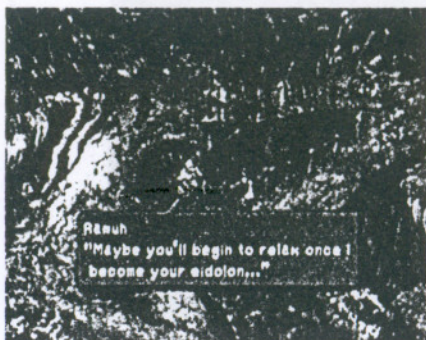




let Moshtól). Ezután menjünk vissza oda, ahol Ramuh megjelent, és ekkor ismét megláthatjuk, elmeséli nekünk a Hero című részt a sztoriból. Menjünk vissza Montyhoz, és bal oldalon felül meghallgathatjuk a Beginning nevű részt. Menjünk tovább, és ahol a program rákérdez, hogy le akarunk-e ugrani, ott válaszoljuk azt, hogy igen, így érhetjük el a Mythril Armlet nevű cuccot, és balra meghallgathatjuk a Silence nevű részletet. Menjünk el a nagy faág mellett, a láda felé, ahol az utolsó előtti részletet mondja el Ramuh (Cooperation), és felvehetjük az

Ogre nevű kardot is. Menjünk vissza oda, ahol még látjuk Montyt, és még a mocsárban vagyunk. Vegyük fel a Mythril Vestet az előtérben levő ládából, és menjünk el oda, ahol furcsa rácsok látszanak, itt mondja el Ramuh az utolsó, Human című részletet. Ezután induljunk el a kijáráthoz (közel van ahhoz a helyhez, ahol leugrottunk a kincshez), és ekkor megjelenik Ramuh, és megkérdezi, hogy milyen sorrendben vannak a részek. Először a Beginning, másodszor a Cooperation, harmadszor pedig a Silence fejezet a jó válasz. Mindenki kiválaszthatja, hogy a Human vagy a Hero legyen az utolsó rész, ez nem befolyásol semmit. Miután helyesen válaszoltunk, kapunk egy Peridot-ot, amit azon melegében szerelünk fel Garnetre. Menjünk tovább, és ismét egy filmet csodálhatunk meg: Garneték a mezőn rohannak Lindblum felé, de nem érhetnek oda idejében, mert Brahne seregei és Eidolonja szinte teljesen lerombolják a várost.

Lindblum

A támadás után elérünk a romvárosba, szerencsére nem sokan haltak meg, a felújítási munkák is megkezdődtek, bár a legtöbben igencsak rosszkedvűek lettek (meg lehet érteni, azt hiszem). Alexandriai katonák vannak az egész üzleti negyedben, és Cid királyt keresik. Néha azért hasznos, ha az ember oglop méretű (és alakú), így könnyebben el tud bújni... A kártyamániás házában egy Ether és egy Phoenix Pinion van, a háztól balra, a romok között egy Lindblum kártyára lelhetünk. Ha elérünk a szökőkúthoz, Artania miniszter köszönt minket, és megmutatja az utat Cid király búvóhelyére. Itt hőseink összedugják fejüket, és kisütik, hogy az egész hepap mögött valószínűleg Kuja áll, akiről megtudjuk, hogy egy másik kontinensről származik (vagy legalábbis az Outer Continentről jött). Át kell oda utaznunk, mégpedig egy Fossil Roo nevű alagúton keresztül. Kapunk némi pénzmagot (3000 Gil), hogy jobb felszerelést tudjunk vásárolni magunknak. Menjünk el bevásárolni, és ha készen vagyunk, beszéljünk a ránk váró emberrel a szökőkút mellett. Dragoos ugyan háromszoros árakat



ír ki a boltjába, ám nekünk azért a régi áron adja a cuccokat. Alice boltja ugyan teljesen összeomlott, de vehetünk tőle folyékony dolgokat. Fontos lesz a Synth Shop, ahol új cuccokat készíthetünk (Cachusha Garnetnek, Exploda Zidane-nak).

Menjünk a fogadóba, ahol Moodon vár ránk, s egy levelet kapunk tőle, amit Ruby küldött, leírva benne, hogy szervezzük be neki az alexandriai színházába Lowellt. A városi vasút még ingyenes (bár kapunk egy figyelmeztetést, hogy nemsokára pénzbe fog kerülni), menjünk el a színházi negyedbe, ahol találkozhatunk Lowellel (Michaelné, a fiatal festőnél egy Ore van elrejtve), akit a levél birtokában könnyen meggyőzhetünk, hogy vállalja el a munkát. A Tantalus tornyában három ládika található, mindegyikben némi pénzzel (340, 262, 993). Itt az idő, menjünk vissza a fickóhoz a kútnál, és mondjuk meg neki, hogy indulnánk. Cidtól kapunk egy világtérképet (Zidane értéktelen rongynak nézi, és vissza akarja utasítani). Menjünk ki a Dragon's Gate-nél, és vegyük az irányt a mocsár felé.

Qu's Marsh Excavation

(szörnyek: Clipper, Gigan Toad, Axolotl)

Quinát a békáknál találjuk, sokat mesél arról, hogy hogyan jött vissza Cleyrából, de megint nincs szerencséje a béka fogással. Mivel némileg le lehet maradva a többiektől, nem árt, ha tápolunk vele egy keveset, jól fog jönni az a néhány plusz szint. Menjünk el az idősebb Qu házához, hátha tudja, hogy hol van az a járat, amit használni tudnánk. Sokat nem tudunk meg, távozzunk a kunyhótól jobbkéz felé, amíg Quina békaszagot nem érez, és el nem vezet a csapatot a jó helyre, egy földalatti ásatáshoz.

Fossil Roo

(szörnyek: Abomination, Griffin, Seeker Bat, Feather Circle)

Lépjünk be az ajtót, kezdjük meg utunkat a másik kontinensre... Mikor elérünk egy területet, kinyílik egy ajtó mögöttünk, és egy Armodullahan kezd el kergetni minket, miközben lengedező bárdok által vigyázott úton kell rohanni. Ha elakadunk, és utolér a szörny, egy Fira helyettesíti (a Sleep is nagyon hatásos ellene). Ha levertük, akkor az odújában egy

Elixirt lelhetünk. Ha sikerült továbbjutni, akkor találkozunk az egyik ránkuszított bérgyilkossal, a bögyös Lanival - Zidane persze egyből rászáll, amíg meg nem tudja, hogy a nyaklánc kell a nőnek, nem a szerelem. Némi bájcsevely után a nő nekünk is esik, meg kell vele küzdeni. Szerencsére nem túl erős, Vivivel használjunk ellene Bio varázslatot, attól hamar felborul. Mivel Lani főleg Garnetet támadja, elég, ha magát védi meg (Shell, Protect, esetleg Reflect). Menjünk el az út végébe, és szedjünk egyet az ott termő sárga virágokból, de ne adjuk oda Garnetnek,



hanem menjünk a járat szélére és lengessük meg. Hamar érkezik a taxi, a tarifa ezután is megmarad, egy adag virágért, egy megállót mehatsz a bogárral. A trükk a következő részben az lesz, hogy megfelelően állítsuk be az útvonalat (a bogár utálja a vizet, és ezért források nyitásával lehet terelgetni). Mindenesetre az első állat az ásatáshoz visz minket, ahol tudunk beszélni a Kincsvadászsal. Ugyan kopóként védelmezi a saját területét, de legalább megmutatja az utat. Ha arra megyünk, amerre mondta (jobbra lefelé a lépcsőkön), találkozhatunk Stlitzkinnel,



akitől ismét vehetünk cuccokat. Persze most is van vele egy pajti, Mogki, akinél pihenhetünk, menthetünk, és még egy üzenetet is kapunk Kuppotól. Ha kifogytunk a Potionokból (nem baj, ha be van kapcsolva az Auto-Potion) vagy más medicinákból, be is vásárolhatunk a kis Mognál. Menjünk tovább az úton lefelé, tépjünk egy csokrétát, és kezdjük vele integetni, majd szálljunk fel a járműre. Útközben látható, hogy a kettes számú kapcsolóval lehet megváltoztatni az utat. Ahol megérkezünk, egy Fairy Earrings vár ránk a ládikóban. Menjünk vissza a Kincsvadászhoz és induljunk el a másik irányba, szedjünk virágot, és menjünk el a másik rovar-járatnál, aminek az útvonalát az egyes számú kapcsolóval lehet változtatni. Nem túl messze az állomástól meg is találjuk a szerkezetet, kapcsoljuk át, és a Garganttal menjünk vissza - immár a megváltoztatott úton. Egy kétszintes barlangba érünk, először induljunk el felfelé, ahol egy Ether lapul, majd menjünk lefelé (girbegurba út lesz, de ez ne zavarjon senkit), és tekerjük meg a kettes számú kapcsolót. Jussunk vissza a Trezsör vadászhoz (vissza az egyes gombhoz, átállítani és hívni a bogarat), és ismét másszunk el a másik Gargant-útvonalhoz. Ezúttal már közelebb vagyunk a kijáratához és egy új régészt találunk, aki mindenféle kiasott cuccot ad el a tápra éhes vándoroknak. Induljunk el jobbkézfelé, és ismét csaljunk ide egy vegetáriánus rovar, majd menjünk fel a lépcsőn, ahol a négyes számú kapcsoló tartózkodik. Piszkáljuk meg, hívjuk a Gargantot, csípjuk fel a ládából a Lamia's Tiara-t, térjünk vissza a 4-es számú szerkezethez, állítsuk vissza alapállapotra, és üljünk fel a szállítóra. Egy indákkal és szobrokkal tarkított falhoz érünk, és a jobb oldalra kellene átjutni. Akkor esünk le a falról, ha egy kőfej felett haladunk el, igyekezzünk úgy kúszni, hogy mindig alattuk lógjunk.



Egy újabb régészhez juthatunk így el, aki már nem olyan önző, egy Potionért cserébe bérlehetünk tőle egy csákányt, amivel elkezdhetjük bontani a falat. Ha ott kezdünk el zúzni, ahol a fal téglákból áll, kiszabadíthatjuk Kuppot, a betemetődött Mogot, akinél nemcsak, hogy vásárolhatunk, hanem egy levelet is kapunk. Ezután nyugodtan régészkedjünk, leginkább Ore-t és gyógyító lötyiket találhatunk (néha azért táposabb cuccokat is csákányvégre kaphatunk). Ha befejeztük az archeológiai kutatásainkat, akkor adjuk neki vissza a szerszámot és távo-

zunk a lenti járaton a raktárba. Itt egy Survival Vest van elrejtve. Most már majdnem végeztünk, másszunk vissza az indákkal borított falra, és a bal oldalon, a párkányon állítsuk át a harmas számú kallantyút, távozzunk (ez leesésként is definiálható lenne) visszafelé, és a Garganttal utazzunk ki a nyílt kontinensre.

Outer Continent

(szörnyek: Griffin, Cactuar, Zagnol, Goblin Mage)

Itt nem árt edzeni egy kicsit, Quinával együnk meg egy Griffint (a White Wind képesség nagyon erős), és egy Cactuart (ez ugyan kemény csata lesz, sok Phoenix Down kell hozzá, de a jutalmul kapott 1000 Needles képesség mindenkin ezret sebez, ami cseppet sem megvetendő), de tápolás közben is igyekezzünk a furcsa kinézetű városka felé a hegy másik oldalán (egy fatörzsre hasonlít, és ahhoz, hogy elérjünk oda, meg kell kerülnünk a hegyet). Útközben találhatunk egy mocsarat, ahol Quinával foghatunk pár békucit. Az út végén elérünk Conde Petie városába. Ha egy csata alatt furcsa, vidám zene üti meg a füleinket, és egy más színű Ladybug az ellenfelünk, akkor ne üssük meg. Adjuk meg neki, amit kér - ez két Ore lesz, jutalmunk 20 AP és egy Ether lesz.

Conde Petie

A kapun csak az mehet be, aki a tradicionális törp köszönéssel, egy harsány "Rally Ho!"-val köszön vissza. Mivel Zidane nagyon irtózik ettől - az általa felesleges marhaságnak tartott - a köszönéstől, úgyhogy mire a többiek már régen bent mulatnak, mi még mindig kint töprengünk, hogy mit is tegyünk. Végül ugyan bejutunk, és némi ATE-adag (Daggert megpróbálják rábeszélni, hogy menjen férjhez) megtekintése után elkezdhetjük végigkutatni a várost. Kérdezzünk meg mindenkit, hogy ismeri-e Kuját, de nagyon furcsa válaszokat kapunk. A bejáratnál egy rejtett ládikában 2700 Gil lapul, amiből százat el is használhatunk a baloldali házban, cserébe teljesen kipihenve térhetünk magunkhoz (egy fogadóról van szó). Keressük meg Vivit, és amikor elrohan, menjünk utána. Amikor belépünk a boltba, megláthatunk egy Black Mage-t, aki éppen vásárol. Igen, fizet, semmi robbantás, semmi városlerombolás, hanem normál szociális élet. Amikor kezdünk kérdezősködni, a helyiek felvilágosítanak minket, hogy a Feketemágusok az erdő mélyén élnek, délkeletre Conde Petie-től. A vegyesboltban beszéljünk Mogmattal, aki ránk bíz egy levelet.

Black Mage Village

(szörnyek: Zemzelett, Myconid)

Utazzunk le a hegyek lábához, és kússzunk be az erdőbe, amíg el nem érünk az erdő legmélyére. Itt egy furcsa táblát találhatunk, amely azt mondja, hogy arra kell menni, ahol nincsenek baglyok. Ekkor az egyik bagoly elrepül, és nekünk mindig arra kell menni, ahonnan eltávozott a madár.

