

Final Fantasy IX

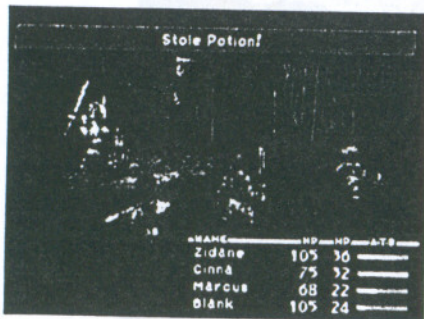
Prima Vista

Csapjunk bele akkor a levesbe! A nyitó videó(k)ban megszemlélhetjük, amint Zidane-ék sajátos közlekedési eszköze (maradjunk az Airship definíciónál) méltóságteljes lassúsággal átúszik Alexandria egén. Garnet hercegnő érdeklődve figyeli a palotából, hogy a galambokon kívül még miféle dolgok repkednek a kedves mama országának egén, majd az Airship belsejébe vált a kamera, ahol főhősünk éppen egy csövön csusszan le a hajó gyomrába. Zidane remek fickó: mesterségét tekintve tolvaj, egyébként meg a lányok álma bőrkötésben, mert úgy néz ki, mint Jon Bon Jovi középkori kiadásban, és hosszú farka van. Khm, ez utóbbi megfogalmazás egy kicsit kétértelmű - maradjunk annyiban, hogy valószínűleg egy puma is lehetett a felmenői között (ez talán bocsánatos bűn egy fantasy játékban), egyébként meg Zidane ezen testrészének eredetét takarja inkább jótékony félhomály.

Hasonló félhomály takarja az Airship egészét is, tehát az irányítást megkapva a látási viszonyok javítása az elsődleges feladat, amihez kézenfekvő megoldásnak kínálkozik az asztalon álló mécses meggyújtása. (Előtte esetleg a szoba hátsó részéből begyűjthetünk 47 Gilt, egy Potiont, valamint egy táblán elolvashatjuk, hogy egy Prima Vista osztályú, 288 férőhelyes színházhajó fedélzetén tartózkodunk). Amint a szoba fényárba borul, azonnal besereglik három cimborá: Blank, Cinna és Marcus, akiktől megtudjuk, hogy sikerült megint elkészünnök, bár a Főnök sincs még itt. Végszóra betoppan a kabinba egy sajátos kreatúra is, és kezdetét veszi első csatánk. Illetve csak "csatánk", mert ezt az ellenfelet lepofozni maximum annak jelenthet gondot, aki nem találja az X gombot a kontrolleren. Ha gyakorolni szeretnénk Zidane speciális képességeit, kezdetjük is azzal, hogy mindent elcsórunk az öregtől. A csata végén lehull a kreatúra maszkja, és kiderül, hogy csak Baku (azaz a Főnök) próbálta ilyen sajátos módon mozgásra bírni embereit. Az edzéstől még kicsit pihegő társulat átvonul a szomszéd kabinba, hogy megvitassa a jelen küldetésükre vonatkozó haditervet.

A Tantalus, a rettenthetetlen emberrablók kiváló csapata (ezek volnánk mi), azért érkezik, hogy elrabolja Garnet hercegnőt, a trón várományosát. (Itt nyilván másoknak is tentaluszi

kínokat fog okozni, hogy megállják röhögés nélkül a dolgot, ugyanis Baku - a vizuális látatás eszközével élve - előhúz egy voodoo-babát.) Miután az Airship bedokkol Alexandriába, mindenki beöltözik a maga kis kosztümjébe, aztán a csapat előadja a városiak kedvenc színdarabját, melynek címe "A kanáriid akarok lenni". Amíg a nagyszabású előadás elvonja a városiakok és persze az őrség figyelmét, addig az emberrabló különítmény (Blank és Zidane) lecsap Garnet hercegnőre, és meglépnek vele. A terv is-



mettetése után még egy kis logikai vetélkedő következik, amelyben be kell bizonyítanunk, hogy tökéletesen megértettük a tervet, és egész biztosan a szépséges hercegnőt fogjuk elrabolni, és nem a roppant ronda mamát (itt ki is boríthatjuk a többieket, ugyanis ha 64-szer mondjuk azt, hogy Brahne királynőért megyünk, kissé ziláltan ront be Ruby, a banda egyetlen hölgytagja, és leteremt minket, hogy annyi eszünk sincs, mint egy fakillincnek). Főcím, videó, váltás...

Alexandria

...és máris Vivit, a roppant alacsony egóval rendelkező fekete mágust irányítjuk. Ő valószínűleg a játék legnépszerűbb és legeltaláltabb figurája, öltözködési szokásai minden biztonnal új perspektívákat nyitnak a jövő divattervezői számára. Amikor először találkozunk vele, Vivi épp azt csinálja, amihez a legjobban ért: hasra esik. Természetesen ő is a színházi előadásra igyekszik, ami abból is kiderül, hogy tornagyakorlata közben elrepül a kezéből a kincsként őrzött jegy. Egy segítőkész járókelő ismét a kezébe nyomja, és ha a tárgylistában megvizsgáljuk, akkor kiderül, hogy azért lesz némi bibi azzal az előadással: Vivi jegye ugyanis a "Varjúid akarok lenni"-re szól...

Forduljunk meg, és sétáljunk ki a városkapu előtt elterülő térre. Itt elmés beszélgetést folytathatunk a járókelőkkel a város kasztrendszeréről, megismerkedhetünk Alexandria roppant hiányos öltözötű női helyőrségének két tagjával, továbbá körbecaplatva az árkádok alatt begyűjthetünk három kártyalapot (Sahagin, Lizard Man, Zombie Card) és egy Potiont (a szobor lábánál).

Kocogjunk vissza első hasra esésünk színhelyére, ahol a kis utcából rögtön jobbra nyíló házban egy serényen dolgozó, ám kissé már rövidlátó nagymamával találkozunk. Az ágya alól magunkhoz vehetjük a megtakarított vagyonát képező teljes 9 Gilt (ugyan nagymamától lopni nem szép dolog - viszont roppant gazdaságos, és őt úgyis nyilván megeszti majd egy erre járó farkas), az emeleten levő komódból pedig egy Fang kártyát. A faliszőnyegnél még mindenképpen érdemes megállnunk egy percre, a szédítő mintázat hatására ugyanis Vivi új oldaláról mutatkozik be: nem hasra esik, hanem hanyatt...

A bejárattal szemben levő házikónál találunk egy Potiont, majd észak felé haladva az utcán (ugyanezen az oldalon) egy másikat. Az utca egy kis térbe torkollik, ahol éppen Treno nemesei vonulnak egy herold kíséretében. Miután eltűntek, kotorjunk bele a tér két sarkában álló bokrokba, mert az egyikből egy Goblin Card, a másikkól pedig némi Gil kerül elő. A jól végzett semmittevés örömevel be is térhetünk a szemközti nyíló fogadóba, ahol tovább folytatjuk az idegen javak eltulajdonítását: a jobb alsó részen egy Potion, a bal alsón (a hordóból) egy Flan kártya, a kandelónnál pedig 27 Gil vándorol feneketlen zsebeinkbe.

A térről balra egy újabb sikátorba jutunk, ahol a bal oldalon levő gyermek elhülve látja, hogy sikerült jegyet szereznünk az előadásra, és melegen ajánlja, hogy pecsételtessük le a szomszéd téren álló sátorban, különben nem érvényes. A sikátor jobb oldalán egy shop nyílik, ahol egyrészt újabb Gilet le-





előtt (a malomkeréknél) magunkhoz szólíthatunk egy Phoenix Piniont. A másik oldalon áll-dogáló víziló gyerkőc (Hippaul) megemlíti, hogy három legkülönlegesebb kártyáját elrejtette egy biztos helyre. Ezeket alkalmasint persze szintén ellopjuk, de előtte baktassunk be a tér jobb oldalán levő üzletekbe. (Több üzletbe úgy lehet egyszerre bebakatni, ha azok egymásba nyílnak.) Az egyik egy fegyverbolt, a másik pedig egy fegyverátalakító műhely. Ezekben ugyan Vivinek nem sok dolga van, viszont az utóbbiban egy flaska Ether (jobb oldalon, a stóvik előtt), az utóbbiban pedig egy Remedy (az átjáró hátsó részén) kerül a leltárunkba.

Keresd a nőt! - mondja a francia közmondás, és teljes mértékben igaza van. Különösen keresni nem kell, ugyanis a tér bal oldalán rögtön három is van belőlük, és roppantul el vannak foglalva az ugrókötelezés nevű sportággal. Ketten pörgetik a kötelet, a harmadik pedig ugrál. Ugyanezt esetleg Vivi is megpróbálhatja. A játék roppant egyszerű: a megfelelő pillanatban kell megnyomnunk az X gombot, hogy toprongyos hősünk átszökkenjen a kötél felett. Kell hozzá "némi" ütemérzék, különösen azért, mert bizonyos számú sikeres ugrás után a lányok valamilyen ajándékkal kedveskednek hősünknek - aztán gyorsítják a tempót. A következő cuccokat nyerhetjük:

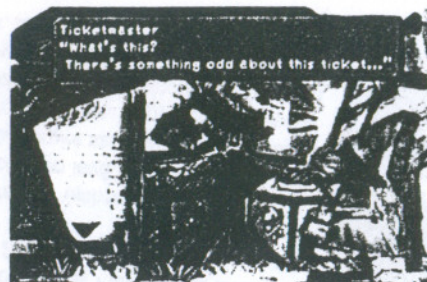
Sikerés ugrás	Cucc
20	10 Gil
50	Cactuar kártya
100	Genji kártya
200	Alexander kártya
500	Cat Paw Racket
1000	Az Ugrálás Bajnoka cím

(Az utolsó háromra azért nem mernék meg esküdni, mert az Interneten találtam ezt az infót. Amikor véres verítékkel elértem 121 ugrásból álló egyéni rekordomat, akkor inkább úgy döntöttem, hogy életem talán teljes lehet az "Ugrálás Bajnoka" cím nélkül is. A harmadik cd-n a kisleányok már a harangtoronyban játszadoznak, ekkor már Eikoval is pattoghatunk a kötélén, nem mintha számítana valamit is...)



lünk a padlón, továbbá elkölthetjük frissen összeharcsolt vagyonunkat. (Potion már van elég, talán célszerű inkább Phoenix Downokba fektetni Giljeinket.)

A szomszéd téren megleljük az említett sátrat. (A türelmetlenebbek akár azonnal be is ronthatnak, de így kimaradnak pár eseményből.) Mindenekelőtt - jó szokásunk szerint - vizslassunk körbe a környéken. A túlóldalon a kastély bejáratát marcona lányok védik, és csak a lepecsételt jeggyel rendelkezéket engedik be, viszont a híd



A lányoktól balra nyíló sikátorban megsemmisíthetjük Dantét, a cégérgéskészítőt, munka közben, a következő sarkon befordulva pedig az ugrókötelezés három legjobb eredményét találjuk a ház falán (tök jó, tényleg a három legjobb eredményünk van rajta). A házban találkozunk egy Illia nevű kislánnyal, valamint egy Eye Drops flaskával. (Az előbbi nagyon örül nekünk, az utóbbit viszont elvisszük. Ha később visszajövünk, addigra a lányka elmegey valahová, és nem állja el az

emeletre vezető lépcsőt. A látogatás eredménye teljes 3 Gil az ágy alatt - így szerintem már most úgy dönthetünk, hogy annyiért inkább nem jövünk vissza.) A következő kapualj egy kis kápolnába nyílik, ahonnan a létrán fel lehet mászni a harangtoronyba. (Előbb természetesen körbekoslatunk, és begyűjtjük a jobb oldali falnál a Potiont, a balra zöldellő vegetációnál pedig a Tentet.) A toronyban rángassuk meg a harangkötelet (négyzet), ami nemcsak vad kongatást eredményez, hanem szegény Hippaul elrejtett kártyáit is (Ironite, Goblin, Fang). A vízpartra lesétálva két, kissé morózus matrózzal találkozunk, valamint egy Tom nevű szomorú gyermekkel, aki elhagyta a cicáját, és a mi segítségünket kéri a jeles négylábú felkutatásában. A cica a városkapu előtti téren lófrál (a kezdőhelyszín mellett), és ha "beszélünk" vele, a fiúcska is "megtalálja". Ha ismét meglátogatjuk a vízparton, egy Bomb Carddal hálálja meg fáradozásainkat.

