

<=- The FINAL FANTASY Universe -=>

presenterar stolt
en **Bobby Westberg** produktion:

<=- The FINAL FANTASY IX Universe -=>

guide till
Final Fantasy IX

Introduktion

- 0.0.....Välkommen!
- 1.0.....Vad du får ut av denna guide och vad den täcker. Användningsområden och sökknep.
- 2.0.....Förklaringar av guidens färger med mera.
- 3.0.....Bra att veta och saker du behöver tänka på.
- 4.0.....Stavning, ordval, engelska med mera.
- 5.0.....Lagligt om denna guide.
- 6.0.....Själva guiden startar här.

0.0.....välkomsttext

Välkommen!

Detta är min guide till Final Fantasy IX. Jag heter Bobby Westberg. Jag har i cirka tre år haft en Final Fantasy 7 sajt, i två år en Final Fantasy 8 sajt och snart i ett halvår har jag haft en Final Fantasy IX sajt. Där har jag förts haft rykten och massa bilder på de kommande Final Fantasy spelen till Playstation. Då spelet sedan nått Europa så har jag skrivit en full guide över spelet. Hjälp med bossar, vapen, magier och mycket annat. Jag har även svarat på era frågor och problem via e-post. Och allt detta på svenska!

Nu så fick jag låna Final Fantasy IX av en kompis, ett amerikanskt sådant. Jag spelade snabbt igenom det en gång och satte sedan direkt igång med att spela igenom det igen och samtidigt skriva denna guide. Jag hade tippat på att den skulle ta upp max 30 sidor. Men då jag klarade skiva två så var jag redan uppe i hela 50 (!) sidor guide. Denna guide ska jag sedan ha som grund för att göra min Final Fantasy IX sajt komplett. Och det är därför, för er skull (samt för att jag älskar spelet och tycker att det är kul att göra detta), som jag spenderat flera timmar per dag med att skriva denna guide.

Som tack vill jag att ni så ofta som möjligt besöker någon, eller helst alla, av mina Final Fantasy sajter. De finns alla samlade här: <https://guide.ffuniverse.nu/>

1.0.....guiden täcker och används till... & tips

Då jag skrev denna guide så försökte jag att hitta ALLT! Jag letade i alla skrymslen och vrån i varje grotta och i varje stad. Jag har skrivit upp alla dessa saker jag funnit, även om det så har varit en enkel Potion som legat och skräpat bakom några lådor. Du kan alltså gå igenom spelet och ha allt i slutet om du följer denna guide. Jag har dock inte tagit med minispiel som till exempel Chocobo-skattjakten eller Kortspelet Tetra Master, de kommer du att kunna läsa mer om på Final Fantasy IX sajten.

Du finner dock kompletta beskrivningar hur du steg-för-steg klarar en boss, en svår situation eller tar dig genom hela spelet. Du hittar här oftast flera olika knep på varje boss. Samt beskrivning av minispiel, dess bonusar och knep. Här beskriver jag även alla FMV-sekvenser (Full Motion Video) i spelet samt alla ATE-sekvenser (Active Time Event) som dyker upp. Du hittar även kompletta affärslistor. Vart du hittar affären, vad som finns att köpa, priser och mycket annat.

Denna guide ska läsas i Microsoft Word (97 eller över). Och om du letar efter en speciell boss, fiende, vapen eller liknande så ska du bara trycka in Ctrl+B så kommer en sökruta upp. Skriv in det du söker efter så ska du nog hitta det. Använd detta ofta eftersom att denna guide är väldigt stor och det är näst intill omöjligt att söka med blotta ögat.

2.0.....vad de olika färgerna står för

✕ FMV beskrivningar

✕ Bossguide

✕ Affärslistor

✕ Active Time Event (* måste ses, - behöver ej ses, ** Började med denna märkning [*])

✕ Minispiel

3.0.....bra att veta och att tänka på innan du spelar

- Du behöver inte göra precis allt jag skriver att du ska göra i guiden, den är mest till som en hjälpande hand. Men du ska i princip klara att varva spelet med förbundna ögon om du använder denna guide. Om jag till exempel skriver att du ska spara så behöver du inte det men det brukar vara en god idé att göra det, för oftast så brukar det hända nåt en bit fram i spelet som kan vara svårt. Och tänk alltid så att det är den som sparar en gång i kvarten som slipper köra om minst än den som bara sparar en gång varannan timme. Spara ofta, innan du går in i städer och så fort du kommer åt.
- Du ska inte heller läsa guiden innan du spelar, det förstör all spelglädje. Och då jag skriver hur alla FMV-sekvenser är så kan det i sig förstöra mycket. Jag kommer dock inte skriva något av det som inträffar efter att du har besegrat den allra sista bossen på skiva 4.
- Köp de nyaste vapen som du kommer över i butikerna och utrusta dem. Försök att lära dina gubbar så många Abilities som möjligt, ju fler desto bättre. Har du inte råd så kan du gå ut och samla, besegra fiender, eller sälja saker du inte behöver. Jag ser alltid till att köpa minst ett exemplar av all utrustning och alla vapen, oavsett om jag behöver dem eller ej. För de kan ha en viss Ability som är jättebra och som kan vara svår att få tag på. Spara även utrustningar efteråt, du har gått och väl plats i Item-menyn. Nån annan karaktär kanske går med i ditt lag och då kan denne få lära sig den Ability som fanns på utrustningen.
- Kolla ofta genom dina menyer. Se till att du inte har för låg hälsa eller dåligt med MP på dina magiker. Se till att du hela tiden lär dig en Ability på din utrustning, men se även till att du inte går runt med gammal och svag utrustning och vapen. Se till så att du använder rätt Ability, utrusta dem klokt. En magiker ska till exempel alltid ha "Loudmouth" så att denne inte kan drabbas av Silence, för då är den magikern värdelös.
- I strid så bör du alltid ha minst en som bara helar de andra. Denne "helare" ska inte attackera, helst inte, utan bara kasta Potion:s och Cure-magier på de skadade. Om denne dör så måste du direkt återuppliva denne för annars riskerar hela gruppen att dö. De som inte är helare ska attackera. Antingen med Eidolons, magier eller vanliga slag.
- Om fienderna börjar bli svåra så ska du samla. Samla innebär att du går runt och slår fiender så att du får fler EXP som ökar din Level. Du får även AP, som lär dig Abilities, och Gil som du handlar för, när du besegrar fiender. Ju högre level dina gubbar har desto kraftigare blir de. Försök alltså inte att rymma från striderna för då missar du en massa EXP, AP och Gil. Samla hellre för mycket än för lite.
- Ibland så tipsar jag om saker du ska göra. Kanske att köpa ett speciellt vapen eller skaffa en nya Blue Magic. Gör då det för jag kommer att förutsätta att du har dessa då jag skriver mina boss-strategier i guiden.

4.0.....stavning, ordval, böjning, engelska med mera

Denna guide är stor, mycket stor. Jag har skrivit den ibland på tidiga morgnar eller sena nätter. Detta innebär att ett och annat stavfel är oundvikligt. Jag har stavkollat hela dokumentet (tog ett bra tag på grund av alla engelska ord) och rättat alla slarvfel. Men sedan har vi ord som är rättstavade men de är på fel plats. För att upptäcka dem så måste jag läsa igenom guiden minst två gånger, och det tar för mycket tid. Om du skulle hitta ett fel så skicka ett e-brev till mig på bobby@westberg.org. Skriv att du fann felet i guiden, vilken sida samt rad och vilket ordet var.

Final Fantasy IX är helt på engelska och det betyder att jag måste tampas med ett översättningsproblem. Ska jag översätta magin Cure till Botemedel eller ska jag hela tiden skriva Cure? Vad skriver jag då jag måste böja ordet? Skriver jag "Cura honom..." så blir det en annan magi. Ska jag försvenska ordet och stavningen eller hur ska jag göra? Hur gör jag med egennamn och titlar, städer och liknande?

Jag har helt enkelt i dessa fall använt det engelska namnet och sedan lagt på en svensk böjning efter ett semikolon (;). Så att hela någon (to cure someone) blir då att man "Man Cure:ar någon", eller "Jag ska Cure:a honom". Och med Cura och Curaga blir det Cura:a/ar och Curaga:a/ar (Curaga/Curaga:r). Vid titlar och namn på skepp etc där man måste säga "The" före så har jag bara kapat bort det och lagt på en svensk böjning, som ovan, på det engelska huvudordet. Så "The Invincible" blir bara "Invincible". I fall med personer så struntar jag i semikolonet och lägger dit possessiv form (ägar) direkt på. Alltså om Zidane har ett svärd så är det "Zidanes" svärd. Samma gäller städer. Vissa ord har jag dock översatt. Som till exempel

"Helare" som är motsvarighet till engelskans "Healer". "Svartmagiker" är motsvarigheten till "Black Mage". Det finns flera exempel på detta men jag listar inte alla.

Sedan har vi då de ord som jag helt drar in med böjning och allt från engelskan. Exempel på detta är en "Ability" (förmåga) och flera "Abilities". Dessa ord är båda hel engelska och då engelska ord som slutar på y ersätter sitt y med ie då ett s kopplas på efter så valde jag att inte krångla in en svenska böjning på detta. Det finns ytterligare några exempel på detta, men de är få.

Och så slutligen, svordomar. Jag använder inga, som jag vet. Jag använder ord som "nedrans", "sjutton också" och liknande. Ord som "helvetet" (ett-genus) klassar jag som en plats och inget svärord. "Herre Gud" klassar jag heller inte som ett svärord. Jag använder heller inga könsord eller liknande. Så barn kan läsa denna text utan att ta skada. Men ord som "död" tas dock upp här och att man ska "slå ihjäl" en fiende. Men jag anser att barn under 12 inte ska spela Final Fantasy IX. Dels för att det bara är engelsk text och den kan vara svår att förstå i den åldern. Storyn är också ganska komplex och man måste vara äldre för att förstå och greppa den. Frågor om liv och död, gott och ont och många andra liknande frågor tas upp i spelet. Det är också väldigt mycket grafiskt våld i spelet. Detta bör föräldrarna tänka på innan de sätter sin 9-åring framför Final Fantasy IX. Sen tror jag inte att nån förälder orkar sitta och översätta högviss med text i över 30 timmar.

Om du reagerar eller tar illa upp över något som jag skrivit så kan du alltid e-posta mig på adressen bobby@westberg.org och skicka med sid- och radnummer. Jag svarar INTE på några spelfrågor på denna adress.

5.0.....rättslig text (LÄS INNAN DU FORTSÄTTER)

Denna guide har jag skrivit helt själv. Jag har inte läst NÅGON guide innan och inte heller frågat nån om hjälp. Detta kan resultera i att jag missat något men jag kan istället säga att jag till 100% själv står bakom denna guide. Detta innebär att jag, och ENDAST JAG, äger fullständiga rättigheter till denna guide. Ingen får kopiera text, helt eller delvis, från denna guide. Varken via videokamera, fotokamera, kopiator, utskrift, kopiering i texteditor, inläsning på ljudband (eller liknande) eller på något annat sätt föra innehållet vidare. Den som vill ha denna guide måste hämta den på min Final Fantasy IX sajt på "Ladda Hem" sidan eller på "Walkthrough" sidan.

<= - The FINAL FANTASY IX Universe -= >
(<https://guide.ffuniverse.nu/ff9/>)

Du får ha guiden på datorn och eventuellt skriva ut den. Men du får inte lämna vidare utskriften. Vill nån ha guiden så MÅSTE de som sagt hämta den på min sajt. Och denna guide får BARA LADDAS HEM FRÅN MIN SAJT. Om du hittade denna guide på en annan sajt, eller text från denna guide, så e-posta mig omedelbart och skriv sajtens adress. Om du laddat hem denna guide från en annan sajt så kan den även innehålla virus som förstör din dator, det gör den INTE på min sajt.

Den som bryter mot något av ovanstående kan få spendera upp till 2 år i FÄNGELSE. Eller betala mig över 200.000 kronor. Och jag tvekar inte att polisanmäla den som brutit mot någon av dessa regler. Oavsett om ni ångrar er eller ej så kommer jag att sätta dit er, eventuellt stänga ner eran sajt och göra er fattiga. Den som sedan använder guiden och utger sig själv som Copyright ägare till den (ändrar lite i den och hävdar att denne skrivit allt) kommer det att svida ännu mera för och denne kommer högst sannolikt att få ännu längre straff.

Du som vill använda saker (bossguide, affärslistor, lösningar, hemligheter eller nåt annat) från denna guide på din sajt behöver inte ens fråga, för svaret är NEJ. Oavsett om du betalar mig eller länkar till min sajt så är svaret åter NEJ. Denna guide bestämmer jag över, jag ändrar i den om jag vill och när jag vill. Jag kan även plocka ner den från Internet utan förvarning utan att säga varför.

Copyright skyddet gäller på detta dokument (och HELA dess innehåll) från det att dokumentet skrev (2001) och hela 50 år framåt. Detta gäller över hela världen och det betyder att du inte kan komma undan om du bryter mot detta. Även när jag är 70 år så gäller fortfarande skyddet. Och om JAG (gäller ej någon annan) bara går in och ändrar en enda bokstav så förnyas copyright-skyddet med 50 år enligt internationell lag. Du

som är laglydig (smart och intelligent) behöver inte vara rädd att jag sätter dit er. Det är bara de som bryter mot denna lag som skyddar detta dokument som jag vill åt.

Guiden startar

6.0.....guiden startar

STARTA UPP...

Sätt i FF9 skiva 1 samt ett minneskort med minst ett ledigt block i valfri minneskortsplats. Starta ditt Playstation samt TV-n och fästa Playstation handkontrollen i din hand. Efter att alla starttexter dykt upp och SquareSofts logo så kommer en FMV sekvens att visas. Efter det kommer startmenyn. Välj "New Game" så börjar en förtrollande episk berättelse...

--- SKIVA 1 / 4 ---

Vinden piskar seglen på en liten båt med två passagerare. Vågorna står höga ur det svarta havet som hämningslöst kastar runt båten. Prinsessan vaknar ur sin dröm. Gardinerna vajar i luftdraget, och en fågel flyger förbi. Hon tittar ut genom fönstret och ser ner på staden, Alexandria. Fåglarna flyger mot en vackert ljusblå himmel. En stor kvinnostatys ansikte visas, den sitter fram på ett stort skepp som plöjer genom dimman. En man med svans åker ner på en pelare och öppnar en dörr.

Huvudpersonen står i mörkret och tändar en tändsticka. Styr honom mot mitten av rummet mot bordet. Tryck på X-knappen då "?" dyker upp. I och med detta så får du välja att tända ljuset för att se hela rummet. Någon ropar från ett annat rum.

-Namnge person (Zidane)

3 kompisar rusar ut, de heter Blank, Cinna och Marcus. Plötsligt kommer ett monster uthoppande från dörren bakom Zidane och anfaller er.

MASKED MAN

Leverera enkla attacker, 4-6 stycken borde räcka för att masken ska gå sönder. Då märker ni att det var eran chef, Baku, som busade med er.

Baku sparkar in dörren till höger och ni följer efter. Han ska berätta om sin plan. Han ställer sig bakom en modell av Alexandria och tar upp en docka som ska föreställa Prinsessan Garnet. Cinna fyller i med att ni ska spela pjäsen "I want to be your canary" och under pjäsen ska Zidane och Blank kidnappa prinsessan Garnet. Svara att det är Prinsessan du ska kidnappa för att komma vidare, annars får du bara en rolig, men ilsken, kommentar från Baku.

En staty, en liten kille i svartmagiker ställ går förbi. Han tittar upp efter skugga, stort skepp glider förbi genom luften mot slottet. Dess spegelpelare i mitten glänser. FF9 logon uppenbarar sig. Bilden visar en gata som fler personer springer på. Pojken i hatten syns igen, han snubblar och tappar något.

"ALEXANDRIA"

Ett barn hjälper dig och ger dig biljetten, som du tappade. Gå in i huset till höger. Där inne finns 9gil under sängen samt en Potion under bordet. (Få fram ett "!" ovanför personen du styr). Klättra upp för stegen och sök i lådan för att hitta "Fang Card". Gå ut ur huset och fortsätt gatan fram. På denna nya bildskärm så står en massa folk som går vidare åt vänster. Sök i gräset nära skärmen till höger för 33gil. Gå in genom dörren i huset i mitten. Detta är baren. Här finner du en Potion i nedre högra hörnet av baren. Samt Flan Card vid tunnan till vänster om bordet vid ingången. Samt 27gil ovanför bordet till vänster om tunnan. Gå ut och sök i gräset nära skärmen till vänster för ett Goblin Card.

Spring vidare till vänster. Gå här in i huset till höger mot slutet av gatan. Bland bråtet till höger finns 38gil. Prata med mannen, han säljer saker (Item shop).

ITEM SHOP - ALEXANDRIA

Potion - 50

Phoenix Down - 150

Antidote - 50

Eye Drops - 50

Tent - 800

Lämna huset om du inget ska köpa och spring vidare framåt genom ingången. Gå här fram till byggnaden i mitten och kolla in. Visa honom biljetten, den är falsk. Han ger dig Goblin-, Fang- och Skeletoncard för att muntra upp dig. Rusa in i huset till höger. Till höger där inne finns en Ether gömd. Detta är en SYNTHESISER affär men den funkade inte ännu. Spring genom öppningen upptill vänster för att komma till en WEAPON SHOP, men inte heller denna funkade ännu. Spring mot skärmen och ut på torget igen. Spring in i huset vid flickorna som hoppar hopprep. Detta är ett INN här kan man sova och vila upp sin hälsa, men detta funkade inte. Spring upp för trapporna men släpp förbi flodhästen först. Fortsätt vidare längs räcket så kommer du ut på balkongen. Spring ut igen. Prata med flickorna som hoppar hopprep.

MINIGAME - hopprep

Tryck på X-knappen då "!" uppenbarar sig ovan pojken's huvud. Ett tips är att hoppa precis då du landat på marken efter ditt föregående hopp. Ju längre du hoppar desto snabbare kommer flickorna att snurra repet.

Antal Hopp:	Belöning:
20	10 Gil
50	Cactuar Card
100	Genji Card
200	Alexandria Card
300	Tiger Racket Card
1000	King of Jump Rope (Key Item)

Spring in i gränden till vänster. Spring framåt. Du snubblar och mannen som spikade upp skylten blir arg på dig. Mannen lämnar stegen och platsen. Då kommer en råttpojke fram. Han frågar dig om biljetten. Välj alternativet om han är "Alleyway Jack". Han frågar om du vill bli hans slav, tacka ja. Han ber dig hålla utkik, säg att sikten är fri då han frågar. Råttan springer vidare med stegen. Följ efter och närma dig inte personen som kommer in i gränden, den rånar dig och sticker sedan.

Här så kan du läsa på en lapp på huset till vänster, innan gräsplätten. Här står de tre högsta hoppreps rekord du har. Gå in genom dörren nedanför gräsplätten och kolla i det vänstra hörnet för att få Eye Drops. Gå ut och in i nästa hus. Här väntar råttpojken med stegen. Kolla gräset till vänster för ett Tent. Och gräset längst till höger för en Potion. Försök klättra upp för stegen så trillar en rosa liten filur, med en röd boll ovanför huvudet, ner på dig. Detta är en Moogles som förklarar hur man sparar och vilar sig. Säg att du förstått när du väl förstått. Råttpojken klättrar upp för stegen på taket.

Kupo:s polare (Stiltzkin) kommer in och går sedan. Prata med Kupo och välj Mognet. Gå med på att ta ett brev från honom. Det kommer du automatiskt att ge till rätt Moogles då du väljer Mognet hos denne. Väljer du här Tent så använder du ett tält för att hela dina skador (Tent kostar 800gil i butik). Välj istället Save och sedan den minneskortsport du har ditt minneskort i. Välj sedan ett ledigt block och tryck X, tryck sedan O två gånger då du sparar. Välj sedan Cancel i Moogles meny eller tryck O.

Spring ut och ner på bryggan. Ta och spring upp till pojken och säg att du kan leta efter hans katt, prata med honom igen så beskriver han katten lite. Spring nu hela vägen tillbaka till där du började med denna pojke. På vägen möter du "Alleyway Jack" som lär dig spela kortspelet TETRA MASTER. Ni drar till puben där han förklarar allt. Sedan utmanar han dig på ett spel. Gör enligt reglerna och lycka till. Lämna puben och dra till den plats där du började. Där till vänster om huset du först gick in i finns en Potion mot väggen. Samt ytterligare en Potion vid fruktkorgarna mot vänster vägg högre upp.

Fortsätt därifrån mot skärmen för att komma till ett nytt torg. Vid lådorna närmast skärmen till vänster finner du ett Zombie Card. Samt Lizard Man Card vid byggnaden som skymmer av statyn. Och Sahagin Card vid dörröppning i huset till höger om vägen du kom hit. En Potion finns till vänster i gräset vid statyn. Prata

sedan med katten vid statyn så kommer ungen du lovade att hitta katten åt. Tillbaka till det andra torget, där finner du en Phoenix Pinion under hjulet till kärran vid skärmens överdel. Spring nu tillbaks till den plats ungen stod för att få Bomb Card av honom.

Spring in till stället med Moogles samt stegen. Spara om du vill och klättra upp till råttpojken. Följ honom på taket. På andra hustaket finns 29gil i en skorsten. Fortsätt så frågar råttpojken efter ditt namn.

-Namnge person (Vivi)

Följ råttpojken (Puck) men spring ner för trappan innan vägen han tar. Gå över taken och mot slutet finns ett stort skorsten och innan det till vänster finns 63gil. Spring tillbaka och följ Pucks väg. Men bara en bit, spring upp för första brädan och över till nästa tak där i slutet finns 92gil till vänster. Gå till Puck så kastar han fram stegen och ni kan gå in i slottet.

Det är mörkt och man visar skeppet. Bakom publiken smyger sig Vivi och Puck fram. Drottningen är ful men jätteglad medan hennes dotter prinsessan Garnet är ledsen. Hennes livvakt Steiner ser på henne. Fyrverkerier drar igång och drottningen Brahne blir jätteglad, men inte Garnet och då blir även Steiner lite sorgsen. Vivi och Puck ser på med häpnadsgögon.

Baku påbörjar pjäsen. Zidane, Cinna och Blank springer ut och drar svärd.

KING LEO, ZENERO & BENERO

SFX är bara effekter, gör ingen skada. Anfall istället med era vapen, ta ut King Leo först så slutar striden.

Blank och Zidane påbörjar en svärdsduell. Ni flyttar er till en plats framför en jublande publik. Här lär han dig hur du ska trycka för att klara dig. Håll på tills det tar slut eller du misslyckas. Sedan visar en textruta hur många av hundra som blev glada av scenen och om drottningen blev det. Välj om ni vill slåss igen. Du får belöning i Gil om det var bra.

Zidane och Blank snor rustningen av några vakter och byter om.

"ALEXANDRIA CASTLE"

Ni lämnar rummet och pratar lite. Du kan nu bara springa upp för trappan så gör det. Du snubblar och en flicka kommer. Kolla på hennes ansikte. Zidane stöter lite på henne och sedan springer hon iväg i en våldans fart.

Efter detta uppenbaras en scen med de två narrarna Zorn och Thorn. De irrar runt ett tag och stoppas sedan av prinsessans livvakt, riddaren Steiner. Beatrix berättar för drottningen att prinsessan har rymt och riddaren springer fram

-Namnge person (Steiner)

Spring ner för trappan och upp för skärmen. Mot trapporna på nästa bild och ner för dem, spring nu mot skärmen. Gå ner till vattnet och prata med PLUTO riddaren. Till vänster och prata med PLUTO riddaren. Spring tillbaka och in i slottet igen, ta vänster och spring till nedersta bokhyllan här, där står en PLUTO riddare. Spring tillbaka till drottningen, hon ger dig en Silk Shirt. Gå in i rummet där Zidane och Blank bytte om, skicka iväg PLUTO vakterna där. Här finns en Moogles.

Spring nu ut och ner till hamnen igen. Spring vänster och in där, följ korridoren och hela vägen upp för de långa trapporna. (DU BEHÖVER INTE SNACKA MED NÅGRA PLUTO SOLDATER INNAN). Väl uppe så ska du gå ut från trapphuset och ut på tornets topp. Där ser han Zidane och Garnet.

Garnet faller från tornet och Steiner faller nästan. Zidane kastar sig i en lina och Steiner med, men han landar i en vägg. Garnet räddar fallet genom en lina hon med.

Zidane söker prinsessan, hon landar på honom och röjer sedan runt bland alla musiker. Följ efter henne. Prata med Ruby så sticker Garnet, följ henne ner för trapporna. Hon avslöjar vem hon är och ber dig kidnappa henne. Cinna kommer ut och ni gömmer er alla då Steiner kommer inrusande. Cinna öppnar en

lucka i golvet i rummet ni gömt er i. Alla hoppar ner precis innan Steiner och Pluto riddaren kommer in. Pluto riddaren kommer inte ner genom hålet så Steiner sticker. Men det var Blank som var utklädd och lurades. Spring genom dörren till vänster. Här dyker Steiner fram och det blir strid.

STEINER

Det krävs bara fem vanliga attacker för att han ska besegras. Han kastar då en magi som öser Oglops över Blank.

Garnet och Zidane flyr i tumultet. Baku fortsätter med pjäsen. Zidane och Garnet flyr sedan via en slags hiss och Steiner följer efter. De hamnar mitt i pjäsen och får improvisera. Pjäsen slutar tragiskt. Nu ser vi Vivi och Puck som flyr från vakterna, Vivi snubblar men klarar sig. Vivi springer upp på scenen med vakterna efter sig. Där kastar han en misslyckad eldmagi som träffar Garnets kläder som börjar brinna. Hon hoppar upp och kastar av dem, hon lever. Men nu vet alla att hon är prinsessan. Steiner vägrar släppa dem och det blir strid.

STEINER, HAAGEN & WEIMAR

Låt Vivi använda sin svarta magi Fire på Steiner och dunka sedan på med några vanliga attacker så är det klart. Koncentrera dig bara på Steiner.

Teaterskeppet startar och lyfter, folket förvånas, likaså drottningen som beordrar anfall mot skeppet. Skeppet borrar av kedjor och Garnet träffas nästan. Folket kastar sig för att rädda sig själva från kedjorna som binder skeppet på plats. En stor kanon skjuter iväg ett klot som börjar brinna.

STEINER

Tillbaka i strid med Steiner igen, han har ett gigantiskt eldklot bakom sig, men det vet han inte om. Låt Vivi kasta Fire och de andra får utdela vanliga slag. Håll på så tills det stora eldklotet blivit jättestort, då märker Steiner det, för sent.

Explosion, drottningen överlycklig. Skeppet flyr rykande ur molnen och tappar saker. Garnet håller i sig. Brahne är arg och bryter sin solfjäder. Skeppet sjunker ner i dimman.

Baku tror att de kommer att störta.

Skeppet går ner genom dimman mot en skog. Skeppet kraschar rakt ner i skogen. Kameran åskådar en explosion från håll där skeppet landade.

Drottningen oroar sig för sin dotter. Zorn och Thorn kommer fram

Visar trädtopparna och ner på marken där Zidane ligger. Han går och ser över en kulle ett kraschat skepp, hans skepp, teater skeppet Prima Vista. Det ryker och brinner.

Baku och grabbarna snackar lite. Utanför bär de kroppar, döda kroppar. Zidane kommer framropande. Nu kommer den första ATE fram, Active Time Event. Du kan trycka SELECT och välja en fjärran händelse att se. Ta den som finns, "The Forest Keeper".

ATE: "The Forest Keeper"

Vivi och Garnet springer upp för en kulle. Vivi snubblar och en skugga hamnar över Garnet.

Du kan spara om du vill, ta Phoenix Down som ligger vid kroppen uppe till vänster, nära bråtet. Spring sedan vidare nedåt genom stubben.

"EVIL FOREST"

Vada fram genom vattnet. Framme så möter du Vivi och Steiner. Garnet sitter fast i en slags växt.

PRISON CAGE & GARNET

Zidane hamnar direkt i TRANCE i striden. Välj DYNE, FREE ENERGY och attackera växten, låt Steiner göra vanliga attacker. Den flyr efter typ två FREE ENERGY.

Växten tog med sig Garnet, sedan kommer den tillbaka och tar Vivi.

PRISON CAGE

Vivi kastar direkt Fire på växten. Attackera växten med vanliga attacker och låt Vivi elda på. Efter cirka tre omgångar med Fire och vanliga slag så är växten besegrad.

Växten sprutar gift på Vivi och Steiner innan den dör och försvinner. Vivi och Steiner får återhämta sig på sina rum. Zidane är hos Baku, Zidane skäller ut honom. Lämna rummet.

ATE: "Time to escape"

Steiner på sitt rum, han vill ut men kan inte fly. Han sätter sig på bordet och hittar dockan som ska föreställa Garnet, han blir arg.

ATE: "Girl who was left behind"

Det är Ruby på puben i Alexandria. Hon hann inte med Prima Vista då det lämnade staden så hon är kvar. Hon är vilsen och lite sorgsen.

ATE: "My little baby" (Måste ha sett ATE: "Time to escape" först)

Cinna irrar runt och letar efter sin Garnet docka.

I kistan till vänster nedanför trappan finns Wrist. Gå in genom dörren till höger här, det är Vivis rum. I kistan ovan dörren finns Ether. Prata lite med Vivi och lämna sedan detta rum så får du se en minnesbild. Det är då Garnet och Zidane först träffades i trappan då han snubblade. När drömmen är slut så ska du bestämma dig för att leta efter henne. Blank kommer in och ni snackar lite. Han tycker att du ska snacka med Baku om att hitta prinsessan. Vid jordgloben där han tidigare stod (upp för trappan) så finns Bronze Gloves. Lämna rummet och spring ner igen och ta dörren till vänster. Här finns en kista med Ether nästan direkt till vänster. Spring ner för trappan. Spring in i rummet uppåt och ta Rubber Helm där. Gå in i rummet till höger, där ligger Baku. Han vill att ni ska till lastrummet och snacka. Men först: vid dubbelsängens fot finns en kista med en Potion i. Lämna rummet och snacka med Baku, välj "Anytime!". Det blir strid.

BAKU

Han snubblar ibland och missar sina attacker. Slå honom cirka fem gånger så vinner du.

Spring upp för trappan och in i rummet där Steiner är. Prata med honom så följer han dig att snacka med Vivi om att hämta prinsessan. Gå in igen och ta Ether i kistan. Gå ut från rummet och genom dörren vid trappan. Spring tvärs över hallen och in till Vivi. Vivi hänger med och då Zidane lämnar rummet så viskar de om nåt magiskt svärd. Spring ner till rummet du och Baku nyss slogs i. Lämna det rummet neråt. Där står Blank, ni tjafsar lite om Garnet, sedan ger han dig "Blank's Medecine". I slutet av den korridoren finns en kista med en Leather Hat i. Ta den. Gå ut, där står Cinna, han fungerar nu som en Item shop.

ITEM SHOP - EVIL FOREST (CINNA)

Potion - 50

Phoenix Down - 150
Antidote - 50
Eye Drops - 50
Tent - 800

Handla det som behövs och spara sedan hos Moogles.

Återigen ska du genom den ihåliga trädstammen och vada genom vattnet. Efter att ha lämnat denna bildskärm dyker ATE upp igen.

ATE: "Orchestra in the forest"

Orkestern spelar i det kraschade skeppet. De spelar President marschen från Final Fantasy 7. Baku kommer in i rummet, och lämnar det.

Spring vidare uppåt och ner i hålet där framme. Vada genom vattnet och upp för stocken och vidare genom skogen till höger. Här stöter du på en Moogles som dricker vatten som rinner från en stubbe. Moogles gömmer sig då du kommer fram. Zidane går fram till källan och en ny ATE.

ATE: "Do as I say, not as I do"

Baku skickar Blank till Lindblum med en karta.

Drick ur källan för fullt HP och MP, samt tala med Moogles i stubben för att få spara, en boss strid närmar sig. Lämna platsen och spring vidare till höger i skogen. Efter att ha lämnat den diagonala vägen upptill startar en FMV.

Bilden panorerer åt vänster över vattnet och visar en stor växt med röda blad som tycks väsa åt dig.

Spring fram och in i grottan, men gör dig beredd på en boss innan du går in helt oförberedd. Gå nu in i grottan. Där inne finner ni Garnet, fången, samt en stor blomma (?). Ni anfaller.

PLANT BRAIN

Kör vanliga attacker med Zidane, kasta Fire magin med Vivi och ta Sword Magic (Swd Mag) med Steiner och välj där Fire. Detta ska kunna svida på denna växt. Se till att hela er då han kastar Thunder på er alla, den tar en hel del. Växtens tentakler är också livsfarliga. Efter ett tag dyker dock Blank upp för att hjälpa till. Låt honom göra vanliga attacker, han är mycket stark. Snart så är det över.

Steiner lyfter upp Prinsessan och hon får lite medicin. Marken skakar och ett gäng växtkryp dyker upp. Ni fly och då du återfår kontrollen är ni jagade av dem. Spring för allt du kan. Efter att ha hoppat ner för en kulle så anfälls ni av dem från två håll. Lämna platsen snabbt efter att du besegrat krypen. Ni springer längs skogen då Zidane stannar och tycker att nåt är konstigt.

De flyr med ett gäng kryp efter sig. Skogen förstenas allt eftersom och ett kryp tar Blank innan det förstenas. Blank kastar kartan som Zidane fångar upp flyende. Blank förstenas. Flera taggiga grenar dyker efter Zidane som lyckas kasta sig ut ur skogen. Med andan i halsen ser han hela skogen förstenas. Steiner kommer bärandes på Garnet. Sekvensen slutar med att visa en förstenad Blank i klorna på ett kryp.

Gänget har tänt en eld och slagit upp ett tält. De bråkar lite och bestämmer sig sedan för att sova. En Moogles kommer sedan inflygande, han pratar lite med er och ska lära er nåt.

ATE: "Teach me, Mogster!" lesson 1

Två Moogles vid ett träsk. Här kan du lära dig olika saker om menyer, strider med mera. Vill du inte lära dig om detta eller redan kan det så är det bara att välja valet "Nothing" i menyn.

Mooglen ger dig sedan en flöjt. Med den kan du kalla en Moogles ut på kartan genom att trycka på FYRKANT. Sedan lämnar alla platsen och ni är nu ute på världskartan. En skylt visar hur du navigerar (styr) din gubbe här.

"MIST CONTINENT"

Nu ska du springa rakt söder ut (nedåt på kartan). Kartan har du i nedre högra hörnet. När du kommer till ett berg så ska du se en ljus öppning, gå mot den och då namnet "Ice cavern" dyker upp ska du trycka X för att gå in.

De snackar och bråkar lite och går sedan in i grottan.

"ICE CAVERN"

Spring upp ovanför kistan och lite till höger om den, tryck X för att hoppa ner till plattformen kistan är på. Öppna den för ett Tent och hoppa ner till höger om kistan. Spring upp och hoppa uppåt i grottan och lämna denna del. Spring här uppåt en aning åt höger för att komma bakom den stora isplattformen. Spring till vänster för att komma fram där kistan finns, den innehåller en Potion. Spring över till höger och upp till väggen där, tryck X så fixar Vivi bort väggen med lite Fire magi. Kistan som ni nu kommer åt innehåller en Ether. Spring upp på plattformen i mitten och genom grottgången där. Fortsätt vidare framåt och direkt till höger. Upp för ispelaren och öppna kistan för en Potion. Gå ner och tryck X vid ispelarens fot så bränner Vivi ner den så att du kommer åt Mage Masher i kistan där nere. Detta är ett vapen till Zidane, utrusta det. Gå nu upp för gången och sedan till vänster där den delar sig. Gå fram till den vita väggen där och tryck X så bränner Vivi bort även denna. Ta ett Elixir i kistan. Lämna platsen upp åt höger. Töm här kistan upp till höger på en Phoenix Down och spring upp till vänster där Vivi lätt fixar ytterligare en isvägg. Spring igenom här och vidare neråt för att nå kistan du såg i början. Den innehåller en Leather Wrist. Spring tillbaka den krokiga vägen och vidare upp för gången och lämna denna bildskärm via grottan där. Spring här in den vänstra gången och fram till isblocket med en Moogles i. Tryck X så räddar Vivi Mooglen och ATE mätaren uppenbaras.

ATE: "Teach me, mogster!" lesson 2

Tillbaks till träsket, det finns nu tre nya ämnen att välja mellan. Avsluta när du anser dig vara klar.

Du gör nu bäst i att kolla över all din utrustning, på Zidane, hela alla och spara. Lämna denna lilla grotta och ta den högra gången istället. Här blåser det hejvilt. Vivi faller, Steiner faller och Garnet faller ihop. Slutligen faller även Zidane ihop men han vaknar då han hör ljudet av en bjällra. Gå i riktning mot vinden så stöter du snart på den som orsakar vinden samt att dina kompisar somnat. Mannen hoppar ner och ringer i sin bjällra och attackerar dig.

BLACK WALTZ 1 & SEALION

Direkt striden startar så åkallar magikern en stor best, Sealion. Koncentrera alla dina attacker på Black Waltz för attackerar du Sealion först så helar bara Black Waltz honom hela tiden. Efter ungefär tre stycken attacker med ditt nya svärd så faller den onda magikern. Nu kan du ta dig an den andra ondingen. Hela dig först med en Potion om du har lite liv. Gå sedan på attack och håll ett öga på det runda klotet på ondingens mage. Det är nyckeln till hans hälsa. Är klotet blått har han mycket HP kvar, är det grönt så har han dock förlorat lite HP. Då det är gult så är det inte mycket kvar och då det nått en röd färg så är han döende. Sopa bara på honom tills han dör.

Zidane återvänder till sina kompisar som nu vaknat. Spring tillbaka till den plats du utkämpade striden på och spring upp för berget. Hoppa över alla stup och bäckar med X knappen och lämna sedan denna kalla grotta vid toppen av kullen. Spring vidare mot ljuset så kommer du ut i värmen igen.

Ni står på ett berg och ni har kommit upp ovanför dimman. Garnet ser en by och föreslår att ni ska gå till den. Garnet vill ha ett nytt namn så att ingen ska veta att hon egentligen är en prinsessa.

-Namnge person (Dagger)

Godkänn namnet så går ni ner för berget. Väl ute på kartan igen så ska du gå Nordväst till den lilla byn som ligger där. Öster om byn finns ett berg som en gubbe bor på, inget speciellt ska göras där nu så gå direkt till byn. Zidane beslutar där att de ska vila på Inn:et.

"VILLAGE OF DALI"

De skaffar ett rum och snackar en del. Sedan går de och lägger sig. Zidane vaknar till en kvinnas sångröst, han tror det är Dagers (Garnet). Han är själv i rummet och ATE dyker upp. Du kan bara välja en nu, den andra får du möjlighet att välja då du lämnat detta rum.

ATE: "Vivi, confused"

Barnen i byn tycks bli skrämda av Vivi och gömmer sig.

ATE: "Dagger Tries"

Dagger går runt och funderar, en gammal tant kommer och ska ta hand om grönsakslandet. Dagger försöker förstå alla vardagliga uttryck som hon aldrig hört då en Oglop kastar sig mot henne. Hon reagerar inte, tanten tycker det är märkligt. Och i sitt försök att smälta in så kastar Dagger Oglopen och skriker.

Undersök rummet nu lite. Till vänster finns en spåmaskin som spår din framtid för 10gil. Nedåt till höger om den finns en kista med en Potion i. I kistan till höger finns Antidote. Nu är rummet tomt på prylar, lämna det. Här ute dyker som sagt ATE upp igen med den händelse du inte valde (läs om den ovan). Lämna Inn:et så dyker ytterligare en ATE upp.

ATE: "Cat's eye"

Katten ovanpå eldstaden väcker ägaren till Inn:et.

Huset till vänster är en Weapon Shop. Här inne så finns lite bra tips på en lapp vid den gröna växten nära ingången. Läs den.

WEAPON SHOP - DALI

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Broad Sword	- 330
Iron Sword	- 660
Rod	- 260
Mage Staff	- 320
Wrist	- 130
Leather Wrist	- 200
Bronze Gloves	- 480
Leather Hat	- 150
Feather Hat	- 200
Rubber Helm	- 250
Bronze Helm	- 330
Leather Shirt	- 270
Silk Shirt	- 400
Bronze Armor	- 650

Vidare upp till höger innan brunnen så kan du kolla genom fönstret till Inn:et. Nästa hus till vänster ägs av borgmästaren, och han vill inte ha dig där så han skickar ut dig illa kvickt. Gå in i nästa hus på vänster sida (det Vivi står vid), detta är en vindkvarn. Här inne dyker en ny ATE upp.

ATE: "Dagger Tries Harder"

Dagger är nu inne i Weapon Shop och ska försöka prata "bysnack" med flickan bakom disken. Men då rusar en inge in och pladdrar på rätt friskt, Dagger lyssnar och försöker lära sig.

I kvarnen så är dörren upp till höger låst och vägen neråt går till borgmästarens hus, han kastar bara ut dig. Gå bakom den snurrande kvarnspelaren och sök där för att finna en Aries. Klättrar du upp för stegen till vänster så ser du en kista som du inte kan komma åt förrän kvarnen stannat. Kom ihåg detta och lämna kvarnen. Gå nu in i huset till höger om kvarnen, puben har inte öppnat men flickan bakom disken fungerar som en Item Shop.

ITEM SHOP - DALI

Potion - 50

Phoenix Down - 150

Antidote - 50

Eye Drops - 50

Tent - 800

Går du vidare åt höger utanför puben så kommer du till grönsakslandet där en gammal tant hindrar dig från att nå kistan där. Inget att göra åt. Snacka istället med Vivi vid kvarnen. De snackar lite och Zidane drar. Då hör Vivi en skrik som kommer från en Chocobo, då kommer en unge och kidnappar Vivi. Då det åter är Zidanes tur dyker ATE upp.

ATE: "Cat's eye 2"

Katten ser på då Inn:ets ägare pratar lite för sig själv, sedan låtsas sover han.

Gå nu in i vapen affären där du finner Dagger. Svara vad du vill på frågorna som följer. Dagger springer till Inn:et och du ska också dit. Spring till Dagger och prata med henne. Då Zidane hoppat upp i sängen och spottat ur sig en jätte bra plan att lämna byn utan Steiner så dyker en ny ATE upp.