Amikor elérünk a Black Mage faluba, a feketevarázslók elfutnak, Vivi persze üldözőbe veszi, hogy kikérdezhesse őket. Persze Garnet is elindul felfedezni a világot, Quina pedig zabakeresés miatt hagy ott minket. A cselekvésüket ATE-kon keresztül megláthatjuk persze. Balra egy fegyverboltot találhatunk (239-es úr vezeti) ahol eddig ismeretlen, igen erős fegyvereket szerezhetünk be. Az ajtó mellett egy Elixir is van. A falu északi részén két mágus egy Chocobo-tojásra vigyáz, amit ki akarnak keltetni; nem melleslegesen pedig megpróbálják visszatartani

Quinát attól, hogy vacsorának kinevezve felfalja a nevezett objektumot. A kunyhóban egy Gysahl Greens is található. A házikó előtt Mogryó ácsorog, aki természetesen postásként kíván minket felhasználni. A fegyverbolttól balra található 163-as úr gyógyszertje, ahol kissé borsos áron ugyan, de Hi-Potiont tudunk venne (200 Gil darabja). Emögött a bolt mögött van egy Synth Shop (a Black Cat), ahol - ha még nem költöttük el minden összeharcsolt pénzünket - igen jó tárgyakat tudunk legyártatni (Rune Tooth, Reflection Ring, Extension).

Ha nagyon nincs pénzünk, akkor itt találhatunk 2000 Gilt, és a létrán felmászva még 843-at.

Menjünk a városka bal szélére, ahol a temető mellett találjuk meg Vivit, és a vezetőt. Megtudjuk, hogy valami közük van a mágusoknak Kujához, és közülük már többen "megálltak", azaz meghaltak. Ezután Garnet javaslatára nyugovóra tér a társaság (Vivi ejjel kilóg beszélgetni földijeivel). Másnap reggel a főnök elmondja, hogy Kuját a kontinens északi részén látták, valahogyan át kelene jutni Conde Petie-n, hogy eljuthassunk hozzá. Induljunk vissza a városba...

Conde Petie

Találjuk meg a Shamis Gatekeeper nevű/foglalkozású törpét, aki elállja az utunkat, de azért elküld minket a város vezetőjéhez, akit a fogadó előtt találunk. Ő David Heavenguard Atya, aki közli velünk, hogy csak házások léphetik át a szent kaput, és mehetnek át Conde Petie elzárt részein. Persze Zidane vehemensen elkezd gyözködni Garnetet, hogy "csak a cél érdekében" keljenek össze. Az esküvő nem sikerül túl jól, sajna a kasszaszony nem akar csókot adni... Itt egy választási lehetőség elé kerülünk: összeházassuk-e Vivit Quinával, vagy sem. Mindenkinek ajánlott, hogy eskessük őket össze, mert az összehorrontól szerencse nagyon viccesre sikerül. Ha nem ezt tesszük, akkor csak átszisszolnak az álmos örök előtt.



Mountain Path

(szörnyek: Gnoll, Ochu, Troll)

Amint távozunk a faluból, észrevehetünk egy fura lényt, akit kiűztek a faluból, és nem sokára ki is menthetjük szorult helyzetéből. Ezelőtt szereljünk le minden értékes felszerelést Quináról, mert nem sokára elhagyja a csapatot. Mivel Eiko - hiszen ő a leányzó - egyből rástartol Zidane-ra, önkényesen csatlakozik is a csapathoz. Adjuk oda neki a Phoenix Piniont, hogy megtanulja a Phoenix idézését. Garnet furcsállja, hogy Eiko is tud Eidolonokat idézni, de a pöttöm - ám méretét lelkesedéssel pótoló - lány elmagyarázza, hogy az idézők falujából származik, ahol már csak ő él egyedül. Ezen a területen található öt nagy szikla, ezek közül négyből színes kavicsokat szedhetünk ki, majd ezeket berakva az ötödik kőbe, egy értékes tárgyat, egy Moonstone-t kapunk.

Blue Stone - másszunk fel az indán, és menjünk balra

Red Stone - induljunk el jobbra, majd az itteni kőben van

Menjünk vissza, és beszéljünk Suzunával, a Moggal. Itt megjelenik Stiltzkin is, akitől vegyük meg a szokásos adag stuffot, és menjünk tovább lefelé, a létrához. Keljünk át a hatalmas gyökéren, és nem sokára meglátjuk a gyökér forrását is: az lifa fát. Mielőtt közelebb érhetnénk, egy barátságtalan óriás, a Hilgigars támad ránk. A legfőbb támadását kivédhetjük, ha Floatot varázsolnak a mágusnőink. Ramuh, a Bio vagy a Thundara elég effektív, nem lesz nehéz a csata. Igyekezzünk nem sokáig tölkölni, mert rengeteg HP-t gyógyít magán. Ezután Eiko mindenkit meghív pihenni magához (persze terveket szövöget Zidane elcsábítására). Itt találjuk a következő két követ:

Yellow Stone - az elágazásnál levő sziklából kapjuk

Green Stone - az elágazásnál válasszuk a lenti utat, és az Ether melletti sziklában van

Az ötödik szikla, amibe bele kell helyezni a többi, Suzunától északra van, a jobboldali ösvény mentén. Ezután menjünk vissza az elágazáshoz, és válasszuk a fenti utat.



Madain Sari

(szörnyek: Blazer Beetle, Goblin Mage, Troll)

Amíg eljutunk a kis romos faluba, addig találkozhatunk a fenti szörnyekkel. Némi beszélgetés után vizsgáljuk meg azt a követ, ahol Dagger leült, egy Tent a jutalmunk. Menjünk balra és beszéljünk a depressziós Vivivel, vagy nézzük meg, hogy Quina hogyan eszik homokot, és hogyan ugrik be egy folyóba. Ha be akarunk menni Eiko házába, Morrison el-

visz minket az Eidolon Wallhoz, hogy biztossítsa Eikonak a csábítási hadjárat kidolgozására szükséges időt. Keressük meg Garnetet, és őt is vigyük el a látványosság-hoz.

Közben Eiko próbál főzni, segítsünk neki: 11 személyre kell készülni (hiszen Eiko nem tud Quináról), ne rakjunk Oglopot az ételbe, és engedjünk, hogy Quina segítsen (persze egyből felbukkan, amikor evésről van szó). Mindenki nekiül az ebédnek, a csevegés főként Eiko, az Idézők és a különféle

Eidolonokról folyik. Miután mindenki jóllakott, vigyük ki a kondért Eikonak, (előtte felvehetjük a szobában elrejtett Ore-t, és Phoenix Piniont) és a kinti asztalról vegyünk fel a Kirman Coffee-t. Csak egy Mog van talpon a vidéken, Momatose, pihenjünk nála. Éjjel Zidane és Vivi beszélgetnek egy jót a szeretetről, a múlt fontosságáról, majd egy sajátos férfiúi szertartás segítségével megpecsételik barátságukat: levizelnek a szikláról, bele a tengerbe. Hatalmas poén! Mielőtt elindulnánk az lifa fa felé, kepezzünk egy kicsit a falu körül, lépjünk jópár szintet, hiszen Momatose-nál ingyen pihenhetünk. Morrison olcsón árul gyógyító szereket, ezt is használjuk ki. Ha készen vagyunk, induljunk el a fához.



lifa Tree

(szörnyek: Stroper, Myconid, Zombie, Dracozombie)

Amikor megérkezünk a hatalmas fához (egy mamutfenyő ehhez képest kis bokor), meglepődve vehetjük észre, hogy nem tudunk bemenni, mert valamilyen mágia - egy Eidolon segítségével - egy láthatatlan erőteret hozott létre, meggátolando az illetéktelen behatolást. Próbálkozhatunk Zidane-nal (ő a bumm-a-fejbe módszert alkalmazza, igen kevés sikerrel), de az igazi megoldást Eiko nyújtja, ő ugyanis némi koncentrációval megsemmisíti a falat. A fában leginkább élőhalottak tenyésznek, és sokan próbálnak kővé változtatni minket, nagyon hasznos lehet az Undead Killer és a Jelly képesség "bekapcsolása". Ha

Life-ot varázsolunk az élőhalottakra, akkor azonnal fűbe harapnak, néha ez nagyon jól jön (ugyanígy, a Cure és a Cura sebzi őket). Ha haladunk az egyetlen lehetséges irányba, elérünk egy kör alakú platformhoz, amire pattanjunk rá Zidane komával, mire kiderül, hogy egy liftról van szó (előtte mentsünk Mocchinál).

Ahogy nyomulunk lefelé, találunk pár elágazást a jobb falban. Menjünk be az egyikben, tekerjük meg a kapcsolót, és egy Phoenix Down esik a fejünkre, a másik irányban pedig egy Hi-Potion vár minket, hagymányo-

san, ládába rejtve. Kicsit lejjebb ismét egy barlangra lelünk, ahol egy Ether várja a bőséges kincskeresőket. Amikor az út kettéágazik, válasszuk a baloldali járatot, mire egy zsákutcába jutunk (azért van jutalom is, egy Lamia's Flute és egy Remedy). Amikor leérünk a csigalépcső aljára, mindenki ráugrik az ő kis kapcsolójára, mire az egész platform megindul lefelé. Út közben párszor megtámadnak minket (Zombie és Dragon), és gyógyítani sem tudunk csaták között. Mikor végre megérkezünk, kicsit derítsük föl a terepet Zidane-nal, egy rejtett ládában Elixir, míg az oszlopnál egy Brigandine a zsákmány. Húzódjunk balra, mire valami szörnyű ellenfél emelkedik ki az lifa Tree mélyéből. Legyen mindenkin Auto-Potion, ekkor túlélési esélyeink radikálisan megnőnek, a Soulcase nem sebez sokkal többet, mint 150 HP. Semmiképpen ne varázsoljunk tüzet, mert Fire Blade varázslatot kapunk vissza az arcunkba, ami nem egy olyan dolog, amire szükségünk van. Ehelyett Bio és Ramuh legyen a leginkább alkalmazott mágia.



Madain Sari

Mikor elhullott a szörny, kiderül, hogy az egész világot belepő köd, a Mist a Fa mélyéről származik. Sajnos nem lehet felhőtlen az örömünk, ugyanis Eikot visszahívják az otthonába a Mogok, mert valami szörnyűség történt: ellopták a varázskövet. Kövessük Eikot a házába, menjünk le a lépcsőkhöz, és nyissunk be a titkos szobába, ahol Eiko teljesen tönkremegy lelkileg, és kesereg sanyarú sorsán. Amikor kirohan, és valaki elkapja, még ne fussunk utána, hanem kutassuk át a szobát egy Survival Vestért és egy Phoenix Downért. Most már siessünk, az Eidolon Wallnál vár minket Morrison, aki teljesen fegyógyítja a csapatot. Ezután lopakodjunk be a barlangba, ahol kiderül, hogy Lani rabolta el Eikot, hogy előcsalogasson minket. Közben Moco kinyitotta a ládákat, úgyhogy miután elvállaltuk, hogy megmentjük az úrnőjét, megkapjuk tőle az Exploda nevű fegyvert és egy Elixirt. Épp mielőtt nekiesnénk a gonosz, ám mégis bájos hölgynek, egy furcsa alak pattan elő, kikapja Lani kezéből a drágakövet, és elhajítja őt messzire. Hamar kiderül azonban, hogy nem a béke és rend utáni vágy vezette cselekedeteit, hanem az önzőség: ő volt a másik fejedelmű, akit Brahne megbízott Garnet előkerítésére, csak nem ért egyet Lani módszereivel. Kihívja Zidane-t egy-az-egy elleni meccsre. Mindenképpen legyen felrakva az Auto-Potion képesség, anélkül igen vontatott lesz a csata. Akkor támadjuk meg Amarantot, amikor a csatátér közepén tartózkodik, különben igen nehéz eltalálni, vagy lopni tőle. Ha Zidane transzba kerül,





egyszerűen használjuk a legerősebb Dyne-támadást, és vége a csatának. Amikor Amarant kikap, döbbenet veszi észre, hogy nem végeztük ki, hanem meghagytuk életét. Annyira megdöbben, hogy visszaadja az elrabolt kincset is. Kövessük a csapat többi tagját a házikoba, beszéljünk Momatose-zal, és pihenjünk nála. Menjünk le a kis helyiségbe, ahol Eiko döntést hoz: elhagyja a falut, és magához veszi a Memory Earringet. Menjünk ki a házból, és ahol megjelenik a kérdőjel Zidane feje felett, reagáljunk, és ekkor csatlakozunk Daggerhez, egy rejtett bar-

langba, ahonnan kihajózunk a vízre. Kiderül, hogy Garnet ebből a faluból származik, és Brahne nem is az igazi anyja - mondjuk akinek van szeme, az erre könnyen rájöhetett már. Némi beszélgetés után mindenki megjelenik Madain Sari kijáratánál és mivel Amarant nagyon kíváncsi (ő ugyanis lelkiismereti problémák nélkül megölt volna minket, ha mi veszítünk - ez igaz, ugyanis akkor Game Over következett volna) az indítékainkra, beáll a bandába. Mivel Eiko és Amarant nagyon gyengék, gyakorlatozzunk kicsit, amíg meg nem tanulnak pár képességet, és induljunk vissza a fa felé, ahol Kuja is lézeng a hírek szerint.

lifa Tree

(szörnyek: Stroper, Myconid, Mistodon)

Amikor megérkezünk a fához, láthatjuk, hogy Kuja ezüstsárkányán méltóságteljesen repked az égen. Mielőtt továbbmennénk, szervezzük át a csapatot, Vivi és Garnet mellé tegyük be Amarantot (Eiko még elég gyenge, bár jó idézései vannak). Menjünk tova, amíg el nem érünk egy pontot, ahol csak nagy veszélyek árán lehet továbbjutni: Amarant cipeli fel a kisebbeket (persze Garnetet Zidane viszi fel az ölén). Nemsokára elérünk Kujához, de nagyon el van foglalva: Brahne királynő és egész flottája éppen földbe akarja döngölni - nem ér rá velünk foglalkozni, csak pár Mistodont idéz ellenünk. Itt találhatjuk meg Mocchit, a kis Mogot, egy gyökér mögé elbújva. Brahne megidézi a legeslegnagyobb királyt, Bahamutot. Ő igazi tápos Eidolonként kicsit megsebzí Kuját, de végül egy varázslattal visszaküldi a feladónak, és Brahne összes katonája szép hullámsírba kerül. Ezek a videók annyira jól sikerültek, hogy meg kell fogódzkodnod, hogy ne ess le a székből.