Ideje lepecsételtetni a jegyünket, tehát irány a kastély előtti téren álló sátor. A "főpecsétortól" egy csomó dolgot tudhatunk meg Brahne királynőről, a ma 16. születésnapját ünneplő Garnet hercegnőről valamint a születésnap tiszteletére rendezett színelőadásról. Amikor viszont megmutatjuk a jegyünket, akkor elkomorodik: ma már ez a sokadik hamisítvány, ezzel természetesen nem lehet bemenni a kastélyba. Vivi erre minden átmenet nélkül sírva fakad, és hiába próbálják azzal vigasztalni, hogy a kezébe nyomnak három kártyát (Goblin, Fang, Skeleton), továbbá azt a jótanácsot, hogy keresse Alleyway Jacket, aki mindent tud a zsuga rejtelmeiről.

Kocogjunk be a balra nyíló sikátorba, ahol Vivi jó szokásához híven megint hasra esik. Ezzel kissé megzavarja a cégérgéskészítő munkáját, de az hamarosan elkészül és elvonul a fogadóba. A sikátor másik végén felbukkan egy gyerkőc, aki ugyan nem Alleyway Jack, viszont felajánlja, hogy beszöktet bennünket az előadásra, ha elszegődünk hozzá rabszolgának. Mivel Vivi egója mostanában még kisebb, mint a sokévi átlag, természetesen elfogadjuk az ajánlatot. Az újdonsült rabszolga első feladata az, hogy figyelje, jön-e valaki a sikátor másik végén. Mikor azt jelezzük, hogy senkit sem látunk, a gyerek szépen lenyúlja a cégérgéskészítő itt felejtett létráját és elkocog vele a harangtorony irányába. Amint követnénk, a sikátor végében feltűnik Alleyway Jack. Ha valakinek még új lenne az FF IX kártyarendszere, akkor nem árt, ha beszél vele, mert Jack elviszi a fogadóba és ismerteti a játék főbb szabályait. Mellesleg vele játszva könnyen nyerhetünk egész jó lapokat.

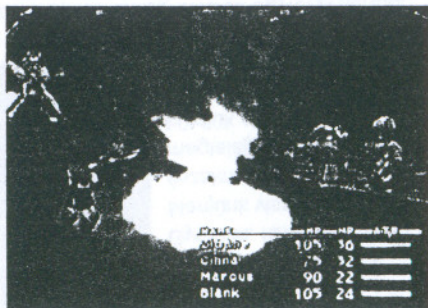




Rabszolgatartónk a sikátor végén azokat is megvárja, akik közben elmentek egy kicsit kártyázni a fogadóba, majd a harangtorony felé veszi az irányt. Az előadás megtekintésére nem jogosult nézők ugyanis csak a háztetőkön keresztül juthatnak el potyahe-lyükre. A harangtoronyba felmászni Puck nevű kis gazdánk szerint roppant veszélyes, ezért mi megyünk előre. Ezúttal tényleg veszélyes a dolog, ugyanis az első létrafokra téve a lábunkat, azonnal a fejünkre esik egy Kupo nevű Mog. A Final Fantasy-sorozat

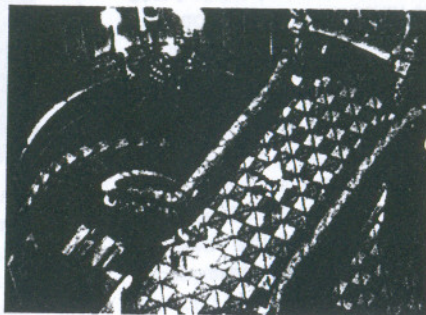
egyik legnépszerűbb lényét ugyan a VI. rész óta nem (pár pillanatra azért a hetedik és a nyolcadik részben is feltűntek) látta a közönség, most azonban visszatértek, és roppant fontos feladatot kaptak: ezeknél a kis pamacsoknál lehet játékállást menteni, továbbá egy Tent használatával pihentethetjük is a csapatot. Kupo ismerteti a szolgáltatásait, majd elmélyült eszmecserebe kezd egy időközben feltűnő kollégájával, Stiltzkinnel. Kis gazdánk közben felmászott a toronyba, és türelmetlenül várja, hogy első számú rabszolgája kövesse. A háztetők labirintusán keresztül hamarosan sikerül belőgnünk a kastélyba (ha néha kis kitérőt is teszünk, akkor két madárfészekből is begyűjthetünk némi Gilt), ahol épp láthatjuk, amint Steiner kapitány, a Plutó-lovagok parancsnoka kardjának védelmében elfoglalja a helyét a királyi páholyban a vidám és ronda Brahne királynő és a szomorú és szép Garnet hercegnő mellett, majd hatalmas tűzijáték kíséretében kezdetét veszi az előadás. Itt ismét visszaváltunk Zidane irányítására, aki a kulisszák mögött várakozik rá, hogy szerepe szerint berontson a színpadra, ahol vérfagyasztó viadalra kel a gonosz királlyal, aki távol tartja egymástól a szerelmeseket. Az új "csata" igen mókás lesz: a menükben teljesen ötletszerű varázslatok tűnnek fel, amelyek nullát sebeznek (nyilván színházi kellékek), viszont az igen korrekt, hogy mindegyikhez külön megírták az animációkat. Először verjük le a király két kísérijét, majd magát az uralkodót. Ezután Zidane és Blank "párviadala" következik, először a színpadi vár fokán, majd lehuppannak a közönség közé, ahol már mi is tevőlegesen részt veszünk a játékban: Blank folyamatosan jelzi, hogy melyik gombot kell nyomnunk a kontrolleren, hogy a koreográfia tökéletes legyen. Természetesen fontos, hogy pontosan kövessük az utasításait (máskülönben Zidane rendszeresen a földre huppan), de még fontosabb, hogy minél gyorsabban reagáljunk. A csata végén megtudjuk, hogy a közönség hány százaléka volt elégedett a produkcióval. A jól szórakozó nép pénz dobál az "aréna"ba" (minél nagyobb a siker, annál többet kapunk, de akár meg is ismételhetjük a jelenetet), aztán Zidane-ék feltűnés nélkül távoznak - csak nem a színpad irányába.

A kamera ezután egy teljesen sötét helyre vált, ahol tompa puffanások jelzik, hogy valahol a környéken igen komoly sportolás van folyamatban, majd a mécses felderengő világánál azt látjuk, hogy Zidane és Blank már át is öltöztek a Plutó-lovagok órségben levő tagjainak harci szerelésébe, a szerkó



ajult tulajdonosait pedig a sarokban helyezték el. Blanknak ugyan vannak némi kifogásai az új gúnyájával szemben, de ez nem akadályozza meg a párost, hogy Garnet hercegnő keresésére induljanak...

Alexandria Castle

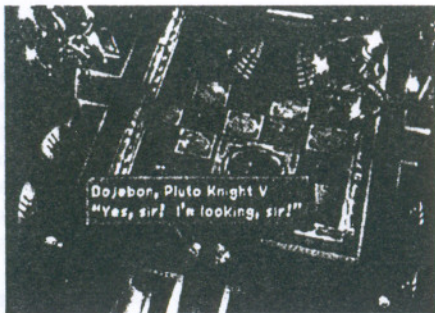


A kastély előteréből kizárólag a lépcsőn tudunk felrohanni az emeletre (más irányt választva mindig az órség valamelyik tagjába ütközünk). A lépcső tetején egy csuklyás lányba ütközünk, akinek Zidane rögtön nekiáll udvarolni, ERRE a sporra emberrablás közben is ráér. A lányka dolga sietős, így tehát amint Blank is felér a lépcsőfordulóba, egyszerűen félrelöki hőseinket és lesegül a lépcsőn. Közben Zidane-nak is leszik a tantusz: ez Garnet hercegnő volt...

A következő jelenetben megismerkedhetünk a játék két rosszcsontjával, Thornnal és Zornnal, akik udvari bolond, és szarkavaró (hát igen, nincs mit szépitgetni...) minőségben teljesítenek szolgálatot a királyi udvarban, és még jónéhányszor beléjük botlunk a játék során. (Érdekes nyelvi leleményként rendszerint ugyanazt közlik mindketten, viszont rendszerint olyan szórenddel, ami a tükörképe a másikénak - igen jó szórakozás lehetett japánról angolra fordítani a szöveget...) A két bolond kiszúrja, hogy Garnet hercegnő meglógott, és persze rögtön rohannak elmondani a dolgot az előadás díszpáholyában Brahne királynőnek. Steiner kapitány feltartóztatja őket, viszont állandó ellenlábasa, Beatrix tábornok(nő) (egyébként ő a női órség parancsnoka) végighallgatja a hablatyolásukat, és jelenti a dolgot a mérges királynőnek. Brahne királynő Steinert bízza meg, hogy azonnal kerítse elő a hercegnőt - mi pedig átvesszük a mérges kapitány irányítását.

Steiner legalább olyan jól eltalált karaktere a játéknak, mint Vivi. Elég nehéz lesz nevetés nélkül megállni, amint nagy dérrrel-dúrral csörtet ide-oda a palotában és páncéljait zörgetve dühösen toporzékol, ha valami olyasmivel találkozik, ami feldühíti. (Megfigyelés: a játékban gyakorlatilag kizárólag ilyen dolgokkal találkozunk.) A feladatunk a hercegnő megtalálása, és a többiek ráállítása az ügyre. Sajnos csak Steinerben buzog a hűség, a többiek inkább szunyókálni szeretnek, ezért szegény Steinerünk sokszor közel jár az agyvérzéshez. Először is menjünk le oda, ahol a két jómadár tekereg a páncélja nélkül (tőlük csórta el Zidane és Blank az álcát - most meg egy szál pendelyben lézengenek a királyi kastélyban...). Küldjük el Blitzent és Kohelt Garnet hercegnő keresésére, majd kutassunk kicsit az ajtó mellett, egy Phoenix Down lesz a jutalmunk! A szobába beköltözött egy Mog is, nevezetesen Mosh, menthetünk nála állást, ha akarunk. A falon van





egy lista az összes Pluto lovagról, örömmel vehetjük észre, hogy mienk az egyes szám. Most ha fölmegyünk a királynőhöz, kapunk tőle egy Silk Cloth-s-t.

Gyerünk, keressünk meg minden katonát! Menjünk vissza a földszintre, és távozzunk északra. Menjünk jobbra a bálterembe, ahol megtaláljuk Mullenkedheim közkatonát - küldjük el keresni. Amikor távozzunk, megláthatjuk Dojebont, aki láthatólag nem nagyon akar velünk találkozni, de ha jól időzítünk, elkaphatjuk a grabancát. Az alsó szinten a

könyvtárban ógyeeg Laudo, akit szintén állítsunk rá az ügyre. A kertben, a folyóparton Haagen katona nézi a békésen csobogó vizet, egészen addig, amíg irdatlan csattogással meg nem érkezünk. Amikor már ő is nyomoz, akkor menjünk balra, ahol Weimart találhatjuk, akit küldjünk csak el keresgélni. Menjünk be a toronyba, és hamarosan utolérjük a túlsúlyos Breireichtet. Ha mindenkivel beszéltünk már, akkor szölongassuk addig, amíg nem ad egy Elixírt. Folytassuk utunkat felfelé, és igen érdekes látványban lesz részünk lihegés közben: a szemközti toronyban Zidane kergeti a hercegnőt körbe-körbe. Ezután láthatunk egy fantasztikus videót (az egyik legjobb a játékban, szerintünk), amiben Zidane megmutatja, hogy Tarzan gyenge kis kezdő volt a lengedezésben, végül a Prima Vistán kötünk ki. Továbbra is kövessük kedvenc hercegnőnk, menjünk lefelé, ahol felfedi magát, és megkéri Zidanet, hogy ugyan már mentse meg, vigye el messzire. Már nagyon közelről hallható a csörtetés, ami Steiner rohamának biztos jele, még jó, hogy megjelenik Cinna és mutat egy titkos járatot. Sajnos Steiner is megtalálja a csapóajtót, még jó, hogy Blank addig kepeszt, amíg megakadályozza, hogy utánunk eredjen, kerülőúton kell jönnie. Itt tekerjük meg a hatalmas féمبرendezést (előbb balra, majd jobbra), és jutalmunk egy Phoenix Down és egy Phoenix Pinion lesz. Ha továbbmegyünk, eljutunk abba a szobába, ahol minden kezdődött (legalábbis a játék), és most nem Baku ront be az ajtón, hanem Steiner, teljes harci díszben. Nem lesz nehéz leverni, Cinna és Zidane próbálkozhat lopással. Ezután Steiner rájön, hogy akit ő szövetségesnek hitt, az valójában Blank. Ekkor Blank szabadon enged párszáz oglóp névre hallgató fura hangokat (gwok!) hallató szöcske-szerű rovar. Megintcsak mázlink van, Steiner, a rettenthetetlen kapitány bármikor szembeszáll ezernyi sárkánnyal, de az oglópoktól herőtja van. Ezt gyorsan használjuk ki és menjünk fel a színpadra. Mivel Garnet művelt kisleány, és a kedvenc könyve is "A kanárid akarok lenni", hamar rájön, hogy itt bizony rögtönözni kell, és el is kezd játszani a hősnő szerepét. Mindenki teszi a dolgát, ám hamarosan megérkezik Steiner is, aki viszont nem sokat konyít a színészkedéshez. Ahogy bambán néz, szinte lehet hallani, ahogy csikorognak a fogaskerekek az agyában, amint éppen azon a kérdésen töpreng, hogy "Most mi van?!". A kamera Vivire vált, hamar kiderül, hogy nincs jegyünk, édesjógazdánk, Puck ennek öröme gyorsan le is lépett, nekünk meg nem jut más, mint a menekülés keserű ke-

