# Final Fantasy VII: checklist 100 %

El Completista · elcompletista.com · Marca cada casilla al conseguirlo. Guía completa y mapas en la web.

## Invocaciones 17 en total

### Disco 1 9

- [ ] **Invocación #1** — **Choco/Mog**. Granja de Chocobos: habla con el chocobo que está junto a la valla. Responde con un graznido y te da la materia. Úsala una vez en combate para un trofeo. Es la primera invocación de la partida.
- [ ] **Invocación #2** — **Shiva**. Bajo Junon: Priscilla te la entrega tras vencer a la Bestia del Pozo. Habla con la mujer junto a la casa de la entrada, descansa y al subir las escaleras por la mañana te la regala.
- [ ] **Invocación #3** — **Ifrit**. Nave Cargo: está en el suelo tras el combate contra el jefe. Recógela antes de salir de la nave; no vuelve a aparecer. *Se puede perder*
- [ ] **Invocación #4** — **Ramuh**. Gold Saucer, sala de los jockeys de la Plaza Chocobo, tras la Prisión de Corel. Entra en la Plaza Chocobo al volver de la prisión y recoge la materia. Si te vas sin cogerla, se pierde. *Se puede perder*
- [ ] **Invocación #5** — **Titán**. Reactor de Gongaga: es un objeto invisible del suelo. Examina los hierros donde mira el grupo: algo brilla al fondo. Si la pasas por alto, vuelve más tarde con el Viento Fuerte.
- [ ] **Invocación #6** — **Odín**. Mansión Shinra: caja fuerte del sótano, con la combinación 36 D, 10 I, 59 D y 97 D. Abre la caja fuerte, vence a Número Perdido y recoge la materia del suelo.
- [ ] **Invocación #7** — **Leviatán**. Pagoda de Wutai: se gana al vencer a Godo con Yuffie sola. Sube a la pagoda con Yuffie y supera los cinco combates seguidos.
- [ ] **Invocación #8** — **Bahamut**. Templo de los Ancianos: te la dan tras el Dragón Rojo. Recógela antes de salir del templo; después no hay vuelta atrás y se pierde, además del trofeo. *Se puede perder*
- [ ] **Invocación #9** — **Kjata**. Bosque dormido: sigue la luz intermitente hasta una materia roja flotante. Cógela cuando se vea y con un hueco libre: si el inventario está lleno, se pierde para siempre por un error. Si no, puedes volver al bosque. *Se puede perder*

### Disco 2 6

- [ ] **Invocación #10** — **Alejandro**. Gran Glaciar: toca las aguas termales y vence a Nieve. Sigue el camino de las termas, examina el manantial y supera el combate posterior.
- [ ] **Invocación #11** — **Fénix**. Fuerte Cóndor: tras la batalla final del fuerte, en la cima. Gana esa batalla sin contratar tropas y sal por la sala de vigilancia. Si la pierdes, se puede desenterrar en Ciudad Huesos.
- [ ] **Invocación #12** — **Neo Bahamut**. Cráter del Norte: en la pantalla del punto de guardado, medio tapada por una roca. Es la única del juego: cógela antes de avanzar. Sin ella no habrá Bahamut CERO. *Se puede perder*
- [ ] **Invocación #13** — **Hades**. Gelnika, el avión hundido: en la sala de almacén. Baja con el submarino, entra en el avión y busca la materia en la sala de almacén.
- [ ] **Invocación #14** — **Typhon**. Bosque de los Ancianos, tras el regreso de Cloud. Llega con un chocobo verde o con el Viento Fuerte. Nombre sin confirmar: en PlayStation de 1998 se llamaba Typoon.
- [ ] **Invocación #15** — **Bahamut CERO**. Cañón Cosmo: la materia enorme azul de Bugenhagen. Llega con Bahamut y Neo Bahamut en el inventario y examina el cristal azul. Si no, se pierde; se puede desenterrar si falló la cuarta materia enorme. *Se puede perder*

### Opcionales avanzadas 2

- [ ] **Invocación #16** — **Caballeros de la Mesa Redonda**. Isla Redonda, al noreste del mapa: cueva de la materia. Solo se llega con un chocobo dorado, que hay que criar antes.
- [ ] **Invocación #17** — **Invocar maestro**. Viajero de Kalm por el Arpa de la Tierra, o la materia enorme roja de Bugenhagen. Para la materia enorme roja necesitas una copia dominada de cada invocación; tenerlas sin dominar no basta.