Amikor Garnet meglátja, hogy (nevelő)anyja meghal, és Kuja csak nevet (mellesleg kövér vízilónak nevezi), elrohan, hogy megtalálja azt az Eidolont, ami az lifa Tree-t védi. Mivel mást nem tudunk tenni, fussunk utána, lefele a fa gyökerén, közben verjük le Kuja lé-



nyeit. Lent megtaláljuk Leviathant, a vízikígyót egy Aquamarine alakjában, ezt vegyük magunkhoz, és nézzük meg a záró videót, és szegény hercegnő kétségbeesett sírását. Váltunk a harmadik CD-re.

Alexandria

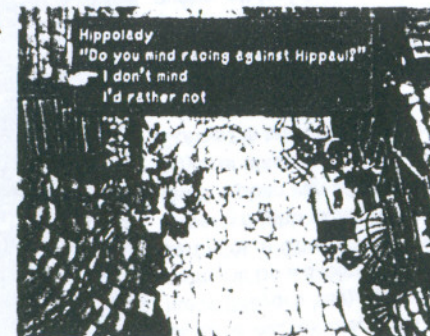
Garnet hercegnőt a koronázásra készíti fel díszes háznépe, öltöztetik, díszítgetik, közben pedig Zidane egy kocsmában kesereg, hogy már milyen régen nem látta Daggert, és már nem is fogja soha, és különben is - ő olyan szerencsétlen. Blank és Marcus éppen őhozzá indulnak, amikor találkoznak Vivivel, akinek átvesszük az irányítását. A pajtik megbeszélik Vivivel, hogy abban a sikátorban találkoznak, ahol Puck elvette Dante-től a létrát, de még ne menjünk oda, mert egy csomó dolog van, amit itt tehetünk meg.

Először is menjünk oda, ahol a játék legelején először irányíthattuk Vivit, és beszéljünk Hippaullal és az anyukájával (vízilovaknak néznek ki, kék gatyában). Ekkor megkérnek minket, hogy segítsünk edzésben tartani a hájas gyermeket. Ehhez le kell győzni egy rövidtávúfutásban - a kört és a négyzetet kell nyomkodni igen vehemensen, hogy legyen esélyünk a sikerre. Minden győzelmünk után Hippaul lép egy szintet, a célunk az, hogy legalább 80. szintre fejlesszük (99-ig is el lehet menni, de azért már nem kapunk semmit). 40. szint körül már elég nehézvé válik a dolog, 60 után pedig le fognak törni az ujjaink. Minden tizedik szint után kapunk egy ajándékot a mamától.

- | | |
|----|--|
| 10 | Wyerd kártya |
| 20 | Carrion Worm kártya |
| 30 | Tantarian kártya |
| 40 | Armstrong kártya |
| 50 | Ribbon kártya |
| 60 | Nova Dragon kártya |
| 70 | Genji kártya |
| 80 | Athlete Queen tárgy (semmire nem jó, hasonlít az 1000 ugrókötelezésért kapott elismerésre) |

Ezután látogassunk el a boltokba, hiszen elvileg tele kell lennünk pénzzel, bár arra vigyázzunk, hogy legalább 20000 Gilt hagyjunk meg, kelleni fog. Ezután menjünk el a harangtoronyba, és vegyünk tárgyakat Stiltzkontól, és adjunk levelet Kupónak (Kuppótól hoztuk). A játék elején kirabolhattuk Hippaul elrejtett kártyatartóját, tegyük ezt meg újra, és egy Ramuh, valamint egy Shiva kártya lesz a jutalom.

Menjünk vissza Blankhez és Marcushoz, és nézzük meg Ruby színházát. Itt megpróbálnak rávenni minket, hogy falazzunk nekik egy kicsit, de Ruby túl okos, nem lehet átverni. Eközben Daggert láthatjuk, amint idegesen készülődik. Dr Tot ad nekünk némi ékköveket: egy Topaz, egy Opal és egy





Amethyst a "zsákmány". Ezután Dr Tot elindul lefelé, ahol találkozik a szélvészént száguldó Eikóval, aki megkéri, hogy segítsen neki megírni egy szerelmes levelet. Sajnos kis baj történik, és végül Bakura bízza a levél kézbesítését, mégpedig Zidane-nak. A kamera visszavált az enervált Zidane-ra, és őt irányíthatjuk. Menjünk el a hajóhoz (a színházban találhatunk 2680 Gilt), és beszéljünk Freyával, mire újra beáll a csapatba. A kikötőnél találhatunk egy Phoenix Piniont és 3927 Gilt. Menjünk északra, a szökökúthoz, ahol egy Lapis Lazuli és egy újabb Phoenix

Pinion várja a sasszemű kalandozókat. Ezután láthatjuk a videójátékok történetének legviccesebb jeleneteit, ami Eiko szerelmes levele körül játszódik. Nem mondom el, hogy mi történik, de készül fel egy rekeszizomgörcsre, annyi félreértés lesz. Végül a csapat kitalálja, hogy elindulnak a trenoi kártyaversenyen.

Treno

Először beszéljünk Dr Tottal, aki felajánl pár kártyát, hátha szükségünk van rá. A kártyabarlangban egy verseny készülődik, amin el kell indulnunk, és az sem árt, ha megnyerjük. Itt természetesen egy egész raj Ate következik, akik között rengeteg rejtett is van, és az egyik szükséges a Burman Coffee megszerzéséhez (emlékszel, azt kell Mr Morridnak visszavinni a dali melletti toronyba). Következzen az összes ATE, megtekintési sorrendben:

Eiko Talks Life
How He Ended Up Here
Hippo's Prize

Memories By The Water
City People
Home Sweet Home

Good Old Days
Lesson's Of Life

Hallucination
Premonition

Egyszerűen nézzük meg
 Viviről szól, ahol hazaküldhetjük
 Ha nem küldtük haza Vivit, akkor
 az első kártyaparti előtt tekinthetjük meg
 Egyszerűen nézzük meg
 Egyszerűen nézzük meg
 Ha hazaküldtük Vivit, akkor az első
 kártyaparti után nézhetjük meg
 Miután megnyertük az első partit
 Az első parti után Freyával mondjuk azt,
 hogy érdekel minket ("Of Course...")
 Amarant sztorija
 A második parti után nézhetjük meg
 A második parti után nézhetjük meg

Ha hazaküldtük Vivit, akkor Zidane csatlakozik hozzá, és mehetünk megszerezni a Burman Coffee-t. Ehhez menjünk Daliba, és kutassuk át a polgármester házát, hiszen nincs otthon. Lassan mozogjunk, mert a fia a fotelban horgol, és ha rohanunk, felébred, és kezdetjük elől. A szekrényben megtalálhatjuk a Mini-Brahne nevű tárgyat. Kutassunk még párszor itt, amíg a kölyök ezt nem mondja: "Zzzz". Ekkor menjünk a kályhához,



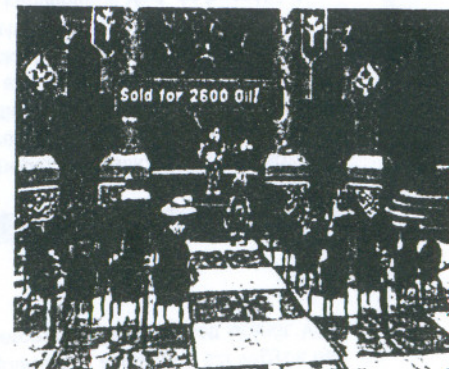
és azt is nézzük meg, oda van elrejtve egy kulcs (Mayor's Key). Ezzel felszerelkezve menjünk be a szélmalomba, és nyissuk ki a zárt ajtót. A Choobo mellett menjünk el a képernyő jobb szélére és nyissuk ki a rejtett ládát. Ebben van 30000 Gil, de ha még egyszer átkutatjuk, akkor egy Burman Coffee-t is találunk. Ezzel már elvileg megvan mind a három kávé, vigyük vissza Morridnak, aki megígéri, hogy elküldi nekünk a Mini-Prima Vistát, és amikor legközelebb betérünk Lindblumba a Tantalus tornyába, ott fogjuk megtalálni.

Ha Freyát szeretnénk felvenni az aktív csapatba, akkor mondjuk azt Amarantnak a Good Old Days ATE alatt, hogy nem érdekel a története ("I won't..."), ekkor nem kapjuk meg a Lessons Of Life ATE-t, viszont Freya az aukciós ház mellett vár minket. A City People ATE után a Memories By The Water-t is Eikot megpróbálja elrabolni az a fickó, aki már Garnettől is lenyúlt egy rakás pénzt. Eiko nem olyan kis szelíd, mint Garnet, úgyhogy jól elhajtja a rablót, sőt, egy Chimera Armletet is elhagy a fickó, vegyük fel.

Látogassuk meg az aukciós házat, és nézzük meg a kínálatot. Akkor tudunk licitálni, ha odamegyünk a kikiáltóhoz. A legjobb taktika az, ha kivárjuk, amíg el nem kel a tárgy, és akkor emelünk a liciten. Ha hamar elkezdünk emelgetni, akkor a nemesek is beberzerkelnek, és irdatlan mennyiségű pénzt fognak rászánni a cuccra. Első körben vegyük meg a Dark Matter nevű tárgyat, amivel Garnetnek taníthatjuk meg Odin megidézését. Van jópár értelmetlennek tűnő tétel, amiket szintén hasznos lehet megvenni. Ezek némelyike korábbi Final Fantasy-játékokból való.

Látogassuk meg a Synth Shopot, jelentősen feljavult a kínálat. A Knight's Residence Weapon Shopban ismét harcolhatunk egyet, ezúttal egy Catoblepas ellen, ha legyőzzük, 15000 Gil üti a markunkat. Ha később, még a harmadik CD-n visszajövünk, akkor egy Amdusias vár ránk, érte egy Runing Shoes jár.

Ezután igyekezzünk megnyerni a kártyabajnokságot. Ha elbukjuk az első vagy a második meccset, újra kell játszsanunk, persze az elnyert kártyákat nem kapjuk vissza. Ha nagyon kevés kártyánk van, vehetünk a Card Sellertől párat, ha 5 kártya alá esik a készletünk, akkor menjünk vissza Tothoz, aki ellát minket néhány egész jó lappal. A játzmák között ehelyett inkább ment-sünk, ez különösen a harmadik meccs előtt hasznos, mert az előző évi bajnok keményen játszik. Ő egyébként nem más, mint Cid, aki csak Oglop lapokkal játszik (Sailor Erin néven). Ha megnyerjük a meccset, egy Rebirth Ring a díjunk. Sajnos nem örülhetünk felhőtlenül, ugyanis Eiko ront ránk azzal a hírrel, hogy valaki megtámadta Alexandriát.



Alexandria

(szörnyek: Mistodon)

Dagger még meg sincs koronázva, mégis válsághelyzetbe jut, meg kell védenie népét. Ehhez ki kell adnunk parancsainkat. Ha rossz embereket választunk ki a feladatra, akkor csak egy Ethert kapunk, ha azonban minden parancs jó embernek szól, akkor egy Angel Earrings a jutalom. Ha beszéltünk a játék elején (amikor Steinerrel kerestük a hercegnőt) Breireicht lovaggal másodszor is, akkor ő elárult néhány dolgot lovagjaink erősségéről, innen tudhatjuk, hogy ki mire alkalmas.

Protect the townspeople Weimar és Haagen
Contact Lindblum Breireicht és Laudo
Gather information Blutzen és Kohel
Fire the cannons Mullenkedheim és Dojebon

Ezután Beatrix és Steiner kivonulnak az utcára, hogy megvédjék az embereket, rájuk Mistodonok támadnak. Steinernek adjunk Ice Brandot, és egy Add Status képességet. Ha több ellenfél jön egyszerre, használjuk Beatrix Climhazzard képességét. Az utolsó csata után fesszük le Beatrixot - sajnos a kardját csak ő tudja használni... Az utolsó csatában Steiner Trance-a!-apotban indul, így egy csapással intézi el a hazája ellen támadó szörnyeket.

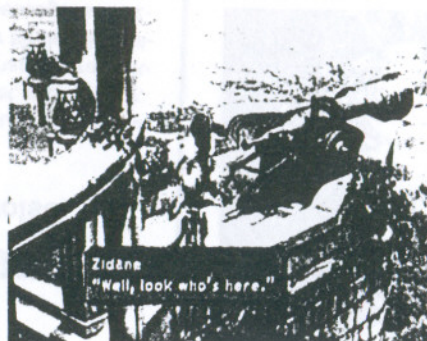
Dagger valami furcsát érez (Zavart érzek az Erőben), és elindul megkeresni a forrását. Ha nem jó irányba indulunk el, akkor nem engednek tovább az örök, így nem lesz nehéz eljutnunk a jó helyre. A "jó hely" esetünkben egy hatalmas csigalépcső, annak is a teteje.



Mikor Dagger és Eiko felérnek a lépcső tetejére, a kamera átvált Zidane-ékra. Ha akarjuk, most is megpróbálhatjuk lecsapni a Tantarant (a könyv a könyvtárban), ez után (vagy helyett) pedig menjünk Garneték után, és mentjük meg őket. Garnet végül megidézi a város névadóját, Alexandert, és az Eidolonok - Bahamut és Alexander - összecsapnak, és utóbbi nyer. Feltűnik azonban egy új játékos, egy Garland nevű köpenyes alak, aki megsemmisíti Alexandert. Most már mind a három város (Lindblum, Burmecia, Alexandria) romokban hever...nagyszerű...

Lindblum

Végül Lindblumban kötünk ki, ahol mindenki lihegve készül fel a végső leszámolásra Kuja ellen. Először is ébredés után reflexből raboljuk ki a ládát, és egy Egoist's Armletet és egy Elixirt találunk. Beszéljünk Mogkival is, aki egy levelet bíz ránk. Haladjunk kifelé, mire Blank érkezik meg...nocsak, a rablóbanda bejáratos lett a királyi palotába? Mikor megkér-



dezzük, hogy hol van Dagger, megkapjuk a hön áhított információt, miszerint a tetőn a teleszkópnál. Látogassuk meg a hercegnőt (döbbenet vehetjük észre, hogy nem válaszol - elment a hangja. Ez avval jár, hogy egy jó ideig néha nem teljesíti a csatában kapott parancsokat), majd menjünk be a tancssterembe, és beszéljünk a többiekkel. Menjünk vissza a vendégszobába, ahol mindenki aggódva beszél a hercegnőről, utána menjünk a trónterembe, ahol Cid megeléggel az Oglop-létet, egy varázsfőzetet akar készíttetni. Ehhez viszont három folyadék

szükséges: az Unusual Potion, a Strange Potion és a Beautiful Potion.