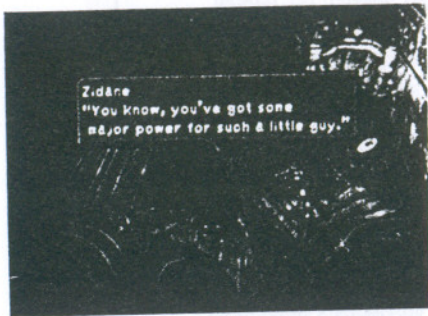


nyere. Ahogy az lenni szokott, minden szál összefut, Vivi a színpadon köt ki, és amikor végső elkeseredésében tüzzel akarja megfékezni az őt üldöző katonákat, véletlenül felgyújtja Garnetet. Szerencsére nagy baj nincs, mindössze a hercegnő ruhája ég el. Ennek persze megvan az a kellemetlen következménye, hogy Steiner támadásba lendül, Haagen és Weimar által kísérvé. A taktika itt sem bonyolult, arra ügyeljünk, hogy ne használjunk színházi kelléket (SFX), Garnettel gyógyítsunk, ha kell, és Vivivel gyújtogassuk fel az ellenfeleket (minden varázslónál él az a lehetőség, hogy célpontválasztásnál, ha megnyomjuk az L1-et, akkor a varázslat minden ellenfélre - gyógyításnál az egész csapatra - hatni fog, ráadásul csak egyszer számolódik le az MP. Ezt mindig ki tudjuk használni, hajrá!). Ha győztünk, akkor sem kell örülni, ugyanis most Brahe királynő lendül támadásba, megpróbálja megszígyonozni a Prima Vistát, és egy Bomb-ot (már a FFVII-ben is szerepelt) löki a hajóra. Ez persze videóknban van elmesélve. Nemsokára következik a harmadik csata Steiner ellen, most sem lesz gond. Hiába figyelmeztetjük a makacs kapitányt, nem hiszi el, hogy a Bomb egyre csak hizik a háta mögött, egészen addig, amíg az fel nem robban. Szerencsére a hajó már a városon kívül van, egy erdőben zuhanunk le.

Evil Forest (szörnyek: Goblin, Fang)

Az erdő neve igen biztató, remélhetőleg túléljük. Amikor visszamegyünk a hajóhoz, nem mehetünk be (van egy Phoenix Down egy ládában az airship előtt), viszont itt találkozunk először az ATE-rendszerrel. Ezekről azt érdemes elmondani, hogy nem mindig tudjuk megnézni az összeset, és van, amikor kötelező megnézni valamelyiket - az ilyen nem kék, hanem szürke betűkkel van írva. Ezt egyébként az itt levő Mog, Mosco is elmagyarázza. Az első ATE-ban azt láthatjuk, hogy Garnet és Vivi minket keresnek. Ideje találkozni velük, induljunk el Zidane-nal az erdőbe. Itt találkozni fogunk az első szörnyekkel, ezeket szerencsére pár ütessel le lehet nyomni, és így könnyedén léphetünk pár szintet - amire szükség is lesz hamarosan. Nemsokára találkozunk is Vivivel, Steinerrel, és Garnettel, akit egy hatalmas növény (nevezetesen Prison Cage) támadott meg. Ne is habozzunk sokat, támadjuk meg a lényt. A nagy érzelmi töltéstől Zidane Trance-módba lép, ami nem csak pirotechnikailag érdekes számunkra, hanem azért is, mert így megnyílik a Dyne támadások lehetősége előttünk. A csatában használjuk is a Free Energy nevű támadást, mert ha Garnet HP-ja elfogy, akkor baj van. Itt lehet először használni Steiner Sword Art képességeit is, ugyanis ezek csak akkor működnek, ha Vivi és Steiner is egyszerre van a csapatban. A szörnytől még lopni sem lehet, ezért csak a támadásra koncentráljunk. Amint győztünk, a növény visszahúzódik, de ami igazán nagy baj, hogy Garnetet is elvitte magával, ráadásul nemsokára visszatér, és ezúttal Vivit rabolja el. A csata során Vivit ugyan nem tudjuk irányítani, de azért nem kell őt féltetni, állandóan Fire varázslatot fog szórni. Ettől persze a növény bedühödik, és elszív néhány tucat HP-t tőle - ha már kevés van neki, itassunk vele egy Potiont (ebben a csatában már tudunk lopni, és nem is árt,





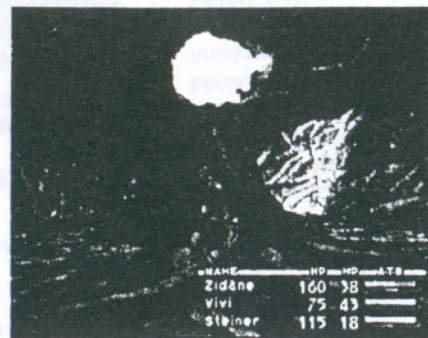
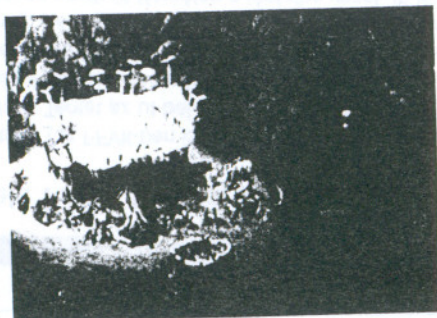
ha a Broadswordöt magunkévá tesszük). Vivi a győzelem után kiszabadul, de az még mindig kérdéses, hogy mi történt Garnettel. Sajnos Vivi és Steiner megmérgeződtek a csata következtében.

Amint visszakapjuk az irányítást, beszéljünk Bakuval. Kedvenc főnökünk egyáltalán nem lelkesedik az ötletért, miszerint mi azonnal megyünk vissza a fák közé, hogy megment-sük a hercegnőt. Miután meghallgattuk a ki-oktatást, szedjük össze a ládából a Bronze Glovest. Ahogy megyünk lefelé, megnézh-

tünk néhány ATE-t, felkaphatunk egy Wristet a ládából (a lépcső mellett) utána pedig Blankkal találkozunk, aki beirányít minket Vivi szobácskájába. Itt lesz egy komoly beszél-getésünk a már meggyógyult mágussal, majd összeszedhetjük a 116 Gilt és az Ethert a szobában. Amint kiérünk, kedvenc hőszünk visszaemlékezik arra, amikor először találkozott Garnettel. Úgy látszik mély nyomokat hagyott benne a leányzó. Abba a szobába nem tu-dunk bemenni, ahol Steiner szenved, úgyhogy inkább kutassuk át a hajót hasznos tárgya-kért (Rubber Helm, Ether, Potion). Ha megvagyunk, ideje, hogy elrendezzük a dolgainkat Bakuval (mindegy, hogy mit választottunk Vivi kérdésére, mindenképpen ki kell lépnünk a bandából). Ő persze nem enged el minket könnyen, hanem meg kell vele küzdenünk. A csata nem túl nehéz, csak kissé vontatott lesz, mert egyedül vagyunk. Nem árt, ha elcsór-juk az Iron Swordöt tőle, jól fog az jönni Steinernek. Miután megvan a kard, egyszerűen le lehet csapni.

Ezután menjünk be Steinerhez, akit rá tudunk venni, hogy csatlakozzon hozzánk, a her-cegnőt megmentendő. Lovagunk meg is kapja becenevét Zidane-tól, aki folyamatosan Rustynak, azaz Rozsdásnak szólítja. Steiner szobájának hátuljában van egy Ether, vegyük fel. Ezután beszéljünk Vivivel, aki szintén velünk jön. Steiner hirtelen Vivi elsőszámú csodá-lójává lép elő, és Master Vivinek szólítja, és ettől kezdve mindig egyet fog érteni vele a já-ték során, ami rengeteg mókához vezet majd. Szereljük fel őket megfelelő cuccokkal (itt jön jól, ha engedünk a csatákban kleptomán hajlamainknak). Ahogy indulnánk a mentőkak-cióra, találkozzunk Blankkal, aki ugyan elég mérges ránk, mégis megkapjuk tőle a gyógy-szert, amivel Garnetet tudjuk majd kúrálni (Blank's Medicine; itt felvehetünk egy Leather Hatot is). A hajónál Cinnától vehetünk Potiont és Tentet, mivel már nem vagyunk a Tantalus tagjai, nem kaphatunk ingyér.

Akkor irány Garnet! Ahogy távolodunk a Prima Vistától, megnézhetünk egy ATE-t, ahol a banda tagjai azt a zenét játsszák, amit a Final Fantasy VII-ben is hallhattunk, ott Rufus tiszteletére adták elő. Ezután men-jünk tovább, amíg el nem érünk egy kis ta-vacszkához. Ha hörpintünk egyet, visszaáll mindenkinek maximumra a HP-je és az MP-je. Ezután beszéljünk a fa odvában rejtőző Montyval, akinél mentsünk is (no meg adjuk neki oda a levelet, amit Kupotól hozunk). Ha akarunk, itt léphetünk néhány szintet: rohan-



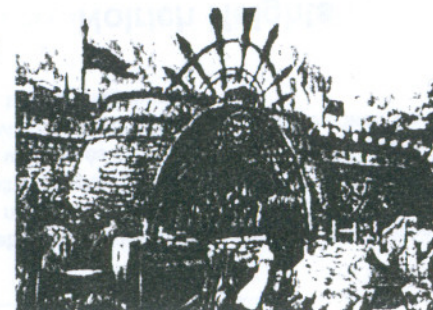
Ezután hőseink megpróbálnak elmenekülni (a zsákmány megvan, bár édesen szuszog, vi-szont randa Plant Spiderek rohannak utánunk), egy vagy két csatára kell számítani, de ezt meg lehet úszni ha Vivit lángszóró üzemmódba kapcsoljuk. Ezután következik egy videó, amiben megtekinthetjük, hogy Blank-ot elkapják a növények, de még előtte megkapjuk tőle a kontinens térképét.

A következő képen az erdő melletti tisztáson táborozik már kicsiny stábunk. Steiner és Zidane kicsinyen összevesznek, hogy ki is mentette meg a hercegnőt, de Garnet rövid úton elhallgattatja őket, mert eléggé ki van akadva, hogy Blank miatta áldozta életét, de Zidane megnyugtatta: könnyen meg lehet gyógyítani. A következő célunk az Ice Cavern, mert azon keresztül közelíthető meg Cid király vára, Lindblum. Itt egy ATE-ban a játék el-magyarazza a játék alapjait (második számunkban vannak benne ezek a dolgok) Mogokon keresztül.

Gunitas Basin

(szörnyek: Goblin, Python, Mu)

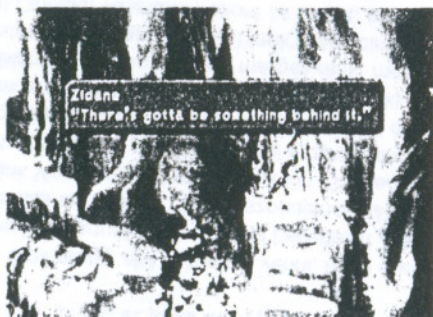
A Mogtól kapunk egy furulyát (Moogle's Flute), amivel a világtérképen hívhatjuk magunk-hoz egy fajtársát, akinél majd lehet menteni és Tentet használni. Előttünk terül el a Gunitas Basin nevű síkság. Itt nem sok dolgunk van, kezdjük el erősödni, és vadás-szunk addig, amíg mindenki lép pár szintet (nem árt, ha Garnet kivételével mindenki a ti-zedik szint körül van). Ezt felhasználhatjuk hasznosan is, menjünk el a North Gate (Alexandria északi kapuja) nevű helyre, ahol ugyan sokat nem tudunk csinálni, de a tö-rött kerítésen át magánlaksértést megvaló-sítva magunkhoz szólíthatunk egy Potiont és egy Eye Dropot. Ha kész vagyunk, akkor menjünk el az Ice Cavern bejáratához, ahol először is hívjunk egy Mogot, és mentsünk nála (ha nagyon leharcolt állapotban van a csapat, akkor használjunk egy Tentet is), majd irány a barlang!



