esta zona merodean los **Gighee**, que son los únicos enemigos a los que les puedes robar un **Elixir**, una manera muy fácil de conseguir este objeto tan preciado.

Camina por la parte inferior de la pantalla y abre el cofre que contiene una **Fuente magia**.

Después dirígete hacia la parte superior y un poco más adelante Cloud será deslizado automáticamente hasta el otro lado, donde podrás agenciarte un **Remedio**.



Ahora ya sólo te falta salir por la cueva que está a la izquierda para llegar de nuevo al centro del cráter y descender por el camino en espiral para comenzar la recta final del juego.



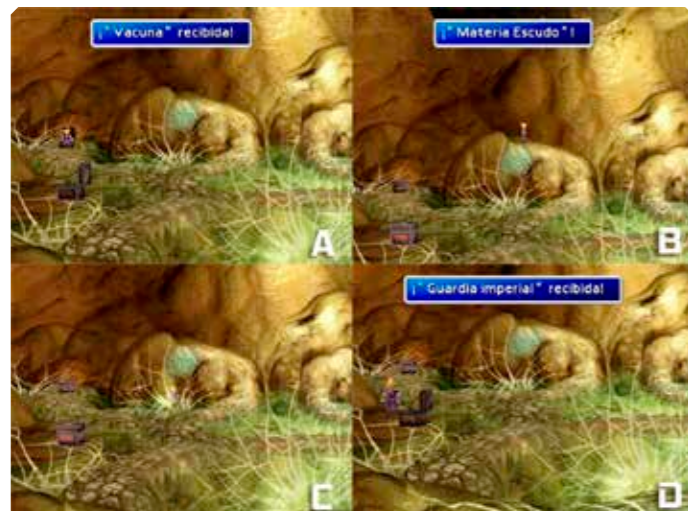
MUY IMPORTANTE: Una vez descendas a las profundidades del cráter por el camino en espiral, ya no hay vuelta atrás.

Por tanto, si quieres completar alguna tarea secundaria pendiente o lo que sea, tiene que ser ahora o nunca.

** Si has seguido las indicaciones detalladas en esta página, cuando el grupo se vuelva a reunir recibirás varios objetos duplicados que tus aliados han conseguido por su cuenta.*



En la siguiente pantalla verás dos cofres. El más alejado contiene una **Vacuna**, al otro tendrás que llegar desde el montículo donde se encuentra la materia **Escudo**. Desde el montículo desciende por la zona central para que Cloud sea deslizado automáticamente hasta el cofre que contiene **Guardia imperial**. Un poco más adelante se encuentra una **Bebida héroe**.

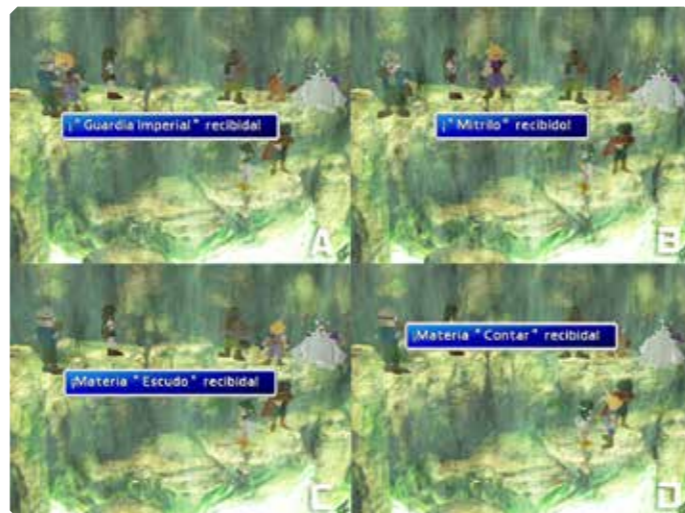


Sal del pantano por la derecha y llegas a un área rocosa con forma de cono invertido, en cuyo centro hay un resplandor.

Examina la parte central de la pantalla, un poco por encima de la luz, para recibir la materia **Magia W**, mientras que si inspeccionas el resplandor añadirás a tu inventario la materia **Contar**.



- Tifa: **Mitrilo**
- Barret: **Vacuna**
- Cid: **Guardia imperial**
- Yuffie: **Contar**
- Red XIII: **Escudo**



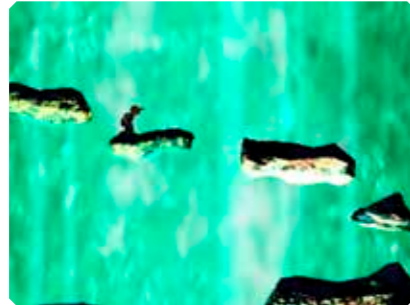
- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme Batalla final**
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- **Cueva del norte**
- Núcleo del planeta y batalla final

ENEMIGOS

Alemania	Hombre de Hierro	Bizarro Sefirot (jefe)
Dragón Zombie (*)	Jénova-Síntesis (jefe)	Seguro Sefirot (jefe)

Después de la conversación elige tu grupo de tres para los combates finales y comienza a descender por las plataformas.

Cada vez que te apoyes sobre una pueden pasar dos cosas: que te permitan continuar hasta la siguiente o que se genere un combate aleatorio.



No hay ninguna manera de evitar esto; en algunas plataformas te va a tocar, en otras no, así que hazte a la idea de que tendrás que acabar con algunos enemigos antes de llegar hasta la última, en la que combates contra la forma final de **Jénova**.



Jefe #31: Jénova · Síntesis

Jenova - SÍNTESIS 61

Se encuentra en: Cueva del Norte (Plataformas)

PG:	60.000 / 10.000 / 8.000
PM:	600
EXP:	60.000
AP:	500
GIL:	0

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Veneno
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra, Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: Las partes B y C pueden revivir, aunque lo hacen con un 25% de sus puntos de vida

A del épico tema musical que suena, esta batalla es decepcionantemente fácil.

Utiliza ataques físicos con tus personajes más fuertes (mejor si tienes el comando golpe x2 o golpe x4), magia poderosa (**Última**, **Flama**, **Cometa2**) y también límites, en especialmente **Omnilátigo**.

En caso de que esto no fuera suficiente, siempre puedes recurrir a las invocaciones, pero ten en cuenta que aunque los **Caballeros de la mesa redonda** sentenciarán el combate, de cara a la batalla final te puede perjudicar (ver razón más adelante).

El único ataque de **Jénova** que te puede complicar las cosas es **Última**, pero para usar este hechizo tiene que esperar a una cuenta atrás cuando le quede poca vida.

Por tanto, puedes anticiparte y preparar al grupo para recibir el impacto con **En guardia** o **Escudo**, o bien golpear con toda la artillería pesada y acabar con este jefe antes de que utilice **Última**.

Al final resulta que **Jénova** no era para tanto.

Recompensa: -

Después de liquidar a **Jénova** te toca combatir contra **Sefirot**.

Dependiendo de diferentes factores en la siguiente batalla tendrás que pelear con uno, dos o tres grupos de personajes.



Batalla con un grupo

(una condición de las siguientes)

- Que **Jénova-Síntesis** tuviera que esperar 13 o más turnos antes de ejecutar **Última**.
- Que un personaje de tu grupo esté por debajo del nivel 34.
- Que el nivel medio de tus aliados sea inferior a 53.

Batalla con dos grupos

(una de las siguientes condiciones y ninguna de las anteriores)

- No haber conseguido a Yuffie, a Vincent, o a ninguno.
- Que un personaje de tu grupo esté por debajo del nivel 44.
- Que el nivel medio de tus aliados sea inferior a 67.

Batalla con tres grupos

(todas las siguientes condiciones y ninguna de las anteriores)

- Haber conseguido tanto a Yuffie como a Vincent
- Que el nivel del personaje menos evolucionado del grupo sea 45 o mayor (Aeris no cuenta).
- Que el nivel medio de tus aliados sea igual o superior a 68.
- Que **Jénova · Síntesis** tuviera que esperar 12 o menos turnos antes de ejecutar **Última**.

Jefe #32: Bizarro Sefirot

Bizarro Sefirot - Cuerpo 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta

PG:	40.000	PM:	400
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: Los parámetros Bizarro Sefirot cambiarán dependiendo de diferentes factores.

Bizarro Sefirot - Cabeza 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta

PG:	2.000	PM:	400
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -

Inmune a elementos: Gravedad
Inmune a estados alterados: Oscuridad

Bizarro Sefirot - Magia izquierda 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta

PG:	4.000	PM:	400
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Absorbe: Rayo, Hielo

Inmune a elementos: Gravedad
Inmune a estados alterados: Oscuridad

Bizarro Sefirot - Magia derecha 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta

PG:	4.000	PM:	400
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
Absorbe: Fuego, Tierra

Inmune a elementos: Gravedad
Inmune a estados alterados: Oscuridad

Bizarro Sefirot - Núcleo 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta

PG:	10.000	PM:	400
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		

Obj: -
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -

Inmune a elementos: Gravedad
Inmune a estados alterados: Oscuridad

* Si quieres ir a lo fácil no te rompas el coco y ahórrate lo que viene a continuación. Invoca a los Caballeros de la mesa redonda y despídete de Bizarro Sefirot. Si prefieres librar un combate más desafiante, sigue leyendo.

Bizarro Sefirot se divide en 5 partes: Cuerpo, Cabeza, Núcleo, Magia derecha, Magia izquierda.

Los parámetros podrán ser modificados de la siguiente manera:

Cuerpo: +5.000 PG por cada personaje en el nivel 99 y + 60.000 PG si utilizaste la invocación **Caballeros de la mesa redonda** en el combate contra **Jénova-Síntesis**.

Cabeza: +250 por cada personaje en nivel 99

Centro: +1.250 por cada personaje en nivel 99

Magia derecha: +500 por cada personaje en nivel 99

Magia izquierda: +500 por cada personaje en nivel 99

En caso de estar en una situación de combate con dos o tres grupos, cada vez que una parte de **Bizarro Sefirot** es derrotada (la cabeza se regenera por sí misma) tendrás la opción de cambiar de equipo.

Esto es importante, ya que sólo el equipo principal puede destruir al **cuerpo** y finalizar el enfrentamiento.

En caso de combatir con más de un grupo, has de saber que cuando cambias es como si pasases a otra batalla diferente, como si estuvieras luchando contra dos **Bizarro Sefirot** distintos con puntos de vida independientes.

Estrategia para un grupo:

Tu objetivo es el **cuerpo** de **Bizarro Sefirot**, el cual sólo puede ser destruido por el grupo en el que está Cloud.

Utiliza magia poderosa como **Última** o **Flama** para golpear todas las partes a la vez, o también habilidades enemigas como **Aliento mágico**.

La idea es destruir las partes **Magia derecha** y **Magia izquierda** lo antes posible, ya que son las principales bazas ofensivas de este jefe.

La **cabeza** tiene muy poca vida, pero se regenera por sí misma, así que no te molestes en atacarla.

Una vez hayas destruido las **dos magias** el **núcleo** deja de ser invencible y puedes atacarlo.

Es recomendable que te encargues del **núcleo** lo antes posible, porque cura al **cuerpo**, con más de 6.000 PG.

Cuando liquides al **núcleo**, ataca con invocaciones, límites y todo lo que tengas al **cuerpo** para concluir el combate.

Como apunte, puedes matar al **cuerpo** directamente sin necesidad de destruir ninguna otra parte, pero es una tarea complicada teniendo en cuenta que el **núcleo** le regenera constantemente.

Estrategia para dos grupos:

Al igual que en el caso anterior, puedes matar al **cuerpo** directamente, pero si prefieres deshacerte del **núcleo** primero (para hacer las cosas más fáciles) debes saber que no bastará con liquidar a las **dos magias** con el grupo de Cloud para que el **núcleo** se vuelva vulnerable.

En este caso tendrás que hacer eso con el otro grupo, destruyendo el **núcleo secundario**, y entonces ya sí podrás acabar con el **núcleo principal**.

Estrategia para tres grupos:

Exactamente igual que en el caso anterior, sólo que si quieres matar primero al **núcleo principal** y luego al **cuerpo** tendrás que acabar antes con los **núcleos secundario** y **terciario**.

Recompensa: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme**
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- **Núcleo del planeta y batalla final**

Justo después de liquidar a **Bizarro-Sefirot**, el juego te traslada directamente al escenario de la batalla final.

Jefe #33: Seguro Sefirot



Inmune a:
Elementos: Tierra, Gravedad
Estados alterados: Todo

Extra: Los parámetros Seguro Sefirot cambiarán dependiendo de diferentes factores. El PM de Seguro Sefirot se reestablece al comienzo de cada turno, por lo que es imposible agotarlo de manera permanente

Se encuentra en: Batalla Final (CD 3)

PG:	80.000	PM:	680
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		
Obj:	-		
Transf:	-		
Robar:	-		
Debilidad:	-		
1/2 Daño:	-		
Absorbe:	-		
H. enemiga:	-		

Al igual que en el caso anterior, los parámetros de este se ven modificados por diversos factores:

- Por cada personaje en el nivel 99 la vida de **Seguro-Sefirot** aumenta en 30.000 PG.
- Si utilizaste la invocación **Caballeros de la mesa redonda** en la batalla contra **Jénova-Síntesis** aumenta 80.000 PG.

No es la batalla final más difícil que se ha visto en Final Fantasy, eso desde luego, pero sólo por el tema musical de fondo merece la pena.

Es altamente recomendable que tengas equipados accesorios para protegerte de estados alterados, preferiblemente **Cintas**, y también que tengas en el inventario objetos de curación rápida como **Megaelixires**.

Sefirot tiene tres ataques potentes.

El primero **Flama de sombra**, aunque el hecho de que sólo afecta a un miembro del grupo juega en tu favor.

El segundo es su habilidad estrella, nunca mejor dicho, y se llama **Súper Nova**, que además de reducir tu vida casi a cero causa numerosos estados alterados.

Por fortuna, este ataque no te puede matar nunca, al igual que **Ángel sin corazón**, el cual **Sefirot** sólo usa cuando está en las últimas.

Si utilizase estas técnicas en otro orden, el combate sería mucho más difícil, pero **Sefirot** siempre sigue las mismas pautas a la hora de golpear.

Por ello, sabes que después de que utilice la habilidad **Caballo pálido** (un golpe no demasiado fuerte), acto seguido viene **Súper Nova**.

Por este motivo debes anticiparte y tener a mano un **Megaelixir** o algo similar para evitar que acabe contigo en los turnos posteriores.

Por lo demás, como siempre, saca toda la artillería pesada, y más ahora que no tienes nada que perder. Utiliza **Bahamut CERO**, **Última**, **Omnilátigo**, **Flama**, **Cometa2**...en fin, lo que se te ocurra.

Por supuesto, los **Caballeros de la Mesa Redonda** siempre son la opción ofensiva más potente, tan potente que podría considerarse hasta trampa.

En resumen:

Que si tienes megaelixires de sobra, cintas equipadas en tus personajes y varios recursos ofensivos potentes no deberías tener ningún problema para acabar de una vez por todas con **Sefirot** ¿o no?

Recompensa: -



Jefe #34: Sefirot



Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Se encuentra en: Combate final especial (CD 3)

PG:	1	PM:	0
EXP:	0	AP:	0
GIL:	0		
Obj:	-		
Transf:	-		
Robar:	-		
Debilidad:	-		
1/2 Daño:	-		
Absorbe:	-		
H. enemiga:	-		

Esta batalla es más una animación que una batalla en sí misma ya que cualquier acción que realices tendrá el mismo resultado.

A Cloud se le llena la barra de límite con **Omnilátigo** (Incluso si no lo habías aprendido).

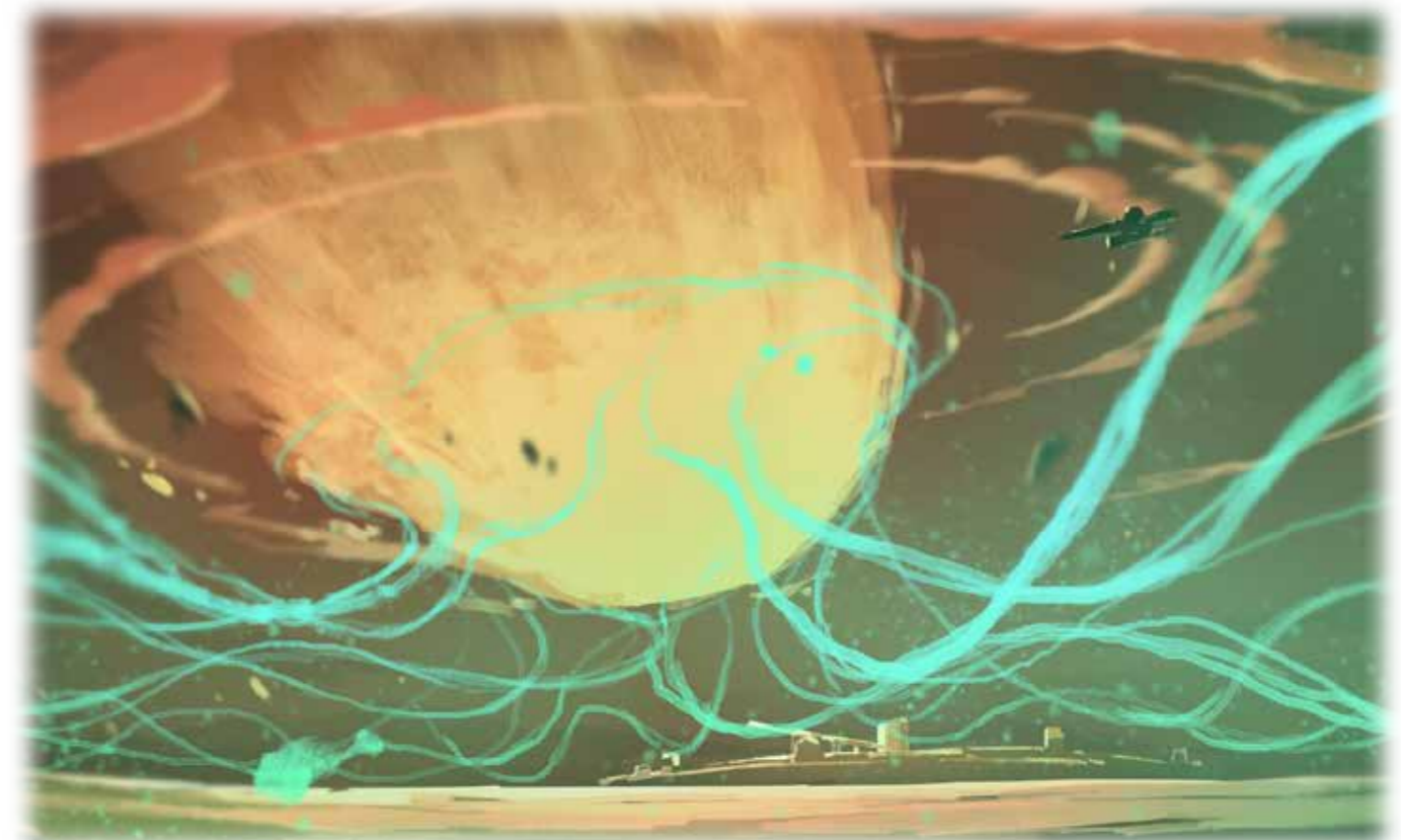
En caso de que no quieras usar **Omnilátigo**, **Sefirot** atacará a Cloud, quien contraatacará automáticamente poniendo fin al combate.



Después de poner fin a Sefirot ya puedes coger las palomitas y disfrutar de la escena final del juego.

Enhorabuena por haber completado **Final Fantasy VII**.

En la página siguiente encontrarás el apartado de **"Misiones Secundarias"**, para que exprimas al 100% toda la aventura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- **Guía: Materia enorme Batalla final**
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- En busca de la materia enorme
- Llave de los Ancianos y Arma Diamante
- Asalto a Midgar
- Cueva del norte
- **Núcleo del planeta y batalla final**

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias**
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras



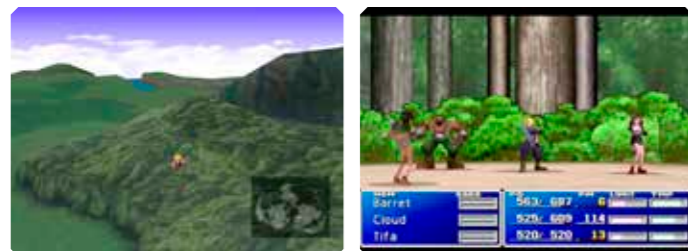
Misiones Secundarias

En esta sección encontrarás información sobre cómo conseguir a los personajes secretos, estrategias para derrotar a las diferentes armas, así como misiones secundarias que desarrollarán más en profundidad la historia del juego.

Yuffie Kisaragi

Una vez hayas atravesado la **Mina de mitrilo** para poner rumbo a **Junon**, tienes la posibilidad de conseguir a Yuffie.

Debes merodear por los bosques del mundo hasta encontrarte con el enemigo Ninja misterioso, derrotarlo y responder correctamente durante el diálogo.



Yuffie aparece en los bosques diferentes áreas con una frecuencia de encuentro variable según qué zona:

Área de Junon	(12,5 %)
Área de Gongaga	(25%)
Área de Nibel	(25%)
Área de Ciudad Cohete	(~100%)
Área de los Bosques	(50%)
Área de Mideel	(50%)
Área de Isla Goblin	(50%)
Área de Isla Redonda	(50%)

Una vez la hayas vencido (es un combate muy fácil), el grupo aparece en una pradera, junto con Yuffie y un punto de guardar. No toques el punto de guardar, ya que huirá si lo haces.



Habla con Yuffie y entablarás una conversación en la que tienes que responder 5 veces, con dos opciones a elegir.

Si escoges la respuesta equivocada, Yuffie huirá automáticamente. Si respondes correctamente en las 5 ocasiones, se unirá al grupo.



Las frases que tienes que elegir están indicadas en verde.

- 1.- "Idiota, cabeza de alcorcho! Una vez más, vamos otra vez."
- Bien.
- **No me interesa.**
- 2.- "Más bien tienes miedo de mí, ¿eh?"
- **...petrificado.**
- Vas a volver a perder.
- 3.- "¡De verdad me voy a ir! ¡De verdad!"
- Venga pues...
- **¡Espera un segundo!**
- 4.- "¿Quieres que vaya contigo?"
- **...Eso es**
- ¿Está bromeando?
- 5.- "¡De acuerdo! ¡iré contigo!"
- **...¿Cómo te llamas?**
- **...Apresurémonos.**

NOTA: Si quieres que Yuffie sea tu **cita** en **Gold Saucer**, selecciona las 4 primeras respuestas de manera correcta y obtendrás +2 puntos de amor por cada una.

En la quinta, elige la opción **"...¿Cómo te llamas?"** para que Yuffie escape.

Vuelve a buscarla por los bosques y haz lo mismo repetidamente hasta conseguir múltiples puntos.

Repetir el proceso unas 7 u 8 veces debería ser suficiente para salir con Yuffie (siempre y cuando no trates demasiado bien ni a Tifa ni a Aeris).



Vincent Valentine

Debes ir a **Nibelheim**, concretamente a la mansión de Shinra, situada en la zona norte del pueblo.

Según entras en la mansión, si examinas la habitación a mano izquierda verás una carta tirada en el suelo.



Ésta te da información acerca de **cuatro códigos**, que luego tendrás que introducir en una caja fuerte, y sus localizaciones (el cuarto está escrito en tinta invisible). No hace falta que encuentres los códigos, pero en cualquier caso no está de más que le echas un vistazo a la imagen.



Sube al piso de arriba y en la sección izquierda verás que hay una caja fuerte.

Pulsa **○** para iniciar un minijuego en el que tienes que introducir los cuatro números en menos de 20 segundos para abrirla. Los números se pasan hacia la izquierda y la derecha, y cada uno de ellos tiene que introducirse girando en el sentido correcto.

Ojo, no puedes pasarte el número antes de meterlo. Es decir, que si quieres introducir el 36 hacia la derecha, llegas al 37 y luego retrocedes, no sirve. Aunque tienes tantos intentos como sean necesarios. Los códigos son:

- Código 1:** 36 hacia la derecha.
- Código 2:** 10 hacia la izquierda.
- Código 3:** 59 hacia la derecha.
- Código 4:** 97 hacia la derecha.

Nada más abrir la caja fuerte, se inicia una batalla contra un jefe:

Jefe #15: Número Perdido

Número Perdido 35

Se encuentra en: Mansión Shinra (abrir caja fuerte)

PG:	7.000	PM:	300
EXP:	2.000	AP:	80
GIL:	2.000		

Obj: Mem. Cósmica

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: -

Inmune a:

Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Sin duda, un enemigo bastante duro de pelar, principalmente porque cuando su PG desciende por debajo de 3.500 se convierte en dos formas muy poderosas.

Por un lado, está su forma física y por otro su forma mágica.

Dependiendo del último ataque que hayas utilizado antes de que su PG baje de 3.500, se transformará en una u otra (si el ataque ha sido físico en la primera, y si es mágico en la segunda).

La forma mágica es algo más fácil, así que durante la primera mitad de la batalla utiliza magia, invocaciones y habilidades enemigas.

Si es posible, intenta paralizarle con **Choco/Mog** o el límite de Cloud **Corte cruzado**.

También conviene usar **Bio** o el objeto **Tentáculos M** para envenenarle y hacer el combate más llevadero.

No olvides utilizar **En guardia** para proteger al grupo y cúrate con todo lo que tengas a mano cuando sea necesario.

Recompensa: **Mem. Cósmica**

Después de vencer al jefe, recibirás como recompensa el Límite de Nv. 4 de Red XIII **Mem. Cósmica** (para usarlo necesitas que Red haya aprendido sus otros 6 límites).

Examina la caja fuerte para obtener **Llave del sótano** y recoge del suelo la materia **Odin**.



Ve al sótano a través del pasadizo secreto y ahora podrás abrir la puerta localizada en la parte superior de la pantalla, que conduce a la sala del sarcófago.

Exáminalo y aparecerá un tipo tenebroso. Habla con él acerca de Sefirot y se volverá a meter dentro del ataúd.

Vuelve a inspeccionarlo y esta vez pregúntale **"¿Quién eres tú?"**.

Tras esto, se une al grupo el segundo personaje secreto del juego, **Vincent Valentine**.

Al igual que Barret y Yuffie, utiliza armas de largo alcance, así que asegúrate de posicionarte en la fila trasera.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Disponible desde: Después de derrotar a **Arma Diamante**.
Lugar: **Diversas localizaciones en el mapa.**

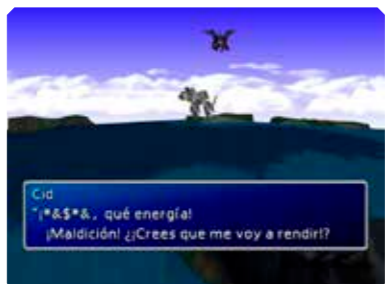
La primera vez que te encuentras con **Arma Última** es en **Mideel**, aunque en ese momento todavía no puedes derrotarla porque siempre escapa de la batalla.

Después de vencer a **Arma Diamante**, (antes del asalto a **Midgar**), **Arma Última** aparecerá sobre el Lago cerca de **Junon**, así que choca contra ella para iniciar un combate en la cubierta del **barco volador**.



En cualquier momento de la batalla **Arma Última** escapará, saldrá volando y debes perseguirla (a veces cuesta un poco dar con ella) para embestirla unas 4 ó 5 veces.

Sabrás que has colisionado porque Cid empieza a farfullar lo que no está escrito.



Una vez hayas hecho esto, **Arma** buscará una nueva ubicación donde quedarse quieta y podrás iniciar otro combate.



Los lugares en los que puede pararse son: **Gongaga, Fuerte Córdor, Midgar, Cráter norte, Junon, Mideel, Monte Nibel** y **Corel norte**.

Algunos combates son en el aire, en los que puedes robar el accesorio **◉ Círculo**, y otros en tierra, en cuyo caso robarás un **◉ Anillo reflejo**.

Ten en cuenta que a pesar de que la vida de **Arma Última** es **100.000 PG**, cada vez que luches contra ella dicha cantidad irá disminuyendo y el daño que le hayas causado se acumula.

Después de haber rebajado su salud a **20.000 PG**, **Arma** volará hasta su ubicación definitiva: **Cañón Cosmo**, donde se libra el combate final.

Asegúrate de guardar la partida entre las batallas para no perder tu progreso en caso de que algo vaya mal.



Arma Última

Arma Última
61

Se encuentra en: -

PG: 100.000 **PM:** 400

EXP: 35.000 **AP:** 3.500

GIL: 25.000

Obj: ◉ Arma Final

Transf: -

Robar: ◉ Círculo (aereas), Anillo Reflejo (terrestre)

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Absorbe: -

H. enemiga: Flama de sombra (batalla final)

Inmune a:

Elementos: Tierra, Agua, Gravedad

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: Inmune a tierra y agua sólo en combates aéreos. Batallas aéreas: Junon, Monte Nibel, Mideel, Corel Norte, Cañón Cosmo | Batallas terrestres: Gongaga, Fuerte Condor, Midgar, Cráter Norte

De cara a los preparativos para los combates has de tener en cuenta que el ataque más molesto que utiliza este jefe es **Haz Última**, la única habilidad del juego que pertenece al elemento oculto.

La manera de defenderte de él es combinando la materia **◉ Elemento básico** con una materia no elemental (por ejemplo Súper PG, Súper PM, Bahamut, Robar, Revivir, Última...) para así dividir, neutralizar o absorber (depende del nivel) el daño recibido.

Durante los combates anteriores al de **Cañón Cosmo** saca toda la artillería pesada a pasear (**Bahamut CERO, Omnilátigo, Última**) para reducir su salud tanto como puedas antes de que escape.

Ya en el combate final Arma sólo tendrá **20.000 PG**, así que céntrate en mantener tu salud vigilada, utiliza **En guardia** para aumentar tu defensa y continúa atacándole con tu arsenal más potente.

También convendría que tuvieras equipadas todas las materias **◉ Habilidad enemiga** en un personaje y que éste dé el golpe de gracia a **Arma Última**.

Acto seguido, **Arma** usará **Flamasombra**, una gran **habilidad enemiga**, contra ese personaje como objetivo.

Aunque tienes la opción de reflejar esta ataque, no te preocupes si no lo consigues y mueres, que tu personaje aprenderá la técnica igualmente.

Recompensa: ◉ **Arma final**.



Tras derrotar a este enemigo legendario, obtendrás la mejor espada de Cloud, el **◉ Arma final**.

Además, después de morir **Arma Última** dejará un cráter en la zona de **Cañón Cosmo** que te permitirá acceder al **Bosque de los Ancianos** - aunque ya podías haber llegado hasta él anteriormente con un **chocobo verde** - y además se abre la posibilidad de enfrentarte a **Arma Rubí**.

Pasa a la siguiente página para descubrir cómo vencerla.



- ◉ Introducción
- ◉ Manual básico
- ◉ Mapamundi
- ◉ Personajes
- ◉ Guía: Midgar
- ◉ Guía: Mundo Exterior
- ◉ Guía: Materia enorme
- ◉ Batalla final
- Misiones Secundarias
- ◉ Inventario
- ◉ Materias
- ◉ Bestiario
- ◉ Minijuegos
- ◉ Extras
- ◉ Personajes secretos
- Arma Última
- ◉ Arma Rubí
- ◉ Arma Esmeralda
- ◉ 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- ◉ 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- ◉ 3. Paraíso de las tortugas
- ◉ 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- ◉ 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- ◉ 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- ◉ 7. Llave del sector 5 de Midgar
- ◉ 8. Regreso a Nibelheim
- ◉ 9. Las cuatro cuevas de materia
- ◉ 10. La cueva de Lucrecia
- ◉ 11. Bosque de los Ancianos
- ◉ 12. Gelnika, el avión hundido
- ◉ 13. El viajero de Kalm
- ◉ 14. Batalla especial en Gold Saucer

Disponible desde: Después de derrotar a **Arma Última**.
Lugar: Desierto de Corel.

Junto con **Arma Esmeralda**, este es el enemigo más difícil de todo el juego.

A pesar de que ambos son extremadamente poderosos, tienen puntos débiles y si los aprovechas no estos jefazos no serán tan complicados.

Podrás enfrentarte a **Rubí** en el **Desierto de Corel**, desde el **barco volador** o bien a lomos de un **chocobo dorado**.



No obstante, antes de hacerlo tienes que haber derrotado a **Arma Última** y haber iniciado al menos un combate aleatorio a posteriori.

Arma Rubí

Arma Rubí 59

Se encuentra en: Desierto de Corel (Tras matar a Arma Última)

PG:	800.000	PM:	2.560
EXP:	45.000	AP:	50.000
GIL:	30.000		

Obj: Rosa del desierto

Transf: -

Robar: -

Debilidad: -

1/2 Daño: -

Immune a:

Elementos: Gravedad, Agua

Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Absorbe: Tierra, Fuego, Hielo, Rayo

H. enemiga: Flama de sombra

Como puedes ver, este enemigo es una auténtica bestia.

Antes de adentrarnos en las estrategias a seguir, hay varias cosas que deberías saber acerca de **Arma Rubí**:

- Le acompañan dos tentáculos, que sólo aparecen cuando dos miembros de tu grupo hayan muerto o desaparecido.
- Mientras **Arma Rubí** no saque los tentáculos de la arena, no podrás hacerle daño, **es invencible**.
- Puedes escapar del combate siempre y cuando los tentáculos no estén presentes.
- El ataque **Remolino de arena** expulsa a un personaje del combate permanentemente. Sólo lo utilizará mientras los tentáculos no hayan aparecido, aunque también lo hará después de que hayan transcurrido varios turnos (entre 25 y 30).
- Después de usar la invocación **Caballeros de la mesa redonda**, **Arma Rubí** contraatacará con **Última**, hechizo que inflige gran cantidad de daño sobre todo el grupo.
- Arma Rubí** es vulnerable al estado paralizar, de modo que este su principal punto débil.

Recompensa: Rosa del desierto.

La gracia de vencer a este jefe es sacar el máximo partido de la ingente cantidad de AP que proporciona, así que conviene terminar la batalla con los tres personajes en pie para no desaprovechar estos puntos de habilidad.



Estrategia nº1: Yo contra el mundo

Nivel mínimo recomendado: 50 - 55

Sólo necesitas un personaje para llevar a cabo esta estrategia, preferiblemente alguien con elevado poder mágico (Cloud, Vincent o Cait Sith).

Los otros dos acompañantes deberías equiparlos con armas de **crecimiento doble** - o **triple** en el caso de **Cid** y **Cloud** - y enlazar las materias que más te interese mejorar: cuadrimagia, corte doble, ataque final...a gusto de consumidor.

En cuanto a los preparativos, a continuación se indican los elementos necesarios:

- Equipa a tu personaje principal con una **Cinta** para defenderte de estados alterados.
- Combina en una ranura doble de tu armadura **Fuego** + **Elemento básico** (en nivel experto).
- Combina en cualquier ranura doble **Absorción PG** + **Caballeros de la mesa redonda** (al menos en el nivel 2).
- Materia **Invocación W**.
- Materia **Gesticular**.
- Materia **Hades** (en cualquier nivel).
- Materia **Fénix** (en cualquier nivel).
- Si es necesario, equípate materias **Súper PG** y **Súper PM** para aumentar tu vida (como mínimo 8.000, si es más mejor) y tu PM (al menos deberías tener 500).
- Como mínimo una **Bebida héroe**, aunque conviene que tengas alguna más
- Adicionalmente, equipa una materia **Súper magia** para incrementar tu poder si es que lo necesitas.

Inicia el combate con tu personaje principal equipado con lo mencionado anteriormente y los otros dos en estado K.O. Así, **Arma Rubí** sacará sus tentáculos nada más comenzar la batalla y no usará **Torbellino de arena**.

Ahora utiliza una **Bebida héroe** y copia la acción con el comando **Gesto** para no gastar más bebidas e inflar las estadísticas de tu combatiente.



En caso de que tengas un poder mágico elevado, con 1 ó 2 será suficiente, pero si estás en un nivel más o menos bajo (alrededor del 50) asegúrate de usar 4 (máximo efecto).

En principio, no es necesario que rompas la cadena de gesticular, ya que el ataque **Llama Rubí** te curará al ser del elemento fuego, pero en caso de que sea necesario cúrate y después continúa hasta haberte aplicado las bebidas héroe necesarias.

Una vez hayas aumentado tu poder mágico lo suficiente, recupera tus PG/PM con un elixir, si lo necesitas, y utiliza el comando **Invocación W**, eligiendo primero a **Hades** y después a los **Caballeros de la mesa redonda** (CMR).

De este modo, paralizas a **Arma Rubí** con **Hades** y acto seguido le machacas con los **caballeros** (deberían quitar 9.999 o alrededor de esta cifra).



La importancia de paralizar a **Arma Rubí** es que no contraataque con **Última** tras usar la invocación, porque es un hechizo muy poderoso que puede complicarte bastante las cosas.

Cuando termine la larga animación de los CMR, espera a que **Arma Rubí** salga del estado parálisis (lo sabrás cuando empiece a moverse ligeramente) e inmediatamente después selecciona el comando **Gesto** para copiar la secuencia de invocación.



No te preocupes si recibes daño, ya que en principio ningún ataque debería matarte si tienes algo más de 8.000 PG y después de cada secuencia de invocación tu salud se repondrá por completo al tener la materia **Absorción PG** ligada a los **Caballeros de la mesa redonda**.

Repite el mismo procedimiento **6 veces** (teniendo en cuenta que los **Caballeros de la mesa redonda** quiten aproximadamente 9.999 en cada golpe) y después date un Elixir para reponer tus PM.

De esta manera, podrás usar **Invocación W**, primero eligiendo a **Fénix** para que reviva al grupo y después a los **Caballeros de la mesa redonda** para que rematen la faena.



Si todo ha salido bien, deberías tener a tus tres personajes en pie al finalizar el combate y recibirás esos jugosos **50.000 AP** para mejorar tus materias.



Estrategia nº2: Aturdiendo, que es gerundio

Nivel mínimo recomendado: 60 - 65

Esta estrategia es básicamente igual que la anterior, pero cambiando a **Hades** por el objeto **Aturdidor** (se obtiene del enemigo **Grasatoda**), que también paraliza a **Arma Rubí**.

La idea consiste en iniciar el combate con dos personajes K.O. y cuando **Arma Rubí** saque sus tentáculos a pasear utilizar **Fénix** o **Vida2** para revivirlos.

Ahora lanza un **Aturdidor** para paralizar a **Rubí** y acto seguido invoca a los **Caballeros de la mesa redonda**; así te aseguras de que no contraataque con **Última**.

Con un tercer personaje imita la invocación usando **Gesto**, recupera PM con un megaelixir o cualquier otro objeto y después espera a que el enemigo salga del estado parálisis para lanzar otro **Aturdidor**.

Y así sucesivamente. En general esta táctica es menos fiable que la anterior, porque entre otras cosas necesitas aumentar el poder de dos personajes con las bebidas héroe y tener la materia **Caballeros de la mesa redonda** al menos en el nivel 4.

De todas formas, sigue siendo un método bastante resolutivo.

Estrategia nº3: Gira, gira la ruleta

Nivel mínimo recomendado: Cualquiera

Personalmente sólo recomendaría este método si estás en un nivel demasiado bajo o si no te apetece pelear contra **Arma Rubí**. Tan sólo necesitas lo siguiente:

- Iniciar el combate con Cait Sith junto a los otros dos personajes en estado K.O.
- Límite de nivel 2 de Cait Sith seleccionado y con la barra al máximo.
- Materia **Fénix** o en su defecto **Revivir** + **Todos**.
- Un **Aturdidor**.

Y ya. No te hace falta nada más.

Simplemente empieza el combate, revive a tus otros dos aliados y con uno de ellos lanza un **Aturdidor** para paralizar a **Arma Rubí**.

Ahora activa el límite de Cait Sith, **Ranuras**, e intenta que en las tres casillas aparezca la cara del gatuno para realizar el ataque Juego terminado (muerte instantánea a cualquier enemigo).

Ojo, debes tener en cuenta que una vez hayas seleccionado con éxito la cara de Cait en las dos primeras ranuras, en la tercera para elegir el fragmento restante debes pulsar no una, sino **dos veces** rápidamente cuando lo quieras seleccionar, porque si no saltará a la siguiente ranura.

Es un procedimiento difícil, que requiere práctica y mucha, mucha suerte; así que no desesperes.

Tu recompensa por esta hazaña será la **Rosa del desierto**, un objeto que puedes intercambiar con el viajero de **Kalm** por un **chocobo dorado**.

Consulta el apartado **"Misiones secundarias - 13. El viajero de Kalm"** para más información.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Disponible desde: Tras conseguir el submarino.

Lugar: **Alrededores subacuáticos de Junon.**

Desde el momento en el que tengas el **submarino** en tu poder, tras completar la misión del reactor submarino, tendrás la opción de enfrentarte a **Arma Esmeralda**. Pero ojo, que junto con **Arma Rubí** es el enemigo más difícil del juego, una auténtica máquina de matar.

Arma Esmeralda merodea por las profundidades marinas cerca de **Junon**, así que sumérgete con tu **submarino** y choca contra ella para plantarle cara.



Arma Esmeralda

Arma Esmeralda 99

Se encuentra en: Bajo el agua (es necesario tener el submarino)

PG: 1.000.000 **PM:** 100
EXP: 50.000 **AP:** 50.000
GIL: 50.000

Obj: Arpa Tierra
Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Gravedad
Absorbe: Hielo, Agua
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: El combate tiene tiempo límite de 20 minutos a menos que tengas equipada la materia subacuática, en cuyo caso no hay límite

Como puedes ver, este enemigo es una auténtica máquina de matar. Antes de adentrarnos en las estrategias a seguir, hay varias cosas que deberías saber acerca de este jefe:

- Hay un límite de tiempo de **20 minutos** para finalizar el combate.
- Si tienes equipada la materia **Subacuática** el límite de tiempo desaparece.
- Arma Esmeralda tiene dos posiciones de combate: con los ojos cerrados y con los ojos abiertos.
- Sólo puedes escapar de la batalla si los ojos de **Arma** están cerrados
- Únicamente utiliza el ataque **Tormenta de aire** mientras tenga al menos un ojo abierto.
- Tormenta de aire causa un daño equivalente a 1.111 multiplicado por el número de materias que tenga equipadas un personaje. Es decir, si tienes 5 materias equipadas en un personaje, este recibirá 5.555 puntos de daño; si tienes 9 o más, morirá irremediablemente.
- Sus ataques anulan los estados beneficiosos (prisa, barrera), así que no te molestes en sacar provecho de ellos. Eso sí, aquellos proporcionados de manera permanente, por ejemplo gracias a un accesorio, se mantienen.
- **Esmeralda** reduce a la mitad el daño por **gravedad**, pero al tener una cantidad de vida tan elevada cualquier ataque de este elemento le quita 9.999. Sin duda, su principal punto débil.

Recompensa: **Arpa de tierra.**

La gracia de vencer a este jefe es sacar el máximo partido a la ingente cantidad de AP que proporciona, así que conviene terminar la batalla con los tres personajes en pie para no desaprovechar estos puntos de habilidad.

A pesar de que, en el caso de **Arma Esmeralda** sería recomendable no llevar encima demasiada materia, para evitar que **Tormenta de aire** fulmine a tus personajes, te planteamos una serie de estrategias en las que no importa cuánta materia lleves encima ¿Por qué?, pues porque van enfocadas a conseguir que no utilice este ataque ni una vez. Pero ni una sola.

Vamos, que no te cortes a la hora de adjuntar materias para mejorarlas con los 50.000 AP que recibes al final del combate.

Estrategia nº1: La manzana de Newton

Nivel mínimo recomendado: 55 - 60

A continuación, se indica todo lo necesario para vencer a **Esmeralda** mediante este método:

- Equipa **Gravedad** (nivel 3) + **Cuadrimagia** (nivel experto) a un personaje.
- Pon la materia **Magia W** en este mismo personaje.
- Equipa la materia **Gesticular** a un aliado distinto al anterior.
- Consigue varios **Megaelixires**, por lo menos 25.
- Unas cuantas **Pociones X** o **Elixires** tampoco vienen mal.
- Si necesitas aumentar tu vida (debería rondar los 9.000 PG), equipa tantas materias **Súper PG** como precisas
- Opcionalmente puedes combinar **Fénix** + **Ataque final**, para resucitar al grupo por si algo sale mal.
- En teoría deberías ser capaz de terminar este combate en menos de 20 minutos, pero por si las moscas puedes usar la materia **Subacuática**.

Empieza el combate usando **Magia W** y selecciona dos veces el hechizo **Semi**, que al ser del elemento gravedad causará 9.999 puntos de daño por cada impacto.



Al tener equipada **cuadrimagia**, usarás el hechizo cuatro veces, y como **Magia W** te permite usar magia por partida doble, en total lanzarás 8 ataques Semi sobre **Arma Esmeralda**, quitando aproximadamente 80.000 puntos por turno.

No obstante, esto no es una ciencia exacta, ya que en numerosas ocasiones el hechizo falla, por lo que en vez de 8 veces puede que sólo le golpees 4 ó 5.

El siguiente paso es utilizar **Gesto** para copiar la secuencia de ataque con el segundo personaje y tener preparado a un tercero para curar con una **Poción X** o un **Megaelixir**, según si recibes un impacto individual (**Tiro de esmeralda**) o grupal (**ataque físico**).

Repite el proceso hasta que **Arma Esmeralda** abra sus cuatro ojos (dos azules, que quitan PG; y dos amarillos, que sustraen PM).

En este momento, **Esmeralda** usa la técnica **Rayo de esmeralda**, que reduce la salud de todo el grupo en 2/3, por lo que nunca llega a matar.

Tu principal objetivo es atacar a los ojos, porque mientras no estén todos cerrados **Arma Esmeralda** podrá utilizar **Tormenta de Aire**, y si tienes mucha materia equipada es lo peor que te puede pasar.

Entre los hechizos elementales de gravedad, los límites de tus personajes y algún otro as en la manga (**Bahamut CERO** o hechizos como **Última**) deberías destruir los cuatro ojos, haciendo que **Arma** regrese a su posición inicial.

Continúa con el procedimiento anterior: **Magia W** - **Semi** (2)(3) - **Gesto** - **Curación** (**Megaelixir** o **Poción X**) hasta que **Arma Esmeralda** vuelva a abrir los ojos y haz que los cierre de nuevo a base de leñazos, como antes.

Sabrás que estás a punto de ganar el combate cuando hagas menos de 9.999 puntos de daño con cada hechizo de gravedad, así que continúa hasta haber rebajado su salud lo suficiente y dale el golpe de gracia con límites, invocaciones o magia.

Estrategia nº2: Al límite

Nivel mínimo recomendado: 60 - 65

Lo ideal para llevar a cabo esta estrategia es tener en tu equipo a Cloud, Cid y Barret/Yuffie; Cloud con **Omnilátigo** (límite nivel 4), Barret con **Ungarmax** (límite nivel 3), Yuffie con **Hado de los vivos** (límite nivel 3) y Cid con **Gran alboroto** (límite nivel 3).