ATE: "Queen Brahne's Steiner"

Steiner är på puben och hjälper flickan där. Han frågar efter ett skepp så att man kan komma från byn, motvilligt svarar flickan. Det finns ett lastskepp hos gubben Morrid på berget öster om byn.

Nu beslutar er nu för att leta efter Vivi. Gå ut till platsen vid kvarnen där han förut stod. Där hör ni en Chocobo och några snyftningar från hålet i marken. Det är Vivi som är fast under marken. Gå in i kvarnen och lyft på luckan i marken till vänster om dig vid ingången och gå ner.

Gå på hissen och åk ner, rakt fram finns en kista med 156gil i. Spring upp genom gången så ser du en Chocobo och hör röster. Två män för iväg Vivi. Spring in där männen och Vivi pratade och töm kistan på en Potion. I den andra kistan rakt ner från grinden, in till chocobon, så ligger en Eye Drops. Fortsätt vidare. Här kan du till vänster efter tunnan hoppa upp till kistan med en Ether i. Sparka sedan till veven bredvid porten till höger. Då faller en kista ned med en Potion i. Undersök nu tunnan i mitten av rummet så hoppar en Moogle upp, spara och spring vidare.

Här ska du hoppa upp för lådorna till vänster och ta kistan med en Iron Helm i. Kistan bland lådorna till höger innehåller en Leather Wrist. Gå vidare så kommer du till ett rum med en gigantisk och konstig maskin. Dagger hör nån gråta i en kista staplad mot väggen, det är Vivi. Ta och öppna kistan till höger om dörren den innehåller 95gil. Öppna dörren så får du möta ett slumpvis antal Ghost (2-3 stycken). Efter att ha spöat dem så går du in genom dörren. Där inne finns en till maskin som suger i sig dimma. Gå bakom maskinen så hittar du en kista längst till höger med en Phoenix Pinion i samt en kista med en Potion i. Öppna sedan kistan i dimman för att få en Phoenix Down.

Lämna rummet och undersök maskinen där ute. Då kommer några konstiga ägg ut. Spring på träbron längs maskinens rullband. Fler maskiner får ni se, följ äggen på bandet. Då upptäcker ni att i äggen fanns nån slags dockor som liknar Vivi. Nån kommer och ni gömmer er men ni hamnar i varsna kistor.

Över till Steiner och hans jakt på ett transportmedel att ta sig från byn tillbaks till Alexandria. Prata med gubben, han drar. Spring ner för berget och leta vid dess högra fot vid staketet för att hitta 135gil. En kista med en Hi-potion finns vid träbråttet till höger om utgången från denna plats. Spring in och snacka med gubben så berättar han att lastskeppet redan är här. Lämna denna plats så får Steiner direkt syn på det, ute på fältet. Han ser nåt och springer mot luftskeppet. Arbetarna flyr när Steiner kommer inspringande. Han ser en tunna, välj vilket alternativ som helst för att innehållet ska komma ut. Det är Zidane, Vivi och

Dagger. En flygande magiker kommer efter att ni har snackat ett tag. Det är Black Waltz no. 2 som ska avsluta det hans föregångare en gång påbörjat.

BLACK WALTZ 2

Denne magiker kommer inte attackera Dagger, bara de andra. Om alla dör utom Dagger så kommer Black Waltz 2 snart att söva henne, då blir det Game Over. Låt Vivi kasta nån magi, Fire, och kör Sword Magic med Steiner. Attackera vanligt med Zidane. Och låt Dagger hela er efter att Black Waltz 2 kört över er med sina starka magier.

Ni snackar lite och kan välja mellan att fortsätta eller vila er först. Dra till Inn:et för att vila er och spara, om du vill, och återvänd sedan till denna plats samma väg som du lämnade den. När ni kommit tillbaka till platsen där luftskeppet står så drar Steiner iväg för att få dem att köra till Alexandria. De andra stannar och pratar, du kan svara vad du vill på Vivis fråga. Då startar plötsligt skeppet. Alla drar och ska klättra ombord.

Skeppet flyger över gräset som böjer sig. Bak på skeppet är gänget som nyss klättrat ombord.

I sista stund hinner ni alla ombord. Ni går in och Vivi får syn på en sån där docka, den sköter en maskin. Vivi blir sorgsen och lite konstig, han springer omkring. Ensam ska Zidane springa mot och uppför stegen längst bort. Då kommer han upp på däck. Där ligger Steiner och jämrar sig över att Prinsessan blev kvar på marken. Gå fram och ge honom de goda nyheterna, att hon faktiskt hann med. Gå sedan där de styr detta luftskepp så får du se Steiner prata med sig själv.

Skeppet vänder tvärt runt en klippa. En till Black Waltz sprider ut sina vingar och det blixtrar runt honom. Hans lysande ögon följer skeppet.

Steiner kommer in och bråkar med Zidane eftersom han vände skeppet mot Lindblum istället för Alexandria. De konstiga dockorna kommer i ett större antal men lämnar plötsligt platsen.

Dagger och Vivi kommer upp på däck. Black Waltz no. 3 kommer ombord och kastar en Thunder magi i magen på Vivi. De konstiga dockorna kommer och skyddar Vivi, de ställer sig i vägen för Black Waltz No. 3. Han kastar ytterligare en Thunder magi, i magen på en docka som fladdrar iväg.

En explosion på skeppet och dockorna flyger iväg, glas splittras. Tunnor faller av med dockor i. Vivi ser efter dem, Dagger kommer och tröstar. Black Waltz No. 3 sänker sig ner framför dem med armarna i kors.

Vivi kutar iväg och Zidane ber Dagger styra skeppet medan de slåss mot Black Waltz no. 3.

BLACK WALTZ NO. 3

Vivi kommer direkt att hamna i Trance då striden börjar. Låt Zidane anfalla vanligt och Steiner köra valfri Sword Magic. Välj Vivis Double Magic (Dbl Blk) och välj två (olika eller lika) magier att kasta på bossen. När Vivis trance mode är över så borde bossen vara besegrad.

Black Waltz no. 3 flyr iväg. De snackar lite, Zidane ser South Gate som leder till Lindblum.

Thorn och Zorn sitter i ett slags luftskepp och Black Waltz no. 3 dyker ner i förarsätet.

Zidane springer in till Dagger och plötsligt kommer Steiner införande. Black Waltz no. 3 är på väg rätt emot er. Zidane beordrar Dagger att maxa farten och köra rakt mot South Gate så att de hinner genom innan portarna stänger dem ute.

De flyger mellan klipporna. Vivi står och kollar på hatten på däck. Black Waltz no. 3 flyger närmare och kastar en Thunder magi men träffar sitt eget skepp och störtar. Men får upp skeppet och flyger efter dem, in genom första porten. Vivi faller överbord men Zidane får tag i honom i rättan tid. Black Waltz no. 3 ska kasta en till magi men då tar hans skepp eld och de störtar och South Gate exploderar. Zidane och de andra klarar sig precis undan.

De flyger skeppet på kartan mot Lindblum, fler skepp flyger förbi. Ombord undersöker Zidane skadorna på motorn. De ser Lindblum från skeppet. Vivi funderar på dockorna. De snackar lite om det och Zidane försöker muntra upp Vivi, han springer ut på däck för att se Lindblum ovanifrån. Vivi följer efter.

De närmar sig Lindblum. De gigantiska Falcon Gate -portarna öppnar sig. De flyger in och flyger mot en stor byggnad. Överallt ser man skepp, hus och broar. Kameran zoomar ut och visar hela Lindblum på sitt berg.

De möts direkt av vakter och Dagger ber att få träffa Cid, han som styr över Lindblum. Efter lite om och men så kommer en snubbe fram som visar sig vara Prinsessans morbror och han ber er följa med. I detta rum ska du gå upp för trappan till höger och spring in i första dörren du stöter på, den vid trappan. I detta rum finns en kista med en Glass Armlet till höger om sängarna på den första avsatsen. Upp för sista trappan står en Moogles, töm kistan vid bordet nära Moogles på en Ether och spara sedan.

Lämna rummet och spring tillbaka till rummet med statyn som öser vatten ur en kruka ner i en liten pool. Här ska du springa ner åt höger mot skärmen för att komma till hissen. Där körs ni alla till den översta nivån, där regenten Cid håller hus. Och fram hoppar en Oglop med en stor mustasch. Det är Cid, han har bara blivit förvandlad till en Oglop och inte kunnat bryta förtrollningen.

Zidane går till en krog för att kaka. Han stöter på en vacker kvinna där och en tjej vid disken bryter in.

-Namnge person (Freya)

De snackar lite och sedan hamnar vi hos Cid och Dagger. Cid berättar att det var han som bad Zidanes chef Baku att ordna Prinsessans kidnappning. Han ville ta hand om sin systerdotter. De snackar lite och efter det vaknar Zidane på Inn:et. Vivi kommer inrusande genom dörren. De snackar lite och Vivi drar.

ATE: "Teach me, Mogster!" (My first synthesis lesson)

Tillbaka till träsket. Här berättar de om hur du Synthesis:ar vapen och rustningar. Avsluta då du är klar.

Lämna rummet, i nästa rum finns en Moogles om du vill spara. Spring ner för trappan och ta dig till det vänstra hörnet närmast skärmen. Leta bakom pelaren så hittar du 163gil. Lämna Inn:et så hamnar du ute på gatan där en ny ATE dyker upp.

ATE: "Small-Town knight i a big city"

Steiner får ingen hjälp och folk tycker att han ser förskräcklig ut i sin rostiga rustning. Han provar sin första Gysahl Pickle hos en tant. Han äter hela och faller omkull, den var stark.

Spring ner mot skärmen för att komma till Lindblums mid-level utgång till kartan. Men gå inte ut, om du inte vill, utan spring in i huset mitt emot Inn:et. Då dyker nästan ATE upp.

ATE: "Vivi's Shopping"

Vivi ska köpa en Kupo Nut och läser om en festival. Han får nöten och frågar vad festivalen är om men innan kvinnan hinner fullborda sin mening springer en glad Vivi ut ur butiken.

Ta här lufttaxin till vänster och flyg till Theater District. När du går av taxin ska du springa ner för trapporna och ut för att få en ny ATE.

ATE: "Steam engine"

Steiner har gått vilse och vandrar omkring på en bro. Han frågar en gubbe vart han är. Gubben berättar att Cid har gjort ett skepp som kan flyga utan Dimma, ett skepp som går med en ångmotor.

Till höger bland buskarna närmast skärmen finns 127gil, spring in genom dörren precis bredvid dig och ner för trappan i rummet. Ta Ore som ligger i kistan till höger och lämna rummet. Spring ner för trappan till vänster och in genom dörren under klockan. Detta är gömstället för Zidanes gäng som han berättade för Vivi om. Zidane ställer sig och funderar ett tag då maskineriet startar och klockan ringer samt en ny ATE dyker upp.

ATE: "What can I do?"

Dagger har inget att göra, hon har långtråkigt på sitt rum.

Ett par ungar springer in och efter att de har stuckit så ska du tömma kistan längst bort till höger på 68gil, kistan längst ner till höger bakom röret på 282gil samt kistan vid bordet på 97gil. Ta även Mini-Burmecia som ligger på sängen efter stegen. Lämna rummet så kommer en ny ATE.

ATE: "Baku and his Crew"

Det är Baku, Cinna och Marcus. De har flytt Evil Forest och är vid nån slags gammal byggnad i skogen. De snackar lite, Marcus kollar den stora porten och Cinna hämtar resten av gänget.

Ner för trappan till vänster finns inget speciellt, bara en galen fan-club som vill se sin idol. När de sett honom kommer en jätte stor Moogles utvinglande. Vänd istället tillbaka till stationen och flyg till Industrial District.

Spring upp för trappan och vidare upp för nästa en bit bak åt höger om statyn. (Weapon shop:en har flyttat så du kommer inte in där). Spring rakt upp längs gatan och in genom dörren längst bort, längst upp. Spring upp på övervåningen och ta Mimic Card i den första kistan och Steepled Hat i den andra kistan, till höger om sängen. Lämna hela distriktet och ta en lufttaxi tillbaka till Business District.

Lämna stationen (du känner väl igen dig? Inn:et du vaknade i är till vänster) och spring rakt uppåt. Spring in i huset rakt framför dig. Här står "Card Freak Gon", en kortdåre. Töm de båda kistorna under klocktornet på en Echo Screen samt en Hi-potion och lämna huset. Spring vidare bort åt höger, här finner du (från höger av torget till vänster) en Weapon Shop, en Item shop och slutligen så finns en Synthesis Shop om du springer iväg åt vänster.

WEAPON SHOP - BUSINESS DISTRICT - LINDBLUM

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Iron Sword	- 660
Javelin	- 880
Rod	- 260
Fork	- 1100
Leather Wrist	- 200
Glass Armlet	- 250
Bronze Gloves	- 480
Silver Gloves	- 720
Steepled Hat	- 260
Headgear	- 330
Iron Helm	- 450
Leather Plate	- 530
Linen Cuirass	- 800

ITEM SHOP - BUSINESS DISTRICT - LINDBLUM

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

SYNTHESIS SHOP - BUSINESS DISTRICT - LINDBLUM

Butterfly Sword	- 300	(Dagger + Mage Masher)
The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Deserts Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)

Yellow Scarf - 400 (Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle - 500 (Glass Armlet + Leather Wrist)

Saffa en till Mage Masher i Weapon Shop:en (så att du sammanlagt har två) och köp INTE det nya Mythril Dagger för 950. Köp gärna inte heller nåt åt varken Dagger eller Steiner, för du kommer ändå inte att få spela med nån av dem på ett bra tag och då är vapnen redan gamla. Köp sedan på dig (om du har råd) så att du har sammanlagt cirka 20-30 Potion och 10 Phoenix Down samt minst ett eller två Tent. Gå nu stolt med dina två Mage Masher till Synthesis Shop:en och utrusta ett annat vapen på Zidane så att han har båda sina Mage Masher lediga i Item menyn. Prata med mannen vid disken och Synth:a dem för att få The Ogre. Ett mäktigt starkt vapen som Zidane kommer att klara sig länge med. Har du inte råd med de 700 det kostar så sälj en Ether i en affär så får du 1000gil. Annars är det bara att dra ut och samla tills du har tillräckligt för detta svärd måste du ha.

Lämna affären och torget, spring sedan uppåt från gumman i rött som säljer Gysahl Pickles. Här kan du finna ett Tent under trädgrenarna till höger efter första huset. Spring sedan in genom dörrarna nära grenarna, det är en kyrka. Klättra upp för stegen där och spring åt höger och ta en Leather Plate som ligger där och skräpar. Spring nu till stationen och ta en lufttaxi till Lindblum Castle.

Spring mot skärmen och sedan upp för trapporna. Nu känner du nog igen dig, ta dig till nästa rum. Spring upp för trappan och genom första dörren. Gå till Steiner, han är upprörd för att prinsessan är borta. Han springer iväg. Lämna rummet du med och ta trappan ner till vänster. Där hör du en kvinnas sång, försök ta hissen. Du släpps dock inte fram till hissen, även fast du ska träffa prinsessan. Gå istället upp för trappan till nästa rum. I detta rum ska du gå ner för trappan och till vänster och snacka med soldaten som sitter och sover på soffan. Zidane lurar vakten, övermannar honom och tar hans uniform. Spring nu till hissen så åker du direkt upp till översta våningen. Spring här upp för trappan till vänster, spring nu förbi maskinen och upp för nästa trappa. När du väl kommit ut ska du springa åt vänster upp för alla trapporna.

Zidane kommer upp för trappan och ser sig runt. En massa fåglar flaxar omkring bakom en pelare, där står Dagger och sjunger. Hon vänder sig om och fåglarna flyger iväg mot en klarblå himmel.

De pratar och Zidane får syn på ett teleskop som bara måste undersökas. Du får nu styra teleskopet. När ett "!" dyker upp så kan du trycka på X så säger Zidane nåt om området. Efter det vill Dagger också kolla. De snackar lite mer och Dagger avslutar med en sång.

Steiner står och kollar på en rustning i stadens vapen affär. Han tycker den är snygg, om du undersöker den med Zidane så tycker Zidane att den är jätte ful;-) Steiner tjafsar med en kund och lämnar sedan affären. Några barn leker men de börjar bråka så de sticker från sina leksaker. Vivi kommer dit och kollar på leksakerna.

Freya står på Tantalus banditernas gömställes tak. Hon hoppar ner och försvinner.

Cid går runt i sitt rum där han ritar på sitt nya skepp, Hilda Garde 2. Han får inte maskinen att funka.

Tillbaks till Dagger och Zidane, de snackar och Zidane gör bort sig lite. Men han vill att de ska gå på en date om Zidane vinner festivalen i morgon. Hon går med på det och Zidane sticker.

Bestarna slår sig ut ur sin vagn och tar snabbt över alla gator och torg. Några vakter släpper sedan ut en ilsken förvriden best.

Festival of the Hunt börjar nu. På 12 minuter ska du besegra så många fiender som möjligt, ju starkare desto högre poäng. När de snackat klart så kan du spara, stick sedan till första bästa lufttaxi och åk till Theater District.

Dagger och Steiner står på en bro och hejar på Vivi, Steiner är jätte entusiastisk.

Efter detta så börjar tävlingen. Monster finns bara ute på gator och torg, inte i några hus. De är alltid synliga och du får ofta vänta tills de attackerar dig. Lämna stationen så snabbt som möjligt och lycka till, det ska vara en ganska lätt match med ditt nya starka svärd.

Theater District	Fiender	Poäng (cirka)
Närma dig odjuret som hotar gubben	Mu	10 - 11
Stå vid trappan så anfaller fågeln	Trick Sparrow	1 - 3
Ner för trappan, fågel anfaller vid räcket	Trick Sparrow	11 - 12

Ner för sista trappan, vänta vid tunnorna	Fang	21
---	------	----

Business District	Fiender	Poäng (cirka)
Spring rakt upp så anfaller fågeln	Trick Sparrow	13 - 15
Spring mot andra trappan till höger	Mu	13
Spring rakt upp mot kyrkan, en best hotar nån	Fang	19
En fågel sitter på trappan till kyrkan	Trick Sparrow	6
Då du återbesöker torget jagar ett djur Vivi	Fang	27
En best hotar barn på torget där affärerna finns	Zagnol (BOSS)	52

Industrial District	Fiende	Poäng (cirka)
En odjur jagar en katt runt statyn på torget	Fang	19
Spring upp för trappan till höger så anfalls du	Mu	12
Ett monster står vid dörren längst bort	Mu	9

ZAGHNOL

Då du möter denna fiende så hoppar Freya ner från taken och hjälper dig. Låt Zidane göra vanliga anfall och Freya får köra Jump på monstret. Om nån får lite HP så låt Freya kasta Potion för hon gör mindre skada på monstret än vad Zidane gör. Efter cirka 4 attacker så faller besten.

Vinner Freya får du en Coral Ring, vinner Zidane får du 5000 Gil och skulle Vivi vinna så får du XXX. Vinnaren får också Master Hunter utmärkelsen som ett Key Item.

En Burmecian soldat krälar skadad in i rummet. Han berättar att Burmecia, Lindblums bundsförvant, är under attack och sedan dör han. De beslutar sig alla för att dra dit, med Steiner och Dagger får stanna kvar. Men först ska de kaka lite. Efter en stund somnar alla, utom Dagger och Steiner. Dagger har haft sömnmedel i deras mat så att hon kan smita iväg så att hon också får slåss lite.

De andra vaknar och misstänker att hon och Steiner stuckit till Burmecia. De beslutar att gå dit och med lite tur hitta dem på vägen dit. Ta dig till hissen och åk ner till allra nedersta nivån. Ta här lufttaxin till höger (du ska bara hämta några saker här) och då du gått av så ska du leta uppe vid staketet. Där står en kista med ett Wyerd Card i. Åk sedan direkt till Dragon's Gate. Här kan du spara samt handla av gubben som står bakom Moogles.

ITEM SHOP - MAN VID DRAGON'S GATE - LINDBLUM

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

Till höger bakom plattformen med lufttaxin så finns en kista med ett Tent i. När du handlar på dig tillräckligt med prylar och sparat så ska du lämna Lindblum via dörren för att komma ut på kartan.

Spring rakt norrut, rakt mot och in i skogen som ser lite underlig ut och som ligger i ett träsk.

"QU'S MARSH"

Spring upp längs bron så kommer du till en plats du säkert känner igen. Här står de två Moogles som lär dig saker om spelet. Här kan du läsa saker igen som de gått igenom eller bara fråga efter vägen. När du är klar med dem så ska du bara springa rakt upp genom det mörka i det höga gräset. Fortsätt genom gräset så

är nu snart framme vid en liten damm med en massa grodor i. Och bredvid den står en konstig fet varelse med en stor tunga och en kockhatt på sig. Försök nu ta en groda genom att ta en som sitter på land med X-knappen. Prata sedan med varelsen igen.

-Namnge person (Quina)

Zidane ger Quina grodan och han/hon blir jätteglad. Då kommer en till konstig varelse fram och skäller lite. Gå med vid frågan om att ta med Quina ut i världen. Vivi säger sedan, när ni lämnat huset, att Quale liknar hans farfar och går in igen och frågar lite om Quale kände honom. När de har lämnat kan du gå in i huset, igen.

Det finns ingen som vet om Quina är en man eller kvinna, vissa säger att det är en hon och andra en man. Jag kan nästan bevisa att det är en han. Prata med Quale så säger han följande: *"Quina... S/he still need much learning. Please help **him**."* Och det är då "him" i slutet jag syftar på som betyder "han" på engelska. Quina är alltså en han. Och detta dyker upp på fler ställen i spelet.

Lämna platsen och dra ut på kartan igen. Du kan om du vill fånga grodor åt Quina vid dammen. Detta är för att göra en av hans Blue Magic attacker starkare, nämligen Frog drop. Du lär Quina ny Blue Magic genom att äta fiender du slagit ner så att de är svaga.

MINISPEL - frog catcher

Nära Lindblum (Damm 1) = 8 grodor

På Outer Continent (Damm 2) = 8 grodor

(Damm 3) =

(Damm 4) =

Fångade grodor:	Belöning:
2	Ore
5	Ether
9	Silk Robe
15	Elixir
23	Silver Fork
33	Bistro Fork
45	Battle Boots
99	Gastro Fork

TIPS: Det finns gröna hanar och honor samt nån enstaka gyllene groda. Jag vet inte om det är nåt speciellt med könen eller färgen, men ska ta reda på det. När du ska fånga en groda så stå antingen still på en plats en bit bort och vänta, spring sedan dit då den sitter på marken och peppra på X-knappen för att kasta dig på grodan. Eller spring hela tiden runt och hoppas att en groda hoppar upp i närheten som du kan ta. Välj att behålla grodan. När du fångat ett visst antal kommer Quale fram och ger dig något. När du vill avsluta det minispel eller redan fångat alla så ska du försöka lämna platsen, då kommer Zidane fram. Välj att avbryta ditt jagande.

Har du inga rustningar eller liknande till Quina så är det nog bäst att utrusta honom i Lindblum för annars får han lätt stryk framöver. Här ute på kartan så ska du egentligen springa rakt norrut igen, men spring istället österut mot en å. Korsa ån över bron och fortsatt öster ut tills du kommer till en rund skog. Gå in i den, detta är Chocobo's Forest.

"CHOCOBO'S FOREST"

Här möts du av en gul stor fågel, en Chocobo. Och dess husse Mene, en Moogle. Han kommer att ge Choco till dig samt en Gysahl Green. Denna ska du använda i menyn vid Chocobo fotspår på kartan så kommer Choco till dig. Choco springer inte iväg om du hoppar av och du kan heller inte attackeras av monster då du sitter på Choco, bra va! Lämna skogen och kolla efter en massa fotspår, det ska finnas några bara några steg från skogen. Ställ dig mitt på dem och använd en Gysahl Green i menyn så kommer Choco, hoppa på med

X-knappen. Rid över bron och vidare västerut tills berget norr om dig slutar, rid nu norrut härifrån. Fram till en slags dörr i berget. Hoppa av Choco med O-knappen och gå in i Gizamaluks Grotto.

"GIZAMALUKE'S GROTTA"

Freya upptäcker några döda Burmecia soldater vid ingången och de springer alla in. Spring direkt till höger och prata med den skadade soldaten så ger han dig en Gizamaluks Bell. Spring till dörren och tryck på X-knappen och välj att använda klockan så öppnas dörren och klockan pulvrigeras. Här inne så attackerar svartmagikerna de Burmecianska soldaterna och Thorn och Zorn kommer in. De upptäcker er och skickar två svartmagiker "Type A" på er. Attackerar dem som vanligt så är de snart ur vägen.

Thorn och Zorn flyr sin väg. Du ska nu korsa bron och springa till höger mot svartmagikern där. Besegra två Type A i strid så tappar de en Gizamaluks Bell. Spring till den högra dörren nedanför den höga plattan. Använd en klocka här så öppnas dörren, kliv in. Spring upp för trappan och innan dess ska du söka på dess bottensta trapppräge för att hitta Mythril Gloves. Spring vidare över trappan och ner under bron där du finner en Magus Hat. Fortsätt fram och upp till den stora klockan på golvet. Bilden byts och du hamnar i närbild på klockan. Där står en Moogles och ropar mot klockan. Hennes make är där inne, instängd. Hon frågar sedan Vivi efter hans Kupo Nut, ge den till henne. Maken som älskar Kupo Nuts kommer då med lätthet ut från klockan och de båda springer iväg. Öppna kistan som fanns under klockan för att hitta en Gizamaluks Bell. Använd klockan vid den högra dörren och gå in. Prata med Moogles Moggi så får du vila och spara. Prata sedan med maken Moguta och säg att du gillar Kupo Nuts. Försök lämna rummet så kommer Moguta och ger dig en Holy Bell. I detta rum kan du klättra upp på kartan, men gör inte det för fienderna där är så starka så du får stryka direkt. De gör över 1000 HP i skada och pallar nästan 20 000 HP med ger förvisso 9000 EXP till alla. Strunta i detta och lämna istället rummet.

Spring till den vänstra dörren och ring med klockan så öppnas denna dörr, gå in men hela dig fullt upp först. Här finner ni en till sårad soldat och då dimper något ner i vattnet.

GIZAMALUKE:

Ha helst över level 10 på alla i denna strid så blir det hela lite enklare. Sätt även Freya på den främre raden innan striden, gör detta i menyn på Order, tryck sedan två gånger på Freya så flyttar hennes bild fram. Detta är inget måste men hon kan nu göra starka vanliga attacker eftersom hennes Jump tar längre tid. Men förstås så är det bäst att ha henne långt bak, så tar hon inte så mycket skada. Börja med att skicka Zidane på vanliga slag, Quina på vanliga slag, Freya på Jump eller vanliga slag och Vivi får hela de andra samt kasta Blizzard magi och kasta även Slow en gång. Om Quina inte har nån rustning på sig så dör Quina sannolikt av ett slag. Får Vivi Silence genom Gizamalukes attack Silent Voice så måste du genast låta Vivi kasta en Echo Screen på sig själv för att få bort Silence. För med Silence kan han inte kasta några magier. Fortsätt i denna stil och se till att fylla på med HP och har du tur hinner Zidane gå i Trance. Låt även Freya utdela ett antal vanliga slag för hennes Jump-attacker tar ett tag. Den attack som gör mest ont är då bossen kastar Water på hela ditt gäng. Sätt då alla på att hela sig själva om det gjorde mycket skada. Har Quina lite HP, runt 100 eller mindre, så kan du köra hans Blue Magic "Pumpkin Head", om du har den, så gör du lika mycket skada som du har kvar till max HP, alltså cirka 300. Och efter allt detta så dör snart denna best.

De snackar lite och då blir allt svart och man hör Steiners karaktäristiska skrammel steg. Steiner står på trappan till en port och han bär en stor säck på ryggen. Men vart är Dagger?

Spring upp för trappan så kommer vakterna att stoppa dig. Vakterna vill undersöka säcken men den är fylld av Gysahl Pickles så han får passera. Här så ska du få bort de båda som står i gränden. Prata med snubben till vänster vid grinden, döda honom inte. Prata sedan med pojken till höger om ingången så springer han snart iväg. Prata sedan med tanten och trösta henne, "Console her", så kommer även hon lämna gränden. Spring längre in i gränden då alla är borta så kommer en vakt att komma fram och stoppa dig. Gå till honom så lämnar han ett Gate Pass efter sig när han drar. Ta det och spring tillbaka upp i gränden igen.

Här ställer Steiner ner säcken bakom lådorna så kommer Dagger att hoppa ur säcken. Vid förfrågan så spelar det ingen roll om Steiner byter sida eller står kvar. Prinsessan avslöjar här att de ska till Treno. På nästa plats kan du kolla på skylten till vänster för att se på en karta där Steiner visar vart ni ska. Till vänster finns en kista med en Potion i och nedanför den finns en Moogles där du kan spara. Du kan även handla Items av mannen i butiken till höger.

ITEM SHOP - BOHDEN STATION - SOUTH GATE

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

Spring sedan upp till tåget, prata med konduktören och kliv ombord. Gå och sätt dig längst ner till höger. Innan ni hinner åka så kommer tanten som Steiner tröstade in i tåget. Tåget startar och Steiner och Dagger snackar lite.

Tillbaka till de andra i Gizamaluke:s Grotto. Freya svär på att skydda Burmecia för den skadade soldaten och springer sedan iväg med de andra tätt efter. Ni är nu ute på kartan, Burmecia ligger rakt norrut, aningen åt väster. Men stanna gärna till North Gate där ytterligare bevis på att Quina är en han dyker upp. Freya säger "... be more like **him**". Ta Hi-Potion i kistan längst bort till vänster vid porten och ett Tent till höger om porten. Lämna North Gate och spring vidare till Burmecia, på vägen dit så sätter ett effektivt regn igång. Gå in så snackar de lite och fortsätter djupare in i staden.

"BURMECIA : realm of eternal rain"

Här ska du springa fram till den välta karran till vänster, där hittar du ett Stellazzio mynt, Cancer. Spring vidare genom porten längst bort. Spring fram till de två soldaterna som ligger på marken framför allt bråte så kommer Zorn ut på balkongen, tätt följt av sin kompis Thorn. De skickar två svartmagiker Type A på er. Efter att de har fallit ska du springa upp för trappan till höger och in genom dörren. Efter trappan innan dörren finns en kista med en Soft i. Spring upp för trappan, kistan längst till vänster är falsk, det är en fiende som anfaller dig. Spring istället in genom dörren till vänster om den stora trasiga dörren här på övervåningen. Spring rakt över till vänster och här ska du försöka ta skattkistan längst bort. Golvet kommer att rasa så du kommer inte åt den utan spring tillbaka ända ner ut från huset och ta den vänstra dörren istället vid allt bråte.

Direkt till höger här inne finns en kista med en Soft i och till vänster en med en Potion i. Spring upp för trappan och över där golvet från ovan hamnade. Kistan här till höger hitom dörren är falsk så gå inte nära den, om du inte vill. Gå genom dörren till höger och spring här till höger och gå ut på balkongen. Här hoppar du automatiskt till nästa balkong och går in där. Här ligger en skadad vakt till höger som berättar att han lagt en klocka bredvid sin säng. Spring längst bort i rummet och till höger, sök under sängen så finner du Protection Bell där under. Till vänster bakom pelaren (eller vad det nu är) finns en kista med en Ether i. Lämna huset och spring ut till bråtet igen.

Spring upp för trappan till höger och in i huset. Upp för nästa trappa och genom dörren till vänster. Spring fram till dörren i mitten ute på balkongen och ring med klockan så öppnas dörren, stig in. På trappan börjar de snacka, plötsligt kommer en soldat och hans familj ner. Han tror att Vivi är ond men Freya känner soldaten så det ordnar sig. Spring upp för trappan och in genom porten där du räddar en familj från en fallande staty. Spring upp för trappan till höger och över statyn som ligger vält över gången. Gå in genom dörren och öppna första kistan där ett Tent ligger, och i den andra finns en Phoenix Down. Kistan längst bort till höger är falsk, spring in genom dörren i mitten istället. Spring på nästa plats till vänster och in genom dörren där. Här kommer Freya att ta ett Mythril Spear från en vakt. Spring ut och över till höger och in i dörren där. Här finns en Moogles men undersök först statyn längst bak i rummet så hittar du en Lightning Staff i kistan. Spara hos Moogles så kommer Stiltzkin in. Du kan köpa en Soft, Hi-Potion samt en Ether av honom för 333gil, det är lugnt värt det. Du kanske också märkte att Moogles Atla hade Mogshop som val, där kan du handla ett antal saker som kan behövas.

MOGSHOP - ATLA - BURMECIA

Needle Fork	- 3100
Glass Armlet	- 250

Mythril Gloves	- 980
Steepled Hat	- 260
Headgear	- 330
Magus Hat	- 400
Barbut	- 600
Bronze Vest	- 670
Linen Cuircass	- 800
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

Utrusta dina kamrater så att de blir så starka som möjligt och köp även på dig annat du behöver. Lämna sedan detta rum, du sparade väl hoppas jag, gör det annars. Väl ute ska du springa upp för trappan i mitten. Här sätter sig Freya sorgset på knä, lämna henne ifred så hoppar hon upp på statyn. Zidane hoppar upp efter, men det tar lite mer tid för honom. Vivi har problem att ta sig upp och Quina tar vägen genom slottet. Där uppe ser Zidane och Freya drottning Brahne och Alexandrias general Beatrix. Freya tänker tillbaka på sin älskade Sir Fratley för en kort stund. Sedan ser de alla att en man närmar sig Brahne och Beatrix, mannens namn är Kuja. Där snackar de om sina planer att krossa Burmecia:s kung och allt råttfolk. Freya och Zidane snackar lite och då anfaller en råtta Beatrix, Freya och Zidane hoppar dit till undsättning. Råttmannen flyr och Vivi samt Quina kommer fram till er i rättan tid.

BEATRIX:

Låt Freya använda Dragon kommandot och kasta Reis's Wind så får alla Regen på sig. Sätt Zidane på vanliga attacker och Quina likaså, han är mycket stark nu med sin nya Fork, om du köpte den innan förstås. Vivi får först kasta Slow på Beatrix och ska sedan kasta Blizzard eller Thundara på henne. Freya får fortsätta med Jump attacker, hennes Dragon attack Lancer är inte heller dum för den tar MP från Beatrix, och då kan Beatrix inte göra sina magi attacker, och gör mycket i skada. Ha Vivi beredd att hela er om det skulle krisa, låt inte honom kasta magier hela tiden. När Beatrix fått tillräckligt med stryk så kastar hon Stock Break på er, då får alla bara ett HP kvar.

Ondingarna snackar lite och lämnar sedan platsen.

Det regnar på en staty. Man får se Kujas skugga närma sig och sedan hans skor och slutligen ansiktet. Vivi ligger i regnet likaså Zidane och Freya. Kuja ser på dem, föser undan håret och går sedan iväg mot sin drake. Freya försöker resa på sig. Kuja flyger iväg på sin drake och Freya sträcker upp sin hand mot ljuset. Kuja försvinner upp i himlen mot ljuset.

**Välj att spara om du vill och välj sedan hur som helst no och byt skiva.
Slut på Skiva 1 / 4**

--- SKIVA 2 / 4 ---

Vakterna vid porten till South Gate, de som släppte in Steiner och hans säck som Dagger låg i, pratar om lite allt möjligt.

Steiner pratar med Dagger som sitter ner på en av sofforna i tåget. Men det är lite lönlöst eftersom hon sover just då. Tåget stannar sedan och de går båda av, de är vid Summit Station som är mellan anhalten innan man kommer till Alexandria. Fast då måste de åka med ett annat tåg och det får de vänta på ett litet tag. Spring nu över bron och in i väntrummet till höger. Här springer Steiner iväg och ställer sig och kollar in i en vägg. Nu kan du passa på att handla i det lillaståndet närmast skärmen eller spara hos Moogles vid Steiner.

SHOP - SOUTH GATE - REST STOP

Air racket	- 400
Mythril Rod	- 560
Glass Armlet	- 250
Silver Gloves	- 720
Mythril Gloves	- 980
Steepled Hat	- 260
Headgear	- 330
Magus Hat	- 400
Rubber Helm	- 250
Iron Helm	- 450
Barbut	- 600
Bronze Vest	- 670
Linen Cuircass	- 800
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

När du handlar klart så kan du hämta en Phoenix Down i kistan vid den nedersta vänstra ingången till rummet. Prata sedan med mannen bakom disken mellan ingångarna till rummet. Då hör du vagnen till Lindblum åka iväg och en välbekant röst utropar att han missade tåget. Gå ut till tågen igen så ser du Marcus och Cinna på andra sidan. De drar in på väntrummet och då ska du följa efter. Steiner gör där ett och annat klart för Marcus och Cinna. Snacka med Marcus och lugna sedan ner Steiner lite.

Tåget till Alexandria anländer och grabbarna springer ut. När Steiner väl lämnat rummet kan du också göra det. Spring till dem, de står högst upp till vänster på stationen och väntar på tåget. Marcus går på tåget och det ska du också göra, Steiner följer tätt efter. Inne i vagnen berättar Marcus att han ska hitta föremålet SuperSoft som ska få hans bror, Blank, frisk igen. Du minns kanske att han förstenades i Evil Forest i början på första skivan? Marcus ska i alla fall till Treno för att hitta detta föremål. Efter att Dagger inte ville svara på en fråga om Zidane så vänder Marcus henne ryggen till. Prata med honom igen så kommer tåget snart att stanna. Konduktören springer ut och kollar men kommer lika snabbt skrikande in igen. Det var visst nån demon med en spetsig hatt, (kan det vara...?), och gänget springer nu ut uppbackade av Marcus. Och mycket riktigt, framför tåget står nämligen Black Waltz no. 3 och vinglar, stoppade han tåget med sin egen kropp manne? Snubben är fast besluten att ta prinsessan tillbaka till slottet men det vill ingen av de andra så detta slutar oundvikligen i en strid.

BLACK WALTZ 3

Eftersom denna onde magiker inte kommer attackera prinsessan så tycker jag att du ska låta henne enbart använda sina magier för att hela de andra. Steiner och Marcus får puckla på med vanliga slag. Tänk på att om du vill kasta Cure på alla så kan du göra det genom att välja Cure och sedan trycka "". Alla får då tillbaka lite hälsa, dock mindre än om du bara kastat en Cure på en av dem. Men detta kan vara bra att tänka på om alla tagit lite skada. Men detta ska du dock inte göra om nån tagit mycket skada, denne bör då snabbt helas med en egen Cure eller en Potion. Har Dagger Shell i sin arsenal av magier så skadar det aldrig att kasta den på Marcus och Steiner.

En liten ond attack som Black Waltz kan utföra bör jag varna lite för. Det är Freeze och den fryser en av dina kamrater till is. De kan inte göra nånting då men om de attackeras så splittras de i små skärvor och dör, oavsett hur mycket HP denne har. Denna lilla statusmagi ligger kvar en hyfsat kort stund och kan botas med en eldmagi, men nu är ju inte Vivi här.

Du bör som sagt alltid ha Dagger redo att kasta sina helningsmagier. Detta gör du genom att varje gång hennes attackmeny, kommer upp då hon är redo, trycka på TREKANT. Då hoppar turen över till nästa medlem som är redo. Anfall med denne och fortsatt låta Dagger vänta. Detta är perfekt för så fort nån skadas kan Dagger inom nån sekund kasta en Cure på den skadade. Men vill du utföra attacker med henne i alla fall så går det också bra men hon gör inte så mycket skada.

Denna match ska inte vara så svår och snart är den onde magikern besegrad.

De snackar lite efter striden, Dagger vill till Alexandria och prata med sin moder.

Tillbaka på tåget så sitter hon och pratar med Marcus och övertalar honom att hon ska få följa med till Treno och hitta SuperSoft med honom. Tåget stannar och ni går av. Bakom tåget till höger så finns en liten affär.

ITEM SHOP - SOUTH GATE - ALEXANDRIAN STATION

Potion - 50

Phoenix Down - 150

Antidote - 50

Eye Drops - 50

Tent - 800

Lämna denna plats uppåt så kommer du till ett vägskele. Till vänster har du Dali och till höger finner du ditt nuvarande mål, Treno.

Om du vill kan du gå åt vänster för att komma till Dali, prata bara med portvakt två gånger och svara ja så släpper han igenom dig. Spring nordväst på kartan så når du Dali. Spring till grönsakslandet där du nu kan komma åt kistan med ett Elixir i. Kistorna i kvarnen kan du fortfarande inte komma åt. Återvänd sedan till vägskelet och ta vägen till Treno. Kom ihåg att du inte behöver gå ända till Dali om du inte själv vill men sen är ju Elixir det bästa helnings föremålet som finns i spelet och de kan inte köpas.

Spring upp på bron och hoppa över hålet. Missa inte kistan nedanför brons slut, kistan innehåller 1610gil. Lämna platsen så är du framme vid porten, spring till den så kommer en vakt och kollar på ditt pass. Spring nu över porten så hamnar du ute på kartan där du finner Treno, följ bara bergets fot så kommer du dit.

"DARK CITY TRENO"

Detta är staden som kryllar av nobelt folk, men ändå inte, och här är det alltid natt.

Vid ingången diskuterar de vad de ska göra. Medan Steiner skäller ut Marcus så lämnar Dagger dem åt vänster och då Steiner upptäcker detta så lämnar Marcus honom åt höger. Steiner är nu helt ensam, förutom ett par vakter och en bov förstås.

ATE: "Treno Tradition"

Dagger springer helt ensam på en bro då två bråkmakare springer förbi. Och medan hon koncentrerar sig på dem så snor någon hennes pengar. En fyrarmad man tar 1000gil från henne.

ATE: "Ambition"

Två barn står och pratar med varandra och Marcus kommer gåendes. Han går in i ett hus.

Gå till vänster i bild upp till fontänen där. Kasta sedan ner 10 Gil där 13 gånger så får du Stellazzio myntet Gemini. Spring nu åt höger så kommer nästa ATE.