Ice Cavern

(szörnyek: Fang, Wyerd, Cave Imp, Flan)

Egy gyönyörű barlangba jutunk (az FFVII-ben is volt egy ilyen helyszín, a snowboardozás után), ahol először vegyük fel a Tentet az út bal oldaláról. Az itteni szörnyek mindegyike igen érzékeny a tűzre, ráadásul ha, nem tesszük el őket gyorsan láb alól, akár gond is lehet, mert némelyikük Sleepet használ, mások kicserélik a saját HP-jüket egy karakterével - volt már, hogy ez mentett meg, de azért ne erre bázírozzunk. Ha folytatjuk utunkat, észrevehetünk egy elágazást, ahol az egyik út látszólag a jégfalba vezet, itt lép elő Vivi fősze-



replővé, hiszen ki tudja olvasztani a falat (nyugi, nem fogyaszt MP-t), és megkaphatjuk a fagyott Ethert. Ilyen rejtett szobák még sűrűn lesznek, figyeljünk oda! A lenti ládában egy Potion van, egy teremmel feljebb egy fagyott Elixirt találhatunk a barlang északi részén, valamint egy cseppkő segítségével szerezhetünk egy Potiont is. Ezután vizsgáljuk meg közelebbről a cseppkővet, mire Vivi (magasról tojva olyan dolgokra, mint környezetvédelem, vagy, hogy a cseppkő évente csak három millimétert nő) azt is szétduzzantja, mehetünk a lenti ládá-

ban levő Mage Masher-ért, amit igen sebesen szereljünk fel Zidane-ra, még ha nem is tanultunk meg mindent az előző fegyverből. Ha továbbmegyünk, Vivi egy egész ösvényt talál; ha kell egy Leather Wrist, akkor menjünk le érte. Ezután egy útelágazáshoz érünk, senki nem tudja, hogy merre is kellene menni. Mi azért haladjunk a bal oldalon, ahol sikerül Vivinek megmentenie egy fagyott Mogot, Moist. Kapunk tőle egy levelet, amit Gumonak kell elvinni, kapunk némi eligazítást az elementálokról, a kártyajátékról és a statusváltózsokról. Ha Zidane nem teljesen egészséges, akkor használjunk egy Tentet, majd ment-sünk, és irány a jobboldali járat.

Nemsokára kiérünk a balrhangból, ahol iszonyatos hóvihár tombol, nem is kell sokat várni, embereink egyenként esnek össze a hidegben, és csak Zidane kel föl nemsokára. Mikor keltegetési kísérleteink (Garnetnél ez halk szólóngatást jelent, míg a jó öreg Rozsdás csak egy rúgást kap a bordái közé) nem járnak eredménnyel, irányuljunk észak felé, ahol egy harang hangját követve el is találunk a vihar forrásához, aki nem más, mint egy Vivihez hasonlító fekete varázsló, Black Waltz (azok közül is az első szériából). Ugyan lehet tőle lopkodni, sőt, egész jó tárgyak vannak nála, nem érdemes, mert rögtön azzal kezd, hogy megidézi kis állatkáját, a Sealiont. Ezután minden körben Blizzardot és néha Fire-t ergetnek, vigyázzunk, hogy a HP-nk 120 fölött legyen. Ha mázlink van, Zidane hamarosan transzba lép, és ha nálunk van a Mage Masher, akkor már nyomhatunk Tidal Flame-



et is, ami 350 felett is sebezhet, ráadásul mindkettőjükön. Amíg el nem érjük a Trance-állapotot, addig viszont ne támadjuk a Sealiont, mert a varázsló azonnal begyógyítja a sebeit. Ha a Black Waltz elhullott, már nincs olyan nehéz dolgunk (csata után közli velünk, hogy összesen hárman vannak, és az a dolguk, hogy visszavigyék a hercegnőt). Amint megvagyunk, menjünk vissza a többiekhez és gyűjtsük be őket. Távozzunk észak felé, és nemsokára a hegytetőn találjuk magunkat.

Nolrich Heights

(szörnyek: Carve Spider, Python)

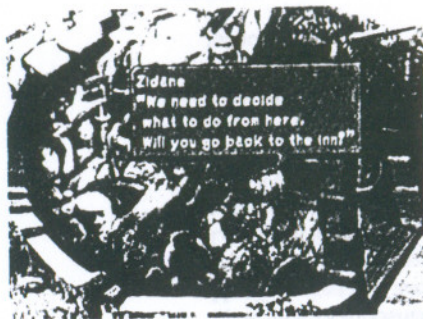
A kilátás fantasztikus, egyrészt egy kis falu (Dali) látszik, másrészt egy torony. Garnet rájön, hogy nem szabad engednie, hogy felismerjék, ezért Zidane töréről elnevezi magát Daggernek, és megkéri Zidane-t, hogy tanítsa meg, hogyan kell a közemberekkel beszélni, mert nem akar lebukni a módora miatt sem. Steiner persze idegesen ellenkezik, hogy a hercegnő nem utazhat egy tolvajjal, de Garnet rövid úton helyreteszi. Először menjünk a South Gate-hez, ahol az örök 100 Gilért megengedik, hogy pihenjünk, ami igen jól jöhet, legalább nem kell a Tent-et pazarolni. Ezután elbeszélgethatsz az örrel, aki boldogan kifejti véleményét Alexandriáról és Lindblumról. Nemsokára feltűnik a színen Részmunkaidős Mária (tényleg ez a neve; Part-time Worker Mary), aki gyógyító cuccokat ad el a csapatnak.

Ezután vegyük az irányt a fentről látott torony felé, ahol egy remetével találkozhatunk, név szerint Morriddal. Egy üzletet ajánl: a trenoi árverésen megszerezte a Mini-Prima Vista nevű tárgyat, és ezt odaadja nekünk cserébe három különleges kávéért (Burman, Kirman, Moccha). Ezt észben tartva távozzunk (előtte kutassuk át a szekeret egy Hipotionért, és a kerítés tövében is körülnézhetünk, hisz ott 135 Gil található). Ha minden megvolt, Dali felé vehetjük az irányt.



Dali

Az első dolga a megfáradt kalandornak mi is lehetne, ha nem az éjszaka eltöltése a helyi fogadóban, úgyhogy a csapat meg is indul alukálni (Vivi inkább a szélmalmost nézné meg, de Zidane megígéri neki, hogy másnap körbenézhet). Másnap reggel Zidane nagy hangoz nekiall keltegetni a többieket, de hamarosan rájön, hogy már egyedül van, mindenki elkóborolt. Kintől Garnet éneke hallatszódik be, menjünk ki, nézzünk körül (egy Potion és egy Antidote van a szobában, valamint egy szerencsemondó gép, ami 10 Gilért megmondja, hogy aznap melyik a szerencseszínünk)! Itt jópár ATE vár ránk (az egyikben Vivivel viselkednek furán a gyerekek, de a legjobb az, amikor Garnet megpróbál úgy viselkedni, mint ha ő is a pórok körül származna - megfogja az oglópokat, de amikor az öreg néni kijelenti,



hogy a legtöbb lány utálja őket, elkezd visítani) nézzük meg mindet, aztán adjuk oda a levelet Gumonak a Mognak. A fogadóval szemben levő boltban vehetünk hasznos dolgokat (a listáért lásd az előző számunkat), nem árt, ha minden felszerelésből veszünk egyet-egyét, hogy minden képességet megtanuljunk. Ezután menjünk csacsogjunk Vivivel (-Mit csinálsz? -Semmit, gondolkodom valamin. -Aha, nő van a dologban! -Nem, semmi olyan! -Pedig én mindig lányokra gondolok). Miután otthagyjuk Vivit,

hogy töprengjen, mi is az a Chocobo, valaki beletuszkolja egy zsákba, és ezzel megvalósítja a törperablás törvényi tényállását. Sajnos nem vagyunk már ott, hogy rögtönítélő bíróságként eljárjunk, de ami késik, nem múlik. Ha bemegyünk a malomba, találhatunk egy Aries nevű cuccot. A csillagjegyekből össze kell gyűjtenünk mindet, majd egy tizenharmaidikát is (titkok között keresd). A fenti ládákat még nem tudjuk megszerezni, viszont vegyünk pár Potiont és Phoenix Down-t. Menjünk be Eve boltjába és dicsérjük meg Daggert, hogy mennyire előrehaladott a "póriasodása". Mielőtt bemennénk utána a fogadóba, lesünk be az ablakon, és meglátjuk, hogy Garnet hogyan tanulja az egyszerű beszédet (Elnézést kérek helyett azt kell mondani, hogy bocsi, a hálás vagyok helyett azt, hogy köszi...). Garnet hiányolja Vivit (Steinert senki le se tojja), ezért menjünk, keressük meg; a kutakodást kezdjük a malomnál. Vivi sehol, valami vinnyogás szűrődik fel a föld alól, ahonnan korábban a Chocobo hangját hallottuk. Gyerünk, menjünk kiszabadítani!

A malomban fel tudjuk hajtani a fedelet, és le tudunk mászni a pincébe. Lent a ládában 156 Gil vár minket, kicsit feljebb pedig egy párbeszéd, amiben két ember beszél szegény kis mágusunkról. Miután elhurcolták, felvehetünk egy Potiont és egy Eye Drops-ot. Ha továbbmegyünk, beszéljünk a hordóban rejtő Kumoppal (jó, ha itt mentünk állást), majd rúgjunk bele a mögötte levő kerékbe és kapunk egy Potiont, majd másszuk meg a ládákat; jutalmunk egy Ether lesz. A nagyobb teremben van két cucc (Iron Helm, Leather Wrist), és ha kicsit tovább megyünk, ki tudjuk szabadítani végre Vivit, aki elpanaszolja nekünk, hogy munkások rabolták el, és a "mai szállítmánnyal" akarták továbbküldeni. Fura... mindenesetre rakjuk rá az imént talált Leather Wristet, hogy tudjon Blizzardot használni. Ha kinyitjuk a fenti ajtót, találunk egy furcsa gépet, ami ködöt (Mistet) gyárt. Ezzel a cselekménnyel egyébként magunkra haragítunk néhány szörnyet (ettől kezdve megtámadnak minket a föld alatt Ghostok és Vice-ok), bent pedig 96 Gil szedhetünk ki egy ládikából (beljebb Potion, Phoenix Down és egy Phoenix Pinion vár ránk). Nemsokára furcsa babákat találunk, amelyek idegesítően hasonlítanak Vivire. Vajon mi lehet emögött? Ráadásul el is kell bújnunk egy tárolóban, hogy ne lássanak meg minket. Egy rövid jelenet után a méltatlanul elfeledett vitét, Steinert irányítjuk, aki betért egy kávéra Morridhoz. Illetve hamarosan észbekap, hiszen ő szolgálatban van, és



szolgálatban az igazi katona nem iszik. Még kávé sem. Nagyeszű barátunk kitalálja, hogy a teherhajó eltérítésével vissza tudja vinni Daggert Alexandriába - még mindig nem sikerült megértenie szegénynek, hogy direkt szökött el onnan a leányzó. Menjünk ki a teherhajóhoz, és nézzük meg a hordót. Meglepődeve vehetjük észre, hogy az egész rázkódik, nosza, bökjük bele a kardunkat. A következő pillanatban Zidane üvöltve ugrik ki a hordóból, sikerült fenékbeszúrnunk. Nemsokára előbukkan mindenki a hordóból, sőt, a Black Waltz második kiadása is megérkezik, és el akarja vinni a hercegnőt. A csata nem túl nehéz, csak minél hamarabb védjük be a csapatot Garnettel, és gyógyítsunk ha kell. A banda hamar kisúti, hogy a hajóval könnyedén Lindblumba lehetne szökni, csak Steiner gondol mást. Fogadjuk meg Dagger tanácsát, és menjünk vissza pihenni a fogadóba. Másnap mehetszünk, és irányuljunk a hajó felé, és nem törődve Garnet tiltakozásával, szálljunk fel a hajóra.