Inicia la batalla con las tres barras de límite al máximo. Además, necesitarás lo siguiente:

- Entra en el combate con todos tus personajes en estado **furia** para que sus barras de límite se llenen antes.
- Asegúrate de que todos tengan al menos 9.000 PG.
- Ya que Arma Esmeralda no causa estados alterados (no tienes que prevenir), equipa un **Cinturón campeón** a cada aliado para aumentar la fuerza y vitalidad de tus personajes en +30.
- Equipa la materia **Elemento W** a un personaje. Ésta facilita mucho las cosas, aunque no es imprescindible.
- Equipa la materia **Gesticular** a otro diferente.
- Varias **Bebidas héroe**, mínimo 6 si tienes Elemento W o 12 si no.
- 25-30 **Megaelixires**, además de **Pociones X** y **Elixires**.
- Si utilizas a Yuffie, equípale el arma **Conformar**, que causará gran daño al estar Arma Esmeralda en el nivel 99. Tampoco está de más si le pones la materia **Corte doble**
- Adicionalmente puedes añadir **Gravedad** + **Cuadrimagia** al aliado que no tenga equipada la materia Gesticular.
- Opcionalmente, combina **Fénix** + **Ataque final**, para resucitar al grupo por si algo sale mal.
- En teoría deberías ser capaz de terminar este combate en menos de 20 minutos, pero por si las moscas puedes usar la materia **Subacuática**.

Lo primero que debes hacer es seleccionar el comando **Elemento W** y elegir 2 **Bebidas héroe**, una para Barret/Yuffie y otra para Cid.



Acto seguido, copia la acción con el comando **Gesto** con un segundo personaje y con el tercero cura al grupo.

Continúa haciendo esto (4 bebidas para cada uno consiguen el efecto máximo) hasta que **Arma Esmeralda** abra los ojos.

Entonces ejecuta **Ungarmax/Hado de los vivos** y **Gran Alboroto**, que deberían hacer bastante pupa, para liquidar a los cuatro ojos y evitar que **Arma** use **Tormenta de aire**.



En caso de que haya sobrevivido algún ojo, usa ataques físicos (el de Yuffie debería ser muy potente) para acabar con él.

Cuando Arma regrese a su posición inicial, le tocará el turno a Cloud, así que aplícale dos **Bebidas héroe** y copia la acción con **Gesto**.

Tras darle a Cloud 4 bebidas, sus estadísticas estarán suficientemente infladas como para que **Omnilátigo** haga aproximadamente 9.999 puntos de daño en cada uno de sus 15 impactos, lo que supone casi 150.000 PG menos para **Arma Esmeralda** cada vez que lo uses.



De nuevo, aniquila los cuatro ojos cuando se vuelvan a abrir con **Ungarmax/Hado de los vivos** y **Gran Alboroto** (al ser límites de nivel 3 la barra se llena bastante rápido) y cuando tengas **Omnilátigo** disponible ejecútalo mientras los ojos estén cerrados para que Esmeralda reciba todos los golpes.

Mientras no tengas límites disponibles, puedes usar **Semi** y **gesticular** para que la gravedad vaya haciendo mella en el enemigo o usar el comando **Corte x4**, en especial con Yuffie si tiene equipada el arma **Conformar**, que quitará 9.999 cuatro veces seguidas.

No olvides curarte siempre que sea necesario y continúa con esta táctica hasta que **Esmeralda** muerda el polvo.

Estrategia nº3: Gira, gira, la ruleta

Nivel mínimo recomendado: Cualquiera

Personalmente, sólo recomendaría este método si estás en un nivel demasiado bajo o no te apetece pelear contra **Arma Esmeralda**.

Tan sólo necesitas lo siguiente:

- Límite de nivel 2 de Cait Sith seleccionado y con la barra al máximo.
- Cualquier invocación que tenga una animación larga, Alejandro mismamente, en un personaje que no sea Cait.
- Materias **Súper PG** para aumentar la vida de tus personajes.
- Entra en el combate en estado **tristeza**, que minimiza el daño recibido.

Nada más empezar usa la invocación y, acto seguido activa el límite de Cait Sith, **Ranuras**, e intenta que en las tres casillas aparezca la cara del gatuno para realizar el ataque **Juego terminado** (muerte instantánea a cualquier enemigo).

Ojo, debes tener en cuenta que una vez hayas seleccionado con éxito la cara de Cait en las dos primeras ranuras, en la tercera para elegir el fragmento restante debes pulsar no una, sino **dos veces** rápidamente cuando lo quieras seleccionar, porque si no saltará a la siguiente ranura.

Tu recompensa por esta hazaña será el **Arpa de tierra**, un objeto que puedes intercambiar con el viajero de **Kalm** por las materias **Invocar maestro**, **Magia maestra** y **Comando maestro**.

Consulta el apartado **"Misiones secundarias - 13. El viajero de Kalm"** para más información.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

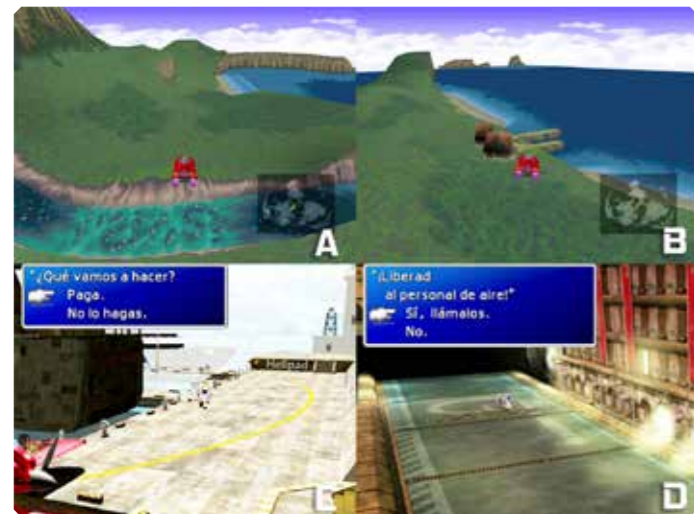
El anciano durmiente - Mitrilo

Disponible desde: Después de la Prisión de Corel, al conseguir el Buggy.
Lugar: Cueva del Área de Junon.

Este hombre se encuentra en el Área de Junon, y para llegar hasta allí tendrás que transportar tu Buggy a través del oceano.

Pon rumbo a Costa de Sol, entra en el pueblo sin bajarte del Buggy, dirígete al muelle y dale 100 Gil al marinero para que te deje subir a bordo.

Una vez en Junon, puedes hablar con el marinero y solicitar un "Taxi-helicóptero" para no tener que cruzar la ciudad a pie.



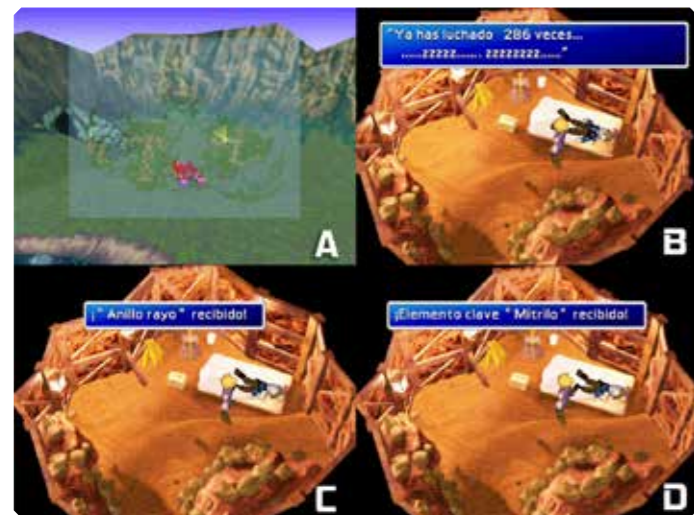
Cuando salgas al exterior, conduce hacia el norte y cruza el río por su parte poco profunda.

Llegarás a una cueva en la que se encuentra un hombre durmiendo.

Habla con él y te dirá el número de veces que has luchado (tanto si ganaste los combates como si escapaste).

Si las 2 últimas cifras de ese número son impares, recibirás el accesorio Anillo rayo.

Si, por el contrario, esas dos cifras son pares, (a excepción de 00), recibirás el objeto clave Mitrilo (el cual te será útil muy pronto).



Por ejemplo, si has combatido 188, 266, 322 etc...recibirás el Mitrilo. Si has combatido 211, 255, 399 etc...te entregará el Anillo rayo.

Gran evangelio

Disponible desde: Después de conseguir el Potrillo.
Lugar: Casa vendedor de armas (Área Gongaga)

Antes de intentar esta tarea tienes que tener en tu poder el objeto clave Mitrilo.

Una vez tengas el Mitrilo en el inventario pon rumbo al Área de Gongaga con el Potrillo.

La mejor manera de llegar es atravesando el río que cruza el continente oeste, tal y como se indica en la imagen.



Desembarca en la playa y verás una casita solitaria al lado del mar.



Entra y habla con el vendedor de armas, escoge la opción "Cambiamos de tema" y acto seguido elige "Dáale un poco".



Tras esto, te dará dos opciones, recoger el contenido de la caja grande (que es un Aro de oro de pacotilla), o la caja pequeña (que es el último límite de Aeris: Gran evangelio).



Escoge la caja pequeña sin dudarlo.

Si tienes tiempo y paciencia, enseña a Aeris sus otros 6 límites para que pueda aprender Gran evangelio (sólo es posible en el CD1).

NOTA: Puedes intercambiar el Mitrilo tantas veces como quieras, ya que el hombre durmiente siempre te los dará.

No obstante, sólo puedes tener uno en el inventario, así que si quieres volver a canjearlo tienes regresar a la cueva y hablar con el hombre sin ninguno en tu lista de objetos.

Omnilátigo en el CD 1

Disponible desde: Después de conseguir el Potrillo.
Disponible hasta: Inicio de CD2.
Lugar: Gold Saucer (Battle Square)

Después de conseguir el Potrillo, es el primer momento del juego en el que podrás obtener Omnilátigo, el límite final de Cloud, que es un premio en Battle Square de Gold Saucer.

A estas alturas de la aventura su precio en la Arena de Batalla es de 51.200 PB, aunque más adelante (final del CD2 y CD3) podrás hacerte con él por 32.000 PB.

Si en el primer disco Cloud ha aprendido su primer límite de nivel 3, intenta obtener Omnilátigo como sea, ya que es una gran ventaja si lo aprendes pronto.

En cambio, si sólo has alcanzado el nivel 2 posiblemente no merezca la pena.

En cualquier caso, si decides ir a por él antes intenta conseguir una buena cantidad de GP para no quedarte a medias luego (entre 150 y 200 debería darte de sobra), ya que una vez abandones Battle Square perderás todos los PB que hayas acumulado.

En cuanto a la estrategia, lo que debes hacer es conseguir un buen número de Éteres o Éteres turbo para que la falta de PM no suponga un problema.

Asimismo, estaría bien hacerte con varios Brazo derecho (robando a las Bombas en el puente de Monte Corel), ya que es un objeto que causa alrededor de 1.000 puntos de daño.

Asegúrate de haber aprendido las habilidades enemigas Beta, Aqualung, En guardia y Viento albo.

Tampoco es mala idea poner a tu personaje en estado tristeza con Tranquilizantes, para así minimizar el daño recibido.

Por lo demás, intenta que te toquen los handicaps adecuados con el truco de las ranuras (pulsando repetidamente para ralentizarlas y seleccionarlas en el momento preciso) y tampoco viene mal un poquito de suerte.

De todas formas, echa un vistazo al apartado de "Minijuegos - Gold Saucer: Battle Square" de la guía, en el que se explican los detalles de la arena de batalla.

Si no te ves capaz de conseguir Omnilátigo por la razón que sea, al menos intenta ganar otros premios como el Cinturón de campeón o la materia Súper velocidad.

Lista de Premios Canjeables (final del CD1)

- Plumaje Fénix ----- 100 PB
- Remedio ----- 200 PB
- Éter ----- 640 PB
- Verduras Mimmelt ----- 400 PB
- Atrae-Enemigos ----- 800 PB
- Ala Pájaro ----- 1.600 PB
- Mina S ----- 3.200 PB
- Prevacios ----- 6.400 PB
- Súper velocidad ----- 12.800 PB
- Cinturón de campeón ----- 25.600 PB
- Omnilátigo ----- 51.200 PB

Villa Cloud - Costa del Sol

Disponible desde: Al llegar a Costa del Sol.
Lugar: Costa del Sol

Desde el momento en el que tomas tierra en este pueblo veraniego, tienes la posibilidad de comprar la casa más lujosa del lugar, que está situada al lado del puente con forma de arco.



Habla con el hombre trajeado que está en una de las habitaciones y por la nada despreciable cifra de 300.000 gil te la venderá.



La cantidad puede parecer desorbitada en comparación con el dinero que uno suele tener durante el CD1, sin embargo más adelante es más fácil reunir esa suma.

Sin duda, el mejor método es llevar al nivel máximo la materia Todos, que se vende por la friolera de 1.400.000 gil.

Con eso podrías comprar la casa, un deportivo, un yate donde celebrar fiestas y mucho más...pero lo único que está en venta es la casa.

La verdad es que esta adquisición es bastante inservible, porque el único uso que le puedes dar es descansar en la habitación principal para reponer fuerzas.

Aún así, si te sobra el dinero, ¿Por qué no?



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Panfletos del Paraíso de las Tortugas

Disponible desde: Llegada al sector 5 de Midgar.
Disponible hasta: Final del CD2.
Lugar: Varias localizaciones del mapa.

¿Qué es el paraíso de las tortugas?: No, no es el Nirvana de los quelonios, sino un bar en Wutai donde el dueño ofrece una recompensa para quien lea los seis panfletos publicitarios que ha repartido por el mundo.

A continuación, os detallamos su paradero:

Panfleto nº1

En el sector 5 de Midgar entra en la casa situada más al este.

Sube al segundo piso y en la habitación del niño podrás leer el panfleto colgado en la pared.



Panfleto nº2

Sólo dispones de dos oportunidades para leer este panfleto y si las dejas escapar ya no podrás completar esta tarea secundaria.

Antes de nada, debemos aclarar que está ubicado en el interior del Edificio Shinra, colgado de un tablón de anuncios al final del vestíbulo, en la planta baja.



La primera oportunidad que tienes para leerlo es durante la misión en la que Cloud, Barret y Tifa se deben infiltrar en la sede de Shinra, tras escalar el muro del sector 5.

El juego te da la posibilidad de irrumpir a la fuerza, en cuyo caso puedes leerlo antes de entrar en el ascensor, o de entrar sigilosamente.

Si eliges esta última opción tienes que subir por las escaleras hasta el piso 59 y una vez llegues arriba bajar en ascensor hasta la planta baja y leer el panfleto.

La segunda y última oportunidad es al final del CD2, cuando todo el grupo regresa a Midgar para detener el cañón de Shinra.

Tras haber luchado contra los Turcos en los túneles del tren, busca la bifurcación nº 8 y toma el camino de la derecha.

Acto seguido, en la bifurcación nº 0, vete por la izquierda y llegarás a las afueras del Edificio Shinra.

Dentro podrás leer el panfleto en el mismo lugar que antes, el tablón de anuncios al fondo del vestíbulo.



Panfleto nº3

Dirígete a Gold Saucer, concretamente al hotel fantasma.

Nada más entrar, examina la pared que está a mano izquierda en el vestíbulo para leer el tercer panfleto.



Panfletos nº4 y nº5

El primero de los dos panfletos que hay en Cañón Cosmo está ubicado en la tienda de armas, a la que accedes subiendo por las escaleras que quedan a mano izquierda de la entrada al poblado.

El otro lo encuentras en el primer piso de la posada (la casa con la entrada cubierta por una lona blanca), entre una puerta y el mostrador.



Panfleto nº6

El sexto y último panfleto se esconde en Wutai, en casa de Yuffie, que es la vivienda situada al noreste del pueblo.

Baja las escaleras y llegarás a una habitación con una alfombra morada (donde Yuffie encierra a dos miembros del grupo en una jaula).

Examina la pared de la derecha para ojear el panfleto.



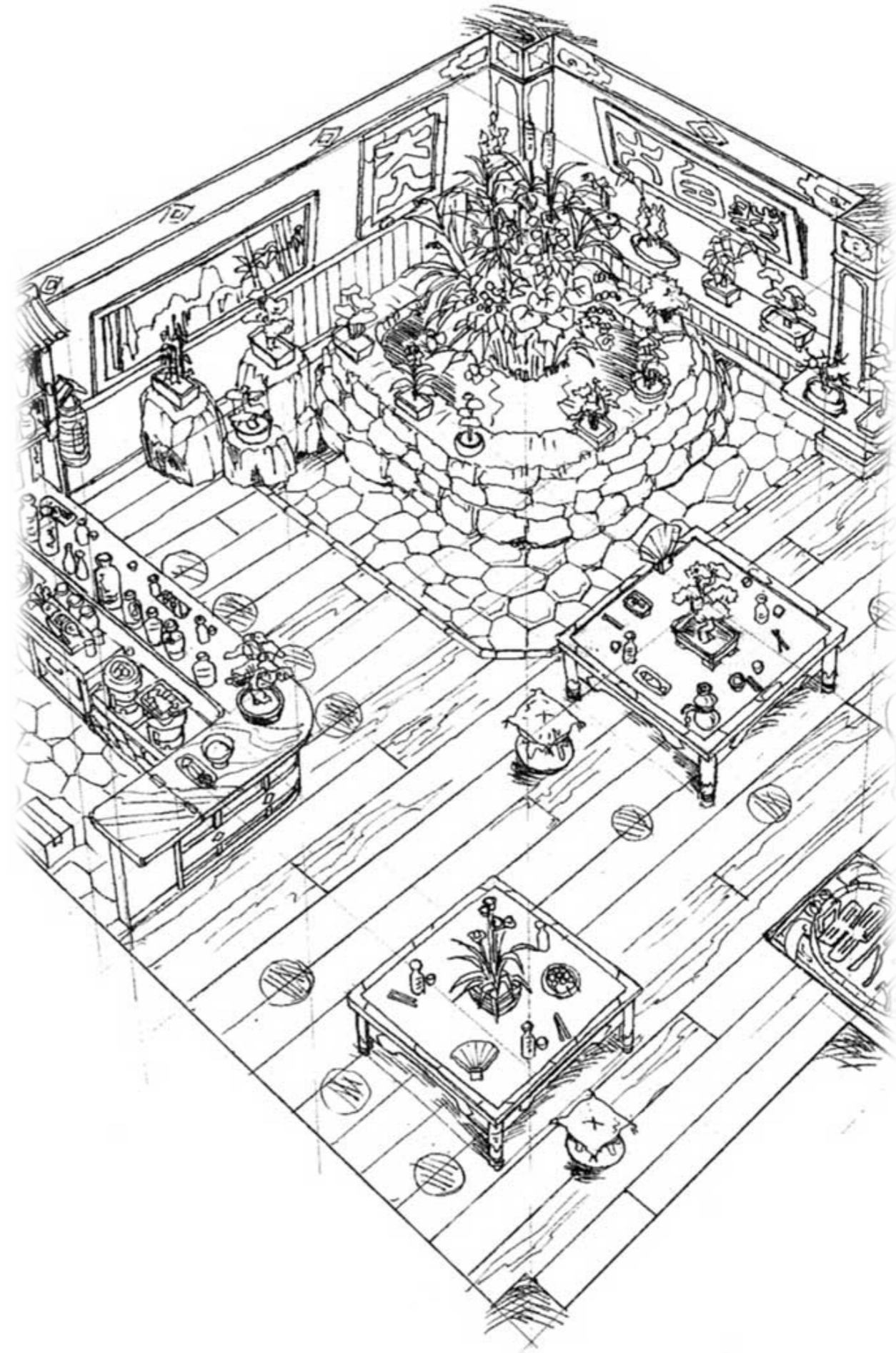
El anuncio

El objetivo de esta tarea secundaria es encontrar los seis panfletos publicitarios del bar, pero aunque hayas leído todos no podrás recoger tu premio a menos que examines el anuncio situado a la entrada del bar.



Una vez hecho esto, dirígete a la barra, habla con el propietario y te dará como recompensa los siguientes objetos:

- Fuente potencia, ■ Fuente guardia, ■ Fuente magia,
- Fuente espíritu, ■ Fuente velocidad, ■ Fuente suerte,
- Megaelixir.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

La pagoda de Wutai

Disponible desde: Tras recuperar la materia robada de **Wutai**.
Lugar: **Wutai**.

Elige a Yuffie como miembro de tu equipo y dirígete a la pagoda de Wutai.

Una vez hayas entrado, tendrás que enfrentarte a cinco enemigos distintos, pero sólo con Yuffie, nadie más.



Esta tarea secundaria puede completarse tanto en el primer disco, como en el tercero, de modo que el grado de dificultad dependerá del nivel en el que tengas a Yuffie.

Cada vez que derrotes a un enemigo, ganas acceso al siguiente piso, donde te aguarda un nuevo contrincante, y así hasta que alcances el final de la pagoda, donde le plantas cara a Godo.

Debes saber que entre batalla y batalla puedes acceder al menú para realizar los ajustes que consideres necesarios y una vez hayas vencido a un rival no tienes que volver a combatir contra él, por lo que no hay problema en que abandones la pagoda y retomes la tarea más en otro momento.

En cuanto a los preparativos, sería interesante que tuvieras equipadas las materias **Recuperar**, **Habilidad enemiga** (a ser posible habiendo aprendido **En guardia**), **Contraataque** y tus invocaciones más poderosas.

Una vez tengas todo a punto, habla con **Gorky** en el piso inferior y prepárate para la conquista de la pagoda.



Enemigo #1: Gorkii

Gorkii 30

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)

PG: 3.000	PM: 150
EXP: 1.500	AP: 50
GIL: 0	
Obj: Poción X	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: Viento	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Este diablo volador combina hechizos de apoyo (**Regenerar**, **Reflejo y Barrera**) con ataques que disminuyen tu salud proporcionalmente.

Semi 2 reduce a la mitad tus puntos de vida actuales, mientras que su ataque físico te resta un cuarto de tus PG totales, por lo que es el único movimiento que te puede matar, así que tenlo en cuenta.

Utiliza **Regen** y **Prisa** sobre Yuffie para protegerte y agilizar un poco las cosas, para después arremeter contra él tanto con ataques físicos, habilidades enemigas, límites e incluso invocaciones si la cosa se pone fea.

Recompensa: **Poción X**.

Enemigo #2: Shake

Shake 32

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)

PG: 4.000	PM: 180
EXP: 2.200	AP: 50
GIL: 0	
Obj: Éter Turbo	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: -	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

En principio el combate contra Shake es más fácil que el anterior.

Empieza con **En guardia** y acto seguido atízale con golpes físicos, magia y todo lo que tengas.

Eso sí, no descuides tu barra de vida, porque a veces contraataca con el movimiento **Bombardeo rabia**, el cual puede acabar contigo si te pillas desprevenido.

Aún así, este es el rival más fácil de toda la pagoda.

Recompensa: **Éter Turbo**.

NOTA: Tras haber derrotado a **Shake**, es altamente recomendable que equipes a Yuffie con el accesorio **Anillo gema**, ya que te protege del ataque paralizador del siguiente rival.

Enemigo #3: Chekov

Chekov 34

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)

PG: 5.000	PM: 210
EXP: 2.900	AP: 50
GIL: 0	
Obj: Anillo Hielo	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: -	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Si tienes el **Anillo gema** equipado, este combate no debería ser demasiado complicado.

Como siempre, empieza con **En guardia** para aumentar las defensas de Yuffie y ponerla en estado prisa. Después intenta envenenar a **Chekov** con **Bio** para acabar con él más rápidamente. Haz uso de ataques físicos, habilidades enemigas e incluso invocaciones si la cosa se pone.

De todas formas, si has equipado el anillo gema habrás neutralizado uno de los dos ataques de Chekov (Mirada Cegadora) y sólo podrá dañarte usando Absorber, que únicamente resulta molesto porque Chekov se cura a expensas de los PG de Yuffie.
 Recompensa: **Anillo Hielo**.

NOTA: Tras haber derrotado a **Chekov**, es altamente recomendable que equipes a Yuffie con el accesorio **Anillo de paz**, ya que te protege del ataque **Grito de guerra** (causa confusión) del siguiente jefe.

Enemigo #4: Staniv

Staniv 36

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)

PG: 6.000	PM: 240
EXP: 3.600	AP: 50
GIL: 0	
Obj: Elixir	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: -	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: -	

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Paralizar, Oscuridad

Staniv mete unos leñazos bastante considerables, así que empieza con **En guardia** y estate pendiente en todo momento de tus puntos de vida para curarte cuando sea necesario.

Utiliza tus ataques más potentes como límites, **Odin**, **Bahamut**, **Beta**, **Aqualung**... y también puedes intentar envenenarlo para ir mermando su salud paulatinamente.

Recompensa: **Elixir**.

NOTA: Una vez hayas liquidado a los cuatro maestros de la pagoda, tendrás que enfrentarte a **Godo**, el padre de Yuffie.

Cúrate al máximo y equípate el accesorio **Capa Blanca** para protegerte del estado pequeño y también combina la materia **Rayo** con **Elemento básico** en tu armadura para protegerte del ataque **Trino**.

Pero, sobre todo, no te olvides de equipar la materia **Gravedad**, porque **Godo** no es inmune a este elemento y por tanto esta es su mayor debilidad.

Enemigo #5: Godo

Godo 41

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)

PG: 10.000	PM: 1.000
EXP: 5.000	AP: 60
GIL: 40.000	
Obj: Toda Creación	
Transf: -	
Robar: -	
Debilidad: -	
1/2 Daño: -	
Absorbe: -	
H. enemiga: Trino	

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Empieza el combate con **En guardia** y acto seguido utiliza **Bio** o **Mal Aliento** para envenenarlo y hacer que su vida descienda 312 PG cada vez que actúe el veneno, lo que no está nada mal. Después haz uso de los hechizos **Semi** o **Semi 2** para causar gran daño a **Godo** (recuerda que no es inmune al elemento gravedad).

Si no estás en un nivel demasiado alto, tu mejor baza es esperar a que el veneno actúe poco a poco y optar por una técnica conservadora, es decir, usando **En guardia** constantemente, curándote cuando sea necesario y atacando de vez en cuando con habilidades enemigas como **Aqualung**, límites o invocaciones.

Recompensa: **Toda creación**.

Como recompensa por haber derrotado a Godo, recibes el límite de nivel 4 de Yuffie, **Toda creación**, además de la invocación **Leviatán**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

La cueva Da-Chao

Disponible desde: Después de conseguir el submarino.
Lugar: Wutai.

En la misión del reactor submarino de Junon, cuando tienes que buscar la materia enorme, encuentras un objeto en el embarcadero del submarino gris que se llama Escamas Leviatán.



Tras haberlo conseguido, regresa a Wutai y dirígete a la zona de la estatua de Da Chao.



Asciende por la rampa, toma el camino de la derecha en la bifurcación, rodea por detrás la cabeza de la estatua y entra en la cueva que se encuentra en la pared izquierda.



Una vez dentro, inspecciona las llamas para que las Escamas de Leviatán extingan el fuego y, de este modo, podrás acceder a dos objetos.



El primero, una de las mejores armas de Yuffie, el Oritsuru y el segundo, la materia Robo simultáneo.



Materia Cura Total

Disponible desde: Tan pronto como tengas el barco volador.
Lugar: Cañón Cosmo.

Tras obtener el barco volador, dirígete a Cañón Cosmo, sube las escalerilla situada más a la derecha de la fogata y entra en la tienda de objetos.



Métete por la ventana para llegar hasta la parte trasera del establecimiento y agénciate la materia Cura total, un Elixir y una Fuente magia.

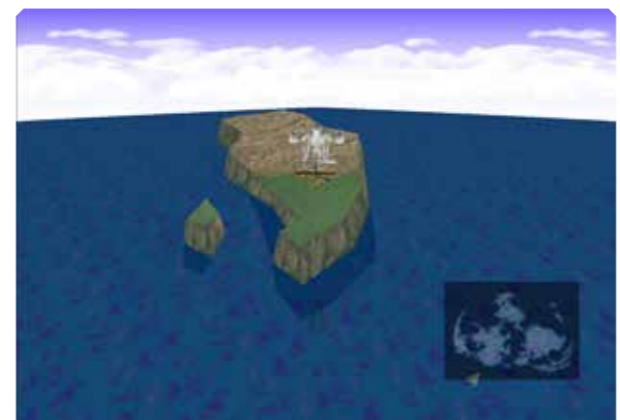


Isla Cactuer

Disponible desde: Tan pronto como tengas el barco volador.
Lugar: Isla Cactuer (Suroeste del mapa).

La Isla Cactuer es una pequeña superficie flotante que no aparece en el mapa del juego, aunque no es difícil de encontrar.

Una vez tengas el barco volador, dirígete a la zona de Cañón Cosmo y desde allí sigue una línea recta en dirección sur, es decir, hacia la parte suroeste del mapa, donde encontrarás el islote.



En este lugar aparecen unos enemigos llamados Cactuer, a quienes puedes transformar con el comando Morfo en el accesorio Tetra elemental (de hecho no hay otra manera de conseguirlo).

Éste te confiere la capacidad de absorber los elementos fuego, hielo, rayo y tierra cuando lo tengas equipado.

Los Cactuer son muy escurridizos y esquivan casi todos los ataques que les lances, por lo que es complicado reducir su salud lo suficiente para luego poder transformarlos con el comando morfo.

Por suerte, tienen una debilidad y es que, al estar en el nivel 40, son vulnerables a la habilidad enemiga Suicida Nv 4, que reduce su vida en 31/32.



Una vez lo hayas debilitado, utiliza el comando Manipular y al estar bajo este efecto su capacidad de evasión se reduce y es más fácil dar en el blanco.



Finalmente, usa Morfo para acabar con el Cactuer y lo habrás transformado en un Tetra elemental.



Consigue todos los que consideres necesarios repitiendo el proceso y cuando hayas terminado pon rumbo a la Isla Goblin.

Isla Goblin

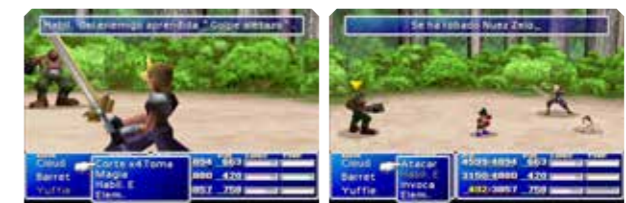
Disponible desde: Tan pronto como tengas el barco volador.
Lugar: Isla Goblin (Suroeste del mapa).

A diferencia de la Isla Cactuer, la Isla Goblin sí aparece en el mapa, concretamente en la zona noreste.



Tras haber aterrizado con el barco volador, merodea por los bosques del lugar hasta que entre en combate contra un Duende.

Estas criaturas tienen dos utilidades: por una parte te enseñan la habilidad enemiga Golpe aletazo y por otra puedes robarles el objeto Nuez Zeio, indispensable para la cría de chocobos.



No hay nada más que hacer en este lugar, así que asegúrate de aprender la habilidad enemiga y robar un par de nueces para más adelante.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Sabio chocobo

Disponible desde: Tan pronto como tengas el **barco volador**.
Lugar: **Continente norte**.

Dirígete al **Continente norte** y en la zona central del mismo busca una pequeña cabaña entre las montañas nevadas.



Aterrizar el barco volador en la hierba, entre en la vivienda y verás que hay un chocobo verde en un establo y un viejecillo con sombrero.

Examina el chocobo para que éste escupa la cuarta y última materia **Habilidad enemiga**.



El anciano del sombrero que habita aquí es el sabio chocobo, el único que vende **Verduras Reagan** (por 3.000 gil) y **Verduras Sylkis** (por 5.000 gil), estas últimas muy útiles para la cría de chocobos.

Además, el sabio también te proporciona información acerca del apareamiento de chocobos.

Eso sí, el hombre tiene una memoria un tanto frágil, así que irá recordando poco a poco los detalles.



De todas formas, ¿para qué escuchar los delirios de este personaje si puedes consultar el apartado de la guía **"Minijuegos - Chocobos"** para conocer todo acerca de los chocobos?

Segunda materia Atrae-chocobo

Disponible desde: Tan pronto como tengas el **barco volador**.
Lugar: **Rancho Chocobo**.

Sólo hay dos materias "Atrae-Chocobo" en todo el juego y una vez tengas en tu poder el barco volador podrás conseguir la segunda.

Pon rumbo al **Rancho chocobo**, en la parte este del continente este (valga la redundancia), y nada más entrar examina la esfera morada junto al vallado, a mano derecha.



Así añades a tu inventario la segunda materia **Atrae-Chocobo**.



Dos siempre es mejor que uno, de modo que con ambas materias equipadas tus posibilidades de atraer chocobos son más altas.



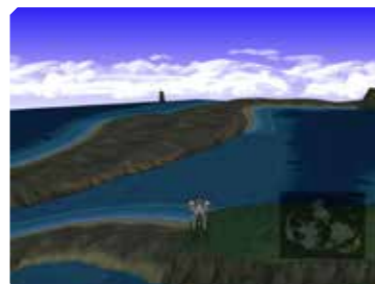
Cuadrimagia sin chocobo

Disponible desde: Tan pronto como tengas el **barco volador**.
Lugar: **Archipiélago de Mideel**.

Hay cuatro materias que sólo se pueden conseguir criando un tipo de chocobo especial (verde, negro, dorado...), ya que mediante estos es la única manera de acceder a las cuatro cuevas secretas del mapa.

No obstante, debido a un fallo de programación, es posible hacerte con una de ellas sin criar un chocobo especial.

Sólo necesitas el barco volador y un poco de maña.

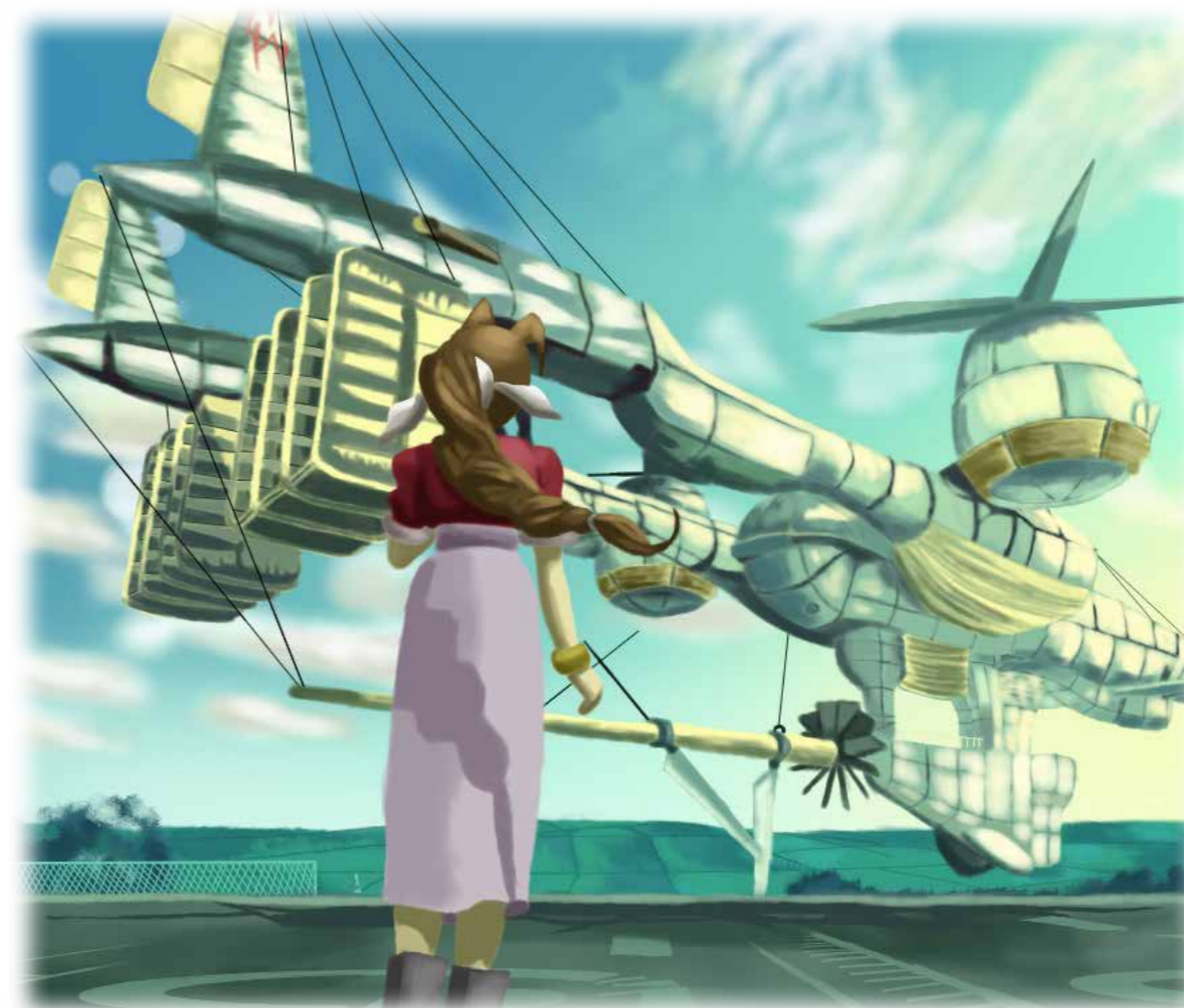


Dirígete a la punta norte del **Archipiélago de Mideel** y cuando divises una cueva coloca el barco volador justo encima de la zona con hierba que sobresale por encima del área de tierra (recuerda que en esta superficie no puedes aterrizar).



Ahora pon el morro del barco mirando hacia el sur, mantén presionado **○** y mientras aterrizas en la hierba usa la cruceta para dirigir el barco hacia la zona de tierra.

Si todo ha salido bien, tu personaje aparecerá en el área de tierra y podrás caminar hasta la cueva, donde te espera la materia **Cuadrimagia**, que permite lanzar cuatro veces seguidas un hechizo en el mismo turno.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnifátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

La llave del Sector 5 de Midgar

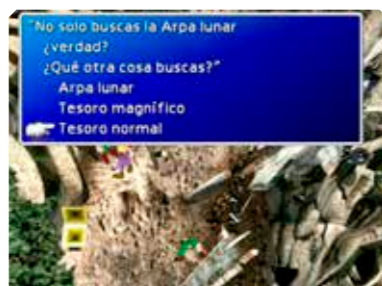
Disponible desde: A la vuelta de Cloud tras los incidentes de **Mideel**.
Lugar: **Ciudad Huesos, Midgar.**

Desde la huida de **Midgar** al principio del juego la ciudad se mantiene inaccesible, pero a partir de ahora tienes la posibilidad de regresar.

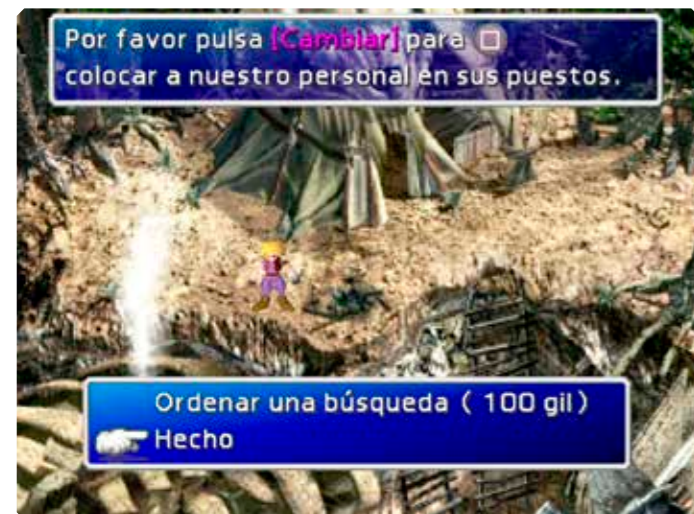
Sin embargo, antes de nada tienes que hallar la llave que abre la puerta del **sector 5**, la cual se encuentra en **Ciudad Huesos**.



Dirígete allí, habla con el encargado de la excavación arqueológica y dile que quieres buscar un **tesoro normal**.



Una vez retomes el control para buscar el lugar de excavación, sube las escaleras, colócate a la izquierda de la fogata extinguida y presiona **○** para ordenar la búsqueda.



Si te posicionaste en el lugar correcto, recibirás el objeto clave **Llave sector 5**.



Con la llave en tu poder, vete a **Midgar** y abre la puerta que conduce al sector 5.



Apareces en la zona de la capilla y desde aquí tienes que llegar a **Mercado Muro** para obtener un par de objetos interesantes.

Avanza dejando la capilla a mano derecha y sigue esta misma dirección hasta el muro con pintadas rojas, en el que hay un boquete.



Atraviesa todo el entramado de tubos, vigas y palés, cruza el parque y un poco más adelante está **Mercado Muro**.

Entra en la tienda con el cartel de "Item", examina la máquina y añades a tu inventario el arma final de Tifa: **Corazón**.



Conseguir la mejor arma de Tifa es la prioridad durante tu regreso a los suburbios, pero también hay un nuevo accesorio disponible en la tienda de armas (la que está en la zona norte, justo encima del gimnasio).

Habla con el tipo del mostrador, quien tiene la intención de venderte el **Guante furtivo** por **129.000 Gil**.



El precio es un poco desorbitado, pero si tienes dinero de sobra no dudes en comprarlo, ya que este accesorio incrementa considerablemente las posibilidades de éxito del comando **"Robar"**.



Materia Elemento básico

Disponible desde: Tan pronto como tengas el **barco volador**.
Disponible hasta: Antes de hablar con el perro de **Mideel**.
Lugar: **Nibelheim.**

Durante un breve periodo de tiempo **Tifa se convierte en la líder del grupo** y sólo en este momento podrás conseguir un tesoro si regresas a su ciudad natal, **Nibelheim**.



Una vez allí, entra en la casa de la hilera derecha que tiene un montón de chimeneas en el tejado - la de los ventanales blancos - sube al piso de arriba y examina el piano para recibir la materia **Elemento básico**.



NOTA: Eso sí, para conseguir esta materia hay un requisito, y es que durante el flashback de **Kalm** tocases el piano con **Cloud** y, posteriormente, responder a Tifa **"Sí. Lo estuve tocando"**.

Cielo final

Disponible desde: Tras los eventos de **Mideel**.
Lugar: **Nibelheim.**

Esta otra tarea opcional también tiene que ver con el piano de Tifa, aunque necesitas que **Cloud** se haya unido de nuevo al grupo tras los eventos de **Mideel** para poder completarla.

Entra en casa de Tifa, examina el piano e introduce la siguiente combinación de botones:

○, ○, ○, [R1] + ○, [R1] + ○, ○, ○, [R1] + ○, ○, ○, ○ y pulsa **Start** para terminar.



Si has tocado la melodía correcta, recibirás como premio el límite de nivel 4 para Tifa: **Cielo final**.

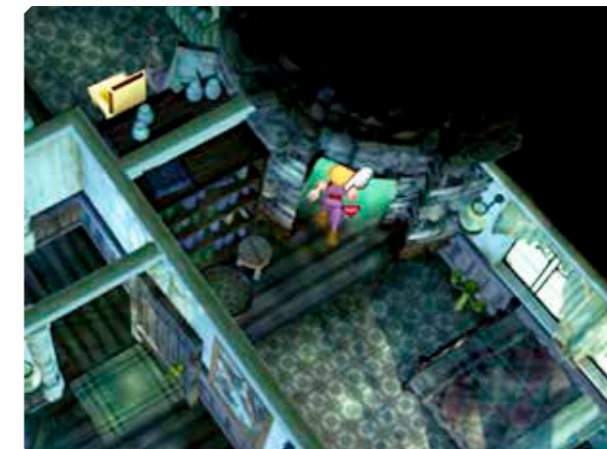
Escena secreta en la Mansión Shinra

Disponible desde: Tras los eventos de **Mideel**.
Lugar: **Mansión de Shinra (Nibelheim).**

Una última cosa que puedes hacer en **Nibelheim** es regresar a la mansión de Shinra, concretamente al laboratorio del sótano, para ver una escena secreta que aclara varios aspectos del argumento.



Por si no recuerdas el camino al laboratorio, sigue las siguientes indicaciones: entra en la mansión, sube las escaleras, entra por la puerta de la derecha, abre el pasadizo secreto en la pared de piedra, desciende la escalera de caracol y continúa hasta llegar al laboratorio para visualizar la escena.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

Las cuatro cuevas de materia

Disponible desde: A la vuelta de Cloud tras los incidentes de **Mideel**.
Lugar: **Diversas localizaciones en el mapa.**

Repartidas por el mundo de Final Fantasy VII hay cuatro cuevas secretas y cada una de ellas alberga un tipo de materia única.

Estas cuevas sólo son accesibles mediante un chocobo especial (verde, azul, negro o dorado), por lo que deberás criar distintas clases de chocobos para obtener las cuatro materias ocultas.

Consulta el apartado "**Extras - Chocobos**" para más información sobre la cría de estos animales.

Cueva nº1

Para acceder a esta cueva necesitas haber criado como mínimo un **chocobo verde o uno chocobo azul**.

Si optas por usar **el azul** rodea por el agua y en sentido horario el continente este, sube a tierra en la playa de **Fuerte Cándor** y desde otra playa vuelve al agua para llegar al continente oeste.

Cuando alcances el área de **Costa del Sol** atraviesa las montañas caminando sobre el puente sinuoso y al final del camino pasa por encima del riachuelo y entra en la cueva.



A diferencia del azul, si optas por el **chocobo verde** deberás transportarlo obligatoriamente en el barco volador hasta **Corel** y una vez allí pasar por encima de las montañas, detrás de las cuales darás con la cueva.



Sea cual sea el tipo de chocobo utilizado, la recompensa no varía: la materia **PG <-> PM**.

Cueva nº2

Llegar hasta esta cueva es muy sencillo.

Una vez hayas criado un **chocobo azul**, pon rumbo hacia el sur desde el **rancho chocobo** y te topas con un archipiélago.

En la parte norte de este conjunto de islas divisarás una cueva, cuyo interior alberga la materia **Cuadrimagia**.



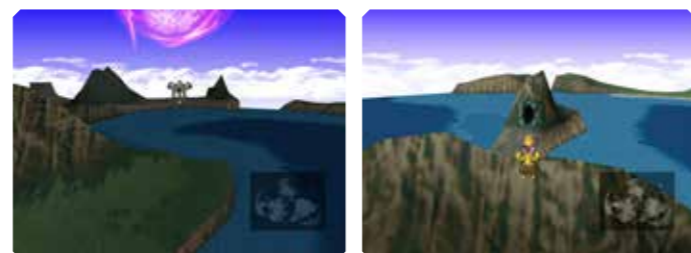
NOTA: Esta cueva es la única que puedes visitar sin haber criado un chocobo especial, tan sólo necesitas tener el barco volador en tu poder. Consulta el apartado "**Cuadrimagia sin Chocobo**", página 165 de esta guía para más información.