ATE: "Confusion"

Dagger går på stadens gator, hon tycker inte att staden är så trevlig. En alkoholist ligger ovanför en trappa så Dagger vill inte gå dit. Hon följer vägen istället och ser en gammal man som hon frågar. Men han är dövare än dövast och verkar svara på helt andra saker än vad Dagger frågar om så hon ger upp och går vidare.

ATE: "Meeting Place"

Marcus är i ett hus och nedanför trapporna står Baku och nyser. Baku berättar att han hittat SuperSoft i ett hus där en adelsman bor.

Klättra ner för stegen till höger och spring bakomståndet. Bakom karran och lådan med frukt och flaskor i ligger en Taurus. I kistan till höger finns 1gil och ett Yeti Card i kistan till vänster omståndet. Självaståndet är en vanlig Item Shop.

ITEM SHOP - TRENO

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Tent	- 800

Klättra upp för stegen och spring vidare uppåt för nästa ATE.

ATE: "Unexpected Visitor"

Dagger är på aktion, hon tror att hon kanske kan finna SuperSoft där. På balkongen uppe till höger ser hon nån som hon för visso inte vet vem det är men vi vet ju alla att det är Kuja.

Spring till fyllot och där ska du springa ner för trappan, du jagar fram en Moogle och en hund. Du kan som vanligt spara hos Moogle:n. Till höger om Moogle:n finns en byggnad, därinne finns en vapen affär och ett monster under golvet som du kan få slåss emot om du frågar tanten. Men monstret är starkt och du är svag just nu så jag avråder dig tills vidare.

WEAPON SHOP - TRENO

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Mythril Sword	- 1300
Mythril Spear	- 1100
Air Racket	- 400
Mythril Rod	- 560
Flame Staff	- 1100
Ice Staff	- 980
Lightning Staff	- 1200
Fork	- 1100
Needle Fork	- 3100
Leather Wrist	- 200
Glass Armlet	- 250
Bone Wrist	- 330

Mythril Gloves	- 980
Magus Hat	- 400
Bandana	- 500
Barbut	- 600
Silk Shirt	- 400
Leather Plate	- 530
Bronze Vest	- 670
Chain Plate	- 810
Linen Cuircass	- 800
Chain Mail	- 1200

Spring nu neråt men inte upp för trappan genom tornet. Spring förbi ett kort-stadium där du kan spela kort. Spring upp för trappan på nästa plats och längst bort till vänster. Över bron där du finner en kista som innehåller en Mythril Dagger. Spring tillbaka ner för trappan och in i huset till vänster efter buskarna. Stoppa mannen med de fyra armarna som kommer emot dig. Han ger dig ett Power Belt istället för de 1000gil han skinnade Dagger på. Han flyr, bry dig inte mer om honom utan spring vidare längs korridoren så kommer du att hamna i en Synthesis Shop.

SYNTHESIS SHOP - TRENO

Butterfly Sword-	300	(Dagger + Mage Masher)
The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots-	900	(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuircass + Soft)

Lämna affären och spring vidare ut ur huset och uppåt. Här ska du springa in i huset där Trenos drottning finns.

Du kanske minns att du plockat på dig en massa saker som bär de engelska namnen på våra stjärntecken? Dessa är Stellazzio mynt och dessa vill drottningen ha och då belönas du av pengar eller dyrbara föremål. Samlar du alla så får du föremålet Hammer så att du kan se en ny sekvens då du klarat av spelet! Så kom ihåg detta och återvänd hit då du hittat fler mynt.

Prata med drottning så ber hon efter de mynt du har på dig.

STELLAZZIO MYNT

Mynt:	Belöning (oavsett mynt):	Finnes:
Aries	1:a myntet: 1000 Gil	I Dali's vindkvarn, (bottenvåningen till vänster bakom kvarnen?).
Taurus	2:a myntet: Phoenix Pinion	Bakom en vagn till höger om Item Shop:en i Trenos slum.
Gemini	3:e myntet: 2000 Gil	Kasta 10 Gil i fontänen som finns till höger på den plats där du kommer in i Treno. Kasta ner 10 Gil 13 gånger så får du myntet.
Cancer	4:e myntet: Blood Sword	Väl inne i Burmecia ligger en övervällt vagn till vänster borta vid en husvägg. Bakom den så ligger myntet.
Leo	5:e myntet: 5000 Gil	I Alexandria slott så ska du först gå ut till hamnen, sedan gå åt vänster och in där. Där inne så finns en dörr till vänster, gå in där (dörren öppnas inte förens på skiva 3) och sök i det övre högra hörnet i rummet med Neptunus statyn.

Virgo	6:e myntet: Elixir	Bakom lite kistor och annat bråte till vänster om sängarna i Inn:et i Black Mage Village.
Libra	7:e myntet: 10 000 Gil	Till höger bakom fontänen på Madain Sari torget.
Scorpio	8:e myntet: Black Belt	I Quan's Dwelling så ska man springa upp bakom den stora bergspelaren och klättra ner för repet. Längst ner där, till vänster om kistan, så ligger myntet bland stenarna.
Sagittarius	9:e myntet: 20 000 Gil	Då Lindblum håller på att byggas upp igen (slutet skiva 2) så ska du kolla torget i Business District där en tant har sina Gysahl Pickles. Till vänster om den upp mot en byggnad till vänster där uppe i gräset ligger myntet.
Capricorn	10:e myntet: Rosetta Ring	I staden Daguerreo ska du springa till höger ner i vattnet och ta myntet som finns där till höger i gången.
Aquarius	11:e myntet: 30 000 Gil	Då du precis kommit in i slottet i Ipsen's Castle så har du myntet i kistan till höger vid ingången.
Pisces	12:e myntet: Robe of Lords	Kistan till vänster i rummet nedanför kockpit i skeppet Invincible, då du fått skeppet.
Ophiuchus	13:e myntet: Hammer	Samla på dig alla de ovanstående 12 mynten, ge dem till drottningen i Treno så kan du hitta detta mynt på exakt samma plats som du fann Scorpio (i Quan's Dwelling).

Lämna drottningen då du är klar här och spring tillbaka förbi kort-stadiumet och vidare upp förbi vapen affären. Du står nu framför ett stort hus, detta är aktionshuset. Längst till vänster intill muren, inte den lilla avsatsen närmast skärmen, ligger 2225gil och skräpar och bara väntar på att plockas upp. Gå in i aktionshuset så stöter du på Dagger. Tillsammans ska ni nu leta reda på Marcus, han finns på den ända plats ni inte redan kollat. Minns du platsen där du klättrade ner för stegen till vattnet där två kistor, ett Stellazzio mynt och en Item Shop fanns? Det fanns ett hus till vänster, dit in ska du.

Spring ner för trappan i huset och snacka med Marcus som berättar att det är dags att införskaffa en stycken SuperSoft. Säg till honom då du är redo så går ni ut på bryggan nedanför huset. Marcus säger att deras "Boss" väntar. Spring hela vägen ner, och som vanligt klagar Steiner hela tiden, och snacka med "The Boss" nämligen Baku. Ni bestämmer er för att borda båten för att ta er till huset med SuperSoft i.

I aktionshuset står nu Kuja och pratar med aktionären. Kuja verkar ha fått värsta spelet och snackar bara en massa gojja om nån kanariefågel.

Gänget för båten genom vattnet som täcker stora delar av Treno. Först får man se Steiner stå och fundera och sedan Dagger. Efter detta är de framme vid huset där SuperSoft ska finnas, det är bakom disken till Synthesis affären, känner du igen det? Men medan de letar så hörs någon komma ner för trappan, det är en man i hatt med glasögon och en gigantisk näsa. Han upptäcker dem men det gör inget eftersom detta är Doctor Tot, han var prinsessans personliga lärare när hon var liten. Han ber er besöka tornet längst till vänster i staden, där bor nämligen Herr Tot. Ni lämnar platsen.

Ni är nu framme i huset som ni åkte ifrån och Baku kan för allt i världen inte komma ihåg Tot:s namn utan öser ur sig en massa versioner av det. (Som Weiron, i ottan, i Nilecity.) Lämna huset och spring mot skärmen, spring här vid ingången till vänster och fortsätt så tills det att du kommer till tornet vid slutet av vägen. Gå över bron och fram till dörren till höger efter den lilla bron och spring in. Spring upp för trapporna till doktorn. Marcus kommer upp och tar SuperSoft som ligger i kistan till vänster om er. Prata sedan med Tot igen då han slutat. Han visar dig planeten ni alla bor på, Gaia.

Tillbaka blickar till barndomen, Tot står i Alexandria slottets bibliotek och en mycket ung Garnet kommer ner för trapporna. Garnet snackar på och ställer fråga efter fråga som vilket barn som helst.

Tillbaks till nutiden. Tot och Dagger står i Gaia-globen och snackar lite. Han visar er en lucka i golvet. Där nere ska nån form av transportmedel finnas som kan ta er till Alexandria via underjorden. Hoppa ner genom luckan då du känner dig redo, tänk på att det finns monster där nere så var laddad för strid.

"GARGAN ROO"

Tot berättar för er att ni ska finna en "Sequence Trigger" men han minns inte vart den finns. Ta gången till vänster. Direkt till höger här ute finner du en kista med en Chain Plate i, den passar utmärkt på Marcus. Åt vänster finns en kista med en Phoenix Down i samt denna "Sequence Trigger" som ni letar efter. Dra i spaken och spring tillbaka till rummet som Doctor Tot står i och spring vidare åt höger. Här ska du vidare rakt upp, där kommer Tot att komma fram och ber dig dra i spaken som hänger en bit fram. Gör det så hörs ett skrikande ljud. Det som kommer emot dig är en Gargant, det transportmedel som ska ta er till Alexandria. Tot springer iväg och det ska du med. Spring förbi honom och ner till en knapp som det står "Feed" ovanför. Tryck på den så matas Gargant:en så att du hinner hoppa ombord. Se till att hela dig och spara innan du trycker på denna knapp för efter detta så kommer ni automatiskt att kliva ombord Gargant:en som tar er mot Alexandria. Tot fixar så att ni kommer iväg. Gargant:en pinnar på rätt friskt men plötsligt så stannar den upp. Dagger hoppar av tätt följd av de andra. Då ser de orsaken, en stor orm-liknande sak framför er.

RALVURAHVA

Sätt som vanligt Marcus och Steiner på att utföra vanliga attacker och Dagger får hela. Använd bara vanliga Potion för skadorna om de inte är stora. Du kommer antagligen att råka ut för bossens Poison och Slow attacker och detta gör det inte lättare för er. Men fortsätt veva Potion med Dagger och låt grabbarna puckla på ormen. Efter ett tag så kommer den att ringla iväg med svansen mellan benen (inte bildligt talat eftersom man kan säga att den är en enda stor svans och den har inga ben, nog om det) och striden är över.

Ni är nu framme i Alexandria på en plats ingen av er känner igen eller ens känner till. När de alla sedan står framför trappan upp så kommer två galler ur marken att skjutas upp och fånga dem. De två irriterande narrarna Thorn och Zorn kommer framhoppande och berättar att de faktiskt blev beordrade av drottningen att tillfångata dem, vad är det som händer här egentligen? Har drottningen blivit så pass tokig så att hon fängslar sin egen dotter? Frågorna är många men svaren får vi inte, ännu, för nu är det över till Zidane och gänget.

De är lite omtöcknade efter striden med Beatrix. De beslutar sig för att gå till staden Cleyra som ondingarna pratade om. Du befinner dig snart ute på kartan där du ska ta dig åt sydväst för att nå staden. Du kommer att se en stor tornado där mitt i öknen, gå in i den, här ligger Cleyra.

"CLEYRA'S TRUNK"

Ni befinner er mitt i en sandstorm, mitt i en tornado och sanden yr omkring er. Ni springer vidare fram.

Ett hus, kameran går ner och man ser en massa blad och ännu mer blad. Kameran dyker genom en tjock trädskrona och man får se den tjocka stammen varpå trädskronan sitter. Slutligen så ser man Zidane komma springandes över rötterna mot stammen, det blir en lång väg upp eller hur?

Spring fram längs stigen så kommer du till en plats med en stängd dörr. Spring upp till höger om den och dra i spaken så öppnas dörren. Spring in genom dörren, du befinner dig nu inuti trädets stam. Här inne finns en kista till höger med en Phoenix Down. Spring sedan vidare uppåt till nästa plats.

Här så finner du en kista med en Ice Staff i om de letar på den plats där den högra delen av trädets bladskrona. Och nere vid rotpartiet strax till höger om där du kom in hit finns en kista med ett par Magician Shoes i. Lämna denna bildskärm genom öppningen till höger för att komma ut på stammen igen. Spring här ända upp och in vid ingången där. Töm första kistan vid den rinnande sanden på en Ether och fortsätt ner. Här finns ett hål i stammen nära marken, undersök det och stoppa in handen för att öppna något som får en massa sand att ösa ner. Spring ut och ner för stammen där du ska klättra upp för rötterna och in genom den nyöppnade öppningen där uppe. Du är nu inne i samma rum som du fann de två skattkistorna i för en stund sedan, enda skillnaden är att golvet höjts eftersom extra sand har runnit in. Du ska springa in genom stammen till vänster.

På denna plats finner du en Needle Fork i kistan till vänster och i kistan rakt upp för den första sandstigen ligger ett Tent. Så passande för om du springer åt vänster, över sandfallet, så finner du en Moogles. Vila dig, spara och gå vidare.

Du ska nu över sandfallet igen och vidare uppåt för stigen och till nästa ställe. Här ska du den vägen till vänster och följa den till en kista med en Flame Staff i åt Vivi. Spring ner och ta den högra vägen upp. Du befinner dig nu framför en träbro, spring över den och spring vidare. På denna nästa plats så har du en stam framför dig till höger, bakom den står en kista med ett par Desert Boots i. Upp till höger så finns en kista med en Remedy i. Springer du vidare upp här från kistan så kommer du bara ner i mitten på samma plats. Enda vägarna vidare är den vänstra och den i mitten, djupare in i stammen. Du ska ta den i mitten först. Här ska du ta ett par Mythril Gloves i kistan och fortsätta framåt. Slå till spaken på nästa plats så slutar sanden rinna vid kistan uppe till vänster. Spring tillbaka till platsen där du valde att gå rakt fram men lämnade den vänstra vägen utforskad (två bildrutor tillbaka). Spring här direkt upp för sluttningen till vänster (inte den närmast skärmen) Här ska du springa tills det tar stopp, då utropstecknet dyker upp så kan du hitta en Mythril Vest. Ta nu den vänstra vägen närmast skärmen och spring upp för den.

Töm på nästa plats första kistan du ser på en Potion och spring upp till höger. Öppna kistan här för att få ett Elixir och spring sedan tillbaka och ta den vänstra vägen. Här så finner vi tre sandgropar som suger ner sand och vilken olycklig person som helst som råkar stå i dem. Du ska försöka ta dig till andra sidan åt vänster och samtidigt kunna lägga vantarna på kistorna på vägen dit. Pumpa på X-knappen om du sugs i så spottas du upp åt något håll. Den första kistan innehåller en Hi-potion och den andra 900gil. Du kan gå till den andra sidan utan att sugas i men då får du ta det mycket lugnt och gå på den stabila sanden. Om du skulle sugas helt ner i ett hål så kommer du att få möta en fiende och sedan spottas upp.

Väl över på andra sidan så ska du gå ut genom utgången där. Du kommer nu att befinna dig ute på stammen igen. Spring längs stammen till nästa plats där du finner en stegen och en kistan en bit bakom stegen. I kistan ligger en Gysahl Green.

OBS! Passa på att skaffa Quinas Blue Magic "White Wind" nu, om du inte redan gjort det, som du kan få av fågeln Zuu. Denna magi helar nästan 200 HP åt alla i ditt gäng för 14MP.

Klättra upp för stegen och spring sedan upp för trappan och till höger så är du äntligen framme.

"CLEYRA SETTLEMENT"

Två fågelmän väntar på er. En av dem tar Freya till deras ledare och den andra frågar om han får visa er runt. Du kan avböja om du vill, välj själv. Avböj helst så kan du utforska byn på egen hand.

Direkt till höger bakom fågelmannen finns plats där ett stort sandhål finns. Bakom en fallen skylt till höger ligger 970gil och blänker. Ta dem och spring sedan upp för första trappan på förra platsen. Här till höger ligger en Phoenix Pinion, spring nu upp för nästa trappa till vänster.

ATE: "Don't Hate Me"

Vivi närmar sig en familj och de misstär honom direkt för att vara en av ondingarna som liknar honom. Familjens fader kommer springandes mot Vivi och ska jaga bort honom.

ATE: "No Yummy-Yummies"

Quina jagar åter mat och hittar stöter två ovetandes råttor som han skrämmar genom att på sin taskiga engelska fråga efter god mat.

Här uppe där du är nu ska du gå spikrakt upp tills du kommer till väggen, undersök den för att hitta ett par Thunder Gloves på marken. Spring över till höger där du längst bort till höger hittar en Ore bland blommorna. Springer du ner här kommer du till platsen som du först kom till i byn. Spring istället upp för trappan mellan husen och genom dörren där. Du har kommit till den lilla stadens Inn, som vanligt kostar det 100gil för er alla att blunda. Du hittar 1250gil mellan kistan (bara utsmyckning) och tunnan längst till höger så du ska nog ha råd att sussa så sött.

På övervåningen av Inn:et finns en Ether vid byrålådan vid första sängen. Här uppe står också en Moogles så att du kan spara. Det mest logiska du kan göra när du är klar i detta hus är att lämna det, gör så. Väl ute så ska du prata med råttan i blått, det är Dan som du träffade i Burmecia. Nu så kan du köpa vapen av honom.

WEAPON SHOP - CLEYRA - (DAN)

Partisan - 1600

Multina Racket - 750

Mythril Rod - 560

Flame Staff - 1100

Ice Staff	- 980
Needle Fork	- 3100
Bone Wrist	- 330
Mythril Armlet	- 500
Mythril Gloves	- 980
Thunder Gloves	- 1200
Magus Hat	- 400
Bandana	- 500
Mage's Hat	- 600
Mythril Helm	- 1000
Chain Plate	- 810
Mythril Plate	- 1180
Chain Mail	- 1200
Mythril Armor	- 1830

Köp på dig så att du har det bästa, om du har råd. Utrusta Zidane nu och de andra sen. En bit upp för trappan till höger, bakom bladen innan stegen, ligger en Remedy. Spring inte upp här utan till vänster om Inn:et.

ATE: "I-I haven't hurt anyone"

Vivi jagas in på Inn:et av Dan och hans familj. En sån där råttpräst kommer ner till dem och undrar varför sånt ståhej.

Till höger på denna plats bakom svamparna innan hängbron ligger en Phoenix Pinion. Spring över den bron till höger för en ny ATE.

ATE: "There a Mushroom!"

Quina hittar en stor svamp och hoppas att den är ätbar, men det har väl aldrig hindrat Quina förut om den inte vore det, visst?

Spring upp här så kommer du till huset du såg i FMV sekvensen då du först kom till trädets stam. I gräset mellan huset och bron ligger en Echo Screen och i gräset på väg mot trappan en bit nedanför huset ligger en Gysahl Green. Spring ner här och prata med kvinnan i rosa som står mellan en hängbro till höger och en trappa till vänster. Hon säljer prylar.

ITEM SHOP - CLEYRA - (NINA)

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Annoyment	- 150
Tent	- 800

Spring upp för trappan igen och in i huset där för nu har jag guidat dig genom hela staden. Inne i huset hittar du en Yellow Scarf direkt till vänster bakom väggen. Prata med de båda vakterna och lämna sedan huset, de släpper ändå inte in dig. Spring tillbaka till Inn:et så kommer en rått snart springande och skriker på hjälp. En Cleyra:nsk präst försöker hjälpa honom men råttan tycker att det tar för lång tid och ber istället dig om hjälp med ett monster kallat Antlion.

Följ efter råttan ner till ingången till byn och spring in till höger om råttan. Där ligger Vivi i sanden och en stor best i sandgropen håller råttpojken Puck (Vivis kompis från första skivan i Alexandria där de skulle kolla på Zidanes pjäs för drottningen) i sina klor. Freya kommer in och känner igen pojken som prinsen Puck, prins! Det kunde man sällan tro.

Antlion kastar iväg Puck, där står Quina ovetandes och ni kastar er in i striden.

ANTLION

Detta är en riktigt knivig boss. Eftersom du inte hunnit utrusta dina nya prylar på dina kamrater så är de snäppet klenare än Zidane. Men låt som vanligt Zidane köra vanliga attacker. Kör din starkaste magi med Vivi (Thundara, Fira eller Blizzara) samt gärna Slow. Quina får dunka på med vanliga slag och sin Pumpkin Head då han har låg HP. Tveka inte heller att använda hans White Wind för att hela gänget. Den kommer mycket väl till pass efter bossens Sandstorm attack som sänker allas HP till mellan 1-10. Freya får köra Jump men glöm inte hennes Dragon attack Lancer som gör HP och MP skada. Börja gärna med hennes Rei's Wind så att alla har Regen på sig.

Passa dig för bossens dödliga Counter Horn som han använder ibland efter att ha attackerats. Bossen ger också statuseffekterna Trouble och Darkness. Att få Darkness på en av dina attackerare är döden för de kommer då att missa flera av sina attacker.

Puck tackar er för att ni räddade honom och springer sedan iväg. Vivi följer efter.

Freya är nu i templet och pratar med Burmecias kung. En råttpräst kommer fram och meddelar att ni ska utföra en ceremoni för att stärka sandstormen runt trädet. Freya hjälper prästerna att utföra ceremonin och vi får se på medan de dansar sin sanddans. Men plötsligt spricker strängarna på harpan de spelar på så de kan inte fullfölja sin dans.

Ljusstrålar cirklar runt sandstormen och kväver den. Sakta från toppen så går den ner och hindrar sandstormen på sin väg. Kvar står trädet utan skydd, staden vilar kvar ovan molnen.

Kungen av Burmecia fruktar att fienden försöker inta Cleyra. Och översteprästen fruktar att han kan ha rätt.

Steiner och Marcus sitter i en bur högt ovan marken som bevakas av två vakter. Steiner och Marcus pratar med varandra, och Steiner vägrar tro att drottningen, hans chef, beordrat detta.

Dagger sitter på en stol i sitt rum, inlåst. Hon går runt och funderar på vad som kan ha gått snett med hennes moder, drottningen. Mannen som var där vid hennes födelsedag, kan det ... kan det ha varit ... Kuja? Zorn och Thorn kommer in och för Dagger till drottningen. Vid frågan om du tror drottningen eller ej så kan du svara vad du vill, inget särskilt inträffar på grund av ditt svar ändå. Kuja kommer hur som helst in och sover Dagger med en magi. Sedan ser vi Zorn och Thorn dansa runt Dagger som ligger på ett altare. De utför en ceremoni och rabblar en ramsa och tömmer Dagger på hennes Eidolons.

Sedan finner vi oss i Cleyra igen. Freya och Zidane pratar, svara vad du vill på frågan. Freya vill undersöka närmare om ni attackerats och vill återvända till Cleyras stam. Zidane springer iväg och ska hämta Vivi och Quina och du lämnas att styra Freya. En bra idé är att springa och vila upp dig, handla det du behöver och spara innan du drar till stadens ingång. Stiltzkin finns i stadens Inn, du kan köpa prylar, som vanligt av honom. Du kan även spara här. Lämna Inn:et när du är klar och spring mot ingången till staden. Här väntar dina kamrater och ni springer iväg ut från staden.

Utrusta de du inte hunnit utrusta, klättra ner för stegen och spring iväg till höger tills du kommer till stället med sandgroparna. Sandgroparna har stannat så spring över dem för att möta två Soldier. Spring ut från platsen och vidare ner på nästa så anfaller två Soldier till. Fortsätt nedåt efter striden så möter du ytterligare två Soldier på nästa plats. Spring nedåt så kommer du till bron, här anar Freya oråd. Svara vad du vill på hennes fråga så kommer Puck och varnar er att staden är under attack. Ni återvänder men vem kommer inte fram då ur skuggorna om inte självaste General Beatrix från Alexandria.

Svartmagiker dyker upp ur tomma intet med hjälp av magi och kastar eldmagi på byborna. En av dem kommer ner där du är, vid byns ingång, och attackerar er. De har nu stigit i rang till Type B men de är ändå en lätt match. Springer du in till höger, där Puck togs av Antlion, så finner du Stiltzkin och en spar-Moogle. Spara om du vill och spring sedan upp för trapporna vid ingången. Då kommer tre Soldier fram och hotar två rättsoldater men Zidane kommer till undsättning. Två svartmagiker attackerar dig direkt efter den lilla striden. Och när du väl gjort slut på dem så kan du äntligen kuta upp för trapporna.

Här möts du av två präster, säg åt dem att gå åt höger. På nästa plats kommer en barnfamilj ovan trapporna, säg åt dem att gå åt vänster så får du slåss mot en Type B magiker och två Soldier. På nästa plats så ska du be dem korsa bron, du kommer att anfallas av tre Soldier. På nästa plats får du en fråga som du kan svara

vad du vill på. Ni springer efter den upp till katedralen där åter tre svartmagiker anfaller er och byborna, på trapporna till säkerhet. Men då hörs en röst från byggnadens tak, vem kan det vara? Det är ingen mindre än Freyas älskade Sir Fratley! Snabbt och stilfullt strimlar han de fruktansvärda dockorna. Freya och Sir Fratley talas vid men det visar sig att han tappat minnet och kan inte komma ihåg henne. Puck kommer in och berättar att han hittade Fratley på sin upptäcktsresa. Sir Fratley hoppar sedan iväg. Dina kamrater kommer in då Puck sticker iväg. Ni snackar lite och då dyker Beatrix upp och tar den magiska stenen på harpan. Beatrix flyr undan er tätt följd av er. Här ute ska du prata med de du räddat så får du saker av dem. Du får följande: Nymph Card, Zuu Card, Ether, Phoenix Pinion, Remedy, Phoenix Down och en Elixir. Du kan även spara här. Vila, spara och lämna sedan katedralen. Beatrix flyr ner för trapporna till katedralen med er hack i häl. Ni hinner ifatt henne och naturligtvis så vill hon hävda sig genom att spöa er.

BEATRIX:

Inga fel på gammal hederlig taktik. Sätt Zidane och Quina på vanliga anfall. Quina bör också vara din helare i denna strid med sin White Wind och Items. Freya får blåsa på med sin Lancer för att tömma Beatrix på MP och köra skada i klass med Zidane även fast hon står på bakre raden. Jump kan du köra om du vill men Lancer är bäst tills dina MP tar slut. Vivi ska helst köra Thundara för 700 i skada men Fira och Blizzara går också bra. Poison funkar inte på tanten så bry dig inte ens om att prova.

Till hennes farliga attacker räknas bland annat Shock som tar död på en, hela denne snabbt. Thunder Slash gör maffig Thunder-element skada. Jag hade tur i denna strid då Quina helades av Thunder attacker, och Beatrix la sin Thunder Slash på honom, tack för full HP Beatrix! Ja och så kan hon hela sig med cirka 600 HP men det tas lätt bort med en attack av Zidane.

När hon har fått nog så gör hon en Stock Break precis som i slutet på skiva 1. Denna attack sänker eran HP till bara 1.

En svartmagiker kommer fram och frammanar ett magiskt klot ovanför sitt huvud. Beatrix och magikern flyr genom detta. En till svartmagiker kommer och gör samma sak, men nu hoppar Zidane också in i bubblan och de andra följer honom genom andra bubblor. Men inte Quina, han är höjdrädd och flyr fältet helt själv, utan er.

Vi ser Drottning Brahne stående ombord sitt skepp. Hon håller en sten i handen och snackar om att åkalla nån snubbe som kallas Odin. Och alla som spelat Final Fantasy förut vet vem Odin är.

Brahnes fula ansikte ler. Hon håller en svart kristall som en svart stråle går ur. Den strålen söker sig mot himlen som börjar brinna. Ett eldigt ljus riktas mot trädet som Cleyra är byggt på. Någon kommer fram ur ljuset, nån rider ut rakt ner mot trädet. Det är Odin på hans bepansrade häst. Han kastar sitt spjut ner mot trädet och hela staden exploderar tillsammans med trädet. Odin rider iväg i molnen som kastas omkring av tryckvågen, Odin försvinner genom samma håll i himlen som han kom genom. Brahne ler och hennes skepp åker vidare genom molnen.

Tre magiska bubblor kommer farande genom luften och landar i tre kopp-liknande saker. Ur dem hoppar Zidane, Vivi och Freya. Zidane springer och kollar trapporna i jakt på Beatrix. Nån kommer och de gömmer sig bakom trapporna.

Det är Beatrix. Hon pratar med en soldat och skickar sedan tre svartmagiker till Alexandria. Beatrix går därifrån.

Spring upp för trappan och vidare längs korridoren så får du höra några välbekanta röster. Det är Beatrix och Brahne. Brahne avslöjar att hon tänker avrätta Prinsessan så fort de kommer hem till Alexandria igen! Zidane och de andra måste hinna dit före Drottningen och rädda Dagger. Vivi har en plan och springer iväg. Följ honom men då du kommer till trappan så kommer en Moogles springande men vänder tvärt. Följ efter den för att kunna spara. Spring sedan ner till Vivi och Freya som står vid de konstiga kopporna som ni kom hit genom. Prata med Vivi och säg att ni borde pröva kopporna. Ni gör det och skickas sedan iväg i de magiska bubblorna igen.

Steiner och Marcus sitter i sin bur högt ovan marken. För att komma ut så måste du få buren att röra sig. Att svaja från ena sidan till den andra och krascha in i en vägg. Gör detta genom att trycka in antingen

höger eller vänster. Så länge buren är på väg åt höger så ska du trycka åt höger tills buren stannat en kort stund för att vända riktning. Tryck då åt vänster tills den byter håll igen. Fortsätt så tills buren kraschar in i golvet.

Ni flyr buren men vakter kommer springandes emot er. Du kan finta dem men springer nån av dem in i er så blir det strid. Spring längst till vänster och klättra upp för stegen där. Spring in till vänster. Ni kommer upp för en trappa och där drar Marcus, han ska rädda sin bror i Evil Forest och lämnar Steiner ensam. Men inte för så länge för bara nån sekund senare dyker tre magiska bubblor upp. Fiender kan man tro men det är Zidane, Vivi och Freya. Gänget springer iväg för att rädda Dagger och "Rusty" lämnas. Men de kommer tillbaka och drar med honom i sitt gäng då de berättat att Drottningen vill avrätta henne, något som Steiner har svårt att tro.

Du har nu exakt 30 minuter på dig att finna och rädda Dagger innan Drottningen kommer hem och avrättar henne. Ni springer i en korridor och där stöter ni på Marcus, han faller ner en grind så att vakterna inte kommer åt er. Sedan drar han för att rädda sin bror. Lämna platsen och spring ner till vänster. Här vid hamnen ser du några vakter, de kommer att jaga dig då de får syn på dig. Spring rakt uppåt och genom portarna in i slottet. Här finns ytterligare två vakter, spring bara upp för nån av trapporna och ta dörren längst bort närmast skärmen, inte den högra eller vänstra till matsalarna. Spring här upp för trappan och genom de stora dörren upp till höger. Här ska du undvika vakterna och springa genom dörren längst fram. Detta är drottningens kammare men ni ser inte nån Dagger här inte. Ett konstigt skimrande lila-rosa ljus finns på väggen uppe till vänster på skärmen. Undersök det och rör vid det så öppnas eldstaden. Gå ner för trappan där.

Hoppa på det snurrande golvet och hoppa av på andra sidan, men hoppa på igen. Hoppa sedan av vid kistorna. I den vänstra ligger en Ice Brand och i den högra ett Tent. Ta dem och fortsätt sedan ner för trapporna. Ända tills du kommer längst ner där du kan se en dörr norr om gubben vid en plattform med en symbol av ett öga. Spring in genom den dörren så ser du Zorn, Thorn och Dagger. Zorn och Thorn kommer emot dig och det blir strid.

THORN & ZORN

Koncentrera dig helt enkelt på en av dem. Jag valde Thorn och han fick först smaka på Steiners Sword Magic Thundara Sword som gjorde 1800 i skada. Sedan blåste Vivi på med Thundara, Zidane med en vanlig attack och Freya fick göra sin vanliga Lancer. Dock så räckte Steiners och Vivis två attacker för att avsluta denna strid. Thorn drog sig tillbaka och då ger Zorn också upp.

Alltså det räcker att besegra en av dem så ger den andra upp. Se till att avsluta denna strid snabbt för de ger kraftfulla magier till varandra som till exempel Meteo. Och de ställer till mycket besvär för dig. Se till att hela dig om du utsätts för dessa attacker och tänk på att MP är deras svaga punkt. Sug MP med Lancer och dunka på med de fetaste attackerna du har. Låt Freya hela er om det skulle börja att krisa.

Spring fram till Dagger så slutar tiden. Den brukar faktiskt stanna med mellan 18-16 minuter kvar om man skyndat sig. Så tidsbegränsningen är inget direkt hot mot dig. I alla fall, Steiner tror att hon är död och beklagar sig över att vara en sån usel livvakt. Men hon är inte död, Freya upptäcker att hennes hjärta tickar.

(**) * ATE: "Friendship"

Marcus springer i Evil Forest, han är utmattad. Men fortsätter tappert vidare för att rädda sin broder.

Zidane står med Dagger i sin famn. Du ska nu lämna slottet med Dagger och bör alltså lämna rummet. Men innan du gör det så kan du spara hos den Moogles som står på vägen ut ur rummet och lämna sedan rummet. Vägen neråt är avspärrad så du kan inte fly på en Gargant, du måste istället springa hela den långa vägen tillbaka upp. Väl där uppe så lägger Zidane ner Dagger på soffan så att hon kan vila. Då dyker Zorn och Thorn upp, tätt följda av Beatrix. Nu blir det säkert strid tänker ni kanske, och då har ni alldeles rätt.

BEATRIX

Hennes magiattacker är oerhört giftiga. En Shock tar garanterat helt eller delvis kål på en av dina gubbar. Fördelen är dock att denna attack kostar henne en massa MP. Kör Freyas Lancer för att tömma lite MP men var även beredd på att låta Freya hela sina kamrater. Zidane får köra vanliga attacker medan Steiner bör

köra Thundara som Sword Magic. Vivi får backa upp med Thundara och då det behövs så kan han få hela skadade.

Hon kommer också säkerligen att kasta en och annan Cura på sig själv men den effekten reduceras snabbt genom en vanlig attack från Zidane. Fortsätt att plöja på och se till att Steiner håller sig vid liv, så är snart denna match över. När Beatrix fått nog så kör hon attacken Climhazard som sänker allas HP till 1.

Zidane ställer Beatrix mot väggen och frågar ut henne om hennes huvuduppgift på slottet. Beatrix går då fram till Dagger och helar henne. Då kommer den fula paddan in, drottning Brahne. Men Beatrix trotsar drottningens order att ta Dagger till fånga, igen. Hon sätter sig upp emot drottningen och Freya kommer och hjälper. Drottningen går sin väg och kvar är mupparna Zorn och Thorn som fullkomligt tigger och ett kokt stryk. Zidane och de andra flyr fältet och Zorn och Thorn skickar en stor hund-liknande best på er.

BANDERSNATCH

Lätt som en plätt! Låt Freya göra typ vad som helst. När det är Beatrix tur så välj Seiken och sedan Shock längst ner där. Kör den på Bandersnatch och poff så var striden helt slut.

Spring ner för trappan med Zidane, hinner Bandersnatch:en ifatt er så blir det strid, så möter ni ganska snart tre stycken svartmagiker Type C. Ytterligare en bit längre ner så kommer Bandersnatch:en och anfaller, två stycken av dem. Kör på som vanligt så är de ur världen.

På nästa plats så kommer Steiner att springa upp och hjälpa Beatrix och Freya. Han ber er att ta er till Doctor Tot i Treno. Efter att Steiner har stuckit så attackerar en Bandersnatch er, avliva den.

Freya och Beatrix omringas av två bestar och får slåss mot dem. Efter striden kommer Steiner skrikandes upp för trapporna. Två bestar till anfaller er men nu har ni fått förstärkning.

Som Zidane ska du springa ner för trapporna och ner till vänster mot skärmen. Du kan också spara först om du vill bakom dörren norr i rummet. Spring ner för trapporna i rummet så kommer ni åter att hamna i gallerfällan. Försök fly tillbaka så fångar ett sista galler in er på en liten yta. Zorn och Thorn kommer fram (kan ingen ta kol på dem för gått nån gång?). Som tur är så kommer Marcus och Blank in och klubbar ner de två pajasarna.

Vi får se när Marcus hämtar Blank ur Evil Forest. Marcus öppnar en grind åt er så att ni kan ta er till Gargan Roo för att ta en Gargant till Treno. En Gargant kommer och alla hoppar ombord, Zidane hoppar ombord precis i sista sekund. Och så bär det iväg mot Treno men återigen stannar transportmedlet för att ett odjur är i vägen.

RALVUIMAGO

Låt Dagger sköta allt helande och sånt. Vivi ska kasta Thundara och Zidane får köra vanliga attacker.

Efter en fysisk attack så rullar Ralvuimago ihop sig och tar mycket mindre skada. Passa på att hela dig under denna tid. Efter ett tag så vecklar han ut sig igen och då kan du fortsätta med dina attacker. Att anfälla honom då han är ihoprullad är inte särskilt lyckat för då kan du åka på en attack så skadar alla i gänget. Kasta istället statusmagier på honom, som till exempel Slow. Poison och Silence funkar inte.

Ibland kör han en attack som gör dig liten (mini) och då blir du rackarns klen. Kan du inte bota detta (Remedy) så är det bara att bita ihop och försöka göra nåt annat. Till exempel kan du göra den som är drabbad av mini till helare, eller kör på med magi. Gör som du vill, vanliga attacker blir i vilket fall som helst bara som myggbett.

Efter striden så är det upp ombord Gargant:en igen och iväg mot Treno. Men det går bara snabbare och snabbare då ni upptäcker att bossen jagar er. Ni missar Treno och rusar vidare i en hisklig fart.

Fort går det genom trånga grottgångar. De slingrar sig hejvilt men slutligen skönjas ett ljus en bit bort. Med ett brak så får ni rakt in i ljuset.

Vi får nu se Drottningen. Zorn och Thorn försöker tala med henne men de skickas iväg. De kommer tillbaka med en kvinnlig prisjägare och en stor manlig muskulös rödhårig kaxig prisjägare. Vissa av er kanske redan känner igen honom från nån bild, ni sett på nätet eller i nån tidning om FF9, men för er som inte känner igen honom så ska jag inte avslöja något. De snackar lite med drottningen och det visar sig att drottningen vill ha tillbaka berlocken Dagger bär samt så ska Vivi dödas!

"PINNACLE ROCKS"

Dagger vaknar upp, Vivi är där och Zidane dyker snart också upp. De är i Pinnacle Rocks i närheten av Lindblum. En gammal man dyker fram ur tomma intet leviterande ovanför vattenfallet, hans namn är Ramuh. Han erbjuder sig att hjälpa Dagger om hon kan bevisa att hon är honom värdig. Detta ska hon visa genom att finna fem manifestationer utav honom i skogen och sedan pussla ihop en historia. Du behöver dock inte memorera det du läser för du kan läsa dem igen senare då du ska pussla ihop dem.

Del 1:

Spring rakt upp bakom stammen så kommer du tillbaka till platsen du först träffade Ramuh. Gå fram mot kanten så kommer han fram, prata med honom för att läsa "Hero"-delen av historien.

Del 2:

Spring tillbaka ut till Moogles och ner för stammen och ut i det grunda vattnet. Rakt nedanför stammen finns en kista i vattnet med en Mythril Vest i. Plaska vidare genom vattnet och upp bakom stammen för att stöta på nästa del av berättelsen. Denna del kallas för "Human"-delen.

Del 3:

Gå åt vänster från den plats där du fann ovanstående del. Rakt fram mot den första kistan ska du. Framför den uppenbarar sig Ramuh och berättar "Cooperation"-delen.

Del 4:

I kistan som Ramuh stod i vägen (ovan) så ligger The Ogre, som du antagligen skaffade för jättelänge sedan på skiva ett. Fortsätt till höger, men inte upp för stammen där utan vidare till höger om den och sedan upp bakom den. Spring rakt fram här några steg så stöter du in i den fjärde uppenbarelse av Ramuh som berättar "Silence"-delen för dig.

Del 5:

Spring tillbaka till föregående bildskärm och upp för stammen, eller om det är en rot, som du nyss sprang bakom. Väl där uppe så ska du ta av åt vänster och ta grenen ner åt höger. Du såg säkert nån springa på den innan. Du kommer då till Moogles och där står den sista av Ramuh-snubbarna med "Beginning"-delen.

Du kan nu spara först om du vill och sedan ska du springa upp till vänster, tillbaka till platsen du var på innan du kom till denna med Moogles. Spring här upp och sedan över den lilla träbron till höger. Gå ner för nästa gren, sakta. Då "?", frågetecknet, dyker upp så ska du trycka X och välja att hoppa över för att komma åt kistan där med en Mythril Armlet i. Efter att Dagger har hoppat ner i vattnet så ska du tillbaka till exakt samma plats som du hoppade av grenen ifrån. Fortsätt nån enstaka centimeter åt vänster så kommer den riktiga Ramuh fram och ber dig pussla ihop historien.

Okej, du ska bara välja fyra delar av de sammanlagt fem. En är alltså fel. Genom att markera nån av dem så kan du läsa historien. Tryck på X-knappen för att välja den del som historien börjar med, sedan del 2 och så vidare till sista delen. Svara ja på att du valt rätt (du får svara fel flera gånger) och stämmer berättelsen så får du Peridot. Har du svårt att lösa detta lilla pussel så kan du kolla **längst ner på nästa sida** för svaret.

Efter att du klarat detta och fått Peridot, som du kan utrusta som en Accessory i Equip menyn på Dagger så att hon kan lära sig Eidolon:en Ramuh, så lämnar Dagger platsen genom grottan till vänster i all hast. Vivi och Zidane stannar och pratar lite och Ramuh:s röst talar till dem. Sedan följer de efter Dagger.