Cargo Ship

Némi botladozás után végül sikerül a mutató, mindenki a hajón van. Szegény Vivi egyre rosszabbul érzi magát, mert sok rá hasonlító lényt lát (Zidane-ék diplomatikusan babáknak hívják őket), de mi nem törődve ezzel menjünk fel a fedélzetre, ahol nagy meglepetésére ott találjuk Steinert - szegény Rozsdás teljesen össze van törve, mert azt hiszi, hogy a hercegnő lemaradt a hajóról. Mikor megtudja, hogy mégis fent van a hajón, nagyon megőrül (annyira, hogy el is kezdi tervezgetni, hogy azért ő majd felemeli szavát a halálbüntetésünk ellen Alexandriában, mert az tiszteletreméltó dolog lenne). Ezután több fantasztikus videó következik, majd egy csata, a feltűnő, hármasszámú Black Waltz ellen. A szörny le akar számolni Vivivel, de végül minden férfi szembeszáll vele. A csata során arra ügyeljünk, hogy amikor felemelkedik a levegőbe, nem lehet megütni fizikai támadással, ezért Zidane-t használjuk gyógyítóknak. Mivel Vivi a nagy érzelmi káosz miatt ideges, transzba esve kezd a harcot, ezt kihasználva nem lehet hosszú a harc. Ezután következik egy újabb fantasztikus videó, amiben Vivi egy varázslattal súlyosan megsebesíti a Black Waltzot, és egy repülő üldözésben (jobb, mint egy Bond-film) végül megérkezőnk Lindblumba. A South Gate ugyan kicsit megsérül, de se baj, itt vagyunk!

Lindblum Grandcastle

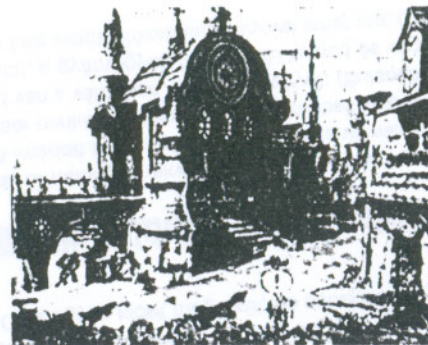
Miután megérkezőnk, az ór némi gyanakvás után (Steiner majdnem felrobban, hogy nem hisznek első szóra az ő imádott hercegnőjének) hívja Artania miniszter urat, aki felismerve Garnetet, a király elé kíséri minket, közben pedig a városbeli közlekedésről szolgáltat információkat. Négy negyed van a városban, az üzleti negyed (Business District), a színházi negyed (Theater District), a gyárnegyed (Industrial District) és végül a palota (Lindblum castle), ezek között egy furcsa vasúthálózat segítségével lehet utazgatni. Nemsokára be-



barát(nő)jével, Freyával. Róla még nem sok minden derül ki, csak az, hogy már időtlen idők óta nem járt otthonában, Burmeeciában. Másnap reggel Zidane a fogadóban ébred (az üzleti negyedben), és egyből meg is hallgathatunk egy előadást a Synth Shopokról (itt két tárgyból némi perkálás után egy harmadikat készítenek), és kapunk is egy levelet Rubytól, aki Alexandriában készül színházat csinálni. Nosza, menjünk ki, vegyünk fel a 163 Gilt a fogadó alsó szintjéről, és menjünk ki a városba. Nemsokára megnézhetünk pár ATE-t, a legjelentősebb az, amikor Vivi kap egy Kupo Nutot egy árustól, ez még jól fog jönni. Ha körülnézünk, megtalálhatjuk az air cab állomást (így hívják a vasútháló), de még ne szálljunk fel rá, derítsük fel, hogy mit találunk az üzleti negyedben. Dél felé van a Hunter's Gate, ahol kimehetünk a világtérképre, de ez egyedül rizikós lenne, nem kell elkószálni nagyon messzire. A másik irányban haladva megérkezhetünk a piactérre, ami elég kihalt. A szemben lévő ajtó egy kártyamániás (Card Freak Gon) házába vezet, őt még ne nagyon hívjuk ki párviadalra, mert elég jó lapjai vannak, és jól is nyomja. Ehelyett inkább vegyünk fel a ládából a Hi-Potient és az Echo Screent, és elolvashatjuk a Kártyagyűjtő (Card Collector) című újságot is. Ha később jövünk vissza, akkor más számokat is találhatunk, mindegyikben olvashatunk érdekes dolgokat, trükköket. Menjünk el a templomhoz, és vegyünk fel a fa mellől a Tentet, majd a templomból a Leather Plate-et. Ha elmegyünk arra a térre, ahol a szökőkút van, akkor már közel vagyunk a boltokhoz, balra ugyanis a Synth Shop terül el, jobbra meg Alice és Dragoos boltjai (amikor Zidane megnézi a hatalmas páncélt, a következő megjegyzést teszi: ki az az ökor, aki megvenne egy ilyen páncélt?! Amikor Steiner bemegegy az üzletbe, mit gondoltok, mi tetszik meg neki először? Talált, sülyedt!), ahol bevásárolhatunk. Menjünk be a Synth Shopba, és nézzük meg, hogy mi van a pult másik oldalán (nini, egy Silver Gloves), majd kovácsoltassuk ki a The Ogre nevű fegyvert (ha nincs meg az egyik hozzávaló, vegyünk meg Dragoosnál), fontos lesz. Menjünk vissza az állomásra, és menjünk el a gyárnegyedbe. Itt egy feltűnő ládában egy Leather Wrist található, és egy fickó megkérdez minket kicsit arrébb, hogy szerintünk is az-e a jó, ha a repülő hátuljában van a motor. Az itteni kocsmá mellett vegyünk fel a Bronze Vestet, majd menjünk be az elborult mérnök, Ludruff szobájába, és tulajdonítsuk el a Mimic kártyát, és a Steepled Hat nevű fejfedőt.



érünk a trónterembe, de furá módon egy oglop üdögél a trónon. A miniszter hamarosan közli a rohamot kapó Steinerrel, hogy az oglop a király, csak egy mágikus küzdelemben az ellenfél átváltoztatta (nemsokára kiderül, hogy igazából a felesége változtatta át, amikor rájött, hogy a király megcsalta). Zidane úgy érzi, hogy itt már nincs rá szükség, és bánatosan eloldalog egy kocsmába, piába fojtani a bánatát. Szerencsére nem részeszedik le (nem mutatunk rossz példát az ifjúságnak!), mert találkozik egy régi



re megjelenik, de aztán visszavonul. Nemsokára megjelenik egy hatalmas megjelmez ember, kövessük őt, egészen a festő lakásáig (az itteni állomással szemben, egy pincében lakik a festőgyerek), cserébe kapunk tőle egy Autogramot, és felvehetünk innen egy Ore-t, és egy Mog Suitot.

Vegyük az irányt a kastélyba, és kövessük a vörös szőnyeget, egészen odáig, ahol az előző ATE-ban Garnetet láttuk. Itt találkozunk Steinerrel, miután lelépett, vegyünk fel a Glass Armletet és az Ethert. A fenti Mognál (Mogki) mentsünk, és adjunk neki levelet. Menjünk vissza a szökőkúthoz, ahol a hercegnő gyönyörű hangját halljuk, amint énekel. Sajnos a vaskalapos őr nem enged minket tovább, valahogyan pedig be kellene surrani. Nosza, menjünk vissza a vörös szőnyegen, de ne a vendégszobába, hanem az alsó szint felé vegyünk utunkat, ahol egy őr szuszog békés álomba merülve. Zidane rendes gyerek, nem üt le alvó katonákat, az ellen már nincs morális kifogása, hogy egy ébren levő katonával művelje ugyanazt. Most már nem lehet gond elmenni az őr előtt, és liftezzünk a felső szintre. Fent Zidane egyből visszavedlik børszerkójába, úgyhogy vigyázzunk, ne kerüljünk túl közel az itt levő örökhöz. Mindig felfelé menjünk, és kiérünk egy kilátóba, ahol a kissé bánatos Garnet is idejét tölti. Beszélgessünk vele, majd próbálgassuk ki a messzilátót, keressük meg vele a Chocobo Forestet és a Marshlandet.

Nemsokára mindenki megjelenik a vendégszobában, és kiderült, hogy egy kis baj történt a megrendezendő ünneppel kapcsolatban. Lindblumban minden évben megrendezésre kerül a Festival of the Hunt elnevezésű verseny. Ez abból áll, hogy eleresztenek szörnyeket a városban, és a vállalkozók kiirtják őket - most a kelletnél hamarabb engedték el a prédákat. Minél veszélyesebb egy szörny, annál több pontot ér, és aki a legtöbb pontot gyűjti be, az nyer. Zidane persze már fent a kilátóknál rábeszélte, hogy amennyiben ő nyeri meg a versenyt, elviheti Daggert egy randira. Végül Freya és Vivi is beszáll. Az aktuális rekord a kép felső részén tekinthető meg, a mi pontunk pedig a képernyő alján van bemutatva. Lássuk a részleteket: legyen felszerelve Zidane-ra a Beast Killer képességet, és adjuk a kezébe a The Ogre nevű fegyvert (a Bird Killer képesség is jól jöhet, ezt a Yellow Scarf nevű cucc adja - a Synth Shopban lehet elkészíteni.)



A pontok a különféle szörnyekért:

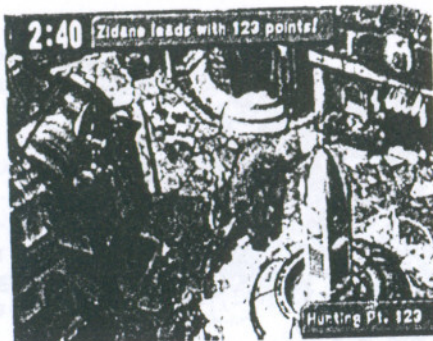
Mu	12 pont
Trick Sparrow	13 pont
Fang	19 pont
Zaghnol	80 pont

Először is siessünk gyorsan a gyárnegyed-be és végezzük ki a Fangot, ami a macskát kergeti, aztán a Mu-t, ami a lépcsőknél áll. A kocsmánál van még egy Mu, és a képernyő tetején is van egy példány. Ezután rohanjunk az üzleti negyedbe, és gyorsan tegyük el szárny alól a Trick Sparrow-t, majd a ráánk ugró Mu-t is. Errefelé van egy Fang is (a gyümölcsös-stand túloldalán), azután el kell dönteni egy fontos dolgot: azt, hogy meg akarjuk-e ölni a Zaghnolt, avagy nem kockáztatunk. Ha nem akarunk próbálkozni vele, akkor menjünk a kártyamánias házhoz, ahol egy újabb Fang vár ráánk. Menjünk a templomhoz, ahol egy Trick Sparrow vár ráánk, majd térjünk vissza a térre, ahol szegény Vivit kergeti egy Fang, őt mentsük meg, és nemsokára az idő is letelik. Ha mégis inkább legyőznénk a hatalmas szörnyet, akkor a kártyás fickó házához már ne menjünk, hanem a Synth Shop felé (ahol a szökőkút van), ahol megtalálod a hatalmas szörnyet. Szerencsére vele nem egyedül kell megküzdeni, Freya is csatlakozik hozzánk, de ha győzünk, akkor is mi kapjuk a pontokat. A Zaghnol ellen Freya mindig használja a Jump parancsot, ha szerencsénk van, akkor Zidane hamarosan transzba esik, és így még könnyebb lesz a dolgunk.

Díjak:

Zidane	5000 Gil
Freya	Coral Ring
Vivi	Theather Ship kártya

Ha nem a pénzre van szükségünk, hanem a gyűrűre, akkor csak keveset küzdjünk, ekkor valószínűleg Freya fog nyerni. Ha a kártya kell, akkor minél hamarabb mentsük meg Vivit a Fangtól, és utána ne harcoljunk.



Az ünneplés után megkapjuk a kiérdemelt díjat, de nem lehet felhőtlen az örömmünk, megérkezik egy futár Burmecióból, és szörnyű híreket hoz: a királyságot megtámadta egy ismeretlen hadsereg, és már alig bírják tartani magukat. Természetesen mindenki egyből indulna segíteni, de abban is egyet-értenek (már az érintett kivételével persze), hogy Garnet nem jöhet, mert túl veszélyes. A leányzót persze nem kell nagyon sajnálni, szépen kifekteti az egész társaságot: altatót csempész az ünnepi lakomába. Csak Steiner nem kapott az áldásból, ők ketten el

is indulnak, vissza Alexandriába, mert Daggernek az a szörnyű gyanúja támadt, hogy az anyjának valami köze lehet a támadáshoz. Amikor a többiek magukhoz térnek, elhatározzák, hogy hárman - Zidane, Vivi és Freya - is nekivágnak az útnak, és megnézik, hogy mi történt Burmecióban. Menjünk le az alsó szintre, és menjünk el a Dragon's Gate irányába (a Serpent's Gate felé eltávozva egy Wyerd kártyát lelhetünk), ahol menthetünk Moontenél, és vehetünk némi felszerelést is (a városban jobb árak vannak, szerelkezzünk fel maximális mennyiségű Potionnal, és 20-30 Phoenix Downnal - ha nincs elég Gilünk, akkor rohangáljunk a város körüli mezőkön, és vadásszunk).