## Habilidades enemigas 24 en total

### Disco 1: de Midgar a Mina de Mitrilo 5

- [ ] **Habilidad #1** — **Magia de Matra**. Barredor personalizado, en los alrededores de Midgar. Equipa Habilidad enemiga y deja que te lance el ataque.
- [ ] **Habilidad #2** — **Suicida Nv. 4**. Mu, cerca de la Granja de Chocobos. Recibe su ataque con la materia equipada. Sirve luego para aprender Chocohebilla.
- [ ] **Habilidad #3** — **Chocohebilla**. Chocobo salvaje cuyo nivel sea múltiplo de 4, junto a la Granja de Chocobos. Golpéalo con Suicida Nv. 4 y deja que él te ataque. No vendas el único Atrae-Chocobo.
- [ ] **Habilidad #4** — **Beta**. Zolom de Midgar. Recibe su ataque Beta con la materia equipada y sobrevive al golpe.
- [ ] **Habilidad #5** — **Lanzallamas**. Dragón arcaico, en la Mina de Mitrilo. Equipa la materia y aguanta su ataque en el combate.

### Disco 1: Corel y Gongaga 5

- [ ] **Habilidad #6** — **Láser**. Garra letal, en la Prisión de Corel. Manipúlala para que lance Láser. Si la pasas por alto, vuelve más tarde: el Dragón oscuro de la Cueva del Norte también la usa.
- [ ] **Habilidad #7** — **Aqualung**. Arpía, en el desierto junto a Gold Saucer. Recibe el ataque con la materia equipada.
- [ ] **Habilidad #8** — **En guardia**. Calamón, en las playas junto a Gold Saucer y Corel. Manipúlalo para que use En guardia sobre ti.
- [ ] **Habilidad #9** — **Viento albo**. Zemzelett, en la zona de Junon. Manipúlalo hasta que lance Viento albo sobre el grupo.
- [ ] **Habilidad #10** — **Canto de rana**. Tócame, en los bosques de Gongaga y Cañón Cosmo. Equipa la materia y deja que te lance el hechizo.

### Disco 1: Cueva de los Gi a Wutai 5

- [ ] **Habilidad #11** — **Pena capital**. Espectro Gi o Perro rastrero, en la Cueva de los Gi. Recibe su ataque. Si la pasas por alto, vuelve más tarde: Grasatoda en el Valle Corral también la lanza con Manipular.
- [ ] **Habilidad #12** — **????**. Jersey, en la Mansión Shinra de Nibelheim. Aguanta su ataque con la materia equipada; en el menú aparece con ese nombre.
- [ ] **Habilidad #13** — **Trino**. Guardián de Materia, en el Monte Nibel. Recibe su ataque. Si la pasas por alto, vuelve más tarde: también la usan Godo, en la Pagoda, y Stilva.
- [ ] **Habilidad #14** — **Fuerzamortal**. Adamantaimai, en las playas de Wutai. Manipúlalo para que use Fuerzamortal sobre ti.
- [ ] **Habilidad #15** — **Martillo mágico**. Hierba navaja, en los alrededores de Wutai. Manipúlala para que lance Martillo mágico.

### Disco 2 4

- [ ] **Habilidad #16** — **Mal aliento**. Malboro, en el Acantilado de Gaea o en la Cueva del Norte. Equipa la materia y aguanta su Mal aliento; llévate curas para los estados alterados.
- [ ] **Habilidad #17** — **Aliento mágico**. Stilva, en el Acantilado de Gaea; más tarde, Parásito. Recibe el ataque con la materia equipada. La primera ocasión se acaba al salir del acantilado.
- [ ] **Habilidad #18** — **Golpe aletazo**. Duende, en la Isla Goblin. Llega con el Viento Fuerte y recibe su ataque con la materia equipada.
- [ ] **Habilidad #19** — **Flama de sombra**. Arma Última en la pelea final, Arma Rubí o Dragón zombie. Equipa la materia en el combate y deja que lance Flama de sombra sobre ti; hace muchísimo daño, así que cura antes.

### Cueva del Norte (disco 3) 5

- [ ] **Habilidad #20** — **Fuerza dragón**. Dragón oscuro, en la Cueva del Norte. Manipúlalo para que la use. Cuando bajas más ya no aparece, así que aprende antes.
- [ ] **Habilidad #21** — **Muerte Nv. 5**. Parásito, en la Cueva del Norte. Manipúlalo para que la use sobre ti.
- [ ] **Habilidad #22** — **Ruleta**. Comerciante de muerte, en la Cueva del Norte. Recibe su ataque con la materia equipada.
- [ ] **Habilidad #23** — **Susurro ángel**. Pollensalta, en la Cueva del Norte. Manipúlalo para que la lance sobre ti.