Det är nu mörkt ute och från en liten avsatts så kan ni se Lindblum, ert nuvarande mål. Välj att hoppa ner så snackar ni lite och ser sedan upp mot himlen.

Ett skepp kommer flygandes mot Lindblum. Dess kanoner avfyrar projektiler mot Lindblum som exploderar då de träffar sina mål. Byggnader förstörs och man får se den fula Brahnes äckliga leende. Ett gäng med Lindblum soldater kommer springande och öppnar en dörr. Men bakom den står ett gäng Svartmagiker som genast börjar kasta Fire-magi runt i kring sig. Svartmagikerna oskadliggör sina motståndare och fortsätter med att krossa Lindblums skepp och vackra arkitektur. Det brinner i en tunnel och genom den marscherar flera Svartmagiker. Man får se dem framifrån och deras onda, tomma, lysande gula ögon, kommer bara allt närmare tills det att deras stora onda ögon är det enda man kan se i mörkret.

Zidane befarar det värsta, att Brahne kommer använda en Eidolon för att göra slut på Lindblum.

Kameran rör sig fram över det gröna gräset som böjer sig av den kraftiga vinden. Dagger kommer springandes genom det, med Zidane efter sig, mot Lindblum. De ser då en gigantisk mun-liknande sak/monster uppenbara sig framför staden. Den börjar att suga i sig en massa luft. Och glastrutor exploderar, sedan börjar möbler följa med och sedan Lindblums soldater. Nästan allt sugs in i den gigantiska munnen och de åker vidare genom en virvel av ljus. Dagger ser på, med sorgsna ögon och ser hjälplös ut. Kameran stiger uppåt och Dagger faller till sina knän i gräset. Då ser vi åter Brahnes fula flin och efter det så försvinner den stora munnen, och allt den sög i sig, ut i tomma intet. Zidane fattar tag i Daggars hand, hon sitter nu ner i gräset och ser hopplöst på hennes mors förstörelse. Och Brahnes skepp fortsätter vidare, djupare in mot Lindblum.

Ni kommer inspringande i Lindblum, staden är förstörd. Zidane och Dagger lämnar Vivi vid entrén och går in i staden.

Spring rakt uppåt längs vägen så får du bevittna hur några stadsinnevånare försöker avsluta en halvdöd Svartmagikers liv. Efter denna lilla scen så ska du vidare upp. På torget så ska du ta av åt höger för att stöta på Daggars morbror Artania som försöker städa upp efter all förstörelse. Ni snackar lite och följer sedan honom till en balkong där Cid sitter på sin stol, fortfarande en Oglop. Efter att ni har pratat ett tag så kommer två vakter in med en svartmagiker och utropar att de tagit en av dem levande. Och man kan ju nästan lista ut med stortån att det är Vivi de har fått tag på. De säger till vakterna att Vivi bara klätt ut sig för att lura vakterna, vilket inte är sant som ni vet, så vakterna släpper honom. Ni pratar lite och Cid snackar om den där Kuja och att han antagligen kommer från en annan kontinent på denna värld, en kontinent ni aldrig sett, inte ens på kartan. Ni pratar vidare och beslutar er för att ta er an "roten" till problem (ett litet skämt som ni kommer att förstå senare). Ni ska besegra Kuja men ni kan inte ta er till honom då alla transportmedel som hade kunnat nå honom beslagtogs av Brahne. Men Cid vet en gammal utgrävningsplats norr om Lindblum i ett träsk. Nämligen Qu's Marsh där du först träffade Quina. Cid ger er 3000gil efter detta, som fickpengar på er lilla "semester". Nu ska ni handla på er det ni kan väntas behöva, glöm inte att köpa saker till Quina för han kommer att följa er senare.

Ni står på torget i Lindblum, ni kan springa vart som helst i hela staden och då ni är klara så ska du snacka med mannen vid fontänen på torget och säga att du är klar. Lämna sedan torget neråt så kommer en ATE upp.

ATE: "The Third Jewel"

En bunt soldater snackar. De nämner nåt om att alla soldater ska rensa upp bland Lindblum soldaterna som vägrar lyda Brahne. De säger också att alla soldater ska flyttas till hamnen för assistans. Soldaterna säger att då de har Falcon Claw så behöver de inte längre vara kvar här, och så går de.

Du gör som du vill om du vill springa runt i hela staden och se all förstörelse eller om du vill gå direkt på att handla det du kan tänkas behöva.

Om du redan lämnat torget med klockan och fontänen samt alla affärerna så ska du springa åt vänster och uppåt. Sök där i allt bråte för att finna ett Lindblum Card. Spring in i huset till höger om bråtet och töm kistan längst bort där inne på en Phoenix Pinion och en Ether i den andra. Lämna huset och fortsätt neråt för torget. Fortsätt ner längs gatan. På Inn:et så kan du vila upp dig och spara (men just nu har du fullt HP), Inn:et hittar du om du springer in genom dörren närmast skärmen (din TV:s bildskärm) till vänster. Vill du så kan du också lämna Lindblum för att gå ut på kartan och samla (besegra fiender så att du får EXP och blir starkare) upp dig lite. Vill du inte gå ut så kan du istället springa in tvärs över Inn:et till stationen och åka till Theater District.

1: Beginning (*duh, fattade du inte det så vet jag inte vad*) **2: Cooperation** **3: Silence.** **4:** Du får välja vilken som helst av **Hero** eller **Human**, båda är rätt. Men de ger olika reaktioner hos Ramuh och Dagger får förklara sig.

Lämna perrongen och gå in i huset till höger och töm kistan i rummet som innehåller en Ore. Lämna rummet och spring ner för trappan utanför. Spring in till Tantalus-brödernas gömställe (dörren till vänster). Här finner du 993gil i första kistan bakom rören, 340gil i kistan vid bordet och 262gil i kistan längst bort till höger. Lämna rummet och om du vill så kan du snacka med snubben i gula byxor och för övrigt allmänt

konstiga kläder. Det är Lowell som är en skådespelare och du tipsar om Rubys teater i Alexandria. Han blir glad och springer iväg lite fjolligt. Det finns ingen trappa ner till teatern så allt du kan göra nu är att återvända till Business District för att handla.

Tillbaka till torget så finner du en Weapon Shop till höger (snacka med den stora snubben med kugghjulet på ryggen där inne), Item Shop:en är förstörd men kvinnan utanför säljer fortfarande av det sortiment de har kvar, och så en Synthesis Shop som du finner längst upp åt vänster.

WEAPON SHOP - LINDBLUM - [förstört av Brahne -skiva 2]

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Ice Brand	- 3780
Partisan	- 1600
Multina Racket	- 750
Stardust Rod	- 760
Flame Staff	- 1100
Ice Staff	- 980
Lightning Staff	- 1200
Leather Wrist	- 200
Glass Armlet	- 250
Bone Wrist	- 330
Mythril Armlet	- 500
Mythril Gloves	- 980
Thunder Gloves	- 1200
Headgear	- 330
Magus Hat	- 400
Bandana	- 500
Mage's Hat	- 600
Mythril Helm	- 1000
Silk Shirt	- 400
Leather Plate	- 530
Bronze Vest	- 670
Chain Plate	- 810
Mythril Vest	- 1180
Chain Mail	- 1200
Mythril Armor	- 1830

ITEM SHOP - LINDBLUM [förstört av Brahne -skiva 2] - (ALICE)

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

SYNTHESIS SHOP - LINDBLUM - [förstört av Brahne -skiva 2]

Butterfly Sword	- 300	(Dagger + Mage Masher)
The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)

Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots-	900	(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes-	1500	(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette	- 1800	(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)

När du handlat klart så ska du snacka med mannen framför fontänen och säga att du är redo. Då kommer en ATE händelse upp.

* ATE: "Brahne's Fleet Arrives"

Två Lindblum soldater står på ett skepp och lastar lådor. De samtalar lite och undrar varför Brahne lastar mat istället för skatter, hon kanske ska åka nånstans, långt bort, för att erövra ännu mer land? Den som lever får se!

Två Alexandria soldater lämnar sina poster för att ta hand om några bråkiga Lindblum soldater. När de stuckit så springer Zidane förbi och tar hissen ner till bottennivån, där Cid skulle vänta.

När ni kommit ner med hissen så ser ni Vivi stående vid rälsen till höger. Ni snackar lite och sedan kommer Cid hoppandes längs spåret. Han har stoppat en vagn på spåret för att uppehålla, och förhindra, de Alexandria:nska vakterna. Cid följer er till vagnen till vänster som ni ska ta ut ur staden. Han ger er också en trasa, nej förlåt, en världskarta menar jag, World Map. Den visar hela världen och inte bara den lilla del du hittills bara sett. Ni hoppar ombord och åker iväg och en ny ATE kommer.

* ATE: "<Gwok-gwok!> How infuriating!"

Några vakter snackar och irriterar sig på Cid och att en vagn har stannat och spärrat av dem. De hoppar ner till tre andra soldater på spåret och springer hela vägen.

Transporten anländer på sin plats och Zidane kliver av. Spring bakom trappan och perrongen där du hittar en kista med en Bandana i. Mannen här funkalar som en ITEM och WEAPON shop.

WEAPON & ITEM SHOP - LINDBLUM [förstört av Brahne-skiva2] DRAGON'S GATE -(MERCHANT)

Ice Brand	- 3780
Partisan	- 1600
Multina Racket	- 750
Stardust Rod	- 760
Mythril Armlet	- 500
Thunder Gloves-	1200
Bandana	- 500
Mage's Hat	- 600
Mythril Helm	- 1000
Chain Plate	- 810
Mythril Vest	- 1180
Adaman Vest	- 1600
Mythril Armor	- 1830
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Handla det du behöver av honom, vila och spara hos Moogles. Nu så är du klar att lämna Lindblum för att en gång för alla ta itu med Kuja.

Ute i den stora världen igen. Du ska nu till Qu's Marsh som ligger rakt norrut från ingången till Lindblum. Spring in här.

Spring över plankorna och in mellan det höga gräset på stranden. Spring rakt upp genom det så stöter du på Quina igen, han jagar sina grodor. Quina vill följa med dig, och du har inte så mycket att säga till om i den frågan. Spring över den lilla bron och rakt upp. Du ska nu ta dig upp till höger om huset. I gräset så springer Quina iväg för han har fått vittring på några grodor. Ni följer honom och kommer till platsen ni letade efter. Spring in genom gången och ner för trapporna.

"FOSSIL ROO"

Du kommer ner i en grottgång som upplyses av facklor, någon måste ha varit här nyligen och tänt dem. Spring längs gången så kommer snart ett mullrande och skakande att sätta igång. Nån stor konstig sak kommer ut ur sin bur och jagar rakt emot er. Om han springer ifatt er så får ni slåss mot honom. Och besegrar ni honom då så ligger han stilla ett tag och jagar sedan efter er igen.

ARMODULLAHAN

Ni börjar i striden i underläge för ni blir automatiskt attackerade bakifrån så han får slå först innan ni ens får bli beredda på det.

Men han är mycket lätt. Låt Zidane utdela vanliga attacker tillsammans med Quina. Vivi får kasta Thundara och Dagger får köra sin Summon Ramuh. Det brukar räcka med Ramuh för att han ska falla ihop.

Här gäller det att tajma in hur du springer. Det gäller att springa på rätt sida av bron och aldrig stanna upp. Om du träffas av en av de stora skärbladen så hoppar du tillbaka en bit utan att ta skada, men då hinner plåtskramlet kanske ifatt dig. Efter att ha tagit dig förbi den första delen av bron så kommer du snart till ett håll som du lätt hoppar över medan feta snubben rasar i.

På nästa plats så kommer en kvinna upp för trapporna, hon heter Lani och naturligtvis börjar Zidane flörta med henne. Dagger hindrar dock honom. Lani är där för att ta tillbaka Dagger till slottet i Alexandria. Hon vill ha Daggers berlock men ni ger den inte till henne så då blir det slagsmål.

LANI

Denna dam kan man börja med att kasta Vivis Slow på. Zidane får anfalla vanligt och Quina lika så. Garnet kan kasta Ramuh nån gång då och då men hon bör främst vara beredd på att hela, Quina lika så. Vivi kan också köra nån av sina starka magier, xxx funkar bäst. Lani har faktiskt en del hårda attacker, hennes vanliga attack kan ta uppemot 400 i skada och hennes Aero magi kan ta 300. Så hela de som blir svaga och kör på med magier och slag.

När Lani har fått tillräckligt med stryk så sticker hon iväg.

När Lani dragit så ska du springa ner för trapporna. Där nere får ni syn på en Gargant som springer längs en balk i taket. Du ska springa upp för trappan till vänster och fram till de gula blommorna där. Ta en av dem och gå nåt enstaka steg åt höger så dyker ett "!" upp, tryck på X så viftar du med blomman. En Gargant kommer och tuggar i sig den och du kan hoppa upp på den. Gargant:en tar er längs trädroten en bra bit åt höger och sedan hoppar ni av.

Alldeles till höger så finner du fler gula blommor, de kan du plocka och använda på den lilla kullen efter bron till vänster för att ta en Gargant tillbaka till förra platsen, om du vill.

Gå upp för trappan till höger och vidare in i grottan. Prata med mannen framför skylten så förklarar han vad du ska göra för att komma till andra sidan av tunnel. De är ganska krångligt men jag ska förklara steg-för-steg för dig.

Efter att han har snackat klart så kan du gå ner och snacka två gånger med Stiltzkin som säljer dig en Phoenix Pinion, en Remedy och en Ether för 555 Gil. Köp dem och snacka sedan med den andra Moogle:n. Handla, vila och spara innan du fortsätter vidare.

ITEM SHOP - FOSSIL ROO/CAVERN - MOGSHOP (MOGKI)

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Lämna sedan denna plats via vägen längst ner till höger. Ta en gul blomma, gå en bit längre fram, vifta med blomman och så bär det iväg på en Gargant. Spring upp genom öppningen och öppna kistan på avsatsen. Den innehåller ett par Fairy Earrings. Återvänd tillbaka, ta en blomma och till mitten på denna plattform och vifta med den så tar en Gargant dig tillbaka till platsen med Moogle:n och skattgrävaren. Gå rakt upp och ta gången upp till höger. Ryck upp en gul blomma och gå till höger och vifta med den för att åka på nästa Gargant. Då du släpps av ska du springa in till höger och där trycka ner spaken. Gå tillbaka till vänster och vidare till slutet av den gången, där finns de gula blommorna. Ta en och ställ dig i mitten på den stora fläcken och vifta med blomman så kommer en Gargant och tar dig till en ny plats. Spring där upp för trappan och vidare bort. Töm kistan på en Ether på nästa plats och spring tillbaka. Spring nu bortåt längs den nedre gången och ner för alla trapporna på nästa plats och genom gången till vänster där. Tryck ner spaken på nästa plats och återvänd upp för trapporna, greppa en gul blomma och spring upp för trappan till vänster och vifta med blomman. Platsen där du släpps av känner du igen. Du ska springa till höger och dra i spaken igen och ta Gargant:en tillbaka till Moogle:n och skattgrävaren. Spring där ner och till höger och ta Gargant:en där så kommer du till en ny plats.

Här står skattgrävaren och han säljer nu vapen och saker till dig.

WEAPON & ITEM SHOP - FOSSIL ROO/NEST - (TREASURE HUNTER)

Ice Brand	- 3780
Partisan	- 1600
Multina Racket	- 750
Stardust Rod	- 760
Mythril Armlet	- 500
Thunder Gloves	- 1200
Bandana	- 500
Mage's Hat	- 600
Mythril Helm	- 1000
Chain Plate	- 810
Mythril Vest	- 1180
Adaman Vest	- 1600
Mythril Armor	- 1830
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Du ska springa rakt upp för den långa trappan bredvid dig. Och där ska du fram och dra i spaken. Gå nu ut till höger om spaken, ta en blomma och vifta med den längst till höger så tar en Gargant dig vidare. Där du släpps av ska du gå till höger och på nästa plats öppna kistan som innehåller Lamia's Tiara. Ta den och spring tillbaka. Ta en blomma, vid facklan mest åt höger på väggen, och vifta med blomman på den lilla träplattformen. Spring tillbaka till spaken och dra i den och spring åter till höger. Ta en blomma, vifta och så är du snart på nästa plats.

Gå fram till lövverket som täcker väggen och tryck på X. Klättra upp så spolas du ner i vattnet, tryck på X nära kanten så hoppar du upp. Spring upp för berget till höger och klättra åter upp och hoppa av till höger och gå in där. Spring vidare ner åt höger. På nästa plats ska du runt väggen och till vänster framför den och plocka upp en Survival Vest som ligger bland stenarna till vänster där. Spring tillbaka och prata med snubben så som står och hackar grus i berget. För en Potion så får du gräva där. Gör det.

Du kan gräva där uppe och där nere. Oftast finner man bara en vanlig Ore då och då men ibland så finner man godsaker såsom Madain's Ring, Hi-potion eller nåt annat. Det är helt enkelt bara att trycka på X då du står nära en vägg och "!"-tecknet dykt upp ovanför skallen. Du ska när du nöjt dig gå och hacka på de stora stenarna till höger på den översta delen av väggen. Hacka tills det att de ger vika och en Moogles hoppar fram. Här kan du vila, spara och handla, om du vill.

ITEM SHOP - FOSSIL ROO/ MINING SITE - (KUPPO)

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

När du grävt klart så ska du snacka med grävaren och välja att du vill sluta. Gå ut till vänster och klättra rakt upp på vinrankorna. Ta dig över stenhuvudena på väggen och över till vänster. Här får du klättra förbi exakt under det sista stenhuvudet. Hoppa av till vänster och dra i spaken och klättra ner längs vinrankan så att du snabbt spolas ner av vattnet. Spring vidare till höger, ta en blomma på nästa plats och vifta med den längst till höger på en liten avsatts ut till vänster. En Gargant tar dig nu äntligen härifrån (åker du med denna Gargant innan du skiftat spaken så kommer du bara att slängas av bland stenarna till höger om platsen där du kunde gräva efter skatter). Spring till höger och upp mot ljuset.

"OUTER CONTINENT"

Spring väster ut och norr mellan klipporna, du ska till byggnaden som vilar på stockarna mellan bergen. Fortsätt sedan åt öster, om du fortsätter en bit till så kommer du till ett nytt Qu's Marsh. Om du inte vill dit så ska du vika av åt söder efter att klippkanten tagit slut. Spring nu åt väster, du borde se staden nu, och dra in där.

"CONDE PETIE"

Quina rusar direkt iväg in i byn i tron att underbar mat finns där. De andra följer efter. Några troll, orcher eller vad det nu är, som pratar ytterst underligt, stoppar er och som vanligt sticker alla åt varsitt håll. Efter att Zidane har sagt "Rally-Ho" så får även han gå in i byn. Då dyker en ATE upp.

- ATE: "Vivi and the Couple"

Vivi hamnar mitt i ett litet familjegräl mellan en man och dennes hustru. De bråkar på medan Vivi står bredvid, sedan går de båda två iväg.

- ATE: "Quina Accused"

Quina går in till en affär och ska ha mat. Men butiksägaren påstår att man måste betala för maten, det tycker Quina är fel. De snackar lite till och butiksägaren misstolkar Quina och anklagar honom för att vara en tjuv. Quina flyr, skrikandes att han inte är nån tjuv, ut till höger.

Uppe i vänstra hörnet bakom det första trollet ligger 2700 Gil och blänker. Spring in till vänster för nästa ATE.

- ATE: "Quina Can't Communicate"

Quina kommer fram till tre troll som står och pratar om en tjuv. Direkt nekar Quina till att vara en tjuv och går sedan sin väg. Bakom disken dyker en röd boll, en sån där som alla Moogles har på huvudet, och en liten flickas blåa hår med en gul rosett. Hmm, känner vi inte igen dem...

Spring in till vänster och in i sängkammaren i huset. Bakom den första sängen till vänster ligger 1800 Gil. Spring ut genom dörren och sedan upp för trapporna för att dyka på ytterligare en ATE.

- ATE: "Dagger and William"

Dagger rusar in i huset du nyss var i. De vid matbordet sitter och kommenterar henne, att hon är smal som en sticka och så vidare. De snackar om nåt giftermål, då går Dagger därifrån.

Gå vidare åt höger och ner så ser du snart Vivi på bron till vänster. Prata med honom lite så sticker han snart iväg från de tjatrande trollen. En ny ATE dyker upp.

- ATE: "Hungry Bryan"

En unge pratar med sin mamma och säger att han är riktigt hungrig trots att han nyss stuvat ner en hel uggle i magen. Då ser de en så kallad "Pointy-Hat", man kan tro att det är Vivi men den här är mycket större och längre. Kan det vara Brahne som fått reda på vart ni håller hus eller...

Spring ner för trappan till höger så ser du en sån där Svartmagiker som står och handlar. Zidane ser honom och ska prata honom, då kommer Vivi in och Svartmagikern skräms iväg. Vivi springer efter och Zidane med. Där stöter han på Dagger och tillsammans springer de ifatt Vivi som står vid ingången till staden. Svartmagikern hann undan. Ett troll berättar att Svartmagikerna bor i Sydöstra skogen, så djupt i den så att inte ens några ugglor finns där. Spring åt höger tills du kommer till affären där du först såg Svartmagikern. I hörnet närmast skärmen av trappan så ligger en Phoenix Pinion. Du kan även vila och spara hos Moogles bakom trappan. Butiken här är en Item shop.

ITEM SHOP - CONDE PETIE

Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Gå vidare upp åt höger härifrån så hittar du ett ställe där du kan köpa vapen och utrustning.

WEAPON SHOP - CONDE PETIE

Poison Knuckle	- 5000
Multina Racket	- 750
Stardust Rod	- 760
Flame Staff	- 110
Ice Staff	- 980
Lightning Staff	- 1200

Oak Staff	- 2400
Mythril Fork	- 4700
Mythril Armlet - 500	
Magic Armlet	- 1000
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Adaman Vest	- 1600
Magician Cloak - 1850	

När du handlat och allt sånt är du faktiskt för tillfället klar i denna by. Lämna den och gå ut i den stora världen igen.

Spring rakt österut och följ bergskanten som det växer en skog bredvid en bit under er. Som sagt så ska du följa denna kant tills det att den tar slut, vik sedan av in i skogen och masa dig nu västerut till skogens slut där skogen blir rund och hög. Gå in här.

Det första du ser när du kommer in här är en svartmagiker som springer iväg längs den högra stigen. Följ honom, du kan också läsa på skylten i mitten, där står det åt vilket håll det inte finns några ugglor och det är alltid dit du ska. Glöm inte att då du stöter på en fiende som ser ut som en svävande svamp, Myconid, så ska du äta den för att lära dig Quinas Mighty Guard. Med den magin så kastar du Protect och Shell på alla dina kamrater! Det betyder att slag och magi bara tar halv skada på er, mycket användbart.

Alltså efter att första ha gått höger så ska du på nästa plats ta höger igen så kommer du ut till vänster. Det är bara att springa ut dit igen för det är dit du ska nu. Du kommer åter att komma ut till vänster och nu ska du ut till höger för att komma vidare från denna labyrint. (□, □, □ & sist □)

Du kommer ut i en slags öken med kala träd framför dig. Där står också den där Svartmagikern som du har jagat ända från Conde Petie. Magikern kastar en magi som visar skogens rätta form, grönskande vacker med träd fylla av barr. Han går in bland träden och ni följer efter, magin slutar att verka och skogen ser åter kal och kall ut.

"BLACK MAGE VILLAGE"

Ni har kommit till en by och det första ni ser är tre stycken Svartmagiker, som pratar! De flyr så fort de ser er och Vivi springer efter. Dagger springer efter Vivi och Quina springer iväg för att leta mat så du blir åter lämnad själv. En trevals ATE dyker upp.

- ATE: "Life On the Run"

Tre Svartmagiker kommer springandes och två av dem springer in i ett varsitt hus. Den andra springer vidare och Vivi kommer efter. Efter honom kommer Dagger springandes, hon stannar vid en dörr och funderar lite.

- ATE: "Gourmand's Nose"

Quina jagar efter en Svartmagiker som gömmer sig i ett litet hus. Quina känner en viss doft och misstar den för att vara doften av mat och rusar genast in i huset.

- ATE: "Everyday Life"

En affärsägare läser i en bok för att veta vad han ska säga om nån skulle beställa "det vanliga" av honom. Sedan kommer en Svartmagiker springande och skriker "Människor". Men det minns inte affärsägaren vad det är, det har han glömt. Sedan kommer han på det, men vet inte vad han ska säga.

Till vänster här i byn så finns ett hus med en Weapon Shop i. Precis till höger om dörren in i affären så ligger ett Elixir. Ta det, gå in och handla det du vill ha.

WEAPON SHOP - BLACK MAGE VILLAGE

Mage Masher	- 500
Mythril Dagger - 950	
Gladius	- 2300

Stardust Rod	- 760
Mage Staff	- 320
Flame Staff	- 110
Ice Staff	- 980
Lightning Staff - 1200	
Oak Staff	- 2400
Mythril Fork	- 4700
Leather Wrist	- 200
Glass Armlet	- 250
Bone Wrist	- 330
Mythril Armlet - 500	
Magic Armlet	- 1000
Leather Hat	- 150
Feather Hat	- 200
Steepled Hat	- 260
Headgear	- 330
Magus Hat	- 400
Bandana	- 500
Mage's Hat	- 600
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Silk Shirt	- 400
Leather Plate	- 530
Bronze Vest	- 670
Chain Plate	- 810
Mythril Vest	- 1180
Adaman Vest	- 1600
Magician Cloak - 1850	
Survival Vest	- 2900

Gå ut och gå sedan åt höger där nästa ATE dyker upp.

- ATE: "Life Cycle"

Quina har kommit in i huset där två Svartmagiker försöker skydda ett Chocobo ägg som Quina vill kaka upp. De vägrar att släppa ifrån sig det trots att Quina så gärna vill äta det mumsiga ägget.

Här kan du spara hos Moogles. Gå in i huset och sök i dess högra del för att hitta en Gysahl Greens.

Om du nu springer tillbaka till början och springer rakt fram till huset som ser ut som en Svartmagikers huvud och tar av åt vänster så kommer en till ATE.

* (om du inte kollar på den så kommer du snart påtvingas att se den då du ska springa till kyrkogården längst till vänster i byn)

- ATE: "Different Language"

Vivi kommer fram till två Svartmagiker och de berättar att de flytt från Brahnes lastskepp och byggt en by här. Platsen de står på är en gravplats för de Svartmagiker som slutat att röra på sig.

- ATE: "Visitor, Not Invader"

Dagger kommer in på ett ställe där de anklagar henne för att ha utnyttjat Vivi för att komma in i byn. De anklagar människosläktet för en hel del grymheter.

In till höger i huset så har vi en Item Shop, här kan du för första gången äntligen köpa Hi-potion:s. Samt plocka upp en Ether som ligger till vänster om disken, efter ingången.

ITEM SHOP - BLACK MAGE VILLAGE

Potion - 50

Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Gå ut genom bakdörren i affären. Gå över bron och in genom dörren till höger, detta är Inn:et i byn. I sovkvammaren längs till höger bland alla prylar så ligger Stellazzio myntet Virgo. Du kan lämna detta hus för du får ändå inte sova här. Spring in i Item Shop:en och ut på andra sidan. Där kan du springa in i nästa hus för att stöta på Dagger. Ni pratar lite, sedan springer Dagger iväg för att leta efter Vivi. Detta är en Synthesis Shop, prata med mannen till vänster om ingången.

SYNTHESIS SHOP - BLACK MAGE VILLAGE

Butterfly Sword- 300	(Dagger + Mage Masher)
The Ogre	- 700 (Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000 (Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000 (Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Cotton Robe	- 1000 (Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000 (Silk Shirt + Bandana)
Desert Boots	- 300 (Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400 (Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500 (Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots- 900	(Desert Boots + Fork)
Cashusha	- 1000 (Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200 (Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300 (Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes- 1500	(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette - 1800	(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000 (Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring	- 3000 (Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200 (Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500 (Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000 (Anklet + Madain's Ring)

Öppna kistan till vänster om stegen, den döljs av expeditens hatt, kistan innehåller 2000 Gil. Klättra sedan upp för stegen så kommer du upp på taket. Spring här först till höger, sedan upp, till vänster och sist upp igen så har du kommit till slutet av plankorna. Vänd dig åt höger och öppna kistan där som innehåller 843 Gil. Lämna taken och spring ner på marknivå igen. Utanför affären så ska du springa åt vänster så kommer Vivi springandes förbi, gå vidare åt vänster för att komma till stadens kyrkogård. Här finns inget annat att göra än att snacka med Svartmagikerna här. Återvänd till Inn:et då du är klar.

Vid våningssängen så finner du Vivi, prata med honom så kommer snart Dagger och Quina in också. Quina vandrar iväg och Dagger frågar om ni inte ska ta och sova lite. På natten så går Vivi ut och lämnar Dagger och Zidane ensamma (oho). Men de pratar bara hela natten, bland annat om Vivi och så berättar Zidane en saga som handlar om han själv.

På morgonen så möts Dagger och Zidane vid stadens ingång. De snackar lite med en Svartmagiker som berättar att ni ska försöka ta er in till ett visst Sanctuary i Conde Petie. Då ska ni kunna komma till Kuja och källan till all dimma. Vivi och Quina kommer sedan springandes för att följa er dit. Lämna staden och gå hela vägen tillbaka till Conde Petie.

Utanför byn, på stammen, så snackar de om Sanctuary som ska ligga bortom bergen men alla vägar dit vaktas av trollen. Spring in i byn och ta första dörren till vänster och sedan upp för trapporna. Spring till höger och snacka med trollet som vaktar dörren där. Han vägrar att släppa förbi er om ni inte är med i nån slags ceremoni. Han ber er snacka med en viss helig snubbe. Spring tillbaka till vänster och ner för trappan och snacka med gubben med tratten, eller vad det är, på skallen. Han vill viga Zidane och Dagger och efter det så ska de få passera genom den avstängda gången.

Efter att de blivit vigda så vill Zidane ha den där kyssen som alltid utdelas efter ett giftermål, men Dagger är snabb att sticka därifrån så han missar, och hamnar på backen istället. Osis grabben. Efter detta snackar ni lite och sedan ska du få bestämma om Vivi och Quina ska vigas så de också kan följa er, eller om ni först ska snacka med vakterna. Vilket du än väljer så kommer de att följa med er, men att låta dem vigas är det roligaste alternativet.

Gå ner till de två trollen som vaktar vägen vid vapen affären. Snacka med dem så släpps ni igenom och vakterna går. Då kommer en liten tjej (vars huvud vi såg bakom disken i en ATE) springandes förbi er. En Moogles flyger efter henne och de två trollen kommer också efter, springandes. Efter ett tag så är ni alla fyra samlade på andra sidan. Spring ner för roten, hela vägen.

Där nere så ser ni den lilla tjejen som sprang förbi med sin Moogles tidigare. Hon hänger från en gren, hennes tröja har fastnat i den och hennes Moogles flyger framför henne.

"MOUNTAIN PATH"

Moogles:n flyr då den får syn på er. Den lilla tjejen hänger där och dinglar på sin gren och pratar. Efter att hon sagt att hon smakar illa så hoppar Quina iväg efter hennes Moogles, med en duns. Denna duns i marken gör att den lilla tjejen faller rakt ner i Zidanes famn. Hon hoppar ner från Zidanes famn och påpekar att hon inte är så ung, som till exempel Vivi.

-Namnge person (Eiko)

Ni bestämmer er för att gå till er nya kompis, Eiko, hus. Hon går med i eran grupp då Quina jagat iväg efter hennes Moogles.

Spring upp på avsatsen till vänster, den som Eiko hängde ifrån. Här finns en rot som du kan klättra upp för. Och till vänster där uppe finns en kista med en Remedy i. Spring vidare åt höger till nästa plats. Där står en staty, undersök den och ta ut en Blue Stone. Spring tillbaka ner och vidare åt höger, åt det håll Quina sprang. På nästa plats så finns det en grön vinranka som hänger ner till höger längs väggen bredvid dig. Strax efter den så är det en stor rot, den kan du klättra upp för, gör det. Spring åt vänster och på nästa plats så kan du ta en Red Stone i statyn och ett Tent i kistan. Återvänd, klättra ner och spring åt höger under grenen. Fortsätt sedan upp till höger så kommer du fram på en plats där Stiltzkin och en annan Moogles står. Du kan köpa en Magic Tag, ett Tent och en Ether av Stiltzkin för 666 Gil. Du kan vila dig hos Moogles:n och spara, om du vill.

Om du springer snett ner åt höger härifrån så kommer du bara till en staty med ett hål i. I den ska du sätta i de fyra färgade stenarna, men just nu har du bara två så ignorera den platsen så länge och spring åt vänster istället. Där finns en stege som du naturligtvis ska klättra upp för. Fortsätt ner och sedan åt höger över de snirklande rötterna.

Zidane kommer fram på en plats och går iväg och tittar upp mot himlen.

Kameran förs upp och visar ett mystiskt gammalt träd som ser ut att ha ett öga, men det är nog bara grenarnas form, eller... Färden går ner mot rötterna och fortsätter längs med ovan djungeln av massiva rötter fram till trädets stam. Kameran går upp ur den täta dimman och får en närbild på trädets vackra krona.

Fyll på med HP och se över din utrustning innan du springer vidare åt höger. För här börjar din Dual Shock (om du har en) att skaka. Gänget springer ner för rötterna och hamnar direkt i lite trubbel.

HILGIGARS

Vi fortsätter med den vanliga beprövade taktiken. Zidane får köra på som vanligt med vanliga attacker. Vivi bör köra Bio, om du skaffat den, som gör en bit över 1000 i skada. Blizzara och Fira funkalar också

hyfsat bra. Låt Eiko vara helaren under denna strid för hennes Fenrir gör inte lika mycket skada som Daggers Ramuh. Så låt Dagger köra Ramuh för 1000-1600 HP i skada.

Snubben har några halvgiftiga attacker men hans Earthquake är mycket giftig. Den gör 300-500 HP i skada på alla i ditt gäng. Då passar det bra att låta Eiko kasta Cura på alla (Välj Cura med X-knappen och trycka sedan på R1-knappen så kastar hon den på alla samtidigt) så att de återfår en del HP. Stora feta Hilgigars kan också kasta en Curaga på sig själv för att hela sig med 2000 HP, eller mer.

Denna strid ska inte vara så svår om du bara har MP att kunna hålla igång Daggers Ramuh, Vivis Bio och Eikos Cura. Efter ett tag faller klumpen baklänges, finito.

De snackar lite om Eikos summon förmåga och om det stora trädet. Det heter Iifa Tree (*Med två i:n i början och inte ett L som vissa tror, inte heller ett T som vissa också tror. Det heter alltså varken Lifa eller Tifa tree, utan Iifa [iifa] tree*). Sedan så får ni fortsätta, ni ska åt höger för åt vänster så finns trädet och dit ska ni inte, inte ännu i alla fall.

Du ser kanske statyn i väggen du står bredvid, i den sitter en Yellow Stone som du ska ta. Gå sedan åt höger. Nu så står du på en klippkant där två stora rötter leder över vattnet. Ta den nedre högra vägen så kommer du ner till den sista statyn, ta den Green Stone som sitter i den. Till vänster om statyn så finns även en kista med en Ether i. Spring upp igen och ta den största roten snett uppåt höger för att komma ut på kartan på andra sidan berget. Men du har väl plockat på dig fyra färgade stenar? I så fall ska du springa tillbaka till Moogles och där ta av åt höger. Där finns en staty som du ska gå fram till och sätta in alla stenarna i. Då trillar en Moonstone ut från statyn. Ett mycket ovanligt Item så som allt för sällan snubblar över, denna ska du spara till senare.

Lämna nu detta bergspass, åt hållet Eikos hus ligger. Alltså åt höger från där du slogs mot bossen och sedan den övre högra roten över floden.

Väl ute på kartan så ska du springa rakt norrut till den lilla klump med stenar, som det först synes vara, och gå in där.

"MADAIN SARI village of the lost summoners"

Eiko presenterar denna skräphög, som Zidane så fint kallar det, för sitt hem. Då börjar stället plötsligt att krylla av en massa Moogles. Hennes Moogles, som Quina jagade iväg efter, lever. Han/hon heter Mog, men vart är Quina, nåväl, det är ju inte direkt första gången Quina springer iväg nånstans och kommer vilse.

Ni kommer till ett litet förfallet torg med en fontän. Här så börjar Eiko bombardera Zidane med diverse frågor. Är hon manne lite kär i honom, eller? Eiko bjuder i alla fall er på middag (smaskens!) och rusar iväg, men vart tog Vivi vägen?

- ATE: "Vivi's Feelings"

Vivi står strax utanför Eikos hus och har filosofiska funderingar. Han funderar över livet, döden, efter döden och före livet. Alltså alla såna där saker som en vanlig 9-åring brukar grubbla över;-) Sedan börjar han skaka, men han vet inte varför. Han kanske är rädd, eller så fryser han bara, vem vet?

Det finns en kista till vänster bakom där Dagger nu sitter, i den ligger ett Tent. Och bakom fontänen, på dess bakre högra sida, ligger Stellazio myntet Libra. Ta det och spring sedan upp åt höger för nästa ATE.

- ATE: "Dagger's Feelings"

Dagger vandrar omkring och funderar över sina Eidolons, de hon hade och den hon nu har. Varför kom hon att tänka på det nu, och varför känner hon på nåt sätt igen denna plats?

Spring fram och snacka med Moogles till höger som blockerar ingången till en byggnad. Den säger att du inte får gå in där, då kommer Quina vandrande på byggnadens tak. Han tyckte inte att det fanns nåt gott att äta här så han kastar sig ner i vattnet med ett plums. Jaha, då var han borta igen då.

Spring tillbaka till torget för nästa ATE.

* ATE: "Eiko's Feelings"

Eiko ska laga en underbar middag så att Zidane ska bli kär i henne. Men hennes Moogles-kompisar tror att hon kanske misslyckas med maten, som så ofta förut. Hennes "Rock-fisted Potato Stew" smakade så illa så att en Moogles PomPom (den lilla bollen som de har ovanför huvudet) höll på att falla av.

Till potatisstuvningen ska hon ha "Barbecued Fish", grillad fisk, och nu ska du få laga till detta!

Välj först vem som ska få gå iväg och fiska åt dig. Chimomo, Mocha eller Momatose. Sedan vem av de andra två som ska plocka potatis och den som blir kvar får hjälpa dig i köket.

*** Läs längst ner på denna sida för att göra den absolut godaste måltiden! ***

Efter att ha valt de du vill ska utföra dessa sysslor så får du välja att antingen börja laga maten eller börja om med dina val. När du är helt klar så välj "Start Cooking" så sätter alla igång med sitt.

Gå nu åt vänster så stöter du på Vivi som står där vid räcket utanför Eikos hus. Zidane och Vivi pratar lite, försök sedan att gå in i Eikos hus. En Moogles kommer och stoppar dig och säger att ni ska till "The Eidolon Wall", Eidolon väggen, och flyger iväg. Följ efter. På torget så kommer en ATE, fortsättningen på Eikos matlagning.

- ATE: "Eiko's Kitchen"

Nu ska din hjälpreda i köket hälla i rätt mängd vatten åt alla så Eiko räknar upp alla som ska vara med och äta. Hann du inte med att räkna alla? Det behövs inte för jag kan avslöja att du ska laga mat åt **10** personer. Håll sedan i vattnet i grytan.

Vattnet rinner över om du håller upp åt fler än 15 stycken, håll upp på nytt. Om du håller upp till runt 10 personer så går det också men det blir inte lika bra. Håller du upp till exakt 10 personer så blir det perfekt.

Sedan frågar Eiko sig själv om hon ska lägga ner en Oglop i stuvningen. Gör inte det.

Efter det ropar den som fiskar på Eiko. Den lilla fiskaren har fått problem med en tung fisk. Välj om du ska hjälpa till med att få upp den eller låta den simma iväg. Välj att inte dra upp fisken.

Som Zidane så ska du springa ner från torget och snacka med Dagger så följer hon med dig. Springa sedan snett upp åt höger från torget och prata med Morrison så skickar han iväg vakten. Han släpper in er så ni får titta på väggen.

Dagger springer direkt iväg och kollar på målningarna på väggen. Hon vill stanna där ett tag så nu kan du lämna platsen, om du inte vill få en kort historia sammanfattning om Eidolons, Världen och Summoners av Morrison. Lämna sedan väggen så kommer fortsättningen i Eikos kök som ATE.

- ATE: "Eiko's Kitchen 2"

Eiko får inte vattnet att koka, hon funderar på att ta hjälp av Vivis eldmagi.

Quina flyger upp ur vattnet, Eiko tror att det är Kuja. Slut på denna ATE.

Men...

Om du drog upp fisken i förra ATE:n så visade det sig vara Quina. Så då skulle Quina nu stå på trappan och säger att betet var gott. Eiko tror att det är Kuja, men Quina berättar vem han är och då känner hon igen honom som den som jagade hennes Mog vid bergspasset. Quina hoppar över till köket och då vill Eiko fråga om råd, gör det. Quina börjar direkt med att kommentera och fixa till allt. Quina börjar med att se till så att det finns vatten åt 11 personer, han/hon ska ju också äta. Quina vill också sen hämta Vivi för att få upp värmen.

Spring till Eikos hus så kommer Mog och släpper in dig. Zidane blir alldeles till sig då han ser den stora smarriga fisken på bordet. Eiko kommer och ber er att sitta ner och äta, alla andra kommer in.

Ni sitter och äter och pratar. Eiko berättar om platsen samt om Summoners och Eidolons. Zidane, och de andra, tycker att maten smakade väldigt bra.

Efter det ber Eiko dig att bära ut all disk till köket. Gå fram till bordet och tryck på X för att lyfta upp disken. Gå med den till Eiko. Zidane frågar lite om Iifa Tree, en Eidolon har stängt platsen och Eiko tänker inte ta bort den. Lämna köket och försök att lämna huset. Då kommer Momatose fram och undrar om ni vill vila er först, gör det.

[Chimomo - fiska, Mocha - potatis, Momatose - köket, vatten för 10, ingen Oglop, plockade ej upp fisken.] När Zidane kommer in blir han alldeles till sig, det ser jättegott ut och fisken är bauta-stor. Zidane tycker att allt är så gott att hon borde starta en restaurang.