Eunorus Plains

(szörnyek: Serpion, Ladybug, Ironite, Vice, Hedgehog Pie)

Ha kiléptünk a szabadba, felfedezhetjük, hogy minden ködös, nagyon kevés az a távolság, amit be lehet látni. A célunk, mint azt Cid királytól megtudhattuk, a Gizamaluke's Grotto nevű barlang, de előtte is csinálhatunk jópár dolgot. Keletre (ha a kilátónál megtaláltad, akkor a térképen is jelezve van - a térképet a Select gombbal hívhatod elő) található a Chocobo Forrest, ahol el is kezdheted a Chocobo Hot & Cold játékot. A legkeletibb részén a síkságnak található egy jó helyet, ugyanis a South Gate-nek eme oldalán van egy olyan kút, amit az Evil Forestben is találhattunk: bármikor használjuk, visszaállítja mindenkinek a HP/MP-jét a maximumra (itt található meg a Moccha Coffee-t, és egy Ether is van a kapu jobb oldalán); ezt kihasználva bátran álljunk neki tápolni, fejlesszünk ki minden tulajdonságot, amit csak tudunk, és lépünk jópár szintet. Amikor úgy döntöttünk, hogy elég erősek vagyunk, menjünk a mocsárhoz, ami Lindblum és a Grotto között van

**Qu's Marsh**

(szörnyek: Axolotl, Gigan Toad, Clipper)

Menjünk északra, és nemsokára megpillanthatjuk azt a két Mogot, akik az eddigi magyarázatokat adták, és minden eddigi eligazítást újra megnézhetünk. Ezután menjünk északra a susnyáson át (mindegy, hogy melyik járaton), és egy tóhoz érkezünk, ahol egy idomtalan teremtmény próbálkozik azzal, hogy békákat fogjon el. Könyörüljünk meg rajta, és fogjunk meg egyet, majd adjuk neki oda. Kiderül, hogy a neve Quina, nemsokára megjelenik pártfogója, Quale is, és mindenkit beterel egy kunyhóba, ahol kérjük meg, hogy csatlakozzon. Vegyük az irányt a kijárat felé, és még mielőtt belépünk a Grottoba, mentsünk.

Gizamaluke's Grotto

(szörnyek: Black Mage A, Hornet, Skeleton, Lamia)

Miután bementünk a barlangba, menjünk el a jobboldali járaton. Ez egy szobába vezet, ahol egy burmeciai katona haldoklik. Mielőtt még meghal, átad nekünk egy Gizamaluke Bell nevű harangocskát. A grottóban ugyanis nem fotocellás, hanem a harang frekvenciájára nyíló ajtókat találunk. Sajnos használat után a harang porrá omlik kezeinkben, ezért minden harangot meg kell találni, ha minden ajtót ki akarunk nyitni. Miután kiszállt a lélek a harcosból, lelketlenül kutassuk át testét, és így egy újabb haranggal gazdagodhatunk.



Menjünk vissza, majd a bal oldali járaton nyissuk ki az ajtót a csengettyűvel. A nagy teremben megjelenik Thorn és Zorn, valamint egy agyatlan Black Mage (a "robotok", akik Vivire hasonlítanak), akit ránk is uszítanak. A csata nem túl nehéz, arra azonban ügyeljünk, hogy általában Vivit támadja, mindig gyógyítsuk föl. Menjünk át a hid alatt, és győzzük le a másik Black Mage-et, akitől elvehetünk egy újabb Gizamaluke Bellt. Nyissuk ki a baloldali ajtót, és az út végén egy újabb sebesült harcost találunk, akitől szintén elcsaklizhatunk egy harangot, és útközben egy Bronze Vest is a mienk lesz.

Ezután nyissuk ki a jobboldali ajtót, és menjünk körbe a folyosón (egy Mythril Gloves van a legfelsőbb részen), végül a központi részre érkezünk. Itt egy igazi családi tragédiát láthatunk: Mogmi férje, Moguta beszorult egy hatalmas harang alá. Mivel felemelni nem lehet, máshogy kell kiszabadítani, mégpedig azt kihasználva, hogy Moguta jobban szereti a Kupo Nutot, mint Gombóc Artúr a csokit - amint megtudja, hogy a csemege kint vár rá, hirtelen erőre kap, és kijut a harang alól. Ezután se szó, se beszéd, berohannak az egyik szobába. Vegyük fel a harangot a ládából, és menjünk utánuk. Mogminál menthetünk állást (nem árt ha elhasználnunk egy Tentet is, mert ha sok lamiával találkoztunk, akkor nem lehetünk teljesen egészségesek), és kapunk egy levelet is, amit Modoon küldött. Hallgassunk a Mogokra, és ne másszunk fel az indán, fent ugyanis Grand Dragonok várnak, amik 60. szintű szörnyek, kicsit még izmosodnunk kell hozzájuk... Beszéljünk Mogutával, és mondjuk neki, hogy mi is szeretjük a Kupo Nutot, ezért cserébe megkapjuk tőle a nagy haragnál a Holy Bell nevű tárgyat. Ezzel tudjuk kinyitni a másik, díszesebb ajtót a teremben, és így tudunk bejutni egy hatalmas terembe. Itt egy újabb burmeciai harcos vár ránk, aki figyelmeztet minket, hogy Gizamaluke Mesterrel valami gond van, mintha bohócok irányítanák. Csak nem a Feketemágusokra gondolt? A csata elég nehéz, ha nem használjuk Zidane egyik képes-



ségét (Soul Blade - az Ogre nevű kard kell hozzá), amivel megvakítjuk, akkor elég sanszos, hogy meghalunk, mert a Crash nevű támadása elég durva. Vivi valószínűleg a csata legelején kap egy Silence-t, úgyhogy készüljünk egy Echo Screennel, és támadjuk Blizzarddal. Ha Quina tudja a Mighty Guard nevű Blue Magicet, akkor azt használjuk (a Serpiontól lehet megtanulni), különben csak gyógyítsunk vele, mert nem sebez valami jól.

Grand Citadel South Gate

Miután legyőztük Gizamaluke-t, Steinert irányíthatjuk. Furcsa módon egyedül van, és a hátán egy hatalmas zsákot hurcol. Mivel a zsák nagyon bűzlik a sok gysahl pickles-től, az örök nemhogy nem kutatják át Steinert, de még gyorsan le is rázzák, hogy ne szennyezze a levegőt. Bent persze kiderül, hogy a hercegnő a zsákban van, csak nem szabad, hogy felismerjék. Mivel már nem bírja sokáig a szagot, ki kellene szállnia, erre a kis utca még alkalmas is lenne, de túl sokan vannak a téren, valahogy el kellene őket küldeni. Egy ládából mindenek előtt vegyük fel a Multina Racketet, ez majd hasznos lesz Garnet számára. Lássunk neki az emberek elküldésének: Maryt egyszerűen győzzük meg, hogy máshol van dolga. A fiatalemberrel már nehezebb lesz, először mondjuk neki, hogy dolgozni akarunk, majd beszéljünk a bal oldalon vakarászó munkással, és újra a fiatal fickóval. Szerencsére ekkor lelép, és mehetünk átöltözni. Illetve mehetnénk, egy ór ugyanis megállít minket, hogy hol van az engedélyünk! Mivel mázlink van, nem kasztliznak be minket, hanem az ór ad egy Gate Passt, amivel minden kapunál bebocsátást nyerhetünk. A kis utcában Dagger átöltözik (Steinerrel meg is leshetjük...). Az állomás mellett találunk egy Potiont, egy Mogot (Grimo) és egy boltot, ahol gyógyító felszereléseket vehetünk. Mindenképpen szereljük fel két hősünket a legjobb cuccokkal, majd mentés után szálljunk be a Treno felé tartó kocsiba (Garnet még leszidja Steinert, hogy már ne szólítsa Fel-ségnek).



Burmecia Plains

(szörnyek: Lizard Man, Yeti, Skeleton, Nymph)

Amint a vonat elmegy, a kép visszavált Zidane-ékre. A célunk a burmeciai főváros (mely a Burmecia névre hallgat), de előtte még játszadózhatunk kicsit (játszadozás alatt definíció szerint szegény, szerencsétlen szörnyek kíméletlen és véres leszámolását értjük), megtanulhatunk pár képességet Quinával, és elnézhetünk a North Gate-hez, ahol egy Tent és egy Potion, na meg némi lelki válság - Freya részéről - vár ránk. Ha nyugatabbra megyünk, némi hurrikánt is találhatunk, azonban még nem tudjuk megnézni, hogy mi van belül. Ha kész vagyunk a mézszárlással, akkor irány az esős Burmecia.

Burmecia Kingdom

(szörnyek: Magic Vice, Black Mage A, Ironite, Mimic, Basilisk)

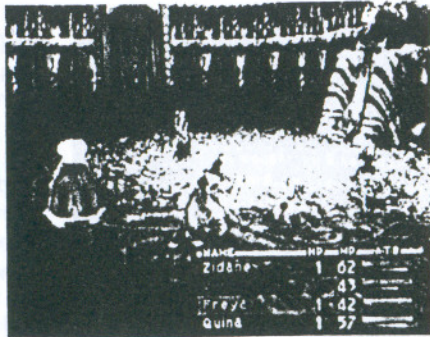
A város elég lehangoló látványt nyújt, mindenhol nedves romok, és bizony elég sűrűn esnek nekünk mindenféle szörnyek, érthető, hogy miért menekültek el a lakók. Menjünk a "belváros" felé, és nemsokára meglátjuk a két jómadarat: Zorn és Thorn tűnik fel a színen. Megint ránküldenek pár Black Mage-et, és megint eltűnnek, mint szürke bohócok a Mistben. Menjünk fel a lépcsőn, és nyissunk be a baloldali ajtón. A szökőkút mögött egy



Soft vár ránk, valamint egy láda. Persze nem eszik olyan forrón a kását, az nem láda, hanem egy álcázott Mimic. Persze verjük le, kell az XP (csak arra vigyázzunk, hogy a Magic Vice-t verjük le előbb, mert ha lopás után eltűnik, akkor keresztet vethetünk a lenyúlt cuccra). Menjünk ki a nyugati oldalra (itt van egy ajtó, amit egy harang jelöl), és menjünk a láda felé. Sajnos pont az orrunk előtt omlik le a padló, de egy Germina's Bootsot azért felvehetünk. Menjünk ki a ház elé, és menjünk be a jobboldali ajtón és vegyük fel a Potiont. Menjünk fel a lépcsőn, és a másodikon ügessünk be a szobába (a lá-

da egy Mimic). Az erkélyről ugorjunk be a hálószobába, és ahogy a haldokló katona is táncsolta, nézzünk be az ágy alá. Jutalmunk egy Protection Bell lesz. Nézzük meg a könyvespolcot is, egy Ether lapul ott. Ha megvan a harang, akkor menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, amit a harang jelölt, és menjünk be. Fent burmeciai katonák támadják meg a csapatot, mert azt hiszik, hogy Vivi is a támadók közé tartozik, de Freya elrendezi a dolgot, mehetünk tovább, felfelé. Ha megérkeztünk, megmenthetünk egy burmeciai családot, akik Lindblumba indulnak menedéket keresni.

Menjünk a jobboldali lépcsőn, amíg nem találunk három ládát. Az, amelyik a jobboldalon van, egy Mimic, a másik kettőből Phoenix Downt és Tentet emelhetünk ki. Menjünk tovább, amíg meg nem érkezünk a kastély alatti térhez. Először balra menjünk, ahol megszerezhetjük Freyának a Mythril Speart (a szobor tartja). Menjünk ki, majd be a jobboldali ajtón, ahol végre találunk egy Mogot (meg egy Lightning Rodot), és menthetünk. Szerencsére Atlánál egy új lehetőséget találunk: a Mogshopot, aminek segítségével tárgyakat vehetünk - ebből lehet sejteni, hogy komolyabb csaták jönnek. Amikor felvesszük a Lightning Rodot, megérkezik Stiltzkin, aki felkínál pár tárgyat elég magas áron megvételre. Vegyük meg, segítségük az utazásában - minél többször vásárolunk nála, annál jobb cuccokat fog eladni, ráadásul egyre jobb áron. Miután mindenkit felszereltünk (Freyának az új lándzsa, Vivinek a Lightning



Rod és az Atlától vásárolt Magus Hat), és mentettünk, menjünk fel a kastélyhoz. Itt hagyjuk egyedül Freyát, majd induljunk felfelé. Bent Zidane és Freya kihallgatnak egy párbeszédet Brahne királynő és egy rejtélyes alak között. Amikor egy ostoba burmeciai rájukront, Zidane-ék is megmutatják magukat. A királynő elmenekül, hű szolgálója Beatrix pedig nekünk esik. A csatát ugyan nem lehet megnyerni, de ha azelőtt hal meg mindenki, mielőtt a Squarenél tervezték, akkor bizony game over. Kezdeként Vivivel nyomjunk Slow-t, Freyával pedig Rei's Windet, Zidane lopjon, Quina pedig a Mighty Guard után lépjen elő nővérkévé, és gyógyítson. Mikor már eleget sebezünk belé, egy Stock-Break nevű képességet használ, amitől mindenki 1 HP-ra kerül, a csata végetér... Már csak egy fantasztikus videó van hátra, és cserélhetünk CD-t.