Cueva nº3

Como mínimo necesitas un **chocobo verde** para alcanzar la tercera cueva.

Introdúctete en el **barco volador** montado en el chocobo (si tienes uno negro o dorado obviamente no es necesario) y aterriza en una pequeña explanada de hierba al **este de la isla de Wutai**.

Desde aquí deberías ser capaz de divisar la cueva a lo lejos, así que atraviesa el terreno montañoso a lomos de tu chocobo y entra para recoger tu premio: la materia **Gesticular**.



Cueva nº4

La única forma de acceder a esta cueva es criando un **chocobo dorado**. Una vez lo tengas, encontrar la cueva no es nada difícil, a pesar de que no está indicada en el mapa.



Simplemente merodea por la esquina superior izquierda del mapa y verás una isla amurallada por laderas y con un bosque en su interior.



Escala el terreno rocoso, desmonta tu chocobo y entra en su interior para recoger la materia más famosa y más buscada del juego: **Caballeros de la mesa redonda**, que es con diferencia la mejor invocación de todas.

La cueva de Lucrecia

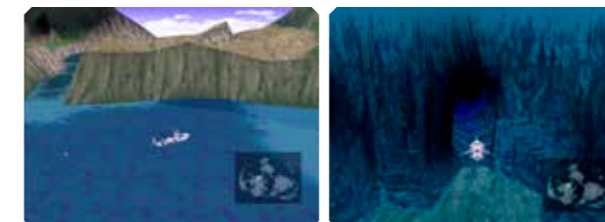
Disponible desde: Tras los incidentes de **Mideel**.
Lugar: La cascada cerca de **Nibelheim**.

Si quieres acceder a la cueva de Lucrecia, puedes hacerlo de dos maneras: o bien criando un **chocobo verde** o bien esperar a tener el **submarino** después de la misión en el reactor de **Junon**.

Si decides ir allí en chocobo simplemente introdúctete en el **barco volador** a lomos de él, aterriza en las cercanías de **Nibelheim** y escala las montañas de alrededor para encontrar el lago con la cascada.



Si prefieres ir en **submarino** porque aún no tienes un chocobo verde, dirígete a **Costa del Sol**, sumérgete en la orilla contraria al pueblo, entra por una abertura en la pared y continúa hasta el final para emerger frente a la cascada.



En cualquier caso, tu medio de transporte hasta aquí es irrelevante. Como se suele decir, lo importante es llegar.

Atraviesa la cascada, **con Vincent en tu equipo**, y entrarás en la cueva.

Tras observar la escena, regresa al exterior, inicia diez combates en los alrededores y vuelve a entrar.

Esta vez, al examinar el pedestal, obtendrás dos recompensas para Vincent: **Penca de muerte** (su ama final) y **Caos** (su límite de nivel 4).



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

OBJETOS

- ☛ Súper ST
- ☛ Clip de pistola
- 🍯 Fulminar a todos
- 🔴 Typoon
- 👁️ Aro de Minerva
- 🗡️ Apocalipsis
- 🧪 Elixir

ENEMIGOS

- ☛ Riffsak
- ☛ Diablo
- ☛ Epionis

El bosque de los Ancianos

Disponible desde: A la vuelta de Cloud tras los incidentes de **Mideel**.
Lugar: En las cercanías de **Cañón Cosmo**.

NOTA: En caso de quedarte atascado, puedes pulsar **↶** para regresar al comienzo del bosque, pero ten en cuenta que tendrás que repetir todo lo que hayas hecho anteriormente.

El **Bosque de los Ancianos** se encuentra en una zona montañosa cercana a **Cañón Cosmo** y puedes acceder a él de dos maneras diferentes.

Por un lado, tienes la opción de criar un **chocobo verde** que te permita escalar la montaña y llegar hasta el bosque; la otra posibilidad es derrotando a **Arma Última**.



Este lugar se divide en varias zonas y en todas hay tesoros interesantes.

No obstante, antes de detallar cada una de ellas vamos a explicar los diferentes elementos que intervienen en los puzzles.

Insectos: al introducirlos dentro de las **"plantas-saco"** éstas se cierran durante un tiempo limitado, lo que te permite cruzar al lado opuesto. Asimismo, puedes introducirlos en un **"árbol hueco"** para usarlos como cebo y atraer una **rana**.

Ranas: al introducirías dentro de las **"plantas-saco"** éstas se cierran y tras esperar unos segundos la rana escapa impulsando a Cloud.

Plantas-saco: se pueden usar a modo de puente, si introduces en ellas un **insecto**; y también de trampolín, si metes dentro una **rana**.

Colmena: al lanzarla dentro de una planta carnívora la cierra permanentemente.

Árbol hueco: si lanzas un **insecto** dentro de él aparece una **rana** en su lugar.

Estambre: se utiliza a modo de cuerda para cruzar de un lado a otro o impulsarse a las copas de los árboles.

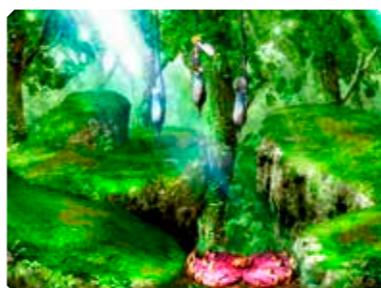
Ahora sí, pasemos a explicar las diferentes zonas del bosque.

Primera zona

Antes de nada, pasa por encima del puentecillo y acércate despacio a la planta carnívora para hacerte con un **☛ Súper ST** para Vincent.



Posteriormente, coge uno por uno los tres insectos que se encuentran botando por el escenario y colócalos en las cercanías de una pequeña rampa, al lado de tres plantas-saco.



Acto seguido, coge un insecto y métele en la primera planta; regresa a la rampa, coge otro más y deposítalo en la segunda planta saco, y por último coloca el insecto restante en la tercera planta, lo que te permitirá cruzar al otro lado.

Cuando lo hayas hecho, avanza un poco y cuélgate del estambre rosa para sortear el hueco, hazte con el **☛ Clip de pistola** y pasa a la siguiente zona del bosque.



Segunda zona

Coge el insecto y agárrate al estambre rosa que cuelga de la flor para impulsarte a un atillo.



Desde aquí, coloca el insecto en la planta-saco, pasa por encima de ella para poder llegar hasta otra y agarrarte a otro estambre, evitando así la planta carnívora.

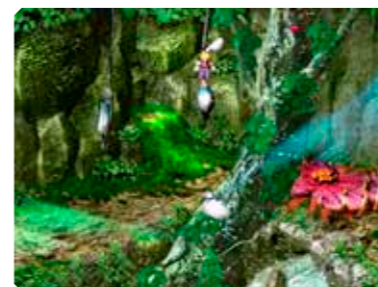
Ahora caza una rana, colócala en la planta-saco a la izquierda del montículo, monta encima de ella cuando se cierre y espera unos segundos para que se escape la rana y Cloud salga impulsado hacia la plataforma.



Coge la colmena de abejas, desciende al nivel inferior y colócala encima de la planta carnívora para cerrarla y tener así acceso a la materia **🍯 Fulminar a todos**.



Vuelve a cazar otra rana y esta vez métele en la planta-saco a la derecha del montículo, sube encima de la planta y espera a que la rana se escape para impulsarte hacia la siguiente zona del bosque.



Tercera zona

Atrapa dos insectos, colócalos cerca de las plantas saco y mételos dentro para que se cierre la tapa de éstas y puedas llegar hasta el estambre rosa, que te subirá a las copas de los árboles del bosque.



Camina un poco hacia la izquierda, baja por el tronco y añade a tu inventario el **👁️ Aro de Minerva**.



Al hacer esto habrás regresado a la segunda zona del bosque y para volver a subir a los árboles tendrás que repetir de nuevo los pasos indicados anteriormente.

De nuevo en las alturas, sube por el tronco y avanza hasta la derecha del todo (pasando antes por una sucesión de tres estambres), donde te espera la invocación **🔴 Typoon**.



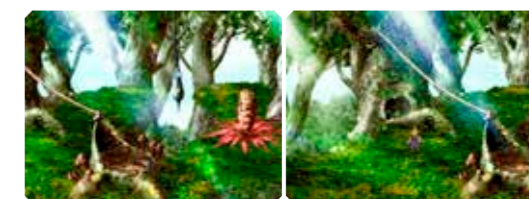
Después vuelve a la zona media de la pantalla y desciende por el tronco (pulsas **select** para localizar la flecha roja que indica la salida) hasta la parte baja de la tercera zona.

A continuación, baja por la cuerda, atrapa un insecto y colócalo en la planta saco junto al borde de la derecha para poder alcanzar otra colmena de abejas.



Cógela, colócala sobre la planta carnívora y una vez esté el camino despejado prepárate para correr.

Pilla un insecto, introdúcelo en la planta-saco a la izquierda de la carnívora y rápidamente cruza hasta el otro lado, donde deberás coger un segundo insecto, méterlo en el árbol hueco para atraer una rana y volver a toda pastilla hacia la derecha (con la rana en mano, claro) para que te dé tiempo a cruzar de nuevo antes de que el insecto abandone la planta saco.

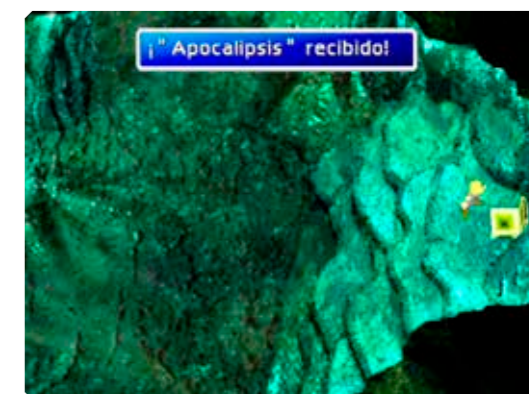


Ahora sólo tienes que colocar la rana en el interior de la planta saco de la derecha (la que está junto al borde), subite encima y esperar a que te impulse hasta la última zona del bosque.



Cuarta zona

Aquí no tienes que resolver más puzzles. Simplemente apodérate de la espada **🗡️ Apocalipsis**, una de las dos armas exclusivas con ranuras de crecimiento triple, y un **🧪 Elixir** antes de decir adiós al Bosque de los Ancianos.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

OBJETOS

Nubecielo	Lanza espíritu
Megaelixir	Hades
Guardia escolta	Forastero
Corte doble	Gran viento
Conformar	

ENEMIGOS

Caniche	Desconocido 2
Mal Golpe	Desconocido 3
Serpiente	Reno (Jefe)
Desconocido	Ruda (Jefe)

Gelnika, el avión hundido

Disponible desde: Tras conseguir el submarino.
Lugar: Fondo del mar, cerca de **Gold Saucer**.

NOTA: El combate contra Ruda y Reno dentro del **Gelnika** sólo está disponible durante el CD2, ya que después de asaltar **Midgar** podrás visitar el avión hundido pero los Turcos ya no estarán en él.

Para llegar al **Gelnika** tienes que ir con el submarino hasta una zona cercana a **Gold Saucer**.

Si te sumerges más o menos a esa altura verás que hay una gran grieta en una pared, tras la cual se esconde este **avión hundido**.



Nada más entrar abre el cofre que te encuentras de frente para recibir la **Nubecielo**, una de las mejores espadas de Cloud.

Acto seguido, entra por la puerta junto al punto de guardado, recorre la pasarela hasta el fondo y apodérate del **Megaelixir** de la derecha.

Regresa al principio de la pasarela, vete a la derecha, añade a tu inventario la armadura **Guardia escolta** y baja por las escaleras al nivel inferior.



Aquí encontrarás la materia **Corte doble** en la esquina superior derecha y el shuriken **Conformar**, la mejor arma de Yuffie, en la izquierda.



Una particularidad muy útil de este arma es que al utilizar el comando **"Morfo"** el daño no se ve reducido (normalmente a 1/8 del daño total), de modo que es mucho más fácil transformar enemigos en objetos.

Además, en el **Gelnika** se encuentran seis clases de enemigos diferentes y cada uno de ellos puede ser transformado en un tipo de fuente, es decir, los objetos que incrementan los parámetros de tus personajes.



Así pues, este es un momento idóneo para aumentar la fuerza, defensa, magia y demás parámetros del grupo.

Después de recoger todos los objetos de la zona, cruza la puerta a la izquierda del punto para guardar y prepárate para reencontrarte con **Reno** y **Ruda**, aunque este combate sólo está disponible **antes del asalto a Midgar al final del CD2**. Más tarde podrás visitar el **Gelnika**, pero los Turcos ya se habrán ido.

Jefes opcionales: Reno y Ruda

Reno (Gelnika) 42

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)

PG: 15.000 PM: 230
 EXP: 5.000 AP: 300
 GIL: 4.000

Obj: -
 Transf: -
 Robar: Anillo Fuerte
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Ruda (Gelnika) 49

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)

PG: 20.000 PM: 280
 EXP: 5.500 AP: 360
 GIL: 5.000

Obj: Elxir
 Transf: -
 Robar: Cesador
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Lo primero que debes hacer es robar a **Reno** el **Anillo fuerte** y, sobre todo, a **Ruda** el **Cesador**, que es una de las mejores armaduras del juego.

Acto seguido, utiliza la habilidad enemiga **Mal aliento** o el hechizo **Bio** para envenenar a ambos oponentes, lo que agliza bastante el combate.

Ten en cuenta que, debido a un error de programación del juego, **Ruda** no usará ningún tipo de ataque una vez ejecute un hechizo mágico. Es decir, que si por ejemplo utiliza **Rayo 2**, tras esto se quedará inmóvil para el resto de la batalla.

Por tanto, esta pelea es como si fuese únicamente contra **Reno**, del que deberás defenderte del ataque **Luz de neoturco** (causa confusión) equipándote un **Anillo de Paz**, una **Cinta** o usando una **vacuna** durante el combate.

En cuanto a la táctica ofensiva, ataca sólo a **Reno** (de momento olvídate de **Ruda**) con todo lo que tengas: magia, invocaciones, límites y, si Yuffie está en el grupo, sería un buen momento para sacar a relucir su recién adquirida arma final, que va muy bien en este combate.

Una vez hayas liquidado a **Reno**, encárgate de **Ruda**, que si ha usado magia no atacará y te pondrá las cosas muy fáciles.

Recompensa: **Poción X (Ruda)**.



Tras haber puesto en su sitio a los Turcos, abre la puerta hacia la parte al fondo del avión y recoge los objetos que encontrarás en la habitación.

En la pasarela de arriba hay un **Megaelixir** y una **Lanza espíritu**, mientras que abajo darás con la invocación **Hades** junto al helicóptero siniestrado, un **Forastero** en el cofre que está a la izquierda y por último el **Gran viento**, que es el límite final de Cid, en el de la derecha.



Ya no hay nada más dentro del **Gelnika**, así que puedes volver sobre tus pasos y abandonar el avión o quedarte un ratillo a transformar enemigos en fuentes para aumentar las estadísticas de tus personajes.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

El viajero de Kalm

Disponible desde: Tras conseguir el submarino.
Lugar: Kalm.

Esta es la misión secundaria más difícil de completar de todo el juego, o al menos dos terceras partes de la misma.

El viajero de Kalm se encuentra, como era de esperar, en **Kalm**, en el piso de arriba de la casa situada a la derecha del arco.



Si hablas con él te dirá que está buscando tres objetos: una **Guía**, una **Rosa del desierto** y un **Arpa tierra**.



La Guía

Con diferencia el objeto más fácil de conseguir de entre los tres.

Ve al **reactor submarino de Junon** y en el túnel de cristal te puedes topa con un enemigo llamado **Barco Fantasma**, al que debes aniquilar usando el comando **"Morfo"**.



Lo mejor es que utilices **Suicida Nv 4**, que rebaja su vida en 31/32, y, posteriormente, lo transformes con **"Morfo"** en una **Guía**.



Cuando tengas este objeto en tu poder, habla con el viajero de Kalm para intercambiarlo por una materia **Subacuática**, que anula el límite de tiempo de 20 minutos que tienes para acabar con **Arma Esmeralda**.

La Rosa del desierto

Para conseguir la **Rosa del Desierto** debes derrotar a uno de los dos enemigos más difíciles del juego, **Arma Rubí**, que aparece en el **desierto de Corel** tras liquidar a **Arma Última**.



NOTA: Si quieres más información acerca de cómo atajar este combate tan difícil, puedes consultar el apartado de **Arma Rubí** (página 152).

El Arpa tierra

Al igual que en el caso anterior, la manera de hacerte con el **Arpa tierra** es derrotando a otra arma legendaria: **Arma Esmeralda**.



Una vez tengas el **submarino** en tu poder, merodea por el fondo marino, cerca de **Junon**, y la encontrarás.

NOTA: Si quieres más información acerca de cómo atajar este combate tan difícil, puedes consultar el apartado de **Arma Esmeralda** (página 154).

Las recompensas que obtendrás por intercambiar los tres objetos (puedes entregar cada uno de ellos cuando quieras) son las siguientes:

- Guía:** Materia **Subacuática**.
- Rosa del desierto:** **Chocobo dorado**.
- Arpa tierra:** Materias **Invocar maestro**, **Magia maestra** y **Comando maestro**.



Batalla especial en Gold Saucer

Disponible desde: Haber derrotado a **Arma Última**.
Haber conseguido **Omnilátigo**.
Haber conseguido **Invocación W.** (en **Gold Saucer**)

Lugar: Arena de combate, **Gold Saucer**.

Una vez Cloud haya aprendido **Omnilátigo** y cumplas las demás condiciones, habla con la dependienta del mostrador para iniciar la batalla especial.



Antes de nada, debes saber que sólo Cloud puede participar en este combate y que los enemigos siempre son los mismos y aparecen en el mismo orden:

1. **Gusano**
2. **Ho-Chu**
3. **Desconocido 3**
4. **Serpiente**
5. **Maestro lobo**
6. **Behemoth**
7. **Kimaira máxima**
8. **Bestia orgullosa**

No hay una estrategia común para afrontar esta batalla especial, porque todo depende de diversos factores: el nivel de Cloud, e equipamiento, las materias y también de tener un suerte con los handicaps de la ruleta.

No obstante, a continuación te indicamos unas pequeñas directrices que conviene seguir:

- Cuando aparezcan las ranuras de los handicap pulsa repetidamente para ralentizar la ruleta e intentar elegir los que menos te perjudiquen. Es un poco complicado, pero con un poco de práctica se le coge el truco.



- Equipate el accesorio **Cinta** e intenta que te toquen los handicaps de estados alterados, a los cuales serás inmune.
- Consulta las fichas de los ocho enemigos para conocer sus estadísticas y explotar sus debilidades.
- En el enfrentamiento contra Ho-Chu usa el comando **"Morfo"** para transformarlo en una **Cinta**.



- No bases tu estrategia ofensiva en un único elemento, ya que se puede ir al garate por los handicap.
- El comando **"Gesto"** es bastante útil si lo usas después de un ataque poderoso (por ejemplo tras utilizar cuatro veces **Última** o **Bahamut CERO** al combinar sus respectivas materias con **Cuadrimagia**). Si los handicap te lo permiten, úsalo repetidamente para no gastar PM.
- Si ves que no tienes ninguna opción de llegar hasta el final, escapa usando el hechizo **Fuga** o una **Bomba humo**.

Los **premios** por ganar la batalla especial son la materia **Ataque final** (sólo la primera vez) y una **Cinta** tras hacerlo 10 veces (aunque es una tontería conseguirla de esta manera cuando tienes la posibilidad de transformar al **Ho-Chu**).



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Personajes secretos
- Arma Última
- Arma Rubí
- Arma Esmeralda
- 1. Anciano durmiente y Gran evangelio
- 2. Omnilátigo en CD1 y Villa Cloud
- 3. Paraíso de las tortugas
- 4. Pagoda Wutai y cueva de Da-Chao
- 5. Cura total, Isla Cactuer e Isla Goblin
- 6. Sabio chocobo y Cuadrimagia
- 7. Llave del sector 5 de Midgar
- 8. Regreso a Nibelheim
- 9. Las cuatro cuevas de materia
- 10. La cueva de Lucrecia
- 11. Bosque de los Ancianos
- 12. Gelnika, el avión hundido
- 13. El viajero de Kalm
- 14. Batalla especial en Gold Saucer

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Inventario

Aquí encontrarás el listado completo de los objetos, armaduras y amuletos del juego. Además del listado completo de todas las tiendas con todos los elementos que tienen a su venta y el precio.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- **Listado de objetos**
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

Antídoto

Efecto: Cura el estado veneno de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

80 gil

Beso doncella

Efecto: Cura el estado rana de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en varias tiendas.

150 gil

Blando

Efecto: Cura los estados petrificación y adormecer de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en varias tiendas.

150 gil

Carpa

Efecto: Restaura por completo los PG y PM del grupo fuera de los combates.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común que se puede comprar en muchas tiendas.

500 gil

Colirio

Efecto: Cura el estado oscuridad de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

50 gil

Cornucopia

Efecto: Cura el estado pequeño de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en varias tiendas.

150 gil

Elixir

Efecto: Restaura todos los PG y PM de un solo aliado, tanto dentro de los combates como fuera.

Recompensa de: Dragón oscuro, Reno (Gelnika), Ruda (Gelnika).

Robar a: Maestro tonberry, Gighee, Hombre de hierro

Transformar a: Arpia, Vlakorados

Localización: Edificio Shinra, Minas de mitril, Nibelheim, Monte Nibel, Capital olvidada, Gran Glaciar, Acantilado de Gaea, Mideel, Midagar (durante el asalto), Cueva del norte, Gelnika.

-

Hiper

Efecto: Inflige el estado furia o anula el estado tristeza de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en varias tiendas.

100 gil

Megaelixir

Efecto: Restaura todos los PG y PM del grupo completo, tanto dentro como fuera de los combates.

Recompensa de: Maestro tonberry

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Kalm, Templo de los Ancianos, Valle de coral, Acantilado de Gaea, Midgar (durante el asalto), Cueva del norte, Bosque de los Ancianos, Gelnika. Premio por completar el desafío del Paraíso de las tortugas.

-

Pantalla sonora

Efecto: Cura el estado silencio de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

100 gil

Curación

Curación

Plumaje de fénix

Efecto: Revive a un enemigo caído en combate.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

300 gil

Poción

Efecto: Restaura 100 PG a un único aliado, tanto dentro de los combates como fuera de ellos.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

50 gil

Poción S

Efecto: Restaura 500 PG a un único aliado, tanto dentro de los combates como fuera de ellos.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

300 gil

Poción X

Efecto: Restaura por completo los PG de un único aliado, tanto dentro de los combates como fuera de ellos.

Recompensa de: Cañón ruleta, Bicho raro, Comerciante de muerte, Jayujayme, Pistola águila, Rey behemoth, Magnada, Anguila gigante, Pollensalta, Riifsak, Soldado 2º, Zolokalter.

Robar a: Bicho raro, Bandido, Aplanadora, Espiral y Gárgola.

Transformar a: Midgar Zolom, Gremlin, Marina.

Localización: Cueva de los Gi, Posada de Icíelos, Cueva del norte.

80 GP

Remedio

Efecto: Cura todos los estados alterados excepto lento, alto y pena capital.

Recompensa de: Lagarto subterráneo, Jayujayme, Parásito.

Robar a: Lagarto subterráneo, Tarea Velcher, Soldado 2º, Parásito.

Transformar a: Zenene, Beso aguja, Gagighandi, Lagarto subterráneo, Tócame, Bagrisk, Tarea Velcher, Rana tóxica, Parásito.

Localización: Cueva del norte.

-

Tranquilizante

Efecto: Inflige el estado tristeza o anula el estado furia de un aliado.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto muy común. Se obtiene como recompensa de muchos enemigos y en varias tiendas.

100 gil

Éter

Efecto: Restaura 100 PM a un único aliado, tanto dentro de los combates como fuera de ellos.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Se obtiene de varios cofres, como recompensa de muchos enemigos y en casi todas las tiendas.

1.500 gil

Éter turbo

Efecto: Restaura por completo todos los PM a un único aliado, tanto dentro de los combates como fuera de ellos.

Recompensa de: Jersey, Dragón anciano, Gusano, Hace sombra, Cañón X, Marmita mágica, Movedor

Robar a: Lombriz, Golem, Jersey, Caniche, Golem armado, Kilbin, Comerciante de muerte, Movedor.

Transformar a: Cerebro gemelo, Aplanadora, Sierra

Localización: Sector 5 Midgar, Cueva de los Gi, Nibelheim, Posada de Icíelos, Cueva del norte. Excavando en Ciudad Huesos.

100 GP

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

Bebida héroe

Efecto: Aumenta durante el combate en un 30% los siguientes parámetros de un personaje: ataque, defensa, magia y defensa mágica.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Posada de Icílos, Cueva del norte (x2), premio en las carreras de chocobos de Gold Saucer de clase B, A y A*.

Bebida velocidad

Efecto: Pone en estado prisa a un personaje.

Recompensa de: -

Robar a: Vicio

Transformar a: Fórmula

Localización: -

Bomba humo

Efecto: Escapa automáticamente de los combates, aunque contra jefes y alguna otra excepción no tiene ningún efecto al no ser posible escapar. Permite fugarse de los combates en la arena de Gold Saucer sin perder los PB acumulados.

Recompensa de: Borde.

Robar a: Slalom

Transformar a: Martillo

Localización: -

Cortina lunar

Efecto: Pone a todo el grupo en estado barreraM.

Recompensa de: Foulander

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Cortina luz

Efecto: Pone a todo el grupo en estado barrera.

Recompensa de: Garuda, Desconocido

Robar a: -

Transformar a: Danza espada, Corbeta

Localización: -

Espejo

Efecto: Pone a todo el grupo en estado reflejo.

Recompensa de: Espejo

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Vacuna

Efecto: Otorga el estado resistencia a un personaje.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: Dragón oscuro, Dragón zombie.

Localización: Posada de Icílos, Cueva del norte (x2).

Apoyo

Debilitadores

Antorcha sagrada

Efecto: Anula los estados prisa, lento, alto, pequeño, regenerar, barrera, barreraM, reflejo y escudo de todos los enemigos/aliados.

Recompensa de: Desconocido3

Robar a: -

Transformar a: Cabeza diabólica, Stilva.

Localización: Posada de Icílos, Cueva del norte (x2).

Aturridor

Efecto: Paraliza a un aliado o enemigo durante un corto periodo de tiempo.

Recompensa de: Mal golpe, Grastoda

Robar a: Tapa batería.

Transformar a: Grastoda.

Localización: -

Beso mortal

Efecto: Causa muerte instantánea a todos los enemigos.

Recompensa de: Comerciante de muerte

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Caldera

Efecto: Causa a un enemigo los estados alterados veneno, silencio, sueño, rana, pequeño y confusión.

Recompensa de: Dragón zombie.

Robar a: Dragón zombie.

Transformar a: -

Localización: Premio del nivel 4 en el minijuego de submarino en Wonder Square. Sólo se consigue una vez.

Colmillo vampiro

Efecto: Absorbe PG de los enemigos.

Recompensa de: Murciélago negro, Cabeza diabólica

Robar a: -

Transformar a: Murciélago negro

Localización: -

Empalar

Efecto: Otorga el estado rana a los enemigos/aliados normales y cura a los enemigos/aliados afectados por él.

Recompensa de: Rana tóxica

Robar a: Tócame, Rana tóxica.

Transformar a: -

Localización: Tienda de Gongaga.

500 gil

Garra Vagyrisk

Efecto: Petrifica a un enemigo.

Recompensa de: CMD. Gran cuerno

Robar a: Bagrisk

Transformar a: -

Localización: -

Gong

Efecto: Causa el estado locura a todos los enemigos con un 80% de posibilidades de éxito.

Recompensa de: Gran cuerno

Robar a: Behemoth

Transformar a: -

Localización: -

Hierbas

Efecto: Causa el estado locura a todos los enemigos con un 80% de posibilidades de éxito.

Recompensa de: Martillo, Soldado 3º, Danza espada, Hierba navaja, Corbeta.

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Mano de fantasma

Efecto: Absorbe PM de los enemigos.

Recompensa de: Fantasma.

Robar a: Fantasma.

Transformar a: Espectro Gi, Perro rastreo.

Localización: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

Máscara silencio

Efecto: Causa el estado silencio a todos los enemigos con un 80% de posibilidades de éxito.

Recompensa de: Bahba velamyu, Garuda

Robar a: Sierra

Transformar a: Cara Dorky, Eligor, Bahba velamyu.

Localización: -

Polvo dormir

Efecto: Causa el estado sueño a todos los enemigos con un 80% de posibilidades de éxito.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: Lanza corona, Crisálida.

Localización: -

Reloj de arena

Efecto: Pone a un enemigo en estado alto con un 80% de eficacia.

Recompensa de: Borde.

Robar a: -

Transformar a: Kimara.

Localización: -

Secado

Efecto: Otorga el estado pequeño a los enemigos/aliados normales y cura a los enemigos/aliados afectados por él.

Recompensa de: Gremlin, Guardia.

Robar a: Guardia.

Transformar a: -

Localización: Tienda de Gongaga.

500 gil

Telaraña

Efecto: Pone a todos los enemigos en estado lento.

Recompensa de: Golpe duro.

Robar a: Kimara, Golpe duro.

Transformar a: Golpe duro.

Localización: -

Tinta

Efecto: Pone a un objetivo en el estado oscuridad.

Recompensa de: -

Robar a: Mal golpe.

Transformar a: -

Localización: Premio del nivel 'misión del reactor' en el minijuego de submarino en Wonder Square. Sólo se consigue una vez.

Fuente espíritu

Efecto: -

Recompensa de: -

Transformar a: Jinete dragón, Serpiente

Localización: Mina de mirtilo, Templo de los Ancianos, Gran Glaciar, Midgar (CD2), Cueva del norte

Fuente guardia

Efecto: Aumenta de manera permanente un punto de vitalidad a un personaje.

Recompensa de: Nación oscura

Transformar a: Bagnadrana, Gólem armado, Espiral, Kimara máxima, Desconocido2.

Localización: Kalm, Junon, Capital olvidada, Midgar (CD2), Cueva del norte

Fuente magia

Efecto: Aumenta de manera permanente un punto de magia a un personaje.

Recompensa de: -

Transformar a: Cien ojos, Desconocido3.

Localización: Junon, Cañón Cosmo, Capital olvidada, Midgar (CD2), Cueva del norte (x2)

Fuente potencia

Efecto: Aumenta de manera permanente un punto de fuerza a un personaje.

Recompensa de: Hojo forma vital NA

Transformar a: Gritón, Tanque pesado, Desconocido.

Localización: Junon, Costa del sol, Monte Corel, Ciudad cohete, Wutai (paraíso de las tortugas), valle de Coral, Midgar (CD2), Cueva del norte.

Fuente suerte

Efecto: Aumenta de manera permanente un punto de suerte a un personaje.

Recompensa de: -

Transformar a: Mal golpe

Localización: Junon, Nibelheim (x2)

Fuente velocidad

Efecto: Aumenta de manera permanente un punto de velocidad a un personaje.

Recompensa de: -

Transformar a: Caniche

Localización: Wonder Square (+ 10.000 puntos en Moto G), Junon, Acantilado de Gaea, Cueva del norte

Debilitadores

Fuente

Ataque

Basura letal

Efecto: Convoca el hechizo Bio2 sobre todos los enemigos.

Recompensa de: Humeador, Jayujayme, Portacerebro, Slalom

Robar a: Zenene

Transformar a: Portacerebro

Bomba T/S

Efecto: Convoca el hechizo Semi2 sobre un enemigo.

Recompensa de: Bofetada

Robar a: Bofetada

Transformar a: Bofetada

Localización: Premio del nivel 1 en el minijuego de submarino en Wonder Square. Sólo se consigue una vez.

Brazo derecho

Efecto: Daña a todos los enemigos.

Recompensa de: Granada

Robar a: Granada, Bomba

Transformar a: Granada

Localización: Arena de batalla de Gold Saucer (500 BP)

Cañón 20 cm

Efecto: Daña a un enemigo con un fuerte ataque explosivo.

Recompensa de: Equipo de ataque, Grossspanzer?grande, Cromwell

Robar a: Tripulante submarino

Transformar a: -

Colmillo dragón

Efecto: Causa gran daño de elemento rayo a todos los enemigos.

Recompensa de: Schizo

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Premio del nivel 2 en el minijuego de submarino en Wonder Square. Sólo se consigue una vez.

Colmillo fuego

Efecto: Convoca el hechizo Fuego2 sobre todos los enemigos.

Recompensa de: Dragón

Robar a: -

Transformar a: Lombriz

Localización: -

Cristal hielo

Efecto: Convoca el hechizo Hielo3 sobre todos los enemigos.

Recompensa de: Garuda, Nieve

Robar a: -

Transformar a: Bandersnatch

Localización: -

Escamas dragón

Efecto: Convoca la habilidad enemiga Aqualung sobre todos los enemigos.

Recompensa de: Adamantaimal, Serpiente

Robar a: Gusano

Transformar a: Gusano

Localización: Premio del nivel 3 en el minijuego de submarino en Wonder Square. Sólo se consigue una vez.

Granada

Efecto: Daña ligeramente a un enemigo.

Recompensa de: -

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Es un objeto común. Lo venden todas las tiendas de Midgar.

80 gil

Gravibola

Efecto: Convoca el hechizo Semi sobre un enemigo.

Recompensa de: Dinglo, Hace sombra

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Mazo tierra

Efecto: Convoca el hechizo Sismo3 sobre todos los enemigos.

Recompensa de: Gigas

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: -

Metralla

Efecto: Daña ligeramente a todos los enemigos.

Recompensa de: Bomba

Robar a: -

Transformar a: Bomba

Localización: -

Mina S

Efecto: Daña a un enemigo con un ataque explosivo.

Recompensa de: Porta pistola, Tripulante submarino

Robar a: Equipo de ataque

Transformar a: -

Localización: Fuerte Cóndor, Costa del sol y Ciudad cohete

1.000 gil

Molotov

Efecto: Daña a un enemigo con el elemento fuego.

Recompensa de: Sistema guardián, Atacante duro

Robar a: -

Transformar a: -

Localización: Tiendas de Costa del sol, Corel norte y Gongaga

400 gil

Pluma rayo
Efecto: Convoca el hechizo Rayo2 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: Garuda, Beso aguja, Pájaro trueno
Robar a: Pájaro trueno
Transformar a: -
Localización: -

Rayo rápido
Efecto: Convoca el hechizo Rayo3 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: -
Robar a: -
Transformar a: Pájaro trueno
Localización: Wutai

Tentáculos M
Efecto: Convoca el hechizo Bio3 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: Malboro, Perro rastreador.
Robar a: Malboro
Transformar a: -
Localización: -

Viento antártico
Efecto: Convoca el hechizo Hielo2 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: -
Robar a: -
Transformar a: Saltar
Localización: -

Caos
Efecto: Enseña a Vincent el límite Caos.
Localización: Cueva de Lucrecia (más información)

Cielo final
Efecto: Enseña a Tifa el límite Cielo final.
Localización: Toca la melodía del tema principal con el piano de Tifa, en Nibelheim (más información)

Gran viento
Efecto: Enseña a Cid el límite Gran viento.
Localización: Gelnika, el avión hundido (más información)

Omnilátigo
Efecto: Enseña a Cloud el límite Omnilátigo.
Localización: Consigue 51.200 PB en CD1; 32.000 en CD2/3 en la arena de batalla de Gold Saucer (más información)

Polvo estelar
Efecto: Convoca el hechizo Cometa2 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: Behemoth, Serpiente.
Robar a: -
Transformar a: -
Localización: Arena de batalla de Gold Saucer (8.000 PB)

Tambor tierra
Efecto: Convoca el hechizo Sismo2 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: Púa de flor, Gritón
Robar a: Cristóbal
Transformar a: -
Localización: -

Velo fuego
Efecto: Convoca el hechizo Fuego3 sobre todos los enemigos.
Recompensa de: Foulander
Robar a: -
Transformar a: Sahagin desierto
Localización: -

Catástrofe
Efecto: Enseña a Barret el límite Catástrofe.
Localización: Salva el tren de Corel norte, durante la misión de materia enorme (más información)

Gran evangelio
Efecto: Enseña a Aeris el límite Gran evangelio.
Localización: Cabaña del vendedor de armas (más información)

Memoria cósmica
Efecto: Enseña a Red XIII el límite Memoria Cósmica.
Localización: En la caja fuerte de la Mansión de Shinra en Nibelheim (más información)

Toda creación
Efecto: Enseña a Yuffie el límite Toda creación.
Localización: Vence a Godo en la pagoda de Wutai (más información)

Ataque

Límites

Chocobos

Nuez Algarrobo
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Viakorados
Robar a: Viakorados
Localización: Wonder Square (Gold Square) - 300 GP

Nuez Luchile
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Lobo Nibel
Robar a: Lobo Nibel
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
200 gil

Nuez Porov
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
2.000 gil

Nuez Saraha
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Spencer
Robar a: Spencer
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
400 gil

Verduras Curiel
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
1.000 gil

Verduras Krakka
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
250 gil

Verduras Pahsana
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
800 gil

Verduras Sylkis
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Se compran en la cabaña del sabio chocobo
5.000 gil

Nuez Lasan
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Mandrágora
Robar a: Mandrágora
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
600 gil

Nuez Pepio
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Cuerno doble
Robar a: Cuerno doble
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
100 gil

Nuez Pram
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Localización: Se compra a Choco Billy en el rancho chocobo.
1.500 gil

Nuez Zeio
Efecto: Se utiliza para aparear chocobos.
Recompensa de: Duende
Robar a: Duende

Verduras Gysahl
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
100 gil

Verduras Mimmet
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
1.500 gil

Verduras Reagan
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Se compran en la cabaña del sabio chocobo
3.000 gil

Verduras Tantal
Efecto: Repone 100 PG, distrae a un chocobo durante los combates y aumenta la estadística de los chocobos de carreras.
Localización: Las vende Choco Billy en el rancho chocobo
400 gil

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- **Listado de objetos**
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

Arpa lunar
Efecto: Avanza la historia.
Localización: Ciudad Huesos.

Batería
Efecto: Permite acceder a la parte superior de Midgar desde los suburbios.
Localización: Tienda de armas de Mercado Muro.
300 gil

Bragas bikini
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Clave de los Ancianos
Efecto: Avanza la historia.
Localización: Fondo marino, en una grieta cerca del continente norte. Debes llegar en submarino.

Colonia
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Colonia floral
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Colonia sexy
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Cupones farmacia
Efecto: Se canjea por un objeto en la farmacia de Mercado Muro.
Localización: Mercado Muro

Cupón A
Efecto: Se intercambia en la máquina del piso 64 por el accesorio Medallón estrella.
Localización: Edificio de Shinra (piso 64)

Cupón B
Efecto: Se intercambia en la máquina del piso 64 por la armadura Cuatro ranuras.
Localización: Edificio de Shinra (piso 64)

Cupón C
Efecto: Se intercambia en la máquina del piso 64 por la materia Todos.
Localización: Edificio de Shinra (piso 64)

Desinfectante
Efecto: Se utiliza durante la misión de infiltrarse en la mansión de Don Corneo, en Mercado Muro.
Localización: Mercado Muro

Desodorante
Efecto: Se utiliza durante la misión de infiltrarse en la mansión de Don Corneo, en Mercado Muro.
Localización: Mercado Muro

Diadema cristal
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Diadema diamante
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Diadema rubí
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Digestivo
Efecto: Se utiliza durante la misión de infiltrarse en la mansión de Don Corneo, en Mercado Muro.
Localización: Mercado Muro

Escamas Leviatán
Efecto: Extingue el fuego de la cueva de Da-Chao (más información).
Localización: Reactor submarino de Junon, en el embarcadero.



Lencería
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Llave sector 5
Efecto: Permite acceder de nuevo a Midgar a través de los suburbios del sector 5.
Localización: Ciudad Huesos (más información).

Llave sótano
Efecto: Permite acceder al sótano de la mansión de Shinra en Nibelheim.
Localización: En la caja fuerte de la mansión de Shinra (más información).

Materia enorme
Efecto: Permite fabricar materia maestra en el observatorio de Bugenhagen.
Localización: Corel norte, Fuerte Cóndor, reactor submarino de Junon y Ciudad Cohete.

Mitrilo
Efecto: Lo intercambias la cabaña del vendedor de armas por el límite final de Aeris Gran evangelio o un Aro de oro.
Localización: Cueva del anciano durmiente (más información).

PHS
Efecto: Teléfono móvil mediante el que se pueden cambiar los miembros del grupo activo, ya sea en el mapamundi o sobre un punto de guardado. Se obtiene automáticamente, en Kalm.

Peluca
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Peluca rubia
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Peluca teñida
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Piedra angular
Efecto: Avanza la historia.
Localización: Habitación de Dio en Battle Square (Gold Saucer).

Piezas Midgar
Efecto: Completan una maqueta y tras esto podrás recoger la Tarjeta 66.
Localización: Edificio de Shinra (piso 65)

Tarjeta 60, 62, 65, 66, 68
Efecto: Permiten llegar hasta diferentes pisos del Edificio Shinra, según el número de la tarjeta.
Localización: Edificio de Shinra.

Tarjeta de miembro
Efecto: Con ella puedes acceder a la taberna de la abeja.
Localización: Mercado Muro

Ticket de oro
Efecto: Acceso ilimitado al parque de atracciones Gold Saucer.
Localización: Gold Saucer (consigue 300 GP en Wonder Square).
30.000 gil

Vestido de algodón
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Vestido de satén
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Vestido de seda
Efecto: Sirve para poner a punto a Cloud antes de infiltrarse en la mansión de don Corneo.
Localización: Mercado Muro

Arpa tierra

Efecto: La intercambias con el viajero de Kalm por la materia Invocar maestro, Magia maestra y Comando maestro.
Transformar a: -
Localización: Derrota a Arma Esmeralda (Revisa el apartado para más información)

Autógrafo

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer

Cristal salvador

Efecto: Crea un punto de guardado en cualquier lugar de la Cueva del norte.
Transformar a: -
Localización: Cueva del norte.

Diario de combate

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer

Guía

Efecto: La intercambias con el viajero de Kalm por la materia Subacuática.
Transformar a: Barco fantasma
Localización: -

Jugador

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer

Pañuelo

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer

Rosa del desierto

Efecto: La intercambias con el viajero de Kalm por un chocobo dorado.
Transformar a: -
Localización: Derrota a Arma Rubí (Revisa el apartado para más información)

Soldado 1/35

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Junon (x2), premio en Speed Square de Gold Saucer (3.000 -4.999 puntos)

Super barredor

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en Speed Square de Gold Saucer (3.000 -4.999 puntos)

Super masamune

Efecto: Ninguno, sólo es un objeto coleccionable.
Transformar a: -
Localización: Premio en Speed Square de Gold Saucer (3.000 -4.999 puntos)

Varios



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- **Listado de armaduras**
- Listado de accesorios

4 ranuras

Localización: Edificio Shinra (cambiando el Cupón B en el piso 63) (más información).

Tiendas: Costa del Sol.

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
12	-	10	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

1.300 Gil

Abrigo

Localización: Recompensa tras vencer a Palmer.

Tiendas: Ciudad Cohete (CD2/3)

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
50	-	33	-

Atributos: Magia + 5

Ranuras:  Normal

8.000 Gil

Aro de cristal

Localización: Consigue 89 o más puntos en el circuito C del juego de snowboard en Gold Saucer.

Tiendas: Mideel.

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
70	18	45	1

Atributos: -

Ranuras:  Normal

4.800 Gil

Aro de diamante

Localización: -

Tiendas: Ciudad Huesos.

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
57	6	37	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

3.200 Gil

Alfa Shinra

Localización: -

Tiendas: -

Robar a: Soldado 1º, Capitán y PM subacuática

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
77	-	34	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

-

Aro de Aegis

Localización: Sector 8 de Midgar, subterráneo (más información)

Tiendas: -

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
55	15	86	50

Atributos: -

Ranuras:  Normal

-

Aro de dragón

Localización: Recompensa tras derrotar a Dragón rojo y Dragón azul.

Tiendas: -

Robar a: Dragón oscuro.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
58	13	47	2

Atributos: Reduce a la mitad el daño por fuego, hielo y rayo.

Ranuras:  Normal

-

Aro de fuego

Localización: Acantilado de Gaea.

Tiendas: -

Robar a: Desconocido.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
72	9	52	-

Atributos: Absorbe fuego.

Ranuras:  Normal

-

Aro de Gigas

Localización: Recompensa tras vencer a Puerta demoníaca.

Tiendas: -

Robar a: Gigas.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
59	-	-	-

Atributos: Fuerza + 30

Ranuras:  Nulo

-

Aro de Minerva


Localización: Bosque de los Ancianos (más información).

Tiendas: -

Robar a: Elena

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
60	8	57	-

Atributos: Neutraliza daño por fuego, hielo, sagrado y gravedad. Sólo pueden llevarlo las mujeres.

Ranuras:  Normal

-

Aro de guerrero

Localización: -

Tiendas: -

Robar a: Pistola águila.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
96	-	21	-

Atributos: Fuerza + 20

Ranuras:  Nulo

-

Aro de hierro


Localización: -

Tiendas: Sector 7 (Midgar).

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
10	-	2	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

160 Gil

Aro de adamán


Localización: -

Tiendas: -

Robar a: Adamantaimai.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
93	-	23	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

-

Aro de aurora

Localización: Capital Olvidada.

Tiendas: -

Robar a: Desconocido 2.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
76	8	54	3

Atributos: Absorbe hielo.

Ranuras:  Normal

-

Aro de mago

Localización: Recompensa tras vencer a JENOVA-VIDA.

Tiendas: Mideel.

Robar a: Epiolnis

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
6	3	85	3

Atributos: Magia + 20

Ranuras:  Normal

12.000 Gil

Aro de mitrilo

Localización: Recompensa tras vencer a Helimetralleta

Tiendas: Mercado Muro, Kalm, Junon.

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
18	3	8	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

350 Gil

Aro de bronce

Localización: Equipado inicialmente en Cloud, Barret, Tifa y Aeris.

Tiendas: -

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
8	-	-	-

Atributos: -

Ranuras: - Nulo

-

Aro de carbono

Localización: -

Tiendas: Costa del Sol, Corel Norte.

Robar a: Polilla cortante

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
27	3	14	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

800 Gil

Aro de oro

Localización: Equipamiento inicial en Cid. En la casa del vendedor de armas, cerca de Gongaga (más información).

Tiendas: Ciudad Cohete.

Robar a: Dragón.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
46	4	28	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

2.000 Gil

Aro de plata

Localización: Recompensa tras vencer a Dyne. Equipamiento inicial en Vincent y Cait Sith.

Tiendas: Cañón Cosmo.

Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
34	4	22	-

Atributos: -

Ranuras:  Normal

1.300 Gil

Aro de platino

Localización: -
 Tiendas: Costa del Sol, Junon.
 Robar a: Garra letal.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
20	-	12	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●
 Doble

1.800 Gil

Aro de rayo

Localización: Capital Olvidada.
 Tiendas: -
 Robar a: Desconocido 3.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
74	8	54	3

Atributos: Absorbe rayo.
 Ranuras: ●●●●
 Normal

Aro de runa

Localización: -
 Tiendas: Ciudad Huesos.
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
43	5	24	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●●●●●
 Doble

3.700 Gil

Aro de titanio

Localización: Recompensa tras vencer a Rompe - Aire.
 Tiendas: Sector 5 (Midgar).
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
14	2	4	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●
 Normal

280 Gil

Beta Shinra

Localización: Recompensa tras vencer a Tripulante submarino.
 Tiendas: -
 Robar a: Marina.

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
30	-	-	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●●●●●
 Normal

Cesador

Localización: -
 Tiendas: -
 Robar a: Ruda (Ciudad Cohete), Ruda (Midgar), Ruda (Gelnika).

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
100	15	98	16

Atributos: Fuerza +20, Magia +20. Reduce a la mitad el daño causado por todos los elementos y ataques físicos.
 Ranuras: -
 Nulo

Choco-aro

Localización: Gana 10 carreras de chocobos del rango A* en Gold Saucer y habla con Esther.
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
35	10	38	10

Atributos: Destreza +30, Suerte +20
 Ranuras: ●●●●●●
 Normal

Cuarto aro

Localización: Ciudad Cohete, durante la misión de la materia enorme en el CD2.
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
74	3	100	3

Atributos: Magia +20
 Ranuras: ●●●●●●
 Normal

Guardia escolta

Localización: Gelnika, el avión hundido (más información).
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
62	5	55	-

Atributos: Neutraliza daño por viento, agua, veneno y tierra. Sólo pueden llevarlo los hombres.
 Ranuras: ●●●●●●●●
 Normal

Guardia imperial

Localización: 1. En el Cráter Norte. | 2. Recompensa tras derrotar a CMD Gran Cuerno.
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
82	-	74	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●●●●●●●
 Normal

Mitrilo

Localización: 1. En Midgar (CD2) (más información) | 2. Cueva del norte (más información)
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
65	50	72	60

Atributos: -
 Ranuras: ●●●●●●●●
 Normal

Reloj precioso

Localización: Gana 10 carreras de chocobos del rango A* en Gold Saucer y habla con Esther.
 Tiendas: -
 Robar a: -

Defensa	% Defensa	Def. Mag.	% Def. Mag.
-	-	-	-

Atributos: -
 Ranuras: ●●●●●●●●
 Normal



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- **Listado de armaduras**
- Listado de accesorios

Amuleto
Localización: -
Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: Suerte +10
Transformar a: -
10.000 Gil

Anillo agua
Localización: Valle de coral.
Tiendas: -
Robar a: Acrofiyas, Serpiente.
Atributos: Absorbe el daño por agua.
Transformar a: -

Anillo fuego
Localización: Costa del Sol.
Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: Anula el daño por fuego.
Transformar a: -
8.000 Gil

Anillo fuerte
Localización: -
Tiendas: -
Robar a: Reno (Midgar), Reno (Gelnika)
Atributos: Vitalidad +50, Espíritu +50.
Transformar a: -

Anillo furia
Localización: Premio en la Arena de Gold Saucer (sólo en CD1).
Tiendas: Gongaga.
Robar a: -
Atributos: Otorga el estado locura.
Transformar a: -
5.000 Gil

Anillo gema
Localización: Recompensa tras vencer a Guardián de materia.
Tiendas: Mideel
Robar a: -
Atributos: Protege frente a petrificación y paralizar.
Transformar a: -
7.500 Gil

Anillo hada
Localización: Cueva de los Gi (en Cañón Cosmo).
Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: Protege frente a veneno y ceguera.
Transformar a: -
7.000 Gil

Anillo hielo
Localización: Recompensa tras vencer a Chekov en la Pagoda de Wutai.
Tiendas: Mideel
Robar a: -
Atributos: Anula el daño por hielo.
Transformar a: -
8.000 Gil

Anillo mala suerte
Localización: Mideel, resolviendo el misterio de la llave vieja.
Robar a: Arma Ultima (batalla en Mideel).
Atributos: Fuerza +35, Magia +35, Destreza +15, Vitalidad +15, Espíritu +15, Suerte +10, pero el portador empieza el combate en el estado pena capital. Si el personaje muere y es resucitado, los puntos de bonificación se mantienen pero la cuenta atrás de pena capital no se resetea.
Transformar a: -

Anillo paz
Localización: 1. Gana la 2ª batalla en el Fuerte Condor
 2. Recompensa tras vencer a Rapps
Tiendas: Ciudad Cohete (a partir de CD2)
Robar a: -
Atributos: Protege frente a locura, furia, tristeza y confusión.
Transformar a: -
7.500 Gil

Anillo protector
Localización: Valle de coral.
Tiendas: -
Robar a: Schizo (Cabeza derecha).
Atributos: Otorga Barrera y MBarrera al comenzar el combate.
Transformar a: Moverdor
Transformar a: -

Anillo rayo
Localización: Habla con el hombre que duerme en la cueva cuando los dos últimos dígitos de tu número de batallas sean 22, 44, 66 ó 88.
Tiendas: Mideel.
Robar a: -
Atributos: Anula el daño por rayo.
Transformar a: -
8.000 Gil

Anillo reflejo
Localización: Se obtiene como recompensa tras derrotar a JENOVA-Muerte.
Tiendas: -
Robar a: Arma Ultima (en combates de tierra).
Atributos: Otorga el estado espejo al comenzar el combate.
Transformar a: -

Arete
Localización: -
Tiendas: Ciudad Cohete.
Robar a: -
Atributos: Magia +10.
Transformar a: -
7.500 Gil

Cascabel
Localización: 1. Premio en los rangos A y A* de las carreras de Chocobos.
 2. Te lo da Esther tras ganar 10 carreras en rango A*.
Atributos: Recupera 1 PG por cada paso que das fuera de los combates.
Transformar a: -

Cinturón campeón
Localización: Premio en la Arena de Gold Saucer.
Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: Fuerza +30, vitalidad +30
Transformar a: -

Diadema
Localización: -
Tiendas: Junon, Gongaga
Robar a: -
Atributos: Protege frente a sueño.
Transformar a: -
3.000 Gil

Hipnocorona
Localización: Valle de coral.
Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: Manipula con un 100% de posibilidades a todos los enemigos que puedan ser controlados.
Transformar a: -

Anillo veneno
Localización: Mazo torbellino.
Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: Anula el daño elemental por veneno. Protege contra el estado alterado veneno.
Transformar a: -

Capa blanca
Localización: Recompensa tras vencer a JENOVA-NACE.
Tiendas: Gongaga, Mideel.
Robar a: -
Atributos: Protege frente a rana y pequeño.
Transformar a: -
4.000 Gil

Cinta
Localización: 1. Templo de los Ancianos
 2. Acantilado de Gaea. Gana 10 veces la batalla especial con Cloud en Gold Saucer.
Atributos: Protege contra todos los estados alterados excepto muerte, lento, alto, paralizar y pena capital.
Transformar a: Maestro Tonberry, Ho-Chu

Círculo
Localización: -
Tiendas: -
Robar a: Nieve, Ho-Chu. Arma Ultima (en combates aéreos).
Atributos: Magia +30, Espíritu +30
Transformar a: -

Guante furtivo
Localización: -
Tiendas: Mercado Muro, volviendo a los suburbios de Midgar con la llave del sector 5.
Robar a: -
Atributos: Aumenta las posibilidades de robar con éxito.
Transformar a: -
129.000 Gil

Medallón estrella
Localización: 1. Edificio Shinra (intercambiando Cupón A)
 2. Recompensa tras vencer a Motorbola
 3. En Monte Corel.
Tiendas: Gongaga
Atributos: Protege frente a veneno.
Transformar a: -
4.000 Gil

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- Listado de accesorios

Muñeca poder
Localización: Recompensa tras vencer a Bestia del pozo.
Tiendas: Ciudad Cohete
Robar a: -
Atributos: Fuerza +10
Transformar a: -
7.500 Gil

Pluma choco
Localización: Te la dará Dio si ganas las 8 batallas en la Arena de Gold Saucer (en el CD1).
Tiendas: Wutai
Robar a: -
Atributos: Destreza +10
Transformar a: -
10.000 Gil

Protector
Localización: 1. Recompensa tras vencer a Rufus.
 2. Te lo dará Dio si ganas las 8 batallas en la Arena de Gold Saucer (en el CD1)
Tiendas: Ciudad Cohete
Robar a: -
Atributos: Vitalidad +10
Transformar a: -
3.500 Gil

Talismán
Localización: Recompensa tras vencer a Muestra: H0512.
Tiendas: Gongaga.
Robar a: -
Atributos: Espíritu +10
Transformar a: -
4.000 Gil

Tetra elemental
Localización: Cueva del norte.
Tiendas: -
Robar a: -
Atributos: Absorbe el daño por fuego, rayo, hielo y agua.
Transformar a: Cactuer.
-

Trozo seguridad
Localización: 1. Gran Glaciar
 2. Consigue 89 o más puntos en el circuito A en el juego de snowboard en Gold Saucer.
Tiendas: Ciudad Cohete (CD2/CD3)
Robar a: -
Atributos: Protege contra muerte y pena capital.
Transformar a: -
-

Vasos de plata
Localización: Obteniendo de 0-50 puntos en el desfile de Junon.
Tiendas: Junon (CD1), Gongaga.
Robar a: -
Atributos: Protege frente a oscuridad.
Transformar a: -
3.000 Gil

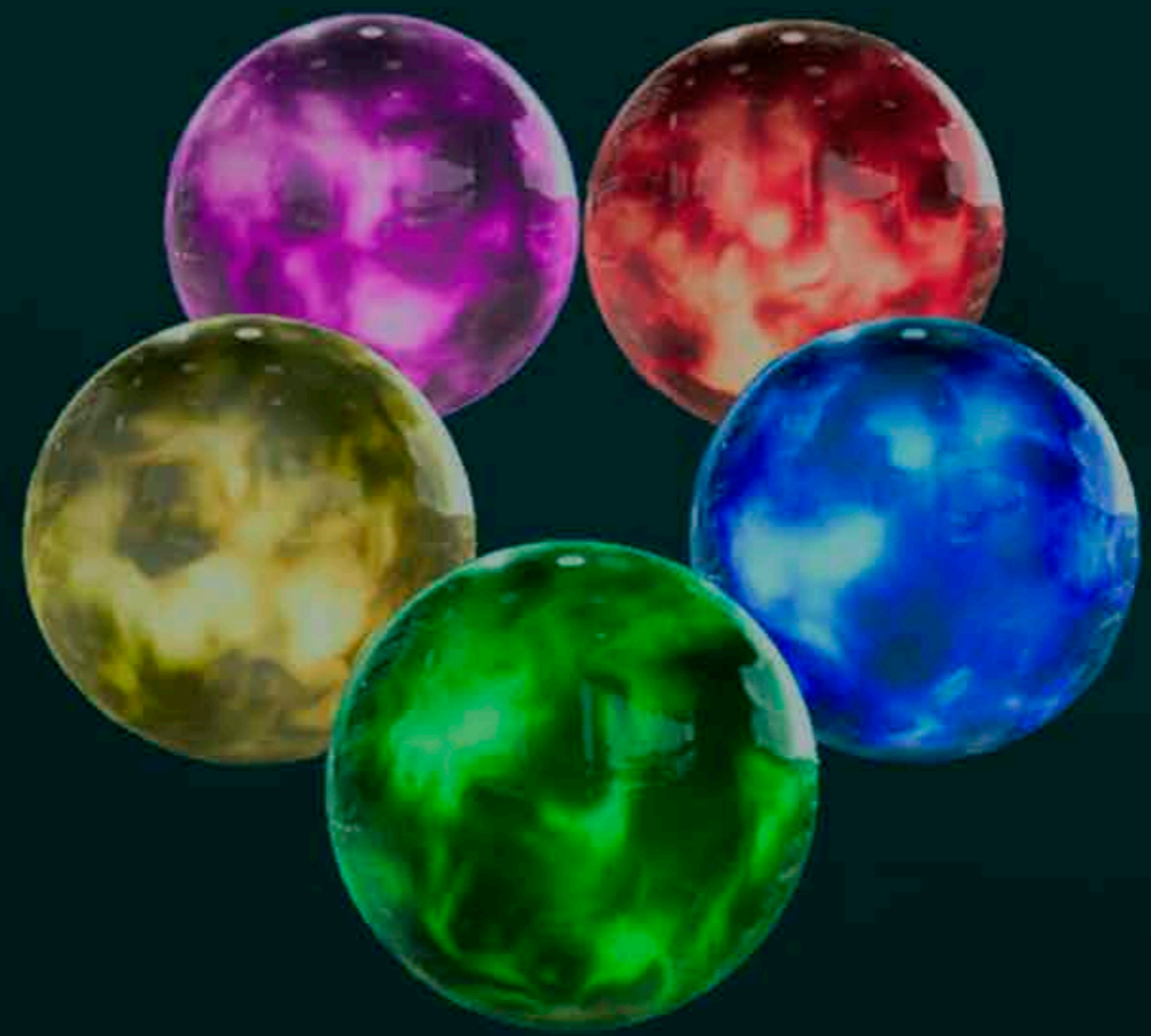
Zapatillas
Localización: 1. Gana 8 batallas en la arena de Gold Saucer y habla con la señora de las escaleras.
 2. Gana 10 carreras de chocobos en el rango A* y habla con Esther.
Atributos: Otorga el estado Prisa.
-



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- **Inventario**
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Listado de objetos
- Listado de armaduras
- **Listado de accesorios**



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias**
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras



Materias

En esta sección podrás encontrar en gran detalle el listado de todas las materias del juego, mágicas, de apoyo, de comandos, independientes e invocaciones.

NOTA: En esta página se tratan los aspectos básicos de la materia. Para conocer cómo crear materia maestra y aprender diferentes combinaciones útiles consulta la página 211 de la guía.

Concepto de materia

Gran parte del sistema de juego, por no decir la gran mayoría, de FFVII se basa en las materias.

Éstas son esferas que otorgan **poderes especiales** a los personajes.

Para que las materias funcionen deben estar **equipadas en ranuras** habilitadas para ello, las cuales se encuentran en diferentes armas y armaduras.

Hay dos tipos de ranuras: las simples (●) y las dobles (●●), cuya diferencia reside en la capacidad para combinar distintas materias.

Si emparejamos dos esferas en una ranura doble, sus poderes se complementan (siempre y cuando sea posible), mientras que en las ranuras simples las materias actúan por su cuenta sin interactuar con las demás (aunque hay alguna excepción).

A lo largo de la aventura, encontrarás multitud de materia repartida por los escenarios de mazmorras y ciudades, así como en tiendas.

Eso sí, mientras algunas son más comunes y se pueden comprar sin problemas, otras son objetos únicos que sólo aparecen una vez en todo el juego.

También cabe destacar que se puede vender materia por un **precio equivalente al AP que tengan**, a menos que se encuentren en su nivel más alto (materia maestra), en el que la cifra de dinero aumenta considerablemente.

No obstante, por algunas materias (que curiosamente suelen ser las mejores) sólo recibirás **1 gil**, sea cual sea su estado, de modo que no conviene ni siquiera plantearse el deshacerse de ellas.

Tipos de materia

En total hay cinco tipos distintos:

Materia mágica: Habilita a los personajes para utilizar hechizos mágicos. Además, aumentan ligeramente el poder mágico, espíritu y PM, aunque reducen otros parámetros como fuerza, vitalidad y PG.

Materia de apoyo: Esta clase de materia sólo tiene utilidad si la combinas con otras de un color distinto. Vamos, que son completamente inútiles colocadas en una ranura simple, aunque si las emparejas correctamente con la materia adecuada en una doble, su poder es extraordinario.

Materia de comandos: Básicamente, añade nuevos comandos a la lista de acciones que nuestros personajes pueden utilizar en combate. Algunos no los usaremos prácticamente nunca, mientras que otros resultan muy útiles.

Materia independiente: A diferencia de la azul, la materia morada funciona tanto en ranuras combinadas como en simples, por lo que éstas últimas son la mejor opción para no desperdiciar espacio en las armas y armaduras.

Materia de invocación: Llama a poderosas bestias para que aparezcan, ataquen a los enemigos y se vayan por donde volvieron. Una de ellas, los Caballeros de la Mesa Redonda, podría considerarse como la mejor materia de todo el juego.

Crecimiento de materia

Tal y como sucede con los personajes, la materia también sube de nivel. No obstante, en vez de puntos de experiencia (EXP) lo que utilizan para su crecimiento son **AP** que nos proporcionan los enemigos al derrotarlos.

Cada vez que encuentras o compras una materia, ésta empieza en el nivel 1 con 0 AP y cada vez que suba de nivel mejorará sus características (nuevos hechizos, nuevos comandos, usar invocaciones más veces etc.).

Cuando una materia alcanza su nivel máximo, que es entre 2 y 5 según el caso, se **genera automáticamente una copia** de ella, pero con 0 AP.

Cabe destacar que las armas y armaduras influyen en el desarrollo de la materia. Las hay con crecimiento normal (AP recibido x1), doble (AP recibido x2) y nulo (AP recibido = 0).

También hay armas de crecimiento triple (AP recibido x3), pero son únicamente dos: la espada **Apocalipsis** y la **Cimitarra** de Cid.

En las páginas siguientes encontrarás una lista detallada acerca de las distintas materias y de sus características.



Barrera

Localización: -
Tiendas: Ciudad Cohete.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-2	-1	+2	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Barrera 0AP
Nivel 2 BarreraM 5.000AP
Nivel 3 Reflejo 15.000AP
Nivel 4 Muro 30.000AP
Nivel 5 - 45.000AP

10.000 Gil 700.000 Gil

Contener

Localización: En Mideel alimenta a un chocobo blanco con Verduras Mimmelt y ráscale detrás de las orejas.
Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-4	-4	+4	+4

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Congl. 0AP
Nivel 2 Romper 5.000AP
Nivel 3 Tornado 10.000AP
Nivel 4 Flama 15.000AP
Nivel 5 - 60.000AP

1 Gil

Destruir

Localización: Sótano Mansión Shinra (CD1)
Tiendas: Fuerte Cóndor (CD 2/3), Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-2	-1	+2	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Bar Mrte. 0AP
Nivel 2 Hec Mrte. 6.000AP
Nivel 3 Muerte 10.000AP
Nivel 4 - 45.000AP

9.000 Gil 630.000 Gil

Escudo

Localización: Cueva del norte.
Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-4	-4	+4	+4

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 - 0AP
Nivel 2 Escudo 10.000AP
Nivel 3 - 100.000AP

1 Gil

Cometa

Localización: Capital Olvidada.
Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-2	-1	+2	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Cometa 0AP
Nivel 2 Cometa2 12.000AP
Nivel 3 - 60.000AP

1.400.000 Gil

Cura total

Localización: Regresa a Cañón Cosmo en CD2/3 después de conseguir el Viento Fuerte y visita la parte trasera de la tienda de objetos.
Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-4	-4	+4	+4

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 - 0AP
Nivel 2 Cura total 3.000AP
Nivel 3 - 100.000AP

1 Gil

Envenenar

Localización: Piso 67 del Edificio Shinra.
Tiendas: Kalm, Junon, Costa del Sol (CD2/3)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Bio 0AP
Nivel 2 Bio 2 5.000AP
Nivel 3 Bio 3 20.000AP
Nivel 4 - 38.000AP

1.500 Gil 105.000 Gil

Fuego

Localización: Equipada en Red XIII cuando se une al grupo.
Tiendas: Sector 7, Sector 5, Mercado Muro, Fuerte Cóndor, Junon, Costa del Sol, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Fuego 0AP
Nivel 2 Fuego 2 2.000AP
Nivel 3 Fuego 3 18.000AP
Nivel 4 - 35.000AP

600 Gil 42.000 Gil

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Gravedad

Localización: Cueva Sellada (Cañón Cosmo)

Tiendas: Fuerte Cóndor (CD2/3), Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Semi OAP
 Nivel 2 Semi2 10.000AP
 Nivel 3 Semi3 20.000AP
 Nivel 4 - 40.000AP

8.000 Gil 560.000 Gil

Hielo

Localización: Equipada en Cloud al inicio del juego.

Tiendas: Sector 7, Sector 5, Mercado Muro, Fuerte Cóndor, Junon, Costa del Sol, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Hielo OAP
 Nivel 2 Hielo 2 2.000AP
 Nivel 3 Hielo 3 18.000AP
 Nivel 4 - 35.000AP

600 Gil 42.000 Gil

Sellar

Localización: -

Tiendas: Junon, Costa de Sol (CD1)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Sueño OAP
 Nivel 2 Silencio 10.000AP
 Nivel 3 - 20.000AP

3.000 Gil 210.000 Gil

Tiempo

Localización: -

Tiendas: Gongaga, Ciudad Cohete.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-2	-1	+2	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Prisa OAP
 Nivel 2 Lento 8.000AP
 Nivel 3 Alto 20.000AP
 Nivel 4 - 42.000AP

6.000 Gil 420.000 Gil

Mistificar

Localización: -

Tiendas: Cañón Cosmo, Gongaga.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Confu OAP
 Nivel 2 Locura 12.000AP
 Nivel 3 - 25.000AP

6.000 Gil 420.000 Gil

Rayo

Localización: Equipada en Cloud al inicio del juego.

Tiendas: Sector 7, Sector 5, Mercado Muro, Fuerte Cóndor, Junon, Costa del Sol, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Rayo OAP
 Nivel 2 Rayo 2 2.000AP
 Nivel 3 Rayo 3 18.000AP
 Nivel 4 - 35.000AP

600 Gil 42.000 Gil

Tierra

Localización: -

Tiendas: Kalm, Junon (CD1), Costa de Sol (CD2/3)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Sismo OAP
 Nivel 2 Sismo2 6.000AP
 Nivel 3 Sismo3 22.000AP
 Nivel 4 - 40.000AP

1.500 Gil 105.000 Gil

Transformar

Localización: 1. Monte Corel (Vías del tren). 2. Equipada en Cait Sith al unirse al grupo.

Tiendas: Corel, Cañón Cosmo, Gongaga, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Pequeño OAP
 Nivel 2 Rana 8.000AP
 Nivel 3 - 24.000AP

5.000 Gil 300.000 Gil

Recuperar

Localización: Reactor nº1.

Tiendas: Sector 7, Sector 5, Mercado Muro, Fuerte Cóndor, Junon, Costa del Sol (CD1), Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Cura OAP
 Nivel 2 Cura 2 2.500AP
 Nivel 3 Regenerar 17.000AP
 Nivel 4 Cura 3 25.000AP
 Nivel 5 - 40.000AP

750 Gil 210.000 Gil

Revivir

Localización: -

Tiendas: Junon, Costa de Sol (CD1)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-2	-1	+2	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Vida OAP
 Nivel 2 Vida2 45.000AP
 Nivel 3 - 55.000AP

3.000 Gil 210.000 Gil

Última

Localización: Deteniendo el tren en Corel durante la misión de la materia enorme.

Tiendas: Corel (sólo si no detuviste el tren durante la misión de la materia enorme)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-4	-4	+4	+4

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 - OAP
 Nivel 2 Ultima 5.000AP
 Nivel 3 - 100.000AP

50.000 Gil 1 Gil

Magia maestra

Localización: 1. Dale el Arpa tierra al viajero de Kalm. 2. En el observatorio de Bugenhagen, examina la materia enorme de color verde cuando tengas en tu poder una copia maestra de las 21 materias mágicas (verdes). Todas ellas desaparecerán y se mezclarán para crear la materia Magia maestra. Repite el proceso tantas veces como quieras

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Añade todos los hechizos mágicos a tu lista de comandos.

- 1 Gil

Salir

Localización: -

Tiendas: Ciudad Cohete.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Fuga OAP
 Nivel 2 Elimín. 10.000AP
 Nivel 3 - 30.000AP

10.000 Gil 700.000 Gil

Sanar

Localización: -

Tiendas: Kalm, Junon, Costa de Sol (CD1), Gongaga.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-1	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Veneno OAP
 Nivel 2 Esuna 12.000AP
 Nivel 3 Resistencia 52.000AP
 Nivel 4 - 60.000AP

1.500 Gil 105.000 Gil

Absorción PG

Localización: 1. Wutai, dentro de un cofre de la casa de Yuffie. 2. Cueva del norte

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: El portador absorbe una cantidad de PG equivalente al daño causado por un comando de la materia emparejada. Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro.

Nivel 1 Absorción PG OAP
 Nivel 2 - 100.000AP

- 1 Gil

Absorción PM

Localización: En la tienda de objetos de Wutai, durante la misión opcional de este lugar, cuando Yuffie te roba la materia. No podrás conseguirla en el CD3.

Tiendas: -

Características: El portador absorbe una cantidad de PM equivalente a un 1% del daño causado por un comando de la materia emparejada (daño/100). Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro.

Nivel 1 Absorción PG OAP
 Nivel 2 - 100.000AP

- 1 Gil

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Ataque final

Localización: Gana el combate especial en la arena de batalla de Gold Saucer. Sólo te dan este premio una vez.

Tiendas: -

Características: El portador utiliza automáticamente un comando de la materia emparejada cuando es abatido en combate. Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Sentir, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro

Nivel 1	Ataque final 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usa ataque final 2 veces por combate	20.000AP
Nivel 3	Usa ataque final 3 veces por combate	40.000AP
Nivel 4	Usa ataque final 4 veces por combate	80.000AP
Nivel 5	Usa ataque final 5 veces por combate	160.000AP

- 1 Gil

Ataque furtivo

Localización: Premio en las carreras de chocobos de Gold Saucer (clase A*)

Tiendas: -

Características: El portador utiliza automáticamente un comando de la materia emparejada al iniciar un combate. Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Sentir, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro

Nivel 1	Posibilidades de ataque furtivo (20%)	0AP
Nivel 2	Posibilidades de ataque furtivo (35%)	20.000AP
Nivel 3	Posibilidades de ataque furtivo (50%)	60.000AP
Nivel 4	Posibilidades de ataque furtivo (65%)	100.000AP
Nivel 5	Posibilidades de ataque furtivo (80%)	150.000AP

- 1 Gil

Robo simultáneo

Localización: 1. Cueva de Da-Chao (Wutai), tras extinguir las llamas con las Escamas de Leviatán, que conseguiste en el reactor submarino de Junon.
2. Cueva del norte

Tiendas: -

Características: El portador roba a un enemigo después de usar un comando de la materia emparejada. Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro.

Nivel 1	Robo simultáneo	0AP
Nivel 2	-	200.000AP

- 1 Gil

Todos

Localización: 1. Sector 7 de Midgar, en el 2º piso del edificio de hornigón.
2. Piso 63 Edificio Shinra.
3. En el vestíbulo del carguero de Junon.
4. Monte Nibel.
5. Cueva del Gran Glaciar.
6. Consigue 89 o más puntos en el circuito B del minijuego de snowboard en Gold Saucer

Tiendas: Fuerte Condor (CD2)

Características: Esta materia permite que hechizos mágicos causen daño a todos los enemigos en vez de a uno solo. Eso sí, el daño causado se reduce en un 33%. Se puede combinar con las siguientes materias: Recuperar, Sanar, Revivir, Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Envenenar, Gravedad, Sellar, Mistificar, Transformar, Tiempo, Barrier, Destruir y Magia maestra

Nivel 1	Daño mágico a todos (1 vez)	0AP
Nivel 2	Daño mágico a todos (2 veces)	1.500AP
Nivel 3	Daño mágico a todos (3 veces)	6.000AP
Nivel 4	Daño mágico a todos (4 veces)	18.000AP
Nivel 5	Daño mágico a todos (5 veces)	35.000AP

20.000 Gil 1.400.000 Gil

Contar

Localización: Cueva del norte, en el centro del cráter brillante.

Tiendas: -

Características: El portador contraataca con el comando emparejado a esta materia cuando recibe daño. Se puede combinar con las siguientes materias: Robar, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro

Nivel 1	Posibilidades de contraatacar (30%)	0AP
Nivel 2	Posibilidades de contraatacar (40%)	20.000AP
Nivel 3	Posibilidades de contraatacar (60%)	40.000AP
Nivel 4	Posibilidades de contraatacar (80%)	60.000AP
Nivel 5	Posibilidades de contraatacar (100%)	100.000AP

- 1 Gil

Corte añadido

Localización: Gran Glaciar.

Tiendas: -

Características: El portador realiza un ataque físico después de usar un comando de la materia emparejada. Se puede combinar con todas las Materias mágicas y de Invocación, además de: Robar, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular, Comando maestro.

Nivel 1	Corte añadido	0AP
Nivel 2	-	100.000AP

- 1 Gil

Turbo PM

Localización: Mazo torbellino, después de la batalla contra JENOVA-MUERTE.

Tiendas: -

Características: Los hechizos e invocaciones emparejados con esta materia consumen una cantidad mayor de PM para hacer más daño. Se puede combinar todas las Materias mágicas y de Invocación

Nivel 1	Aumento de daño y de gasto de PM (10%)	0AP
Nivel 2	Aumento de daño y de gasto de PM (20%)	10.000AP
Nivel 3	Aumento de daño y de gasto de PM (30%)	30.000AP
Nivel 4	Aumento de daño y de gasto de PM (40%)	60.000AP
Nivel 5	Aumento de daño y de gasto de PM (50%)	120.000AP

- 1 Gil

Corte doble

Localización: Gelnika, el avión hundido.

Tiendas: -

Características: Habilita el comando 2x Corte (golpea dos veces al mismo enemigo) y 4x Corte (reparte cuatro golpes entre todos los enemigos. A diferencia de 2x Corte, el daño no se reduce a la mitad al atacar desde la fila trasera)

Destreza	Suerte	Elemento
+2	-	-

Nivel 1	2x Corte	0AP
Nivel 2	4x Corte	100.000AP
Nivel 3	-	150.000AP

- 1 Gil

Cuadrimagia

Localización: Cueva secreta en el archipiélago de Mideel.

Características: El portador lanza 4 veces seguidas un hechizo mágico o invocación, propios de la materia emparejada, en un mismo turno. En cuanto al gasto de PM, sólo se contabiliza un uso y no cuatro. Hay un número limitado de veces para utilizar cuadrimagia, aunque su uso se aplica a los hechizos por separado, no a la materia que los proporciona. Se puede combinar con todas las Materias mágicas (exc. Salir) y de Invocación (exc. CMR)

Nivel 1	Cuadrimagia para un hechizo/inv. 1/combate	0AP
Nivel 2	Cuadrimagia para un hechizo/inv. 2/combate	40.000AP
Nivel 3	Cuadrimagia para un hechizo/inv. 3/combate	80.000AP
Nivel 4	Cuadrimagia para un hechizo/inv. 4/combate	120.000AP
Nivel 5	Cuadrimagia para un hechizo/inv. 5/combate	200.000AP

- 1 Gil

Efecto añadido

Localización: Cueva de los Gi. Sólo puedes conseguirla durante tu visita a la cueva en el CD1.

Tiendas: -

Características: El portador tiene un 20% de posibilidades de provocar los estados alterados de la materia emparejada si 'Efecto añadido' se encuentra en una ranura del arma. Por el contrario, si está colocada en una ranura de la armadura, protegerá al portador de los alterados de la materia emparejada. A continuación, se citan las materias con las que se puede combinar Efecto añadido y los estados que producen/inmunizan. Envenenar: Veneno | Sellar: Sueño, Silencio | Mistificar: Locura, Confusión | Transformar: Pequeño, Rana | Tiempo: Lento, Alto | Destruir: Muerte | Contener: Confusión, Alto, Petrificación | Choco/Mog: Alto | Odlin: Muerte | Hades: Veneno, Sueño, Silencio, Confusión, Pequeño, Rana.

Nivel 1	Efecto añadido	0AP
Nivel 2	-	100.000AP

- 1 Gil

Elemento W

Localización: Durante el asalto a Midgar en el CD2. Si no la consigues en ese momento, puedes excavar en Ciudad Huesos para encontrarla.

Tiendas: -

Características: Permite usar dos objetos en un turno, ya sean iguales o diferentes. Consulta este apartado de la guía para informarte acerca del truco para clonar objetos con esta materia.

Nivel 1	Elemento W	0AP
Nivel 2	-	250.000AP

- 1 Gil

Fulminar a todos

Localización: Bosque de los Ancianos.

Tiendas: -

Características: Habilita el comando Fulminar (ataca con daño físico y a distancia a todos los enemigos) y Flash (mismo efecto que 'fulminar' y además provoca muerte instantánea en enemigos no inmunes, aunque la puntería se reduce a la mitad)

Nivel 1	Fulminar	0AP
Nivel 2	Flash	130.000AP
Nivel 3	-	150.000AP

- 1 Gil

Elemento Básico

Localización: 1. Piso 62 del Edificio Shinra.
2. Monte Nibel.
3. Examina el piano de Tifa en Nibelheim mientras ella sea la líder del grupo en el CD2.

Características: La materia Elemento Básico se utiliza para añadir a un arma un tipo elemental al comando 'Atacar', o para añadir a una armadura protección contra un tipo elemental. Para ello tiene que combinarse con materia mágica o materia de invocación mediante una ranura doble. En el caso del arma, es independiente el nivel de la materia para añadir el ataque de tipo elemental. En el caso de la armadura, el nivel de defensa va ligado al nivel de la materia: Nivel 2 (1/2 daño), Nivel 3 (Inmune) y Nivel 4 (Absorbe). A continuación, se citan las materias con las que se puede combinar Elemento Básico y el efecto que producen: | Elemento fuego: Fuego, Itrif y Fenix | Elemento rayo: Rayo, Ramlun | Elemento hielo: Hielo, Shiva | Elemento tierra: Ibarra, Titan | Elemento veneno: Envenenar | Elemento gravedad: Gravedad | Elemento agua: Leviatán | Elemento viento: Choco/Mog, Typoon | Elemento sagrado: Alejandro | Elemento 'oculto': Cualquier materia que no sea de apoyo (azul), y que no esté entre las citadas anteriormente. Este elemento defiende contra un único ataque del juego llamado Haz Última, ejecutado por Arma Última

Nivel 1	1/2 daño	0AP
Nivel 2	Inmune	10.000AP
Nivel 3	Absorbe	40.000AP
Nivel 4	-	80.000AP

- 1 Gil

Oposición mágica

Localización: 1. Cueva del norte, junto a una cascada de corriente vital. 2. Premio en las carreras de chocobos de Gold Saucer (clase A*)

Tiendas: -

Características: El portador contraataca con la magia o invocación emparejada a esta materia cuando recibe daño. Se puede combinar todas las Materias mágicas y de Invocación

Nivel 1	Posibilidades de contraatacar (30%)	0AP
Nivel 2	Posibilidades de contraatacar (40%)	20.000AP
Nivel 3	Posibilidades de contraatacar (60%)	40.000AP
Nivel 4	Posibilidades de contraatacar (80%)	60.000AP
Nivel 5	Posibilidades de contraatacar (100%)	100.000AP

- 1 Gil

Gesticular

Localización: Cueva secreta en el continente de Wutai.

Tiendas: -

Características: Habilita el comando Gesto, que copia la acción anterior de un aliado y la reproduce sin consumir PM. Los límites no pueden ser reproducidos por personajes distintos, pero sí por ellos mismos. Es decir, Cloud puede ejecutar de nuevo un límite si ésta fue la acción anterior más próxima, pero no puede hacer lo mismo con uno de Barret.

Nivel 1	Gesto	0AP
Nivel 2	-	100.000AP

- 1 Gil

Golpe mortal

Localización: Selva de Gongaga.

Tiendas: Fuerte Condor (CD2/3), Ciudad Cohete (CD2/3)

Características: Habilita el comando Golpe, que siempre ejecuta un ataque físico de daño crítico pero reduce la puntería en un 66%.

Destreza	Suerte	Elemento
-	+1	-

Nivel 1	Golpe	0AP
Nivel 2	-	40.000AP

10.000 700.000 Gil

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Habilidad enemiga

Localización: 1. Laboratorio de Shinra, después de liberar a Red XIII.
2. En la posada respetable de Junon, que es el sótano de las barracas (la puerta del edificio con el número 27).
3. En la Capital olvidada ve a la derecha en la intersección de tres caminos y busca en el piso de arriba de la segunda vivienda.
4. Examina el chocobo verde en la cabaña del sabio chocobo.

Tiendas: -

Características: Permite ejecutar habilidades aprendidas de enemigos al haberlas utilizado estos contra tí. Consulta el apartado dedicado a habilidades enemigas pinchando aquí.

-	1 Gil
---	-------

Invocación W

Localización: Consigue 64.000 PB en la arena de batalla de Gold Saucer (CD 2/3)

Tiendas: -

Características: Permite llamar a dos invocaciones en un turno, ya sean iguales o diferentes.

Nivel 1	Invocación W	OAP
Nivel 2	-	250.000AP

-	1 Gil
---	-------

Lanzar

Localización: Está equipada en Yuffie cuando ésta se une al grupo.

Tiendas: Fuerte Cándor (CD2/3), Ciudad Cohete (CD2/3)

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	+1	-	-

Características: Habilita el comando Lanzar (arroja un arma para dañar al enemigo) y Moneda (lanza giles para dañar al enemigo)

Nivel 1	Lanzar	OAP
Nivel 2	Moneda	45.000AP
Nivel 3	-	60.000AP

10.000	700.000 Gil
--------	-------------

Magia W

Localización: Cueva del norte.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Permite utilizar dos hechizos mágicos en un turno, ya sean iguales o diferentes.

Nivel 1	Magia W	OAP
Nivel 2	-	250.000AP

-	1 Gil
---	-------

Manipular

Localización: Equipada en Cait Sith cuando éste se une al grupo.

Tiendas: Fuerte Cándor (CD2/3), Ciudad Cohete (CD2/3)

Características: Habilita el comando Manipular, que pone bajo tu control a un enemigo, permitiéndote utilizar sus movimientos. Es una técnica muy útil para aprender habilidades enemigas. No obstante, hay muchos adversarios que son inmunes a su efecto.

Nivel 1	Manipular	OAP
Nivel 2	-	40.000AP

10.000	700.000 Gil
--------	-------------

Morfo

Localización: Templo de los Ancianos, junto al lago púrpura.

Tiendas: -

Características: Habilita el comando Morfo. Si derrotas a un enemigo mediante esta acción, lo transformas en un objeto. El daño de Morfo es 1/8 parte del que causa un ataque físico normal, excepto si quien lo usa es Yuffie y tiene equipada el arma Conformar.

Nivel 1	Morfo	OAP
Nivel 2	-	100.000AP

-	1 Gil
---	-------

Robar

Localización: Alcantarillas de Midgar, tras caer de la trampilla de la mansión de Don Corneo.

Tiendas: Kalm.

Características: Habilita el comando 'Robar' y 'Toma' (igual que robar pero causando daño físico). La probabilidad de robar depende del nivel del personaje, del nivel del enemigo, y de un porcentaje asignado a cada enemigo, que determina la facilidad con la que puede ser sustraído un objeto del mismo

Destreza	Suerte	Elemento
+2	-	-

Nivel 1	Robar	OAP
Nivel 2	Toma	40.000AP
Nivel 3	-	50.000AP

1.200	84.000 Gil
-------	------------

Sentir

Localización: 1. En el parque del Sector 6 de Midgar, tras la explosión en el Sector 7. 2. Equipada en Red XIII cuando éste se une al grupo.

Tiendas: Kalm, Junon.

Características: Habilita el comando Sentir, que permite conocer información acerca de un enemigo. No funciona con todos los enemigos. Una vez se haya utilizado sobre un enemigo, el PG y PM quedarán retratados en la barra de información que aparece al pulsar el botón select durante el combate.

Nivel 1	Sentir	OAP
Nivel 2	-	40.000AP

1.000	70.000 Gil
-------	------------

Comando maestro

Localización: 1. Dale el Arpa tierra al viajero de Kalm.
2. Examina la materia enorme amarilla en el observatorio de Bugenhagen teniendo en tu poder una copia en el máximo nivel de cada una de las siguientes materias: Robar, Sentir, Lanzar, Morfo, Golpe mortal, Manipular, Gesticular. Todas ellas desaparecerán y se mezclarán para crear la materia Comando maestro. Repite el proceso tantas veces como quieras

Tiendas: -

Características: Añade todos los hechizos mágicos a tu lista de comandos.

Nivel 1	-	OAP
---------	---	-----

-	1 Gil
---	-------

Atrae enemigo

Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer (5.120, 800 ó 250 BP, dependiendo del momento del juego)

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta la frecuencia de los combates aleatorios.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-1	-

Nivel 1	Tasa de encuentros + 45%	OAP
Nivel 2	Tasa de encuentros + 85%	10.000AP
Nivel 3	-	50.000AP

-	1 Gil
---	-------

Cubrir

Localización: Jardín de la casa de Aeris, en Midgar.

Tiendas: Mercado Muro.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	+1	-	-

Características: El portador se interpone entre un ataque del enemigo y un aliado para protegerlo. Dicho ataque ha de ser físico y de objetivo único, no múltiple. Un caso curioso es el de cubrir a un miembro del grupo cuando se le dan algunos objetos como Elixires, así que ten esto en cuenta.

Nivel 1	Cubrir 20%	OAP
Nivel 2	Cubrir 40%	2.000AP
Nivel 3	Cubrir 60%	10.000AP
Nivel 4	Cubrir 80%	25.000AP
Nivel 5	Cubrir 100%	40.000AP

1.000 Gil	70.000 Gil
-----------	------------

Larga fila

Localización: Mina de mitrilo.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Permite golpear a los enemigos a distancia, por lo que el nivel de daño no se reduce al atacar desde la fila trasera.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Larga fila	OAP
Nivel 2	-	80.000AP

-	1 Gil
---	-------

Atrae chocobo

Localización: Rancho chocobo, después de conseguir el barco volador.

Tiendas: Te la vende Choco Billy (sólo una vez) en el rancho chocobo.

Características: Permite atraer chocobos y aumenta la frecuencia de los combates en los que aparecen. Recuerda que sólo encontrarás chocobos si caminas sobre los diferentes rastros de huellas repartidos por el mundo.

Destreza	Suerte	Elemento
-	+1	-

Nivel 1	Atrae chocobo +50%	OAP
Nivel 2	Atrae chocobo +100%	3.000AP
Nivel 3	Atrae chocobo +200%	10.000AP
Nivel 4	-	30.000AP

2.000 Gil	70.000 Gil
-----------	------------

Contraataque

Localización: 1. Monte Nibel.
2. Premio en las carreras de chocobos de Gold Saucer (clase A*)

Tiendas: Mercado Muro.

Características: Habilita la posibilidad de contraatacar a un enemigo. Las posibilidades de éxito aumentan proporcionalmente al nivel de la materia.

Nivel 1	Contraataque 20%	OAP
Nivel 2	Contraataque 40%	10.000AP
Nivel 3	Contraataque 60%	20.000AP
Nivel 4	Contraataque 80%	50.000AP
Nivel 5	Contraataque 100%	100.000AP

1.000 Gil	1 Gil
-----------	-------

Enemigo alejado

Localización: Premio en las carreras de chocobos de Gold Saucer (Clases A y A*)

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Reduce la frecuencia de los combates aleatorios.

Destreza	Suerte	Elemento
-	+1	-

Nivel 1	Tasa de encuentros - 45%	OAP
Nivel 2	Tasa de encuentros - 85%	10.000AP
Nivel 3	-	50.000AP

-	1 Gil
---	-------

Mega todo

Localización: Cueva del norte.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Habilita a todos los comandos del portador para que afecten por completo al bando enemigo/aliado. Sustituye el comando 'atacar' por Fulminar.

Nivel 1	Mega todo 1 vez por combate	OAP
Nivel 2	Mega todo 2 veces por combate	20.000AP
Nivel 3	Mega todo 3 veces por combate	40.000AP
Nivel 4	Mega todo 4 veces por combate	80.000AP
Nivel 5	Mega todo 5 veces por combate	160.000AP

-	1 Gil
---	-------

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

PG <-> PM

Localización: Cueva secreta al norte de Corel norte, valga la redundancia.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Intercambia los valores de PG por los de PM. Es decir, el máximo de puntos de vida pasa a ser 999 y de puntos de magia 9.999.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 PG <- -> PM OAP
Nivel 2 - 80.000AP

1 Gil

Prevacíos

Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer (5.120, 800 ó 250 BP; dependiendo del momento del juego)

Tiendas: -

Características: Aumenta las posibilidades de atacar a los enemigos por la espalda cuando se inicia un combate. Su efecto es acumulativo hasta un máximo de 33%. También reduce la posibilidad de que el grupo sea atacado por sorpresa.

Destreza	Suerte	Elemento
+2	-	-

Nivel 1 Ataque por la espalda +6% OAP
Nivel 2 Ataque por la espalda +9% 8.000AP
Nivel 3 Ataque por la espalda +11% 20.000AP
Nivel 4 Ataque por la espalda +13% 40.000AP
Nivel 5 Ataque por la espalda +10% 80.000AP

1 Gil

Súper suerte

Localización: Templo de los Ancianos.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta la suerte del portador entre un 10 y un 50%. Su efecto es acumulativo, aunque el límite es 100% de la suerte original.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Suerte +10% OAP
Nivel 2 Suerte +20% 15.000AP
Nivel 3 Suerte +30% 30.000AP
Nivel 4 Suerte +40% 60.000AP
Nivel 5 Suerte +50% 100.000AP

1.050.000 Gil

Súper velocidad

Localización: Premio en la arena de batalla de Gold Saucer (20.480, 12.000 ó 4.000 BP; según el momento de juego)

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta la destreza del portador entre un 10 y un 50%. Su efecto es acumulativo, aunque el límite es 100% de la destreza original.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Destreza +10% OAP
Nivel 2 Destreza +20% 15.000AP
Nivel 3 Destreza +30% 30.000AP
Nivel 4 Destreza +40% 60.000AP
Nivel 5 Destreza +50% 100.000AP

1.400.000 Gil

Subacuática

Localización: Dale el objeto Guía al viajero de Kalm.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Elimina el límite de tiempo (de 20 minutos) en el combate contra Arma Esmeralda.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 - OAP

1 Gil

Súper EXP

Localización: Premio en Wonder Square (Gold Saucer) - 2.000 GP.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta la experiencia recibida en los combates entre 50 y 100%. Su efecto es acumulativo hasta un máximo de 200%.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Experiencia +50% OAP
Nivel 2 Experiencia +100% 60.000AP
Nivel 3 - 150.000AP

1 Gil

Choco/Mog

Localización: Habla con los chocobos que están dentro del vallado del rancho chocobo.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-	-	+1	-

Características: Efecto: alto

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	viento

Nivel 1 Usar Choco/Mog 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Choco/Mog 2 veces por combate 2.000AP
Nivel 3 Usar Choco/Mog 3 veces por combate 14.000AP
Nivel 4 Usar Choco/Mog 4 veces por combate 25.000AP
Nivel 5 Usar Choco/Mog 5 veces por combate 35.000AP

Shiva

Localización: Te la da Priscila durante tu primera visita a Junon.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	hielo.