Efter maten säger Zidane att det var "really good".

Det är nu skymning, Vivi sitter på trappan utanför huset och Zidane står i dörröppningen. Vivi och Zidane pratar på och i köket sitter Eiko och hör på. Zidane visar en urgammal manlig sed som får en att slappna av. (så klart så är det "släppa på blåsan"-ritualen [pinka] han menar).

På morgonen så står ni alla vid ingången till plasten och pratar. Ni bestämmer er för att kolla Iifa Tree och att lämna Quina och Eiko här. Men Eiko kommer fram och insisterar på att få följa med. Det är inte så mycket att säga till om eftersom hon är den enda som kan öppna den Eidolon som stängt trädet. Alla lämnar platsen.

Om du går in i staden igen så kan du köpa vapen och saker av Morrison vid ingången. Det kan vara bra att se till så att alla har full rustning på sig innan du går vidare.

WEAPON & ITEM SHOP - MADAIN SARI (MORRISON)

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Gladius	- 2300
Poison Knuckles	- 5000
Multina Racket	- 750
Golem's Flute	- 2700
Pinwheel	- 200
Magic Armlet	- 1000
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Adaman Vest	- 1600
Magician Cloak	- 1850
Survival Vest	- 2900
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Spring till Eikos hus och in i matsalen. Till höger om bordet finns en kista med en Ore i. Bakom bordet till höger finns en kista med en Phoenix Pinion. Här inne står även Momatose och pratar du med han/hon så får du vila om du vill. Spring in i köket och kolla till vänster innan trappan ner. Där ligger Kirman Coffee, ett Key Item. Det är lönlöst att försöka få med sig Quina, han vill bara äta fisk. Nu kan du lämna denna plats och dra ut på kartan.

Du ska tillbaka till bergspasset och springa åt vänster där du mötte Hilgigars (vid statyn i bergsväggen och den stora rotsamlingen som kommer ner från vänster på berget).

Du är nu ute på en annan sida av berget. Spring rakt västerut och fram till rötterna från Iifa Tree. Det är bara att gå in.

"IIFA, the ancient tree of life"

Dimman är tät här och Zidane misstänker att trädet är orsaken till all dimma på Mist Continent (där land annat Alexandria och Lindblum ligger). Zidane går in i en slags sköld som omringar hela trädet, det är en Eidolon som satt upp det. Zidane petar på skölden och får tre val. Välj att fråga Eiko (det är förstås mycket roligare om du låter Zidane försöka attackera skölden) så mumlar hon lite, det blinkar lite och hon får Item:et Ruby som hon kan lära sig Eidolon:en Carbuncle av om hon utrustar Ruby som Accessory i Equip-menyn.

Nu är skölden runt trädet borta så ni kan springa in. Spring hela fyra bildrutor längs snirklande rötter. Det är bara att följa dem så kommer du till rätt plats. Nu så kan du se trädets stam. Spring åt vänster på roten, mot

stammen, länge, länge. Efter en massa spring så kommer du fram till en Moogle. Jag föreslår att du både vilar upp dig och sparar innan du går vidare ner i dimman.

Spring ner längs roten så kommer du snart till en rund plattform. I mitten så ser du en symbol ritad på golvet. Ni vandrar runt på platsen och kollar. Zidane råkar nudda symbolen i mitten och den blir vit, för en stund. Du får nu ytterligare ett treval. Välj att ställa dig på plattformen. Den åker då ner och då hoppar Zidane av och då den kommer upp tillbaka igen så hoppar alla på och åker med ner.

Om du går upp på plattformen så kan du få åka upp igen om du vill det. Vill du inte det så ska du istället följa roten ner i mörkret. Spring ner för nästa rot men då den vikar av neråt igen så ser du att det finns två små avstickare (rötter) åt höger. Ta den nedre av de två och undersök där längst åt höger. Du finner en slags knapp, tryck på den så faller en kista ner. Den innehåller en Phoenix Down.

Fortsätt ner en kort bit längs roten. Rakt fram, närmast bildskärmen, så ligger en kista med en Hi-Potion i. Fortsätt sedan hela vägen ner för roten. På nästa plats så ska du följa roten ner ett varv. Då roten cirklar under sig själv så att du inte kan se dig själv, för roten går över dig, så ska du kika lite åt höger. Där ska en öppning i väggen finnas och där inne finns en kista med en Ether i. Gå vidare en bit ner för stammen och ta av åt vänster där vägen delar sig. Där nere till höger finns en kista innehållandes Lamia's Flute. Och vidare ner åt vänster så har vi en Remedy i en kista. Gå upp till vägskalet igen. Nu ska du hela dig fullt och se över din utrustning, spring sedan mot bildskärmen. Du har nu kommit till en slags stam i stammen. Den är försedd med taggar och man kan inte se ända ner till dess rot för det lyser ett starkt grönt sken där nere. Eiko upptäcker nåt, det är ett stort blad. Ni ställer er alla på den och åker ner längs stammen i en rykande fart.

Ett magiskt grönt fällt runt bladet hindrar centrifugalkraften från att kasta er av det. Ni snackar lite varandra och Mog kommer då upp och känner av en massa liv där nere i det gröna skenet. Och då kommer något emot er. Det är två fiender, två Zombie. Efter att ha krossat dem så pratar ni lite. Dagger upptäcker sedan att Vivi står tyst vid bladets kant. Ta detta tillfälle i akt att läka dina sår och fixa utrustning och vapen innan du går och pratar med Vivi. Ni snackar lite om det ni upplevde i Dali, då ser Eiko att nåt annat kommer emot er. Det är en Dracozombie. Efter att ha spöat den så når bladet marken.

Ni går av bladet, då kan åka tillbaka upp med det om du vill. Gå ner för de två trapporna och undersök området till vänster efter att ha kommit ner från den sista trappan. Där står en kista med ett Elixir i. Spring sedan förbi stammen som trappan ledde ner för och spring bakom den. Där bakom stammens vänstra kant står en kista med en Brigandine i. Spring längst åt vänster och undersök så kollar Zidane ner i det gröna skenet. Eiko ropar på Zidane och berättar att Mog sagt att nåt kommer ovanför dem. Bossmusiken startar och det skakar, Dagger rasar. Spring upp till henne men se till att maxa ditt HP och MP samt se över utrustning, vapen och Abilities. Spring sen upp och snacka med Dagger så drar ni alla till den vänstra delen av vad det nu är som ni står på. Väggen rör sig och något faller ner, det är ett träd! Trädet kommunicerar med er på telepatisk väg (överföring via ens tankar). Han kallar Vivi för "Puppet" (marionett, docka) och sedan dunkar ni på honom.

SOULCAGE

Passa dig riktigt noga för att ha en level som är delbar med fem (level 5, 10, 15, 20, 25, 30 osv.) på nån av dina gubbar. För denna boss börjar med att kasta "LV5 Death" på er alla. Alla som då har en level delbar på fem kommer att dö knall på fall. Har alla en level delbar på fem så är du dödsdömd i denna strid.

Efter bossens introattack så kan du eventuellt behöva få liv i de som dött, använd helst dina magikers Life till detta. Är de döda så kör med vanliga Phoenix Down. Kör sedan två, eller fler, omgångar med Cura på alla (R1).

Nu så är det antligen dags att slåss, på riktigt. Låt Zidane köra vanliga attacker och sätt Vivi på att kasta Bio som gör upp emot 1500 HP skada. Du bör ha både Eiko och Dagger som helare, men kasta iväg Ramuh lite då och då när det är lugnt.

Några av hans attacker som är jobbiga är bland annat hans "Mustard Bomb" som orsakar statueffekten Heat. Om den som råkat ut för Heat gör något (anfaller, kastar magi eller liknande) så dör den, omedelbart. Det enda botet mot Heat är att ha Ability:n "Body Temp" som då gör dig immun mot Heat, annars är det bara att kasta en Blizzard på den drabbade. Bossen har även några attacker som gör skada på alla, och de är jättejobbiga att råka ut för om man nyss har återupplivat nån med en Phoenix Down. Då har de mycket låg HP och dör på fläcken, även fast attacken i sig inte gör nån större skada.

Stor varning för att kasta eld-baserade magier på trädet. Det gör visserligen mycket i skada om man blåser på med Fira eller Phoenix men trädet börjar då brinna. Härligt tänker du och tror kanske att han kanske kontinuerligt kommer att ta skada, men icke. Istället blir hans attacker minst dubbelt så kraftfulla. Fire

Blades, som är en version av Leaf Swirl, gör upp emot 500 i skada, på alla. Men visst, om Vivi hamnar i Trance Mode och du misstänker, eller vet, att bossen har hyfsat lite med HP, kan du blåsa på med några Fira om du vill.

Ha hela tiden minst en helare beredd, hela tiden, på att kasta Cura på alla (R1). Och efter ett tag, och kanske nån Trance Mode, så är denna boss besegrad (det blev inga tusen år för den sprätten, ha!).

Du kan även fuska, eller vad man ska säga, och börja med att sno allt du kan av bossen med Zidane. Låt sedan Dagger eller Eiko kasta Life på bossen så dör han direkt! Klart, lätt som en plätt.

Det börjar skaka och ni måste omedelbart ta er ut från trädets stam.

Kameran går bort från trädet, och vi ser att dimman börjar försvinna. Molnen börjar att lätta upp och då kan solen äntligen lysa ner på marken. Dimman drar sig sakta bort över Evil Forests trädtoppar och solen börjar att lysa upp träd efter träd, allt eftersom molnen lättar. Vi ser sedan Alexandria och att dimman nedanför berget, som Alexandria byggts på, gradvis försvinner bort. Och sedan får vi en avslutande bild på Lifa Tree, utan dimman.

Åter lite prat utanför trädet. En Moogle, Moco, kommer och säger nåt till Eiko som då prompt måste gå hem. Det är visst något kärt som stulits från henne. Dagger insisterar på att ni ska följa med och det gör ni, Kuja får vänta.

Spring nu hela vägen tillbaka till Madain Sari, hittar du inte så kan du alltid förstora upp kartan, med SELECT-knappen, så att den täcker hela bildskärmen, och kolla.

Spara utanför Madain Sari och gå sedan in. Eiko ropar att hon kommit hem och ett gäng Moogle:s kommer och de drar iväg. Du ska springa till Eikos hus och in i hennes kök. Gå ner för trappan och in genom den öppna dörren som alla Moogle:s svävar runt. Eiko har blivit av med en sten som hon ärvt av sina förfäder. Efter ett tag så går Eiko därifrån och Zidane skojar lite med Dagger. Då hör de Eiko skrika och Zidane tror att det är tjuven som fortfarande är kvar. Vivi kommer in och berättar att tjejen från Fossil Roo (Lani) tog Eiko och gick till Eidolon-väggen. Innan du går dit så bör du öppna kistan till vänster om trappan, i den ligger en Survival Vest. Och i den pyttelilla kistan på hylla till vänster ligger en Phoenix Down. Lämna huset och spring till Eidolon-väggen. Där så finner du en massa Moogle:s. Prata med Morrison vid ingången och låt dig helas, kika sedan in. Du ser Eiko hängande (Dèjá Vu) från Lanis hand. Eiko sprattlar på rätt friskt.

Efter att ha kikat klart så kommer två Moogle:s över till dig, de har öppnat kistorna på andra sidan. Du får Zidanes vapen Exploda (som du säkert redan har), och en Elixir. Morrison frågar dig igen, då ska du fråga honom efter Mog. Och nästa gång så ska du säga att ni ska in och rädda Eiko.

Ni går in till Lani och Eiko, som fortfarande hänger och dinglar men som för nuvarande sover. Ni snackar lite och efter ett tag så kommer den stora rödhåriga biffen flygandes ner mot Lani. Lani faller och tappar Eiko som vaknar. Den rödhåriga mannen skrämmer iväg Lani och går sedan fram till Zidane och säger åt honom att de ska slåss. Zidane går med på utmaningen, bara för att imponera på Dagger.

SCARLET HAIR

I denna strid så är Zidane ensam mot herr Scarlet Hair som hoppar omkring för att undvika dina attacker. Kör bara på med dina vanliga attacker. Om du har Tidal Wave Ability:n på så går du ganska snabbt in i Trance Mode. Då är det hela väldigt enkelt, blås bara på med Solution 9 tre gånger så ska han inte ha så mycket HP kvar.

Oavsett om du får Trance Mode eller inte så måste du se efter din HP själv. Var inte rädd att använda dina Hi-potion:s, de är den starkaste helningen du har i denna strid. Ability:n Auto-Potion och Counter är extra mycket bra i denna strid. Med Counter så slår du tillbaka (ibland) då han attackerat dig. Och med Auto-Potion så kastar du en Potion, eller Hi-Potion, varje gång du tar skada. Med dessa två Ability:s så är det nästan helt omöjligt att dö, om inte dina Potion och Hi-potion:s tar slut förstås.

Den rödhåriga mannen tycker att Zidane ska avsluta honom, döda honom. Men Zidane vill bara ha tillbaks vad han stal, Eikos sten. Han får tillbaka den och låter sedan den stora mannen gå. Mannen hoppar iväg, förundrad över hur Zidane tänker.

Eiko och Vivi drar till Eikos hus, du och Dagger ska också dit. Spring in till platsen under hennes kök där hon förut hade stenen. Zidane går fram och pratar med Eiko, och hon ställer en fråga till dig. Du får svara vad du vill, det spelar ingen roll för hon kommer ändå att följa med er. Ni pratar lite till och Eiko beslutar sig för att bära stenen som ett örhänge, du får Memory Earrings. Ni snackar lite till och sedan står Zidane utanför köket och undrar vart Dagger tagit vägen.

Dagger kanske har gått till den där väggen? När du är på väg dit och kommit ut ur Eikos hus så kommer ett "!"-tecken att dyka upp strax innan den lilla trappan. Du hör Dagers sång, hon är nånstans långt nedanför dig. Zidane springer ner, på nåt sätt, och ser henne sittandes i en båt. Zidane hoppar i och de pratar med varandra. Zidane berättar en historia om en man som hette Ipsen och efter den så glider båten ut en bit från den plats där den tidigare låg.

Ni snackar lite till och då hör Dagger samma sång som hon brukar sjunga, är det kanske Eiko som sjunger den? Men hur kan hon den?

Dagger står i båten och det blåser. Hennes hår fångas av vinden och hon ser upp emot berget. En minnesbild dyker upp, det är natt och det brinner i Madain Sari. Ett stort ont öga svävar i luften ovanför berget. Det brinner, ryker och blåser kraftigt och glöd får i kring. En stor havsvåg lyfter en liten eka ute på havet. Det blåser mycket kraftigt och vattnet yr runt i kring båten. En tjej i vit rock är ombord, det är Dagger. Båten verkar vara på väg bort från Madain Sari. Vi får se Madain Sari från båten som kastas omkring av vågorna en bit ut på havet. Det hemska ögat vilar kvar bland de mörka molnen ovanför byn. Det yr glöd och rök runt stället och båten kastas bara längre och längre bort.

Dagger faller ihop, hon svimmar. Zidane tar henne i sin famn men får henne inte att vakna upp.

Ni sitter och pratar vid Eikos bord, Vivi sover. Ni går utanför huset och pratar. Dagger minns att hon bodde här med sin riktiga mamma innan hon kom till Alexandria och togs om hand av Brahne. Dagger, och de andra, går till Eidolon-väggen. Dagger minns fler saker och de pratar på.

Nästa dag så står de samlade vid ingången till Madain Sari. När ni står där och pratar så kommer den rödhåriga mannen fram. Han vill fortfarande att du ska döda honom, han förstår inte hur du kunde låta honom gå, trots att han förlorade. Zidane ber honom att följa er på er jakt efter Kuja.

-Namnge person (Amarant)

Nu så får du bestämma vilka du ska ha med dig för att besegra Kuja. Amarant är stark, tål mycket och har mycket HP. Han kan även kasta saker i strid för att göra extra mycket skada. Välj själv om du vill ha honom med dig. Jag valde att inte ta med honom denna gång, men första gången jag körde så bytte jag ut Eiko mot honom.

Ni ska nu till Iifa Tree för att knacka omkull Kuja så ni lämnar Madain Sari efter att du valt klart dina medlemmar. Om du går tillbaka in så står Morrison där, du kan välja medlemmar hos honom ifall du ångrar dig. Du kan även handla av honom (samma utbud som sist).

WEAPON & ITEM SHOP - MADAIN SARI (MORRISON)

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Gladius	- 2300
Poison Knuckles	- 5000
Multina Racket	- 750
Golem's Flute	- 2700
Pinwheel	- 200
Magic Armlet	- 1000
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Adaman Vest	- 1600
Magician Cloak	- 1850
Survival Vest	- 2900
Potion	- 50
Phoenix Down	- 150

Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Nu ska du alltså bege dig till Iifa Tree för att knocka Kuja. Om du kanske saknar Quina och vill få tag i honom så går inte det. Inte ens om du går tillbaka till Qu's Marsh som ligger i närheten av Conde Petie. Så Freya, Quina och Steiner får du klara dig utan, tills vidare.

Ja, som sagt, det är till Iifa Tree du ska nu. Och vid det här laget så borde du hitta dit. Tälta precis utanför Iifa Tree (brukar krävas två Tent för att få fullt HP och MP), spara och gå sedan in.

Strax utanför Iifa Tree, vid dess rötter, så snackar ni lite. Amarant är mycket imponerad av att ni fått bort all dimma, men visar det ej. Sedan ser ni silverdraken, den som Kuja alltid flyger med. Ni ser den flyga över er och vidare mot trädet.

Kuja står på sin silverdrakes rygg och bubblar på att det inte gör nåt att dimman är borta. Han vill nu se på något från trädets stam. Men vad är det han ska se på? Är det nåt som kommer att hända här, eller?

Zidane får nu välja om han vill ändra gruppmedlemmar, gå in i menyn eller fortsätta. Fixa det som behöver fixas och välj sedan "Keep current members" så fortsätter det hela. Spring då upp mot trädet. Följ de snirklande rötterna genom fyra bildrutor. Då kommer ni att stanna och sedan kolla upp mot det gigantiska trädets krona. De funderar på hur de ska ta sig upp till platsen där Kuja är. Amarant tar Vivi och Eiko under sina armar och hoppar iväg, Zidane tar Dagger på ryggen.

Kuja står och pratar för sig själv, han säger att han ska värma upp er tills det att "The Elephant-lady" (elefant damen) kommer. Och han kan ju bara mena Brahne med det uttrycket. Men vad ska hon här och göra?

Gänget kommer upp till en plats varifrån de kan se Kuja stående vid en avsatts. Nu får du åter chansen att fixa din grupp och kolla i menyn. När du är klar så ska du välja "Finished". De hoppar sedan iväg och springer upp till Kuja. Kuja berättar om kriget och om Svartmagikerna. Sedan ger hans silverdraken ifrån sig ett rytande och alla vänder sig om för att se något som kommer emot dem.

Ett gäng båtar guppar i vattnet. De är på väg mot Iifa Tree. Det är Alexandrias skepp med röda segel, men vad ska de här och göra?

Det är Brahne, hon står på ett skepp och skriker ut order. Hon beordrar Svartmagikerna att samla all sin magistyrka i en magi. Och det är precis vad Svartmagikerna då börjar förbereda sig för att göra.

Kuja snackar lite till och åkallar sedan några fiender åt er. De är mycket lätta att slå, det räcker med Fenrir och två slag från Zidane för att de ska dö. Medan ni har slagits mot två Mistodon så har Kuja flugit iväg.

Kuja står på sin Silverdrake som flyger genom luften. Han väljer sedan att själv göra första draget och dyker ner med sin Silverdrake.

Dagger vill bestämt rädda sin moder och frågar Eiko om vart den där Eidolon:en fanns som var instängd här. Eiko pekar och Dagger springer iväg. Då hon lämnat er så hamnar ni som är kvar i strid med en till Mistodon. Efter det så beslutar ni er för att följa efter Dagger.

Om du springer rakt upp så står en Moogle bakom trädet så att du kan spara och hela dig. Spring ner då du är klar. På nästa plats så springer du på en rot som leder ner. Du kommer ha Mistodon:s som springer efter dig och då en sån hinner ifatt dig så blir det strid. Här ska du bara springa ner åt vänster tills det att du inte längre kan se nåt vatten i bakgrunden, då är du snart på nästa plats.

Här står Dagger vid en stenstaty av nån slags stor orm, eller liknande (vana Final Fantasy spelare vet nog vem statyn föreställer). Dagger gör något och då börjar statyn att skimra i olika färger och får plötsligt två stora vingar på sin rygg. Dagger får Item:et Aquamarine. Av denna kan du lära dig Leviathan (som statyn föreställer) om du utrustar Aquamarine som Accessory i Equip menyn. Dagger utropar sedan att hon inte kan rädda sin mor med denna Eidolon, den anfaller nämligen sina fiender med en gigantisk våg, av vatten. Och vem sitter på en båt ute på vattnet om inte Dagers moder, Brahne. Eiko, tätt följd av de andra, kommer springande ner till Dagger. De snackar lite.

Soldaterna och Brahne har problem på sina skepp. Kuja's monster, som han hela tiden skickar på dem, håller på att besegra dem. Brahne står fortfarande och skriker och tror att hon kan besegra Kuja. Hon höjer sin hand och skriker "Come!".

Kameran vilar över havet. Men lugnet bryts av att en brinnande eld exploderar ut över ytan och sprider sig över vattenytan i en cirkel. Upp ur vattnet flyger något som brinner, snabbt. Rakt upp mot solen. Det är en drake, det är Bahamut! Han flyger ner mot havet igen och slutar brinna efter att ha kylt av sig i vattnet och detta orsakar ett stort plaska och vattnet flyger upp en bit i luften. Han höjer sig sedan en meter ovanför ytan. Bahamut glider i full fart mot Iifa Tree och rör upp en massa vatten efter sig. Där står Kuja vid sin Silverdrake, Kuja kollar på Bahamut, Kuja verkar inte rädd och ler aningen. Bahamut höjer sig över vattenytan och spänner upp sina vingar. Han skriker och en massa energi börjar att samlas i hans mun. Bahamut skickar sedan iväg flera stora kraftfulla energiklot av eld mot Kuja. Kuja flyr undan de kraftiga explosionerna som kastar grus och sten runt sig. Ett yrväder av rök, eld och grus omger Kuja. Elden sprider sig över hela trädet och dess rötter. Man ser hur Kuja flyger därifrån, med elden jagandes hack i häl, upp i luften på sin Silverdrake. Kuja tar sig på pannan, han blöder. Han avger ett litet surt flin på sina läppar då han upptäcker att han har skadats.

De snackar lite, Eikos lilla kamrat Mog är rädd. Men Dagger försäkrar henne att Bahamut kommer att besegra Kuja.

Kuja står på sin drake. "Blood...", säger han frågande. Men det är värst vad Kuja verkar självsäker, trots att han har den mäktiga Bahamut mot sig, eller har Kuja kanske en lömsk plan på lut?

Kuja höjer sina armar mot himlen. Himlen täcks direkt av svarta moln och det onda röda ögat från Daggars förflutna uppenbarar sig på himlen. Ett målsikte dyker upp på ögat och ögat börjar att alstra en massa energi. En kraftig magi skickas ut från ögat och täcker hela området. Energin flödar runt trädet och Brahnes flotta. Bahamut ger ifrån sig ett skrik, ett skrik av smärta, ett skrik av rädsla. Svartmagikerna på Brahnes skepp faller till marken och Kuja ler belåtet. Brahne håller för sina öron och hukar sig ner på golvet. När hon sedan tittar upp igen så ser hon rakt in Bahamut jättelika öppna gap, nån meter från hennes skepp. Han vrider på huvudet, skriker och samlar sedan energi för ytterligare en attack, mot Brahne! Brahne skriker av rädsla innan Bahamut spränger Brahnes skepp, samt resten av hennes flotta. De flyende soldaterna har inte en chans. Bahamut förstör skepp efter skepp. Bahamut flyger sedan rätt upp i luften och lämnar alla de brinnande skeppet kvar, brinnande och guppande på havsytan. Bahamut förminskas och tas upp av Kuja, som hånlar. Han har tagit Bahamut. Kuja flyger sedan iväg, på sin Silverdrake som viftar på sin långa svans, mot fjärran.

De hittar Brahne på stranden, intill hennes flyktbåt. Zidane är glad att Brahne fick lite stryk men ändå ledsen eftersom att Dagger gråter. Brahne (hon ligger på rygg så det är magen som sticker upp och inte ett deformationerat huvud eller nåt sånt som jag först trodde) ligger på en sanddyna, Dagger sitter bredvid. Efter en kort stund så sluta drottningen att andas.

De tar Brahnes flyktkapsel och åker tillbaka till Alexandria med Dagger och Brahne.

Doctor Tot ropar på Dagger, han är i en minneslund i Alexandria. Steiner och Beatrix kommer fram strax efter Dagger. Dagger, och de andra, går fram till Tot som ger henne en krans av rosor. Hon lägger den på sin moders grav och lovar sin moder att hon ska bli en bra drottning och går sin väg.

Dagger går ner för trappan till minneslund. Först ser vi bara hennes skugga, sedan ser vi ben efter ben ta osäkra steg framåt. Kameran visar henne från sidan, i bakgrunden ser vi ett stort hav och ett berg vid havets slut. Dagger ser ner på marken och vandrar framåt. Hon ställer sig vid hamnen av Alexandria stad. Vi ser hennes ansikte med himlen bakom henne. Hennes hår blåser i vinden och hon tittar upp. Kameran filmar från vattnet, den stora kristallen mitt i Alexandria slott speglas i vattnet. Kameran går upp och några fåglar flyger förbi. En närbild på den stora kristallen och filmar ett torn på slottet. Kameran zoomar ut och visar Dagger där hon står och ser på slottet, solen strålar genom hennes av vinden lyfta hår. Hon vänder sig om och kameran flyttar sig och zoomar ut. Vi ser Dagger framifrån med slottet i bakgrunden, hennes tunga arv; tronen.

Välj att spara om du vill och välj sedan hur som helst no och byt skiva.

Slut på Skiva 2 / 4

--- SKIVA 3 / 4 ---

Beatrix, Tot, Dagger och Steiner kommer med en vacker liten båt till Alexandria slotts hamn. De lämnar alla båten, om tre dagar så ska Prinsessan Garnet (Dagger) krönas till Drottning Garnet (!).

Tantalus bröderna och Ruby är i Alexandrias bar. Zidane sitter och surar vid ett bord, han säger ingenting. Ruby och de andra springer ut, de ska kolla hennes teater. Blank råkar springa omkull någon, Vivi! De snackar lite och sedan får du styra Vivi. Spring åt höger för en ATE.

- ATE: "It's so big!"

Eiko kommer gåendes mot en av ingångarna till slottet i Alexandria. Tre roligt klädda kockar kommer och frågar om hon är hungrig. Det är hon men de går sin väg, hon blir utan mat.

Spring ner för gatan så ser du snart två flodhästar ståendes till vänster. Prata med dem så får du träna upp sonen att springa. Efter att sonen stigit 10 levels så får du något av hans mamma. Du springer genom att trycka på O och [] knapparna.

Flodhästens Level:	Belöning:
10	Wyerd Card
20	Carrion Worm Card
30	Tantarian Card
40	Armstrong Card
50	Ribbon Card
60	Nova Dragon Card
70	Genji Card
80	Athlete Queen (Key Item)
90	-ingenting-
100	-ingenting-

Spring tillbaka när du är klar här. Att prata med Zidane är lönlöst så fortsatt åt vänster för en till ATE.

- ATE: "Long Time No See!"

Det är Zenero, Benero och Genero (de där konstiga snubbarna som var med er på teaterskeppet i början). De är i vapenaffären och snackar, de har nyss träffats för första gången på riktigt länge.

Här till höger har du en affär, en Item Shop.

ITEM SHOP --- ALEXANDRIA (skiva 3) --- [Garnet ska krönas]

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Spring vidare genom den stora porten så dyker nästa ATE upp, med två alternativ.

- ATE: "To Fly High"

Blank och Marcus står och pratar vid trappen ner till Rubys teater. De snackar om Zidane och hans kärleksbekymmer med Dagger.

ATE: "Artemicion"

En mörk Moogles kommer flygandes över hustaken och landar ner genom tornet ner till Stiltzkin och en annan Spar-Moogle. De snackar om de brev som har skickats, vissa har tydligen inte kommit fram, vad är det som står på?

Direkt till höger så har vi en Synthesis Affär.

SYNTHESIS SHOP --- ALEXANDRIA --- (skiva 3) --- [Garnet ska krönas]

The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000	(Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Magician Robe - 3000		(Mage Staff + Magician Cloak)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots- 900		(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes - 1500		(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette	- 1800	(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring - 3000		(Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200	(Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500	(Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000	(Anklet + Madain's Ring)
Anklet	- 4000	(Gold Choker + Peridot)
Feather Boots	- 4000	(Magician Shoes + Phoenix Pinion)
Black Belt	- 4000	(Twist Headband + Survival Vest)
Pearl Rouge	- 5000	(Moonstone + Elixir)

I nästa rum, rakt upp så finner vi en vapenaffär.

WEAPON SHOP --- ALEXANDRIA --- (skiva 3) --- [Garnet ska krönas]

Mythril Dagger - 950	
Gladius	- 2300
Ice Brand	- 3780
Partisan	- 1600
Ice Lance	- 2430
Cat's Claws	- 4000
Poison Knuckles	- 5000
Stardust Rod	- 760
Healing Rod	- 1770
Lamia's Flute	- 3800
Flame Staff	- 1100
Ice Staff	- 980
Lightning Staff - 1200	
Oak Staff	- 2400
Pinwheel	- 200
Glass Armlet	- 250
Bone Wrist	- 330
Mythril Armlet - 500	

Magic Armlet	- 1000
Mythril Gloves	- 980
Thunder Gloves	- 1200
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Twist Headband	- 1200
Barbut	- 600
Mythril Helm	- 1000
Gold Helm	- 1800
Magician Cloak	- 1850
Survival Vest	- 2900
Brigandine	- 4300
Mythril Armor	- 1830
Plate Mail	- 2320

När du handlat klart så ska du springa rakt upp från torget, du är nu vid stadens hamn mot slottet. På den vänstra trappan ligger en Phoenix Pinion och på den högra 3927 Gil. Inget mer att göra här så återvänd till torget och spring in i gränden till vänster. Spring förbi Blank och Marcus och in i klocktornet på nästa plats. Här så står ett gäng Moogles. Köp en Phoenix Pinion, en Hi-Potion och en Elixir av honom för 777 Gil. Du kan även spara här också.

Klättra upp för stegen i tornet och dra i repet så faller en kista ner med ett Ironite, Goblin, Fang, Shiva och Ramuh Card i! Klättra ner och gå till Blank och Marcus.

Försök att gå ner för trappan så frågar de om du vill se Rubys pjäs, svara ja och spring ner. De andra kommer ner och ni ska snart få se på pjäsen.

Dagger står vid fönstret i sitt rum. Steiner är där, Tot och Beatrix kommer in. Tot ger Dagger en Opal, en Topaz och en Amethyst. Nu kan Dagger åter lära sig de Eidolons som Brahne stal från henne. Herrarna lämnar henne, Beatrix stannar och de snackar lite.

Eiko kommer gåendes i slottet. Hon tror att hon ska ha Zidane helt för sig själv eftersom Dagger är ur bilden. Tot kommer ner för trappan och Eiko ber honom hjälpa henne att skriva ett brev, ett kärleksbrev. Tot tänker tillbaka då han ser Eikos horn i pannan.

Han minns den dag då den riktiga Prinsessan Garnet dog och en båt drev iland. Ombord låg en död moder med sitt barn, barnet levde. Det var en flicka mycket lik den riktiga Garnet, men hon hade ett horn i pannan. Hornet togs bort och flicka adopterades av Brahne och uppfostrades som den avlidne, riktiga, Garnet utan att nån annan fick veta. Och det är den lilla flicka som snart ska krönas, Dagger. Men är Eiko och Dagger släkt? Det kan man heller inte veta, varför skulle Dagger och hennes mor fly och lämna Eiko kvar ensam i Madain Sari då byn attackerades? Frågorna är många och svaren är få.

De går hursomhelst iväg och ska skriva det där brevet.

Prinsessan har bytt om till en vacker vit klänning. Hon och Beatrix fortsätter att prata lite.

Eiko och Tot är nu klara med brevet och du kan lämna rummet, alternativt så kan du spara först. Spring ut till höger om trappan. Här springer hon iväg av sig självt men krockar med Baku och fastnar hängandes i luften. Eiko ber Baku att ta brevet till Zidane eftersom att hon inte kommer ner.

Steiner kommer förbi på patrull då Baku står och väntar på båten till staden. De snackar och Baku tappar brevet, Baku åker iväg med båten och Steiner går sin väg. Sedan kommer Beatrix och hon hittar brevet, och läser det. Så brevet Eiko skrev till Zidane tror nu Beatrix att Steiner skrev till henne, snacka om att röra ihop det.

Zidane sitter och pratar för sig själv då Tantalus gänget kommer in. De går sedan då Vivi kommer in och ber att de ska gå och träffa Dagger i slottet. Zidane går med på det, lämna baren för en ATE.

- ATE: "I Forgot!"

Baku står i Rubys teater, han kommer på att han glömde att ge Zidane brevet från Eiko. Han söker igenom sina fickor men märker att han tappat brevet.

Spring åt vänster och vidare rakt upp tills att du når hamnen, där står Freya. Amarant kommer dit (de har inte träffats tidigare då Amarant kom med i ditt gäng då Freya var borta) och de tänker slåss. Med Zidane kommer in och avbryter dem. Nu är ni fyra igen och båten kommer. Gå ombord så tar den er till slottet.

Där finns en Ether bakom pelaren till vänster samt en Phoenix Pinion till höger vid en pelare. Och bakom fontänen ligger en Lapis Lazuli. Spring till vänster och upp och in i tornet. Där ska du in genom dörren till vänster. Uppe i högra hörnet i detta rum så finner du Stellazzio myntet Leo. Om du åker med statyn så kommer du ner till slottets båthamn.

Lämna rummet och spring ut till där du kom till slottet med båt. Spring rakt upp därifrån så ser du Steiner, han bär på Eiko och ska precis kasta ut henne från slottet (Han vet inte vem hon är, han var ju borta då du träffade henne). De snackar allihopa och efter ett tag ber Vivi Steiner att få träffa Dagger, och som ni alla vet så är Vivis ord Steiners lag (Steiner är lite skraj för Vivis magier).

De står alla i slottet och Dagger kommer gåendes, med Beatrix, i sin klänning. Men Zidane förmår sig inte att säga något. Eiko springer upp och frågar lite, de byter kristaller med varandra och sedan så går Dagger sin väg. Zidane blir arg på sig själv för att han inte klarade av att säga något.

Eiko sitter och väntar vid hamnen till slottet, det är natt. Och hit kommer en massa folk på grund av det där brevet som Eiko och Tot skrev. Efter en massa trubbel så kommer Baku och avbryter Steiner och Beatrix som såg ut att få ihop det lite.

Freya, Amarant och Vivi är i baren. Eiko kommer in och sedan kommer Tot. Efter ett tag så beslutar ni er alla för att gå till Treno, till Tots hemstad. Zidane vill vara med i en kortturnering som pågår där. Ni befinner er nu nere vid Gargant:en som ska ta er till Treno. En Gargant kommer och ni hoppar ombord.

* ATE: "Clowns on a Dark Night"

Zorn kommer insmygandes till torget vid ingången av staden. Thorn kommer också fram och kollar läget. De vill be Dagger att ta dem tillbaka till slottet. Marcus och Blank kommer, de patrullerar gatorna. Efter att de har gått så lämnar Zorn och Thorn Alexandria.

Gänget klättrar nu upp i Treno. Alla springer iväg för sig själva, Eiko och Vivi går tillsammans. Tot säger åt dig att du ska registrera dig för kortturneringen innan det är försent, spela mot Tot om du behöver övning.

- ATE: "Eiko Talks Life"

Eiko pratar med Vivi om Dagger och Zidane. Med Vivi fattar inte så mycket. Eiko pladdrar på och får syn på kortstadiumet och rusar iväg.

Spring ner för trappan, om du inte vill spela kort mot Tot först.

- ATE: "How He Ended Up Here"

Det är Vivi som har träffat nån han känner. De snackar lite och kompisen går vidare. Vivi undrar om han ska stanna i staden eller gå hem till den plats där hans farfar, som nu är död, bodde med honom. Välj att gå till platsen där Vivi växte upp (Home).

Spring vidare ner för trappan med Zidane.

- ATE: "Memories By The Water"

Någon håller på att hamna i bråk med Amarant men upptäcker vem det är och sticker därifrån. Eiko kommer dit och snackar med Amarant vill bara bli av med henne, han går sin väg.

Gå till Drottningen hus i staden och lämna alla eventuella Stellazzio mynt som du går och bär på för att få lite belöningar. Du kan sedan lämna staden, om du vill.

På kartan så ska du springa österut och in i skogen mot berget. Spring aningen söderut genom skogen så hittar du en grotta i berget, gå in där.

"Quan's Dwelling"

Längst till höger så har du en kista med en Ether i. Bakom pelaren till vänster så finns ett rep, klättra ner för det. Strax till vänster om kistan här nere så finns ett till Stellazzio mynt, Scorpio. I kistan ligger en Ether. Om du dricker av vattnet i den varma källan så får du fullt upp på HP och MP. Klättra tillbaka upp och till höger in genom grottöppningen där. Där ska du klättra upp för stegen och ta en Ether som ligger där. Till höger om bordet så står det nåt skrivet på väggen, nån har adopterat Vivi, och tänker äta honom! Gå ut till öger så stöter du på Vivi. Vivi berättar lite om sin adoptiv-farfar och sedan beslutar ni er för att återvända till Treno.

Tillbaks i Treno så finner du lite nytt i affärerna sedan sist du var här.

SYNTHESIS SHOP --- TRENO --- (skiva 3) --- [Kortturneringen]

The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000	(Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Magician Robe - 3000		(Mage Staff + Magician Cloak)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots- 900		(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes- 1500		(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette - 1800		(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring - 3000		(Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200	(Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500	(Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000	(Anklet + Madain's Ring)
Anklet - 4000		(Gold Choker + Peridot)
Feather Boots	- 4000	(Magician Shoes + Phoenix Pinion)
Black Belt	- 4000	(Twist Headband + Survival Vest)
Pearl Rouge	- 5000	(Moonstone + Elixir)

ITEM SHOP --- TRENO --- (skiva 3) --- [Kortturneringen]

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down - 150	
Echo Screen	- 50
Soft - 100	
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent - 800	

WEAPON SHOP --- TRENO --- (skiva 3) --- [Kortturneringen]

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger - 950	
Gladius	- 2300

Ice Brand	- 3780
Coral Sword	- 4000
Partisan	- 1600
Ice Lance	- 2430
Cat's Claws	- 4000
Poison Knuckles	- 5000
Multina Racket	- 750
Stardust Rod	- 760
Healing Rod	- 1770
Lamia's Flute	- 3800
Oak Staff	- 2400
Magic Armlet	- 1000
Mythril Gloves	- 980
Thunder Gloves	- 1200
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Twist Headband	- 1200
Mythril Helm	- 1000
Gold Helm	- 1800
Magician Cloak	- 1850
Survival Vest	- 2900
Brigandine	- 4300
Linen Cuirass	- 800
Mythril Armor	- 1830
Plate Mail	- 2320

När du springer förbi utanför Kortstadiumet så dyker en ATE upp.

- ATE: "City People"

Tre rikemannafjollor står och pladdrar på om hur dyrt det var att köpa en staty och bygga ett helt nytt rum på sin herrgård för att få plats med den. Eiko står uppe på gången och lyssnar, då kommer snubben som såg henne och Amarant, han vill lura iväg henne. När hon försöker att dra så frågar han om han får bjuda henne på middag, då (direkt!) helt ur det blå så dyker Quina upp! Quina jagar iväg snubben och Eiko ser att snubben tappade en Chimera Armlet, som hon tar upp.

Gå fram och prata med mannen bakom disken till vänster om ingången så registrerar han dig för att vara med i kortspels turneringen. Det är sedan bara att gå in så startar turneringen, spara gärna innan ifall att du skulle förlora. Det finns en Moogles utanför Vapen affären till höger.

Den första matchen är mycket lätt, tänk dig bara noga för innan du lägger ut dina kort, tänk även på vilka kort du väljer. Och är du en ovan kortspelare så spela mot Tot eller andra i staden så att du lär dig. Spara om du vill innan du går in på nästa match.

- ATE: "Good Old Days"

Amarant står och stirrar ut över sjön. Freya kommer ut från auktionshuset och de börjar att snacka om Kuja. Efter ett tag så går Amarant iväg med Freya ber honom att berätta om sin bakgrund. Välj att du vill veta mer om den.

Spring in i turneringshuset för match nummer två. Denna match är lite svårare då din motståndare använder starkare kort. Men om du bara är på din vakt och aktar dig för att åka på en stor kombo så ska det nog ordna sig.

Mannen utanför stadiumet råder dig att spara innan du går in igen och spelar den sista matchen. En ATE dyker upp med tre val.

- ATE: "Lessons Of Life"

Amarant berättar för Freya att han och Zidane träffades här utanför auktionshuset en gång.

Zidane hade stulit något i auktionshuset och sprang därifrån. Han stötte på Amarant som ville slåss. Då vakterna kom ut så lurade Zidane dem att det var Amarant, säkerhetsvakten, som var tjuven. Zidane stack och det gjorde Amarant också.

Freya och Amarant fortsätter att prata med varandra, om Zidane.

- ATE: "Hallucination"

Quina kommer gåendes på vägen mot Vapen affären. Han beklagar sig över att man måste betala Gil för att få mat, det är fel. Quina ser nåt i vattnet, tror att det är mat och hoppar i. Den gamle mannen tror att Quina begick självmord.

- ATE: "Premonition"

Eiko springer upp till Doctor Tot. De snackar och Tot funderar runt det här med kristallen som splittrades i fyra delar och spreds över Gaia. Nu är delarna återfunna, Eiko har två och Dagger har två.