Az Unusual Potion Cinnánál van, és egy kapóra jövő ATE meg is mutatja, hogy hol tartózkodik éppen: a Tantalus tornyot szerelik. Induljunk is el a színházi negyedbe, ahol találkozunk a Cleyrában megmentett burmeciaiakkal. Menjünk le Michelhez, és vegyük fel a Strange potiont, meg a Lapis Lazulit. Ezután menjünk, beszéljünk Cinnával, és kérjük el tőle az Unusual Potiont. Ha később visszamegyünk az éppen reparálódó épületbe, találhatunk pár adag Gilt (1273, 4826, 970) és ha megcsináltuk Morrid küldetését, akkor a Mini-Prima Vista is ott van az ágyon. Az utolsó italka, a Beautiful Potion az üzleti negyedben van, itt először is adjuk oda a levelet Moodon-nak. Ezután menjünk a kártyaőrült házába, és vegyük fel a Remedy-t és az Elixirt. Beszéljünk Alice-szal, és kérjük el tőle a Beautiful Potiont. Ha megvan a három flaska, menjünk vissza a palotába, és adjuk át őket Cidnek. Tadatadadadadad! A varázslat sikerült, Cid többé már nem Oglop-formában van, és nem mondja többé, hogy <Gwok-Gwok>. Igaz, nem biztos, hogy sokkal jobb a békaforma, és a folyamatos <Ribbit-Ribbit>-ezés. A banda kisüti, hogy ki kellene deríteni, hogy mi az összefüggés a Black Mage-ek és Kuja között, következő úticélunk tehát a Black Mage Village. Menjünk el a Serpant's Gate-hez, vegyük fel a Chimera Armletet, és menjünk el a Blue Narciss-hoz. Ekkor kaphatunk egy rejtett ATE-t, a Give Me My Money címűt, ez akkor történik meg, ha nem fizettük ki a Quina által megevett Pickle árát az eladónak. Ehhez az kell, hogy kevesebb, mint 100 Gil legyen nálunk. Szálljunk be a hajóba, és induljunk el északra. Igen vicces, amikor Quina meg akarja enni Cidet, és az tiltakozik, mire Quina meglepődve kiált fel: Jéééé, beszélő béka!

Black Mage Village

Ahhoz, hogy eljuthassunk ide, kössünk ki a Gegalrich Shore nevű partszakaszon, és induljunk el az erdőbe. A falu teljesen kihalt, alig maradtak hárman a kis településen. Vív egyből elrohan a temető felé, nemsokára menjünk utána. Előtte azonban vegyük fel a Black Belt nevű tárgyat a boltban (létrával az emeletre, és ott az ágyban). 288-as számú elvtársunk a temetőnél van, és elmondja, hogy a mágusok azért mentek Kujával, mert azt ígérte nekik, hogy így nem fognak "leállni".

Nézzük meg a Chocobo-nevelő mágusokat, majd térjünk vissza a kijáráthoz, ahol 288 elmondja, hogy Kuja a kontinens keleti részén él, a sivatag alatt.

Desert

(szörnyek: Antlion, Goblin Mage, Griffin, Troll, Ogre, Grimlock)

Hajózzunk a Blue Narcisse-szal a sziget (kontinens) legkeletibb részére, és kössünk ki. A közelben találhatunk négy hatalmas örvényt a sivatagban. Az örvények közül az egyik vezet Kuja rejtékhelyére, a másik háromban egy-egy Antlion lakik. Mivel itt alig kapunk érte XP-t és AP-t, nem érdemes velük harcolni. Azt válasszuk, amelyik a legészakabbra fekszik, mire Kuja nevetése hallatszik, és az egész csapat elájul...

Desert Palace

Kuja megfenyeget minket, hogy ha nem tesszük meg, amit kér, akkor a többiek kis hamukupaccá fognak átváltozni. Mivel a többiek élete is veszélyben van, muszáj belemenni az üzletbe: nem hálnak meg, ha elhozunk neki egy Gulug Stone nevű tárgyat egy Oeilvert nevű furcsa helyről. Itt mindenképpen hallgassunk Kujára - hiába ő a legnagyobb ellenségünk, MOST nem hazudik - és úgy állítsuk össze a csapatot, hogy mágusok nincsenek benne, mert Oeilvertben nem tudunk semmiféle varázslatot használni (a különleges képességekre ez nem vonatkozik).



Talán Zidane-Amarant-Freya-Quina összeállítási csapata leghatékonyabb. Akiket kiválasztottunk, azokat Kuja elteleportálja a Hilda Garde I (Cid első hajója) kikötőjébe, ahol egy jót tudunk tápolni. Itt találkozhatunk először a Grimlock nevű lényekkel, akiket kissé nehéz legyőzni megfelelő taktika nélkül. A legjobb módszer az, ha a kékfejúkat fizikai erővel csépeljük, a rózsaszín arcúakat pedig varázslattal alázzuk le. A hajón találkozunk kedvenc ikreinkkel, Kuja hú szolgáival, Thornnal és Zornnal. Rövid út után meg is érkezőnk egy síkságra, valahol a nyugati kontinensen.

Forgotten Continent

(szörnyek: Jabberwock, Catoblepas, Adamantoise, Armstrong, Cactuar)

Mikor megérkezőnk, Zidane egyből kiszáll az Airshipből, és már nem is tudunk visszatérni. Szerencsére vásárolni azért tudunk, még Hi-Potiont is, vegyünk minél többet, szükségünk lesz rá, bár Thorn és Zorn elég borsos árulják portékáikat. Az itteni lények nagyságrendekkel erősebbek, mint az eddig találtak, vigyázzunk jól, a Cactuart csak akkor támadjuk, amikor nincs "elrejtőzve", mert különben 1000 HP-t kapunk vissza. Itt jópár képességet szerez-

hetünk Quinának - északra pedig egy mo-csárban ehetünk békákat. Ha nem akarunk sokat harcolni (ez igen javallott, nem baj az, ha fejlődünk kicsikét), akkor keríthetünk egy Chocobót a kontinens északi csücskében. Akár madárháton, akár gyalogosan, de mindenképpen talpig felszerelve kezdjük meg utunkat dél felé, ahol egyre sötétebb van. Mindenképpen nézzük a térképet, mert elég könnyű eltévedni a kanyonok között; ha jól kanyargunk, akkor hamar eljutunk az Oeilvert nevű fura képződményhez, ahová menjünk is be!



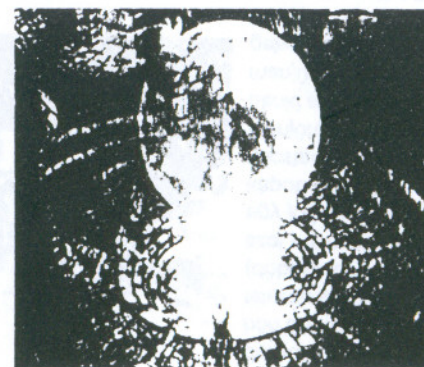
Oeilvert

(szörnyek: Ogre, Epitaph, Garuda)

Rögtön a bejáratnál egy Mog, név szerint Mimoza üldögél, és rögtön egy levelet bíz ránk, amit Moonek kell elvinnünk. Működtet egy boltot is, ahol feltölthetjük megfogatkozott készleteinket. Ami a Potionoknál is fontosabb (vegyünk sok Softot), rengeteg új fegyvert is árul, amiket érdemes megvenni, már csak az új képességek miatt is - ha gyalog jöttünk, biztos van rá pénzünk.

Oeilvertben találkozhatunk az Epitaph nevű ellenféllel, aki igen kemény tud lenni. A harc elején ugyanis megidéz egy másolatot a nyolc karakterünk egyikéről. Ha éppen a jelenlők közül idéz meg egyet, akkor bajban vagyunk, mert őt egyszerűen megöli. Ha ezt el akarjuk kerülni, akkor használjunk egy Softot az Epitaphon, és egyből meghal - az ezt kihasználó játékosok pedig XP és AP nélkül maradnak. Ha megöljük a klónt, akkor kapunk egy újabbat, maximum hármat tud kiköpní - ha mind a hármat legyőzzük, és utána intézük el magát a szörnyet (nem Softtal!), akkor rengeteg XP-t kapunk.

Menjünk oda az ajtóhoz, ami közeledtünkre feltárul. Először is tagyuk rá mohó mancsainkat a Remedyre, majd a lépcsőkön fölhágva vegyük fel a Rising Sunt (ezt elhajítva



Amarant ipari méretű sebést képes okozni). A fenti erkélyről menjünk be a baloldali szobába, és találhatunk egy ládában egy Elixirt, valamint megvizsgálhatunk egy gömböt, ami szint változtat kaparászó kezeink érintése nyomán. Menjünk vissza a lenti téré, és nyissunk be a jobboldali ajtón, ahol sárgafejű kis barátunk, Stiltzkin vár minket, vegyük meg a szokásos szállítmányát. Mivel itt nem sok mindent tudunk kezdeni, menjünk vissza két ajtónyit balra, ahol egy Diamond Sword van a ládában; ezt - ha a csapatban van - aggassuk fel Steinerre. A központi kör furcsa fényeket bocsát ki ma-



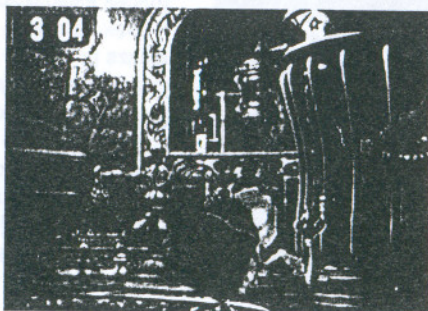
gából, miután megcsodáltuk, vegyük fel a szoba másik oldalán a Shield Armort. A helységből menjünk ki a lenti ajtón, és egy olyan terembe jutunk, ahol két kis gömb van (ha megvizsgáljuk őket, semmi nem történik), valamint egy Power Vest. Ha felhágunk a lépcsőn, akkor másik két gömb mellett egy Feather Boots hever. Zidane is rájön, hogy a megfelelő sorrendben kell megnyomni őket, hogy valami hatásuk legyen. Kezdjük a bal fentivel, és az óra járásának megfelelő irányban haladva nyomjuk meg őket. Miután ezzel megvagyunk, menjünk fel az északi lépcsőn, ahol egy újabb gömb

várja, hogy megtapizzuk. Ezután némi lézershow keretében megtudunk pár dolgot magáról Oeilvertől, és a múltjáról. Ezután menjünk vissza a baloldali terembe, és bemehetünk az eddig zárt ajtón, ahol a falra faragott szobrok felvilágosítanak minket a világ kezdetéről. Ezután menjünk vissza abba a terembe, ahol bejöttünk Oeilvertbe, és menjünk jobbra. Itt egy újabb Mog (Moorel) vár minket, adjuk neki a levelét, majd mentsünk, és ha kell, használjunk egy Tentet. Menjünk jobbra, nézzük meg a hologramot, majd vegyük fel a Gaia Gear nevű páncélt a ládából, majd irányt a Gulug Stone és az újabb főellenség felé. A csapat összeállítása csak rajtad múlik, a lényeg az, hogy Clear Head képesség legyen mindenkinél aktív, és a harcosaink használják legerősebb képességeiket. Amaranntal hajigáljunk Pinwheelt, Rising Sunt vagy Wing Edge-et, Freyával ugráljunk, a maradék karakter pedig gyógyítson tárgyakkal. Amikor legyőztük Arkot, vegyük fel a Gulug Stone-t, és a kamera visszatér a Kujánál maradt pajtásokra.

Desert Palace

(szörnyek: Ogre, Grimlock, Drakan, Torama)

Kiderül, hogy Kuja szavában nagyon nem lehet bízni, hiszen az a terve, hogy megöli a többieket. Természetesen, ahogy a gonoszoktól megszokhattuk, nem választja a leggyorsabb megoldást, hanem lassan kívánja kivégezni az ittmaradtakat - mégpedig egy homokórányi időt kapnak. Csak Cid van szabadon, az ő feladata lesz a mentőexpedíció realizálása. Menjünk dél felé, hallgassuk meg a Feketemágusokat, de ne őket kövessük, hanem az őstőneinket, és a másik irányba távozzunk. Itt egy furcsa minijáték kezdődik; a kört nyomkodva kell óvatosan a homokóráig lopakodnunk. Egy tüskés lény hortyog az óra melletti ketreben, ha akkor mozgunk, amikor ébren van, akkor elől kell kezdenünk a lopakodást. A sikeres osonás végrehajtására hat perc áll rendelkezésünkre - ha

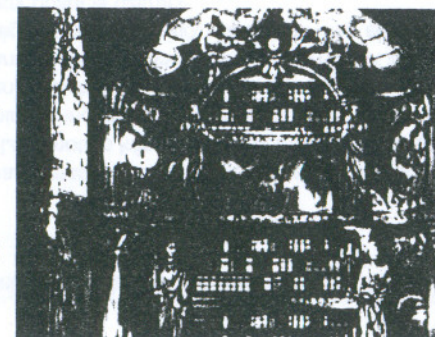


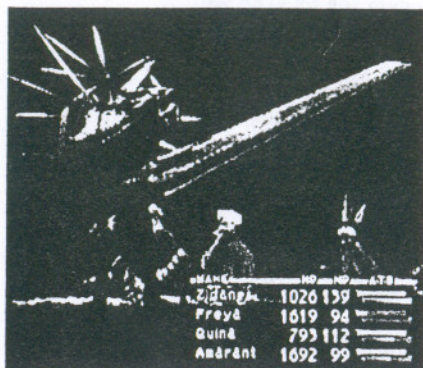
nem sikerül, akkor kampó... Mikor elértük az üveget, még el kell döntenünk, hogy hogyan jutunk el odáig, hogy meg is tudjuk fordítani; ehhez válasszuk azt, hogy az agyag, a kő és a vas bábukat használjuk. Mikor megvan a kulcs, kiszabadíthatunk mindenkit, és (ha nem volt benne az előző csapatban) Eiko veszi át a vezetést. Először is menjünk vissza a homokóra szobájába, és egy Mogot találhatunk (Mojito). Nála mindenképpen mentsünk, és vegyünk annyi gyógyítószeret, amennyit csak tudunk.