Nivel 1 Usar Shiva 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Shiva 2 veces por combate 4.000AP
Nivel 3 Usar Shiva 3 veces por combate 15.000AP
Nivel 4 Usar Shiva 4 veces por combate 30.000AP
Nivel 5 Usar Shiva 5 veces por combate 50.000AP

Súper Gil

Localización: Premio en Wonder Square (Gold Saucer) - 1.000 GP.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta el dinero recibido en los combates. Debido a un fallo de programación, esta materia siempre proporciona el doble de dinero, sin importar el nivel en el que esté.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Gil x2 OAP
Nivel 2 Gil x2 80.000AP
Nivel 3 - 150.000AP

1 Gil

Súper magia

Localización: Valle de coral.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta el poder mágico del portador entre un 10 y un 50%. Su efecto es acumulativo, aunque el límite es 100% del poder mágico original.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Magia +10% OAP
Nivel 2 Magia +20% 10.000AP
Nivel 3 Magia +30% 20.000AP
Nivel 4 Magia +40% 30.000AP
Nivel 5 Magia +50% 50.000AP

1.050.000 Gil

Ifrit

Localización: Carguero de Junon, después de vencer a JENOVA-VIDA.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	fuego.

Nivel 1 Usar Ifrit 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Ifrit 2 veces por combate 5.000AP
Nivel 3 Usar Ifrit 3 veces por combate 20.000AP
Nivel 4 Usar Ifrit 4 veces por combate 35.000AP
Nivel 5 Usar Ifrit 5 veces por combate 60.000AP

Ramuh

Localización: Sala de corredores de chocobos en Gold Saucer, después de los eventos en la prisión de Corel.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	rayo

Nivel 1 Usar Ramuh 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Ramuh 2 veces por combate 10.000AP
Nivel 3 Usar Ramuh 3 veces por combate 25.000AP
Nivel 4 Usar Ramuh 4 veces por combate 50.000AP
Nivel 5 Usar Ramuh 5 veces por combate 70.000AP

Súper PG

Localización: -

Tiendas: Cañón Cosmo, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta los PG del portador entre un 10 y un 50%. Su efecto es acumulativo, aunque el límite es 100% de los originales.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 PG +10% OAP
Nivel 2 PG +20% 10.000AP
Nivel 3 PG +30% 20.000AP
Nivel 4 PG +40% 30.000AP
Nivel 5 PG +50% 50.000AP

8.000 Gil 560.000 Gil

Súper PM

Localización: -

Tiendas: Cañón Cosmo, Mideel.

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Aumenta los PM del portador entre un 10 y un 50%. Su efecto es acumulativo, aunque el límite es 100% de los PM originales.

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 PM +10% OAP
Nivel 2 PM +20% 10.000AP
Nivel 3 PM +30% 20.000AP
Nivel 4 PM +40% 30.000AP
Nivel 5 PM +50% 50.000AP

8.000 Gil 560.000 Gil

Titán

Localización: Reactor de Gongaga.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-2%	+2%	-	-	+1	-

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	tierra

Nivel 1 Usar Titán 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Titán 2 veces por combate 15.000AP
Nivel 3 Usar Titán 3 veces por combate 30.000AP
Nivel 4 Usar Titán 4 veces por combate 60.000AP
Nivel 5 Usar Titán 5 veces por combate 80.000AP

Odín

Localización: Mansión de Shinra en Nibelheim, dentro de la caja fuerte.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-	-	+1	+1

Características: Efecto: Muerte instantánea

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1 Usar Odín 1 vez por combate OAP
Nivel 2 Usar Odín 2 veces por combate 16.000AP
Nivel 3 Usar Odín 3 veces por combate 32.000AP
Nivel 4 Usar Odín 4 veces por combate 65.000AP
Nivel 5 Usar Odín 5 veces por combate 90.000AP

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Leviatán

Localización: Derrota a Godo en la pagoda de Wutai.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-	-	+1	+1

Características: Elemento: agua

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Leviatán 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Leviatán 2 veces por combate	18.000AP
Nivel 3	Usar Leviatán 3 veces por combate	38.000AP
Nivel 4	Usar Leviatán 4 veces por combate	70.000AP
Nivel 5	Usar Leviatán 5 veces por combate	100.000AP

Bahamut

Localización: Templo de los Ancianos, tras vencer a Dragón Rojo.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-	-	+1	+1

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Bahamut 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Bahamut 2 veces por combate	20.000AP
Nivel 3	Usar Bahamut 3 veces por combate	50.000AP
Nivel 4	Usar Bahamut 4 veces por combate	80.000AP
Nivel 5	Usar Bahamut 5 veces por combate	120.000AP

Bahamut CERO

Localización: Examina la materia enorme de color azul en el observatorio de Bugenhagen. Estas materia sólo aparecerá si conseguiste las cuatro materias enormes durante sus misiones correspondientes (Corel, Fuerte Cóndor, Junon, Ciudad Cohete). En caso de no haber cumplido estos requisitos, puedes conseguir esta materia de manera alternativa en la excavación de Ciudad Huesos.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+15%	-	-	+4	+4

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Bahamut CERO 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Bahamut CERO 2 veces por combate	35.000AP
Nivel 3	Usar Bahamut CERO 3 veces por combate	120.000AP
Nivel 4	Usar Bahamut CERO 4 veces por combate	150.000AP
Nivel 5	Usar Bahamut CERO 5 veces por combate	250.000AP

Caballeros de la Mesa Redonda

Localización: Isla secreta en la esquina superior derecha del mapamundi. Sólo puedes acceder a ella montado en un chocobo dorado.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+20%	-	-	+8	+8

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar C. Mesa Redonda 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar C. Mesa Redonda 2 veces por combate	50.000AP
Nivel 3	Usar C. Mesa Redonda 3 veces por combate	200.000AP
Nivel 4	Usar C. Mesa Redonda 4 veces por combate	300.000AP
Nivel 5	Usar C. Mesa Redonda 5 veces por combate	500.000AP

Kjata

Localización: Bosque dormido.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-	-	+1	+1

Características: Elementos: fuego, hielo y rayo

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Kjata 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Kjata 2 veces por combate	22.000AP
Nivel 3	Usar Kjata 3 veces por combate	60.000AP
Nivel 4	Usar Kjata 4 veces por combate	90.000AP
Nivel 5	Usar Kjata 5 veces por combate	140.000AP

Alejandro

Localización: Gran Glaciar.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-5%	+5%	-	-	+1	+1

Características: Elemento: sagrado

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Alejandro 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Alejandro 2 veces por combate	25.000AP
Nivel 3	Usar Alejandro 3 veces por combate	65.000AP
Nivel 4	Usar Alejandro 4 veces por combate	100.000AP
Nivel 5	Usar Alejandro 5 veces por combate	150.000AP

Invocar maestro

Localización: 1. Dale el Arpa tierra al viajero de Kalm.
2. Examina la materia enorme verde en el observatorio de Bugenhagen teniendo una copia maestra de las 16 materias de invocación (rojas). Todas ellas desaparecerán y se mezclarán para crear la materia Invocar maestro. Repite el proceso tantas veces como quieras

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-	-	-	-	-	-

Características: Añade todas las invocaciones a tu lista de comandos. Con esta materia equipada no tienes un límite de 5 invocaciones por combate, puedes hacerlo tantas veces como quieras.

1 Gil

Acciona la palanca para poner en marcha el elevador y llegar al planetario, donde se encuentran los cristales correspondientes a las materias enormes: amarillo, verde, rojo y azul.



Fénix

Localización: Después del combate final en Fuerte Cóndor, durante la misión de la materia enorme, sal afuera y recibirás esta materia.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-	-	+2	+2

Características: Elemento fuego

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Fénix 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Fénix 2 veces por combate	28.000AP
Nivel 3	Usar Fénix 3 veces por combate	70.000AP
Nivel 4	Usar Fénix 4 veces por combate	120.000AP
Nivel 5	Usar Fénix 5 veces por combate	180.000AP

Neo Bahamut

Localización: Mazo torbellino, después de que Tifa se reúna con el grupo.

Tiendas: -

PG	PM	Fuerza	Vitalidad	Magia	Espíritu
-10%	+10%	-	-	+2	+2

Características: -

Destreza	Suerte	Elemento
-	-	-

Nivel 1	Usar Neo Bahamut 1 vez por combate	0AP
Nivel 2	Usar Neo Bahamut 2 veces por combate	30.000AP
Nivel 3	Usar Neo Bahamut 3 veces por combate	80.000AP
Nivel 4	Usar Neo Bahamut 4 veces por combate	140.000AP
Nivel 5	Usar Neo Bahamut 5 veces por combate	200.000AP

Crear materia maestra

Durante un momento de la aventura, en el CD2, participas en una misión que consiste en recuperar cuatro materias enormes. No obstante, el juego avanzará tanto si las consigues como si no lo haces, pero te recomendamos que hagas todo lo posible por hacerte con todas ellas por la siguiente razón: sirven para crear materia maestra.

Para ello debes ir a **Cañón Cosmo**, concretamente al observatorio de Bugenhagen.



Dichos cristales se generan en este orden:

- Amarillo:** Consiguiendo una o más materias enormes. Permite fabricar **Comando maestro**.
- Verde:** Consiguiendo dos o más materias enormes. Permite fabricar **Magia maestra**.
- Rojo:** Consiguiendo tres o más materias enormes. Permite fabricar **Invocar maestro**.
- Azul:** Consiguiendo cuatro materias enormes. Otorga la materia **Bahamut CERO**.

Ahora pasaremos a explicar las bases para crear materia maestra:

- Para fabricar **Comando maestro** debes tener una copia en el nivel máximo de cada una de las siguientes materias: **Robar**, **Sentir**, **Lanzar**, **Morfo**, **Golpe mortal**, **Manipular** y **Gesticular**.
- Para fabricar **Magia maestra** debes tener en tu poder una copia de las 21 materias mágicas al máximo nivel.
- Para fabricar **Invocar maestro** debes tener en tu poder una copia de las 16 materias de invocación al máximo nivel.
- Cada vez que generes un tipo de materia maestra desaparecerán las unidades de materia que utilizaste para fabricarla. No obstante, como cada vez que una materia alcanza el nivel máximo recibes una nueva copia con AP=0, en sí nunca llegas a perder por completo esa materia (a menos que la vendas o la deseches, claro).

En caso de no poder crear materia maestra por este medio, siempre tienes la opción de darle el **Arpa tierra** (recompensa de **Arma Esmeralda**) al viajero de Kalm para conseguir **Magia maestra**, **Invocar maestro** y **Comando maestro**.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Combinaciones útiles de materia

Magia + Todos

Tus hechizos afectan a todos los enemigos/aliados.

Invocación / Magia + Absorción PG / Absorción PM

Cada vez que utilices un hechizo mágico/invocación, el portador de las materias de absorción recupera PG o PM.

Invocación / Magia + Cuadrimagia

Permite utilizar un hechizo mágico o una invocación cuatro veces en un mismo turno. No funciona para la magia "Fuga" ni la invocación "C. Mesa Redonda".

Invocación / Magia + Turbo PM

Tus hechizos mágicos e invocaciones tendrán más poder.

Ataque Final + Fénix

Es muy útil para resucitar al grupo después de que todos tus aliados hayan muerto.

Elemento básico + Invocación elemental / Magia elemental

Esta combinación, equipada en el arma, añade daño elemental, mientras que en la armadura protege contra daño elemental.

Elemento básico + materia no-elemental

Esta combinación, equipada en la armadura, protege contra el ataque "Haz Última" utilizado por Arma Última.

Efecto añadido + Hades

Con esta combinación colocada en el arma tu ataques causan los siguientes estados alterados: veneno, silencio, sueño, rana, pequeño, confusión; en la armadura, estarás protegido frente a ellos.

Efecto añadido + Contener

Con esta combinación colocada en el arma tus ataques causan los siguientes estados alterados: alto, petrificación y confusión; en la armadura, estarás protegido frente a ellos.

Magia W + Magia maestra

Permite utilizar magia dos veces en el mismo turno.

Invocación W + Invocar maestro

Permite utilizar invocaciones dos veces en el mismo turno.

Mega todo* Magia maestra

Permite utilizar cualquier hechizo mágico contra todos los enemigos/aliados.

Mega todo* [Ataque furtivo + Morfo]

Si equipas esta combinación a Yuffie cuando tenga el arma **Conformar** (no reduce el daño de "Morfo"), transformarás a todos los enemigos en objetos con un único golpe nada más iniciar el combate. Eso sí, los adversarios más fuertes sobrevivirán a este combo.

Contar + Gesticular

Aunque a veces puede salir el tiro por la culata, en otras ocasiones es muy útil, ya que contraataca copiando la acción anterior de un aliado.

Invocaciones

Las invocaciones son uno de los elementos recurrentes en esta serie, y FFVII no iba a ser menos.

Antes de nada, hay que tener claro que para poder invocar hace falta tener equipada la **materia roja** correspondiente a cada monstruo (consulta la página 209 para información más detallada acerca de su paradero). Además, **en función del nivel** que tenga esa materia podremos usar desde una sola vez (nivel 1) hasta cinco (nivel 5) una misma invocación.

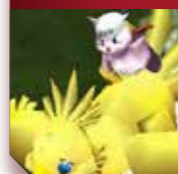
Asimismo, con la materia **Invocar maestro** tenemos a nuestra disposición la lista completa de monstruos y podemos usar sus ataques tantas veces como queramos.

Otras materias a tener en cuenta es **Invocación W**, que permite usar dos invocaciones (iguales o diferentes) en un mismo turno siempre que tengamos suficiente PM y **Cuadrimagia**, con la que puedes usar una misma invocación cuatro veces seguidas (consumiendo PM sólo una vez) con la excepción de Caballeros de la mesa redonda.

Choo/Mog PM: 14

Un simpático moguri, a lomos de un chocobo, se lanzará contra los enemigos y le realizará daño no elemental con su ataque "Soplo Mortal". Con un poco de suerte se puede invocar, al azar, a Chocogordo que atacará con su "Chocobo gordo" a todos los enemigos causando más daño que con "Soplo Mortal".

Localización: Granja chocobo



Elemento: Ninguno
Ataque: ¡Soplo mortal!, Chocobo gordo
Efecto: ¡Soplo mortal! daña a todos los enemigos y causa el estado alto un 40% de las veces. Chocobo gordo lo realiza con mucha menos frecuencia pero causa más daño a todos los enemigos.

Shiva PM: 32

La bella y poderosa dama de los hielos, atacará con su "Polvo de diamantes" con el que causará gran daño, elemental de hielo, a todos los enemigos.

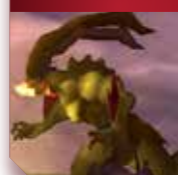
Localización: Te la da Priscilla en Junon



Elemento: Hielo
Ataque: Polvo diamantado
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento hielo

Ífrít PM: 34

El clásico y poderoso monstruo de fuego, atacará a todos los enemigos con su "Fuego Etéreo" causando daño elemental de fuego.



Localización: Derrota a JENOVA: NACE en el carguero
Elemento: Fuego
Ataque: Fuego etéreo
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento fuego

Ramuh PM: 40

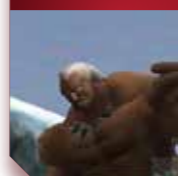
Un gran mago, elemental de rayo, atacará a todos los enemigos con su "Rayo del Juicio".



Localización: Circuito de chocobos en Gold Saucer
Elemento: Rayo
Ataque: Rayo de juicio
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento rayo

Titán PM: 46

Un poderoso titán levantará la tierra y dañará a todos los enemigos con su ataque elemental de tierra "Furia Terrestre".



Localización: Reactor de Gongaga
Elemento: Tierra
Ataque: Furia terrestre
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento tierra

Odín PM: 80

El poderoso jinete, a lomos de su caballo Sleipnir, ataca a todos los enemigos con su "Espada de Acero" produciendo la muerte instantánea o, si falla, daño no elemental. Si el enemigo es inmune a la muerte, Odín lanzará su "Lanza Gunge" con el que dañará gravemente al enemigo.

Localización: Mansión Shinra en Nibelheim, dentro de la caja fuerte



Elemento: Ninguno
Ataque: Espada de acero, Lanza Gunge
Efecto: Espada de acero acaba de un golpe con todos los enemigos que no sean inmunes a muerte instantánea. Lanza Gunge ataca a un único enemigo con la condición de que no sea inmune a muerte instantánea

Leviatán PM: 78

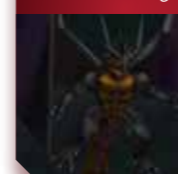
Un monstruo marino que ataca a todos los enemigos con su poderosa "Gran Ola", de elemento agua.



Localización: Vence a Godo en la pagoda de Wutai
Elemento: Agua
Ataque: Gran ola
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento agua

Bahamut PM: 100

Un dragón muy poderoso aparece en los cielos y ataca con una bola de energía, llamada Mega Flama, no bloqueable y no elemental, a todos los enemigos.



Localización: Vence al Dragón rojo del Templo de los Ancianos
Elemento: Ninguno
Ataque: Mega flama
Efecto: Daña a todos los enemigos con un ataque que penetrante

Kjata PM: 110

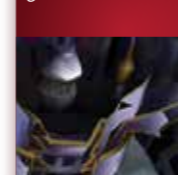
Un poderoso monstruo que lanza un ataque llamado "Tetra Desastre", donde combina el poder de cinco elementos (Fuego, Hielo, Rayo, Viento y Tierra), a todos los enemigos.



Localización: Bosque durmiente
Elemento: Fuego, hielo y rayo
Ataque: Tetra desastre
Efecto: Daña a todos los enemigos con los elementos fuego, hielo y rayo

Alejandro PM: 120

Un poderoso ente mecánico lanza un rayo de luz ("Juicio"), que daña gravemente a todos los enemigos con elemento sacro.



Localización: Gran Glaciar
Elemento: Sagrado
Ataque: Juicio
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento sagrado

Fénix PM: 180

El ave fénix se eleva en los cielos y realiza un ataque elemental de fuego ("Flama Fénix") que, además, resucita a los personajes caídos en la batalla.



Localización: Fuerte Cóndor / Ciudad Huesos (excavación)
Elemento: Fuego
Ataque: Flama Fénix
Efecto: Daña a todos los enemigos con el elemento fuego y resucita a todos los aliados

Neo Bahamut PM: 140

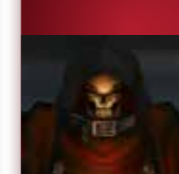
Un enorme dragón surca los cielos y ataca con un poderoso rayo llamado Giga Flama que, literalmente, traspasa a todos los enemigos. Este ataque no es bloqueable con magias protectoras.



Localización: Mazo torbellino
Elemento: Ninguno
Ataque: Giga flama
Efecto: Daña a todos los enemigos con un ataque penetrante

Hades PM: 150

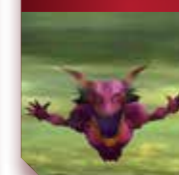
Un espectro del infierno lanza un conjuro mágico llamado "Caldera Mágico" que causa varios estados alterados al mismo tiempo.



Localización: Avión hundido Gelnika
Elemento: Ninguno
Ataque: Caldero negro
Efecto: Daña y causa veneno, sueño, silencio, confusión, pequeño, rana, lento y parálisis a todos los enemigos

Tycoon PM: 160

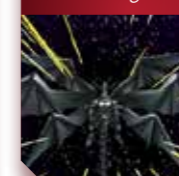
Un extraño, pero poderoso ente, lanza el ataque "Desintegración", combinando varios elementos (Fuego, Hielo, Rayo y Tierra) e invirtiendo el escenario; dañando gravemente a todos los enemigos.



Localización: Bosque de los Ancianos
Elemento: Fuego, hielo, rayo y tierra
Ataque: Desintegración
Efecto: Daña a todos los enemigos con los elementos fuego, hielo, rayo y tierra con un ataque penetrante

Bahamut CERO PM: 180

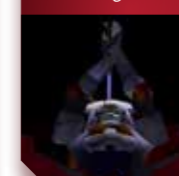
Un poderoso dragón surca el espacio y lanza su "Flama Tera", una enorme bola de energía inbloqueable y no elemental, que destruye a los enemigos.



Localización: Observatorio de Bugenhagen / Ciudad Huesos (excavación)
Elemento: Ninguno
Ataque: Flama tera
Efecto: Daña a todos los enemigos con un ataque penetrante

Caballeros de la Mesa Redonda PM: 250

Los doce caballeros, más el rey Arturo, golpean al enemigo con el ataque "FIN", causándole un grandísimo daño no elemental a todos los enemigos. Es la invocación más poderosa del juego.



Localización: Isla secreta al noreste del mapa
Elemento: Ninguno
Ataque: Fin
Efecto: Ataque penetrante de 13 golpes consecutivos que daña a todos los enemigos

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

Habilidades enemigas

En total hay 4 materias **Habilidad enemiga** en todo el juego, mediante las cuales puedes aprender hasta 24 técnicas características de enemigos.

La manera de que una materia registre una habilidad es que el personaje que la tenga equipada sea el objetivo de ella.

Da igual si dicho personaje muere durante el combate, la única situación bajo la que no se aprende la técnica es si escapamos o si nos expulsan de la batalla (algo típico de **Midgar Zolom**).

La localización de las 4 materias es la siguiente:

- 1) **Laboratorio de Shinra**, después de liberar a Red XIII.



- 2) En la posada respetable de **Junon**, que es el sótano de las barracas (la puerta del edificio con el número 27).



- 3) En la **Capital olvidada** ve a la derecha en la intersección de tres caminos y busca en el piso de arriba de la segunda vivienda.



- 4) Examina el chocobo verde en la **cabaña del sabio chocobo**.



Ten en cuenta que a veces es imprescindible manipular a un enemigo determinado para elegir la habilidad de su lista de comandos y poder aprenderla, porque de lo contrario nunca la usará. Los enemigos marcados con **(M)** tienen que ser manipulados para aprender la habilidad, mientras que los marcados con **(NM)** no pueden ser manipulados.

En las siguientes páginas se detalla la lista completa de habilidades enemigas, ordenadas por el momento del juego en el que se pueden aprender.

Magia de Matra

PM: 8

Enemigos: Barredor personalizado, Aplanadora, Máquina mortal
Efecto: Causa daño mágico no elemental a todos los enemigos.

Descripción: Justo después de huir de Midgar tienes la posibilidad de aprender esta habilidad a través de Barredor personalizado, que merodea por los alrededores de la ciudad.

Magia de Matra es bastante útil al principio del juego, sobre todo porque fija múltiples objetivos. No obstante, cuando avances un poco en la aventura y encuentres a enemigos más fuertes no les hará ni cosquillas y dejarás de utilizarla.

Suicida Nv. 4

PM: 10

Enemigos: Mu **(NM)**, Truco **(NM)**.
Efecto: Causa el estado pequeño y reduce 31/32 la vida de todos los objetivos cuyo nivel sea múltiplo de 4.

Descripción: Cuando estés en las proximidades de la Granja chocobo busca al enemigo Mu y espera a que use Suicida Nv. 4 contra el grupo (no tengas a todos los personajes en múltiplos de nivel 4, preferiblemente a ninguno).

Es una habilidad muy útil para aprender Chocohevilla y para transformar al Barco fantasma en el objeto exclusivo **Guía**.

Chocohevilla

PM: 3

Enemigos: Chocobo **(NM)**
Efecto: Ataca a un enemigo con una cantidad de daño equivalente al número de veces que hayas escapado en los combates.

Descripción: Esta habilidad es bastante complicada de aprender en comparación con su utilidad (prácticamente nula), porque el Chocobo sólo la utiliza cuando su salud es muy baja. Sigue las siguientes indicaciones:

- 1 - Compra verduras (de cualquier tipo vale) en la Granja Chocobo.
- 2 - Busca un combate en las huellas de Chocobo en el Área de las praderas con la materia Atrax-Chocobo equipada.
- 3 - Ejecuta el comando 'Sentir' sobre el Chocobo para comprobar su nivel. Tiene que ser del nivel 16.
- 4 - Rápidamente lanza la verdura que hayas comprado al Chocobo para que se quede tranquilo.
- 5 - Utiliza la habilidad enemiga Suicida Nv. 4 sobre él para reducir su vida en 31/32.
- 6 - El Chocobo utilizará Chocohevilla y quedará registrada en tu lista de habilidades.

Lanzallamas

PM: 10

Enemigos: Dragón arcaico, Dragón **(NM)**.
Efecto: Daña a un único objetivo mediante un ataque mágico de fuego.

Descripción: Al atravesar las minas de mitrilo seguramente te topes con un Dragón arcaico. Espera a que utilice la habilidad contra el personaje que porte la materia Hab. enemiga y así quedará registrada en tu lista. Esta técnica es medianamente útil como ataque de fuego - en caso de no haber aprendido Beta - y le darás buen uso hasta que puedas utilizar el hechizo **Fuego2**.

Láser

PM: 16

Enemigos: Garra letal **(M)**, Dragón oscuro.
Efecto: Reduce al 50% los PG de un enemigo que no sea inmune al elemento gravedad.

Descripción: Durante tu estancia en la Prisión de Corel te encuentras con el monstruo Garra letal. Usa manipular para ponerle bajo tu control y utiliza láser contra el portador de la materia habilidad enemiga para que esta técnica quede registrada. Es importante que la aprendas mientras estás en la prisión de Corel, ya que de lo contrario no podrás hacerlo hasta el CD3. De todas formas, no es un excesivamente útil al ser casi todos los jefes inmunes a gravedad.

Aqualung

PM: 34

Enemigos: Arpia
Efecto: Causa gran daño mágico de elemento fuego a todos los enemigos.

Descripción: Justo después de conseguir el Buggy tras los eventos en la prisión de Corel, merodea por la zona desértica alrededor de Gold Saucer hasta que encuentre al enemigo Arpia.

Este monstruo utiliza Aqualung, uno de los pocos ataques del juego que usan el elemento agua y una habilidad enemiga muy potente (parecida a Beta).

Si quieres resistir el impacto de Aqualung, conviene que tus personajes tengan más de 600 ó 700 PG, que estén en estado tristeza (usa un **Tranquilizante**) y que lleven equipado un **Talismán** para aumentar los puntos de espíritu y minimizar así el daño mágico.

Después de que Arpia use esta técnica cúrate rápidamente y acaba con ella para añadir Aqualung a tu lista de habilidades.

Beta

PM: 35

Enemigos: Midgar Zolom **(NM)**.
Efecto: Causa gran daño mágico de elemento fuego a todos los enemigos.

Descripción: En teoría esta es la cuarta habilidad que podemos aprender, pero lo cierto es que en ese momento del juego te encuentras bastante doblegado por el único enemigo que utiliza Beta: **Midgar Zolom**.

Aún así, se puede aprender en un momento temprano del juego si sigues las siguientes pautas. Eso sí, si no conseguiste **Elemento básico** en el Edificio Shinra, ni lo intentes hasta que tus personajes alcancen un nivel respetable.

- 1.- Equipa a un personaje la materia **Elemento básico** combinada con **Fuego** en su armadura. El PG de este personaje debería ser de 550-600 como mínimo.
- 2.- Equipa a este mismo personaje la **Habilidad Enemiga**. Equipale también un **Talismán** para mejorar su Espíritu.
- 3.- Equipa a otro personaje la materia **Envenenar**.
- 4.- Dale la materia **Restaurar** a algún aliado.
- 5.- Llena la barra de límite de los tres personajes antes de comenzar la batalla.
- 6.- Ponlos a todos en la fila trasera.
- 7.- Usa un **Tranquilizante** sobre cada uno para minimizar daños. Una vez hecho todo esto, entra en el pantano y deja que la serpiente te ataque.

Primeramente examínale con la habilidad 'Sentir' para ir controlando sus puntos de vida a lo largo del combate. Acto seguido, utiliza **Bio** sobre él para envenenarle (puede que no lo consigas al primer intento, en ese caso repite). Deja que el veneno vaya haciendo efecto y cura a tus personajes siempre que el enemigo ataque.

Cuando su PG descienda por debajo de 2.000 Midgar Zolom contraatacará a uno de tus personajes enviándole fuera de la batalla, así que procura no atacar con el personaje que vaya a aprender la habilidad.

Cuando su salud sea de 1.800 aproximadamente, utiliza los límites (que causen daño, no vale usar Ala Sanadora de Aeris u otros similares) de los dos personajes restantes. Esto se debe a que Midgar Zolom sólo ejecuta Beta si consigues reducir su salud **por debajo de 1.500** "por tu cuenta", es decir, sin el efecto del veneno. Cuando su vida baje de 1.500 Midgar Zolom ejecutará **Beta**.

A no ser que estés en un nivel muy por encima de lo normal, sólo sobrevivirá el personaje que tenga la materia **Elemento básico**, ya que reduce el daño por fuego del ataque a la mitad.

Sin embargo, nada más ejecutar la habilidad, Midgar Zolom realizará un ataque físico sobre tu personaje, así que cúrate rápidamente. Espera a que el veneno siga haciendo mella en el enemigo poco a poco y vigila constantemente tus PG para reponer tu salud cuando sea necesario. Si quieres puedes utilizar algún límite para terminar antes el combate.

En guardia

PM: 56

Enemigos: Calamón **(M)**.
Efecto: Pone a todo el grupo bajo los efectos de prisa, barrera y barreraM.

Descripción: Cuando puedas conducir el Buggy, tras los eventos en la prisión de Corel, quiere decir que Cait Sith ya forma parte de tu grupo y que tienes la materia **Manipular** en tu poder.

Explora las playas de Gold Saucer y Corel para toparte con Calamón, un enemigo al que debes manipular sí o sí para aprender su habilidad. Selecciona el comando En guardia una vez Calamón esté bajo tu control y lánzalo sobre los aliados.

Sin lugar a dudas, la mejor habilidad enemiga de todo el juego. Te resultará extremadamente útil desde el momento en el que la aprendes hasta el final de la aventura, sobre todo en los combates contra jefes.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias**
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas**

Viento albo PM: 34

Enemigos: Zemzelett (M), Ala viento (M).

Efecto: Cura a todo el grupo con un valor de PG igual a la salud actual del lanzador. Asimismo, anula los estados alterados de todos los aliados.

Descripción: El enemigo Zemzelett se encuentra en el Área de Junon. Para llegar hasta allí tendrás que transportar tu Buggy a través del océano, así que pon rumbo a Costa de Sol, entra en el pueblo sin bajarte del Buggy, dirígete al muelle y dale 100 Gil al marinero para que te deje subir a bordo.

Una vez en Junon puedes hablar con el marinero y solicitar un 'Taxi - helicóptero' para no tener que cruzar la ciudad a pie. Cuando salgas al exterior merodea por el Área de Junon hasta encontrar a Zemzelett.

Utiliza el comando **manipular** para ponerle bajo tus órdenes y lanza **Viento albo** sobre el grupo para aprender la habilidad.

Al igual que la anterior, esta técnica enemiga es una de las mejores que hay en todo el juego.

Pena capital PM: 10

Enemigos: Espectro Gi, Perro rastreo, Grasetoda (M).

Efecto: Inicia una cuenta atrás de 60 unidades de tiempo sobre un enemigo. Cuando finalice, produce muerte instantánea.

Descripción: Dos de los enemigos que merodean por la cueva de los Gi en Cañón Cosmo son Espectro Gi y Perro rastreo, que utilizan el ataque Pena capital.

Si por cualquier cosa no aprendiste la habilidad en su momento (luego no puedes regresar a la cueva de los Gi) siempre te queda la opción de manipular a Grasetoda, que se encuentra en Valle coral.

De todas formas, esta técnica es bastante inútil en la mayoría de combates porque muchos monstruos son inmunes a muerte instantánea.

Trino PM: 20

Enemigos: Guardián de materia (NM), Godo (NM).

Efecto: Causa daño mágico de elemento rayo a todos los enemigos.

Descripción: Un jefe obligatorio al que te enfrentas en el Monte Nibel es Guardián de materia. Antes de comenzar el combate asegúrate de tener equipadas tus dos materias de habilidad enemiga para aprender Trino.

Otro enemigo del que puedes aprender esta técnica es Godo, el último luchador de la pagoda de Wutai. Trino es el equivalente a Beta y Aqualung pero utilizando el elemento rayo.

Eso sí, es menos potente aunque es cierto que su coste de PM también es menor.

Martillo mágico PM: 3

Enemigos: Hierba navaja (M).

Efecto: Absorbe 100 PM de un enemigo.

Descripción: En según qué casos esta habilidad puede venirnos de perlas, sobre todo si tenemos en cuenta que usarla con los tres aliados del grupo en un mismo turno implica restar 300 PM de una tacada.

Para aprenderla dirígete al continente de Wutai y busca al enemigo Hierba navaja, del que puedes aprender esta técnica mediante manipulación.

Canto de rana PM: 5

Enemigos: Tócame, Rana tóxica.

Efecto: Produce los estados sueño y rana en un oponente.

Descripción: Si buscas por los bosques de Gongaga y Cañón Cosmo encontrarás al enemigo Tócame, del que puedes aprender esta habilidad fácilmente.

No obstante, su utilidad es muy limitada.

???? PM: 3

Enemigos: Jersey (NM), Behemoth (NM).

Efecto: Ataca a un enemigo causando un daño equivalente a la diferencia entre PG máximo y PG actual del que lo utiliza.

Descripción: Durante tu visita a Nibelheim entra en la Mansión Shinra y busca en el vestíbulo al enemigo Jersey (no aparece demasiado a menudo) para aprender la habilidad.

Esta técnica puede ser bastante útil, pero para ello requiere que quien la utilice tenga poca vida en ese momento en comparación con sus PG máximos. Es decir, que si tiene un PG máximo de 3.000 y una vida actual de 500 el daño será de 2.500.

Una buena manera de aprovecharla es utilizarla con un aliado que acaba de ser resucitado.

Fuerzamortal PM: 3

Enemigos: Adamantaimai (M).

Efecto: Protege a un aliado contra el efecto muerte instantánea.

Descripción: Fuerzamortal puede ser útil si no tienes accesorios que protejan contra muerte instantánea.

Para aprenderla dirígete al continente de Wutai y merodea por las playas de la zona hasta encontrarte con un Adamantaimai, una tortuga gigante a la que debes manipular para registrar esta habilidad.

Mal aliento PM: 58

Enemigos: Malboro (NM).

Efecto: Causa los siguientes estados alterado a todos los enemigos: Veneno, confusión, sueño, silencio, rana y pequeño.

Descripción: Mal aliento puede servir para salvar los muebles en algún combate contra varios enemigos, pero en los enfrentamientos contra jefes es bastante inútil dado que la mayoría son inmunes a los estados alterados que produce excepto veneno.

Para aprender la habilidad debes luchar contra Malboro en el Acantilado de Gaea o más adelante en la Cueva del norte.

Aliento mágico PM: 75

Enemigos: Stilva, Parásito (M).

Efecto: Causa gran daño mágico a todos los enemigos con los elementos fuego, hielo y rayo.

Descripción: Esta es una de las habilidades más potentes del juego, aunque su coste de PM es bastante elevado.

El primer lugar donde la puedes aprender es en el Acantilado de Gaea, el enfrentarte a Stilva, aunque más tarde tienes la opción de manipular a Parásito en la Cueva del norte.

Flama de sombra PM: 100

Enemigos: Arma Última (NM), Arma Rubí (NM), Dragón zombie (NM).

Efecto: Causa gran daño mágico no elemental a un enemigo.

Descripción: Es una pena que esta habilidad se aprenda tan tarde, porque es la más poderosa de todas las destinadas a hacer daño.

El primer momento en el que puedes registrarla es al luchar contra Arma Última, que la utiliza como ataque final sobre el aliado que le dé el golpe de gracia.

Asegúrate de que tienes equipadas todas tus materias de habilidad enemiga en el personaje con el que tengas planeado liquidar a Arma Última.

Ten en cuenta que no hace falta que tu luchador sobreviva, pero si quieres puedes usar un pequeño truco y consiste en poner al personaje en estado 'reflejo' para que el ataque rebote.

Muerte Nv. 5 PM: 22

Enemigos: Parásito (M).

Efecto: Causa muerte instantánea a todos los enemigos que estén en un nivel múltiplo de 5.

Descripción: Sinceramente, esta técnica enemiga es bastante inútil para el momento del juego en el que la consigues.

En cualquier caso, busca a un Parásito en la Cueva del norte y manipúlalo para lanzar la habilidad hacia al grupo y aprenderla.

Eso sí, antes asegúrate de que al menos haya un aliado que no esté en un nivel múltiplo de 5, más que nada para evitar una catástrofe inesperada.

Susurro ángel PM: 50

Enemigos: Pollensalta (M).

Efecto: Revive, repone todos los PG y cura los estados alterados de un único aliado.

Descripción: Una lástima no poder aprender esta habilidad antes, porque realmente te puede sacar de muchos apuros.

Debes manipular a Pollensalta en la Cueva del norte para lanzar la habilidad sobre un miembro del grupo para aprenderla.

Golpe aletazo PM: 0

Enemigos: Duende.

Efecto: Causa daño físico a un enemigo, que se multiplica por 8 si el nivel del enemigo es igual al de quien usa la habilidad.

Descripción: Golpe aletazo es un buen sucedáneo para ataques físicos (el coste de PM es cero) cuando la barra de límite está llena y el comando atacar queda inutilizado.

Además, su potencia aumenta muchísimo si el aliado que lo utiliza está en el mismo nivel que su objetivo.

El único monstruo del que puedes aprender la habilidad es Duende, que se esconde en la Isla Goblin, al noreste del mapa.

Fuerza dragón PM: 19

Enemigos: Dragón oscuro (M).

Efecto: Aumenta las defensas física y mágica de un aliado.

Descripción: En la Cueva del norte se aprenden un montón de habilidades enemigas.

Una de ellas es Fuerza dragón, una técnica utilizada exclusivamente por el Dragón oscuro, a quien debes manipular sí o sí.

Ruleta PM: 6

Enemigos: Comerciante de muerte.

Efecto: Elige un objetivo aleatorio entre el bando aliado y enemigo y le produce muerte instantánea.

Descripción: Esta habilidad está para completar la lista y poco más, porque no sólo muchas veces es inútil contra los enemigos, sino que puede matar a un miembro de tu grupo.

La aprendes del Comerciante de muerte en la Cueva del norte.

Equipa todas tus materias de habilidad enemiga sobre un personaje y reza para que le toque la bala mortal y aprenda esta técnica tan inefectiva.

Por cierto, no es imprescindible manipular a este monstruo, pero facilita bastante las cosas.

Caja de Pandora PM: 110

Enemigos: Dragón zombie (NM).

Efecto: Causa daño mágico penetrante a un enemigo.

Descripción: Teniendo en cuenta el momento a partir del cual la puedes conseguir, esta habilidad no es especialmente útil.

Eso sí, su aprendizaje tiene truco. Sólo un enemigo utiliza Caja de pandora, el Dragón zombie, y resulta que sólo lo hace una vez en todo el juego como ataque final.

Vamos, que si te lo encuentras en un combate y lo matas más te vale tener equipadas todas las materias de habilidad enemiga que tengas, porque una vez use la habilidad ya no podrás aprenderla más adelante.

No obstante, si algo sale mal siempre tienes la opción de carga la partida.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Introducción
- Verde (Mágica)
- Azul (Apoyo)
- Amarilla (Comando)
- Morada (Independiente)
- Roja (Invocaciones)
- Materia Maestra y combinaciones
- Invocaciones
- Habilidades Enemigas

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras

Bestiario

En esta sección puedes consultar el amplio bestiario con el que cuenta el juego, podrás ver en detalle los atributos, fortalezas y debilidades de cada enemigo además de la mejor estrategia a utilizar en cada uno de los casos.



APS 18

Se encuentra en: Alcantarilla



PG: 1.800 PM: 0
EXP: 240 AP: 22
GIL: 253

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Fuego
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Arma Diamante 49

Se encuentra en: Afueras de Midgar (Final CD2)



PG: 30.000 PM: 30.000
EXP: 35.000 AP: 3.500
GIL: 25.000

Obj: -

Transf: -
Robar: X Sol Naciente
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Fuego
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Bestia del Pozo 23

Se encuentra en: Junon



PG: 2.500 PM: 100
EXP: 550 AP: 52
GIL: 1.000

Obj: Muñeca Poder

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Viento
1/2 Daño: Gravedad
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Bizarro Sefirot - Cabeza 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta



PG: 2.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Arma Esmeralda 99

Se encuentra en: Bajo el agua (es necesario tener el submarino)



PG: 1.000.000 PM: 100
EXP: 50.000 AP: 50.000
GIL: 50.000

Obj: Arpa Tierra

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Gravedad
Absorbe: Hielo, Agua
Extra: El combate tiene tiempo límite de 20 minutos a menos que tengas equipada la materia subacuática, en cuyo caso no hay límite

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Lento, Oscuridad

Arma Rubí 59

Se encuentra en: Desierto de Corel (Tras matar a Arma Última)



PG: 800.000 PM: 2.560
EXP: 45.000 AP: 50.000
GIL: 30.000

Obj: Rosa del desierto

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Tierra, Fuego, Hielo, Rayo
H. enemiga: Flama de sombra

Inmune a:
Elementos: Gravedad, Agua
Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Bizarro Sefirot - Cuerpo 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta



PG: 40.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: Los parámetros Bizarro Sefirot cambiarán dependiendo de diferentes factores.

Bizarro Sefirot - Magia derecha 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta



PG: 4.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Fuego, Tierra
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Arma Última 61

Se encuentra en: Mideel



PG: 100.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: Anillo Mala Suerte
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Arma Última 61

Se encuentra en: -



PG: 100.000 PM: 400
EXP: 35.000 AP: 3.500
GIL: 25.000

Obj: Arma Final

Transf: -
Robar: Círculo (aereas), Anillo Reflejo (terrestre)
Debilidad: -
H. enemiga: Flama de sombra (batalla final)
Extra: Inmune a tierra y agua sólo en combates aéreos. Batallas aéreas: Junon, Monte Nibel, Mideel, Corel Norte, Cañon Cosmo | Batallas terrestres: Gongaga, Fuerte Condor, Midgar, Cráter Norte

Inmune a:
Elementos: Tierra, Agua, Gravedad
Estados alterados: Lento, Oscuridad

Bizarro Sefirot - Magia izquierda 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta



PG: 4.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Rayo, Hielo
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Bizarro Sefirot - Núcleo 61

Se encuentra en: Núcleo del Planeta



PG: 10.000 PM: 400
EXP: 0 AP: 0
GIL: 0

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Armadura Jamar 62

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 20.000 PM: 320
EXP: 8.000 AP: 1.500
GIL: 10.000

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Extra: No ataca. Solo sirve para que Bestia Orgullosa acceda a la materia. No obstante es recomendable acabar con la Armadura para recibir experiencia, AP y Gil. Si Bestia Orgullosa muere, la armadura también lo hace, pero sin dejar experiencia, AP o dinero

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Todo

Bestia Orgullosa 53

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 60.000 PM: 320
EXP: 7.000 AP: 1.000
GIL: 10.000

Obj: Ragnarok

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Cien Tiradores 18

Se encuentra en: Ascensor del Edificio Shinra



PG: 1.600 PM: 0
EXP: 330 AP: 35
GIL: 300

Obj: -

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Gravedad
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Lento

Extra: -

Dragón Rojo 39

Se encuentra en: Templo de los Ancianos



PG: 6.000 PM: 300
EXP: 3.500 AP: 200
GIL: 1.000

Obj: Aro de Dragón

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Fuego
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Veneno, Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras
- Jefes**
- APS - Dragón Rojo**
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos**
- 1er Rayo - Bahba
- Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasetoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Dyne 22

Se encuentra en: Prisión de Corel



PG: 1.200 PM: 20
 EXP: 600 AP: 55
 GIL: 750

Obj: Aro de Plata

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Elena 53

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 30.000 PM: 100
 EXP: 6.400 AP: 800
 GIL: 7.000

Obj: -

Transf: -
 Robar: Aro de Minerva
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Hojo Forma Vital NA 58

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 30.000 PM: 100
 EXP: 25.000 AP: 2.500
 GIL: 6.000

Obj: Fuente Potencia

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Hojo Helético 55

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 26.000 PM: 200
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0

Obj: -

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: Brazo derecho: Pg: 5.000 / Pm: 300 (No ataca) | Brazo izquierdo: Pg: 24.000 / Pm: 400 (No ataca)

Fuego Alma 21

Se encuentra en: Cueva Sellada



PG: 1.300 PM: 220
 EXP: 200 AP: 10
 GIL: 100

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Viento, Sagrado
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Gravedad, Veneno, Agua
 Estados alterados: Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Godo 41

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)



PG: 10.000 PM: 1.000
 EXP: 5.000 AP: 60
 GIL: 40.000

Obj: Toda Creación


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Triño

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Jenova - MUERTE 55

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 25.000 PM: 800
 EXP: 6.000 AP: 400
 GIL: 5.000

Obj: Anillo Reflejo


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Jenova - NACE 20

Se encuentra en: Nave Cargo



PG: 4.000 PM: 110
 EXP: 680 AP: 64
 GIL: 800

Obj: Capa blanca

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Veneno, Gravedad
 Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: -

Guardián Escorpión 12

Se encuentra en: Reactor Mako nº1



PG: 800 PM: 0
 EXP: 100 AP: 10
 GIL: 100

Obj: Arma Asalto


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad, Veneno
 Estados alterados: Lento, Alto

Extra: -

Guardián de Materia 38

Se encuentra en: Monte Nibel



PG: 8.400 PM: 300
 EXP: 3.000 AP: 200
 GIL: 2.400

Obj: Anillo gema

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: Triño

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Jenova - SÍNTESIS 61

Se encuentra en: Cueva del Norte (Plataformas)



PG: 60.000 / 10.000 / 8.000 PM: 600
 EXP: 60.000 AP: 500
 GIL: 0

Obj: -


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: Las partes B y C pueden revivir, aunque lo hacen con un 25% de sus puntos de vida

Jenova - VIDA 50

Se encuentra en: Ciudad de los Ancianos



PG: 10.000 PM: 300
 EXP: 4.000 AP: 350
 GIL: 1.500

Obj: Aro de Mago

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Agua
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Helimetralleta 19

Se encuentra en: Ascensor del Edificio Shinra



PG: 1.000 PM: 0
 EXP: 250 AP: 25
 GIL: 200

Obj: Aro de Mitrilo


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Viento, Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Lento

Extra: -

Hojo 50

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 13.000 PM: 250
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0

Obj: -

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: Va acompañado de Mal Golpe - Muestra: Pg: 11.000 / Pm: 120 y Caniche - Muestra: Pg: 10.000 / Pm: 200

Motorbola 19

Se encuentra en: Autopista de Midgar



PG: 2.600 PM: 120
 EXP: 440 AP: 45
 GIL: 350

Obj: Medallón Estrella


Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: Fuego
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Lento

Extra: -

Muestra: H0512 19

Se encuentra en: Edificio Shinra (piso 68)



PG: 1.000 PM: 120
 EXP: 300 AP: 30
 GIL: 250

Obj: Talismán

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Rayo
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -


Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasetoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Muestra: H0512-opt 7

Se encuentra en: Edificio Shinra (piso 68)



PG: 300 PM: 48
EXP: 20 AP: 2
GIL: 0

Obj: Tranquillante

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra

Estados alterados: Rana, Pequeño, Manipular

Extra: Si Muestra: H0512 muere, Muestra: H0512-opt desaparece sin dejar experiencia ni AP.