Efter att ha sparat, om du vill det, så ska du åter gå in och spela en match, finalen. Då kommer mästaren, Cid av Lindblum! Han är faktiskt ganska lätt eftersom han spelar bara med sina Oglop kort.

Efter att ha vunnit så får du en Rebirth Ring som pris (du kan lära din Auto-Life av denna, låt att lära sig den Ability:n, den är hur bra som helst). Om du förlorar så får du ingenting så då är det bara att köra om, för ringen är ett måste. Du snackar lite med Cid utanför och han berättar att han kom till Treno på Hilda Garde 2. Skeppet går dock inte snabbt men det funkar. Eiko kommer rusandes och skriker: "Oh no! This is horrible!!!"

Någon står bakom statyn i Alexandria och pratar, det är Kuja. Han kommer fram och snackar om Bahamut.

Mörka moln täcker himlen. Men plötsligt exploderar himlen i eldflammar som spottas ner mot marken. Ner flyger Bahamut, täckt av blåa flammar, och störtar mot Alexandria stad. Garnet springer ner för trappan på balkongen och ser förskräckt på då Bahamuts eldklot spränger flera av stadens hus. Bahamut svävar ovan taken, som brinner, och sprider ut sina jättelika vingar i röken. Han vrider på nacken och öppnar sina gigantiska käftar för att släppa ut ett horribelt tjut.

Folket flyr ut från staden längs dess mörka gator. Beatrix kommer springande ner till Dagger på balkongen. Steiner samlar några soldater och Beatrix ber dig att ge order. Du får välja mellan fyra stycken, du ska välja alla men i en speciell ordning. Sedan ska du välja vilka som ska utföra dina order. Välj dem i vilken ordning du vill. Du får din belöning beroende på hur många gånger du skickat rätt soldater på rätt uppdrag. Du får din belöning av Beatrix efteråt.

1 rätt = 1 Hi-Potion

2 rätt = 1 Elixir

4 rätt = 1 Angel Earrings

Uppdrag och soldater som **ska** utföra det för att få alla rätt:

Info -- Blutzen & Kohel

Kanonerna -- Dojebon & Mullenkedheim

Skaffa hjälp -- Breireicht & Laudo

Byborna -- Weimar & Haagen

Beatrix och Steiner springer iväg och Dagger är kvar helt själv. Hon vänder sig om och rådfrågar porträttet av sin adoptivmor. Det börjar att skina om Dagger och blå små ljus strömmar mot hennes mage, hon faller ihop på trappan.

Konstiga djur jagar invånarna i staden, Steiner och Beatrix kommer dit till undsättning. Ett sånt där djur kommer och anfaller er, det är en Mistodon. Det räcker med typ två slag så dör de. Nu ska du styra Steiner och Beatrix, de springer på rad som i FF8!!!

Spring vidare ner för torget så kommer en Mistodon att hoppa ner från taken och anfalla er. Utanför baren så anfalls ni från båda håll. Vidare ner längs nästa väg så anfalls ni igen, och efter det ytterligare en gång. Steiner svär att han ska skydda slottet, prinsessan och Beatrix, ni anfalls åter utav ett monster. Efter det så anfalls ni åter, från båda håll. Men denna gång så hamnar Steiner automatiskt i Trance. Han gör nu

tredubbel skada med vanliga slag så kör på med dem. Kort därefter så ligger de båda Mistodon:erna döda. Skulle du få problem med HP så låt Beatrix kasta Cura på er alla.

Dagger vaknar upp på trappan, hon hör musik, uppifrån. Spring upp för trapporna och ut mot skärmen (lugn, du kan inte springa fel, ett ljussken stoppar dig om du går åt fel håll). Upp för trappen och in genom dörren till höger. Ta här dörren till vänster och spring upp för trapporna. Efter att ha passerat ett par med statyer så faller de ner sina svärd så att du inte kan återvända, försöker Brahne leda henne nånstans, nånstans där hon kan skydda Alexandria?

Spring upp för trapporna och ut till höger.

Ett ljust blått och rosa sken strömmar ut ur golvet runt kristallpelaren. Då reser sig byggnaden upp ur golvet, den stiger högt upp längs med den stora kristallen i mitten av slottet. En trappa byggs sedan upp, Dagger går bredvid och ser på.

Spring upp för trappan och sedan till vänster och vidare uppåt. Spring upp för den sista delen så är du uppe på nån slags gång, musiken blir bara allt starkare. Dagger springer fram och ställer sig mitt på en plattform som bär märket av två cirklar som går in i varandra och blir svarta, vad är detta? Dagger ser sig omkring, hon kollar uppåt. Kameran går närmare. Dagger förstår inte varför hon är här.

Freya, Vivi, Eiko, Amarant, Cid och Zidane står på Hilda Garde 2:s däck. De flyger mot Alexandria. Vivi mår dåligt och ska gå in i skeppet, då han går förbi Eiko så börjar ett ljussken att lysa blått runt hennes mage. Nej, det var visst hennes två kristaller som hon delade med Dagger. Eiko hör Dagers röst, hon går vidare och ut på skeppets kant. Hon babblar om "Holy Judgement" och Alexander, de flesta vet nog vad som komma skall medan ni andra inte förstår nånting av detta. Men lugn, det kommer ni att göra. Eiko svävar ut i luften och faller sedan ner, ner mot marken.

Skeppet dånar förbi i den mörka himlen. Eiko faller ner genom luften. Hennes kristaller lyser kraftfullt och hon faller ner mot slottet i Alexandria. Där står Dagger och även hennes kristaller börjar lysa kraftfullt. Eiko närmar sig Dagger och deras ljussken förenas och Eiko saktas ner i sitt fall. Eiko svävar en meter ifrån Dagger, de ser förvånat på varandra, men ändå som att de båda förstår varför och vad som kommer att ske. Kameran zoomar ut och man ser slottet och dess kristall och den vackert upplysta månen. Skenet som tjejrarna allstrar lyser upp platsen.

De pratar lite och sedan börjar deras kristaller att skina igen. Eiko verkar förstå precis vad allt detta handlar om. Eiko visar Dagger hur de ska göra. De håller varandras händer och säger åt henne att be i sitt hjärta. Det blir mörkt och ljusa cirklar omger dem och snurrar, ett vitt sken täcker sedan hela skärmen.

Ett vitt sken stiger likt en pelare rakt uppifrån slottet och upp i himlen. Det ryker från staden och ljuspelaren ger ifrån sig stötar av ljus. Kameran filmar vattnet och där ser vi slottet, och något vitt vid dess sida. Det är två vita gigantiska vingar. Folket ser förvånat på ifrån stadens gator. Eiko och Dagger ser på varandra och håller hand. Bahamut laddar för ett eldklot och kastar iväg det mot Alexander, det bevingade fortet. Men vingarna sluts om slottet och eldklotet pulveriseras. Vingarna börjar sedan att ladda ett blått sken och tusentals ljusstrålar skickas iväg efter Bahamutoch kastar upp honom högt upp i den mörka himlen.

Kuja pladdrar på igen om att Alexander är så vacker och säger att han snart har honom i sin ägo.

Vi ser Alexander stå bakom slottet, hans vingar utspridda. Ett blått ljussken kommer ner mot honom från himlen och Alexander sluter sina vingar runt Alexandria slott. Det röda ögat kommer fram ur molnen som skinngas åt sidan. Ögat sänker sig alltmer neråt, ner genom molnen, ner mot Alexander.

En man står i skeppet, Invincible, med ögat på sin underdel. Han är klädd i svart och säger att Kuja har gått för långt. Snubben framkallar ett rött ljus runt sig och höjer sin hand, golvet framför honom börjar att pulsera i rött.

Kuja står på marken och undrar över varför Invincible inte tar över Alexander. Han misstänker nån som heter Garland, och han har rätt. Det är nämligen Garland, mannen i svart som styr skeppet med ögat.

Cid kommer gående in i slottet, Amarant och Freya kommer in efter honom. Sedan kommer Zidane och Vivi, som mår dåligt.

Ni ska nu springa upp till Dagger och Eiko, det är bara att ta samma väg som Dagger sprang tidigare.

Om du vill så kan du springa in till vänster, det är biblioteket, och kolla den sista bokhyllan till vänster, det ska ligga en gul bok på den. Undersök den så får du chansen att utmana någon, det är Tantaran. Men passa er för han faktiskt ruggigt svår att besegra. Så ett tips är att först ta trapporna upp och sedan ut till trapphuset. Där ska du springa till höger så kan du spara först. Ta dig sedan ann bokmonstret.

TANTARIAN

Detta är en riktigt knivig boss. Det är en bok som bara kan skadas, med normal skada, om den öppnat sig. För varje gång du skadar honom så slår han upp en sida i sig själv motsvarande den skada du gjort. Först på sidan 150, eller över, så kommer en sida upp med en blå gubbe i. Nu kan du göra full skada. Ju fler sidor över 150 han slår upp, desto längre håller han sig framme. Efter att han gömt sig i boken igen så får du göra minst 150 i skada på honom igen så att han öppnar sig. Han har även olika attacker beroende på om det är boken eller den blå figuren som anfaller.

Du ska låta alla göra vanliga attacker, Freya kan få köra Jump eftersom hon står i bakre raden. Då du gjort över 150 i skada på boken så öppnar han sig. Då ska du kasta Thundara, Fira eller Blizzara för 1200 i skada på honom med Vivi. Du kan även kasta Slow. Freya kan köra Jump för cirka 1000 i skada. Vänta helst med vanliga fysiska attacker för han brukar stänga sig om han anfalls med vanliga slag.

När boken är stängd så kan han göra attacker som Edge, stor fysisk skada på en, Paper Storm, fysisk skada på alla. Han har också ytterligare en ond attack; Doom. Den som drabbas av Doom dör automatiskt efter 10 sekunder, du kan inte bota det om du inte går i Trance. Då boken är öppen så kastar han Poison på dig så ha gärna Antibody aktiverad som Ability innan striden. Då nån dött så måste du snabbt återuppliva denne och kasta ett gäng Hi-Potion på vederbörande. Har du otur så kör bossen Paper Storm direkt efter att du återupplivat någon, och då dör denne direkt, jobbigt.

Efter att ha smaskat på med skador över 21000 så dör han. Och det är bara att hoppas att alla i ditt gäng lever så att de kan ta del av den oerhörda mängd AP han lämnar efter sig.

Efter att ha spöat honom så får du hela 30 AP (!) och över 12500 EXP att dela mellan vinnarna, du får även det sällsynta föremålet Running Shoes så att du kan lära dig Auto-Haste!

Då du kommer till trappan som kom upp ur golvet så snackar ni lite och Zidane vill fortsätta själv. De andra lämnar platsen så Zidane får fortsätta upp för trapporna själv. Halvvägs upp så börjar det att skaka flera gånger och Zidane tappar nästan balansen.

Ögat ligger bland molnen och skickar ner energi laddade cirkclar mot Alexander. Eiko och Dagger ser på varandra då cirkclarna bränner Alexanders fjädrar. Det börjar sedan att blixtra runt den stora kristallen i slottet, den skickar blixtrar överallt, även mot Dagger och Eikos kristaller. Den stora kristallen på slottet skickas sedan upp med en väldig fart och spetsar Alexanders "huvud". Dagger går ner på huk och ser rädd ut, Eiko försöker ta sig dit men en blix slår ner framför och kastar iväg henne en bit. Det börjar explodera överallt och en bit av byggnaden faller ner mot Eikos och Daggars plattform och slår sönder den. Plattformen de står på faller ner mot marken. Men då ser vi Zidanes fötter genom all rök, han kommer springande och kastar sig ut i luften mot Dagger, Eiko är inte där. Dagger håller om Zidane och Zidane håller i ett rep med en massa små flaggor på. De svingas iväg, en bit upp på repet hänger Eiko. Dagger ler och trycker sitt huvud mot hans axlar, Eiko ser svartsjukt på.

Dagger, Eiko och Zidane står nere vid trappan och pratar. Det börjar sedan att åter skaka.

Ögat laddar upp ett antal konstiga symboler. De snurrar och efter en stund så kastas en rosa stråle med energi ner mott Alexander. Allting exploderar, först Alexander och sedan resten av staden. Hela staden täcks av den rosa energin, det brinner hejdlöst. Sedan blir allt vitt.

Garland står och babblar i skeppet om att Kujas tid snart ska vara över. Och att även han, Garland, snart måste möta Kujas motpart. Vem är Kujas motpart, kan det vara...? Vad menar han med motpart?

Ni är nu i Lindblum, som håller på att byggas upp igen. Cid och Minister Artania går genom torget, Baku och Blank kommer. Vi får reda på att Zidane är och sover på slottet.

Som Zidane så vaknar du och sträcker på dig. Till höger om sängen finns en kista med en Egoist's Armlet i. Och på den övre våningen så ligger en Elixir i kistan. Du kan spara hos Moogles innan du fortsätter. När du sedan ska springa ner för trappan så kommer Blank och stoppar dig. Fråga honom vart Dagger är så rusar du iväg efter att han har sagt att hon nog är uppe vid teleskopet.

- ATE: "Something Washed Ashore"

Två vakter står och pratar, framför ligger nåt runt, rosa och vitt, Quina, vem annars? De tror att han är död, en annan vakt kommer dit. Quina reser sig upp och vakterna flyr. Quina är hungrig.

Spring ut till vänster och ta hissen upp till översta våningen. Spring åt vänster och upp för trapporna, spring sedan upp till Dagger vid teleskopet. Ni snackar ett tag, eller rättare sagt Zidane gör det, Dagger säger inte ett ord. Zidane lämnar sedan Dagger, så att hon får vara för sig själv en stund.

- ATE: "My Bad"

Blank kommer gåendes, han kom på att han glömde be Zidane besöka Cid först, innan Dagger. Han ställer sig där och väntar på dig att komma ner.

När du kommer ner så står Blank där, han säger åt dig att besöka Cid och går sedan iväg. Spring rakt upp och upp för trapporna, snacka med en av vakterna och gå in genom dörrarna. Cid ber dig gå ner till konferensrummet där de andra väntar på er. Cid åker ner med sin tron till rummet. De väntar på Dagger så Eiko springer upp för att hämta henne. Cid börjar i alla fall, utan dem.

* ATE: "Self-reproach"

Dagger står uppe vid teleskopet och funderar över allt som har hänt den senaste tiden. Speciellt över att Alexandria har förstörts.

De snackar en del om Kuja och vart han nu kan vara. Men en sak vill de alla; spöa skiten ur Kuja.

* ATE: "Deep Anger"

Kuja står på Hilda Garde I. Han går ner mot marken längs en gångbro, två Svartmagiker följer honom ner. Kuja går vidare längs en bro åt höger. Där kommer Zorn och Thorn fram. Kuja verkar ha något lur på gång.

Ni fortsätter att snacka, ni vet bara inte vart Kuja håller hus. Cid har bett Doctor Tot komma dit och försöka hjälpa Cid att bli en människa igen så att han kan bygga ett nytt luftskepp så att ni kan söka reda på Kuja. Tot kommer in och strax därefter så kommer Eiko in och berättar att Dagger har tappat sin röst. Hon är i gästrummet, rummet som Zidane vaknade i. Ni pratar lite med varandra, Dagger sitter bara tyst på sin säng. Steiner börjar böla, ni andra går till Cid och ska försöka fixa honom till människa igen. De saker du ska ha är:

5 Unusual Potion

2 Beautiful Potion

3 Strange Potion

Zidane tror att Cinna har några Unusual Potion:s, sedan lämnar han rummet.

- ATE: "My Hammer"

Tantalus gänget står och lagar fasaden till deras ställe. Marcus vill ha en hammare men Cinna vägrar att låna ut sin.

Åk ner med hissen, spring ner till taxin utanför slottet och åk till Theater District. När du kommit dit och lämnat stationen så kommer du att träffa på paret som du höll på att få en staty över sig i Burmecia. De berättar lite om vad som har hänt.

* ATE: "The Rally"

Freya kommer springande ner för trappan till två Burmecia:nska soldater. De pratar lite om vad som hänt och vad de ska göra. Freya ska följa Zidane och störta Kuja, soldaterna ska hjälpa till med att återuppbygga Burmecia.

Rättfamiljen vill visa Zidane något, nämligen deras fem ungar som kommer springandes på rad. Spring efter detta in i huset till höger. I kistan till vänster om det runda bordet (vid den röda stolen i mitten) ligger en Lapis Lazuli. Längst till vänster i rummet, vid ett annat bord, så ligger Strange Potion.

Spring ut och ner för trappan. Zidane går fram till Tantalus bröderna. Han frågar om Cinna har Unusual Potion, det har han. Cinna går in i huset för att hämta den. När han kommer ut så får du den, och sedan drar Zidane.

Nu så är det bara Beautiful Potion kvar att hämta. Spring istället tillbaks till bröderna och in i huset. Kistan till höger bakom röret innehåller 4826 Gil, kistan uppe till höger 970 Gil och kistan vid bordet 1273 Gil. Efter denna lilla löneökning så kan du springa tillbaks till taxin och ta den till Business District.

Lämna stationen och spring rakt uppåt längs gatan. Efter den långa gatan så ska du springa upp till kanten åt vänster. Där gräset slutar och jorden börjar så ligger Stellazio-myntet Sagittarius. I huset rakt upp så är de två kistorna åter påfyllda. Den vänstra innehåller en Elixir och den andra en Remedy. Lämna huset och spring upp åt höger, till affärerna.

Ovanför fontänen till höger så står tre personer. Du ska prata med damen i vitt och fråga efter drycken så ger hon dig Beautiful Potion. Nu så har du allt du behöver, du kan återvända till Cid, eller handla. I affären till höger där du förut bara köpte vapen och rustning så kan du även nu köpa Item:s då den ordinarie Item affären förstörts.

WEAPON & ITEM SHOP – LINDBLUM [skiva 3, efter Alexandrias förstörelse]

Coral Sword	- 4000
Partisan	- 1600
Ice Lance	- 2430
Poison Knuckles	- 5000
Magic Racket	- 1350
Healing Rod	- 1770
Lamia's Flute	- 3800
Cypress Pile	- 3200
Muthril Fork	- 4700
Pinwheel	- 200
Chimera Armlet-	1200
Thunder Gloves-	1200
Twist Headband	- 1200
Mantra Band	- 1500
Dark Hat	- 1800
Gold Helm	- 1800
Magician Cloak -	1850
Survival Vest	- 2900
Brigandine	- 4300
Mythril Armor -	1830
Plate Mail	- 2320
Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down -	150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Till vänster så finns Synthesis affären.

SYNTHESIS SHOP – LINDBLUM [skiva 3, efter Alexandrias förstörelse]

The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000	(Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Magician Robe - 3000		(Mage Staff + Magician Cloak)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots- 900		(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes - 1500		(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette - 1800		(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring - 3000		(Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200	(Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500	(Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000	(Anklet + Madain's Ring)
Anklet - 4000		(Gold Choker + Peridot)
Feather Boots	- 4000	(Magician Shoes + Phoenix Pinion)
Black Belt	- 4000	(Twist Headband + Survival Vest)
Pearl Rouge	- 5000	(Moonstone + Elixir)

När du har handlat klart, eller om du inte vill handla, så kan du återvända till Cid. Efter hissen upp i slottet så ska du springa upp för trapporna och snacka med en vakt så får du gå in till Cid. Doctor Tot testar sedan blandningen av dryckerna på Cid.

Tyvärr funkar inte drycken och Cid blir en groda istället. Han hojtar då ut att ni istället ska ta och leta reda på hans fru, Hilda, så att hon kan trolla honom till sitt naturliga jag.

Ni samlas alla i konferens rummet och går igenom en plan. Ni ska hitta Kuja. Ni får åka på en stor båt som ni stal i Alexandria för att komma till Kujas kontinent. Men först vill Vivi att ni ska besöka Black Mage Village. Cid ber er efter mötet att komma till hamnen i Lindblum när ni är klara.

Lämna rummet så dyker en ATE upp.

- ATE: "No Free Lunch"

Quina har gått vilse i den stora staden Lindblum. Han kommer fram till gumman som säljer Gysahl Pickles och Quina börjar ganska snart att stuva ner en hel hög i munnen.

Ta hissen och åk längst ner, om du är klar i staden. Ta sedan taxin till höger. Där vid stationen så finns en kista rakt upp med en Chimera Armlet i. Spring neråt över bron så är du vid hamnen. Spring ut på bryggan ända bort till stegen och välj att borda "The Blue Narciss".

Ombord på båten så finner du Quina, han smög med ombord. Även Blank är här. Ni snackar lite och Cid kommer fram, självklart så blir Quina sugen på att äta honom då han är en groda. Efter ett tag så får du välja de du ska ha med dig på resan och efter att ha valt Zidane och tre till så får du styra skeppet. Du kan då tryck på Δ för att komma in i skeppet igen där du kan snacka med Cid för att åter byta medlemmar.

Åk iväg till Outer Continent och Black Mage Village. Gå av båten med O knappen vid en strand. Det finns en bra strand i en vik rakt öster om Conde Petie, nordöst om Black Mage Village. Hoppa av båten och gå till Black Mage Village.

När ni kommer till byn så är det ingen där. Vivi springer iväg för att leta efter dem och du får köra själv. Spring upp till huset rakt uppåt och in där, det är Item Shop:en (till vänster om Inn:et). Klättra upp för stegen bakom disken och hoppa sedan upp på sängen så hittar Zidane ett Black Belt i kistan i taket. Spring sedan iväg till magikernas kyrkogård, där finner du Vivi och den enda kvarvarande Svartmagikern. Svartmagikern berättar att alla de andra åkte med Kuja för att han sa att de då skulle få leva längre. Men magikern berättar inte vart Kuja är men att två andra Svartmagiker stannade kvar med Chocobon. Vivi springer dit och du ska springa efter. Vivi står utanför huset med Chocobon i, en Svartmagiker springer ut och säger att den är född. Ni springer in där. Babis chocobon är född, nu ska de bara komma på ett namn till den men Svartmagikerna börjar gråta istället. Zidane och Vivi går ut, där står Svartmagikern från gravplatsen. Han berättar för er vart Kuja är, i sitt slott djupt under marken vid kvicksanden öster om denna by.

Vid stadens utgång så står Dagger och funderar, Eiko kommer dit och talar lite till henne. Sedan kommer Zidane och de drar. Lämna staden och spring tillbaka till båten. Borda båten och följ denna kontinent åt öster tills det att du kommer till dess östra lång-smala udde. Här så ska du kliva av båten, med O-knappen. Spring sedan rakt norrut så kommer du mycket snart fram till fyra gropar med kvicksand. Du ska nu ställa dig så att du tittar rakt norrut (rakt uppåt på kartan). Ta sedan och gå ner i gropen längst bort till vänster (nordvästra hörnet) och tryck på X-knappen. Du kanske märkte att det kom ut dammoln ur alla groparna utom just denna. Om du skulle gå ner i fel så får du möta en fiende, den som var en boss i Cleyra som hade tagit Puck (om ni minns).

Zidane och Cid vaknar upp i ett slutet rum. De pratar lite då de hör Kujas röst. Han öppnar ett hål i golvet och säger att han låter Zidane och hans vänner leva om Zidane vill göra Kuja en tjänst. Kuja släpper sedan ut er och du ber Cid att se efter de andra. När du sedan åter har kommandot så ska du springa ner för gången så att du stöter på två Black Mages. De teleporterar upp dig till Kujas rum. Där ska du gå åt höger så står Kuja där. Han berättar vad du ska göra. Du ska till Oeilvert som ligger på Forgotten Continent. Där ska du finna Gulug Stone och ta den till Kuja. Men tänk på att du inte kan använda magier i Oeilvert. Kuja ber dig sedan att välja tre kamrater att ta med. Det är ett ganska enkelt val eftersom att du inte kan använda magier så är Vivi, Eiko och Dagger helt värdelösa, och Quina likaså. Välj därför att ta med dig Steiner, Amarant och Freya. Men du kan även välja att ta Quina istället för Steiner. För då kommer Steiner att hamna i samma lag som Vivi och då kan de dunka på rejält med skada tillsammans. Quina är ganska stark så han/hon duger i Oeilvert laget. Efter att du har valt se får du se Kuja släppa ut dina valda kamrater och teleportera dem till dig. Efter ett tag så teleporterar Kuja iväg er alla till en ny plats. Du ska här springa ner åt höger o sedan upp för trappan. Spring ner för trappan på andra sidan och upp mot skeppet. Det ska du kliva ombord på.

Nu så flygs du automatiskt iväg mot Forgotten Continent. Strax vid Iifa Tree så får ni se er själva ombord. Där så kommer Thorn och Zorn fram och jävlas lite med dig, sedan åker ni vidare mot ert uppdrag.

”FORGOTTEN CONTINENT”

Skeppet landar och ni kliver av. Nu så borde du ta och spara och sedan bege dig söderut mot Oeilvert. Du kan inte ta skeppet och flyga iväg själv men om du går fram till det och trycker på X-knappen så säljer Zorn saker till dig.

ITEM SHOP – FORGOTTEN CONTINET [Zorn i Hilda Garde I]

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100

Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Vaccine	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Efter att ha handlat och sparat så ska du mosa dig ner mellan klipporna norrut så att du kommer fram till Oielvert. Det är bara att knalla på ner och först västerut vid första klippan och sedan österut vid nästa. Du ska sedan gå runt en klippa och sedan norrut igen så ska du komma fram till en klump med nåt man inte kan se vad det är. Detta är Oeilvert.

"OEILVERT"

Precis där du kommer in så ser du en Moogle till höger. Här kan du spara, vila och handla. Det kan vara bra att komma ihåg denna plats då nåt behöver inköpas. Här är hans lista på varor:

MOGSHOP --- OEILVERT [Mimoza]

Diamond Sword	- 4700
Trident	- 3580
Mythril Claws	- 6500
Magic Racket	- 1350
Healing Rod	- 1770
Fairy Flute	- 4500
Cypress Pile	- 3200
Silver Fork	- 7400
Pinwheel	- 200
Chimera Armlet-	1200
Egoist's Armlet -	2000
Thunder Gloves-	1200
Diamond Gloves	- 2000
Mantra Band	- 1500
Dark Hat	- 1800
Green Beret	- 2180
Gold Helm	- 1800
Cross Helm	- 2200
Brigandine	- 4300
Judo Uniform	- 5000
Plate Mail	- 2320
Gold Armor	- 2950
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Köp ej Diamond Sword för den hittar du en bit längre fram. När du har shoppat klart så ska du springa uppåt till den konstiga byggnaden. När du kommer fram till porten så kommer dina kompisar också upp för trappan. När ni tror att ni inte kan komma in så öppnas dörrarna automatiskt. Så det är bara att springa in.

Ett tips när du möter fienden Epitaph här är att låta denna fiende göra sin attack "mirror" som då framkallar en av era kamrater. Men passa dig för att han kastar en massa Petrify på er om du inte slår honom först. Alltså skada honom först så kastar han Mirror, döda denne och skada honom igen för att han ska kasta Mirror igen. Fortsätt så tills du har dödat alla tre, döda sedan själva Epitaph så får du typ 7000-8000 EXP och en massa annat!

Här kan du gå åt vänster, höger och upp för en trappa. Börja med att öppna kistan till höger bakom trappan för att få en **Remedy**. Gå sedan upp för trappan och ta en **Rising Sun** som ligger däri. Spring till vänster uppe för trappan så kommer du till ett annat ställe där en **Elixir** ligger i kistan längst till vänster. Aktivera sedan den blå stenen innan kistan genom att trycka på X då utropstecknet kommer fram, stå nära stenen. Den blir då röd och du kan lämna rummet. Spring ner för trappan och in till vänster. Där ska du fortsätta till där golvet lyser grön-gult. Gå ner och till höger så hittar du en kista med ett **Diamond Sword** i. Fortsätt till vänster så uppenbaras en bild framför er ovanför det lysande golvet, det är ett hologram på en planet. Zidane säger Mother ... Terra då en text uppenbarar sig runt klotet.

Spring upp en bit och åt höger för att komma åt kistan vid hologrammets kant. Kistan innehåller en **Shield Armor**.

Spring ner för trappan i det här rummets vänstra hörn. I kistan längst till höger, efter trappan upp, så ligger en **Power Vest**. Spring sedan upp för trappan och ta de **Feather Boots** som ligger där i kistan. Gå sedan till det gula ljuset längst till vänster och undersök det. Ljuset visar något, ett skepp. Ta sedan ljuset till höger och undersök det, ett till skepp visas. Spring sedan ner för trappan och undersök ljuset längst ner åt höger. Efter att även den visar ett skepp så ska du undersöka det sista ljuset som även det visar ett skepp.

Spring upp för trappan igen och upp till vänster för nästa trappa. Spring upp för hela den långa till du kommer till en mitten sektion. Här ska du undersöka det svarta, blanka klotet för att få se ett gäng bilder på en stad, och en planet. Fortsätt sedan uppåt till vänster. Fortsätt åt vänster så kommer du slutligen tillbaka till rummet där du såg det första hologrammet utav en planet, Terra.

Spring här uppåt så öppnas den blåa dörren så att du kan springa in. Där inne så finner ni en vägg med en massa masker liknandes konstiga ansikten. Ett ansikte åker ut ur väggen, blir ljusrött och börjar prata. Ni går upp på en plattform och åker upp en bit. Flera ansikten pratar till er om att rädda planeten Terra. När de är klara så ska du springa tillbaka ända till det första rummet du kom in till. Gå därifrån till höger.

Då kommer du in i ett stort rum med ett nersänkt golv i mitten. En bit uppåt står en Moogles som du kan spara och vila dig hos. Spara innan du fortsätter. För du ska gå ut åt höger och väl där så finns det ingen återvändo från det som komma skall!

Utrusta dig väl, gå ut och handla om det behövs. Hela alla dina kamrater och se till att lära dig de där Abilities som du snart lärt dig samt de riktigt smaskiga. Lär dig åt minstone Clear Headed, för att slippa Confuse, och gå sedan vidare åt höger. Halvvägs dit förbi hålet i marken så kommer en bild upp utav en planet, och sedan en till, de krockar med varandra. Töm skattkistan till vänster om trappan på en **Gaia Gear** och gå vidare till höger. Här så finns en plattform som du ska kliva ut på och trycka på X-knappen.

Det blixtrar hejvillt och ni åker ner likt en spiral ner längs väggen med plattformen ni står på. Det är en slags hiss som leder er ner i hålets mörker, men vart?

Gå fram till stenplattan framför dig och kolla den. Där finns föremålet, Gulug Stone, som Kuja ville ha. Utrusta alla i gänget med Ability:n Clear Headed, annars kommer det att gå galet;) Han ska ta föremålet men då skakar det till, nån kommer!

ARK

Med Clear Headed på alla, eller de flesta, så slipper du att råka ut för Confusion på alla i gänget under denna strid. För bossen har en attack som ger alla er Confuse och det är ganska jobbigt.

Om du kör med de gubbar som jag körde med, och föreslog för er tidigare (Zidane, Steiner, Freya & Amarant), så är det bara att köra på. Amarant ska börja med att kasta den Rising Sun du tidigare hittade här i Oeilvert. Detta gör du med Amarants kommando "Throw" och Rising Sun kommer att göra mellan 2500 och 3000 HP i skada på bossen. Du kan sedan kasta Pinwheel, om du har några, för att göra nära 2000 HP i

skada. Freya ska först av allt kasta sin Dragon ability Rei's Wind så att alla får Regen på sig. Steiner kan köra sina Break attacker "Armor-" och "Power Break" så att bossen blir ömtåligare och klenare i styrka. Detta ska förstås göras allra först (använd TREKANT för att hoppa över till nästa aktiva kamrat) innan de andra gör sitt. Men det lyckas inte alltid direkt. Zidane får köra på med vanliga attacker.

Bossen kan kasta Photon på er som sänker en persons HP till 1. Låt då Freya agera som helare och kasta något hälsosamt på den olycklige. Bossen har även sin Propeller Wind attack som ger alla Confuse, och har du inte Clear Headed så blir det riktigt jobbigt. Och efter ett gäng rejäla smällar så är allt över, speciellt om någon av er går in i Trance.

Ni som vet lite mer, än ni kanske borde, om FF9 kanske tror att denna boss ger ifrån sig en Eidolon. Nja, inte riktigt. Denna boss bär namnet på spelets kraftigaste Eidolon. Denna boss tappar även en Pumice Piece, ett föremål som inte är så bra för sig, men om du hittar en till nästans...

11 AP

Gå sedan fram till det nedfallna stenbordet och ta **Gulug Stone**.

Du får nu se en scen i Desert Palace. Det är Eiko, om du inte tog med henne till Oeilvert förstås;) Kuja meddelar att om inte Zidane och de andra är tillbaka inom 10 minuter så kommer de alla att dö! Men så klart står Cid utanför och hör allt och får en plan. Han ska stoppa timglaset och rädda er, för Zidane kommer aldrig att hinna tillbaka i tid. Han hör två Black Mages prata med varandra och får reda på lite.

Styr nu Cid ner och till höger. Där inne finns timglaset, men det vaktas utav en stor ful "gris" i en bur. Du har sex minuter på dig att komma fram till buren och ta **Hourglass Key**, nyckeln till timglaset. Du ska trycka på O-knappen för att flytta dig fram en liten bit då monstret inte tittar. Om du rör dig det minsta då han tittar så får du börja om, och tiden går. Tar tiden slut så börjar tiden om, det blir inte Game Over!

När du fått tag i nyckeln så behöver du inte oroa dig mer. Du ska nu lösa ett litet pussel med en våg och några vikter för att kunna nå hyllan där timglaset står. Du ska ställa vikter på den vänstra delen, men du får bara plats med högst tre vikter. Det får inte bli för tungt eller för lätt för då når du inte timglaset. Du ska först undersöka vikterna, så att du vet vad de är gjorda utav. Den första (från höger till vänster) är gjord av trä, sen lera, sen sten och sist järn. De är alltså olika tunga, tyngst från vänster till lättast ut mot höger. När du löst detta så kan du komma åt timglaset och rädda dina kompisar genom att välja ett av de fyra alternativen på att kombinera vikterna! Lösningen finns längst ner på nästa sida.

De andra kommer ut och Cid berättar att han hörde "... put them all on ..." från vakterna. Det betyder att ni ska slå på alla av något. Och det något är lampor i slottet. Men först så ska du springa in till höger där Cid nyss var. Där kan du spara, sova och handla av Moogles på bordet.

MOGSHOP --- DESERT PALACE [Mojito]

Diamond Sword	- 4700
Trident	- 3580
Mythril Claws	- 6500
Magic Racket	- 1350
Healing Rod	- 1770
Fairy Flute	- 4500
Cypress Pile	- 3200
Silver Fork	- 7400
Pinwheel	- 200
Rising Sun	- 500
Chimera Armlet	- 1200
Egoist's Armlet	- 2000
Diamond Gloves	- 2000
Mantra Band	- 1500
Dark Hat	- 1800
Green Beret	- 2180
Cross Helm	- 2200

Brigandine	- 4300
Judo Uniform	- 5000
Gold Armor	- 2950
Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Magic Tag	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

När du är klar så kan du knata vidare ut igen och gå åt vänster istället och upp för trappan där.

”DESERT PALACE”

Gå fram till de två statyerna halvvägs ut på gången efter trappan. Tänd ljuset till vänster så börjar det lysa rosa till höger. Undersök detta och välj sedan att titta närmare på denna Bloodstone. Då kommer den att släckas och du får en **Promist Ring**. Spring vidare och upp för trappan. Där ska du gå först åt vänster förbi statyn och sedan åt höger så kommer ängelstatyn i mitten att lysa och en trappa uppenbaras bakom den. Spring upp för den trappan. Här så ska du tända ljuset till höger och sedan springa tillbaka ner, till de två statyerna med ängeln i mitten, och springa åt vänster.

Efter dessa trappor så kommer du upp på en stor balkong, liknar det i alla fall. Här finns tre ljus som du kan komma åt. Det första nedre åt vänster öppnar glasdörren som du kan komma åt. Det övre till vänster öppnar en glasdörr på andra sidan statyerna. Det tredje ljuset gör ingenting men det måste tändas ändå. Gå ut genom glasdörren och spring till höger och in där för att komma ut på andra sidan statyerna.

Här så finns det också tre ljus samt ytterligare en glasdörr. Det översta ljuset stänger glasdörren bredvid dig, det vänstra nedre ljuset tar bort statyerna på den vänstra sidan, och det nedre högra ljuset stänger dörren på andra sidan. Tänd bara ljuset längst ner till vänster och spring tillbaka. Tänd där de båda ljusen en bit nedanför statyn i väggen, men innan balkongen med ett enskilt ljus. Då försvinner den sista statyväggen. Tänd nu de två ljusen du medvetet hoppade över sist och tänd sedan det sista ljuset ute på balkongen så aktiveras det rosa ljuset igen på föremålet vid statyn i väggen. Även den sista glasdörren öppnas. Undersök denna Bloodstone så får du en **Anklet**. Spring vidare åt höger genom den nyöppnade glasdörren.

Här så ska du springa förbi två tända ljus vid två stora statyer och sedan ett Bloodstone altare. Efter det så står du vid ett ljus, tänd det. Då aktiveras Bloodstone altaret som du då ska undersöka för att få en **Shield Armor**. Spring sedan vidare runt allt och upp för trappan längst bak till vänster. Direkt där uppe finns ett ljus som om det tänds aktiverar ett fönster som börja lysa, snyggt och effektfullt. Spring åt höger till nästa bildruta där du ska springa åt vänster och in genom porten.

Du befinner dig nu i ett bibliotek där du ska springa till ljusstaken längst till vänster. Aktivera den så kommer en trappa fram till höger bredvid ingången. Spring upp för den och aktivera ljuset längst bort till vänster där uppe så åker bokhyllan upp en bit och avslöjar en dold dörr. Spring ut där och undersök den Bloodstone som finns där för att få en **N-Kai Armlet**. Spring tillbaks in i biblioteket igen och ner för trappan och upp för trappan som går upp över första hyllan i mitten. Där ska du tända ljuset så att även denna hylla glider upp en bit och avslöjar en port. Gå ut där och tänd ljuset du ser längs med trappan till vänster. Spring vidare ända upp och tänd ljuset där. Spring sedan hela vägen tillbaks ner i bibblan.

Gå ner för trappan och aktivera ljuset till höger så åker denna hylla också upp och avslöjar en port. Gå ut och tänd ljuset där. Gå tillbaks in i bibblan så hör du en Moogle. Gå vidare åt vänster, genom(!) väggen så är du där. Här kan du vila dig och spara, det minsta du kan göra är att i alla fall spara innan du fortsätter åt vänster.

Här så blir det lite klurigare. Tänd de båda ljusen bredvid statyn på väggen, du kanske lägger märket till att skuggan ändrar sig, detta är av stor vikt för att lösa detta. Tänd i alla fall först de båda ljusen så kommer en Bloodstone fram nedanför dig. Undersök den så får du en **Black Hood**. Gå sedan ut genom porten och över till nästa rum där du även här ska aktivera de båda ljusen vid statyn för att en Bloodstone ska komma fram bakom dig. Undersök den för att få en Venetia Shield. Tänd sedan ljuset under tavlan till vänster. På tavlan kan du läsa en text:

"Dare not to follow those of evil. Strive to follow those of good."

Det betyder ungefär: "Våga ej ens följa det onda. Sträva efter att följa det goda.". Om du läst på statyerna så vet du även att den vänstra statyn är från himlen och den högra från helvetet (den nedre världen). Med detta i åtanke så kanske du klarar av att lösa detta pussel utan min hjälp. Tänk på att det onda INTE ska efterföljas utan det goda. Följ EJ det onda. Och tomrummet i mitten är lösningen tillsammans med statyernas skuggor. Så släck och tänd ljusen så att bara de lyser på ett speciellt sätt så uppenbaras en trappa mellan de två balkongerna. Lycka till! Längst ner på denna sida finns lösningen, så klart;)

Spring nu upp för trappan i mitten, hela vägen upp till det sista ljuset, det 26:e ljuset. Du ska nu ha tänt 25 stycken, men just nu är bara 23 av dem tända. Du ska också ha stängt av 6 stycken Bloodstones. Om du har allt detta så kan du knata vidare upp för trappan till ljuset. Har du inte det så leta genom slottet igen, allt står med i guiden ovan men här är en kort lista på alla rum med ljus i med antalet efter:

Första hallen 1, Uppe efter glastrappan 1, Balkongerna 9, Runda rummet 1, Andra hallen 1, Bibblan 4, Väg utanför bibblan 2, Sista porten vid bibblan 1, Sista rummet 5, Uppe på sista trappan 1.

Hoppas att Dagger har lärts sig Leviathan (Accessory: Aquamarine) nu och att Vivi kan Water (N-Kai Armlet). Aktivera då ljuset så går larmet!

VALIA PIRA

Direkt i början så kommer han att försöka dra extra kraft från alla aktiva Bloodstones. Men om du, som jag, stängt av dem alla så kommer detta att misslyckas och all extra kraft uteblir.

Låt Vivi kasta Water, Dagger måste köra Leviathan varje runda. Fyll på med MP med en Ether ifall det tar slut. Eiko får hela alla medan Quina får mosa på med slag, eller hela istället för Eiko. Om du inte har vissa av dessa magier så funkas Vivis Bio ganska bra, nästan 1500 i skada. Även Dagger kan kasta Ramuh eller Shiva för nära 1000 i skada. Och med Auto-Potion på alla så ska hans attacker inte vara så värst blodiga. Passa dig bara för honom då han kastat Reflect på sig själv, då kommer alla magier att "studsas" tillbaks på dig. Kör då Carbuncle så att ni alla får Reflect och kasta magierna på er själva så studsar de mot honom och igenom hans Reflect! Glöm inte heller Eikos Phoenix, för 1000 i skada och alla döda kamrater tillbaks till liv, om det börjar att köra ihop sig. Och kör du med Steiner här så ska du blåsa på med hans Svärd magi Water Sword för mera vattenskada.

Efter ett gäng attacker så går denna stenhög sönder i ett dammoln av grus och sand.

11 AP

Spring nu upp till ljuset igen och tänd det. Spring sedan ner för trappan en bit så teleporteras ni upp genom taket.