Ezután távozzunk arra, amerre a Feketemágusok mentek. Ezen a területen a feladatunk az lesz, hogy minden lehetséges gyertyatartóban fényt gyűjtsünk. A folyosó bal oldalán lesz az első fellobbantandó pilács, és ha a megjelenő Bloodstone-t megvizsgáljuk, egy Promist Ring nevű tárgyat kapunk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol egy angyal szobra két kódémon között áll, itt addig rohangáljunk, amíg meg nem jelenik egy mágikus lépcső. Ez a rejtett járat egy mécseshez vezet, amit meg kell gyűjtanunk. Ezután menjünk vissza, és folytassuk utunkat balra (előtte egy rejtett ládában, a terem jobb oldalán egy Fairy Earrings nevű tárgy hívogat minket).

Egy szobakkal három részre osztott terembe jutunk, ahol a célunk az, hogy minden gyertyát meggyűjtsünk. Először lobbantsuk lángra mindhárom elérhető gyertyát, majd a megnyíló rejtett ajtón át ügessünk át a jobb teremrészbe. Itt gyűjtsuk meg a bal alsó kandelábert. Ekkor térjünk vissza a bal oldalra, és oltuk el a baloldali, és a felső mécses. Ezután be tudjuk kapcsolni az eddig elérhetetlen két középső gyertyát. Mikor ez megvan, gyűjtsuk fel a két baloldali, és a két jobboldali viaszrudat. Ezután kapcsoljuk be az utolsó pilácsot, ami középen, legalul található. A megjelenő Bloodstone-ból szedjük ki az Ankletet, és menjünk tova. Ezen a folyosón is van egy kandeláber, és a Bloodstone egy Shield Armorról jutalmaz minket. Ezután menjünk körbe, gyűjtsuk meg a gyertyát, és az ezzel aktivált lépcsőn menjünk fel. Egy könyvtárba jutunk, ahonnan a látszat szerint nincs kijárat - ne hallgassunk a szemünkre. Először is világítsuk ki a poros könyveket a bal oldalon található gyertyával, és az így megnyílt rejtett lépcsőn menjünk fel. Egy újabb kandeláber vált elérhetővé, használjuk is ki a soha vissza nem térő alkalmat a piromániánk kiélésére - a könyvespolc egy része kiveszi szabadságát: megnyílt az út. Menjünk is be, és nézzük meg a Bloodstone-t: egy N-Kai Armletet rejt.

Menjünk vissza a könyvekhez, és menjünk fel a kisebb lépcsősoron, ahol egy újabb mécses várja a tűzre éhes kalandorokat. Egy újabb rejtett járat nyílik meg, amit követve két újabb pilács vár ránk. Menjünk vissza a könyvtárba, ahol gyűjtsuk meg az utolsó gyertyát - meglepetésünkre egy sokadik titkos járat jelenik meg, ahol végre egy lángra lobbantandó gyertya vár ránk - még úgysem volt elég. Térjünk vissza a rejtett alagutakkal át, meg átszögtünk könyvtárba, és menjünk a Mog-nyűszögés iránt - balkéz felé. Ment-





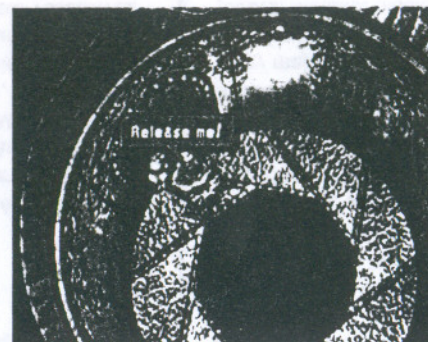
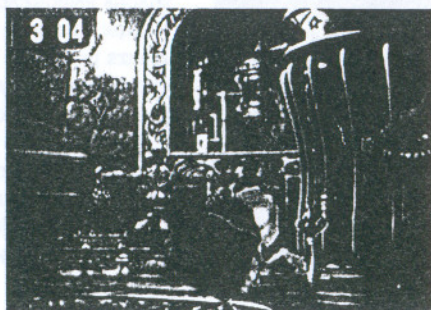
gából, miután megcsodáltuk, vegyük fel a szoba másik oldalán a Shield Armort. A helységből menjünk ki a lenti ajtón, és egy olyan terembe jutunk, ahol két kis gömb van (ha megvizsgáljuk őket, semmi nem történik), valamint egy Power Vest. Ha felhágunk a lépcsőn, akkor másik két gömb mellett egy Feather Boots hever. Zidane is rájön, hogy a megfelelő sorrendben kell megnyomni őket, hogy valami hatásuk legyen. Kezdjük a bal fentivel, és az óra járásának megfelelő irányban haladva nyomjuk meg őket. Miután ezzel megvagyunk, menjünk fel az északi lépcsőn, ahol egy újabb gömb

várja, hogy megtapizzuk. Ezután némi lézershow keretében megtudunk pár dolgot magáról Oeilvertől, és a múltról. Ezután menjünk vissza a baloldali terembe, és bemehetünk az eddig zárt ajtón, ahol a falra faragott szobrok felvilágosítanak minket a világ kezdetéről. Ezután menjünk vissza abba a terembe, ahol bejöttünk Oeilvertbe, és menjünk jobbra. Itt egy újabb Mog (Mooel) vár minket, adjuk neki a levelét, majd mentsünk, és ha kell, használjunk egy Tentet. Menjünk jobbra, nézzük meg a hologramot, majd vegyük fel a Gaia Gear nevű páncélt a ládából, majd irányt a Gulug Stone és az újabb főellenség felé. A csapat összeállítása csak rajtad múlik, a lényeg az, hogy Clear Head képesség legyen mindenkinél aktív, és a harcosaink használják legerősebb képességeiket. Amaranthtal hajgáljunk Pinweelt, Rising Sunit vagy Wing Edge-et, Freyával ugráljunk, a maradék karakter pedig gyógyítson tárgyakkal. Amikor legyőztük Arkot, vegyük fel a Gulug Stone-t, és a kamera visszatér a Kujánál maradt pajtásokra.

Desert Palace

(szörnyek: Ogre, Grimlock, Drakan, Torama)

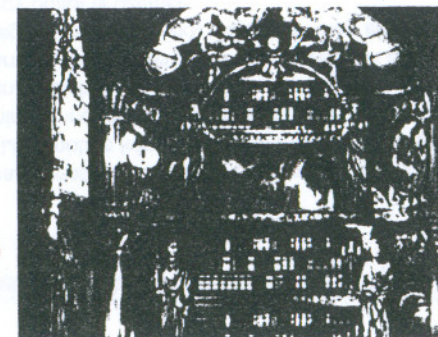
Kiderül, hogy Kuja szavában nagyon nem lehet bízni, hiszen az a terve, hogy megöli a többieket. Természetesen, ahogy a gonoszoktól megszokhattuk, nem választja a leggyorsabb megoldást, hanem lassan kívánja kivégezni az ittmaradtakat - mégpedig egy homokórányi időt kapnak. Csak Cid van szabadon, az ő feladata lesz a mentőexpedíció realizálása. Menjünk dél felé, hallgassuk meg a Feketemágusokat, de ne őket kövessük, hanem az ösztöneinket, és a másik irányba távozzunk. Itt egy fura minijáték kezdődik; a kört nyomkodva kell óvatosan a homokóráig lopakodnunk. Egy tüskés lény hortyog az óra melletti ketreben, ha akkor mozgunk, amikor ébren van, akkor előlről kell kezdenünk a lopakodást. A sikeres onás végrehajtására hat perc áll rendelkezésünkre - ha



nem sikerül, akkor kampó... Mikor elértük az üveget, még el kell döntenünk, hogy hogyan jutunk el odáig, hogy meg is tudjuk fordítani; ehhez válasszuk azt, hogy az agyag, a kő és a vas bábukat használjuk. Mikor megvan a kulcs, kiszabadíthatunk mindenkit, és (ha nem volt benne az előző csapatban) Eiko veszi át a vezetést. Először is menjünk vissza a homokóra szobájába, és egy Mogot találhatunk (Mojito). Nála mindeképpen mentsünk, és vegyünk annyi gyógyítószer, amennyit csak tudunk.

Ezután távozzunk arra, amerre a Feketemágusok mentek. Ezen a területen a feladatunk az lesz, hogy minden lehetséges gyertya-atartóban fényt gyűjtsünk. A folyosó bal oldalán lesz az első fellobbantandó pilács, és ha a megjelenő Bloodstone-t megvizsgáljuk, egy Promist Ring nevű tárgyat kapunk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol egy angyal szobra két kódémon között áll, itt addig rohangáljunk, amíg meg nem jelenik egy mágikus lépcső. Ez a rejtett járat egy mécseshez vezet, amit meg kell gyűjtanunk. Ezután menjünk vissza, és folytassuk utunkat balra (előtte egy rejtett ládában, a terem jobb oldalán egy Fairy Earrings nevű tárgy hívogat minket).

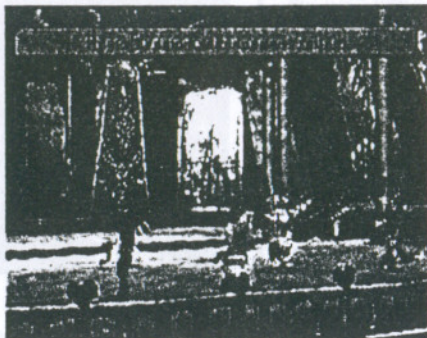
Egy szobrokkal három részre osztott terembe jutunk, ahol a célunk az, hogy minden gyertyát meggyűjtsünk. Először lobbantsuk lángra mindhárom elérhető gyertyát, majd a megnyíló rejtett ajtón át ügessünk át a jobb teremrészbe. Itt gyűjtsuk meg a bal alsó kandelábert. Ekkor térjünk vissza a bal oldalra, és oltsuk el a baloldali, és a felső mécsset. Ezután be tudjuk kapcsolni az eddig elérhetetlen két középső gyertyát. Mikor ez megvan, gyűjtsuk fel a két baloldali, és a két jobboldali viaszrudat. Ezután kapcsoljuk be az utolsó pilácsot, ami középen, legalul található. A megjelenő Bloodstone-ból szedjük ki az Anketet, és menjünk tova. Ezen a folyosón is van egy kandeláber, és a Bloodstone egy Shield Armorral jutalmaz minket. Ezután menjünk körbe, gyűjtsuk meg a gyertyát, és az ezzel aktivált lépcsőn menjünk fel. Egy könyvtárba jutunk, ahonnan a látszat szerint nincs kijárat - ne hallgassunk a szemünkre. Először is világítsuk ki a poros könyveket a bal oldalon található gyertyával, és az így megnyílt rejtett lépcsőn menjünk fel. Egy újabb kandeláber vált elérhetővé, használjuk is ki a soha vissza nem térő alkalmat a piromániánk kiélésére - a könyvespolc egy része kiveszi szabadságát: megnyílt az út. Menjünk is be, és nézzük meg a Bloodstone-t: egy N-Kai Armletet rejt. Menjünk vissza a könyvekhez, és menjünk fel a kisebb lépcsősoron, ahol egy újabb mécses várja a tüzre éhes kalandorokat. Egy újabb rejtett járat nyílik meg, amit követve két újabb pilács vár ránk. Menjünk vissza a könyvtárba, ahol gyűjtsuk meg az utolsó gyertyát - meglepetésünkre egy sokadik titkos járat jelenik meg, ahol végre egy lángra lobbantandó gyertya vár ránk - még úgysem volt elég. Térjünk vissza a rejtett alagutakkal át-, meg átszögt könyvtárba, és menjünk a Mog-nyüszögés iránt - balkéz felé. Ment-



sünk egyet (épp ideje volt) és menjünk tovább az úton, ahol egy újabb pilácsgyűjtő kis performance-ban alakíthatunk főszereplőt. Először is lobbantsuk fel a lángot mindkét kandeláberben, és szedjük ki a Black Hoodot a Bloodstone-ból. Ezután oltuk el a baloldali kanócot, és a megjelenő ajtón fussunk át a másik oldalra. Itt szintén gyűjtsünk meg mindent, amit csak lehet, majd a Bloodstone-t megvizsgálva vegyük fel a Venetia Shield-et. Ezután oltuk el a középső gyertyácskát, és voila, megjelenik egy újabb rejtett lépcső. Használjuk is ki, menjünk föl a tetejére (félősebbek menjenek vissza menteni), amíg meg nem találjuk az utolsó meggyújtandó viaszrudat. Még mielőtt alápiszkálnánk, készüljünk föl a következő csatára: Daggernek az Aquamarine-t, Vivinek a N-Kai Armletet adjuk oda, mert a Valia Pira névre hallgató fura alakú szörny nem kedveli a vizet. Eikora Carbuncle (Ruby Light) megidézését bízzuk, és így nem lehet gondunk.

Valia Pira harc elején megvizsgálja, hogy minden Bloodstone-t kiraboltunk-e, vagy sem. Amit otthagytunk, azt a tárgyat felhasználja ellenünk (olyan varázslatot használ, amit abból lehet megtanulni). Mindenkiel próbáljunk locsolkodni, képzeljük azt, hogy Húsvét van, úgy könnyebben fog menni (Water, Leviathan, Water Sword). Amikor már csak fele HP-ja van szegény jószágnak, Reflectet varázsol magára - mivel egy varázslatot csak egyszer lehet visszalőni - ezt ellensúlyozzuk egy Carbuncle-lal. Mikor levertük, gyűjtsük meg az uccsó kanócot.

Mikor ez megvolt, a kép visszavált Zidane-ékra, akik épp most érkeztek meg a másik kontinensről. Menjünk vissza a teleporthoz. A csapat Kuja szobája elé kerül vissza, ahol oda is adjuk nekik a követ. Kuja szobájában találhatunk egy jó kártyát, a Namingwayt. Menjünk vissza a teleporthoz, és igyekezzünk elérni a Hilda Garde-ra. Sajnos a két bohócunk már elhajózott Kujával egyetemben, nem tudtunk odaérni időben. Menjünk fel a lépcsőn, kapcsoljuk át a bizgentyűt, és másszunk le a létrán, mire a világtérképen kötünk ki.