Nación Oscura 15

Se encuentra en: Edificio Shinra (azotea)



PG: 140 PM: 80
EXP: 70 AP: 7
GIL: 250

Obj: Fuente Guardia

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: -

Estados alterados: Confusión

Extra: -

Reno (1er encuentro) 17

Se encuentra en: Soportes de Plataforma (Sector 7)



PG: 1.000 PM: 0
EXP: 290 AP: 22
GIL: 500

Obj: Éter

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: Rayo
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Reno (2do encuentro) 22

Se encuentra en: Selva (Gongaga)



PG: 2.000 PM: 80
EXP: 660 AP: 60
GIL: 1.500

Obj: Cuento

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Nattak Gi 29

Se encuentra en: Cueva Sellada



PG: 5.500 PM: 200
EXP: 1.400 AP: 150
GIL: 3.000

Obj: Vara Wizer

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Sagrado
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Tierra, Gravedad, Agua

Estados alterados: Lento, Oscuridad

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Número Perdido 35

Se encuentra en: Mansión Shinra (abrir caja fuerte)



PG: 7.000 PM: 300
EXP: 2.000 AP: 80
GIL: 2.000

Obj: Mem. Cósmica

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Reno (3er encuentro) 50

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 25.000 PM: 200
EXP: 4.500 AP: 550
GIL: 3.000

Obj: Elixir

Transf: -
Robar: Anillo Duro
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Rayo
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Reno (Gelnika) 42

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 15.000 PM: 230
EXP: 5.000 AP: 300
GIL: 4.000

Obj: -

Transf: -
Robar: Anillo Fuerte
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Palmer 38

Se encuentra en: Ciudad Cohete



PG: 6.000 PM: 240
EXP: 1.800 AP: 98
GIL: 5.000

Obj: Abrigo

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Porta - Armadura 45

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 24.000 PM: 200
EXP: 2.800 AP: 240
GIL: 4.000

Obj: Mano de Dios

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Veneno, Gravedad

Estados alterados: Todo

Brazo derecho: Nv45 / Pg: 10.000 / Pm: 100 / Exp: 1.400 / Ap: 95
Brazo izquierdo: Nv45 / Pg: 10.000 / Pm: 100 / Exp: 1.400 / Ap: 90

Rompe - Aire 15

Se encuentra en: Reactor Mako nº5



PG: 1.200 PM: 0
EXP: 180 AP: 16
GIL: 150

Obj: Aro de titanio

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: Fuego
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad, Tierra

Estados alterados: Freno, Alto

Extra: -

Ruda (1er encuentro) 23

Se encuentra en: Selva (Gongaga)



PG: 2.000 PM: 135
EXP: 720 AP: 70
GIL: 2.000

Obj: Poción X

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Puerta Demoníaca 45

Se encuentra en: Templo de los Ancianos



PG: 10.000 PM: 400
EXP: 3.800 AP: 220
GIL: 4.000

Obj: Aro de Gigas

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: Tierra
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad, Veneno

Estados alterados: Veneno, Lento, Oscuridad

Extra: -

Rapps 39

Se encuentra en: Wutai (Cueva de Da-Chao)



PG: 6.000 PM: 300
EXP: 3.200 AP: 33
GIL: 20.000

Obj: Anillo paz

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Ruda (2do encuentro) 42

Se encuentra en: Ciudad Cohete



PG: 9.000 PM: 240
EXP: 3.400 AP: 80
GIL: 3.000

Obj: Poción S

Transf: -
Robar: Cesador
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -


Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Ruda (3er encuentro) 51

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 28.000 PM: 250
EXP: 5.500 AP: 600
GIL: 5.000

Obj: Elixir

Transf: -
Robar: Cesador
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Fuego
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad

Estados alterados: Veneno, Oscuridad

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Ruda (Gelnika) - Sefirot

Ruda (Gelnika) 49

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)




PG: 20.000 PM: 280
 EXP: 5.500 AP: 360
 GIL: 5.000
 Obj: Elixir
 Transf: -
 Robar: Cesador
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alfo, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Rufus 21

Se encuentra en: Edificio Shinra (azotea)




PG: 500 PM: 0
 EXP: 240 AP: 35
 GIL: 400
 Obj: Protector
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Schizo (derecha / izquierda) 43

Se encuentra en: Acantillado de Gaea



PG: 18.000 PM: 350
 EXP: 2.200 AP: 120
 GIL: 1.500
 Obj: Colmillo dragón
 Transf: -
 Robar: Anillo protector (derecho)
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego (der), Hielo (izq)
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Oscuridad

Extra: -

Sefirot 50

Se encuentra en: Combate final especial (CD 3)



PG: 1 PM: 0
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0
 Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Seguro Sefirot 87

Se encuentra en: Batalla Final (CD 3)



PG: 80.000 PM: 680
 EXP: 0 AP: 0
 GIL: 0
 Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Gravedad
 Estados alterados: Todo

Extra: Los parámetros Seguro Sefirot cambiarán dependiendo de diferentes factores. El PM de Seguro Sefirot se reestablece al comienzo de cada turno, por lo que es imposible agotarlo de manera permanente.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasatoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Ter Rayo 4

Se encuentra en: Reactor Mako nº1




PG: 18 PM: 0
EXP: 12 AP: 1
GIL: 5

Obj: -
Transf: Poción
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Tristeza, Pequeño, Muerte capital, Paralizar, Oscuridad
Extra: -

Acrofiás 35

Se encuentra en: Cueva del Valle Coral



PG: 2.400 PM: 220
EXP: 800 AP: 90
GIL: 1.200

Obj: -
Transf: -
Robar: Anillo de Agua
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Agua
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Confusión, Rana, Manipular
Extra: -

Antenoide 15

Se encuentra en: Área de Junon



PG: 210 PM: 20
EXP: 60 AP: 6
GIL: 103

Obj: Poción
Transf: -
Robar: Éter
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -
Extra: -

Aplanadora 19

Se encuentra en: Prisión de Corel (Afueras y Desguace)



PG: 420 PM: 96
EXP: 92 AP: 9
GIL: 140

Obj: Éter
Transf: Turbo Éter
Robar: Poción X
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Magia de Matra
Extra: -

Adamantaimai 30

Se encuentra en: Área de Wutai




PG: 1.600 PM: 240
EXP: 720 AP: 100
GIL: 2.000

Obj: Plumaje de Fénix, Escamas Dragón
Transf: -
Robar: Aro de Adamán
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Fuerza Mortal (M)
Extra: -

Aeroluchador 11

Se encuentra en: Soportes de Plataforma (S7)




PG: 190 PM: 0
EXP: 40 AP: 4
GIL: 110

Obj: Poción
Transf: Poción
Robar: Poción
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Extra: No inmune a tierra y débil a viento cuando no flota

Arpía 18

Se encuentra en: Área de Gold Saucer (Desierto)




PG: 800 PM: 200
EXP: 148 AP: 14
GIL: 210

Obj: Poción S
Transf: Elixir
Robar: Vara Golpeadora
Debilidad: -
1/2 Daño: Gravedad
Absorbe: -
H. enemiga: Aqualung
Extra: -

Atacante Duro 32

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon




PG: 2.500 PM: 150
EXP: 750 AP: 58
GIL: 600

Obj: Molotov
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: Fuego, Agua
Absorbe: -
H. enemiga: -
Extra: -

Agujón 25

Se encuentra en: Cueva Sellada (Telarañas)



PG: 2.200 PM: 60
EXP: 290 AP: 25
GIL: 358

Obj: Poción S
Transf: -
Robar: Éter
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Extra: -

Ala Viento 36

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 1.900 PM: 350
EXP: 800 AP: 60
GIL: 500

Obj: Plumaje de Fénix
Transf: Plumaje de Fénix
Robar: Poción S
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Viento Albo (M)
Extra: -

Ave Sónica 26

Se encuentra en: Monte Nibel



PG: 750 PM: 50
EXP: 370 AP: 28
GIL: 330

Obj: Poción S
Transf: Bebida Velocidad
Robar: Éter
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Extra: -

Bagnadrana 16

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 450 PM: 60
EXP: 110 AP: 11
GIL: 120

Obj: Poción S
Transf: Fuente Guardia
Robar: Aguja Diamantada
Debilidad: Hielo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Extra: -

Alemania 48

Se encuentra en: Cueva del Norte




PG: 8.000 PM: 200
EXP: 1.300 AP: 100
GIL: 1.360

Obj: Colirio
Transf: -
Robar: Colirio
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar
Extra: -

Anguila Gigante 38

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 2.800 PM: 100
EXP: 1.340 AP: 60
GIL: 1.250

Obj: Poción X
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: Agua
Absorbe: -
H. enemiga: -
Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: -
Extra: -

Bagrisk 19

Se encuentra en: Área Cañon Cosmo (Zona sin hierba)




PG: 400 PM: 50
EXP: 240 AP: 30
GIL: 275

Obj: Blando
Transf: Remedio
Robar: Blando, Garra Vagrysk
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Rana
Extra: -

Bahba Velamyu 23

Se encuentra en: Área de Nibel (Bosques)



PG: 640 PM: 40
EXP: 285 AP: 20
GIL: 280

Obj: Máscara Silencio
Transf: Máscara Silencio
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -
Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Rana, Pequeño
Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Bailarín 32

Se encuentra en: Valle Coral



PG: 600 PM: 100
EXP: 500 AP: 56
GIL: 700

Obj: Poción S
Transf: Poción X
Robar: Plumaje de Fénix
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Agua, Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Bandersnatch 30

Se encuentra en: Área de Icillos



PG: 860 PM: 100
EXP: 510 AP: 40
GIL: 600

Obj: Poción S
Transf: Cristal hielo
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular

Extra: -

Bicho Raro 28

Se encuentra en: Área de Wutai, Estatua de Da-Chao



PG: 975 PM: 0
EXP: 420 AP: 40
GIL: 340

Obj: Poción X
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Pequeño, Rana, Manipular, Locura

Extra: -

Blugu 4

Se encuentra en: Sector bajo placa 4 (Reactor nº5)



PG: 120 PM: 0
EXP: 18 AP: 2
GIL: 35

Obj: Poción
Transf: Poción
Robar: Colirio
Debilidad: Rayo, Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Bandido 17

Se encuentra en: Prisión de Corel



PG: 360 PM: 80
EXP: 99 AP: 10
GIL: 220

Obj: Carpa
Transf: Poción S
Robar: Poción X
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Rana

Extra: -

Barco Fantasma 44

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 6.600 PM: 100
EXP: 1.600 AP: 60
GIL: 2.000

Obj: Plumaje de Fénix
Transf: Guía
Robar: Plumaje de Fénix
Debilidad: Sagrado
1/2 Daño: Agua
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad, Tierra
Estados alterados: Veneno, Silencio, Lento, Adormecer, Petrificar, Locura, Oscuridad

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Bofetada 18

Se encuentra en: Área de Gold Saucer



PG: 330 PM: 60
EXP: 140 AP: 15
GIL: 186


Obj: Bomba T/S
Transf: Bomba T/S
Robar: Bomba T/S
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Bofetadas 29

Se encuentra en: Área de los Bosques



PG: 900 PM: 50
EXP: 370 AP: 30
GIL: 450

Obj: Poción S
Transf: Hiper
Robar: -
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Manipular, Locura, Paralizar

Extra: -

Barredor 8

Se encuentra en: Reactor Mako nº1



PG: 140 PM: 0
EXP: 27 AP: 3
GIL: 30

Obj: -
Transf: Poción
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Paralizar, Pena Capital, Oscuridad

Extra: -

Barredor Personalizado 15

Se encuentra en: Área de Midgar



PG: 300 PM: 100
EXP: 63 AP: 7
GIL: 120

Obj: Poción
Transf: Poción S
Robar: Tijera Atómica
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Magia de Matra

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Paralizar, Pena Capital, Oscuridad

Extra: -

Bomba 18

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 600 PM: 30
EXP: 150 AP: 20
GIL: 192

Obj: Metralleta
Transf: Metralleta
Robar: Brazo Derecho
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra, Fuego
Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Manipular, Paralizar

Extra: -

Bombardero 35

Se encuentra en: Acanalido de Gaea



PG: 1.600 PM: 200
EXP: 640 AP: 64
GIL: 460

Obj: Hiper
Transf: Tranquilizante
Robar: Tranquilizante
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Behemoth 45

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 7.000 PM: 400
EXP: 1.500 AP: 100
GIL: 2.200

Obj: Polvo Estelar
Transf: -
Robar: Plumaje de Fénix, Gong
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: ????

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Paralizar

Extra: -

Beso Aguja 17

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 180 PM: 40
EXP: 75 AP: 8
GIL: 130


Obj: Pluma Rayo
Transf: Remedio
Robar: Blando
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Rayo, Tierra
Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Borde 27

Se encuentra en: Área de Wutai



PG: 900 PM: 80
EXP: 370 AP: 36
GIL: 385


Obj: Poción X, Bomba Humo, Reloj Arena
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Rayo
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

CMD - Gran Cuerno -

Se encuentra en: Fuerte Condor (Si el enemigo alcanza el fuerte)



PG: - PM: -
EXP: - AP: -
GIL: -

Obj: Garra Vagrysk(19), Guardia Imperial(37)
Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: Nv: 19, 25, 37 | Pg: 2.000, 4.000, 8.000 | Pm: 100, 200, 300 | Exp: 200, 400, 800 | Ap: 20, 40, 80 | Gil: 2.400, 4.800, 9.600

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo

Cabeza Diabólica 28

Se encuentra en: Acanfilado de Gaea

PG: 740 PM: 45
 EXP: 650 AP: 50
 GIL: 40

Obj: Colmillo Vampiro
 Transf: Antorcha Sagrada

Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Cactuar 20

Se encuentra en: Desierto de Corel

PG: 200 PM: 20
 EXP: 1 AP: 1
 GIL: 10.000

Obj: -
 Transf: Poción S

Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Fuego, Viento, Hielo, Rayo, Agua, Gravedad, Sagrado
 Estados alterados: Todo

Extra: -

Carrera Diabólica 13

Se encuentra en: Área de Midgar

PG: 240 PM: 0
 EXP: 60 AP: 6
 GIL: 100

Obj: Poción
 Transf: Poción S
 Robar: Poción S

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Lento, Alto, Adormecer, Petrificación, Manipular

Extra: -

Casa Infierno 11

Se encuentra en: Suburbios Sector 6

PG: 450 PM: 0
 EXP: 44 AP: 6
 GIL: 250

Obj: Poción
 Transf: Poción

Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: -

Cactuer 40

Se encuentra en: Isla Cactus

PG: 6.000 PM: 120
 EXP: 1.000 AP: 100
 GIL: 1.000

Obj: -
 Transf: Tetra Elemental

Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Calamón 16

Se encuentra en: Área de Corel y Playas Gold Saucer

PG: 200 PM: 100
 EXP: 95 AP: 10
 GIL: 155

Obj: Poción S
 Transf: Éter Turbo

Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Hielo
 Absorbe: -
 H. enemiga: En Guardia (M)

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Castañetas 15

Se encuentra en: Mina Mitriilo

PG: 190 PM: 0
 EXP: 65 AP: 7
 GIL: 113

Obj: Poción
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Fuego

1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Caza Cabezas 30

Se encuentra en: Área de Mideel

PG: 2.000 PM: 100
 EXP: 650 AP: 80
 GIL: 1.000

Obj: Éter
 Transf: -
 Robar: Tranquilizante

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Camaleón Feroz 28

Se encuentra en: Área de Wutai

PG: 960 PM: 0
 EXP: 440 AP: 36
 GIL: 380

Obj: Plumaje de Fénix
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Caniche 42

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)

PG: 6.000 PM: 220
 EXP: 900 AP: 70
 GIL: 2.500

Obj: Poción X
 Transf: Fuente Velocidad
 Robar: Éter Turbo

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Cañón Ruleta 38

Se encuentra en: Junon (CD 2)

PG: 3.000 PM: 200
 EXP: 1.200 AP: 100
 GIL: 1.600

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo

1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Veneno
 Estados alterados: Silencio, Lento, Alto, Paralizar

Extra: -

Cañón Láser 8

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)

PG: 155 PM: 0
 EXP: 5 AP: 4
 GIL: 0

Obj: -
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Rayo

1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio, Lento, Alto, Locura

Extra: Aparece junto con el tablero anuncio

Capitán 34

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon

PG: 2.000 PM: 90
 EXP: 850 AP: 84
 GIL: 1.050

Obj: Mina S
 Transf: -
 Robar: Alfa Shinra

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Cara Dorky 23

Se encuentra en: Mansión Shinra

PG: 520 PM: 80
 EXP: 300 AP: 35
 GIL: 202

Obj: Plumaje de Fénix
 Transf: Máscara Silencio
 Robar: Pantalla Sonora

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Manipular, Locura

Extra: -

Cañón X 46

Se encuentra en: Cañón Mako (Midgar)

PG: 20.000 PM: 100
 EXP: 2.000 AP: 90
 GIL: 3.000

Obj: Éter Turbo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo

1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Silencio, Locura

Extra: -

Cerebro Gemelo 25

Se encuentra en: Monte Nibel

PG: 400 PM: 20
 EXP: 340 AP: 32
 GIL: 320

Obj: Éter
 Transf: Éter Turbo
 Robar: Éter

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasatoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Chekov 34

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)



PG: 5.000 PM: 210
 EXP: 2.900 AP: 50
 GIL: 0

Obj: Anillo Hielo

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Chocobo -

Se encuentra en: Varias huellas Chocobo en el mapa



PG: Nv x10 PM: -
 EXP: 10 AP: 1
 GIL: 1


Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Chocoebilla

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Lento, Petrificación

Extra: Niveles: 13, 16, 19, 22, 29, 30, 33 y 36

Come - Todo 9

Se encuentra en: Suburbios Sector 5 y 6



PG: 72 PM: 0
 EXP: 24 AP: 2
 GIL: 70

Obj: -
 Transf: Poción
 Robar: Poción
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Comerciante de Muerte 48

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 7.000 PM: 400
 EXP: 1.800 AP: 200
 GIL: 1.200

Obj: Beso Mortal, Poción X
 Transf: -
 Robar: Éter Turbo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Ruleta

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar

Extra: -

Cien Ojos 30

Se encuentra en: Templo de los ancianos



PG: 500 PM: 220
 EXP: 1.000 AP: 100
 GIL: 720

Obj: -
 Transf: Fuente Magia
 Robar: -
 Debilidad: Veneno, Muerte
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Confusión, Silencio, Rana, Manipular, Locura

Extra: -

Clavo Congelado 28

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 1.300 PM: 100
 EXP: 520 AP: 50
 GIL: 800


Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Conducto de Gas 42

Se encuentra en: Tren de Corel (Búsqueda materia enorme)



PG: 3.000 PM: 200
 EXP: 900 AP: 75
 GIL: 1.100

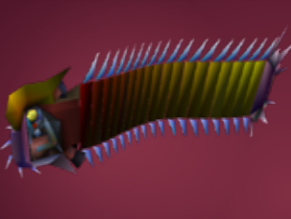
Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Corbeta 36

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 3.200 PM: 260
 EXP: 1.050 AP: 60
 GIL: 2.200

Obj: Hierbas
 Transf: Cortina Luz
 Robar: Hiper
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Agua
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Paralizar

Extra: -

Cloaca 35

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 2.500 PM: 100
 EXP: 900 AP: 80
 GIL: 3.000

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Locura

Extra: -

Cokatolis 17

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 420 PM: 0
 EXP: 97 AP: 10
 GIL: 168

Obj: Blando
 Transf: Blando
 Robar: Blando
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Adormecer, Petrificación

Extra: -

Cristóbal 34

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 6.000 PM: 200
 EXP: 1.300 AP: 80
 GIL: 800

Obj: Plumaje de Fénix
 Transf: -
 Robar: Tambor Tierra
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Extra: -

Crisálida 37

Se encuentra en: Área de Mideel



PG: 1.500 PM: 100
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 600

Obj: Éter
 Transf: Polvo dormir
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Colmillo Kalm 10

Se encuentra en: Área de Midgar



PG: 160 PM: 0
 EXP: 53 AP: 5
 GIL: 92


Obj: Poción
 Transf: Poción S
 Robar: Éter
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Combatiente Especial 9

Se encuentra en: Reactor Mako nº5



PG: 60 PM: 0
 EXP: 28 AP: 3
 GIL: 40

Obj: Antídoto, Granada
 Transf: Poción S
 Robar: Colirio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Cromwell 42

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 3.500 PM: 120
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 1.500


Obj: Cañón 20 cm
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Cuahl 33

Se encuentra en: Acantilado de Gaega



PG: 1.300 PM: 60
 EXP: 720 AP: 70
 GIL: 800

Obj: Poción S
 Transf: Tranquilizante
 Robar: Tranquilizante
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras
- Jefes**
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3ª
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos**
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl**
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasetoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1ª
- Soldado de 2ª - Truco
- Tócame - Zuu

Cuerno Doble - Dragón Oscuro

Cuerno Doble 30

Se encuentra en: Área de los Bosques



PG: 2.500 PM: 0
 EXP: 550 AP: 45
 GIL: 500

Obj: Nuez Pepio
 Transf: -
 Robar: Nuez Pepio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

César 11

Se encuentra en: Alcantarilla



PG: 120 PM: 0
 EXP: 23 AP: 2
 GIL: 55


Obj: Poción, Tranquilizante
 Transf: Poción
 Robar: Tranquilizante
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Diabólico 8

Se encuentra en: Cementerio de trenes



PG: 100 PM: 0
 EXP: 26 AP: 3
 GIL: 53

Obj: Poción
 Transf: Poción
 Robar: Poción
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Dinglo 10

Se encuentra en: Cementerio de trenes



PG: 120 PM: 72
 EXP: 35 AP: 4
 GIL: 70

Obj: Gravibola
 Transf: Plumaje de Fénix
 Robar: Éter
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: Rayo
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Agua, Gravedad, Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Danza Espada 11

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 160 PM: 0
 EXP: 39 AP: 6
 GIL: 90

Obj: Hierbas
 Transf: Cortina Luz
 Robar: Hiper
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Paralizar

Extra: -

Desconocido 50

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 11.000 PM: 110
 EXP: 1.500 AP: 150
 GIL: 5.000

Obj: Cortina Luz
 Transf: Fuente Potencia
 Robar: Aro de Fuego
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Dobles Caras 18

Se encuentra en: Prisión de Corel



PG: 330 PM: 80
 EXP: 100 AP: 10
 GIL: 156

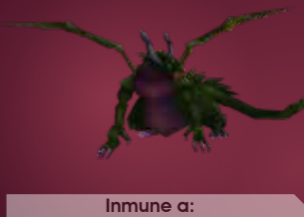
Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Manipular, Paralizar

Extra: -

Dragón 32

Se encuentra en: Monte Nibel



PG: 3.500 PM: 250
 EXP: 900 AP: 110
 GIL: 1.400


Obj: Colmillo Fuego
 Transf: -
 Robar: Aro de Oro
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: Lanzallamas

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificar, Pena Capital, Paralizar

Extra: -

Desconocido 2 51

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 13.000 PM: 130
 EXP: 3.000 AP: 300
 GIL: 10.000

Obj: Cortina Luz
 Transf: Fuente Guardia
 Robar: Aro de Aurora
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Desconocido 3 52

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 15.000 PM: 150
 EXP: 900 AP: 200
 GIL: 7.500

Obj: Antorcha Sagrada
 Transf: Fuente Magia
 Robar: Aro de Rayo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Rayo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Dragón Anciano 34

Se encuentra en: Templo de los ancianos (al caer al vacío)



PG: 2.400 PM: 450
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 800

Obj: Éter Turbo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Gravedad, Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Agua, Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Manipular, Paralizar

Extra: -

Dragón Arcaico 18

Se encuentra en: Mina Mitrilo



PG: 220 PM: 124
 EXP: 84 AP: 10
 GIL: 180

Obj: Plumaje de Fénix, Éter
 Transf: Plumaje de Fénix
 Robar: Éter
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: Lanzallamas

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Desierto Sahagin 20

Se encuentra en: Área de Cañon Cosmo



PG: 580 PM: 0
 EXP: 230 AP: 21
 GIL: 300


Obj: Poción
 Transf: Velo Fuego
 Robar: Poción
 Debilidad: Hielo
 1/2 Daño: Fuego
 Absorbe: Agua
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Diablo 41

Se encuentra en: Bosque Antiguo



PG: 4.000 PM: 200
 EXP: 1.100 AP: 70
 GIL: 1.100

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Fuego, Hielo
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Dragón Azul 41

Se encuentra en: Acanalado de Gaea



PG: 8.800 PM: 600
 EXP: 1.200 AP: 200
 GIL: 1.000


Obj: Aro de Dragón
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Oscuridad

Extra: -

Dragón Oscuro 57

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 14.000 PM: 600
 EXP: 5.000 AP: 350
 GIL: 2.500

Obj: Elixir
 Transf: Vacuna
 Robar: Aro de Dragón
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Fuerza Dragón (M)

Inmune a:
 Elementos: Rayo
 Estados alterados: Muerte, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Locura, Oscuridad


Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras
- Jefes**
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos**
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasetoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Dragón Zombie - Garra Letal

Dragón Zombie 54

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 13.000 PM: 400
 EXP: 4.000 AP: 300
 GIL: 2.800


Obj: Caldera, Poción X
 Transf: Vacuna
 Robar: Caldera
 Debilidad: Sagrado
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Caja de Pandora (Ataque final la primera vez)

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Elfadunk 14

Se encuentra en: Área de las praderas



PG: 220 PM: 34
 EXP: 64 AP: 7
 GIL: 140


Obj: Poción
 Transf: -
 Robar: Poción S
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Epiolnis 36

Se encuentra en: Bosque Antiguo



PG: 1.800 PM: 90
 EXP: 950 AP: 70
 GIL: 1.500


Obj: -
 Transf: -
 Robar: Aro de Mago
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno

Extra: -

Escultura 32

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 1.700 PM: 100
 EXP: 860 AP: 60
 GIL: 640


Obj: Tranquilizante
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Sagrado, Muerte
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Adormecer, Petrificación

Extra: -

Duende 40

Se encuentra en: Bosques de la Isla Goblin e Isla Redonda



PG: 2.000 PM: 80
 EXP: 20 AP: 20
 GIL: 20

Obj: Nuez Zeio
 Transf: -
 Robar: Nuez Zeio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Golpe aletazo

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Eligor 12

Se encuentra en: Cementerio de trenes



PG: 300 PM: 67
 EXP: 36 AP: 4
 GIL: 120

Obj: Pantalla sonora
 Transf: Máscara Silencio
 Robar: Vara golpeadora
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Gravedad
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Equipo de Ataque 34

Se encuentra en: Wutai, Reactor de Junon, Corel y Ciudad Cohete



PG: 1.300 PM: 100
 EXP: 300 AP: 10
 GIL: 420

Obj: Tranquilizante, Mina S
 Transf: -
 Robar: Cañón 20cm
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Espectro Gi 23

Se encuentra en: Cueva Sellada



PG: 450 PM: 88
 EXP: 270 AP: 24
 GIL: 330

Obj: M-Tentáculos
 Transf: Mano fantasma
 Robar: -
 Debilidad: Sagrado, Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Sentencia de Muerte

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Rana

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Espejo 24

Se encuentra en: Mansión Shinra



PG: 570 PM: 0
 EXP: 290 AP: 22
 GIL: 180


Obj: Espejo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Locura, Confusión, Rana, Manipular

Extra: -

Fantasma 10

Se encuentra en: Cementerio de trenes



PG: 130 PM: 80
 EXP: 30 AP: 3
 GIL: 22

Obj: Mano de fantasma
 Transf: Éter
 Robar: Mano de fantasma
 Debilidad: Fuego, Sagrado
 1/2 Daño: Hielo
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Agua, Tierra
 Estados alterados: Muerte, Silencio, Alto, Rana, Paralizar

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Fragmento 32

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 900 PM: 100
 EXP: 500 AP: 40
 GIL: 950

Obj: Éter
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Gagighandi 19

Se encuentra en: Área de Gongaga



PG: 480 PM: 55
 EXP: 173 AP: 18
 GIL: 220

Obj: Blando
 Transf: Remedio
 Robar: Blando
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Espiral 39

Se encuentra en: Área de Mideel



PG: 2.800 PM: 100
 EXP: 700 AP: 80
 GIL: 1.300

Obj: Poción S
 Transf: Fuente Guardia
 Robar: Poción X
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Extra: -

Foulander 27

Se encuentra en: Wutai (Estatua de Da-Chao)



PG: 800 PM: 100
 EXP: 440 AP: 34
 GIL: 460

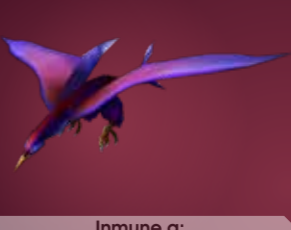
Obj: Cortina Lunar, Velo Fuego
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Fórmula 16

Se encuentra en: Área de Junon



PG: 240 PM: 100
 EXP: 65 AP: 7
 GIL: 120

Obj: Poción S
 Transf: Bebida velocidad
 Robar: Bumerán
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Manipular, Paralizar

Extra: -

Garra Letal 19

Se encuentra en: Prisión de Corel (Afueras y Desguace)



PG: 400 PM: 120
 EXP: 96 AP: 10
 GIL: 168

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: Aro de Platino
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Lóser (M)

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasatoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Garuda 29

Se encuentra en: Wutai (Estatua de Da-Chao)



PG: 1.400 PM: 200
EXP: 520 AP: 30
GIL: 520

Obj: Cortina Lunar, Máscara silencio, Cristal hielo, Pluma Rayo

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: Hielo, Rayo
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Ghirofelgo 26

Se encuentra en: Mansión Shinra



PG: 1.600 PM: 0
EXP: 380 AP: 44
GIL: 300

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Tierra, Gravedad
Estados alterados: Sueño, Silencio, Oscuridad

Gordinflón 18

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 240 PM: 0
EXP: 90 AP: 9
GIL: 125

Obj: Poción S

Transf: Poción S
Robar: Blando
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Gorkii 30

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)



PG: 3.000 PM: 150
EXP: 1.500 AP: 50
GIL: 0

Obj: Poción X

Transf: -
Robar: -
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Tierra, Gravedad
Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Gigas 40

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 3.500 PM: 100
EXP: 840 AP: 84
GIL: 560

Obj: Mazo tierra

Transf: -
Robar: Aro de Gigas
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Gravedad
Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Gighee 34

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 5.500 PM: 100
EXP: 700 AP: 60
GIL: 600

Obj: Éter


Transf: -
Robar: Elixir
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Gran Cuerno 19

Se encuentra en: Área de Gongaga



PG: 460 PM: 43
EXP: 180 AP: 15
GIL: 240

Obj: Gong, Poción S

Transf: Poción S
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Granadero 10

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 130 PM: 0
EXP: 42 AP: 4
GIL: 72

Obj: Granada

Transf: Granada
Robar: Tranquilizante
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Golem 24

Se encuentra en: Área Cañon Cosmo



PG: 1.000 PM: 0
EXP: 300 AP: 22
GIL: 500

Obj: Poción S

Transf: -
Robar: Éter Turbo
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Locura

Golem Armado 41

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 10.000 PM: 200
EXP: 2.500 AP: 100
GIL: 2.680

Obj: Pantalla Sonora

Transf: Fuente Guardia
Robar: Éter Turbo
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Confusión, Rana, Pequeño, Pena Capital, Manipular, Locura, Paralizar, Oscuridad

Grangalán 16

Se encuentra en: Área de Corel



PG: 550 PM: 60
EXP: 88 AP: 10
GIL: 220

Obj: Poción S

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: Tierra, Agua, Gravedad
Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Oscuridad

Grangalán Jr. 15

Se encuentra en: Área de Corel



PG: 330 PM: 40
EXP: 77 AP: 8
GIL: 110

Obj: Poción S

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: Si Grangalán muere, Grangalán Jr desaparece del combate sin dejar Exp, Gil, AP u objetos

Inmune a:
Elementos: Tierra, Agua, Gravedad
Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Oscuridad

Golem Hielo 40

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 4.000 PM: 300
EXP: 1.000 AP: 70
GIL: 1.500

Obj: Poción S

Transf: -
Robar: Poción S
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Hielo
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Golpe Duro 8

Se encuentra en: Sector bajo placa 4 (Reactor nº5)



PG: 42 PM: 0
EXP: 20 AP: 2
GIL: 20

Obj: Telaraña

Transf: Telaraña
Robar: Telaraña
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Grangalán Jr. Jr. 14

Se encuentra en: Área de Corel



PG: 110 PM: 20
EXP: 66 AP: 6
GIL: 55

Obj: Poción

Transf: -
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Extra: Si Grangalán muere, Grangalán Jr Jr desaparece del combate sin dejar Exp, Gil, AP u objetos

Inmune a:
Elementos: Tierra, Agua, Gravedad
Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Oscuridad

Grasatoda 27

Se encuentra en: Valle Coral



PG: 500 PM: 80
EXP: 420 AP: 40
GIL: 350

Obj: Aturador

Transf: Aturador
Robar: Aturador
Debilidad: Hielo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Sentencia de Muerte

Extra: Habilidad enemiga solo la utiliza como ataque final frente a magia o invocaciones

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba
 - Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasatoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espia - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Gremlin 36

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 1.500 PM: 100
 EXP: 750 AP: 60
 GIL: 750

Obj: Secado
 Transf: Poción X
 Robar: Carpa
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Griffin 21

Se encuentra en: Área Cañon Cosmo



PG: 760 PM: 40
 EXP: 260 AP: 25
 GIL: 350

Obj: Plumaje de Fénix
 Transf: Plumaje de Fénix
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Confusión, Alto, Rana, Manipular, Locura, Paralizar

Extra: -

Gritón 26

Se encuentra en: Monte Nibel



PG: 800 PM: 40
 EXP: 400 AP: 33
 GIL: 400

Obj: Tambor Tierra
 Transf: Fuente Potencia
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: -

Extra: -

Grosspanzer - Grande 46

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 4.600 PM: 200
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 2.100

Obj: Cañon 20cm
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio

Extra: -

Grosspanzer - Móvil 45

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 10.000 PM: 300
 EXP: 400 AP: 80
 GIL: 1.400


Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio

Extra: -

Grosspanzer - Pequeño 42

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 2.900 PM: 160
 EXP: 600 AP: 80
 GIL: 700

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio

Extra: -

Gruñido 7

Se encuentra en: Reactor Mako nº1



PG: 40 PM: 0
 EXP: 22 AP: 2
 GIL: 15


Obj: Poción
 Transf: Poción
 Robar: Granada
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Gruñido Mayor 35

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 2.600 PM: 245
 EXP: 930 AP: 90
 GIL: 800

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Agua
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Gruñido Poderoso 12

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 230 PM: 0
 EXP: 50 AP: 5
 GIL: 98


Obj: Tranquilizante
 Transf: -
 Robar: Tranquilizante, Granada
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: Cuando recibe cierta cantidad de daño, pierde su armadura y aumenta su capacidad de evasión

Guardia 31

Se encuentra en: Cueva del Valle Coral



PG: 880 PM: 120
 EXP: 600 AP: 45
 GIL: 560

Obj: Secado
 Transf: -
 Robar: Secado
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Locura, Manipular

Extra: -

Guardián 40

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 4.000 PM: 340
 EXP: 940 AP: 60
 GIL: 500

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Silencio, Lento, Locura

Extra: -

Gusano 22

Se encuentra en: Área de Mideel



PG: 9.000 PM: 200
 EXP: 1.300 AP: 200
 GIL: 5.000

Obj: Éter Turbo
 Transf: Escamas Dragón
 Robar: Escamas Dragón
 Debilidad: Hielo
 1/2 Daño: Fuego
 Absorbe: Tierra
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Petrificar, Pena Capital, Manipular, Oscuidad

Extra: -

Gárgola 43

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 2.000 PM: 200
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 2.500

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: Poción X
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Pena Capital, Manipular

Extra: -

Hace Sombra 42

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 2.000 PM: 120
 EXP: 50 AP: 25
 GIL: 500

Obj: Éter Turbo
 Transf: -
 Robar: Gravitola
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Silencio, Lento, Alto, Adormecer, Petrificar, Locura

Extra: -

Hambre 33

Se encuentra en: Valle Coral



PG: 2.000 PM: 100
 EXP: 700 AP: 60
 GIL: 600


Obj: Éter
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Manipular

Extra: -

Heg 22

Se encuentra en: Cueva Sellada



PG: 400 PM: 0
 EXP: 250 AP: 20
 GIL: 40

Obj: Poción S
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Hielo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras
- Jefes**
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos**
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasatoda
- Gremlin - Heg**
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Hierba Navaja 27

Se encuentra en: Área de Wutai



PG: 1.000 PM: 145
 EXP: 375 AP: 30
 GIL: 350

Obj: Tranquilizante, Poción S, Hierbas

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Martillo Mágico (M)

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Hipogrifo 37

Se encuentra en: Área de Mideel



PG: 3.000 PM: 280
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 1.500

Obj: Pantalla Sonora

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Manipular, Locura, Paralizar

Jayjujyame 28

Se encuentra en: Wutai (Estatua de Da-Chao)



PG: 640 PM: 20
 EXP: 410 AP: 35
 GIL: 350

Obj: Poción X, Remedio, Basura Letal

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Jemnezmy 24

Se encuentra en: Templo de los Ancianos (Puerta 1)



PG: 800 PM: 80
 EXP: 510 AP: 50
 GIL: 400

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Veneno, Muerte
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: Hielo
 Estados alterados: Sueño, Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura, Paralizar

Ho-Chu 39

Se encuentra en: Arena de Batalla (Gold Saucer)



PG: 4.300 PM: 290
 EXP: 750 AP: 70
 GIL: 2.500

Obj: -
 Transf: Cinta
 Robar: Círculo
 Debilidad: Agua
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Muerte, Sueño, Veneno, Alto, Rana, Pequeño, Petrificar, Pena Capital, Manipular, Paralizar

Hombre de Hierro 46

Se encuentra en: Cueva del Norte (Plataformas)



PG: 20.000 PM: 100
 EXP: 10.000 AP: 150
 GIL: 600

Obj: Plumaje de Fénix

Transf: Guardia Escolta

Robar: Elixir

Debilidad: Agua
 1/2 Daño: Fuego, Tierra, Hielo
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Manipular, Locura

Jersey 25

Se encuentra en: Mansión Shinra



PG: 500 PM: 100
 EXP: 320 AP: 30
 GIL: 384

Obj: Éter Turbo

Transf: -
 Robar: Éter Turbo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: ????

Extra: Este enemigo es inmune a ataques mágicos si está inclinado hacia la derecha, y es inmune a ataques físicos si está inclinado hacia la izquierda

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Manipular, Locura, Paralizar

Jinete Dragón 35

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 3.500 PM: 180
 EXP: 1.000 AP: 80
 GIL: 690

Obj: Poción S

Transf: Fuente Espíritu

Robar: Poción S

Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Agua, Gravedad
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Manipular, Paralizar

Hongocorona 16

Se encuentra en: Monte Corel



PG: 150 PM: 30
 EXP: 80 AP: 8
 GIL: 110

Obj: Poción S

Transf: Poción S

Robar: Éter Turbo

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Manipular

Humeador 8

Se encuentra en: Reactor nº 5



PG: 90 PM: 0
 EXP: 32 AP: 3
 GIL: 60

Obj: Basura Letal

Transf: Poción S

Robar: Bomba humo

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Paralizar, Pena de Muerte, Oscuridad

Jinete Infernal VR2 18

Se encuentra en: Área de Junon



PG: 350 PM: 50
 EXP: 72 AP: 8
 GIL: 130

Obj: Poción

Transf: Poción S

Robar: Poción S

Debilidad: -
 1/2 Daño: Gravedad
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Rana, Pequeño, Petrificación, Pena Capital, Manipular, Paralizar

Jóker 18

Se encuentra en: Área de Gold Saucer



PG: 370 PM: 0
 EXP: 150 AP: 30
 GIL: 260

Obj: Poción S

Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Icecicle 30

Se encuentra en: Acanalido de Gaia (4 batallas únicas)



PG: 3.000 PM: 300
 EXP: 500 AP: 0
 GIL: 0

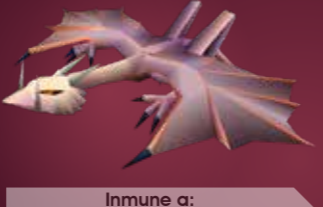
Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Fuego, Gravedad, Tierra
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Lento, Alto, Oscuridad

Ironita 30

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 2.400 PM: 100
 EXP: 900 AP: 48
 GIL: 680

Obj: Poción S

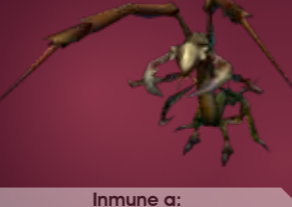
Transf: -
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Kelzmelzer 30

Se encuentra en: Área de los Bosques, Templo de los Ancianos



PG: 800 PM: 0
 EXP: 410 AP: 35
 GIL: 400

Obj: Poción

Transf: Antídoto

Robar: Antídoto

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Killbin 30

Se encuentra en: Mazo Torbellino



PG: 3.200 PM: 380
 EXP: 700 AP: 150
 GIL: 1.000

Obj: Éter

Transf: Fuente Espíritu

Robar: Éter Turbo

Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Extra: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Manipular

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Kimaira Máxima - Magnada

Kimaira Máxima 49

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)




PG: 4.000 PM: 350
 EXP: 1.200 AP: 90
 GIL: 3.800

Obj: -
 Transf: Fuente Guardia
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Alto, Rana, Pequeño, Petrificar, Pena Capital, Manipular, Paralizar
 Extra: -

Kimara 19

Se encuentra en: Selva (Gongaga)



PG: 700 PM: 25
 EXP: 190 AP: 19
 GIL: 278

Obj: Poción S
 Transf: Reloj de Arena
 Robar: Telaraña
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: -
 Extra: -

Lessaloploth 34

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 2.000 PM: 400
 EXP: 920 AP: 65
 GIL: 1.000

Obj: Plumaje de Fénix
 Transf: -
 Robar: Objeto
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Agua, Tierra, Gravedad, Hielo
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar
 Extra: -

Levrikon 14

Se encuentra en: Área de las praderas



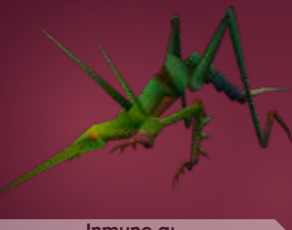
PG: 200 PM: 0
 EXP: 65 AP: 7
 GIL: 128

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: Éter
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Kyvilduns 24

Se encuentra en: Monte Nibel



PG: 800 PM: 0
 EXP: 340 AP: 34
 GIL: 368

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Lacayo de Corneo 8

Se encuentra en: Mansión de Don Corneo



PG: 42 PM: 0
 EXP: 8 AP: 0
 GIL: 10

Obj: -
 Transf: Poción
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Lobo Nibel 23

Se encuentra en: Área de Nibel



PG: 700 PM: 0
 EXP: 265 AP: 24
 GIL: 260

Obj: Nuez Luchile
 Transf: Poción S
 Robar: Nuez Luchile
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Lombriz 22

Se encuentra en: Desierto de Corel




PG: 1.500 PM: 80
 EXP: 400 AP: 40
 GIL: 256

Obj: Éter
 Transf: Colmillo Fuego
 Robar: Éter Turbo
 Debilidad: Hielo
 1/2 Daño: Gravedad, Fuego
 Absorbe: Tierra
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana
 Extra: -

Lagarto Subterráneo 29

Se encuentra en: Área de los Bosques, Templo de los Ancianos



PG: 1.400 PM: 140
 EXP: 440 AP: 45
 GIL: 420

Obj: Remedio
 Transf: Remedio
 Robar: Remedio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Lanzacorona 20

Se encuentra en: Área Cañon Cosmo (Playas)



PG: 440 PM: 70
 EXP: 225 AP: 23
 GIL: 400

Obj: Poción S
 Transf: Polvo Dormir
 Robar: -
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Rayo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Manipular, Locura, Paralizar
 Extra: -

Madouge 16

Se encuentra en: Mina Mitrilo



PG: 220 PM: 0
 EXP: 70 AP: 8
 GIL: 150

Obj: Poción
 Transf: Poción
 Robar: Gran Guante
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -
 Extra: -

Maestro Lobo 42

Se encuentra en: Tren de Corel (Búsqueda materia enorme)



PG: 10.000 PM: 200
 EXP: 10.000 AP: 100
 GIL: 600

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Agua
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Oscuridad
 Extra: -

Lanzadora 5

Se encuentra en: Sector bajo placa 4 (Reactor nº5)



PG: 50 PM: 0
 EXP: 13 AP: 3
 GIL: 7

Obj: -
 Transf: Poción
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Paralizar, Pena de Muerte, Oscuridad
 Extra: -

Lanzadora (Junon) 20

Se encuentra en: Junon (Camino del reactor submarino)



PG: 1.000 PM: 0
 EXP: 600 AP: 60
 GIL: 300

Obj: -
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio, Lento, Alto
 Extra: -

Maestro Tonberry 77

Se encuentra en: Cueva del Norte



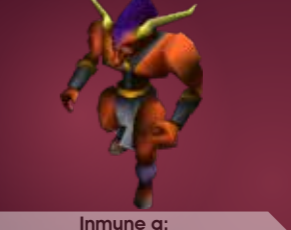
PG: 44.444 PM: 100
 EXP: 6.000 AP: 200
 GIL: 6.800

Obj: Megaelixir
 Transf: Cinta
 Robar: Elixir
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad
 Extra: -

Magnada 35

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 1.000 PM: 100
 EXP: 980 AP: 50
 GIL: 1.200

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: Fuego, Gravedad
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Silencio, Pena Capital, Oscuridad
 Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario**
- Minijuegos
- Extras
- Jefes**
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos**
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasatoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Mal Golpe 38

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 9.000 PM: 120
 EXP: 1.100 AP: 70
 GIL: 2.500

Obj: Aturridor
 Transf: Fuente Suerte
 Robar: Tinta
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Malboro 44

Se encuentra en: Acanalado de Gaea



PG: 4.400 PM: 900
 EXP: 1.000 AP: 100
 GIL: 100

Obj: Tentáculos M
 Transf: -
 Robar: Tentáculos M, Pantalla Sonora
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: Mal Aliento

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Manipular, Locura

Extra: -

Midgar Zolom 26

Se encuentra en: Pantano en el Área de las praderas



PG: 4.000 PM: 348
 EXP: 250 AP: 25
 GIL: 400

Obj: -
 Transf: Poción X
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Beta

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Petrificación, Oscuridad

Extra: -

Monounidad 2

Se encuentra en: Reactor Mako nº 1



PG: 28 PM: 28
 EXP: 18 AP: 3
 GIL: 8

Obj: -
 Transf: Poción
 Robar: -
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana

Extra: -

Mandrágora 10

Se encuentra en: Área de las praderas



PG: 120 PM: 0
 EXP: 55 AP: 6
 GIL: 135

Obj: Nuez Lasan
 Transf: Éter
 Robar: Nuez Lasan
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Marina 16

Se encuentra en: Nave Cargo



PG: 300 PM: 20
 EXP: 75 AP: 8
 GIL: 150

Obj: Colirio
 Transf: Poción X
 Robar: Beta Shinra
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Movedor 59

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 3.000 PM: 120
 EXP: 0 AP: 800
 GIL: 30.000


Obj: Éter Turbo
 Transf: Anillo Protector
 Robar: Éter Turbo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Tierra, Fuego, Hielo, Rayo
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Silencio, Alto, Rana, Pequeño, Pena Capital, Manipular, Locura, Paralizar

Extra: -

Mu 12

Se encuentra en: Área de las praderas



PG: 210 PM: 52
 EXP: 56 AP: 6
 GIL: 130

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Suicida Nv4

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Manipular

Extra: -

Marmita Mágica 41

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 4.096 PM: 128
 EXP: 8.000 AP: 1.000
 GIL: 8.500

Obj: Éter Turbo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular, Locura

Extra: Marmita Mágica será invencible a menos que le des un Elixir. Después de darle el Elixir podrá recibir daño, hasta entonces no

Martillo 12

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 210 PM: 0
 EXP: 43 AP: 5
 GIL: 80

Obj: Hierbas
 Transf: Bomba humo
 Robar: Pantalla Sonora
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificación, Manipular, Locura

Extra: -

Murciélago Negro 25

Se encuentra en: Mansión Shinra (Sótano)



PG: 550 PM: 0
 EXP: 270 AP: 24
 GIL: 80

Obj: Colmillo Vampiro
 Transf: Colmillo Vampiro
 Robar: -
 Debilidad: Viento, Sagrado
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Máquina Mortal 35

Se encuentra en: Camino de Junon



PG: 2.500 PM: 150
 EXP: 900 AP: 80
 GIL: 1.200

Obj: -
 Transf: -
 Robar: Metralleta W
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Magia de Matra

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Metralleta 8

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 150 PM: 0
 EXP: 5 AP: 4
 GIL: 0

Obj: -
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio, Lento, Alto, Locura

Extra: Aparece junto con tablero anuncio

Metralleta Rápida 20

Se encuentra en: Junon (Camino del reactor submarino)



PG: 1.000 PM: 0
 EXP: 600 AP: 60
 GIL: 300

Obj: -
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Silencio, Lento, Alto

Extra: -

Nerosuferoth 16

Se encuentra en: Área de Junon



PG: 150 PM: 20
 EXP: 53 AP: 5
 GIL: 146

Obj: Poción S
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Nieve 32

Se encuentra en: Gran Glaciar



PG: 4.000 PM: 160
 EXP: 500 AP: 42
 GIL: 700

Obj: Cristal hielo
 Transf: -
 Robar: Círculo
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Hielo
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasatoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

Ojo Espía 15

Se encuentra en: Nave Cargo



PG: 240 PM: 60
EXP: 80 AP: 8
GIL: 120


Obj: Éter
Transf: Éter Turbo
Robar: Éter
Debilidad: Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Agua, Tierra
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Oruga 15

Se encuentra en: Mina Mitrilo



PG: 140 PM: 48
EXP: 56 AP: 6
GIL: 65


Obj: Poción
Transf: -
Robar: -
Debilidad: Tierra
1/2 Daño: Hielo
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Pistola Águila 46

Se encuentra en: Tren de Corel (Búsqueda materia enorme)



PG: 17.000 PM: 50
EXP: 2.000 AP: 90
GIL: 1.600

Obj: -
Transf: -
Robar: Aro de Guerrero
Debilidad: Hielo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Agua, Tierra
Estados alterados: Lento, Alto

Extra: -

Policía Várgida 9

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 140 PM: 28
EXP: 44 AP: 7
GIL: 40


Obj: Plumaje de Fénix
Transf: Tranquilizante
Robar: Tranquilizante
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

PM 2

Se encuentra en: Reactor Mako nº 1



PG: 30 PM: 0
EXP: 16 AP: 2
GIL: 10


Obj: Poción
Transf: Poción
Robar: Granada
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

PM Subacuática 34

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 1.000 PM: 100
EXP: 820 AP: 80
GIL: 600

Obj: Granada
Transf: -
Robar: Alfa Shinra
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Polilla Cortante 13

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 260 PM: 0
EXP: 46 AP: 5
GIL: 75

Obj: -
Transf: -
Robar: Aro de Carbono
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital

Extra: -

Pollensalta 41

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 4.000 PM: 220
EXP: 1.000 AP: 100
GIL: 1.000

Obj: Poción X
Transf: -
Robar: Hiper
Debilidad: Fuego
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Susurro Ángel (M)

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Confusión, Rana

Extra: -

Parásito 51

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 6.000 PM: 300
EXP: 1.100 AP: 100
GIL: 1.000

Obj: Remedio
Transf: Remedio
Robar: Remedio
Debilidad: Sagrado, Viento
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Muerte NV5 (M), Aliento Mágico (M)

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Rana

Extra: -

Pastel de Erizo 6

Se encuentra en: Suburbios Sector 5



PG: 40 PM: 52
EXP: 20 AP: 3
GIL: 25

Obj: -
Transf: Poción
Robar: Poción
Debilidad: Hielo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Portacerebro 15

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 240 PM: 46
EXP: 52 AP: 6
GIL: 95

Obj: Basura Letal
Transf: Basura Letal
Robar: Antídoto
Debilidad: Sagrado
1/2 Daño: -
Absorbe: Veneno
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: Tierra
Estados alterados: Muerte, Alto, Paralizar

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.