Zidane och de andra landar och ska nu till Kuja. Spring tillbaka samma väg som du tog för att komma till skeppet. Kliv på teleporten så kommer du direkt till Kujas rum. Kuja ropar på dig så spring upp för trappan till hans rum. Zidane går över en gång och en dörr öppnas, där inne står Kuja. Han visar dina vänner, de du lämnade kvar här i slottet, i en bur. Men detta är falskt, fast det vet ju inte Zidane.

Utanför rummet så går de andra runt och oroar sig. Då kommer dina andra kompisar, som Zidane såg inlåsta, fram ur en teleporter (Eiko och de andra). Alla springer in till Zidane och Kuja, men Eiko hinner inte in innan dörren bommas igen. När hon ska dra så kommer Zorn och Thorn fram bakom skuggorna.

Himlen: Höger ljus TÄNT. **Helvetet:** Höger ljus TÄNT.

Då kommer det goda att sträva åt vänster, först, och följas av det onda (enligt skuggorna).

Inne hos Kuja så står Zidane på knä. Kuja kräver att få sin Gulug Stone. Då han ska ge den till honom så kommer dina kamrater in. Då nån kommer så vänder sig alla om, men det skulle de inte ha gjort för med magi så får Kuja stenen att sväva till hans ägo. Kuja flyr och säger att han tar flickan, Eiko.

Välj nu ditt lag och leta sedan nere vid böckerna till vänster i rummet. Där ligger ett kort, **Namingway Card**. Detta kort ska du hålla hårt i, kasta det INTE, spela INTE med det utan se till att behålla det ett tag så får du nåt riktigt skojigt för kortet senare i spelet!

Lämna rummet och spring ut till teleporten till vänster. Ta den och spring upp till där skeppet förut var. Nu så står inte Svartmagikern där så du ska springa vidare rakt uppåt för att komma till nästa bildruta. Längst ute där så finns en repstege och en tillhörande spak efter den lilla trappan. Dra i spaken så åker stegen ner så att du kan klättra ner för den. Spring ner för kullarna och vidare upp åt vänster på klippkanten.

"LOST CONTINENT"

Du får se gänget jaga ifatt Kuja som flyger mot en ny, kall, kontinent. Ni snackar lite på båten och efter det så får ni byta lag igen. Efter det så är du ute på kartan. Spring längs med stranden rakt väster ut så kommer du snart till en mysco byggnad. Spara, eller inte, och gå sedan in där.

"ESTO GAZA"

Spring upp för trappan och in i byggnaden längst bort i mitten. Där inne står en snubbe med en stav vid ett altare av nåt slag, eller liknande, kamin?! Han snackar på om konstiga saker, Shimmering Island, men tillslut så svarar på om han sett Eiko. Vi får se hans minne, flera Svartmagiker kom dit, en bar på Eiko. Efter dem kom Zorn och Thorn, och sist Kuja. De skulle till Mount Gulug. Kom du ihåg Gulug Stone, den kanske har nåt med detta att göra då de bär samma namn...

Efter detta så kan du springa till höger om "kaminen" för att komma till en affär med det mesta. Köp på dig det som kan tänkas behövas.

SHOP --- EZTO GAZA

Gladius	- 2300
Zorlin Shape	- 6000
Diamond Sword	- 4700
Flame Saber	- 5190
Heavy Lance	- 4700
Scissor Fangs	- 8000
Magic Racket	- 1350
Asura's Rod	- 3180
Hamelin	- 5700
Cypress Pile	- 3200
Octagon Rod	- 4500
Silver Fork	- 7400
Rising Sun	- 500
Egoist's Armlet	- 2000
N-Kai Armlet	- 3000
Jade Armlet	- 3400
Diamond Gloves	- 2000
Venetia Sheild	- 2800
Black Hood	- 2550
Red Hat	- 3000
Cross Helm	- 2200
Judo Uniform	- 5000
Power West	- 7200
Gold Armor	- 2950
Shield Armor	- 4300
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Magic Tag	- 100

Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Efter dina inköp så ska du springa runt affären, upp till vänster sedan höger bakom affären så att du kommer ut till höger bakom ett slags bord. Sök till höger där så hittar du en **Wing Edge**. Nu så kan du lämna detta rum. Prata med biskopen (Bishop) här ute för att få vila för 100 Gil. Springa sedan upp för trappan som Svartmagikerna och de andra gick upp för. Här ute i kylan så står en Moogle där du kan spara. Om du springer upp för trappan här och allra längst ut på plattformen så kan du titta ut på ett gäng isberg, det är Esto Gaza. Men du ska springa till höger om Moogle:n och ner för trappan där. På nästa bild så ska du springa upp för trappan längst bort för att komma in i Mount Gulug. Dra först på ability:n Body Temp på alla som ska med för annars kommer det att bli problem i berget.

Inne i berget så ska du först springa åt vänster, du kommer då att komma in i en grotta som där ingången inte syns. Nere i högra hörnet där inne ligger **9693 Gil** och skräpar, bara att plocka på sig. Klättra upp för stegen, sök i bråtet så hittar du en **Ether** strax till vänster om krukan som står där. Lämna sedan rummet ut åt vänster. Klättra ner för stegen och leta där nere på plattformen för att hitta en **Red Hat**. Spring sedan hela vägen tillbaka till ingången där du först kom in i berget.

Spring nu in i huset till höger. Fortsätt vidare åt höger så kommer något att flyga över er innan du når utgången. Fortsätt vidare efter detta. Efter huset så stöter du på en brun. Spring förbi den och hoppa upp på andra sidan på en bro. Följ den in i berget. Fortsätt vidare åt höger så hittar du en kista med en **Golden Hairpin** nedåt vid korsningen. Spring sedan tillbaka och hoppa ner till brunnen. Där ska du fatta tag i repet och glida ner. Du står nu vid ett vägskal. Till vänster om brunnen finns en spak, dra den neråt tre gånger så faller repet i brunnen ännu längre ner med hinken. Bege dig sedan av åt höger. Här så kommer du direkt in i ett litet hus, varti det står en Moogle. I hörnet till höger om Moogle:n ligger en **Wing Edge**. Du kan spara innan du drar ut åt höger. Fortsätt åt höger så kommer du till ett ställe med en massa trappor. Spring upp för dem alla och upp åt vänster på andra våningen. Då du kommer ut här på bron så spring längst ut åt vänster och leta så hittar du en **Gaia Gear**. Återvänd sedan till brunnen. På vägen dit, ner för den sista trappen vid huset innan, så kommer du att anfallas av en, eller två, Red Dragons. De är vanliga fiender men mycket svåra då vissa av deras attacker gör massiv skada på er alla. Ett tips är att se till att vara utrustad med några schysta abilities, utrusta dig väl samt hela dig innan. Kasta Poison på dem i striden, det underlättar. De har 8000 i HP och för varje dödad Red Dragon så får ni över 22.000 EXP att dela på i laget!

Efter att ha spöat dem så ska du som sagt fortsätta till brunnen, spara gärna innan, och spring nu istället åt vänster där. Fortsätt till nästa bildskärm så ser du ett hus längst bort och en massa trappor, igen. Gå in i huset, ej upp för trapporna, än. I huset finns en kista, ner till höger om ingången, med en **Demon's Mail** i. Lämna huset och spring upp för trappan bredvid huset. Spring upp för trapporna till Moogle:n, vila, handla och spara om du vill innan du fortsätter upp för den sista trappan.

MOGSHOP – MOUNT GULUG [Mogtaka]

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Efter trappan så ska du springa in i huset där du kommer att se en kista längst bort. Spring mot den. Halvvägs dit så kommer du att attackeras av en, eller två, Red Dragon. Kör samma taktik som förut så är de/den snart historia. I kistan längst bort ligger en **Elixir**. Gå nu ner igen och tillbaka till brunnen.

Om du vill så kan du tälta och spara hos Mooglen, till höger om denna bildruta, innan du åker ner. Se till att du har dragit spaken tre gånger neråt. Åk sedan ner för repet i brunnen. När du hoppar av repet så får du möta en, eller **två**, Red Dragon. Efter striden så ska du hela dig aktivera Antibody ability:n på alla. Gå sedan ut genom hålet som draken gjorde.

Ni sitter på en bro. Längst ner så kan ni se Eiko och de andra. Zorn och Thorn försöker dra ut alla Eidolons ur Eiko. Ni springer ner till henne.

Där nere så beordrar Kuja att Zorn och Thorn ska ta hennes Eidolons om hon så dör på köpet. Men då hoppar Eikos lilla kompis Mog ut. Mog säger något om att alltid vara vid hennes sida och börjar sedan skina och gnistra. Sedan anfalls Eiko utav Zorn och Thorn.

ZORN & THORN

Direkt i striden så ber Mog Eiko att använda ”Terra Homing” (Eidolon: ’Madeen’) och det gör hon. Och efter den så är striden slut. Lätt som en plätt!

Mog var egentligen en Eidolon, Madeen, som vakade över henne vid hennes sida. Efter lite prat med Zidane så faller något ner mot Eiko. Det är Mog’s **Ribbon** som du får. Med denna så kan du lära dig Madeen. Efter detta så kommer Kuja fram och snackar. Han tror att han har kommit på hur man hamnar i Trance, något som han inte kan, än... Sedan går han, och då reser sig Zorn och Thorn upp!

MELTIGEMINI

Var noga med att bota de som får virus, detta gör du genom att kasta Vaccine på dem, annars missar du hela 11 AP. Börja med att låta Dagger, eller Eiko, kasta Mini på bossen, tills det funkar. Då kommer era attacker att ta mer, och hans mindre. Kan det bli bättre? Kör på med lite summons också, de flesta är inte så superbra men de duger i brist på annat. Glöm inte vanliga attacker och lite schysta magier. Tyvärr är inte Vivi med, då han sprang efter Kuja innan striden, så de fetaste magierna är inte tillgängliga.

Glöm inte att hela er, bota Venom och Poison och kör hårt.

11 AP

Vivi kommer inspringande med två Black Mages till rummet där Zidane står i mitten. Vivi drar och Zidane hör en kvinnoröst. Han går dit och ni träffar en kungligt klädd dam. Hon känner igen Dagger men Dagger känner inte igen henne. Då kommer Cid in och han vet verkligen vem damen är, det är Hilda, hans fru! Hon berättar att hon gav luftskeppet till Kuja.

Ni återvänder alla snart till Lindblum. Där berättar Hilda allt om Kuja för sin make. Och efter att ha lovat dyrt och heligt att aldrig vänsterprassla igen så återställer Hilda sin make till en vanlig människa (med en ofantlig mustasch, som vanligt).

Zidane ligger och drömmer, om Dagger, då han väcks utav en vakt i Lindblums slott. Han berättar att Hilda ska ha ett möte i Konferens rummet och att du ska dit. Innan så kan du springa upp och spara om du vill. Vid detta lag så borde du veta vart Konferens rummet ligger (ta hissen ända upp och spring in genom dörren under trapporna, alltså under Cids tronrum).

När du kommer dit så är alla samlade där, utom Dagger. Ni snackar lite och Steiner drar iväg för att hitta prinsessan. Då berättar Hilda allt hon fått reda på om Kuja och vart han kan vara.

* ATE: ”Team”

Tantalus bröderna står och snackar utanför sitt ställe som de reparerar. Då kommer Steiner och letar efter prinsessan. Baku beordrar då sitt manskap att leta reda på prinsessan åt Steiner. Steiner tackar Baku innan han ger sig av mot slottet.

Ni fortsätter att lyssna på henne och det kommer fram att man måste öppna en slags port för att ta sig till Kujas planet Terra. Och denna port kan brytas på ett ställe som Hilda kallar Ipsen's Castle. Det ligger på Forgotten Continent.

* ATE: "Recovery"

Cid berättar för sitt manskap exakt hur de ska göra för att Hilda Garde III ska hinna bli färdigställd inom kort.

Och efter det avslutar Hilda sin berättelse. Ni vet nu att ni ska till Ipsen's Castle. Men då kommer Steiner in och hoppar, som vanligt;) Prinsessan kan inte påträffas, han och Tantalus bröderna har sökt över hela Lindblum. Men Zidane tror sig veta vart hon är.

Tantalus bröderna irrar runt genom Alexandria och letar efter prinsessan. Zidane sitter på kanten mot vattnet, då kommer Baku, han har fått syn på nån brud. Baku går till hamnen och Zidane följer efter. Bruden var Beatrix, men hon är borta då Zidane ska prata med henne. Slutligen så får han tag i Beatrix. De går till hamnen och snackar. Beatrix tipsar om att Dagger kan vara på sin "Resting Place", viloplats. Sedan ger hon er ett föremål, **Garnet** (Dagger lär sig Bahamut av denna).

Zidane går till denna viloplats, det är den plats där hennes mor ligger begravnen. Dagger utbryter "Zidane!", hon är alltså inte stum längre. De pratar lite och Zidane ger henne det Garnet som han fick av Beatrix. Efter det så ber Dagger om Zidanes kniv.

Dagger går iväg ner för trappan och fram till vattnet. Där lyfter hon kniven mot sitt huvud. Zidane kommer springandes ner för trappan bakom henne. Då skär hon sakta av sig sitt långa vackra hår vid rosetten, vid axlarna. Zidane ser förskräckt ut. Dagger släpper håret ur sina fingrar och vinden tar tag i det och lyfter varje strå iväg mot slottet. Det är under uppbyggnad och en massa byggställningar pryder slottets väggar. Det stora svärdet, spegelsvärdet, som prytt slottet är av på mitten. Dagger vänder sig sedan om mot Zidane och ler, de båda ler.

Ett gigantiskt skepp startar på en annan plats, det är Hilda Garde III i Lindblum. Skeppet lämnar dockan och flyger ut över Lindblums stad och upp emot den molnenklädda himlen.

Nu är alla ombord på Hilda Garde III. Ni går igenom lite kort vart Ipsen's Castle ligger. Efter det kommer en matros upp och ber er prata med honom om ni ska byta lagmedlemmar. Jag valde Eiko, Steiner och Dagger. Men jag tänkte ta Vivi istället för Eiko men Eiko var på låg level och Vivi på hög så jag tänkte träna upp henne lite. Hon är ju den bästa vitmagikern med alla sina bästiga helningsmagier. I alla fall så får du svänga ihop ditt lag med dina starkaste gubbar och dina favoriter men bosstriderna kommer att beskrivas mest utifrån de jag kört med.

Nu har du två val i denna guide. Antingen kan du hoppa ner nån sida till "Ipsen's Castle" eller fortsätta läsa strax under för att kunna använda dit nya skepp och hitta en massa nya saker, plus en ny stad! Men det är helt frivilligt så välj själv.

Långa vägen:

Okej, du går den långa mödosamma, men lönsamma, vägen. Börja med att trycka på TREKANT för att komma in i skeppet igen. Spring åt vänster ut från bryggan och ner för trappan. Fortsätt ut på däck och spring till höger. Då du kommer till ett ställe med en stega, sedan en grind och bakom den står Amarant, så ska du kolla i den lilla luckan nära golvet till vänster om stegen. Där i ligger ett **Tent**. Lämna detta och börja flyga igen.

Få upp den stora kartan, med SELECT knappen och markera Alexandria, tryck på X så flyger du automatiskt dit. Eller flyg själv till Alexandria. Landa skeppet utanför och gå in i staden för att hämta ett gäng nya prylar samt pengar och kolla affärerna.

Direkt i början så ska du söka till vänster under taket på det allra första huset för att finna en **Sapphire**. Fortsätt upp till nästa bildruta där du ska gå direkt åt vänster och söka bakom bråtet för att finna en **Ether**. Fortsätt upp till torget. Där finner du en **Remedy** direkt åt höger bakom det höga hustaket. Fortsätt upp åt höger en bit så kommer du till en trappa där ingången spikats igen. Där vid trappan hittar du i alla fall **365 Gil**. Gå sedan ner mot ingången till torget igen och gå åt vänster. Där bakom det höga hustaket finner du en **Amethyst**. Fortsätt åt vänster så kommer du till gränden. Där kommer en gammal man gåendes, det är han som ägde Synthesis butiken som nu är förstörd. Prata med honom så får du möjligheten att Syntha något.

SYNTHESIS SHOP – ALEXANDRIA / ALLEY [skiva 3, med Hilda Garde III]

The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000	(Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steepled Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Magician Robe - 3000		(Mage Staff + Magician Cloak)
Desert Boots	- 300	(Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400	(Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500	(Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots- 900		(Desert Boots + Fork)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Gold Choker	- 1300	(Linen Cuirass + Soft)
Magician Shoes- 1500		(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette - 1800		(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring - 3000		(Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200	(Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500	(Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000	(Anklet + Madain's Ring)
Anklet - 4000		(Gold Choker + Peridot)
Feather Boots	- 4000	(Magician Shoes + Phoenix Pinion)
Black Belt	- 4000	(Twist Headband + Survival Vest)
Pearl Rouge	- 5000	(Moonstone + Elixir)

När du är klar här så kan du springa ner för trappan till teatern i gränden. Här nere så ska du söka till höger om det första bordet, där ligger **2680 Gil** och väntar. Återvänd upp i gränden. Om du fortsätter vidare och in till klocktornet på nästa ställe så ser du flickorna som hoppar rep. Här kan Eiko, om hon är med i ditt lag, få hoppa. Du kan även spara här om du vill samt få reda på hur bra du hoppat tidigare. Om du är klar här så är det bara att återvända till torget.

Här kan du kolla med vapenhandlaren som står utanför Inn:et, till höger om trappan. Här kan du köpa lite nödvändiga saker om du vill.

WEAPONSHOP – ALEXANDRIA [skiva 3, med Hilda Garde III]

Mythril Dagger - 950	
Gladius	- 2300
Ice Brand	- 3780
Partisan	- 1600
Ice Lance	- 2430
Cat's Claws	- 4000
Poison Knuckles	- 5000
Stardust Rod	- 760
Healing Rod	- 1770
Lamia's Flute	- 3800
Flame Staff	- 1100
Ice Staff	- 980
Lightning Staff - 1200	
Oak Staff	- 2400
Pinwheel	- 200
Glass Armlet	- 250
Bone Wrist	- 330

Mythril Armlet	- 500
Magic Armlet	- 1000
Mythril Gloves	- 980
Thunder Gloves	- 1200
Lamia's Tiara	- 800
Ritual Hat	- 1000
Twist Headband	- 1200
Barbut	- 600
Mythril Helm	- 1000
Gold Helm	- 1800
Magician Cloak	- 1850
Survival Vest	- 2900
Brigandine	- 4300
Mythril Armor	- 1830
Plate Mail	- 2320

Spring sedan upp så kommer du till stället där du kan ta båten över till slottet. Ta de översta trapporna längst bort till vänster så hittar du en **Topaz** på dess trappsteg. Och på trappan mitt emot finner du **4832 Gil**. Ta nu båten över till slottet. Direkt till vänster efter allra första trappan här finner du en **Opal**. Och i bråtet till höger om den lilla statyn efter alla trappor ligger en **Peridot**. I bråtet allra längst upp så finner du en **Sapphire** om du letar aningen åt vänster. Efter detta så finns det inga fler föremål i Alexandria så du kan lämna staden.

För att komma till nästa plats, den nya staden, så kan du antingen göra så att du kollar min karta och flyger till en stad som heter Daguerreo. Eller så flyger du helt enkelt med autopiloten rakt till Oeilvert. Flyg sedan därifrån rakt söderut tills du kommer till en stor grön ö med ett berg med en massa vattenfall. Gå över bron och in i grottan så är du framme.

"DAGUERREO"

Spring först till höger här i staden och ner i vattnet. Ta av ner åt höger och leta så hittar du Stellazzio myntet **Capricorn**. Fortsätt vidare så kommer du till ett rum med en hiss som du ska ta uppåt. Där finns en Moogles samt en man bakom en disk, detta är en Synthesis affär, en av de bästa faktiskt.

SYNTHESIS SHOP – DAGUERREO

Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Sargatanas	- 12000	(Gladius + Zorlin Shape)
Cotton Robe	- 1000	(Wrist + Steeped Hat)
Silk Robe	- 2000	(Silk Shirt + Bandana)
Magician Robe	- 3000	(Mage Staff + Magician Cloak)
Glutton's Robe	- 6000	(Mythril Fork + Cotton Robe)
White Robe	- 8000	(Gaia Gear + Jade Armlet)
Black Robe	- 8000	(Gaia Gear + N-Kai Armlet)
Cachusha	- 1000	(Magus Hat + Rubber Helm)
Coral Ring	- 1200	(Lightning Staff + Rod)
Magician Shoes	- 1500	(Germinas Boots + Bone Wrist)
Barette	- 1800	(Needle Fork + Barbut)
Power Belt	- 2000	(Glass Buckle + Chain Mail)
Madain's Ring	- 3000	(Bone Wrist + Stardust Rod)
Fairy Earrings	- 3200	(Magic Armlet + Soft)
Extension	- 3500	(Lamia's Tiara + Multina Racket)
Reflect Ring	- 7000	(Anklet + Madain's Ring)
Anklet	- 4000	(Gold Choker + Peridot)
Feather Boots	- 4000	(Magician Shoes + Phoenix Pinion)
Black Belt	- 4000	(Twist Headband + Survival Vest)

Pearl Rouge	- 5000	(Moonstone + Elixir)
Promist Ring	- 6000	(Chimera Armlet + Ruby)
Battle Boots	- 6500	(Feather Boots + Wing Edge)
Rebirth Ring	- 7000	(Diamond + Anklet)
Angel Earrings	- 8000	(Fairy Earrings + Barette)
Garnet	- 350	(Ore + Remedy)
Amethyst	- 200	(Ore + Annoyntment)
Peridot	- 100	(Ore + Soft)
Sapphire	- 200	(Ore + Antidote)
Opal	- 100	(Ore + Potion)
Topaz	- 100	(Ore + Eyedrops)
Thief Gloves	- 50000	(Mythril Armlet + Sargatanas)

När du skaffat Zidanes Sargatanas här så kan du fortsätta åt vänster här uppe. Här ser du en man med fyra armar. Han kan betygsätta dig som Skattletare där lägsta betyget är H och högsta är S, efter A. Ditt betyg beror på hur mycket saker du tagit och hittat i spelet, skattkistor och sånt liknande med mera. Om du får betyget S av honom så får du ett Key Item, "Rank S Award", men än är det långt dit.

Fortsätt åt vänster så kommer du ut på en balkong. Leta direkt vid lådorna nedanför dörren så hittar du en massa titlar på böcker. Gå sedan vidare förbi alla tills efter affären där något sitter i väggen. Undersök det så kommer den att åka ner genom golvet. Fortsätt åt vänster och prata med den gamla gubben som står och letar i bokhyllan. Han letar efter en bok som du har sett så han går dit istället. Nu kan du komma förbi och in bakom hyllorna. Gå in där och när frågetecknet dyker upp så ska du klättra ner. Här nere så ska du tala med mannen till vänster, "Guy Doing Research". Han märker att du har kortet "Namingway Card", om du tog det hos Kuja. Om du låter honom se på det så blir han så glad att han erbjuder sig att döpa om en av er. Du kan låta honom se kortet igen för att döpa om en annan. Varför inte döpa om alla!? Men tänk på att jag bara skriver deras riktiga namn här i guiden.

Spring iväg vidare åt vänster och ner för en trapp så hittar du en **Elixir** där. Spring sedan vidare till andra sidan bakom väggen (Vill du upp igen så tryck på X då frågetecknet dyker upp). Fortsätt längst åt höger och ner för trappan där så har du ytterligare en **Elixir**. Spring sedan upp till andra våningen och in genom dörren till höger. Där nere finns en vapenaffär men om du pratar med mannen så får du veta att hissen är paj. Gå nu upp igen och spring åt höger, men glöm inte den lilla affären på vägen neråt. Affären ligger strax höger om där du kom upp, bredvid den grej som du tryckte ner förut.

ITEMSHOP - DAGUERREO

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Gå nu ner till början. Där nere finns nu den sak som du tryckte ner, det var en skulptur utav Leviathan. Gå fram till den så kan du förvandla 5 Ore till en Aquamarine, om du vill. Spring till vänster och upp för trappan. Här så ska du lösa det lilla hissproblemet. Börja med att trycka på den vänstra spaken, Left Lever, två gånger så att ena hissen går ner i backen. Undersök hålet du kan se där nu och gå till staven som står lutad mot bokhyllan till höger om spakarna. Zidane sätter då in den i hålet och då kan du gå till spakarna igen. Tryck på den högra, Right Lever, tills det att den allra översta hissen är i marken. Kliv sedan på hissen och åk upp och prata med vapensmeden så blir han så glad för din hjälp att du får handla av honom. Och det är riktigt bra prylar!

WEAPONSHOP --- DAGUERREO

Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Gladius	- 2300
Zorlin Shape	- 6000
Rune Blade	- 8900
Obelisk	- 6000
Tiger Fangs	- 13500
Mythril Racket	- 2250
Asura's Rod	- 3180
Hamelin	- 5700
Octagon Rod	- 4500
Rising Sun	- 500
Bone Wrist	- 330
Mythril Armlet	- 500
Magic Armlet	- 1000
Chimera Armlet	- 1200
Egoist's Armlet	- 2000
N-Kai Armlet	- 3000
Jade Armlet	- 3400
Venetia Sheild	- 2800
Defense Gloves	- 6000
Lamia's Tiara	- 800
Twist Headband	- 1200
Golden Hairpin	- 3700
Coronet	- 4400
Diamond Helm	- 3000
Gaia Gear	- 8700
Demon's Vest	- 10250
Demon's Mail	- 5900
Diamond Armor	- 8800

Köp på dig allt vapengodis som du har råd med, och behöver. Efter det så kan du faktiskt lämna staden.

TIPS: Det är ett utmärkt samlarställe precis utanför staden, fienderna är mycket starka men ger cirka 8000 EXP per skalle om ni är fyra och dödar en fiende. Om livet börjar tryta så kan du alltid springa upp till bibblan och sova lite för 100 Gil. Spara också hellre för ofta än för lite.

Fienden "Gimme Cat" ska du INTE ge något, den luras bara. Fly eller döda den bara. Fienden "Grand Dragon" har över 13.000 i HP så det bästa är att ha Steiners "Rune Blade" utrustad och köra hans attack Iai Strike. Med denna så kan fienden dö direkt. Annars får du köra Daggers nya Bahamut summon samt vanliga attacker. Låt Eiko hela er och ha Phoenix beredd om flera skulle dö.

Du kan även göra en massa andra saker nu när du har luftskeppet. Du kan bland annat göra klart Chocobo spelet. Det tar dock flera timmar men belöningen är stor. Du kan dock inte göra allt klart till 100% för några saker måste inträffa först i spelet och det är en bit kvar dit. Men du gör som du vill. Läs ALLT om Chocobo "Hot 'n' Cold" på FF9 sajten. Hur du hittar alla skatter samt vart och vad de ger. Där får du även utförlig hjälp då du kört fast.

När du är redo så är det bara att öppna kartan ute i världen. Tryck på SELECT tills den stora kartan kommer upp. Markera den vita prickerna på Forgotten Continent längst ut till vänster, på den norra delen av ön. Detta är Ipsen's Castle. Tryck på X-knappen så flyger ni dit.

Korta vägen:

När ni är ute och flyger så tryck på SELECT tills den stora kartan kommer upp. Markera den vita prickerna på Forgotten Continent längst ut till vänster, på den norra delen av ön. Detta är Ipsen's Castle. Tryck på X-knappen så flyger ni dit. Landa utanför, spara om du vill, och stig in i det konstiga slottet.

Väl där inne så samlas ni utanför trappan till det konstiga, upp-och-nervända slottet. Amarant vill hitta "nyckeln" själv så han sticker, oavsett vad du svarar på hans fråga. Välj sedan dina tre partners, jag behöll Dagger, Eiko och Steiner som jag valt tidigare. Välj dina kamrater och spring sedan upp för trappan och in i slottet.

"IPSEN'S CASTLE"

Direkt till höger har du en kista med Stellazio myntet **Aquarius** i och till vänster en kista med en **Dagger** i. Vad nu, kanske du frågar dig. Varför ett så klen vapen så sent i spelet. Jo, det ska jag svara på. Detta slott är lite annorlunda, allt är tvärt om här. Det är nämligen så att de allra SVAGASTE VAPNEN GÖR MEST SKADA och de starkaste gör minst skada. Så utrusta alla dina svagaste vapen på gubbarna (detta gäller ej svaga rustningar eller dylikt) och hittar du ett svagare vapen i en kista så utrusta det direkt, annars blir det lite kämpigt.

Om du springer upp för den lilla trappan så kan du på golvet till vänster läsa om slottet. Där står det " ... what's strong is weak ... ", alltså det som är starkt är nu svagt. Spring in genom dörren och vidare under brogången tills du kommer in under tornet. Sök där så får du tag i en kista med en **Cat's Claws** i. Spring ner och snacka med Moogles Kumool. Här kan du handla samt spara.

MOGSHOP – IPSEN'S CASTLE [Kumool]

Mage Masher	- 500
Iron Sword	- 660
Mythril Spear	- 1100
Poison Knuckles	- 5000
Multina Racket	- 750
Mythril Rod	- 560
Lamia's Flute	- 3800
Oak Staff	- 2400
Needle Fork	- 3100
Rising Sun	- 500
N-Kai Armlet	- 3000
Jade Armlet	- 3400
Venetia Shield	- 2800
Red Hat	- 3000
Golden Hairpin	- 3700
Cross Helm	- 2200
Diamond Helm	- 3000
Power Vest	- 7200
Gaia Gear	- 8700
Shield Armor	- 4300
Demon's Mail	- 5900
Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Vaccine	- 100
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Handla lite grejer och fortsätt mot stolpen i marken till höger på gårdsplanen. Hoppa på stolpen och åk hela vägen ner för den. Spring uppåt åt vänster och upp till stegen. Den ska du följa till dess topp och hoppa av. Spring sedan längs gången åt vänster och igenom porten där. Här så ska du bara springa en bit uppåt och ta nästa port så befinner du dig bredvid en lång steg i väggen. Klättra ut på stegen och klättra sedan uppåt tills frågetecknet dyker upp. Hoppa av åt vänster och spring vidare där så kommer du till en kista med en **Javelin** i. Spring tillbaks till stegen men hoppa denna gång av åt höger. Följ gången och öppna kistan så får du ett **Broadsword**. Gå tillbaka till stegen och klättra ända ner till botten där du ska hoppa av. Spring åt höger längs gången och upp för trappan där så har du en ny steg. Klättra upp för den stegen tills det första frågetecknet dyker upp och hoppa av där. Spring längs gången så har du en kista med en **Rod** i. Återvänd till stegen och fortsätt din färd uppåt och hoppa av för att gå in genom nästa öppna dörr.

Du är nu i ett rum där en hiss finns nära till vänster där du kom in i rummet, men ta inte den utan gå ner mot skärmen. Där nere finns en skulptur av en ryttare på sin häst i väggen. Undersök skulpturen så kommer du få några val. Börja med att undersöka den noggrant, putta sedan på den, sen får du banka på den. Fundera sedan en stund och välj sedan att putta igen. Sedan ska du försöka något drastiskt. Zidane kommer att göra en hoppspark mot väggen och efter detta så bör du låta honom vila sig lite så. När du gjort detta så öppnar sig väggen (Var det krångligt så har jag lösningen med de engelska alternativen i ordning längst ner på sidan). Och nu kan du komma åt en **Barette** i kistan till höger på andra sidan.

Dra på dig dina fetaste rustningar och andra roliga saker samt utrusta dina allra svagaste vapen. Se till att ha bra abilities på dig, som till exempel Auto-Potion, Chemist, Auto-Regen och liknande. Ta sedan hissen i rummet uppåt.

Här uppe stöter du på en massa grönt på väggar och golv som lyser, det ser ut som blod eller nåt liknande. Längst bort i rummet står Amarant och inspekterar en vägg. Där inne så tar Amarant adjö från er och går sin väg. Han hade bevisat att han klarade sig själv och att arbeta i grupp sinkade ner alla i gruppen.

Efter detta så ska du springa upp till väggen. Plocka ner de olika diskarna från väggen, du märker då att det är speglar, det står något skrivet på vardera. Du får **Fire**, **Water**, **Wind** och **Earth Mirror**. På väggen där de satt är en karta och tillsammans med vart exakt de satt på kartan och skriften på deras baksidor så bildas lösningen på hur du kan aktivera den hemliga porten till Terra vid Shimmering Island.

När du har tagit alla speglarna så ska du lämna rummet. Ni snackar lite innan ni ska dra men då hörs en röst som vill ha speglarna tillbaka och ut ur tavlan kommer ett monster.

TAHARKA

Börja med att kasta iväg Madeen som Eiko för runt (3000) 4000 i skada. Dagger får köra Bahamut som gör nära (3000) 4000 HP i skada på bossen. Låt Steiner och Zidane köra vanliga attacker på bossen. Eiko kan vara din helare i striden men hon bör kasta Madeen nån gång ibland. Men spara hennes MP så att hon kan kasta Phoenix ifall att många av er dör.

Om du kör med Vivi och han har lärt sig Flare så kasta den, bossen är nämligen svag mot den sortens attacker. Låt då även Steiner köra sin specialattack Flare Sword. Detta kommer att göra offantliga skador på bossen i stil med Bahamut.

När bossen använder sin teknik "Curl" så kommer han att bli aningen mindre. Han är ihoprullad och alla attacker gör bara en 20-del av den skada de brukar. Men efter några attacker så öppnar han sig igen.

11 AP

Efter att ha spöat honom så försvinner han efter att ha sagt att ni aldrig kommer att kunna bryta barriären till Terra. Lämna rummet och spring tillbaka ända tills då du kommer till slottets innergård. Där kommer Eiko, om du kör med henne, att nästan falla genom golvet i en fälla. Ignorera denna och gå istället uppåt en bit. Några steg nedanför kistan bakom pelarna finns en till fälla, om du tittar riktigt noga så kan du se dess kanter. Gå på den så faller du ner igen. Då landar du på takkronan och kommer åt en kista med en **Madain Prayer** i. Hoppa ner för kronan och klättra upp för stolpen igen. Det finns en till fälla här, den finns i gången som du fick springa genom för att nå kistan i det lilla tornet här uppe. Den är helt onödig att falla genom, du får inget för det. Du ska istället lämna platsen, och spara innan om du vill. När du kommit till rummet som du först kom in i då du gick in i slottet så märker du kanske att lite nytt har hänt här. En ny trappa går från vänster upp till den hemliga dörren i väggen på övervåningen. Samt i mitten så har en trappa

EXAMINE - PUSH - POUND - THINK - PUSH - TRY SOMETHING DRASTIC - REST = öppet!

kommit fram bakom väggen. Gå in där. Spring längs balkongen över innergården och in i tornet. Spring sedan ner åt vänster för trappan i nästa rum och in genom dörren. Spring sedan längs den smala gången åt vänster så finner du en kista med en **Air Racket** i. Kliv sedan in i mitten av pelaren här. Du kommer då att åka ner med en slags hiss till ett underligt rum där ett stort elektrifierat svärd hänger på väggen. Här nere finns även några hyllor och några blommor. De ska du ställa på rätt ställe för att svärdet ska stänga av strömmen och skicka den ner i den högra blomman. Lyft upp den så får du **Ancient Aroma** som du kan lära dig en smaskig ability utav. Glöm bara inte **Golem's Flute** som ligger i kistan till vänster i rummet. Lämna sedan detta rum och spring tillbaka till innergården där Moogles finns. Klättra nu upp för stolpen. Förut tog det stopp här men nu kan du fortsätta ända upp och på så vis nå de båda kistorna på takkronan. Den högra innehåller en **Mage Staff** och den vänstra en **Fork**. Klättra nu ner igen och spring ut till de andra som väntar utanför slottet nedanför den långa trappan.

Där nere väntar de andra, men Amarant har inte kommit ut än. Zidane ber de andra att vänta och springer in för att leta efter Amarant.

Spring till innergården med Moogles och åk ner för stolpen i marken. Där nere hör du någon jämla sig. Spring så långt mot din TV-skärm som du bara kan så ser Zidane honom. Amarant har ramlat genom en fälla och ligger på en takbalk. Zidane övertalar honom och Amarant sluter sig åter till erat gäng.

Utrusta honom med hans svagaste vapen, om du inte redan gjort det, och spring tillbaka ut till de andra. Där ute så går ni igenom vad ni fått fram och funnit. Efter detta så är ni ombord på skeppet och Zidane berättar vad ni ska göra. Ni ska bilda fyra lag och varje lag ska ta hand om en egen spegel och ni ska sätta dem på plats exakt samtidigt för att öppna dimensionsporten till Terra. Men först ska du välja dina lagkamrater och sedan så kan du flyga iväg till den första platsen och släppa av de som ska dit.

Den första platsen är Water Shrine som ligger rakt söderut från Ipsen's Castle. Men innan du går in här så kanske du vill samla på dig lite föremål, göra några Sidequest och/eller samla level. Du bestämmer själv. Du kan läsa om spelets alla mini-spel och sidequest:s på FF9 sajten:

(<https://guide.ffuniverse.nu/ff9/>)

När du anser att du är klar, eller om du vill gå direkt på rödbetan och strunta i allt samlande, så kan du fortsätta att läsa här nedanför:

Flyg till virvelvinden i vattnet söder om Ipsen's Castle och tryck på O-knappen. Zidane, Eiko och Dagger går fram till en grottöppning klädd av grönska. Tjejerna springer ner i grottan och Zidane tillbaka till skeppet.

Du får nu välja de nya medlemmarna i ditt lag och sedan ska ni fortsätta till ett berg enligt spegeln. Du kan prata med matrosen ombord på skeppet för att få fler ledtrådar om vart det är. Flyg annars till Esto Gaza och flyg åt nordöst därifrån. Du kommer ganska snart hitta ett stort snötäckt berg på samma kontinent. Berget är fyllt med lava, sänk ner skeppet lite där och stig ner i Fire Shrine med O-knappen. Motorn i skeppet håller på att överhettas men ni tvingar ner den en bit och låter Amarant och Freya hoppa av.

Flyg nu till Oeilvert, med hjälp av autopiloten om du vill. Ställ sedan in skeppet att flyga åt sydöst och var beredd på att se två tjocka rötter som kryper ner mellan två klippor. Här är Wind Shrine, tryck på O-knappen för att åka in där. Det blåser på däck men Steiner går först i sin feta rustning och Vivi tätt efter.

Nu ska ni till sista platsen, du och Quina. Se till att utrusta er väl, speciellt Quina och lär Quina ett gäng nya Blue magier om du kan och hinner. Efter det så ska du leta reda på en plats där marken skakar, en jordbävning alltså. Flyg till Desert Palace så hittar du jordbävningen strax till söder. Och där finner du en märklig byggnad som du ska flyga in i med O-knappen, Earth Shrine.

"EARTH SHRINE"

Zidane och Quina springer ner i grottan. Du kan återvända upp om du vill. Återvänd annars vidare ner åt vänster i grottan. Där kommer ni råka ut för en fälla där det gäller att trycka på X-knappen exakt då utropstecknet dyker upp annars hamnar ni i kläm mellan väggarna.

Krukan längst till höger ska du flytta till det tomma bordet till höger om svärdet, bordet i mitten. Den andra kukan ska du flytta till bordet där den förra kukan stod. Flytta sedan kukan du flyttade allra först till bordet längst åt vänster. Ta nu kukan som står längst åt höger och flytta den till bordet i mitten. Nu omger krukorna svärdet på rätt sätt och strömmen stängs av.

De andra råkar också ut för lite fällor men de klarar sig själva. Ganska snart så står ni framför en slags pedistal att sätta spegeln på. Quina står redan där så spring dit och tryck på X-knappen så kommer ni få se Amarant och Freya attackerade av en ormliknande best. Och ni attackerades från ovan av ett skelett. Steiner och Vivi flyr från ett annat monster, ett bevingat sådant. Sedan åker ditt gäng, Zidane och Quina, i strid med skelettet.

EARTH GUARDIAN

Quina bör köra Mighty Guard om Quina lärt sig den än. Då pallar ni båda mer magi- och slagattacker av bossen. Har Quina lärt sig Bad Breath så kör den direkt på bossen, efter att du har kastat Mighty Guard på er själva. Tyvärr så dör Quina ganska snabbt om du inte kört så mycket med honom då hans level kan vara mycket låg. Fortsätt sedan låta Zidane köra vanliga slag och kanske nån Trance med lite tur. Quina får hela och slå.

Om du utrustar båda Auto-Regen och Auto-Potion på minst en av dem så ska du i princip vara odödlig, i alla fall om du utrustar dem på Zidane. Ha då också massa Hi-Potion på dig.

11 AP

Ni snackar lite på skeppet efter detta och sedan får du välja lag innan ni flyger iväg (Jag valde: Zidane, Vivi, Steiner & Eiko). Utrusta dem väl, spara och flyg sedan mot Shimmering Island och bered dig på en hisnande upplevelse.

Tryck på O-knappen då du nåt Shimmering Island för att flyga in. Skeppet sug in mot nån slags dimensionsport och du får välja om du vill fortsätta eller återvända. Om du fortsätter så finns ingen återvändo, på ett bra tag.

Skeppet flyger mot Shimmering Island som exploderar i ljus. Ljuset suger ner moln i sig och flera gula ljus, kanske själar. Skeppet flyger in i suget som öppnar sig likt ett vattenfall och släpper in skeppet. Eiko lättar från skeppets däck och Steiner likaså. Tillslut svävar de alla upp från däck och iväg. Zidane vinkar till Dagger innan även hon lättar. De flyger uppåt och kameran flyger in i Zidanes blå ögon. En virvlande gång av ljus följs tills en plats med konstiga byggnader under vattnet nås. Det är som små tallrikar uppe på pinnar. Kameran gå upp och når ytan, ni är i Terra.

Väl där så kommer en man i svart fram ur intet, Zidane känner inte igen honom men vi vet ju vem han är... Han snackar lite och drar sedan, då kommer Dagger fram och du ska välja ditt lag igen. Men jag behöll de jag redan valt och sprang sedan ner åt höger.