Lost Continent

(szörnyek: Whale Zombie, Green Vepal, Blazer Beetle, Feather Circle, Gigan Octopus)

Itt válasszunk ki egy ütőképes csapatot (Vivi nagyon hasznos, őt mindenképpen rakjuk be a partiba, a többi opcionális). A Blue Narciss üldözi a Hilda Garde I-en menekülő Kuját a Lost Continent nevű helyre. Ez a hely elég nedves, de meglepő módon páran élnek itt is. Egy kisebb vár is van a nyugati részen, mely az Esto Gaza névre hallgat. Mindenképpen harcoljunk itt egy kicsit (aki nagyon nem akar, az Chocobo-háton menjen), mert sok XP-t kaphatunk, és ha Quina velünk van, akkor sok képességet tanulhatunk vele. Ha csapattagokat akarunk váltani, akkor menjünk vissza a hajóhoz. Akár el is utazhatunk más helyekre, de nincs sok értelme, csak akkor folytatódik a történet, ha Esto Gaza felé vesszük az irányt.

Esto Gaza

(szörnyek: Garuda)

Esto Gaza körül rajokban támadnak a Garudák, akik ellen nagy könnyedséget jelent, ha mindenkire felrakjuk a Locomotion képességet. Ha belépünk a tulajdonképpeni templomba (az itteni vallás a Shimmering Island felől áradó erőre épül), találkozhatunk a vallási vezetővel, akinek neve/rangja Bishop. Ő elmondja, hogy Kuja és a Feketemágusok Mount Gulug felé vették az irányt. A türelmetlenebbek akár követhetik is őket azonnal a bal kijáraton, azonban van itt még pár felfedeznivaló, maradjunk még egy kicsit. Jobbra lézengenek Esto Gaza lakói, akik egy boltot is üzemeltetnek, vegyünk mindenkinek új fegyvereket (úgy semmiképpen ne menjünk tovább, hogy nem vettük meg Vivinek az Octagon Rodot - ebből tudja megtanulni a Firaga, a Blizzaga és a Thundaga varázslatot), Amaranthnak dobálni való cuccokat (egy Wing Edge el van rejtve a szoba jobb oldalán), és jópár Vaccine-t. Ha újra beszélünk Bishoppal, akkor felkínálja, hogy 100 Gilért cserébe pihenjünk meg. A város fölött megtalálhatjuk Morikát, a Mogot. Ha felmegyünk a tetőre, akkor megláthatjuk a Shimmering Island-et - jól néz ki, valljuk be. Ezután menjünk a hegy irányába.



Mount Gulug

(szörnyek: Grenade, Red Vepal, Wraith, Worm Hydra, Red Dragon)

Mindenekelőtt Eikót elrabolja Kuja, őt kell tehát visszaszerezni. Készüljünk fel jónéhány kemény csatára, erősek errefelé a szörnyek. A Water- és Ice-alapú támadások jól sebzik őket, ezért Vivi és Steiner mindenképpen legyen a csapatban. Sajnos Dagger állapota már kritikusnak nevezhető, az esetek felében elrontja a parancsokat, ezért őt ne vigyük magunkkal. Quina itt is tanulhat pár trükköt, pakoljuk be őt is a branchesba. Body Temp és Antibody legyen mindenkin. Menjünk be az első házikóba, ahol a feledékeny tulajok 9693 Gilt hagytak, és a hirdetőtáblát is elolvashatjuk - némi információt tartalmaz. Az emeleten egy Ether lapul, egy létrán lemászva pedig egy Red Hat boldog tulajdonosai leszünk. Ha mindezzel megvolnánk, akkor menjünk vissza a bejáratához, és menjünk be a konyhába. Egy rejtett láda (Golden Hairpin-nel kibérelve) és egy lyuk vár ránk. Miután az elsőt a szokásos módon kezeltük, ugorjunk be a likba. Egy kút mellé érkezünk, az lesz a célunk, hogy majd másszunk bele, de ehhez szükséges lesz megtudni, hogy hogyan tudjuk előcsalni a köteleket (sajnos Vivi nem tudja a Create Rope varázslatot). Mehetünk balra vagy jobbra, mindkét oldalon egy-egy Mog (Moolan, Mogtaka), két-két Red Dragon vár minket.



A kincsekben van csak különbség, balra egy Demon's Mail és egy Elixir van, jobbra meg egy Gaia Wear és egy Wing Edge. Mikor mindent bejártunk, és elolvastuk a kötélt előcsalására vonatkozó utalásokat, húzzuk meg háromszor a kart, és ereszkedjünk le, ahol vidám köszöntőbizottság vár ránk: Red Dragonok. Mikor kinyiffantak, menjünk be az általuk vájt lyukon a hatalmas barlangba, ahol Thorn és Zorn ezúttal Eikónál próbálkozik a Garnetnél már elvégzett operációval: megpróbálják belőle kinyerni az idézőerőt. Hamarosan előbújik a leánya ingéből a kis Mogja, és kiderül, hogy ő igazából egy Eidolon, és legyőzi a Thorn-Zorn duót. Mikor eltávozik, Eiko megkapja a Ribbon nevű tárgyat, amivel majd Madeent tudja majd megidézni. Egyelőre azonban nagy baj van, Thorn és Zorn ugyanis egybeolvadnak, és létrehozzák a Meltigemini nevű szörnyeteket, akit le kell győznünk. Kiderül, hogy Kuját a Trance-állapot érdekli, hiszen ha ő is transzba kerülhetne, akkor sokkal nagyobb hatalma lenne. A csapatból hiányzik majd Vivi (ha nem volt benne, akkor ez természetes), aki Kuja után rohan, helyére Eiko lép be. A szörnyeteg azzal kezd a csatát, hogy mindenkiire Virust rak. Ezt Vaccine-nal tudjuk kikúrálni, és ha nem tesszük meg csata végéig, akkor nem kapunk AP-t a csata végén. Ha hamar akarjuk letudni a csatát, akkor varázsoljunk rá Minit, és tapossuk el. Nem árt, ha a karaktereken van Antibody, mert sokat mérgez. Csata után megtaláljuk Lady Hildát, Cid király feleségét (Hilda változtatta őt Ogloppá, mert megcsalta). Miután megismerkedtünk ökirályi fenségével, visszakerülünk Lindblumba. Ott a királynő, miután megeskette urát, hogy nem fogja többet megcsalni mindenféle csini nemeskisasszonyokkal, visszaváltoztatja daliás emberré.

Mi a szokott helyünkön, a vendégszobában ébredünk, és mikor leérünk a trónterembe, Zidane barátunk egyből megpróbálja elhajtani a számára ismeretlen férfiút a trónról. Amikor a helyzet tisztázódik, mindenki lemegy a konferencia-terembe, ahol Hilda asszony elmondja, hogy mit is tudott meg Kujától, amikor az fogságban tartotta. Kiderül, hogy ellenségünk egy másik világból származik (emlékeztek Oeilvertben a hologramokra?), és az egyetlen út oda, az Ipsen's Castle nevű helyen található.

Mielőtt indulnánk Zidane-nak feltűnik, hogy Garnet eltűnt. Miután végigkutatuk az egész várost, kiderül, hogy nem Lindblumban van. Zidane gyorsan elrohan Alexandriába, ahol néhány fura jelenet után találkozunk Bakuval és Beatrix-szal. Utóbbi ajándékoz nekünk egy Garnet nevű drágakövet, majd el-irányít minket Dagger titkos rejtékére - Brahne sírjához. Itt meglepődve vehetjük tudomásul, hogy Garnet visszanyerte a hangját (ez azt is jelenti, hogy már nem rontja el a varázslatait), sőt újításként levágja győ-



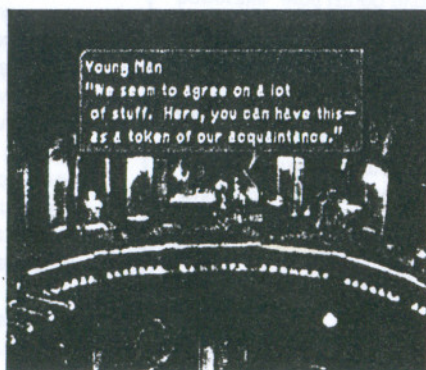
nyörű haját is. Ezután visszakerülünk Lindblumba, ahol - miután mindenki megcsodálta Garnet új stílusát - Cid emberként egyből visszatér kedvenc elfoglaltságához, az Airship-építéshez, és mi kapjuk meg a Hilda Garde III irányítását. A hajón találhatunk egy Tentet és egy Elixirt, ezeket vegyük magunkhoz, majd - mielőtt az Ipsen's Kastélyhoz mennénk - végezzünk el pár dolgot. Először menjünk a South Gate-hez (ahol Steiner becipelte egy zsákban Garnetet), ahol egy eddig elérhetetlen ládát nyithatunk ki, amiben az Elixir kártya van. A Treno és South Gate között egy völgy van, ahol Mosco őriz két ládát - marjuk fel az Elixirt és a 3206 Gilt. Mielőtt még elrepülnénk a kastélyba, két helyre mehetünk még el.

Alexandria

A néhai metropolisz nyüzsgő élete már a múlté, de pár hasznos dolgot találhatunk. Minden helyi lakos a hatalmas veszteségen kesereg, mindenki szomorú. Ahol a szerelmespár összeborul, egy Ethert lehetünk. Az a boltos, aki a páncélnagyker vezet, most a fogadó előtt árul, van pár hasznos cucca. Ha beszélünk a mellette ácsorgó idegenvezetővel, akkor összehívhatunk egy gyűlést, a város helyreállításáról - értelme nem sok van, mert nem tudnak megegyezni, mindenki a saját portájánál kezdené a söpörgetést. Kaphatunk egy ajándékot a rohángáló kislánykától, mégpedig az Alexandria kártyát. Ha a Synth Shopot keressük, akkor a torony közelében kutakodjunk, egy öregember vezeti a boltot. A kikötőnél 4832 Gil van elszórva a lépcsőknél, balra pedig egy Topaz hever. A tönkrement szökőkút mögé egy Peridot van elrejtve, a romok között pedig egy Sapphire van.

Daguerreo

Daguerreo a Forgotten Continent déli részén helyezkedik el, egy hegy tetején. A repülőnkkel az előtte levő síkságon tudunk landolni, és a hídon át juthatunk el a városba. Daguerreót azért éri meg felkeresni, mert rengeteg új cuccot vehetünk, illetve szintetizálhatunk. Amint beérünk a városba, egy lifttel meglátogathatjuk a magányos Mogot, Nogy-t. A lifttel szemben a Synth Shop található, ahol a legjobb cucc a Black Robe és a White Robe. A bolt vezetője az a gyanús négykezű alak, aki már kirabolta Daggert, és el akarta rabolni Eikót Trenoban. Ő ismer minden ládát az egész játékban, és ha eddig jól teljesítettünk (értsd: azon kívül, ami a földhöz volt szögezve, mindent elloptunk és kifosztottunk), akkor különféle fokozatokba sorol be minket. Ha elérjük a S(uper) fokozatot, akkor annyira megretten fantasztikus képességeinktől, hogy elrohan, és csak némi kergetőzés után kaphatjuk meg jussunkat, a Rank S Awardot. Vele mindenképpen kártyázunk, mert hiába vannak jó lapjai, ha egyszer igen ostobán játszik. Daguerreo könyvtárában zajlik az élet. Egy fiatal fickó (Young man) és egy másik hapsi (a gyógyszert eladója) vitatkoznak valamin. Ha folyamatosan a Young Man mellett érve-





lünk, akkor egy Flare kártyát, ha a Sales Clerk mellett tesszük le a voksunkat minden kérdésben, akkor egy Meteor kártyát kapunk.

A patika mellett egy furcsa kő van, amit vizsgálunk meg Zidane-nal, mire az lezuhan. Ezután beszéljünk a könyvet kereső tanulóval, majd keressük meg az áhított olvasmányt a jobb oldalon. Miután a fickó hálát rebegve mond köszönetet, menjünk be a folyosóra, amit eddig elzárt testével. Mögötte egy titkos létra van, amivel lemászhatunk egy szintet. Itt egy vénember felkínálja a pi-

henés lehetőségét 100 Gilért, amit használjunk is ki. Ha nem az öreggel beszélünk, hanem elmegyünk a képernyő bal szélére, akkor egy furcsa alakkal futhatunk össze, aki igen izgott lesz ha nálunk van a Namingway kártya. Ekkor ő felkínálja azt a lehetőséget, hogy szabadon átnevezhetjük minden karakterünket.

A fegyverbolt a könyvtártól balra van, de sajnos még nem vehetünk semmit, mert a boltos ellátmánya nem érkezett meg. Ahhoz, hogy új cuccokhoz jussunk, el kell simítanunk a problémát valahogyan. Menjünk lejjebb egy szinttel, a fegyverbolt alatti szobába, ahol egy lifteket találunk - csak nem működnek jól. Húzzuk lefelé a bal kallantyút, amíg az alsó lift legalulra nem kerül. Vizsgáljuk meg, mire Zidane sasszemmel kiszúr egy lukat a falban. Nézzünk körül a könyvespolcoknál, és a talált cuccot dugjuk be a lyukba - és ezzel megakadályozzuk a lift elmozdulását. Ezután húzzuk le a jobb kallantyút, amíg a másik lift a meg nem érkezik. Szálljunk be, és liftezzünk fel a fegyverboltba - a boltos annyira örül, hogy alacsony áron adja el nekünk cuccait.

Miután ezzel megvagyunk, menjünk vissza Daguerreo bejáratához, és vizsgáljuk meg a vízistent ábrázoló mozaikot. Ekkor lehetőségünk nyílik a birtokunkban levő Ore-ok átválttatására - minden 5 Ore-ért egy Aquamarine-t kapunk.