- [ ] **Habilidad #24** **Caja de Pandora**. Dragón zombie, en la Cueva del Norte. Solo la usa el primero que derrotes, al morir y una vez por partida: ten equipadas todas tus materias. *Se puede perder*

## Armas definitivas 9 en total

### Perdibles: ahora o nunca 3

| | | |
|---|---|---|
| ☐ | **Arma #1** | **Punto errado (Barret)**. Asalto a Midgar: cofre junto al camino que lleva a Hojo. Debes tener a Barret en el grupo al abrir el cofre. Si no, se pierde. *Se puede perder* |
| ☐ | **Arma #2** | **Guarda princesa (Aeris)**. Templo de los Ancianos: cofre de la sala del reloj IV. Cógelo antes de que acabe el templo; después Aeris se va del grupo y se pierde con ella. *Se puede perder* |
| ☐ | **Arma #3** | **Grito de PG (Cait Sith)**. Edificio Shinra, planta 64: en una taquilla. Ábrela durante el asalto a Midgar. Si no, se pierde. *Se puede perder* |

### Sin prisa 6

| | | |
|---|---|---|
| ☐ | **Arma #4** | **Arma final (Cloud)**. Se obtiene al vencer a Arma Última, en el combate final de la zona de Cañón Cosmo. Persigue a Arma Última en el mapa y vence al jefe; la deja al caer. |
| ☐ | **Arma #5** | **Corazón (Tifa)**. Mercado Muro, ya en el disco 2. Antes desentierra en Ciudad Huesos la Llave del sector 5 con el Arpa lunar y úsala en Mercado Muro, después del regreso de Cloud. |
| ☐ | **Arma #6** | **Luna limitada (Red XIII)**. Cañón Cosmo, el observatorio de Bugenhagen. Habla con él con Red XIII en el grupo. Según una fuente, ya en el disco 3. |
| ☐ | **Arma #7** | **Evangelio Venus (Cid)**. Ciudad Cohete: te la regala el anciano de la entrada. Completa antes la misión del cohete y vuelve a hablar con él. |
| ☐ | **Arma #8** | **Conformar (Yuffie)**. Gelnika, el avión hundido. Baja con el submarino y búscala dentro del avión. |
| ☐ | **Arma #9** | **Pena de muerte (Vincent)**. Cueva de Lucrecia. Entra con Vincent en el grupo; se consigue en la misma visita que Caos. |

## Límites finales 9 en total

### Con un jefe o un combate 3

- [ ] **Límite #1** — **Memoria cósmica (Red XIII)**. Mansión Shinra: el premio de vencer a Número Perdido. Abre la caja fuerte, vence al jefe y recoge el manual. Necesitas todos los límites anteriores.
- [ ] **Límite #2** — **Toda creación (Yuffie)**. Pagoda de Wutai: premio de la pagoda. Sube con Yuffie sola y vence cinco combates seguidos; el manual llega al final.
- [ ] **Límite #3** — **Caos (Vincent)**. Cueva de Lucrecia: entra con Vincent y vuelve. Gana diez combates dentro con Vincent y regresa; da el manual de Caos y también su arma definitiva.

### Con una misión o un objeto 4

- [ ] **Límite #4** — **Catástrofe (Barret)**. Corel del Norte: la mujer de la casa del extremo izquierdo. Completa la misión del tren con la materia enorme y habla con ella.
- [ ] **Límite #5** — **Gran evangelio (Aeris)**. Casa del armero, cerca de Gongaga, con Mitrilo de la Cueva del anciano durmiente. Tienes que conseguirlo antes de que acabe el Templo de los Ancianos: si no, se pierde con el trofeo.
  *Se puede perder*
- [ ] **Límite #6** — **Gran viento (Cid)**. Gelnika, el avión hundido. Baja con el submarino y recoge el manual dentro de la nave.
- [ ] **Límite #7** — **Cielo final (Tifa)**. Nibelheim: el piano de Tifa, después de que Cloud vuelva. Tócalo con Tifa de líder cuando Cloud ya ha vuelto en Mideel. Antes solo da 1 gil o Elemento básico.

### Por puntos o victorias 2

- [ ] **Límite #8** — **Omnilátigo (Cloud)**. Battle Square, en Gold Saucer: se canjea por puntos de batalla. Cuesta 51.200 PB en el disco 1 y 32.000 desde el final del disco 2. Antes aprende todos los límites anteriores de Cloud.
- [ ] **Límite #9** — **Ranuras (Cait Sith)**. Se aprende solo con victorias de Cait Sith. Acumula 40 combates ganados con él: Ranuras es su único límite final y no tiene manual.