Portapistola 39

Se encuentra en: Reactor submarino de Junon



PG: 3.400 PM: 240
EXP: 860 AP: 75
GIL: 1.600

Obj: Mina S
Transf: -
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Perro Guardián 3

Se encuentra en: Reactor Mako nº 1



PG: 42 PM: 0
EXP: 20 AP: 2
GIL: 12

Obj: Poción
Transf: Poción
Robar: Poción
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Perro Rastreo 21

Se encuentra en: Cueva Sellada



PG: 600 PM: 65
EXP: 270 AP: 24
GIL: 330

Obj: Tentáculos M
Transf: Mano fantasma
Robar: -
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: -
H. enemiga: Sentencia de Muerte

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: -

Extra: -

Proto - Metralleta 4

Se encuentra en: Reactor nº 5



PG: 100 PM: 0
EXP: 16 AP: 2
GIL: 15

Obj: -
Transf: Poción
Robar: -
Debilidad: Rayo
1/2 Daño: -
Absorbe: Veneno
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Paralizar, Pena de Muerte, Oscuridad

Extra: -

Pájaro Trueno 28

Se encuentra en: Área de Wutai



PG: 800 PM: 80
EXP: 385 AP: 36
GIL: 420

Obj: Pluma Rayo, Poción S, Pantalla Sonora
Transf: Rayo Rápido
Robar: Pluma Rayo
Debilidad: -
1/2 Daño: -
Absorbe: Rayo
H. enemiga: -

Inmune a:
Elementos: -
Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3º
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grastoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1º
 - Soldado de 2º - Truco
 - Tócame - Zuu

Púa de Flor 19

Se encuentra en: Selva (Gongaga)



PG: 550 PM: 68
 EXP: 240 AP: 24/22/20
 GIL: 400/350/300


Obj: Tambor Tierra
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: Tierra, Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Adormecer, Petrificar, Pena Capital, Manipular, Locura

Extra: Este enemigo presenta 3 formas diferentes, cambiando de forma cuando su PG baja del 70%, una vez se transforma recupera su PG y PM

Rana Tóxica 26

Se encuentra en: Templo de los Ancianos



PG: 500 PM: 100
 EXP: 420 AP: 30
 GIL: 260

Obj: Empalar
 Transf: Remedio
 Robar: Empalar
 Debilidad: Hielo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: Canto de Rana

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Scotch 11

Se encuentra en: Mansión de Don Corneo



PG: 150 PM: 0
 EXP: 22 AP: 0
 GIL: 60


Obj: -
 Transf: Poción
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Serpiente 40

Se encuentra en: Avión Hundido (Gelnika)



PG: 14.000 PM: 290
 EXP: 1.400 AP: 70
 GIL: 2.500

Obj: Escamas Dragón, Polvo Estelar
 Transf: Fuente Espíritu
 Robar: Anillo de Agua
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Agua
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra, Gravedad
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Rey Behemoth 60

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 18.000 PM: 560
 EXP: 2.000 AP: 250
 GIL: 950


Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: -

Extra: -

Rilfsak 40

Se encuentra en: Bosque Antiguo



PG: 2.000 PM: 500
 EXP: 1.000 AP: 70
 GIL: 900

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Tierra
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Shake 32

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)



PG: 4.000 PM: 180
 EXP: 2.200 AP: 50
 GIL: 0

Obj: Éter Turbo
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Sierra 44

Se encuentra en: Sector 8, Subterráneo (Midgar)



PG: 3.900 PM: 340
 EXP: 800 AP: 80
 GIL: 1.300

Obj: Plumaje de Fénix, Éter
 Transf: Éter Turbo
 Robar: Máscara Silencio
 Debilidad: Rayo
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Rondador 12

Se encuentra en: Área de Midgar



PG: 150 PM: 0
 EXP: 55 AP: 5
 GIL: 160

Obj: Poción
 Transf: Poción S
 Robar: Éter
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Sabor Sangre 8

Se encuentra en: Reactor nº 5



PG: 72 PM: 0
 EXP: 24 AP: 2
 GIL: 32

Obj: Antídoto
 Transf: Poción
 Robar: Collirio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Sistema Guardián 35

Se encuentra en: Junon (Camino del reactor submarino)



PG: 2.200 PM: 200
 EXP: 1.100 AP: 80
 GIL: 1.200

Obj: Molotov
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Rayo
 Estados alterados: Silencio, Lento, Alto, Adormecer

Extra: -

Skiski 20

Se encuentra en: Área Cañon Cosmo



PG: 540 PM: 0
 EXP: 222 AP: 22
 GIL: 222


Obj: Hiper
 Transf: Hiper
 Robar: Tranquilizante
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Sahagin 10

Se encuentra en: Alcantarilla



PG: 150 PM: 0
 EXP: 30 AP: 3
 GIL: 89

Obj: Poción, Hiper
 Transf: Poción
 Robar: Hiper
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Agua
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Saltar 24

Se encuentra en: Área de Icíelos



PG: 999 PM: 0
 EXP: 400 AP: 30
 GIL: 50


Obj: Poción S
 Transf: Viento Antártico
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Slalom 37

Se encuentra en: Camino de Junon



PG: 1.600 PM: 30
 EXP: 700 AP: 70
 GIL: 1.500


Obj: Basura Letal
 Transf: Poción S
 Robar: Bomba humo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Agua
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Sueño, Veneno, Rana, Pequeño, Pena Capital, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Soldado de 1ª 44

Se encuentra en: Cañon Mako (Midgar)



PG: 5.000 PM: 400
 EXP: 960 AP: 90
 GIL: 2.400

Obj: -
 Transf: -
 Robar: Alfa Shinra
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -


Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Manipular

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Guía: Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3ª
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1ª
 - Soldado de 2ª - Truco
 - Tócame - Zuu

Soldado de 2ª 35

Se encuentra en: Junon (CD 2)



PG: 4.000 PM: 340
 EXP: 1.000 AP: 85
 GIL: 750


Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: Remedio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Soldado de 3ª 13

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 250 PM: 40
 EXP: 54 AP: 6
 GIL: 116

Obj: Hierbas
 Transf: Pluma Rayo
 Robar: Borde Duro
 Debilidad: Fuego
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Alto, Paralizar

Extra: -

Tapa Batería 24

Se encuentra en: Área de Nibel (Bosques)



PG: 640 PM: 58
 EXP: 270 AP: 32
 GIL: 386

Obj: Collirio
 Transf: -
 Robar: Aturdidor
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Manipular

Extra: -

Tarea Velcher 26

Se encuentra en: Área de Cohete



PG: 900 PM: 28
 EXP: 320 AP: 31
 GIL: 350

Obj: Poción S
 Transf: Remedio
 Robar: Remedio
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Spencer 17

Se encuentra en: Área de Gold Saucer



PG: 250 PM: 0
 EXP: 110 AP: 11
 GIL: 175

Obj: Nuez Sahara
 Transf: -
 Robar: Nuez Sahara
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Staniv 36

Se encuentra en: Wutai (Pagoda)



PG: 6.000 PM: 240
 EXP: 3.600 AP: 50
 GIL: 0

Obj: Elixir
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Veneno, Lento, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Tijeras 33

Se encuentra en: Cueva del Norte



PG: 2.900 PM: 88
 EXP: 1.000 AP: 90
 GIL: 1.400

Obj: Poción X
 Transf: -
 Robar: Éter
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Veneno, Silencio, Pena Capital, Oscuridad

Extra: Tijeras tiene 3 partes, cada una con las mismas características: Cuerpo, parte superior, parte inferior

Tonadu 30

Se encuentra en: Área de los Bosques (Playas)



PG: 1.600 PM: 0
 EXP: 600 AP: 45
 GIL: 600


Obj: Ala Pájaro
 Transf: -
 Robar: Ala Pájaro
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Agua, Tierra
 Estados alterados: Alto, Rana, Paralizar

Extra: -

Stilva 40

Se encuentra en: Acantilado de Gaea



PG: 2.000 PM: 300
 EXP: 1.000 AP: 110
 GIL: 1.100

Obj: Carpa
 Transf: Antorcha Sagrada
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Aliento Mágico

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Locura

Extra: -

Tablero Aviso 12

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)



PG: 270 PM: 0
 EXP: 38 AP: 4
 GIL: 75

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Rayo
 Estados alterados: Silencio, Lento, Alto

Extra: Aparece junto con metralleta y cañón láser. No ataca

Tonberry 25

Se encuentra en: Arena de Batalla (Gold Saucer)



PG: 15.000 PM: 250
 EXP: 999 AP: 99
 GIL: 999


Obj: Poción S
 Transf: Fuente Espíritu
 Robar: Poción S
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Sueño, Lento, Alto, Paralizar, Oscuridad

Extra: -

Toro 35

Se encuentra en: Templo de los Ancianos



PG: 2.800 PM: 160
 EXP: 760 AP: 50
 GIL: 680

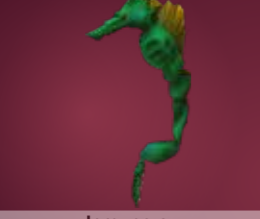
Obj: Poción S
 Transf: -
 Robar: Poción S
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Fuego
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Manipular

Extra: -

Tanque Chuse 6

Se encuentra en: Sector bajo placa 4 (Reactor nº5)



PG: 36 PM: 0
 EXP: 23 AP: 2
 GIL: 30


Obj: Poción
 Transf: Poción
 Robar: Poción
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Tanque Pesado 21

Se encuentra en: Reactor (Gongaga)



PG: 1.600 PM: 25
 EXP: 340 AP: 45
 GIL: 1.300


Obj: Poción S
 Transf: Fuente Potencia
 Robar: Plumaje de Fénix
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Tripulante Submarino 32

Se encuentra en: Junon (Camino del reactor submarino)



PG: 1.500 PM: 85
 EXP: 850 AP: 80
 GIL: 500


Obj: Mina S, Beta Shinra
 Transf: -
 Robar: Cañón 20cm
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Truco 24

Se encuentra en: Área de Icíelos (En la hierba)



PG: 1.500 PM: 100
 EXP: 480 AP: 35
 GIL: 800

Obj: Poción S
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Tierra
 H. enemiga: Suicida Nv4

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Manipular

Extra: -

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
 - APS - Dragón Rojo
 - Dyne - M. H0512
 - M. H0512-opt - Ruda 3ª
 - Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
 - 1er Rayo - Bahba Velamyu
 - Bailarín - CMD: Gran Cuerno
 - Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
 - Chekov - Cuahl
 - Cuerno Doble - Dragón Oscuro
 - Dragón Zombie - Garra Letal
 - Garuda - Grasetoda
 - Gremlin - Heg
 - Hierba Navaja - Killbin
 - Kimaira Máxima - Magnada
 - Mal Golpe - Nieve
 - Ojo Espía - Pájaro Trueno
 - Púa de Flor - Soldado de 1ª
 - Soldado de 2ª - Truco
 - Tócame - Zuu

Tócame 18

Se encuentra en: Área de Gongaga y Bosques de Cañon Cosmo

PG: 300 PM: 74
 EXP: 170 AP: 23
 GIL: 180

Obj: Beso doncella
 Transf: Remedio
 Robar: Empalar
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Canto de Rana

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana, Pequeño

Extra: -

Valron 24

Se encuentra en: Área de Nibel

PG: 950 PM: 80
 EXP: 300 AP: 30
 GIL: 300

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Confusión, Rana, Pequeño, Locura

Extra: -

Zolokalter 30

Se encuentra en: Acanfilado de Gaea

PG: 950 PM: 90
 EXP: 700 AP: 60
 GIL: 700

Obj: Poción X
 Transf: Antídoto
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: -

Extra: -

Zuu 27

Se encuentra en: Monte Nibel

PG: 1.200 PM: 40
 EXP: 450 AP: 38
 GIL: 430

Obj: Ala Pájaro
 Transf: Ala Pájaro
 Robar: Ala Pájaro
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Alto, Rana, Pequeño, Petrificar, Pena Capital, Manipular, Paralizar

Extra: -

Vicio 7

Se encuentra en: Suburbios Sector 5

PG: 68 PM: 0
 EXP: 24 AP: 3
 GIL: 80

Obj: Poción
 Transf: Poción
 Robar: Bebida velocidad
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Rana

Extra: -

Vlakorados 33

Se encuentra en: Área de Icillos (hierba), Cerca de Ciudad Huesos

PG: 33.333 PM: 333
 EXP: 510 AP: 40
 GIL: 460

Obj: Nuez Algarrobo
 Transf: Élixir
 Robar: Nuez Algarrobo
 Debilidad: -
 1/2 Daño: Gravedad
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Muerte, Confusión, Rana, Pequeño, Adormecer, Petrificar, Manipular, Locura

Extra: -

Yang 24

Se encuentra en: Mansión Shinra (Sótano)

PG: 1.200 PM: 220
 EXP: 300 AP: 40
 GIL: 400

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: Gravedad
 Estados alterados: Tristeza, Furia, Silencio, Oscuridad

Extra: -

Ying 24

Se encuentra en: Mansión Shinra (Sótano)

PG: 1.200 PM: 0
 EXP: 400 AP: 30
 GIL: 400

Obj: -
 Transf: -
 Robar: -
 Debilidad: -
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Tristeza, Furia, Silencio, Oscuridad

Extra: -

Zemzelett 17

Se encuentra en: Área de Junon

PG: 285 PM: 36
 EXP: 70 AP: 7
 GIL: 165

Obj: Poción S
 Transf: Poción S
 Robar: -
 Debilidad: Viento
 1/2 Daño: -
 Absorbe: -
 H. enemiga: Viento Albo (M)

Inmune a:
 Elementos: Gravedad, Tierra, Agua
 Estados alterados: Confusión, Alto, Rana, Pequeño, Locura, Paralizar

Extra: -

Zenene 14

Se encuentra en: Edificio Shinra (Midgar)

PG: 250 PM: 93
 EXP: 58 AP: 6
 GIL: 60

Obj: Éter
 Transf: Remedio
 Robar: Basura Letal
 Debilidad: Sagrado
 1/2 Daño: Fuego
 Absorbe: Veneno
 H. enemiga: -

Inmune a:
 Elementos: -
 Estados alterados: Veneno

Extra: Muerto viviente: Los objetos o habilidades de restaurar le dañan, mientras que el hechizo muerte le cura.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Jefes
- APS - Dragón Rojo
- Dyne - M. H0512
- M. H0512-opt - Ruda 3º
- Ruda (Gelnika) - Sefirot
- Enemigos
- 1er Rayo - Bahba Velamyu
- Bailarín - CMD: Gran Cuerno
- Cabeza Diabólica - Cerebro Gemelo
- Chekov - Cuahl
- Cuerno Doble - Dragón Oscuro
- Dragón Zombie - Garra Letal
- Garuda - Grasetoda
- Gremlin - Heg
- Hierba Navaja - Killbin
- Kimaira Máxima - Magnada
- Mal Golpe - Nieve
- Ojo Espía - Pájaro Trueno
- Púa de Flor - Soldado de 1º
- Soldado de 2º - Truco
- Tócame - Zuu

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos**
- Extras

Minijuegos

Final Fantasy VII está cargado de contenido extra, siendo necesario para conseguir el 100%. En esta sección entraremos en detalle en los minijuegos que ofrece el juego, tales como todo lo que necesitas saber de los Chocobos, todas las atracciones del Gold Saucer, las mejores estrategias para las batallas del Fuerte Condor y cómo encontrar los mejores objetos en Ciudad Huesos.



Los chocobos son un elemento muy importante de Final Fantasy VII.

Estos simpáticos animalillos no sólo sirven para desplazarte por el mapamundi sin peligro de que te ataquen monstruos, también son indispensables a la hora de conseguir objetos exclusivos muy útiles.

Cómo capturar un chocobo

Antes de nada, necesitas dos objetos: la materia **Atrae-chocobo** y verduras.

Sólo hay dos de estas materias en todo el juego; la primera se la compras a Choco Billy en los establos de la **granja chocobo** por un precio de **2.000 gil**, mientras que la segunda se encuentra también en la granja, junto al vallado de la entrada, pero sólo podrás obtenerla una vez hayas conseguido el barco volador.



Por otra parte, hay diferentes tipos de verduras, y cuanto más caras sean, más tiempo mantienen a un chocobo distraído durante los combates.

A continuación, puedes ver un listado de todas las clases de verduras con su precio. Todas ellas se compran en la granja excepto las dos últimas.

- Verduras Gysahl: 100 gil
- Verduras Krakka: 250 gil
- Verduras Tantal: 400 gil
- Verduras Pahsana: 800 gil
- Verduras Curiel: 1.000 gil
- Verduras Mimett: 1.500 gil
- Verduras Reagan: 3.000 gil (en la **cabaña del sabio chocobo**).
- Verduras Sylkis: 5.000 gil (en la **cabaña del sabio chocobo**).

Con al menos una de las dos materias en tu poder y varias verduras, ya tienes todos los preparativos necesarios.

Ahora busca en el suelo del mapamundi huellas de chocobo y camina sobre ellas para iniciar un combate, en el que te aparece un chocobo escoltado por uno o más enemigos.

Lo primero que debes hacer es lanzarle una verdura para que se quede distraído mientras come y acto seguido machacar a los enemigos que lo acompañan.

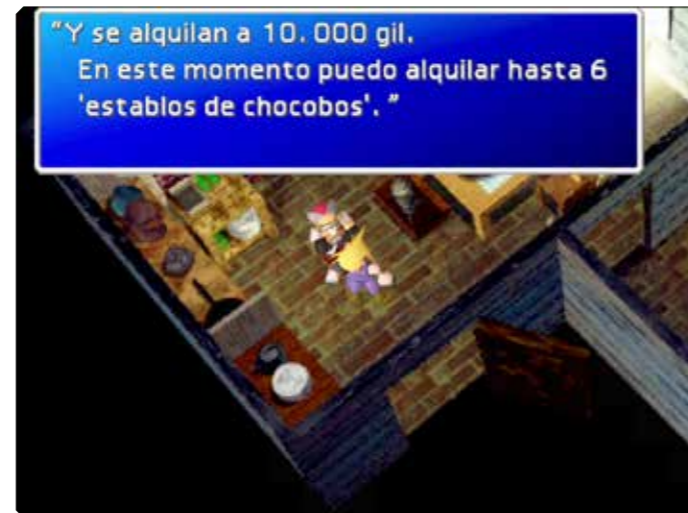


No obstante, si les atacas cuando no esté comiendo o si golpeas al chocobo directamente, éste escapará.

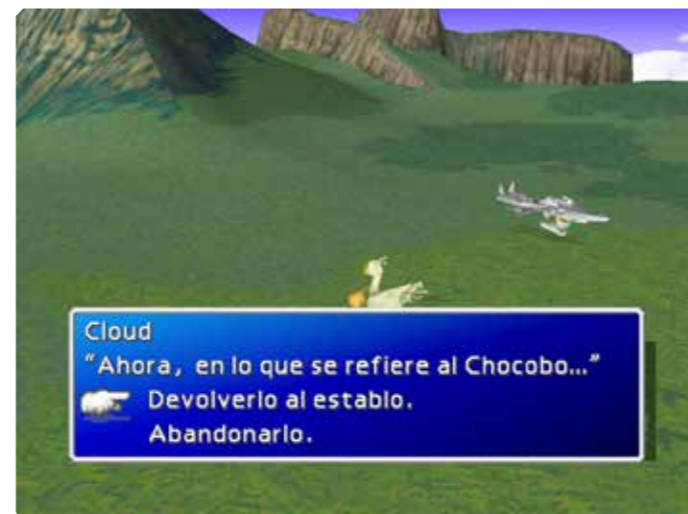
Tras haber vencido a los enemigos que le rodean, el juego te indica que has capturado un chocobo y podrás cabalgar a lomos de él.

Almacenamiento de Chocobos

Durante gran parte del juego no puedes quedarte con los chocobos que captures, pero desde el momento en el que obtienes el **barco volador** tienes la opción de ir al **rancho chocobo**, hablar con Choco Billy y alquilar hasta un máximo de 6 establos por **10.000 gil** cada uno.



A partir de entonces, cada vez que captures un chocobo, al bajarte de él tienes lo puedes enviar al rancho o dejarlo en libertad.



Si decides enviarlo al rancho, ve allí, habla con Choco Billy y elige la opción **"mover chocobos"**.

Antes de guardarlo en el establo, Billy te dice qué tipo de chocobo es (se explica en el siguiente párrafo), si es macho o hembra y te pedirá que elijas un nombre.



Tipos de chocobos

Hay diferentes tipos de chocobos para capturar. De hecho esto tiene una importancia vital a la hora de criar chocobos especiales, dado que en total hay siete tipos distintos, pero sólo te interesan tres de ellos: **"buen chocobo"**, **"chocobo fantástico"** y **"chocobo maravilloso"**.



Buen chocobo:

Lo encontrarás en las huellas que hay por el **área de Gold Saucer**.

Aparece en el combate junto a **Spencer (x2)**.

Chocobo fantástico:

Lo encontrarás en las huellas que hay por el **área de Mideel**.

Aparece en el combate junto a una o dos **Espirales**.

Chocobo maravilloso:

Lo encontrarás en las huellas que hay por el **área de Icilos**.

Aparece en el combate junto a uno o dos **Saltar**.

Apareamiento

Además del requisito obvio de que uno sea macho y la otra hembra, para aparear dos chocobos necesitas unas nueces concretas.

De cara a que nazcan chocobos especiales sólo te interesan dos variedades de nueces: **■ Nuez algarroba** (se la robas a Vlakorados cerca de **Ciudad huesos** o en la zona de hierba en el **área de Icilos**) y **■ Nuez zeio** (se la robas a **Duende** en la **Isla Goblin**, la isla al noreste del rancho chocobo).

Cuando hayas seleccionado a dos chocobos para cruzar, nacerá uno nuevo, y en función de las características de sus progenitores y la nuez usada para el apareamiento tendrá mejores o peores cualidades.



Ten en cuenta que, después del apareamiento, debes abandonar la granja y luchar en varios combates para que el juego te deje cruzar de nuevo a esos chocobos.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos
 - Captura y apareamiento
 - Alimentación y carreras
 - Chocobos especiales
- Gold Saucer
 - Wonder Square
 - Battle Square
 - Atracciones
 - Citas
- Fuerte Cóndor
 - Introducción y Mecánica
 - Batallas y premios
- Ciudad Huesos
 - Excavación

Alimentación

Al igual que los personajes, los chocobos también tienen parámetros que influyen en las carreras que se celebran en **Gold Saucer**.

Dichos parámetros son velocidad, aceleración, resistencia, inteligencia y cooperación.

Para incrementar las estadísticas de tu chocobo tienes que alimentarlo con verduras (consulta en la página anterior sus precios y los lugares de venta).

Las dos variedades de verduras más beneficiosas para tu chocobo son las **Mimett** (las únicas que incrementan la aceleración) y sobre todo las **Sylkis** (aumentan todos los parámetros excepto aceleración).

De cara a tener un chocobo competitivo para las carreras, deberías atiborrarle a base de estas dos verduras.



Inscripción en las carreras

En **Gold Saucer**, concretamente en Chocobo Square, tienen lugar estas carreras.

Sólo podrás competir en ellas una vez **Cloud se reúne con el grupo** tras los incidentes de **Mideel** y para hacerlo debes hablar con Ester, la chica del vestido rosa que está a la izquierda de la pantalla.



Hay cuatro niveles de competición y en función de la clase a la que pertenezca tu chocobo podrás participar o no en las carreras de dicho nivel. Las clases de chocobos son las siguientes:

- Clase C:** Todos los chocobos empiezan en este nivel.
- Clase B:** Chocobos que han ganado 3 carreras en clase C.
- Clase A:** Chocobos que han ganado 3 carreras en clase B.
- Clase A*:** Chocobos que han ganado 3 carreras en clase A.

Estas clases no sólo son importantes en el ámbito de las carreras, también aumentan las posibilidades de que, al aparear un macho y una hembra, la cría sea un chocobo especial.



Es decir, que dos chocobos de clase A tienen más posibilidades de gestar uno especial que dos de clase B.

Pero de eso hablaremos más adelante, en la siguiente página.

Funcionamiento de las carreras

Nada más inscribirte, te darán la opción de elegir la ruta larga o la ruta corta. Sinceramente, es mucho mejor y lógicamente más rápido elegir la corta; así ganarás las carreras en menos tiempo. Una vez se dé el pistoletazo de salida puedes elegir manejar al chocobo manualmente o dejar que corra por su cuenta.



Sin duda, es mucho más efectivo que lo manejes tú. Los controles del chocobo en carrera son:

- Mover el chocobo hacia la izquierda.
- Mover el chocobo hacia la derecha.
- Aumentar la velocidad (disminuye la barra de resistencia).
- Esprintar (disminuye más rápido la barra de resistencia).
- Reducir velocidad (completamente inútil).
- + ■ Recupera poco a poco la barra de resistencia.
- Select Alterna entre control automático y manual.

Considerando que hayas alimentado bien a tu chocobo para inflar sus estadísticas, la estrategia para ganar las carreras es muy sencilla.

Nada más empezar, pulsa **select** para cambiar al control manual y acto seguido mantén presionado ● para esprintar.

Cuando tu barra de resistencia se haya agotado casi por completo, mantén pulsado ■ + ■ para recuperarla y cuando alcances el tramo final antes de la meta, esprinta con ● para ganar.

Quizás te lleve un par de intentos hasta que te familiarices con el circuito, pero una vez le pilles el truco todo irá como la seda.

De nuevo, elige mejor la **ruta corta** para poder competir en más carreras en el menor tiempo posible.

Premios de las carreras

Cuanto más alta sea la clase en la que compitas, mejores serán los premios. Cada vez que ganes una carrera tienes la opción de quedarte con el premio o bien intercambiarlo por GP.

No obstante, uno no siempre consigue el premio que desea, ya que en total hay tres recompensas disponibles y sólo recibirás una de ellas.

El sistema funciona por un panel con casillas, cada una de ellas con dos números, los cuales corresponden a los "dorsales" de los dos corredores que antes lleguen a la meta.

Sólo al final de la carrera se darán la vuelta las casillas del panel, desvelando los premios ocultos, y el ganador de la carrera recibirá la recompensa que se esconde tras la casilla que se corresponde con los dorsales de los dos primeros clasificados.

En otras palabras, que si tú eres el dorsal 1 y quedas en primera posición y otro corredor el 5 y queda en segunda, recibirás únicamente el premio que se esconde tras la casilla 1-5.



Y no siempre es el mejor de los tres posibles, aunque otras veces sí.

A continuación, se indican los premios más jugosos que se pueden conseguir en las carreras de chocobos:

- **Bebida héroe** 15 GP (Clases B, A y A*)
- **Megalexir** 300 GP (Clase A*)
- **Ataque furtivo** 300 GP (Clase A*)
- **Choco-aro** 400 GP (Clase A*)
- **Oposición mágica** ... 500 GP (Clase A*)
- **Enemigo alejado** 300 GP (Clases A y A*)
- **Cascabel** 500 GP (Clases A y A*)
- **Zapatillas** 500 GP (Clases A y A*)

Además, si ganas 10 carreras seguidas en el rango A* Ester te recompensará con:

- **Zapatillas**, ● **Cascabel**, ● **Choco-aro** y ● **Reloj precioso**.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos**
- Captura y apareamiento
- Alimentación y carreras
- Chocobos especiales
- Gold Saucer**
- Wonder Square
- Battle Square
- Atracciones
- Citas
- Fuerte Córdor**
- Introducción y Mecánica
- Batallas y premios
- Ciudad Huesos**
- Excavación

Antes de nada, necesitas los siguientes objetos para criar a los cuatro chocobos especiales:

- Al menos 3 **Nueces algarroba** (se las robas a **Vlakorados** cerca de Ciudad huesos o en la zona de hierba en el área de Iciclos)
- Al menos una **Nuez zeio** (se la robas a **Duende** en la **Isla Goblin**, la isla al noreste de la granja chocobo).
- Un buen cargamento de **Verduras Sylkis** (se las copras al **sabio chocobo** por 5.000 gil cada una).
- Los **6 establos** de la granja (se los alquilas a Choco Bill por 10.000 gil cada uno).



NOTA: Antes de aparear a dos chocobos asegúrate de **guardar la partida**, porque las cosas no siempre salen según lo previsto y puede que precises de varios intentos antes de tener éxito.

Si tienes alguna duda sobre dónde encontrar los diferentes tipos de chocobos o acerca de las carreras en **Gold Saucer** consulta las dos páginas anteriores.

Crear un chocobo azul y un chocobo verde

1. Atrapa un "buen chocobo" (en **área de Gold Saucer**) y un "chocobo fantástico" (en **área de Mideel**).
2. Ambos chocobos deben ser del sexo opuesto.
3. Aliméntalos con **Verduras Sylkis** con el fin de mejorar sus estadísticas en las carreras.
4. Gana al menos 3 carreras con cada uno para que asciendan a la clase B (no es obligatorio pero sí aconsejable).
5. Habla con Choco Billy en la granja y aparéalos utilizando una **Nuez algarroba**.
6. El resultado debería ser o bien un chocobo azul o bien uno verde.



Crear un chocobo negro

1. Repite el proceso anterior para conseguir un **chocobo verde** y un **chocobo azul**, ambos de distinto sexo.
2. Aliméntalos con **Verduras Sylkis** con el fin de mejorar sus estadísticas en las carreras.
3. Gana al menos 6 carreras con cada uno para que asciendan a la clase A (no es obligatorio pero sí aconsejable).
4. Habla con Choco Billy en la granja y aparéalos utilizando una **Nuez algarroba**.
5. El resultado debería ser un chocobo negro, no importa si macho o hembra.

Crear un chocobo dorado

1. Atrapa un "chocobo fantástico" (en área de Iciclos) de distinto sexo a tu chocobo negro.
2. Aliméntalos con **Verduras Sylkis** con el fin de mejorar sus estadísticas en las carreras.
3. Gana al menos 6 carreras con cada uno para que asciendan a la clase A (no es obligatorio pero sí aconsejable).
4. Cuando Choco Billy te pregunte qué chocobos vas a aparear, tienes que elegir primero al chocobo **negro**, de lo contrario no funcionará.
5. A diferencia de los anteriores, esta vez aparéalos utilizando una **Nuez Zeio**.
6. El resultado debería ser un chocobo **dorado**.

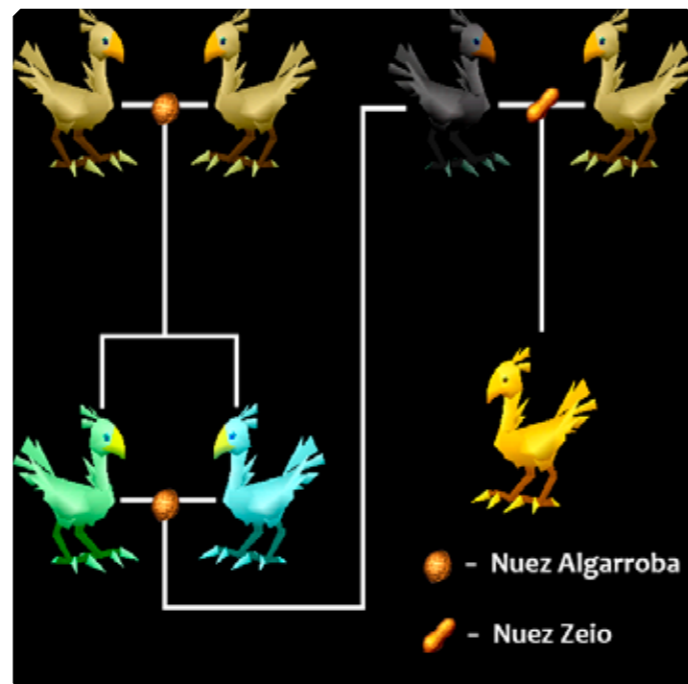


¿Qué puedo conseguir con los chocobos especiales?

Los chocobos especiales tienen diferentes habilidades según su color.

El **azul** camina por aguas poco profundas (de color azul claro); el **verde** atraviesa montañas y zonas rocosas; el **negro** posee ambas habilidades a la vez y el **dorado**, además de todo esto, también puede caminar por aguas profundas (de color azul oscuro).

Estos chocobos especiales son capaces de llegar a zonas del mapa que son inaccesibles usando otro método.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos**
 - Captura y apareamiento
 - Alimentación y carreras
 - Chocobos especiales**
- Gold Saucer**
 - Wonder Square
 - Battle Square
 - Atracciones
 - Citas
- Fuerte Cóndor**
 - Introducción y Mecánica
 - Batallas y premios
- Ciudad Huesos**
 - Excavación

Gold Saucer es un parque de atracciones al cual se accede desde Corel norte, a través del funicular.

Una entrada sencilla, para un día, cuesta **3.000 gil**, mientras que un pase vitalicio tiene un precio de **30.000 gil**.

Aunque muchas veces hay que pagar usando gil para participar en distintos minijuegos, **Gold Saucer** tiene su propio sistema monetario: los **GP**. Estos GP se consiguen de diferentes maneras y puedes intercambiarlos por objetos, gastarlos en eventos como los combates en la arena de batalla o utilizarlos para usar el punto de guardado a la entrada del parque (**5 GP**).

Cabe destacar que **Gold Saucer** permanece cerrado durante gran parte del juego, pero reabre sus puertas de manera definitiva después de que **Cloud se reúna con el grupo** tras los eventos de **Mideel**.

Gold Saucer se divide en las siguientes zonas:

- Wonder Square
- Battle Square
- Chocobo Square
- Speed Square
- Ghost Hotel
- Event Square
- Round Square

En esta página y las siguientes comentaremos los diferentes elementos que hay en el parque de atracciones.

Estación de funicular

Aquí no hay mucho que hacer a parte de comprar las entradas de acceso al parque y usar el punto de guardado (cuesta **5 GP**).

Eso sí, de vez en cuando aparece un hombre en la parte superior derecha de la pantalla que vende GP a cambio de gil.

La relación es **1 GP** por cada **100 gil**. Entra y sal del parque de atracciones hasta que aparezca. No obstante, ten en cuenta que hasta que no consigas el **barco volador** no podrás comprar GP.



Wonder Square

Wonder Square es una sala de recreativas desde la que puedes acceder a diferentes minijuegos para conseguir GP.

Algunos minijuegos sólo estarán disponibles desde tu llegada a Gold Saucer, pero otros se desbloquean a medida que avanza la aventura.

Cuando hayas conseguido suficientes GP, puedes intercambiarlos por varios premios si hablas con la azafata situada al lado de la máquina **"Arm-Wrestler"**. La lista de premios es la siguiente.

- **Poción**.....1 GP
- **Éter**.....20 GP
- **Poción X**.....80 GP
- **Éter Turbo**.....100 GP
- **Ticket de acceso permanente a Gold Saucer**.....300 GP
- **Nuez algarroba**.....500 GP
- ***Súper Gil Plus**.....1.000 GP
- ***Súper EXP**.....2.000 GP

* Sólo después de la reapertura del parque en el CD2.

Casa de Mog (100 Gil)

Este debería ser el primer minijuego que completes nada más llegar a Gold Saucer, ya que es muy fácil y obtendrás 30 GP por un esfuerzo mínimo.

Después de que el narrador cuente la vida de Mog, te da la opción de alimentarle nueces pulsando **[X]**, pero te advierte que no debes pasarte.



Después de haberle dado **5 nueces**, Mog quedará satisfecho (oírás un pitido y verás que ya no pide le rugen las tripas) y se pondrá a volar.

En la segunda parte de la historia tienes que darle de comer de nuevo al moguri, pero en este caso han de ser sólo **3 nueces**.

Observa el final de la historia y cuando termines el minijuego habla con el hombre que está detrás de ti para recibir 30 GP (sólo la primera vez que lo completes).

Super Dunk (200 Gil)

Este minijuego es tu principal fuente de GP durante tu primera visita a Gold Saucer y se basa en algo tan simple como encestar el balón en el aro, recibiendo 1 GP por cada canasta anotada.

Cada partida cuesta 200 Gil, así que es recomendable que guardes el juego, practiques un poco y luego vuelvas a cargar para evitar perder dinero mientras entrenas.

La mecánica es mantener pulsando **[X]** y soltarlo en el momento en el que Cloud deja de subir los brazos para preparar el tiro (más o menos). Si encestas 10 canastas consecutivas puedes decidir jugarla a doble o nada.

Si eliges que sí y encestas, duplicas tus puntos y seguirás jugando; si te plantas terminas con la puntuación obtenida hasta el momento, y si fallas terminará la partida y sólo recibirás 1 GP.

A lo largo del juego, hay cuatro de estas **"dobles suertes"** y si echamos cuentas: $10 \times 2 = 20 + 10 = 30 \times 2 = 60 + 10 = 70 \times 2 = 140 + 10 = 150 \times 2 = 300$.

Es decir, encestando 44 tiros consigues la friolera de 300 GP.

No es fácil encestar 44 canastas seguidas, pero no es tan complicado encestar 11, lo que da 20 GP; o 16, que da 25 GP; o 22 que da 60 GP.

En definitiva, si quieres conseguir GP de una manera rápida y fácil, Super Dunk es tu minijuego hasta que sea posible participar en las carreras de chocobos al final del CD2.

Arm Wrestler (100 Gil)

Este es el clásico machacabotones (**[X]** en este caso).

Puedes elegir dos adversarios: un luchador de sumo (recibes 1 GP si lo derrotas) y un luchador (obtendrás 2 GP si lo vences).



Obviamente, la dificultad del segundo es mayor que la del primero, aunque tampoco demasiado.

Lucha 3D (200 Gil)

Es parecido a piedra, papel y tijera. Debes pulsar **[X]** para **ataque superior** (gana a medio), **[Y]** para **ataque medio** (gana a superior) y **[Z]** para **ataque inferior** (gana a medio).

A medida que derrotas a tus contrincantes, irás avanzando de ronda, habiendo 5 contrincantes en total.



A continuación, se indican los premios si les derrotas.

- Contrincante 1: Sin premio.
- Contrincante 2: 3 GP
- Contrincante 3: 30 GP
- Contrincante 4: 300 GP
- Contrincante 5: Es un adversario invisible e invencible.

Cazador de maravillas (100 Gil)

Es el típico gancho que recoge objetos dentro de una vitrina.

Puedes jugar desde el lado izquierdo o desde el lado derecho, siendo los premios diferentes **d e p e n d i e n d o** desde donde lo haces.



Los premios más suculentos se consiguen un porcentaje de veces bajísimo, así que no merece la pena intentar hacerse con ellos.

Izquierdo: Poción, Nada, 1 GP, 3 GP, Éter, Megalixir, 80 GP.
Derecho: Poción, Nada, 1 GP, 3 GP, Plumaje Fénix, Elixir, 80 GP.

Adivinación (50 Gil)

Una máquina que **"lee tu futuro"** dependiendo del momento del juego en el que te encuentres.



Moto-G (200 Gil)

Este es el mismo minijuego el de la huida de **Midgar** en moto.

Consiste en golpear con la espada **[X]** a la izquierda **[Y]** a la derecha a los motores que intentan destrozarse el coche al que escoltas.



Por cada motorista que derribes, ganas puntos y por cada impacto que reciba el automóvil pierdes.

En caso de que tu puntuación sea inferior a 10.000, ganarás 2 GP; y si superas esa cifra recibirás 10 GP y una **Fuente velocidad** (la fuente sólo la consigues la primera vez que superes los 10.000 puntos en Moto-G).

Snowboarding (200 gil)

Estará disponible tras la reapertura de Gold Saucer al final del CD2 (después de que Cloud se una al grupo una vez transcurridos los eventos de **Mideel**).

Los controles para manejar el snowboard son los siguientes:

- **Acelerar**
- **[X]** o **[Y]** Aminorar la velocidad
- **[Z]** Girar a izquierda o derecha
- **[X]** + **[Z]** Inclinars hacia la izquierda para tomar mejor las curvas
- **[Y]** + **[Z]** Inclinars hacia la derecha para tomar mejor las curvas
- **[Z]** Saltar
- **Start** Acceder al menú

El minijuego consiste en completar en el menor tiempo posible las 3 rutas disponibles: A, B y C (en orden creciente de dificultad) y recoger los globos que encuentres por el camino.



En función de lo bien que lo hagas, recibirás una puntuación determinada que se basa en el tiempo obtenido, el número de globos recogido y la técnica (cada vez que te choques con un obstáculo recibes menos puntos de técnica).

Los premios que puedes obtener en este minijuego son:

- Ruta A > 89 puntos: 30 GP + **Trozo seguridad**
- Ruta B > 89 puntos: 100 GP + **Todos**
- Ruta C > 89 puntos: 300 GP + **Aro de cristal**

Si obtienes una puntuación de 70 o más en cada una de las tres rutas desbloqueas el modo contrarreloj, al que accedes cogiendo el globo amarillo al inicio de la pista principal.

No hay ningún premio disponible en este modo, pero siempre está bien batir los récords de los circuitos para sentirse el rey de la montaña.

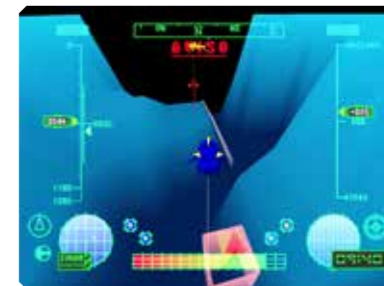
Torpedo attack (200 gil)

Este minijuego se desbloquea una vez completes la misión del reactor submarino de **Junon**.