Ipsen's Castle

(szörnyek: Gargoyle, Cerberus, Veteran, Tonberry, Agares)

Ha végeztünk mindennel, akkor vegyük utunkat a Hilda által jelzett kastély felé, ami bizony elég furán néz ki. Itt találhatunk - Eiko kivételével - minden karakter számára jó fegyvereket (Zidane-Dagger, Garnet-Rod, Vivi-Mage Staff, Steiner-Broadsword, Quina-Fork, Freya-Javelin, Amarant-Cat's Claw, Eiko-Golem's Flute). A bejáratnál mindenki összegyűlik, de Amaranton erő vesz az egoizmussal kevert önbizalomtúltengés, és úgy dönt, hogy ő egyedül fogja megkeresni Kuját. Ezután csapatot kell választanunk, a legjobb, ha Daggert, Vivit és Izlés szerint vagy Eikót vagy Steinert vesszük. Ha Quina tudja a LV4 Holy képességet, akkor ő is jól jöhet. Az errefelé található Gargoyle-t könnyű megölni, használjunk rajta Softot.

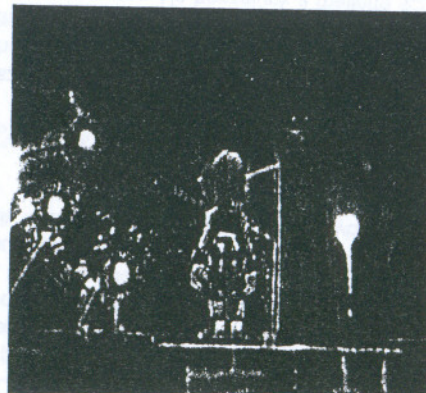
Induljunk el felfelé a hosszú lépcsősoron - amikor bejutunk két titkos ládat lelhetünk, egyikben a Dagger van a másikban egy csillagjegy. Errefelé koricál Kumool, aki a mentési lehetőség mellett a boltjának széles kínálatával is segítségünkre lehet. Vegyünk tőle pár

Vaccine-t, szükségünk lesz rá nemsokára! Menjünk tovább, kövessük az utat balra, és megtaláljuk a Cat's Claw-t. Csússzunk lejjebb egy szintet, utána viszont másszunk fel a létrán, és másszunk be a balkonon. Nem törődve a szép kilátással ugorjunk át egy másik létrára, majd ugorjunk le balra, ahol a Javelin rejtezik egy láda mélyén. Térjünk vissza a létrára, de most jobbra ugorjunk, ahol meg a Broadsword lapul. Ismét vissza a létrához, de ezúttal ne ugráljunk, hanem másszunk le az aljára. Itt ismét némi Tulipános Fanfan-utánézés következik, balkonról létrára ugorjunk, majd a létráról egy másik erkélyre. A mutatónyunkat a játék egy Roddal honorálja, amit iziben nyomjunk Garnet kezébe. Ezután másszunk fel a létra tetejére, és hatoljunk be az ottani ablakon. A vörös szőnyeges szobában nézzük meg közelebbről a falfestményt a jobb oldalon, mire a banda tagjai kisütik, hogy ez bizony egy rejtett ajtó, már csak arra kellene rájönni, hogy hogyan kell kinyitni. A teendők, sorrendben:

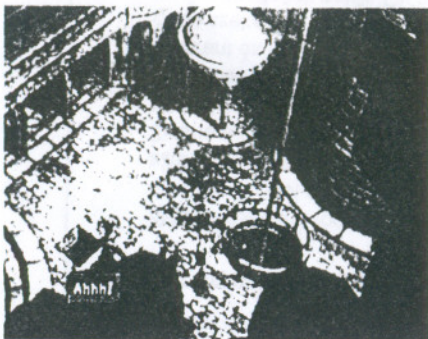
Examine
Push
Pound
Think
Push
Try Something Drastic
Rest

Miután kinyitottuk, vegyük magunkhoz a jobb oldalról a Barette-et. Ezután használjuk a liftet, és emelkedjünk fel a sztratoszférába, vagy legalábbis a legfelső szintre. Itt Amarant leüti Zidane-t, és ezzel befejezteknek tekintik az ügyüket, elhagyja a csapatot. Miután elment, vizsgáljuk meg a hátsó falat, és négy tárgyat találhatunk:

Fire Mirror
Water Mirror
Earth Mirror
Wind Mirror



Miután ez megvan, egy rémséges lény esik nekünk, hogy megakadályozzon minket Kuja tervének keresztülhúzásában. Taharka nem egy erős szörny, könnyen el lehet húzni a nótáját (Bahamut, Flare, Flare Sword). Menjünk vissza amerre jöttünk, és vegyük észre a rejtett csapóajtót a földön (a rúdnál van). Másszunk le, és egy Maiden Prayer üti a markunkat. Ezután másszunk vissza az udvarra.



Menjünk vissza a bejáráshoz, ahol egy új lépcsősor jelent meg a bal oldalon. Ide az erkélyeken ugrálva juthatunk el, ha megérkezünk, akkor menjünk lefelé. A lenti ládában egy Air Racket tartózkodik. Miután felvettük, lovagoljuk meg a liftet, és menjünk lejjebb egy szintet (itt Odin kardja lóg a falon). A ládában egy Golem's Flute tartózkodik, emeljük el, jól fog jönni Eikónak. A két vázát az óra járásával ellentétes irányban mozgassuk a polcokon, mire a kardon szikrázó energiák feltöltik azt, és egy Ancient Aroma boldog tulajdonosai lehetünk. Vivi és

Quina fegyvereit az udvarnál felmászva, a pózna tetején találhatjuk meg.

Ha mindezzel megvagyunk, akkor menjünk ki a kastélyból. Zidane észreveszi, hogy Amaran még nem jutott ki, és bátor (botor) módon visszamegy érte, az udvarba, és lecsúszik hozzá a rúdon. Amikor megtaláljuk, akkor persze már visszaáll a csapatba, kettejüknek ki kell jutniuk az épületből. Szereljük fel Amaranot a legjobb fegyverrel, és vágjunk véres utat magunknak a szörnyek tengerén keresztül. Mikor kijutunk, egy tervet kovácsol ki-csiny csapatunk agytrösztje, Zidane: a talált tükröket kell felhasználnunk.

The Four Shrines

Amikor felszállunk a hajóra, a csapat áttanulmányozza a négy tükröt (Fire, Wind, Water, Earth Mirror), és kiderül hogy mind a négy helyszínt ugyanabban a pillanatban kell elérnünk. Ez azzal jár, hogy a nyolctagú bandát négy kisebb csapatra kell osztani.

A kastélyhoz legközelebb a Water Shrine (Víz-szentély) van; a Forgotten Continent mellett, a félkör alakú szigetenél - egy örvény jelképezi. Menjünk ide, és a kör gombbal "dobjuk ki" Garnetet és Eikót.

A Tűz-szentély a Lost Continenten van, Esto Gazától északra. Repülünk a vulkán fölé, és eresszük le Amaranot és Frayát.

A Szél-szentély a Forgotten Continent délkeleti részén van, ide Vivi és Steiner szállnak ki rendet tenni.

Végül Zidane és Quina a Föld-szentélyhez mennek, ami az Outer Continenten van, az egyik déli nyúlványon, egy füves területen, ahol reng a föld.

A játék az utóbbi csapatot követi, néha-néha visszaváltva a többiekre. Mielőtt bemennék a szentélybe, szereljük fel kalandozóinkat a legjobb felszereléssel, amit csak elő tudunk ásni nekik. Minél több defenzív képességet aktivizálunk (Auto-Potion, Auto-Regen, Counter, High Tide de a legfontosabb az Auto-Float - végülis a Föld-szentélybe készülünk...), és így lépünk tovább. Ahogy



ereszkedünk alá, egy csapdába botlunk: a falak elkezdnek közeledni egymáshoz, mindenkinek eszébe juthat a hulladékúzó jelenet a Csillagok Háborújából (azzal a kis különbséggel, hogy nekünk nincs itt R2, hogy leállítsa a szerkezetet). Úgy tudunk kiszabadulni, ha ott nyomjuk meg az X-et, ahol felvillan a felkiáltójel Zidane feje fölött. Ha sikerült túlélni a csapdát, akkor haladjunk tovább, és vizsgáljuk meg az oltárt. Ebben a pillanatban a többiek is megérintik a rájuk bízott oltárokat, nekünk pedig meg kell küzdeni az Earth Guardiannal. Quinával varázsoljunk valami a következők közül:

Mighty Guard, Bad Breath vagy 1000 Needles. Ha Zidane transzba esik, és használjuk a Grand Lethal nevű Dyne-képességet, akkor nem lehet gondunk, az legalább 8000-et sebez. Ha megnyerjük a csatát, akkor a többiek is így tesznek, ha meg nem...akkor már az is mindegy.

Terra

(szörnyek: Hecteyes, Mover, Ring Leader, Malboro)

Amikor a négy őrző meghal, már nincs aki megakadályozzon minket abban, hogy átlépjünk a másik világba, Terrára. A helyszín a Shimmering Island, nyomjuk meg a kör gombot, és máris átjutunk Terrára. Itt a már egyszer látott Garland köszönt minket - válasszunk csapatot (Devil Killer mindenkire), és menjünk tovább lefelé. A következő helyszínen egy szőke lánnyal találkozunk, aki annyira megilletődik hogy elrohan előlünk (mintha egy ilyen részt láttunk volna a Chrono Crossban is, nem?), a feladatunk az lesz, hogy üldözzük. Persze nem ész nélkül, szedjük fel a tárgyakat út közben. Először ne arra menjünk, amerre a leány futott, hanem a másik irányba. Itt egy Coronet, majd egy Dragon Wrist akad az utunkba. Ezek felvétele után menjünk a lány után, az itteni ládában csak egy Elixir lapul.

A furcsa hídnál másszunk le egy emeletnyit, és így meglehetünk egy ügyesen elrejtett Remedy-t. Másszunk vissza, és menjünk arra, amerre a lányka távozott, és egy rejtett ládából szedjük ki kergetőzés közben a Mythril Racketet. Ha a közelben lemászunk egy emeletnyit, egy Demon's Vestet zsákmányolhatunk. Nemsokára utolérjük a lánykát, akivel válthattunk pár mondatot, végül elvezet minket egy hídra, amin keljünk át, és hágjunk fel a lépcsőn (előtte menjünk le a Minerva's Plate-ért), és elérünk egy Bran Bal nevű területre.



Bran Bal

Amint belépünk Bran Bal bejáratán, Dagger összeesik egy erőteljes visszaemlékezés hatására, keresnünk kell egy helyet, ahol tud pihenni. A teleportot egyelőre egy zöld erőtér védi, itt még nem tudunk bemenni. Menjünk le a lépcsőn, és a következő teremben vegyük ki a Flash Hat-et a lépcső alól. Találkozunk néhány helyivel (gyanúsán hasonlítanak Zidane-ra...), akikről megtudhatjuk, hogy a fogadó itt van előttünk. A szőköknél egy Angel Earringsot lelhetünk, tegyük magunkévá. Mikor megnézzük a korcsmát, Zidane idehozza Daggert, Eiko pedig gyógyszerre vadászik közben. Szerencsére nincs nagy baj, Garnet felébred, és elmondja, hogy mi is történt. Ezután nekiállhatunk felfedezni a várost. Először menjünk a hármast lépcsőfordulóhoz, és menjünk le alulra. Itt menjünk balra, egyenesen bele a falba. Itt egy hurkot kell leírnunk (fel-jobbra-le), és így egy újabb Minerva's Plate-hez juthatunk. Ha nagyon elveszettnek éreznénk magunkat, nyomjuk le a Select gombot, ekkor Zidane feje felett megjelenik a kis kéz-ikon. Ezután menjünk vissza a fogadó elé, és jobb oldalon nézzünk be a raktárba. Milyen figyelmes, egy Wing Edge-et is tárolnak, vegyük át megőrzésre. Itt egy nehezen megtalálható Mog is lakik, az ő neve Moorock, akinél be is vásárolhatunk (Orichalchont mindenképpen vegyünk). Ha kíváncsiak vagyunk az itteni emberekre, menjünk be a fogadó melletti házba, és beszéljünk az itt levő emberekkel. Ezután menjünk le az itt levő lépcsőn, és találkozhatunk a kergetett szőke kislánnyal.



Amarant
"I'm tryin' to say I'll go with you.
Catch my drift?"

Mielőtt beszélénk vele, vegyük fel az Elixirt a háta mögül. Nagyon figyeljünk oda a beszélgetésre, mert sok fontos dolgot tudhatunk meg. Végül Zidane furcsán kezd el viselkedni, és kimegy Bran Bal-ból. Ezután Garnet megkéri Eikót, hogy keresse meg Zidane-t. Nézzük meg az ATE-kat, majd beszéljünk Quinával, Vivivel és végül Amaranttal, és megtudjuk, hogy Zidane már átment a portál másik oldalára, a Pandemoniumba... mentsünk egyet, majd beszéljünk a lánnyal, hogy utánaehessünk.

Pandemonium

(szörnyek: Amdusias, Malboro, Shell Dragon, Mover, Abadon)

Zidane-t Garland fogadja a teleport másik érkezési oldalán, és egy kis túrara vesz rá minket - platformról platformra kell ugrálnunk, amíg a varázsló Terráról mesél kedélyesnek aligha nevezhető történeteket. A meséből megtudjuk, hogy minket Garland "készített". Zidane a sok újdonságtól egy idő múlva kifekszik, és Eiko ébreszti föl. Zidane nem akar a többiekkel lenni, kicsinyég sokkolva érzik magukat; berohan egy terembe, ahol egy Amdusias várja. Nem túl jó ómen, hogy egyedül kezdünk ellene, de nem kell félni, Amarant és Freya beszállnak segíteni. A csata után Zidane kissé morózusan hajtja el a segítő kezeket, és egyedül vándorol tovább. Itt Quina és Steiner küszködik egy szörnyvel, nosza, segítsünk nekik. Quinával mindenképpen együk meg ezt az ellenfelet, és így tanul-



juk meg a High Wind képességet. Zidane a csata után megintcsak ellökdös mindenkit maga mellől, és a szomszédos teremben beleköt egy Shell Dragonba. Szerencsére nemsokára megérkezik Dagger, hogy segítsen, akinek az idéző képességeivel nem lehet gond a csata (Odin, Bahamut). Végül a pajtik meggyőzik Zidane-t, hogy ne adja fel a reményt, és menjenek együtt tovább. Menjünk vissza a többiekhez, ahol feltűnik Moorock, akinél cserélhetünk csapattagokat (sok varázstudót vigyünk), és menthetünk. A trónteremben egy Holy Mittert vegyünk fel, majd menjünk arra, ahol Zidane egyedül kóborolt. Nemsokára egy furcsa, kék fénnel bevilágított területre érünk, itt van egy központi kapcsolótábla, amit megpiszkálva új utakat alakíthatunk ki. Ezután 30 másodpercünk van, hogy átérjünk az újonnan megjelent hídon, csipkedjük magunkat (ha nem sikerül, akkor sincs semmi baj, csak kezdetjük előlről). Ha megérintjük a fényeket, akkor egy csata következik, ami miatt biztos, hogy kicsúszunk az amúgy is szűkös időből, erre is ügyeljünk. Sokat segít, ha pár alkalommal csak megfigyeljük, hogy merre kell menni, majd profiként visszuk véghez a feladatot.