Summit Station

Újra Garnetéket irányítjuk (elnézést, Daggerékat), akik éppen az Alexandriába tartó járatra várnak. Az állomáson rengetegen vannak, mindenkivel beszéljünk, bár a legtöbben csak sztoriznak. Van itt egy Mog is, Nazának tudunk adni egy levelet, amit még Grimotól kaptunk. Van itt egy árus is, töltsük fel készleteinket, majd vegyük föl a Phoenix Downt a földről. Beszéljünk az Attendant beosztású fickóval, mire ismerős hangokat hallhatunk kintről: Cinna és Marcus érkezett meg. Természetesen Steiner kiáll elvei mellett, és magas lóról elkezd nekik magyarázni, amíg le nem állítjuk. Kozmikus véletlenek folytán Marcus is a mi járatunkon utazik, szálljunk be utána a kocsiába (megbeszéli Daggerral, hogy megpróbálnak gyógyírt találni Blanknek, hogy visszaváltozhasson). Unalmas utazásnak nézünk elébe, de bármilyen hihetetlen, valami meglepő történik: Black Waltz 3 ismét támad. Szegény jószág (robot?) már alig él (működik?), de azért megpróbál minket eltenni láb alól. Igaz, hogy Marcus velünk van, de Vivi nélkül Steiner félkarú rabló...izé kapitány. Marcus sem túl erős, még Garnet is többet sebez, mint ő. Mindenesetre nem lesz nehéz küzdelem...

North Station

Az út során eljutunk a kis állomásra, ahol egy bolt is van, feltölthetjük árukészletünket. Továbbmenve egy elágazáshoz érünk, ahol választhatunk: balra megyünk tovább, Dali felé (a kukoricamezőn van egy Ether, de semmi új), vagy jobbra, Treno irányába. Az út egy elég ramaty állapotban levő hídon vezet keresztül, miután átjutottunk, találhatóunk egy ládát, benne 1610 Gillel. Az öröknek mutassuk meg a Gate Passt, majd lépünk be Trenoba, az örök éj városába.

Dark City Treno

Miután beértünk a városba, mindenki elkezd bámulni, aztán Garnet és Marcus elrohannak, szegény bohóm Rozsdást meg otthagyják egyedül. Néhány ATE következik (az egyikben 1000 Giltszórnak el a hercegnőtől - ha jókor nyomjuk meg az X-et, akkor csak 500-at), amiben megnézhetjük, hogy hová is mentek a többiek. Menjünk arra, amerre Dagger távozott, és találhatóunk egy ládát, benne egy Mythril Daggerrel. Menjünk oda, ahol meglopták szívünk csücskét, és a rámpán keresztül a kávézó fölött menjünk a szőnyeges szobába,

ahol a tolvaj leledzik. Szerencsére megijed Steiner brutális külsejétől, és odaadja a Power Beltet, amit a lopott pézen vett. A folyosó végén van egy Synth Shop, megéri benézni... (itt a folyosó végén van Treno Királynője, akinek leadhatjuk a horoszkópokat)

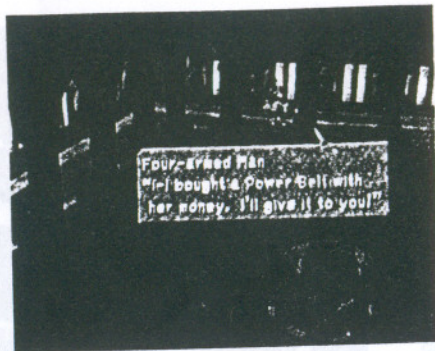
Steinerrel fedezzük fel a várost, a Café Carta alatt van a Kártya Stadium, ahol most ugyan nincs bajnokság, de előtte egyrészt vehetünk pár (Fang, Skeleton, Goblin, Flan) kártyát, másrészt kihívhatunk pár embert. Ez utóbbival csak óvatosan, mert kicsinyég

erősen játszanak. Ha a kártyabariangtól jobbra távozzunk, megtalálhatjuk a fegyver- és páncélboltot, valamint Mogrigh-et, akit éppen egy kutya kerget. Ha beme gyünk a Mog mögötti (Mög mögötti) ajtón, akkor kezdeményezhetünk egy csatát. Most, a második CD-n egy Griffinnel küzdhetünk meg. A harc nem lesz könnyű, de segíthet, ha Steinerre felsegítjük a Bronze Armort, hogy a Wind sebzéseket mérsékeljük. Ha lenyomjuk, egy Tonberry kártyát kapunk. Menjünk észak felé, és megtaláljuk a trenoi aukciós házat, ahol éppen Dagger is lézeng, aki egyből átveszi a vezetést. Itt felbukkan egy gyanús alak, aki igencsak gondolkodóba ejti a kisasszonyt. Távozzunk a fegyverbolt felé, ahol találhatunk egy Yeti kártyát, és egy egész Gilt. Hát igen, nyomornegyed - nyomorkincsek. Menjünk be a fogadóba, és szenderedjünk el. Marcus már vár ránk, hiszen a tantalus tagjai készenállnak a Supersoft elrablására - a Supersoft az a szer, amivel Blanket vissza lehet változtatni. Természetesen Steiner kicsi berzenkedik, amikor megtudja, hogy lopni kell, de Garnet benne van a dologban...meddig züllik még ez a nemes leány? Baku kormányozza azt a hajót, amivel el tudunk jutni a lelőhelyhez. Végül Steiner lelke is megnyugodhat, nem kell tolvajkodnunk, hiszen Garnet találkozik néhai nevelőjével, Dr Tottal, aki ingyen és bérmentve felkínál egy adag gyógyírt, és meghív minket tornyába. Miután visszatértünk a fogadóba, hagyjuk ott a bandát, és iramodjunk Dr Tot tornyába (a város bejáratától balra). Dr Tot azt tanácsolja, hogy ne az országúton menjünk Blankhez, hanem egy rejtett járaton, Gargan Roo-n keresztül. Engedelmeskedjünk egykori mentorunknak, nyissuk ki a rejtett járat fedelét, és merüljünk alá a létra segítségével. Ha egy rejtett ATE-re vagyunk kíváncsiak, akkor még lemászás előtt menjünk ki az épületből, és nézzük meg Bakut meg Cinnát.

Gargan Roo

(szörnyek: Crawler, Dragon Fly)

Az első feladatunk egy aktiváló kapcsoló megnyomickolása lesz. A kör alakú tereméből balra menjünk (előtte menthetünk Mochosnál), és felvehetünk egy szép Chain Plates-t, és az aktivátornál egy Phoenix Down is van. Piszkáljuk meg a kapcsolót, és menjünk vissza a kör alakú terembe, és a másik irányba (gyk: jobbra) távozzunk. Itt Dr tot elmagyarázza, hogy hogyan kell hívnunk chartert, ami elvisz minket az uticélunkhoz. Nyomjuk meg a jó kapcsolót, rakjuk fel mindenkire az Antibody képességet és szálljunk be a riksába. Természetesen most sem juthatunk el az út végéig támadás nélkül, ezúttal egy hatalmas kígyó-



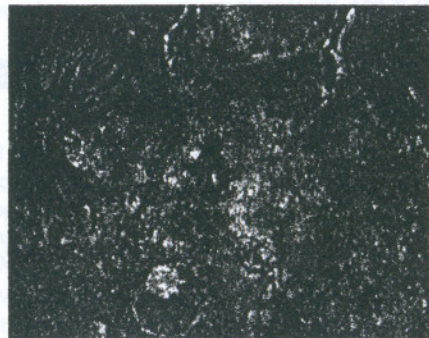
szerű lény attakol (Ralvurahva - a bestiáriumunkban egy furfangos Word-akciónak hála Raszinturahva néven szerepel) meg minket. Nem lesz nehéz a küzdelem, Marcussal loptunk, Daggerral gyógyítsunk vagy támadjunk, és Steinerrel vessük be a híres addigütő-mamigél taktikát. Ha eleget sebezünk beléje, gyáván elperiszaltikázik. Miután megérkeztünk Alexandriába, feltűnik Zorn és Thorn, és csapdába ejtik kicsiny truppunkat.

Cleyra's Trunk

(szörnyek: Dragonfly, Sand Golem, Carrion Worm, Zuu)

No de vissza Zidane csapatához! Miután mindenki magához tért, menjünk az elmenekült burmeciaiak után, a nemrég látott hurrikánhoz, most már be tudunk menni. Cleyra tulajdonképpen nem más, mint egy hatalmas fa. Sajnos nincsem sem felvonó, sem más szerkezet, hosszú út vár ránk... A bejáratnál meg kell húznunk a kapcsolót, és akkor tárul ki a

kapu. Bent jobbra egy Phoenix Down lapul, meg néhány elrejtett láda, amiket mindenféleképpen szerezzünk meg, mert a Magician's Shoes és az Ice Staff (különösen az utóbbi) nagyon hasznos felszerelési tárgyak. Ha nem találjuk meg őket, akkor később már nem lehet őket felvenni, úgyhogy igyekezzünk kutatni. Itt egy Sand Golem nevű szörny keseríti meg az életünket, amíg rá nem jövünk, hogy csak a vörös követ támadjuk rajta, azt is valamelyik jégvarázslattal, azt nagyon nem bírja a szentem. Menjünk fel az emelkedőn, ahol egy Ether és egy kis lyuk várnak minket. Az egyiket pa-



koljuk el, a másikba nyúlunk bele, és tekerjük meg a bent tartózkodó kapcsolót. Ezzel az alsóbb termet megtöltöttük homokkal, és egy új járat is nyílik: indákon kapaszkodhatunk tovább. A felsőbb szinten egy Needle Fork, egy Tent és egy Monev nevű Mog vár ránk (kaphatunk tőle egy Kupo Nutot, ha nincs nálunk másik - a Kupo Nutoktól a Gizamaluke's Grottoiban tudunk megszabadulni, ha az éhes Mognak adjuk). Menjünk felfelé, ahol egy Flame Staff vár ránk, és egy nagy barlangcsarnokba érkezünk. Itt a középső oszlop mögött egy Desert Bootot találhatunk. Jobb oldalon hátul egy láda (Remedy), baloldalon egy Mythril Vest várja, hogy felvegyük. Ha elmegyünk a barlang legtávolabbi csücskébe, akkor egy Mythril Gloves és egy kapcsoló az, amit lelhetünk. Természetesen cselekedjünk velük úgy, ahogy kalandor-lelkünk kívánja. Amint megnyomtuk a gombot, a nagy teremben baloldalon nyílik egy új járat, amit vegyünk is rögtön használatba. Az út unalmosságát két láda (Potion, Elixir) szakít-



ja meg, nem sokkal később örvénylő futóhomok. Ha véletlenül belelépnénk, csapkodjuk az X-et, amíg ki nem kecmergünk belőle, az irány ellentétes lesz azzal, amit nyomunk. Persze ezzel vigyázni kell, mert ha nem engedjük el időben az irányt, akkor egyből visszagyalogolunk az örvénybe. A hármas futóhomoknál egy Hi-Potiont és 900 Gilt vehetünk fel, ha kijutottunk, akkor már csak egy létra vár ránk.

Cleyra Settlement

Ha feljutottunk, Freya egyből lelép, mert beszélnie kell a burmeciai királlyal. Quina táplálékot keres, Vivi pedig csak úgy elcsászkal valahova. Mi fogadjuk el az Oracle ajánlatát, ami egy városnézésből áll. Igen fontos, hogy megismerjük Cleyrát, szükségünk lesz rá. A túra végével Zidane a főbejáratnál köt ki. Jobb oldalon, a hatalmas örvénynél egy láda pihen, 970 Gil tartalommal. A bozótos területeken több tárgyat is lelhetünk: Phoenix Pinion,



Remedy, Ore. A susnyás-kutatás közben jónéhány ATE is vár ránk, amikben a pajtik cselekedeteit nézhetjük meg. Menjünk fel a házakhoz, ahol az általunk megmentett Dan árul fegyvereket és páncélokat. Vivit a fogadóban találjuk, kedve most is a béka popsija alatt van pár méterrel, ha így folytatja, némi antidepresszáns beszerzése is időszerű lesz. A fogadóban egy Echo Screen, 1250 Gil (a lépcső aljánál) és egy Ether (az ágyikóban) található. Egy Mopli nevű Mog is errefelé kóricál, kapunk tőle levelet is.