Básicamente, consiste en abatir a todos los submarinos enemigos antes de que se acabe el tiempo límite (10 minutos) y evitar que estos destruyan tu embarcación. Los controles son:

- **[X]** Descender
- **[Y]** Ascender
- **[Z]** Girar a izquierda y derecha
- **[X]** Acelerar
- **[Y]** Reducir velocidad
- **[Z]** Disparar torpedo
- **[X]** Utilizar el SONAR para localizar a los enemigos
- **[Y]** Cambiar la cámara
- **Start** Pausa

Hay 5 escenarios diferentes, cada uno con un número determinado de enemigos y recompensas distintas al completarlos.



Has de saber que los premios adicionales a los GP sólo se pueden conseguir una vez.

- Misión del reactor submarino (7 enemigos): **Tinta** + 20 GP.
- Nivel 1 (10 enemigos): **Bomba T/S** + 20 GP.
- Nivel 2 (8 enemigos): **Colmillo dragón** + 20 GP.
- Nivel 3 (12 enemigos): **Escamas dragón** + 20 GP.
- Nivel 4 (10 enemigos): **Caldera** + 20 GP.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos**
- Captura y apareamiento
- Alimentación y carreras
- Chocobos especiales
- Gold Saucer**
- Wonder Square
- Battle Square
- Atracciones
- Citas
- Fuerte Cóndor**
- Introducción y Mecánica
- Batallas y premios
- Ciudad Huesos**
- Excavación

La arena de batalla de Gold Saucer es un lugar donde luchas en una sucesión de 8 combates seguidos (contra uno o más enemigos en cada uno) y sólo puedes participar con un único personaje.

Si ganas los 8 combates seguidos recibes puntos de batalla (PB), que posteriormente puedes canjear por objetos, armas, materia... También tienes la opción de abandonar la partida entre cada combate y conservar los puntos acumulados, pero lógicamente no recibes tantos como si completases los 8 seguidos.

Para inscribirte habla con la chica del mostrador, que te pedirá 10 GP por cada ronda de combates.



Has de tener en cuenta que perderás todos los PB que consigas si abandonas la arena de batalla sin canjearlos, así que sabiendo esto asegúrate de entrar en ella con una buena cantidad de GP para no quedarte a medias.

En caso de que mueras no aparece la pantalla de "juego terminado", pero tampoco recibes ninguna recompensa.

Handicaps

Entre cada uno de los 8 enfrentamientos el juego te da la opción de abandonar o de continuar, pero para hacer esto último debes sufrir irremediabilmente los efectos de diferentes handicaps.

El sistema de handicaps funciona con unas ranuras que giran y al pulsar se detienen, quedando un único icono que indica la desventaja recibida al final de cada combate.



Como a medida que avanzas los enemigos son más fuertes, a veces un handicap inoportuno puede complicarte bastante las cosas, pero también has de tener en cuenta que éstos determinan la cantidad de PB que obtienes al final de la ronda; algunos te dan más y otros menos.

En realidad, hasta que no llegas al séptimo y octavo enfrentamiento no recibes una cantidad de PB significativa, de modo que lo ideal es que hasta entonces no te toquen las desventajas más perjudiciales. A continuación, se enumeran todos los handicaps y su efecto:

1/2 PG Reduce tu salud máxima a la mitad permanentemente.	1/2 PM Reduce tu PM máximo a la mitad permanentemente.
1/2 PG y 1/2 PM Reduce tu salud y PM a la mitad permanentemente.	PM 0 Reduce tu PM a 0, pero puedes recuperarlo posteriormente.
Velocidad 1/2 Reduce tu velocidad a la mitad permanentemente.	Reducción de 5 niveles Sustraer cinco niveles de tu personaje.
Reducción de 10 niveles Sustraer diez niveles de tu personaje.	Veneno Causa el estado veneno a tu personaje.

Rana Causa el estado rana a tu personaje.	Pequeño Causa el estado pequeño a tu personaje.
Tiempo x30 Inflige daño proporcional al tiempo que llevas combatiendo. No puede matarte, sólo reducir tu salud a 1 PG.	Objeto cancelado No puedes usar objetos durante toda la ronda de combates.
Arma cancelada Anula el daño de ataque adicional que aporta el arma permanentemente.	Armadura cancelada Anula la defensa adicional que aporta la armadura permanentemente.
Accesorio cancelado Anula los efectos beneficiosos del accesorio que tengas equipado permanentemente.	Materia verde cancelada No puedes usar materia verde durante toda la ronda de combates.
Materia amarilla cancelada No puedes usar materia amarilla durante toda la ronda de combates.	Materia azul cancelada No puedes usar materia azul durante toda la ronda de combates.
Materia morada cancelada No puedes usar materia morada durante toda la ronda de combates.	Materia roja cancelada No puedes usar materia roja durante toda la ronda de combates.
Toda la materia cancelada No puedes usar ningún tipo de materia durante toda la ronda de combates.	Súper 7 No tiene ningún efecto; ni beneficioso, ni perjudicial.

Cura
 Restaura por completo la salud de tu personaje.

Aunque esto de los handicap puede parecer una lotería, debido a que es difícil atinar con la ruleta, hay un pequeño truco para seleccionar con alta probabilidad la desventaja deseada.

Consiste en pulsar repetidamente para ralentizar la ruleta mientras gira y pulsar cuando aparezca el handicap anterior al que deseas. Es decir, supongamos que aparecen en este orden los handicap A, B y C.

Si quieres que te toque el handicap B, debes pulsar repetidamente y nada más veas asomar al handicap A, presionar.

El proceso requiere un poco de práctica, pero si se le coge el truco es una estrategia muy útil para evitar que se compliquen las cosas y, sobre todo, para intentar escoger el handicap que más PB otorgan durante las rondas 7 y 8. ¿Y cuáles son?, pues básicamente los que se indican a continuación:

- **Objeto cancelado:**Combate nº7 (1.368); nº8 (7.201)
- **Arma cancelada:**Combate nº7 (1.602); nº8 (8.246)
- **Materia morada cancelada:** ..Combate nº7 (1.196); nº8 (6.645)
- **Materia verde cancelada:**Combate nº7 (1.775); nº8 (9.425)
- **Toda la materia cancelada:** ...Combate nº7 (1.866); nº8 (10.000)

Un truco muy útil para no tener que lidiar con el enemigo del último combate es utilizar una

• **Bomba humo** o usar el hechizo **Fuga** para abandonar la batalla. La ventaja es que recibes todos los PB acumulados hasta ese momento, incluidos los del handicap final, evitando que maten a tu personaje y te vayas con las manos vacías.

Premios

Para canjear tus PB por los premios disponibles, examina la máquina situada en la parte izquierda de la pantalla.



Recuerda que si abandonas la arena pierdes todos tus puntos, así que asegúrate de canjearlos antes de irte.

En función del momento del juego en el que te encuentres, la lista de recompensas varía:

Después de conseguir el Buggy

- **Poción** 80 PB
- **Plumaje Fénix**..... 160 PB
- **Metrala**..... 320 PB
- **Éter** 640 PB
- **Verduras Mimett**..... 1.280 PB
- **Anillo Furia** 2.560 PB
- **Atrae - Enemigos** 5.120 PB
- **Prevacios**..... 10.240 PB
- **Súper Velocidad** 20.480 PB
- **Cinturón de campeón** 40.960 PB

Después de conseguir el Potrillo en Ciudad Cohete

NOTA: Desde este momento hasta el inicio del CD2 es tu única oportunidad de hacerte con el límite final de Cloud (Omnilátigo) durante el primer disco, ya que Gold Saucer cierra sus puertas hasta más o menos el final del CD2 y tendrás que esperar a ese momento para conseguirlo.

- **Plumaje Fénix**..... 100 PB
- **Remedio** 200 PB
- **Éter** 640 PB
- **Verduras Mimett**..... 400 PB
- **Atrae-Enemigos** 800 PB
- **Ala Pájaro**..... 1.600 PB
- **Mina S** 3.200 PB
- **Prevacios**..... 6.400 PB
- **Súper Velocidad** 12.800 PB
- **Cinturón de campeón** 25.600 PB
- **Omnilátigo** 51.200 PB

Después de la reapertura de Gold Saucer

- **Remedio** 100 PB
- **Atrae-Enemigos** 250 PB
- **Brazo derecho** 400 PB
- **Prevacios**..... 1.000 PB
- **Verduras Reagan**..... 2.000 PB
- **Polvo estelar**..... 8.000 PB
- **Cinturón de campeón** 16.000 PB
- **Omnilátigo** 32.000 PB
- **Invocación W**..... 64.000 PB

Conseguir las zapatillas

Antes de entrar en la arena de batalla, habla con la chica situada al pie de la escalera y te dirá que le gustan los luchadores de verdad, no los fanfarrones.

Cuando ganes una ronda completa (8 combates seguidos) en el recinto, habla de nuevo con ella para que te obsequie con unas **Zapatillas**, un accesorio que otorga el estado prisa a quien lo lleve.



Batalla especial

Si quieres combatir en la batalla especial de Gold Saucer, debes cumplir todos y cada uno de los siguientes requisitos:

- Haber derrotado a **Arma Última**.
- Haber conseguido, en la arena de batalla, el límite de Nv 4 de Cloud: **Omnilátigo**.
- Haber conseguido, en la arena de batalla, la materia **Invocación W**.

Una vez cumplas estas tres condiciones, habla con la dependienta del mostrador para iniciar la batalla especial.

Debes saber que sólo Cloud puede participar en este combate.

Los **premios** por ganar la batalla especial son la materia **Ataque final** (sólo la primera vez) y una **Cinta** tras hacerlo 10 veces (aunque es una tontería conseguirla de esta manera cuando tienes la posibilidad de transformarla al Ho-Chu, el segundo enemigo de la ronda).



Si quieres más información sobre esta batalla, mira el apartado de la guía: Misiones Secundarias #14. Batalla especial en Gold Saucer (Pág: 175)

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos
 - Captura y apareamiento
 - Alimentación y carreras
 - Chocobos especiales
- Gold Saucer
 - Wonder Square
 - Battle Square
 - Atracciones
 - Citas
- Fuerte Cóndor
 - Introducción y Mecánica
 - Batallas y premios
- Ciudad Huesos
 - Excavación

Chocobo Square

Aquí es donde se celebran las carreras de chocobos.

Puedes apostar en ellas durante el CD1, pero tú no controlas a los chocobos y los premios no tienen ningún interés.

Estas carreras empiezan a cobrar importancia cuando Gold Saucer abre de nuevo sus puertas, a partir de que Cloud se una al grupo tras los eventos de Mideel en el CD2.

Entonces podrás criar a tus propios chocobos, competir con ellos y obtener suculentos premios, además de mejorar sus características para obtener los chocobos especiales.



Busca el apartado de "Minijuegos: Chocobos" de la guía encontrarás para saber todos los detalles.

Speed Square

Esta atracción es una montaña rusa en la que tienes que disparar a varios objetivos que van apareciendo a medida que avanzas.

Cada vez que alcances un blanco recibes puntos (algunos dan más y otros menos) y cuando llegues al final obtendrás diferentes premios en función de lo que indique el marcador.

Es un minijuego bastante complicado, requiere paciencia y sobre todo práctica.

En la parte izquierda de la pantalla hay una barra indicadora de potencia de disparo, la cual disminuye cuando abres fuego de manera continua.

Esto hay que tenerlo en cuenta para destruir el OVNI, que es el objetivo que más puntos otorga en la versión de PSOne (1.000), ya que conviene disparar teniendo la barra al máximo y dosificando la cadencia de tiro para así causarle más daño.



Cabe destacar que en la versión de PC se puede disparar a la turbina del Zeppelin, que incrementa tu puntuación considerablemente (bastante más de 5.000) dependiendo del tiempo que hayas disparado a este objetivo con acierto. Los premios disponibles en Speed Square son:

3.000-4.999: **Soldado 1/35**, **Super barredor** o **Espada Masamune**
 >5.000: **Paraguas** (sólo en CD1)
 >5.000: **Cruel** (sólo en CD2-3)

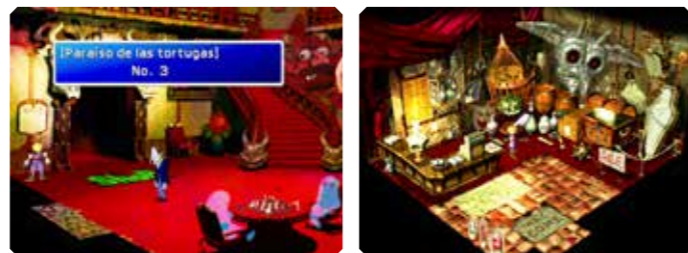


Ghost Hotel

Este hotel es el lugar de alojamiento de Gold Saucer.

Aquí encontrarás el **panfleto nº3 del paraíso de las tortugas** en la placa de la pared que hay en el vestíbulo.

Como curiosidad, si examinas la calabaza enjaulada que hay en la sala de la izquierda oírás la risa de Kefka, ese sonido tan característico del villano de Final Fantasy VI.



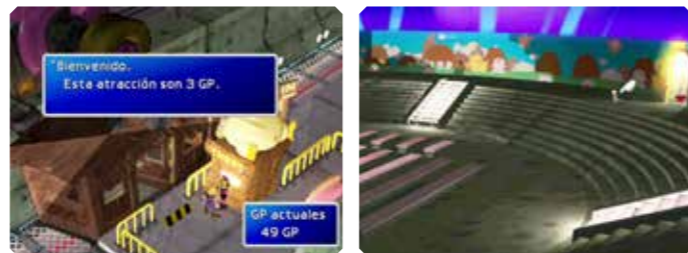
Round Square y Event Square

Lo único que puedes hacer en este lugar es dar una vuelta en una cabina con bonitas vistas al parque de atracciones.

Sólo puedes montar cuando Gold Saucer abra sus puertas de nuevo, en el CD2, y debes elegir un acompañante para Cloud.

El precio es de **3 GP**. Por su parte, Event Square es el lugar más aburrido de todo el parque.

No hay nada que hacer. Pero nada de nada.



Introducción

Durante la historia principal de Final Fantasy VII, uno de los lugares que visitas es el parque de atracciones **Gold Saucer**.

La primera vez que lo hagas tendrá lugar una escena que no se puede eludir, una cita entre Cloud y uno de cuatro personajes posibles: Aeris, Tifa, Yuffie y Barret.

Que la cita sea con uno u otro dependerá de lo que hagas a lo largo del juego en determinados momentos (conversaciones, elegir a personajes para que formen parte del grupo, regalar objetos etc...)

La mecánica de las citas es bastante sencilla. Cada personaje empieza con una serie de puntos (que no se muestran en ningún momento), y el que más tenga en el momento de la cita es el ganador.

En caso de empate, el orden de prioridad es Aeris, Tifa, Yuffie y Barret.

Los puntos de cada personaje al comenzar el juego son:

Aeris: 50 Puntos
Tifa: 30 Puntos
Yuffie: 10 Puntos
Barret: 0 Puntos

Dado que la escena de la cita es bastante irrelevante y no afecta para nada al desarrollo del juego, no se van a detallar cada una de las situaciones en las que se obtiene bonificación por "**puntos de amor**". Simplemente explicaremos el método más rápido para conseguir que la velada sea con uno u otro personaje.

Cita con Aeris

Aeris es el personaje que empieza con más puntos de amor (50), por lo que no es nada difícil conseguir que ella sea la elegida.

Lo único que tienes que hacer es ser lo más amable posible con ella y no tratar bien al resto de personajes implicados (en especial Tifa).



Cita con Tifa

Para que la cita sea con Tifa, lo único que tienes que hacer es hablar con ella en las celdas del piso 67 en el Edificio de Shinra y te preguntará lo siguiente: "**Pss (¿Podemos salir?)**". Puedes elegir dos respuestas posibles:

-Déjame a mí: +1 punto Tifa
 -Es un poco difícil: -1 punto Tifa

La gracia está en que puedes responderle tantas veces como quieras, así que si eliges la primera opción muchas veces debería ser suficiente para que Tifa sea tu cita en el parque de atracciones.

Tampoco está de más que fueras caballeroso con Tifa cuando sea posible, de manera que te asegures la velada.



Si por el contrario quieres salir con otro personaje, elige la segunda opción hasta la saciedad para que Tifa deje de ser una posibilidad.

Cita con Yuffie

Si quieres que Yuffie sea tu cita en Gold Saucer tienes que buscarla por los diferentes bosques del mapamundi y luchar contra ella.

Cuando la venzas, no toques el punto de guardado y habla con ella. Elige las siguientes opciones en el diálogo:

- "Idiota, cabeza de alcornoque! Una vez más, vamos otra vez."
 - Bien.
 - **No me interesa.**
- "Más bien tienes miedo de mí, ¿eh?"
 - **...petrificado.**
 - Vas a volver a perder.
- "¡De verdad me voy a ir! ¡De verdad!"
 - Venga pues...
 - **¡Espera un segundo!**
- "¿Quieres que vaya contigo?"
 - **...Eso es**
 - ¿Está bromeando?
- "¡De acuerdo! ¡Iré contigo!"
 - **...¿Cómo te llamas?**
 - ...Apresurémonos.

Por las 4 primeras contestaciones obtienes **+2 puntos de amor** por cada una. En la quinta, elige la opción "**...¿Cómo te llamas?**" para que Yuffie escape.

Vuelve a buscarla por los bosques y haz lo mismo repetidamente hasta conseguir múltiples puntos.

Repetir el proceso unas 7 u 8 veces debería ser suficiente para salir con la ninja de Wufai (siempre y cuando no trates bien ni a Tifa ni Aeris, claro).



Cita con Barret

Sí, Cloud y Barret pueden tener una cita juntos, y conseguirlo es bastante sencillo.

Simplemente tienes que llevar a Barret en tu grupo cuando entres por primera vez a **Cañón Cosmo** y dirigierte a la parte trasera de la armería.

Habla con él y elige primero la opción "**Sigue**" y a continuación "**Sí, lo que sea...**".



Cada vez que hagas esto aumentarás en **+3 los puntos de amor** de Barret.

Sal de la habitación, vuelve a entrar y repite el proceso tantas veces como sea necesario.

Además de esto, evita tratar demasiado bien a las tres chicas del grupo y, si todo sale según lo previsto, gozarás de una velada romántica con el fornido Barret.

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

- Chocobos
- Captura y apareamiento
- Alimentación y carreras
- Chocobos especiales

- Gold Saucer
- Wonder Square
- Battle Square
- Atracciones
- Citas

- Fuerte Cóndor
- Introducción y Mecánica
- Batallas y premios

- Ciudad Huesos
- Excavación

El **Fuerte Cóndor** se encuentra al sureste de **Junon**, sobre una explanada rocosa.

La primera vez que puedes visitarlo es tras cruzar la **Mina de mitrilo**.

Desde este momento tienes la opción de librar combates contra las tropas de Shinra que asaltan el fuerte y cada vez que venzas recibirás un premio.

En este lugar tienes un punto de guardado y una habitación donde descansar gratis (en la parte inferior izquierda, bajando por la escalera).

También puedes acceder a las tiendas, cuyos objetos varían dependiendo del momento del juego.

AVISO: Los eventos en **Fuerte Cóndor** son totalmente opcionales, a excepción de una batalla obligatoria.

Sinceramente, este combate es el único que merece la pena de verdad por las recompensas obtenidas.

Las batallas #1 y #2 tienen unos premios bastante buenos para el momento del juego en el que ocurren, así que no es mala idea intervenir en ellas.

El resto requieren muchísimo tiempo, paciencia y dinero para completarlas; y los premios obtenidos son poco o nada gratificantes en relación con el esfuerzo invertido.

En fin, que en mi opinión lo mejor que puedes hacer es **librar los combates #1 y #2** y olvidarte de **Fuerte Cóndor** hasta que tengas que ir de manera obligada para luchar en la **batalla #15**.

Una vez dicho esto, a continuación se van a explicar cómo funcionan las batallas, las tropas disponibles en las mismas, los enemigos y la mecánica de premios.

Mecánica de las batallas

El minijuego del **Fuerte Cóndor** consiste en combates basados en estrategia. Es importante saber que no te dejarán combatir si tienes menos de **4.000 Gil**, pero esto no significa que lo tengas que gastar todo.

Además, también puedes donar dinero si así lo deseas, aunque no es necesario.

Contratando unidades

Debes contratar diferentes tipos de tropas y colocarlas a lo largo y ancho del campo de batalla (hay un cursor para ello).

El límite hasta donde puedes colocarlas viene marcado por una fina línea roja cuando pulsas **●** para distribuir a tus combatientes.

Durante el combate puedes contratar más aliados, siempre y cuando los coloques detrás de esta línea y con la condición de que el número de tropas activas sea inferior a 20.

Comandos

Los diferentes comandos se seleccionan pulsando **●** sobre cualquier unidad.

Esperar: La unidad seleccionada se queda en su sitio si eliges esta opción.

En caso de ser alcanzado por un enemigo puedes elegir entre atacar o esperar.

Si decides esperar, tu tropa combatirá automáticamente contra el enemigo del que está recibiendo daño.

Mover: Con esta opción envías a tus combatientes al lugar que selecciones con el cursor.

Una vez lleguen a dicho lugar, se indicará con un cuadro de diálogo y podrás elegir una nueva acción.

Atacar: El aliado sobre el que hayas seleccionado este comando atacará a un enemigo de tu elección.

Objetivo para ganar

Tu objetivo para ganar los combates es derrotar a todos los enemigos (que aparecen de la parte inferior de la pantalla) y evitar que lleguen hasta el puesto de vigilancia (parte superior de la pantalla).

En caso de quedarte sin unidades, no pierdes el combate, ya que puedes contratar más.

Sólo perderás si el adversario alcanza la cima.

En caso de victoria

Recuperas **200 Gil** por cada unidad que haya sobrevivido (sea del tipo que sea).

Además obtendrás un premio como recompensa.

En caso de derrota

El grupo saldrá a combatir a un enemigo llamado **CMD · Gran Cuerno**. Aunque derrotes a este enemigo, no recibes el premio del combate.

Cambiar velocidad

Puedes cambiar la velocidad de las batallas con los botones **↔**

Tus tropas

Dispones de siete tipos diferentes de combatientes y algunos de ellos son fuertes contra ciertos enemigos (infligen el doble de daño y reciben la mitad), mientras que otros son débiles contra algunos adversarios (infligen la mitad de daño y reciben el doble).

Puedes tener hasta un máximo de 20 tropas activas y siempre que tengas menos de ese número el juego te permite contratar más durante el combate. Por cada superviviente al final de la batalla recibes **200 Gil**.

Nombre: **Luchador**
PG: 200
Atacar: 30
Alcance: 1
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: Ninguna.
Precio: **400 Gil**

Nombre: **Obrero**
PG: 160
Atacar: 15
Alcance: 1
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: Pone bomba
Precio: **400 Gil**

Nombre: **Atacante**
PG: 180
Atacar: 25
Alcance: 1
Fuerte contra: Bestias.
Débil contra: Bárbaros.
Habilidad especial: Rápido mov.
Precio: **420 Gil**

Nombre: **Lanzador**
PG: 100
Atacar: 20
Alcance: 1-4
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: No móvil.
Precio: **480 Gil**

Nombre: **Defensor**
PG: 220
Atacar: 35
Alcance: 1
Fuerte contra: Bárbaros.
Débil contra: Dragones.
Habilidad especial: Ninguna.
Precio: **440 Gil**

Nombre: **Catapulta**
PG: 100
Atacar: 18
Alcance: 5
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Hab. especial: ... Tiro largo no móvil
Precio: **480 Gil**

Nombre: **Tirador**
PG: 160
Atacar: 20
Alcance: 1-3
Fuerte contra: Dragones.
Débil contra: Bestia.
Habilidad especial: Disparo cort.
Precio: **520 Gil**

Nombre: **Tri-Lanzador** (>#4)
PG: 150
Atacar: 35
Alcance: 1-5
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: No móvil
Precio: **1.000 Gil**

Nombre: **Reparador**
PG: 160
Atacar: 10
Alcance: 1
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: Cura aliado.
Precio: **480 Gil**

Nombre: **Catapulta de fuego** (>#7)
PG: 120
Atacar: 25
Alcance: 6
Fuerte contra: -
Débil contra: -
Habilidad especial: No móvil
Precio: **600 Gil**

Enemigos

Nombre: **Bestia**
PG: 180
Atacar: 25
Alcance: 1
Fuerte contra: ... Tirador
Débil contra: ... Atacante

Nombre: **Dragón**
PG: 140
Atacar: 20
Alcance: 1
Fuerte contra: ... Defensor
Débil contra: ... Tirador

Nombre: **Bárbaro**
PG: 130
Atacar: 15
Alcance: 1-3
Fuerte contra: ... Tirador
Débil contra: ... Defensor

Nombre: **Comandante**
PG: 230
Atacar: 50
Alcance: 1
Fuerte contra: ... -
Débil contra: ... -

Mecánica de premios

Cada vez que ganes un combate recibirás un premio.

Ten en cuenta que ganar el combate significa eliminar a todas las tropas enemigas y que no alcancen el fuerte.

En caso de derrotar a **CMD · Gran Cuerno**, no obtendrás premio alguno. Las batallas están disponibles en un margen de tiempo, entre un evento del juego y otro.

En caso de que te saltes una, no la podrás hacer, y recibes el premio correspondiente a la batalla inmediatamente después de la última en la que luchaste. Es decir, que si te saltaste los combates desde el #4 hasta el #8, cuando realices el combate #9 recibirás el premio correspondiente al #5.

Tiendas de Fuerte Cóndor (CD 1)

TIENDAS			
Poción	50 gil	Fuego	600 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Rayo	600 gil
Hiper	100 gil	Hielo	600 gil
Tranquilizante	100 gil	Recuperar	750 gil
Carpa	500 gil		

Tiendas de Fuerte Cóndor (CD 2 y 3)

TIENDAS			
Poción S	300 gil	Mina S	1.500 gil
Plumaje de Fénix	300 gil	Lanzar	10.000 gil
Éter	1.500 gil	Manipular	10.000 gil
Hiper	100 gil	Golpe Mortal	10.000 gil
Tranquilizante	100 gil	Destruir	9.000 gil
Carpa	500 gil	Todos	20.000 gil

Lista de Batallas y Premios

Batalla #1
Disponible desde: Tras atravesar la Mina mitrilo.
Disponible hasta: Tienes que superarla siempre.
Enemigos: Bestia (x7), Dragón (x3), Comandante.
Premios: **Peine Mágico.**

Batalla #2
Disponible desde: Tras derrotar a Bestia del pozo en Junon.
Disponible hasta: Antes de meterte en el agua con el Delfín.
Enemigos: Bestia (x8), Dragón (x6), Bárbaro (x5), Comandante.
Premios: **Anillo Paz.**

Batalla #3
Disponible desde: Después de meterte en el agua con el Delfín.
Disponible hasta: Antes de alcanzar la barra metálica ayudado por Delfín.
Enemigos: Bestia (x8), Dragón (x6), Bárbaro (x5), Comandante.
Premios: **Éter (x3).**

Batalla #4
Disponible desde: Después de conseguir el Buggy.
Disponible hasta: Antes de ir al Cañón Cosmo.
Enemigos: Bestia (x7), Dragón (x9), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Megaelixir.**

Batalla #5
Disponible desde: Después de elegir el grupo para la cueva de los Gi.
Disponible hasta: Antes de completar la Cueva de los Gi.
Enemigos: Bestia (x7), Dragón (x9), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Poción S (x5).**

Batalla #6
Disponible desde: Después de completar la Cueva de los Gi.
Disponible hasta: Antes de hablar con Shera en Ciudad Cohete.
Enemigos: Bestia (x7), Dragón (x9), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Poción S (x5).**

Batalla #7
Disponible desde: Después de hablar con Shera en Ciudad Cohete.
Disponible hasta: Antes de que Rufus llegue a Ciudad Cohete.
Enemigos: Bestia (x8), Dragón (x11), Bárbaro (x10), Comandante.
Premios: **Superbola.**

Batalla #8
Disponible desde: Después de conseguir el Potrillo.
Disponible hasta: Antes de conseguir la Piedra angular.
Enemigos: Bestia (x8), Dragón (x11), Bárbaro (x10), Comandante.
Premios: **Éter turbo (x3).**

Batalla #9
Disponible desde: Después de la cita en Gold Saucer.
Disponible hasta: Antes de ir al Templo de los Ancianos.
Enemigos: Bestia (x8), Dragón (x11), Bárbaro (x10), Comandante.
Premios: **Éter turbo (x5).**

Batalla #10
Disponible desde: Después de completar el Templo de los Ancianos.
Disponible hasta: Antes de despertar al Bosque dormido.
Enemigos: Bestia (x13), Dragón (x13), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Poción X (x5).**

Batalla #11
Disponible desde: Después de despertar el Bosque dormido.
Disponible hasta: Antes de dormir en la Capital olvidada.
Enemigos: Bestia (x13), Dragón (x13), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Poción X (x5).**

Batalla #12
Disponible desde: Después de dormir en la Capital olvidada.
Disponible hasta: Antes de terminar el CD1.
Enemigos: Bestia (x13), Dragón (x13), Bárbaro (x8), Comandante.
Premios: **Poción X (x5).**

Batalla #13
Disponible desde: Después de comenzar el CD2.
Disponible hasta: Antes de conseguir el barco volador.
Enemigos: Bestia (x14), Dragón (x12), Bárbaro (x13), Comandante.
Premios: **Elixir (x3).**

Batalla #14
Disponible desde: Después de conseguir el barco volador.
Disponible hasta: Antes de ir a Mideel.
Enemigos: Bestia (x14), Dragón (x12), Bárbaro (x13), Comandante.
Premios: **Elixir (x3).**

Batalla #15
Enemigos: Bestia (x17), Dragón (x10), Bárbaro (x17), Comandante.

La estrategia es simple: deja que el enemigo alcance la cima y tendrás que combatir contra **CMD · Gran Cuerno**.

Si ganas, obtienes la armadura **Guardia imperial** como recompensa por matarlo. Además puedes salir fuera desde el puesto de vigilancia y recibes la materia **Fénix**. Por último, has de hablar con el hombre sentado en la mesa de Fuerte Cóndor para añadir a tu inventario una **Materia enorme**.

En caso de que pierdas, además de no conseguir ni la materia ni la armadura, **no podrás volver a entrar en Fuerte Cóndor nunca más.**

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Chocobos

- Captura y apareamiento
- Alimentación y carreras
- Chocobos especiales

Gold Saucer

- Wonder Square
- Battle Square
- Atracciones
- Cifras

Fuerte Cóndor

- Introducción y Mecánica
- Batallas y premios

Ciudad Huesos

- Excavación

CIUDAD HUESOS: EXCAVACIÓN

Ciudad Huesos es una excavación arqueológica situada alrededor del Bosque dormido, en el Continente norte.



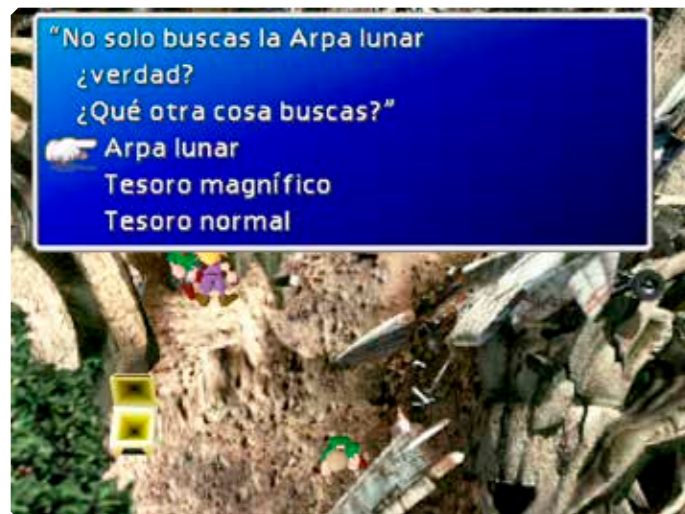
Debes visitarla obligatoriamente, al final del CD1, para conseguir el **Arpa lunar** y poder avanzar en el juego.

No obstante, más tarde tienes la opción regresar y excavar en busca de nuevas recompensas.

Antes de nada explicaremos cómo funciona la búsqueda de objetos.

Primero tienes que hablar con el encargado de la excavación, el hombre que está en la parte izquierda de la pantalla.

Te preguntará qué tipo de tesoro quieres buscar: "Arpa lunar", "tesoro magnífico" o "tesoro normal".



En función de lo que elijas, podrás desenterrar diferentes recompensas, pero debes saber que aunque aciertes el paradero de una de ellas no la conseguirás a menos que hayas seleccionado elegir el tipo de tesoro adecuado.

Es decir, que si vas detrás de un tesoro "normal", no encontrarás uno "magnífico" aunque te sitúes en la posición correcta.

Una vez hecho esto se inicia el proceso de búsqueda.

Tienes a tu disposición a los arqueólogos de la expedición para que te ayuden con los hallazgos.

Contratar a uno cuesta **100 gil**. Mueve a Cloud por el escenario y pulsa **○** para ordenar una búsqueda en el lugar que te hayas parado, al cual acudirá un trabajador y se quedará en esa posición.

Ordena más búsquedas y tras haber contratado los arqueólogos que necesites (hasta un máximo de cinco) pulsa **○**, selecciona **"Hecho"** y activa la bomba presionando de nuevo **○**.

Tras la detonación, todos los trabajadores que hayas contratado mirarán en una dirección determinada y podrás encontrar el tesoro a la altura de la intersección de sus miradas.



No obstante, en la siguiente imagen se indica el paradero de todos los objetos que yacen en las profundidades de la excavación, así que no necesitas contratar a ningún trabajador, simplemente seleccionar "hecho" en el lugar donde quieres cavar.

Después de escoger el lugar de excavación, espera a que transcurra la noche y por la mañana abre el cofre que está a la entrada de Ciudad Huesos.

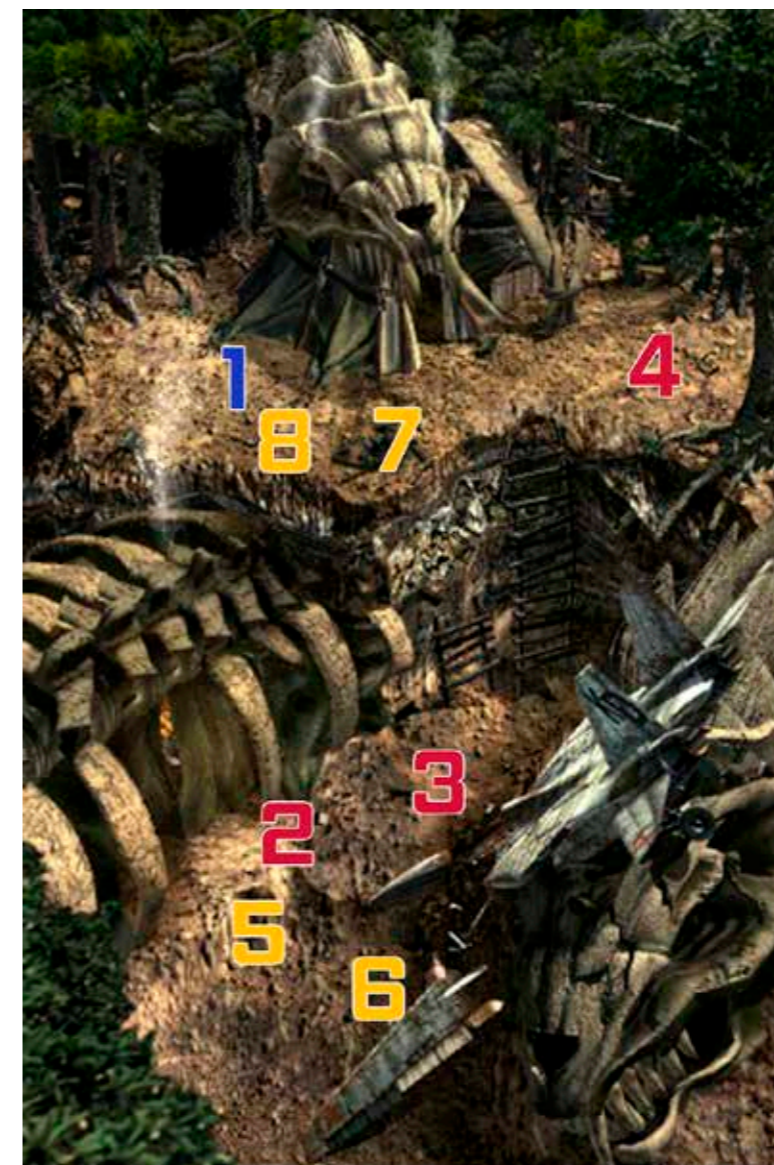


Si te posicionaste en el lugar correcto durante el proceso de búsqueda, deberías obtener el hallazgo que buscabas.

Sin embargo, ten en cuenta que algunos tesoros aparecen bajo determinadas circunstancias (tal y como se indica en la imagen superior) y otros son auténticas rarezas, como los **Éter turbo** y sobre todo la materia **Bahamut CERO**.

Un tesoro que no deberías pasar por alto es la **Llave sector 5**, la cual sirve para reabrir las puertas de **Midgar** y hacerte con el arma final de Tifa.

Consulta el apartado de la guía **"Misiones Secundarias: La llave del sector 5"** (Pág. 166) para más información.



Arpa Lunar
Tesoro Magnífico
Tesoro Normal

- 1** **Arpa lunar**
- 2** **Megaelixir**
 Bahamut CERO
- 3** **Fregador**
 Elemento W
- 4** **Línea**
 Fénix
- 5** **Poción (∞)**
- 6** **Llave sector 5**
 Elixir (∞)
- 7** **Llave sector 5**
 Éter turbo(∞)
 Éter (∞)
- 8** **Llave sector 5**
 Éter (∞)

- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras
- Chocobos**
- Captura y apareamiento
- Alimentación y carreras
- Chocobos especiales
- Gold Saucer**
- Wonder Square
- Battle Square
- Atracciones
- Citas
- Fuerte Cándor**
- Introducción y Mecánica
- Batallas y premios
- Ciudad Huesos**
- Excavación



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

"Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algun motivo, las flores sí."

Cloud
"Muy bien, allé voy."

Corneo
"Rueda...cuánto tiempo sin verte."

"Sr.....Cloud?
Su fiesta le espera en el piso 2."

"Sistema Materia"
Acceder al menú y seleccionar "Materia" para equiparse con Materia.

"¡Es por esa &^#\$\$ 'pizza', que sufre la gente que está ahé abajo!"

Extras

Final Fantasy VII está cargado de curiosidades, en esta sección hablaremos de las mas conocidas.

Curiosidades de Midgar

¿Por qué Cloud comienza con nivel 6?

Para comenzar, hay varias teorías sobre esto.

La primera es que al ser ex-soldado, dicha experiencia es adquirida en Nibelheim -trama que posteriormente visualizas en el juego-. Por tanto, no debes empezar en el nivel 1.



La siguiente teoría es que hace alusión al número 7 del título ya que, en el primer combate, subes automáticamente del 6 al 7.

Luces del sector 5

Todas las luces del Sector 5 son verdes debido a que la energía Mako es de este color y la luz que emana de ellas no puede ser menos.



Brillo en los ojos de Cloud

Los ojos de Cloud brillan al mirar las luces producidas por el Mako en el Sector 5 debido a que, como sabremos más adelante, tiene en su organismo restos de Mako.



Armas en la habitación del niño

Cuando subimos al piso de arriba de la tienda, vemos 3 camas donde se nos permite, por un módico precio, descansar y recuperar los PM y PG. Hasta aquí todo normal... Lo raro es que se supone que es la habitación de un niño...



Y calaveras aparte, observamos 2 pistolas en las camas. Quizás este niño no sea de fiar...

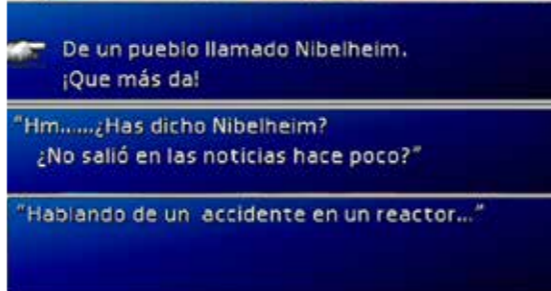
La impaciencia de Barret

Dependiendo de lo que tardemos en hablar con Barret tras los acontecimientos del Reactor número 1, nos introducirá una frase u otra. Si tardamos poco nos hablará de Tifa. En cambio, si tardamos unos minutos, el texto será completamente diferente. Te animamos a descubrirlo por ti mismo.



Spoiler de Nibelheim

Nada más salir del escondite, si nos metemos en la casa a la derecha del "Séptimo Cielo", encontraremos a una pareja que echa de menos a su hijo. Además, si hablamos con el padre, al final nos contará un pequeño spoiler sobre Nibelheim, ciudad la cual, hasta el momento, no se ha especificado su conexión con Cloud, lo que hay allí y, mucho menos, lo que ocurrió.



El límite en la vida real

Como curiosidad, en el piso intermedio de la tienda, tendremos una especie de "Sala Tutorial". La curiosidad es que la niña nos muestra los límites y las magias desde una perspectiva exterior respecto a las batallas.



Es curioso cómo cambia de color al más puro estilo Dragon Ball para dar una paliza al niño que tiene enfrente.

Los ojos de los trabajadores de Shinra

Por otra parte, en la escena del tren, podemos observar a los pasajeros que trabajan en Shinra. Un detalle que pasó desapercibido para muchos, y es que, según el lore, la contaminación Mako afectaba a los ojos.



En este caso, el pasajero parece que tiene algo de conjuntivitis.

Los ojos de Barret

Por su parte, Barret parece que también está afectado por la contaminación de Mako ya que presenta una mancha rojiza, esta vez en uno de sus ojos.



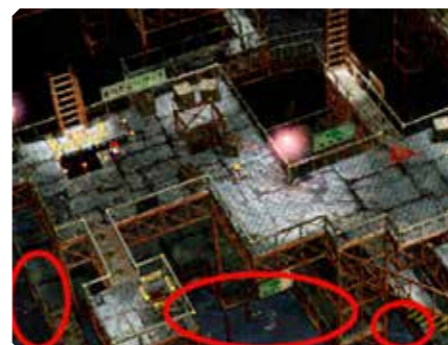
Los escenarios circulares de FFVII

Como detalle para los programadores de videojuegos, vemos que Final Fantasy VII diseñó los escenarios de forma "circular". Tanto es así que, antes de meternos en el tren hacia el reactor número 5, podemos ir a la derecha y ver el final del escenario del cementerio de trenes al cual accederemos más adelante.



Los suburbios desde la plataforma superior

Asimismo, en el remake se criticó que el renderizado de los suburbios de Midgar se apreciaban regular. Pues bien, en el clásico también existe este efecto, casi tan pixelado como en el remake. El hecho de poder ver los suburbios de Midgar desde las plataformas superiores era un efecto bastante logrado hace 25 años.



Las disculpas de Jessie

También en el remake, vemos cómo extienden la historia de Jessie. En cierta parte, observamos que es la encargada de las tarjetas de identificación para el tren. No obstante, en el clásico y tras saltar del tren en el reactor 5, podemos encontrar a Jessie disculpándose por no haber hecho bien su trabajo.



Los diferentes colores en los reactores Mako

Por último, cuando nos dirigimos al Reactor 1, distinguimos que el Mako es de color verde, al igual que las luces del sector 7. Pero en cambio, cuando llegamos al reactor 5, el Mako es de color azul. Esta pista nos da a entender que el reactor ha sido saboteado por el propio Shinra para causar más daños a la población y criminalizar a AVALANCHA. Esto quedó más claro gracias a la profundidad que adquiere esta parte en el remake.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

Final Fantasi VII - Un Clásico de moda

En 2021 no es tan fácil volver a los 90, sobre todo si no tenemos a mano nuestra antigua PS1. Por suerte, tenemos muchas alternativas para volver a disfrutarlo.

Los ports

Tenemos ports oficiales en diferentes plataformas, ya que el juego está disponible en PSP, PS3 y PS4 (de forma digital). Por supuesto, tenemos versión de PC y hace unos meses Nintendo nos sorprendía con el lanzamiento del "Twin Pack" que incluye ambos, tanto Final Fantasy VII como VIII para Switch.



Todos estos ports presentan unos gráficos mejorados "HD". Sobre todo se aprecia en los polígonos 3D, aunque incomprensiblemente no hay mejora aparente en los fondos pre-renderizados que tanto caracterizan a este título. Si pasamos a PC, la cosa cambia ya que existen mods. Eso sí, de forma no oficial.

La mayoría de estos mods han sido desarrollados por la comunidad, mejorando de forma considerable el juego. Estos consisten en mejoras más afinadas en los gráficos poligonales y en los fondos pre-renderizados en fullHD.

Además de mods del gameplay como aumentar la velocidad en los combates, etc.

Listado de Mods recomendados (2021)



Aquí te dejamos las diferencias notorias entre jugar al clásico de PS1, a la versión de PC con polígonos algo mejorados y en PC con todos los mods posibles:



Agradecimientos a los artistas propietarios de las imágenes que aparecen dentro de la guía:

- Aleksandra Skiba** <https://alexineskiba.artstation.com/>
- ArtbyRamana** <https://artbyramana.artstation.com/>
- Ben Nicholas** <https://belgianbooleancg.com/>
- C780162** <https://www.deviantart.com/c780162>
- Chaos Theory 83** <https://www.deviantart.com/chaostheory83>
- Colin Valek** <https://colinvalek.com/>
- Daniel Palmi** <https://www.artstation.com/dancuka>
- Igor Soares** <https://igosoaresil.artstation.com/>
- Lap Pun Cheung** <https://lappuncheung.artstation.com/>
- Lise Gort** <https://ilsegort.artstation.com/>
- Milagros Torres M** <https://milagrostorresmu.artstation.com/>
- Raluki** <https://twitter.com/raluki0>
- Richard Vincent Shields** <https://shield.artstation.com/>
- Ryan Smith** <https://ryansmith.artstation.com/>
- Titus Lunter** <https://titus.artstation.com/>
- Yinza** <https://www.deviantart.com/yinza>

Esta guía ha sido maquetada, revisada y editada por @PepoCivs, y ha sido basada en diferentes guías y wikis publicadas en internet.

- UveJuegos (Future)** <https://uvejuegos.com/guia/Final-Fantasy-VII/Guia-completa/491/135>
- Final fantasy kingdom** <https://www.finalfantasykingdom.net/>
- Final fantasy wiki** https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki
- MemoriasFF.com** <https://www.memoriasff.com/saga/ff7/>

Por último, agradecer a todas las personas que me han ayudado a diseñar las diferentes secciones de esta guía:

- Juan Carlos Tamurejo** <https://onibigames.es>
- Sergio Olmeda** <https://sergioolmeda.com>
- Jorge Martín** <http://pepocivs.com>

Los screens capturados del juego se han realizado en la versión de Final Fantasy VII de Steam.



- Introducción
- Manual básico
- Mapamundi
- Personajes
- Guía: Midgar
- Guía: Mundo Exterior
- Guía: Materia enorme
- Batalla final
- Misiones Secundarias
- Inventario
- Materias
- Bestiario
- Minijuegos
- Extras