A következő teremben egy fura kapcsoló tartózkodik, de még ne törődjünk vele. A következő szobában különféle platformok és egy lift van, a továbbjutás kulcsa az előző kapcsoló: azt megnyomva állíthatjuk be a kívánt pozitúrába a liftet. Az itteni láda 20007 Gilt rejt, ezt mindenképpen szerezzük meg. A csapat itt két részre oszlik, az egyik fél a kapcsolót nyomkodja, a többiek pedig nézik a változást. A két banda között a Select gombbal tudunk váltogatni. A célunk, hogy a szoba tetején távozzunk.

Menjünk be a teleportba, és egy teleport-állomásra kerülünk, ahol rengeteg ilyen szerkezet van egymás mellett. Menjünk a baloldalihoz, és így egy Carabini Mailhoz juthatunk el. Egy másik, a jobb oldalon levő teleport egy Elixirhez visz minket. Amikor a két cucc megvan, menjünk a fenti teleporthoz, és ugorjunk bele. Keveredjünk vissza az alsó szintre, majd teleportáljunk feljebb két emeletnyi távolságot. Itt vár ránk Mozme, akinél végre lehet menteni. Mivel most jön pár csata, és köztük nem lehet menteni, rendesen fel kell készülni. Quinát csak akkor vigyük, ha tudja a Night varázslatot. Eiko mindenképpen kell a Ruby Light (Carbuncle) miatt.

Az első ellenségünk a Silver Dragon, Kuja kicsiny hátasa. A Night képességgel igen könnyen befűthetünk neki, csak arra vigyázzunk, hogy ehhez az kell, hogy mindenkinél legyen aktív az Insomniac képesség. Ha nem tudunk ehhez a taktikához folyamodni, akkor használjuk Madeent vagy Bahamutot. A második csata Garland ellen fog zajlani, ő már keményebb ellenfél, hiszen majd minden varázslatot ismer, amivel eddig találkoztunk a játék folyamán. Az ő kedvenc támadása a Stop, ezért a Locomotion elengedhe-



tetlen. Eiko minél hamarabb süsse el a Carbuncle-t, és így a reflect miatt Garland nagyon sokat fog sebződni. Zidane-nal lopkodjunk, amennyit csak bírunk. Mikor legyőztük, egy videó kíséretében eltávozik.

A harmadik, legnehezebb ellenfél maga Kuja. Itt csak akkor élhetjük túl a csatát, ha minél hamarabb Carbuncle megidézésére kötelezzük Eikót, bár az Ultima varázslatot még a Reflect sem állítja meg. Madeen és Bahamut irdatlan nagyot sebeznek, és Zidane Dyne-képességei is jól jönnek. Sajnos Kuja is felfedezi magának a Trance-képességet, és egy Ultima varázslattal mindenkit kiüt. Sajnos nem jól sült el a harc, menekülnünk kell. Jussunk vissza Bran Balba, és beszéljünk a pincében lévő lánnyal. Ezután a csapat beszáll az Invincible nevet viselő Airshipbe, és visszatérünk Gaia világába. Videó-Cd csere.



Black Mage Village

Mikor visszajutunk a mi világunkba, meglepődve láthatjuk, hogy az egész területet átláthatatlan Mist lepi, mi a Feketemágusok falvában gyülekezünk. Velünk együtt megérkeznek a menekültek is Terráról, végre nem kihalt a falu! Mielőtt megnézhetnénk a boltokat, a csapat már be is szállt az Invincible-be, de nem kell sietni, menjünk be Daguerreóba és a Black Mage Village-be, mert jó cuccok várnak ránk.

Jónéhány hely teljesen megközelíthetlenné vált, nem mehetünk például Oeilvertbe, Conde Petie-be, Esto Gazaba vagy az Ice Cavernbe. Ha elnézünk az lifa Tree felé, egy bazi nagy fénygömböt vehetünk észre a tetején, ide kell jönnünk, hogy meglátogassuk Kuját. Ha nekimegyünk a gömbnek, nyomjuk meg a kör gombot, és bejutunk Memóriába egy video keretében.

Memoria

(szörnyek: Ash, Chimera, Iron Man, Veteran, Stilva, Behemoth)

Memóriában jópár erős szörny lakik, ha edzettünk kicsit a kinti területeken, akkor nem okozhatnak nagy problémát. Néhány helyen észrevehetünk átkutatható helyeket (felkiáltójelek Zidane feje felett), de semmit nem találunk, Zidane csak a fejét csóválja. Itt kártyázni lehet régi korok szellemeivel, de vigyázzunk, mert nagyon jól játszanak! Az első élményünk a Nova dragon nevű ellenfél elkalapálása lesz. Érdekes dolog, hogy ha tentet használunk rajta, akkor megvakul, ezt kihasználva nem lehet nagy gond lecsapni. Rengeteg képességgel sebezhetünk rajta maximumot, 9999-et, ilyen lehet Dagger Bahamutja, vagy Steiner Shockja.

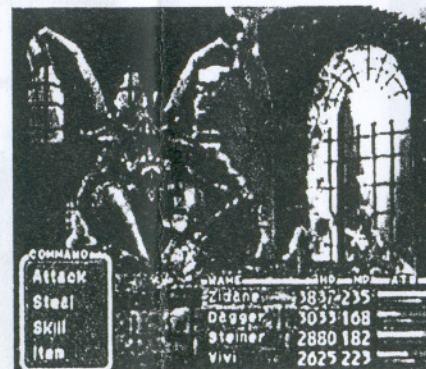
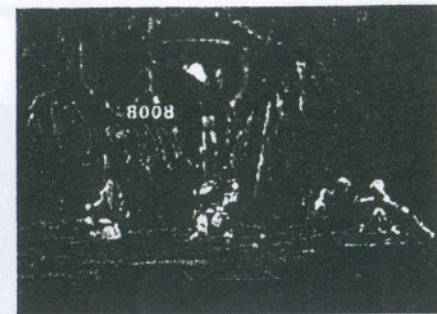
Miután legyőztük az első nagyobb ellenfelet, megérkezünk egy kastélyhoz, ahol ismét Garland tart kis tájékoztatót. Nemsokára találunk egy kis gömböt, ami a Mogokat helyettesíti, ezeknél a helyeknél menthetünk. Memóriában vannak olyan szobák, amik illúzió-ajtóval bírnak, tehát csak kísérelgetéssel találhatjuk meg őket, a falhoz tapadva közlekedjünk. Az első ilyen kis szobácska az első save-point mellett van, és Fraya legerősebb fegyverét, a Kain's Lance-ot rejt. Ha az egyetlen utat követjük, nemsokára egy kis erkélyt találunk, amit átkutatva Zidane számára találunk egy elég jó fegyvert, a Tower. Menjünk lefelé a kanyargó hídon (tök jól néz ki!), mire egymás után nekünk fog ugrani a négy, korábban már leölt Terra-őr. Az első, aki tiszteletét teszi, Maliris lesz, aki, mint a Tűz képviselője erőteljes ellenérzéssel viseltetik a jeges fuvallatok ellen. Innentől kezdve a taktika magától értetődik: Blizzaga, Shiva, Blizzaga Sword, Leviathan. Csak arra kell vigyáznunk, hogy amikor reflectet varázsol magára, akkor mi is tegyük ezt meg, és a saját emberünkről "pattintsuk rá" a hideg varázslatokat. Mikor elhalálozik, 2000 HP-t sebez mindenkinek, arra tehát vigyázzunk, hogy ennél több életerőnk legyen.

Miután legyőztük tüzes ellenfelünket, menjünk be a szobába, ahol Alexandriára emlékeztethetünk vissza néhány látomás segítségével. Ebben a teremben van egy rejtett Save-point, és Eiko legjobb fegyvere, az Angel Flute. A következő állomás egy furcsa hall, ahol egy szem lebeg a lépcsők tetején. Még mielőtt meglátogatnánk, egy rejtett szobácskából vegyük fel Amarant top fegyverét, a Rune Claws-t.

A következő ellenfél a szél erejének őrzője, Tiamat. Itt a Meteor válik be, vagy Eiko Fenrir Eidolonja. Néhány perc múlva, Tiamat mindenkire Floatot varázsol, aminek káros következménye, hogy a Snort nevű mágiával elrepítheti a karaktereket a csatamezőn kívülre. Az út felfelé vezet, mindig csak felfelé, miután megmásztuk a kilométeres lépcsőket, még az irányítsa is megbolondul. Szerencsére, miután kikeveredtünk a szédítő helyzetből, egyből egy gömbre lelünk - mentsünk is azonnal. Ahol Quina beugrik a vízbe, hogy uszikaljon egy jót, ott találkozhatunk az istenek szintetizálójával, Hades-szel. Őt igen nehéz legyőzni, sokkal erősebb, mint a normál főellenség. Ha nem akarunk vele szórakozni, akkor folytassuk utunkat tovább, felfelé a lépcsőkhöz, ahol a Víz-őr köszönt minket, a pajkos kis állatka neve Kraken.

A hatalmas szörnyetegről először a csápjait operáljuk le, majd a testét is pörköljük meg. Ha nem akarunk a Freeze varázslat áldozatául esni, akkor mindenképp aktivizáljuk a Body Temp képességet. Elpusztítani Thundagával, Ramuhhal, Bahamuttal lehet legkönnyebben.

Amint letisztogatjuk fegyverünkről a nyálkás testrészeket, menjünk tovább - egy igen furcsa órát is meglátogathatunk. A lépcső aljánál egy kis szobácska egy rejtett mentési



pontot rejt, mindenképpen használjuk ki, erős ellenfél jön. A létra tetején találhatjuk meg Vivi legerősebb botját, amiből a Doomsdayt nyerhetjük ki - a varázslat mindenkit Shadow sebzéssel sújt a csatamezőn, használatához fel kell készülni a Shadow-t elnyelő felszereléssel, mert különben mi is odaveszhetünk. A kis szobában, a lépcsősor végén egy kedves élőhalott vár minket, szalutál, majd támad.

A Lich egy erős Föld-alapú támadással kezd, utána Stop-okkal állít meg minket (ha nincs Locomotionunk). Ha nem tud minket leállítani, akkor nincs nehéz dolgunk, Reflect segítségével küldjük rá Flare-t, vagy idézzük meg Madeent.

Miután őt is múltidőbe tettük, mentsünk a rejtett save-pointra, és lépünk ki az űrbe. Itt Zidanet terelgessük a fény felé, így juthatunk el a Crystal Worldbe, ahol az előbb legyőzött örök gyengített másaival találkozunk. Őket ugyanolyan taktikával lehet legyőzni, mint a nagytestvéreiket. Ez a hely annyiban is utánozza az előzőt, hogy az irányítás egy helyen itt is megváltozik, alig lehet kikeveredni innen. Mikor mégis sikerült, azonnal mentsünk, hiszen az utolsó csaták jönnek... Innen vissza lehet teleportálni Memoria bejáratához (és onnan ki lehet menni a világtérképre, ha valamit ottfelejtettünk), csak az a baj, hogy visszafelé ez a lehetőség nem működik, muszáj lesz újra végigcsinálni az egészet, ezért ha nem létfontosságú, ne menjünk vissza.

Az első ellenfél Kuja kis őrzőbe, Deathguise, aki egy kedélyes Meteor-csapással indít. Használhatjuk Quina Night-varázslatát is, ami elaltatja az ellenfelünket, majd a többiekkel csépeljük kicsit, amikor újra Quina jön, ismételjünk. A Flare és a Madeen idézés is jó lenne. Ha legyőztük, akkor visszamehetünk menteni, erre most lesz utoljára lehetőségünk! Azt, hogy kivel vívjuk meg az utolsó csatát, ne a szimpátia döntse el, hanem a karaktereink erőssége. Amarant például nagyon jól fog jönni, ha van pár Wing Edge a tarsolyunkban. Steiner csak akkor éri meg, ha nála van a Ragnarok nevű kard. Vivi mindenképpen hasznos tagja a csapatnak, főként a Reflectx2 miatt. Tekerjük be mindenkinek a védekező képességeket (Auto-Life, Auto-reflect, Auto-Regen, Auto-Haste, Counter, High Tide, Auto Potion).

Kuja is használ Reflectet, ezért csak mandínerből tudjuk megsebezni. Legyen egy karakter, aki csak gyógyít, és Elixirekkel, Etherekkal tömi a többieket, míg az aktív harcosok elkenik a száját a transzban levő Kujának. Miután levertük, egy kissé kiábrándító jelenet következik, kiderül, hogy Kuja is csak egy báb volt Necron irányítása alatt, aki a világ elpusztítására tört. Már a Chrono Crossban is furcsa volt, hogy csak az utolsó csata előtt derül ki, hogy egyáltalán ki ellen, és miért küzdünk, ez itt is illúzióromboló, hatásosabban kellett volna megcsinálni!

Miután kiválasztjuk, hogy kit viszünk csatába, a többiek feláldozzák magukat, hogy maximális HP-vel és MP-vel kezdjük a csatát.

Használjunk Necron ellen mindent amit csak tudunk, a Minit Quinával szedjük le magunkról, és Garnettel gyógyítsunk, amennyit csak bírunk. Közben Steiner vagy Amarant alázza porba a végső ellenfelet. A végső videó megtekintésekor nincs más hátra, mint pihenni egyet, és előlről kezdeni a játékot - megéri!