Távozzunk a kocsmából, és találkozhatunk Holdszűz Klárával (Moon Maiden Claire), aki

szívesen beavat minket a Clayrát védő tornádó titkaiba. Miután meghallgattuk, nézzük meg mi van a kútban, kíváncsiságunk jutalma egy Thunder Gloves lesz. Nem messze innen, Csillagszűz Nina gyógyszer-boltként funkcionál, lábainál egy Phoenix Pinion hever, amit kapjunk fel. Cleyra legtetetjén áll a Katedrális, ahol a lakók egy mágikus szertartás keretében megerősítik a védőmágiát. Az elkövetkezendők tudatában csak annyit mondanék: haha. A templom előtt, a táblánál egy Gysahl Greens, a bejáratánál pedig egy Yellow Scarf található. Sajnos nem mehetünk be a kápolnába, de egy ór azt üzeni, hogy Freyát várjuk meg az ivóban. Mielőtt bemennénk a kocsmába, menjünk le a város legaljára, ahol a hatalmas homokörvény van, és találkozhatunk Quinával, és két újabb ládával: Silk Robe, Magician's Shoes.

Most menjünk be a fogadóba, mire Dan rémülten közli velünk, hogy egy hatalmas szörny megtámadott egy gyereket a város alján. Kövessük lefelé (oda vezet, ahol az előbb Quinaával összefutottunk), és meglát-hatjuk, hogy a hatalmas Antlion Vivi régi



gazdáját, Puckot veszélyezteti. A szörnye legveszélyesebb húzása a Sandstrom, ami minden karakter HP-ját 10 alá csökkenti, ezen segíthet, ha Freya egy Reis's Windet varázsol. Nem árt, ha az Auro-Potion képesség ki van fejlesztve mindenkinél, az jól jöhet. Vivi nyomjon Blizzarákat, Quina pedig védőmágiákat, Zidane pedig a szokásos birtokjog-áthelyezéssel próbálkozzon. A csata után Freyát irányítjuk - kiderül, hogy Puck nem egy kis csavargó, hanem Burmecia hercege, aki már évek óta elhagyta a királyi udvart -, küldjük fel a Katedrálisba, ahol egy Emeraldot kapunk. Menjünk vissza a város aljához a többiekért, és készüljünk fel némi csatára. Menjünk vissza oda, ahol az előbb csatáztunk, és alexandriai katonalányok támadnak ránk. Menjünk tovább visszafelé, a Trunkba, de kiderül, hogy ez csak elterelő hadművelet volt, siessünk vissza a városba, hiszen az igazi csata ott zajlik. Közben egy ideig Garnetet és fogvatartóit látjuk. Kuja elaltatja a hercegnőt, majd a kép visszavált Cleyrába.

Ha visszamegyünk a bejáratához, mentsük meg a papnőket a Black Mage B-ktől, és a katonáktól, aztán induljunk el a csúcsra (az Antlion helyén Stiltzinktől vehetünk némi felszerelést, és mindenképpen mentsünk Moplinál). Följebb az orákulumok menekülnek a fekete-mágusok elől, és döntést kell hoznunk, hogy merre menjenek. Az opciók közül egy jelenti a biztonságot, a többinél a megmentendők nem menekülnek meg. Minden megmentett személy egy tárggyal fogja megköszönni a helyes tanácsot, igyekezzünk mindent megtenni. Nekik mindenestre a jobbra vezető út lesz a megfelelő. A fogadó előtt Dan és családja retteg, őket balra küldjük. Közben persze meg kell küzdenünk a garázdálkodó mágusoktól, és bár Blizzarákat és Firákat lönek, ez nem lesz nehéz. Kövessük a családot a vízeséshez, és mondjuk nekik és a Szűzeknek, hogy kövessék az orákulumokat, menjenek jobbra, a hid irányába. Egy csata után menjünk fel a Katedrálishoz, ahol Beatrix generálisnő/kisasszony elcsórja a szent követ (kicsi kicsiszolt kő). Menjünk utána (a rengeteg mágustól Freya néhai - amnéziás - szerelme, Fratley ment meg minket, ezen kicsit kiborul Freya), és beszéljünk minden túlélővel, hogy megkapjuk a cuccokat.

Burmecian Kid Jack
Burmecian Refugee Learie
Burmecian Kid Adam
Tree Oracle Wylan
Sand Oracle Satrea
Flower Maiden Sharon
Water Maiden Shannon

Nymph kártya
Elixir
Zuu kártya
Ether
Phoenix pinion
Remedy
Phoenix Down

Itt van Mopli is, akinél mentsünk, mert megint Beatrixszal kell harcolnunk. Sajnos ebben a csatában sem győzhetünk, de ki kell bírunk, amíg le nem sebezük a HP-t. A csata során egyszer gyógyít magán 700 HP-t, tehát ennyivel is többet kell róla levernünk. Vivi ismét Slow-val indítson, aztán Blizzara MP-fogytáig! Zidane csórjon, Freya a Reis's Wind után Jumpholjon, Quina pedig az ügyeletes nővérke szerepét vállalja fel. Mikor eleget sebezünk,



ismét következnek a Stock Break, majd elrepül egy teleporton keresztül Brahne hajójára (ezután következik majdnem a legnagyobb király, Odin, aki egy elegáns mozdulattal lerombolja a várost). Hőseink sem tőkölnek sokat, hanem Beatrix és a feketemágusok után mennek, némi cselt felhasználva.

Amint megérkezünk a hajóra, ügessünk Beatrix után, és megtudjuk, hogy milyen csúnyaságokat terveznek a hercegnő ellen: ki akarják szedni belőle az Eidolonokat, azaz a megidézhető lényeket. Ezután menjünk visszafelé, oda, ahol megérkeztünk a hajóra.

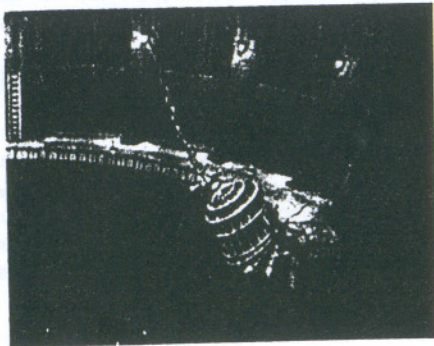
Itt találkozhatunk Serinoval, a Moggal, akinél mentsünk, és adjuk neki oda a levelét, amit még Mopli küldött. Ezután ugorjunk be a teleportokba, amik egyenesen Alexandriába visznek minket.



Alexandria

(szörnyek: Alexandrian Soldier, Bandersnatch, Black Mage C)

Steiner és Marcus egy kalickában ücsörögnek, valahogyan ki kellene szabadítani őket. Hallgassunk Marcusra, és kezdjük el lengeni, cellatársunk mindig mondja, hogy merre kell nyomni az irányítót. Amikor már nagyon kileng a ketrec, ki tudunk szabadulni. Szereljük fel dicső embereinket, és kezdjük meg a menekülést. A minket kergető katonákat el lehet kerülni, de akkor sincs baj, ha elkapnak minket, nem erős ellenfelek. Másszunk fel a létra tetejére, ahol találkozunk a többiekkel. Marcus elhúzza a csíkot, hogy megmentse Blanket. A Zidane-Vivi-Freya-Steiner összeállítású csapat pedig elindul Garnet megkeresésére - fél óránk van a dologra (ez soknak tűnik, de sok idő elmegy dumálásra). Maradjunk messze a Pluto lovagok nem támadják meg mentorukat, Steinert, sőt, még segítenek is a keresésben tippekkel. Itt küzdhetünk meg egy rejtett ellenféllel, Tantariannal. Itt még nagyon nehéz lenne a csata vele, később is vissza lehet jönni - egészen a 3. CD végéig. Ahhoz, hogy megtaláljuk, menjünk a könyvtárban az első baloldali folyosóra, oda, ahol egy könyv fekszik a könyvespolc tetején, és az (ő?) támad meg minket.



Menjünk ki a toronyból, és fussunk be a főbejáraton - szaladjunk, mert különben a nők elkapnak minket, és megtépik a farkunkat. Jussunk el az emeletre, és menjünk be a déli, kétszárnyú ajtón. Itt menjünk balra, és fel még egy emeletet, ahol megtaláljuk a hercegnő szobáját (amit az introban is láttunk). Piszkáljuk meg a gyertyatartót, mire kinyílik egy titkosajtó. Rohanjunk le a lép-

csón és várjuk meg, amíg felugorhatunk a forgó hidra, majd pattanjunk le a kincseknél. A két ládában egy Tent és egy Ice Brand lapul, kapjuk fel őket, és ugorjunk úgy, hogy aztán a jobboldalon távozhassunk. Menjünk lefelé a lépcsőn, amíg csak lehet, aztán usgyi, be az északi ajtón, ahol a két bohóc, Thorn és Zorn az eszméletlen hercegnőt őrzik. Le kell őket nyomni, végre! A csata nem túl nehéz, Vivi és Steiner támadjon, Zidane pedig jó klettomán szokása szerint lopkodjon. Amikor eleget sebeztek őket, sajnos elmenekülnek. A kómában lévő hercegnővel a kézben másszunk vissza a szobáig, ahol a titkosajtót kinyitottuk. Szerencsére előbb menthetünk meg Moshnál és egy levelet is kapunk tőle, mintha ez lenne most erre a legalkalmasabb idő. Vonszoljuk fel magunkat a szobába, ahol a két kis törpe által riasztott Beatrix már vár ránk. Jön a harmadik csata, esélyünk a győzelemre most is a nullához konvergál, de legalább megint jókat lehet tőle lopni, a szokásos (Slow, Blizzara, Reis's Wind) stratégiával ismét kihúzhatjuk a Stock Breakig. Ha mázlink van, akkor az Ice Brand mellé bejön még a Trance is, és akkor pár kör alatt leverjük a generálisnéit. Csata után nem megvető kacaj következik, hanem Zidane feltárja Beatrixnak, hogy Brahne mit csinált Garnettel - mire megérkezik a királynő, a tábornok már velünk van.

Freya és Beatrix összeállnak, hogy lenyomják a ránk támadó Bandersnatch-okat, amik leginkább kuvaszra emlékeztetnek. Használjuk a Climhazzard nevű képességet, ami egyből kinyírja az összeset, nem lesz sok gondunk. Zidane-nal iramodjunk lefelé, verjük le a támadó Black Mage C-ket (kissé erősebbek, mint az eddigiek, segít, ha Garnet (Beatrix felélesztette) Shellt varázsol a csapatra. Fussunk tovább lefelé, és mi is kapunk egy adag kutyát. Ezután Steiner kiválik a csapatból, hogy megvédje Beatrixot (hmmm...), szóval már csak hárman maradtunk. Amikor a kamera visszavált az elvonulásunkat fedező hármakra, Climhazzardot használjunk (ha elfogyott Beatrix MP-je, akkor etessünk vele Ethert), az minden gondot megold.

Mielőtt elhagynánk Alexandriát, nézzünk be abba a terembe, ahol a hercegnő feküdt, és hozzuk el a levelet Moshtól. Ezután menjünk tovább, amíg Thorn és Zorna csapdába nem csalnak minket, szerencsére Marcus és az általa kiszabadított Blank kimentenek minket. Ugorjunk föl a Gargantra, és irány Treno. Nem árt, ha rakunk mindenkire Antibodyt, mert az ismerős kukac kicsit továbbfejlődve (Ralvuimago néven) ismét nekünk ront. Egy idő után feldühödik, és ekkor már a sebzése is eléggé megnő. Ha Garnet Shell üzemanyaggal működött, akkor azért nem lehet nagy baj. Amikor felágaskodik, akkor ne üssük meg fizikai támadással, mert sokkal nagyobbat kapunk vissza az arcunkba. Sajnos a kigyót nem sikerül végleg elintézni, a Pinnacle Rocks nevű helyen kötünk ki, kicsit összetört járművünkkel. A kép kicsit visszavált Brahne-ra, aki megbíz két bérgyilkost (egy Lani nevű igen helyes csibét, és egy vörös fejű fura alakot), hogy hozzák vissza azt a nyakláncot, amit Garnet visel (és mellékesen ne kíméljék azokat, akik a hercegnővel utaznak).

Pinnacle Rocks

(szörnyek: Sand Scorpion, Zagnhol, Seeker Bat)

Amint mindenki magához tér az ütközésből, a villámok istene, Ramuh Eidolon jelenik meg, és azt mondja, hogy egy történetet öt részletben elrejtett a környéken; meg kell őket keresnünk és elmondani neki Helyes sorrendben, ha jól teljesítünk, mellénk szegődik idézhető Eidolonként. Itt a csapatot Dagger vezeti, hiszen végülis órála van szó. Miután Ramuh eltűnik, egy képernyővel arrébb menjünk oda Montyhoz, és mentsünk (neki hoztunk leve-