"TERRA"

Där ser Zidane en flicka som sedan springer iväg uppåt. Henne är det meningen att du ska följa efter. Men spring ner för trappan till vänster så kommer du till en spegellik sjö. Där ute i mitten av sjön finns en kista med en **Coronet** i, det är bara att hoppa dit. Fortsätt sedan rakt uppåt så kommer du till nästa kista med en **Dragon Wrist** i. Spring tillbaka upp till den plats där du såg flickan och fortsätt upp därifrån. Där ska du kika ut på avsattsen till vänster och ta en **Elixir** ur kistan. Fortsätt upp så ser du flickan igen, som åter springer iväg. Följ efter henne uppåt så kommer du till en stor bro. Spring över den åt höger så ser du henne igen, och hon springer iväg. Följ efter över bron så kommer du till en plats där bron är uppfälld. Spring vidare en bit och klättra ner för det lysande nätet. Klättra direkt ner för nästa nät till höger och töm kistan där nere på en **Remedy**. Klättra sedan upp för nätet och gå åt vänster och upp, hoppa över hålet och gå runt knuten där en kista finns med en **Mythril Racket** i. Klättra nu ner för nätet vid hålet. Där nere så ligger en **Demon's Vest** i första kistan. Där nere står flickan, och för en gångs skull så får han chansen att prata lite med henne, innan hon sticker iväg igen. Hon säger nåt om att du kanske ska få svaret på ditt ursprung, vad det nu kan betyda.

Följ efter henne uppåt så kommer du till en bro. Där står hon och säger ett par sista ord till dig då du springer förbi rakt uppåt. Musiken tystnar på denna nya plats fylld av trappor och konstigheter. Spring upp för första trappan som du kommer till och spring till vänster in bakom väggen där uppe. Spring sedan upp bakom väggen och vidare ner åt höger så kommer du att komma ut under trapporna där en **Minerva's Plate** väntar på dig i en kista. Spring sedan upp igen och följ de långa trapporna ända upp.

Väl där uppe så hörs ett ljud, Zidane och Dagger går fram till en stor trappa och ser sig omkring. Då kommer tjejen tillbaka och går upp för trappan till en stor grön blinkande sak. Hon säger att du, Zidane, hör hemma här.

"BRAN BAL"

Det börjar att skaka då Zidane hunnit upp endast ett par trappsteg på trappan.

Dagger kollar upp och Zidane kommer fram. Ett skepp reser sig upp i himlen med ett stort rött öga på botten. Det är skeppet Invincible. Dagger får en flashback från Madain Sari, med det röda ögat dolt bland molnen. Platsen där hom föddes, hon ser den förtöras och vet nu att det inte var en storm som förstörde hennes stad, utan skeppet hon nu ser. Dagger svimmar då skeppet stiger.

Steiner kommer fram till Zidane och säger att han ska ta hand om Dagger, bara ni hittar nånstans för henne att vila, en stad eller nåt. Om du försöker att gå genom den gröna barriären så märker du att det är lönlöst just nu, den kastar dig bara bakåt. Gå ner åt höger så kommer du att se flera som hon tjejen, liknande hår som du. Och svans!

Ta dig in i första byggnaden åt höger i byn. Där inne så finns en kista med en **Wing Edge**. Ta den och undersök sedan den skakande krukkan så hoppar en Moogles ut. Här kan du få välbehövlig sömn, spara samt handla lite i hans affär som han öppnat för att du räddade honom.

MOGSHOP --- BRAN BAL [Moorock]

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Gladius	- 2300
Zorlin Shape	- 6000
Orichalcon	- 17000
Defender	- 9340
Holy Lance	- 11000
Avenger	- 16000
Mythril Racket	- 2250
Bistro Fork	- 10300
Rising Sun	- 500
Dragon Wrist	- 4800
Defense Gloves	- 6000
Coronet	- 4400
Flash Hat	- 5200
Adaman Hat	- 6100
Platinum Helm	- 4600
Demon's Vest	- 10250
Minerva's Plate	- 12200
Platina Armor	- 10500
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Vaccine	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Efter att ha inhandlat alla bra saker och det otroligt kraftfulla vapnet Orichalcon åt Zidane så kan du lämna huset och fortsätta till nästa hus i staden. Där ska du springa ner för trappan vid ingången. Spring ner för trappan i rummet där nere och sök i mitten längst ner bakom bråtet för att hitta ett **Elixir**. Spring sedan upp och ut åt vänster så kommer du till nästa del av staden. Spring in i huset till vänster, det är ett Inn där Dagger kan få vila. Då får du se lite av Eikos eskapader då hon letar efter medicin åt Dagger men hittar ingen. Efter sina tappra försök så springer hon in till Zidane och de andra på Inn:et. Ni snackar lite och Dagger vaknar. Då kommer Eiko in och berättar för Zidane att den konstiga flickan med svansen vill träffa honom i ett labb. Zidane lämnar Inn:et.

Labbet är där du fann de två glastuberna med två Terra:nier i där du också hittade ett elixir bland bråtet nedanför trappan. Spring dit och snacka med tjejen. Hon berättar en massa för dig, bland annat att du är född i denna stad, på denna planet. Genetiskt skapad på samma grund som alla andra i staden, men just Zidane är speciell. Sedan springer hon upp för trappan, följ efter henne. Där uppe så förklarar hon mer om Garlands planer och deras syfte i livet. Att agera som värdar åt själarna från de riktiga invånarna på Terra. Eiko oroar sig för Zidane. Dagger ber Eiko att leta reda på Zidane och föra honom till henne.

- ATE: "Place to Call Home"

Quina kommer hoppandes in i rummet med den stora blänkande kristallen, eller vad-det-nu-är. Quina frågar om han får äta stenen och slickar på den, det smakar salt. Han hoppar iväg och ser Zidane. De snackar lite och Zidane säger några mycket betänkningsvärda meningar som tåls att fundera på. Sedan drar de åt varsitt håll.

Eiko kan få vila hos Freya om hon vill. Men det är valfritt men glöm inte kistan mellan Freya och Steiner som innehåller en **Elixir**. Lämna rummet så dyker nästa ATE upp.

- ATE: "Where the Heart Is"

Vivi står och snackar med en av katt-människorna vid sjön då Zidane kommer upp bakifrån. Vivi ser inte Zidane först men upptäcker honom senare. De pratar lite och Vivi säger att han känner sig som dem, och till viss del har han ju rätt. Och det är inte till utseende de liknar varandra ...

Spring ner åt höger upp för trappan så kommer en tredje ATE.

- ATE: "The Truth"

Zidane följer flickan längs med en gång på en plats du inte sett. De pratar mycket och Zidane går vidare framåt och teleporteras bort nånstans. Utan att säga hej då till sina vänner.

Här uppe så ska du snacka med Amarant så följer han med dig. Han säger att Zidane gick in genom den gröna barriären, det ska du också göra. Eller om du vill så kan du hämta Vivi och Quina på de platser där du senast såg dem i alla ATE. De följer gärna med dig. Utrusta alla, om de inte är det, och gå genom den gröna barriären.

Spring över bron så kommer du snart till den plats där Zidane nyss var. Prata med tjejen så berättar hon att Zidane har följt efter Garland till Pandemonium. Eiko springer då iväg och hämtar de andra.

Zidane kommer fram ur en teleporter på en mycket konstig plats. Du ska nu springa upp åt höger, det är ingen idé att försöka springa tillbaka genom teleporten, Zidane vägrar.

På nästa plats så hör du en röst och Garland kommer fram. Han berättar lite och går sedan sin väg upp för trapporna. Du ska följa efter honom.

"PANDEMONIUM"

Följ efter Garland på de konstiga plattformarna. Hoppa efter honom då han flyttar sig. Du kommer att hålla på så ett bra tag och han kommer att snacka mycket. Han berättar bland annat att han skapade Kuja för 24 år sedan, din broder! Och att du skickades till Gaia av Kuja för att han inte gillade dig. Och Kuja skickades till Gaia för att skapa krig.

Efter allt detta snack så får vi se Kuja, han står och tittar ut från en plattform. Då kommer skeppet med det röda ögat svävandes medan Kuja skriker ut sina planer.

Zidane drömmer, alla hans kompisar talar till honom. Sedan väcks han utav Eiko och Vivi. De är på en mycket vidrig plats. Zidane tar några stapplande steg bort från platsen där han satt och mot en grind. Han stänger den innan Vivi och Eiko hinner under, han struntar i dem. Efter att ha gått en bit utan dem så möter han fienden Amdusias. Där kommer Freya och hjälper dig lite. Tillsammans så kan ni ta kål på besten. Även Amarant kommer och hjälper till om du åker på en massa däng. Men även fast han fått deras hjälp så lämnar han dem. På nästa ställe så kastas Steiner och Quina omkull av nåt. Du får nu styra dem själva att slåss mot en Abadon, utan Zidane. Men efter lite strid så kommer han och hjälper dem. Efter striden så haltar han dock lik förbannat iväg utan de andra. Och nu så får han möta en riktigt stor fiende, en Shell Dragon, ensam! Men efter en stund så kommer Dagger och hjälper honom. Efter striden så kommer Quina och Steiner, men de andra är inte med. Ni beslutar er för att springa efter dem, tillsammans. Spring tillbaka åt höger så kommer du snart till dem, och en liten Moogle. Du får välja dina kamrater innan ni ska gå iväg. Om du pratar med Moogle:n så kan du sova, spara, byta medlemmar och handla. Bunkra upp allt du kan tänkas behöva och spara innan du fortsätter.

MOGSHOP --- PANDEMONIUM / HALL [Moorock]

Dagger	- 320
Mage Masher	- 500
Mythril Dagger	- 950
Gladius	- 2300
Zorlin Shape	- 6000
Orichalcon	- 17000
Defender	- 9340
Holy Lance	- 11000
Avenger	- 16000
Mythril Racket	- 2250
Bistro Fork	- 10300
Rising Sun	- 500
Dragon Wrist	- 4800
Defense Gloves	- 6000
Coronet	- 4400
Flash Hat	- 5200
Adaman Hat	- 6100
Platinum Helm	- 4600
Demon's Vest	- 10250
Minerva's Plate	- 12200
Platina Armor	- 10500
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Vaccine	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

Efter detta så ska du springa upp till den tron som Zidane satt på då du först kom hit. Där vid tronen ligger en **Holy Miter** o skräpar som du ska ta. Spring sedan tillbaka till den plats där du mötte Shell Dragon med Dagger och fortsatt ner åt vänster, efter att du är redo. Du kommer till en plats med en massa små krukor med nåt blått i, samt en stor knapp direkt du kommer in i rummet. Tryck på knappen så lyser det blått ur alla krukor och en tidräkning börjar på 30 sekunder. Du ska hinna förbi alla ljusen, utan att nudda dem, för då blir det strid, för att hinna över den bro som bara finns där då krukorna ger ifrån sig det blå ljuset.

OOO	OOO	OOX	OOO	OOO	OXO	OOO	OOO
OXOOO	OOXOO	OOOOO	XOOOO	OOOXO	OOOOX	OXOOO	OOXOO
OOXOO	OXOOO	XOOOX	OOOXO	OOOOO	OOOOO	OOXOO	OXOOO
OOOXO	OOOOO	OOOOO	OOXOO	OXOOO	OOOOX	OOOXO	OOOOO
OOOOX	OXOXO	OOXOO	OOOOO	XOOOO	OOOOO	OOOOX	OXOXO
OOO	OOO	OOO	XOO	OXO	OOX	OOO	OOO

När du lyckats med att navigera dig mellan ljusen utan att röra dem, och stå helt stilla om du är för nära, så kan du springa över bron och komma till nästa plats. Där så kommer du att komma till en konstig byggnation med pelare och nåt i mitten. Om du undersöker här så kan du ställa in en massa värden. Slå in värdet "3" vid montern så flyttar sig en plattform längre bort. Gå åt vänster och upp runt över där så ska du se att en plattform ligger där. Om den skulle ligga fel så kan du inte hoppa på plattformen utan får gå ner och ändra värdena igen i rummet innan. Det ska stå "1" på "Current Altitude", och "3" på "Current Heading". I alla fall då du väl hoppat ombord på plattformen så kommer den att ta dig hela vägen upp genom tornet. När den stannat så ska du gå av upp åt höger och springa upp runt för plattformen där. Spring ut på den allra första avsatsen här och tryck på X så kommer plattformen upp hit. Kliv ombord så kör den upp dig till en kista med **20007 Gil** i! Spring nu ner igen, och åk med plattformen då och då, samma väg som du kom upp.

Spring tillbaka in i kontrollrummet igen och fingra lite på knapparna. Testa sedan att åka med plattformen och spring tillbaka och fingra igen. Fortsätt så 3-5 gånger så kommer alla de andra i gänget att stå vid kontrollerna nästa gång du springer in i rummet. De sköter kontrollerna åt dig medan du åker hiss. Spring tillbaka till tornet med plattformen i så dyker en ATE upp. Kolla den för att ställa in värdena på hissen.

- ATE: "The Elevator"

Ställ in värdena och tryck på O för att återgå till Zidane. Tryck bara på Select igen för att ställa in nya värden här.

Ställ in värdet 4 och ta hissen från bottenplanet upp en nivå. Spring upp åt vänster och runt. Då du kommer till den första avsatsen där uppe med två vägar att välja så spring vidare uppåt. Där uppe ska du till avsatsen längst bort åt vänster och trycka på Select för att ställa in värdet 4. Nu kan du åka upp en våning.

När du kommit upp hit så märker du att det finns tre vägar ut från plattformen. Börja med att ta vägen och teleporten snett upp åt höger. Du kommer då upp på ett ställe där du ska ta nästa platta till vänster ner en bit. Spring åt höger där för en kista innehållandes en **Carabini Mail**. Åk upp igen och ta plattan till höger för att åka ner och nå en till kista innehållande en **Elixir**. Spring sedan tillbaka till den röda teleporten och ta den tillbaka ner igen. Där ska du springa ut på den stora plattformen och gå neråt och förlja gången åt vänster och ta teleporten där upp en våning. Spring nu åt höger och fortsätt så tills det att du når ett vägsval där du ska springa neråt och åt höger för att nå en platta som du ska ta upp. Fortsätt till nästa platta så når du åter en kista huserandes ett par **Battle Boots**. Åk ner och ta nu den andra vägen vid vägsval och ta plattan där uppåt en bit. Fortsätt och ta nästa platta upp så ska du bara springa nedåt en skvätt för att hitta en Save-Moogle.

Vila, spara och byt medlemmar, om du vill. Jag behöll mina: Zidane, Eiko (för att hela mina gubbar samt hennes Eidolons), Vivi (För hans starka magier) och Steiner (För hans starka attacker och hans kraftfulla magikombo med Vivi).

Spring sedan åt höger mot grottöppningen så kommer Moogle:n att varna dig men fortsätt bara, om du är beredd...

Där så står Garland och pratar och är riktigt filosofiskt. Sedan kommer ni in och då skickar han ner en vit drake mot er som ni måste besegra för att... ja för att inte dö och rädda världen och sånt;)

SILVER DRAGON

Eiko lät jag kasta Madeen, Steiner slå vanliga slag och Zidane likaså. Vivi får kasta magier som Firaga, Thundaga, Blizzaga, Comet, Bio, Water och liknande. Men tänk på att spara lite MP till de nästkommande två boss striderna som kommer i en följd efter denna.

Du kan också låta Vivi köra Osmose för att suga i sig ett gäng extra MP från bossen. Steiner kan köra sina Magi attacker Bio Sword och Water Sword. Det ska inte ta nån längre tid för er att krossa denna boss. Och

har du desutom Abilities som Auto-Potion och/eller Auto-Regen så kommer du lätt att överleva hans attacker, även de som skadar alla såsom Shockwave.

AP 13

Garland berättar att han är den störste och att han styr över planeten. Sedan anfaller han er.

GARLAND

Av denna boss så skadar det aldrig att stjäla, för han har några dyrgripar på sig. Du kan låta Eiko börja med att kasta Carbuncle så att ni får Reflect på er. Detta underlättar då ni slipper ett gäng små-elaka magier på er. Steiner får blåsa på med sina starka vanliga attacker och ibland sina Water Sword och Bio Sword medan Vivi kastar magier såsom Water och Bio.

Du får hålla på ett bra tag. Och du måste tänka på att inte slösa hejvilt med dina magipoäng. Lyckligtvis så kommer de flesta i ditt gäng säkerligen att gå i Trance så att du kan mosa på med mer skada på honom.

0 AP

Zidane säger åt Garland att ge upp då det börjar glimma rött om honom.

Kameran går upp från Garland och vidare upp i himlen där skeppet Invincible med det stora röda ögat svävar. Det röda ögat pulserar med sitt skarpa röda sken i några sekunder.

Kuja står inne i skeppet vid det pulserande röda ögat och pladdrar på. Sedan lämnar han skeppet och svävar ner på marken framför Garland för att ta över planeten. Han snackar lite och anfaller er sedan.

KUJA

Eiko kan börja med att kasta Carbuncle för att ni ska få Reflect på er. Efter det så passar det bra att kasta Madeen några gånger samt stå lite och vänta för att kunna hela dina kamrater. Steiner får köra Water Sword och liknande samt vanliga attacker. Vivi får kasta magierna Water, Bio och liknande. Låt Zidane anfalla vanligt. Ganska snart så bör minst nån av dina gubbar gå i Trance så att du kan smaska på med rejält feta attacker. Om Steiner eller Zidane går i Trance så måste du satsa allt på att hålla dem i liv tills deras Trance är över. Zidane får köra sin kraftigaste Dyne attack och Steiner får köra vanliga attacker. Du kommer då att göra nästan 10 000 HP i skada varje gång!

När han fått nog med stryk så kommer han att falla ihop och gå i Trance. Han svävar upp och smaskar på en fet magi som heter Ultima på er så att ni alla faller.

0 AP

Kuja bubblar på lite. Han går sedan fram till Garland och sparkar ner honom från plattformen. Kuja fortsätter att snacka ett tag till och då hör han Garlands röst.

Kuja svävar uppi luften. Hans hand börjar att brinna och han laddar energi i den. Sedan skjuter han vita energiklot mot pelarna som håller upp plattformen med städer på. De faller och exploderar. Kuja fortsätter att kasta fler energiklot som svärmar över hela planeten och slår omkull allt de träffar. Allt brinner. Kuja ler och flera fjädrar yr omkring honom. Kameran zoomar ut och visar ett Terra i lågor, fyllt av explosioner. Och hundratals omkullfallna torn, samt en leendes Kuja i mitten.

Zidane pratar med Freya som han skickar att hämta The Invincible. Dagger och Zidane ska dra till Bran Bal och rädda invånarna. Spring upp och runt längst bort och ner till en platta så kommer en bro fram. Spring över den till andra sidan så kommer de till ett ställe med en trappa med ögon-lika statyer ovan en trappa. Dagger springer upp dit, det är en teleporter, och Zidane följer efter. Precis då Zidane ska säga något så teleporteras de iväg till en plats nära Bran Bal.

De andra springer ut från tornet för att hämta The Invincible. Quina ska naturligtvis stanna och äta men de andra rycker med Quina.

Spring tillbaka mot staden med Zidane och Dagger så kommer ni att dela er vid den stora gröna sköldporten utanför staden. Ni springer åt era egna håll för att rädda och evakuera alla i byn.

De andra kommer ombord på skeppet Invincible men Quina hann inte med. Men så kommer nån upp från en teleporter, det är Quina, som visste hann.

Zidane står och pratar med flickan han träffade förut i byn. Först vill hon inte följa med men Zidane övertygar henne att lämna det brinnande Terra.

Freya kommer med skeppet och frågar Dagger vart han är. Efter nån sekund så kommer han och flickan. De springer

Ögat stiger upp och allt faller under, och över, skeppet. Man ser ovanifrån att allt brinner och alla byggnader har fallit. Skeppet krashar nästan med flera fallande pelare men det söker sig uppåt, uppåt mot ljuset och upp över molnen. En pelare krossar nästan skeppet som för fulla maskiner stormar vidare upp mot ljuset i himlen. Skeppet kraschar upp ur vattnet och skapar en riktig vattenexplosion. Vattnet yr ner över havet och man kan slutligen se skeppet som kommit ut ur ett mycket färggrant fält, en dimensionsport mellan Terra och Gaia. Skeppet står nu lugnt och svävar ovan vattnet.

Ni snackar lite om vad som komma skall. Ni tror inte riktigt på att Kuja är död men har svårt att tro att han lever, så paradoxalt;) Steiner kommer ut till er och säger åt er att komma till bryggan och se något. Det visar sig att dimman har täckt precis hela Gaia, hela eran värld. Vad ska Kuja hitta på härnäst?

Välj att spara om du vill och välj sedan hur som helst no och byt skiva.

Slut på Skiva 3 / 4

--- SKIVA 4 / 4 ---

Vivi står och pratar med en Svartmagiker vid gravplatsen i Black Mage Village. Efter en stund så kommer Zidane dit och Vivi går, Zidane tackar magikern för att alla Genomes får vara där. Alltså alla människorna med svans från Bran Bal på Terra. Efter detta så får man se olika sekvenser där invånarna från Bran Bal pratar med svartmagikerna och försöker lära sig livet på Gaia. Bland annat en kort episod där Eiko och en Svartmagiker visar upp en Chocobo för en Bran Bal gubbe. Och kan ni tänka er? Chocobon heter Bobby Corwen, mitt förnamn i ett Final Fantasy-spel, skojigt!

Efter ett tag så står Dagger och Steiner och diskuterar vid utgången av byn. Efter ett tag kommer Zidane och de beslutar sig alla för att sätta punkt för Kujas planer. De ska flyga till Iifa Tree. Du får först välja vilka du vill ha med dig innan du lämnar byn. (Jag valde Zidane, Steiner, Vivi & Eiko för att de är starkast i mitt lag och jag har kört mest med dem men alla bosstrategierna framöver i guiden är skrivna så att det finns tips för alla karaktärerna i spelet så det spelar ingen roll med vilka man spelar.)

Då ni kommer ut i världen igen så är ni ombord på det bästa luftskeppet, The Invincible (Den oöverbinnerliga), och världen är täckt av dimma. Du kan om du vill landa skeppet, springa tillbaks genom skogen och besöka Black Mage Village igen för att handla lite av deras nya saker, eller besöka någon annan stad och handla saker (Daguerreo har den bästa Synthesis affären... än sålänge), innan du beger dig vidare.

WEAPON SHOP - BLACK MAGE VILLAGE [skiva 4]

Wizard Rod	- 3990
Siren's Flute	- 7000
High Mage Staff	- 6000
Theif Hat	- 7100
Holy Miter	- 8300
Dark Gear	- 16300

ITEM SHOP - BLACK MAGE VILLAGE

Potion	- 50
Hi-Potion	- 200
Phoenix Down	- 150
Echo Screen	- 50
Soft	- 100
Antidote	- 50
Eye Drops	- 50
Magic Tag	- 100
Vaccine	- 100
Remedy	- 300
Annoyntment	- 150
Tent	- 800

SYNTHESIS SHOP - BLACK MAGE VILLAGE

Butterfly Sword	- 300	(Dagger + Mage Masher)
The Ogre	- 700	(Mage Masher + Mage Masher)
Exploda	- 1000	(Mage Masher + Mythril Dagger)
Rune Tooth	- 2000	(Mythril Dagger + Mythril Dagger)
Angel Bless	- 9000	(Mythril Dagger + Gladius)
Sargatanas	- 12000	(Gladius + Zorlin Shape)
Masamune	- 16000	(Zorlin Shape + Orichalcon)
Duel Claws	- 16000	(Dragon's Claws + Tiger Fangs)
Priest's Racket	- 11000	(Air Racket + Cachusha)
Bracer	- 24000	(Battle Boots + Venetia Shield)
Gauntlets	- 8000	(Mythril Gloves + Dragon Wrist)

Golden Skullcap	- 15000 (Gold Helm + Golden Hairpin)
Circlet	- 20000 (Coronet + Rosetta Ring)
Grand Helm	- 20000 (Cross Helm + Power Belt)
Rubber Suit	- 20000 (Minerva's Plate + Egoist's Armlet)
Brave Suit	- 26000 (Mythril Vest + Mythril Rod)
Light Robe	- 20000 (Magician Robe + Glass Armlet)
Grand Armor	- 45000 (Mythril Sword + Mythril Armor)
Desert Boots	- 300 (Leather Hat + Leather Shirt)
Yellow Scarf	- 400 (Feather Hat + Steepled Hat)
Glass Buckle	- 500 (Glass Armlet + Leather Wrist)
Germinas Boots	- 900 (Desert Boots + Fork)
Gold Choker	- 1300 (Linen Cuirass + Soft)
Running Shoes	- 12000 (Battle Boots + Emerald)
Rosetta Ring	- 24000 (Madain's Ring + Holy Lance)
Garnet	- 350 (Ore + Remedy)
Amethyst	- 200 (Ore + Annoyntment)
Peridot	- 100 (Ore + Soft)
Sapphire	- 200 (Ore + Antidote)
Opal	- 100 (Ore + Potion)
Topaz	- 100 (Ore + Eye Drops)
Lapis Lazuli	- 400 (Ore + Dead Pepper)

Nu så kan du lämna byn och ta dig till luftskeppet samt läsa vidare i guiden.

OBS! Du behöver inte åka direkt till Iifa Tree för att ta dig ann Kuja och klara spelet inom kort, du kan åka runt och samla upp dina gubbars level, hitta vapen, leta hemligheter samt en massa annat. Kolla då upp sajten, <https://guide.ffuniverse.nu/ff9/> och klicka dig till "Chocobo"-sidan för att hitta ChocoGraphs och en massa bra vapen, kort, rustningar och mycket annat (tänk dock på att det är svårt att se i dimman då du letar ChocoGraphs). Du kan även kolla upp på "Vapen"-sidorna vart du hittar vapen, "Hemligheter"-sidorna vart en massa hemligheter finns, "Minispiel"-sidorna vart alla minispiel finns, vad man gör, vad man får i belöning och mycket mycket annat. Som sagt leta runt på sajten lite och fortsätt sedan med nästa avdelning då du känner dig redo.

"SLUTET NÄRMAR SIG"

Okej, du har antingen kollat upp sajten och letat reda på en massa hemligheter och annat skoj samt spelet en massa roliga minispiel med mera. Eller så har du bara hoppat över den biten för att få klara av spelet nån gång. Ja, ja tyst på mig själv nu nån gång och vidare med guiden!

Det du ska göra är att flyga ditt nya luftskepp till Iifa Tree. Där ser du ett gigantiskt energiklot sväva ovanför. Ett tips är att du landar på marken först för att spara och hoppa sedan in i skeppet, åk in i klotet och det står "???", tryck på X-knappen så drar hela cirkusen igång.

Skeppet stiger upp ur molnen och man kan se toppen av Iifa Tree och ljusklotet ovanför. Ljuset börjar att blixtra blått och ut strömmar tusentals stora vita drakar flygandes mot skeppet. De närmar sig skeppet mycket snabbt och deras antal är skrämmande. En drake flyger ända fram till kockpit där dina gubbar står. Draken sprutar eld på skeppet och bilden förvrängs. Men då så börjar vissa drakar att brinna. Flera skepp stiger upp från molnen och skjuter med alla sina kanoner på drakarna. Drakarna faller brinnandes ner genom molnen.

Cid står i sitt luftskepp och ger order till all personal på skeppet. Zidane och Dagger ser hans skepp från The Invincible.

Skeppet The Invincible åker för fulla maskiner mot Iifa Tree och dess ljussken. Men drakarna jagar på efter skeppet. Drakarna närmar sig allt mer och mer. Precis då de är bakom skeppet så dyker ett nytt skepp upp under molnen. Drakarna flyger in med full hastighet i skeppets skrov och knockar sig själva livlösa.

Beatrix står ute på deck på ett skepp och soldaterna varnar henne för att skeppet kommer att explodera om de fortsätter att pressa det så hårt. Men Beatrix vägrar stanna, hon ska se till att Steiner, och de andra såklart, överlever och kan störta Kuja en gång för alla. Steiner ser hennes skepp komma til undsättning.

The Invincible går för fulla maskiner. I hög hastighet närmar de sig sitt mål, ljusskenet ovanför trädet. De flyger rakt in i ljuset och allt blir svart-vitt. Skeppet försvinner och man kan se alla de andra skeppen sakta ner då The Invincible försvinner.

Ni hamnar direkt i en Boss-fight efter FMV:n.

NOVA DRAGON

Kasta en Tent på bossen, han kan få Blind då. Dagger får åkalla Bahamut samt hela alla i gänget. Att kasta Shell på hela gänget är inte heller fel. Zidane får köra på med vanliga attacker samt stjäla nån gång då och då. Vivi får kasta sina starkaste magier, gärna Blizzaga och nån wind magi. Steiner får köra sina starkaste Sword Magic på bossen.

Kasta gärna Reflect på Vivi om han har Reflectx2 abilityn på sig. Sopa sedan på med nån stark magi, som Vivi kastar, på Vivi så studsar den på bossen som då får dubbel skada. Detta är helt oslagbart då Vivi gått i Trance och kan kasta två Blizzaga direkt!

Efter striden så strålar sig alla ner med teleporten från The Invincible ner på marken. De landar i en annan dimension kan man säga. Minnenas och drömmarnas dimension.

"MEMORIA"

Alla åtta karaktärerna står på början av en lång väg som leder upp för en stor slott-liknande byggnation. De pratar lite och sedan får du välja dina följeslagare.

Gå upp för vägen så kommer du till nästa bildskärm. Där dyker ett "?"-tecken upp direkt ovanför Zidanes huvud. Härifrån så kan ni återvända till erat luftskepp och fortsätta samla eller utforska världen. Det kommer komma en till sådan här plats, längre fram. Men då du återvänder med Invincible hit så får du i alla fall börja härifrån.

Jag kommer nu att dela in slutet av den här guiden i en slags punktform. Varje bildruta, skärm, som kommer att visas kommer att få en egen text. Då du kommer till nästa bild så kommer ett nytt stycke med ny text. Så håller det på tills du klarat av detta underbara spel.

Memoria/Entrance (del 1):

Här kan du som sagt återvända till ditt skepp igen. Vill du komma tillbaka hit igen så åk in i det rosa kraftfältet ovanför Ifa Tree med Invincible och tryck på X-knappen, precis som första gången.

Spring upp för trapporna så ser du en svart-färg-skiftande glob. Gå fram till denna och tryck på X-knappen så kan du Spara, Vila i ett tält samt byta medlemmar i ditt nuvarande team. Jag föreslår att du vilar upp dig och sparar, fienderna är väldigt starka och svåra här i Memoria.

Efter detta så spring in åt höger bakom väggen. Här bakom så ligger "**Kain's Lance**" gömd. Ta den och lämna sedan rummet via porten längst bort.

Memoria/Stairs of Time (del 2):

Om du springer direkt till vänster här, innan den smala gången och trapporna, så kommer ett "!"-tecken att dyka upp. Om du trycker på FYRKANT så kan du nu spela kort mot en av de många döda kortmästarna här i Memoria. Jag kommer att skriva vart alla andra finns också så att du kan spela lite kort om du vill.

Spring vidare längs den smala gången som löper längs väggarna som omger pendeln. Vid slutet av gången så kan du lämna rummet.

Memoria/Recollection (del 3):

Spring åt vänster och upp för alla trapporna till det att du når det översta planet. Där precis innan allra sista trappan vidare så finns en liten balkong. Sök bakom den högra pelaren som är närmast tv-skärmen. Där

hittar du Zidanes vapen ”**The Tower**” som är mycket starkt. Utrusta det och fortsätt sedan upp för trappan och vidare.

Memoria/Outer Path (del 4):

Spring längs den smala bron, men se till att vara beredd för du får möta en boss efter halva vägen (då du har den rosa-lila månen precis bakom dig).

MALIRIS

Abilityn Body Temp skadar aldrig här. Beroende på vilka du kör med...

Kasta Reflect på Vivi och låt honom kasta Blizzaga på sig själv så det studsar vidare mot bossen.

Dagger och/eller Eiko får vara eran helare, de kan även skicka iväg nån kraftig Eidolon då och då. Dagger bör kasta Shiva.

Steiner får köra sin Shock ability och/eller Blizzaga Sword om Vivi är med i laget.

Zidane får göra vanliga attacker samt sno saker från bossen ibland.

Freya bör köra sitt Jump-kommando, gärna med abilityn High Jump utrustad. Freya bör också kasta Rei's Wind i början av striden så att alla får Regen.

Quina kan agera som helare. Men kan även använda sina Blue Magics. Quina ska helst inte attackera då hans/hennes attacker gör så lite skada ibland.

Då du besegrat bossen så kastar denne sin attack ”Raining Swords” på er som gör allt från 1000 HP i skada till 3000 HP i skada. Så hoppas att minst en överlever.

Fortsätt vidare på bron så kommer du till nästa plats.

Memoria/The Past (del 5):

Gå fram till den lilla trappan i mitten och försök att gå upp för den. Då kommer Quina, Dagger, Eiko och Zidane att ställa sig och kolla på tornet framför dem. De ser Bahamut och The Invincible som en FMV i bakgrunden. Men inte Quina, för han/hon var inte där så bilderna finns inte i hans/hennes minne och därför kan de inte ses.

Efter pratstunden så ser du att tornet är borta. Gå upp för den lilla trappan och sök till vänster för att finna Eikos vapen ”**Angel Flute**”. Gå till höger här uppe och tryck på X-knappen då ”?”-tecknet uppenbarar sig för att kunna vila, spara och byta medlemmar. Spara, fler bossar väntar. Gå sedan vidare åt höger och lämna rummet.

Memoria/Oblivion (del 6):

Detta rum/plats är en av mina favoriter i Memoria. Rummet består av en trappa som leder upp till en port ovanför dig som tar dig till nästa rum. I luften närmast TV-skärmen så svävar olika föremål runt i luften. Bland annat en bok, nallebjörn och lite andra saker. Mycket snyggt gjort.

Nog om det, slå upp portarna vid trappans slut för att gå vidare.

Memoria/Recollection (del 7):

Det ösregnar här. Gå upp för trappan och gå in till vänster så kan du hitta en kortmästare där. Gå vidare åt höger mot trappan så kommer Zidane att se två personer gå mot en liten eka. Dagger kommer, hon ser det också. Det konstiga är att det är Daggers minne och Zidane borde inte sett det. Zidane pratar lite med Garland men efter det så kan du springa upp för trappan.

Memoria/Time Interval (del 8):

Även här kommer Dagger fram och de båda kollar upp på det röda ögat vid trappans slut. Garland berättar att personerna Zidane såg i stormen på förra stället var från hans eget minne och inte från Daggers. Han pratar även om kristallen som delades i fyra delar av Gaias invånare.

Spring ut åt vänster så hittar du Amarants ”**Rune Claws**” där. Spring sedan upp för trappan så får du möta nästa boss.

TIAMAT

Utrusta alla med utrustningar som absorberar eller skyddar för Wind-baserad skada. Även gärna abilityn Clear Headed och Body Temp.

Vivi får kasta Blizzaga. Eiko får åkalla, en helst boostad (abilityn Boost) version av Fenrir. Steiner får köra sin Shock ability och/eller Blizzaga Sword, Dagger få hela alla.

Kör du med andra så låt dem utföra sina kraftigaste attacker och kommandon. Freya får kasta Rei's Wind i början av striden samt sen köra Jump. Amaranth kan kasta nåt starkt vapen du inte behöver samt slåss lite. Quina får hela, slåss eller kasta Blue Magics. Zidane ska som vanligt anfalla samt stjäla då han får tillfälle.

Spring vidare upp för trappan och in i ögat för att komma vidare.

Memoria/Ruins (del 9):

Följ bara den långa trappan hela vägen upp så kommer du vidare.

Memoria/Lost Memory (del 10):

Spring ner för trappan och sök vid tunnorna där för att hitta ytterligare en kortmästare. Fortsätt åt vänster för att komma till nästa ställe.

Memoria/Familiar Past (del 11):

Kyrkklockan ringer. Spring bara förbi den åt vänster och upp för trappan i slutet.

Memoria/World Fusion (del 12):

Detta är en till sån här favoritplats för mig. I bakgrunden syns två planeter som "smälter" samman, Gaia och Terra. Vägen man går på är smal och vrider sig iväg till en konstig byggnad. Garland kommer att berätta lite för er innan du kan fortsätta in i byggnaden på andra sidan av bron.

Memoria/Portal (del 13):

Här så ser vi en till sån där glob där man kan vila upp sig och spara, även byta medlemmar. Gör det du känner för och spring in under vattenfallet.

Memoria/Birth (del 14):

Här så är det bara vatten. Quina simmar runt men upptäcker snart att han/hon inte kan andas. Zidane berättar för Quina att han/hon inte kommer kunna andas fören han/hon slutar tro att de är i vatten.

Här till höger bakom klipporna så ska du springa runt och trycka frenetiskt på X-knappen för att få upp en röst från "Mysterious Voice", Hades, som frågar varför ni stör och ber er gå. Om du vägrar gå så får du slåss mot denna svåra extra-boss som, om du besegrar honom, ger dig tillgång till sin den bästa Synthesis affären i FF9! Men han är svår. Kolla upp FF9 sajten på "Bossar"-sidorna för mer info. Du kan även lära dig Daggers bästa Eidolon, Ark, av ett föremål han kan Syntha. Läs mer på FF9 sajten.

Spring upp för trapporna så kommer nästa ställe.

Memoria/ (del 15):

Stället är fyllt med vatten högt upp över väggarna. Zidane pratar lite med sina kamrater, de alla ser vattnet och Zidane undrar om det kan vara så att allas existens kan spåras till en enda källa och att dennes minnen ärvs av nästkommande generationer och så vidare.

Då du sprungit upp en bit för trappan och närmar dig utgången så dyker nästa boss upp.

KRAKEN

Utrusta alla med rustningar och föremål som antingen skyddar mot Water-attacker eller absorberar dem. Body Temp abilityn har heller aldrig skadat i denna strid.

Börja med att slå ner de båda tentaklerna först. Sedan kan du gå på själva Kraken.

Låt alla göra sina vanliga attacker, magier, etc. i striden. Men kastar du magier så ska det vara starka eld-baserade sådana som till exempel Firaga och Flare, samt Eidolon Ifrit.

Zidane kan stjäla från bossen nån gång då du har tid. Din helare bör som vanligt vara Eiko eller Dagger eller Quina. Och kör du inte med nån av dem så återstår Freya, och utan henne så får du låta den som har tid över hela de andra.

Spring upp för den sista biten av trappan.

Memoria/Time Warp (del 16):

Här ser du en stor klocka på väggen där alla pekarna hoppar snabbt fram och tillbaka.

Spring på bråtet tills du kommer till själva huvudplattformen. Spring rakt fram här ut till det lilla räcket till höger. Tryck på X-knappen då "!"-tecknet dyker upp för att spara, sova eller byta gubbar. Fortsätt sedan

upp för trappan och gå direkt in i rummet på Zidanes högra sida. Kolla i rummets bortersta hörn för att träffa på ytterligare en kortmästare. Lämna hela detta ställe genom att fortsätta upp åt vänster längs gången och öppna dörren.

Memoria/Gaia's Birth (del 17):

Här så brinner en stor planet framför er, det är Gaia som skapas. Zidane pratar lite med Steiner och Garland berättar lite för er.

Klättra upp hela vägen för stegen.

Memoria/Stairs (del 18):

Fortsätt upp för stegen du kom upp hit med. På den första plattformen så ska du söka i det vänstra hörnet för att hitta ”**Mace of Zeus**”, Vivi kan nu lära sig Doomsday! På denna plattformens högra hörn så finner du en till kortmästare. Klättra upp för stegen då du känner att du är klar här nere. Gå mot dörrarna där så slås de upp.

Memoria/Gate to Space (del 19):

Gå emot dörren i mitten så kommer hela väggen att automatiskt försvinna och blotta rymden utanför. Även en boss attackerar er i denna stund.

LICH

Om Vivi har Reflectx2 på sig så ska Dagger och/eller Eiko kasta Reflect på nån av er och sedan får Vivi kasta sina magier, gärna Flare eller Firaga, på denne så att bossen tar dubbel skada av dem då de studsar mot honom.

Eiko får åkalla Madeen samt hela alla. Kör du med Dagger så får hon hela samt kasta en och annan Eidolon.

Steiner får göra sin attack Shock eller Firaga Sword så får bossen otroliga skador. Skulle Steiner gå i Trance så spara hans MP och kör vanliga attacker, han gör ju tre-dubbel skada då!

Har du Quina med och han/hon lärt sig sin Twister så kan du köra den. Freya får köra Jump och Amarant kan kasta några starka saker som till exempel Rising Sun och Pinwheel.

PS. Det skadar inte om Zidane stjälar lite från bossen.

Till vänster i detta rum så kan du vila, spara och byta gubbar. Gå genom porten så kommer du att stå vid en avgrund i rymden. Men en röst, Garlands, ber dig att kliva ut. Zidane gör det och går nu i rymden.

Memoria/To the Origin (del 20):

Du är i rymden och allt snurrar. Tryck uppåt på den analoga Styrspaken eller styrkorset för att komma framåt. Ett ljus börjar skina längre fram och Garland börjar prata med dig. Ni pratar om människans minne och i slutet ber han dig att skydda kristallen från Kuja. Zidane går in genom ljuset och försvinner.

Crystal World (del 21):

Allt här är i kristall. Även fienderna! Men dessvärre är fienderna kristall-versionen av alla de bossar du mött här i Memoria, hittills. De är svåra men ger mycket AP i belöning. Mitt tips är att rymma om du vill, är halv-stark, ej behöver AP. Annars kan du stanna och slåss.

Följ i alla fall kristall-vägen så stöter du snart på ett skimrande ljus som tar dig vidare.

Crystal World (del 22):

Spring längs kristall-vägen åt vänster och ner till nästa ljusfält.

Crystal World (del 23):

Följ kristall-vägen ner till böjen och spring upp där till ljusfältet som vilar på kristallens spets. Gå in i ljuset för att komma till sista delen.

Crystal World (del 24):

Till vänster här så har du en sån där glob. Du kan vila, spara, byta medlemmar men även återvända till början av Memoria, och därifrån ta dig till The Invincible. Om du återvänder från The invincible till Memoria så får du börja om från början, alltså del 1.

När du har sparat klart, för det beordrar jag dig att göra, så kan du fortsätta in genom ljuset för att möta Kuja en sista gång.

Crystal World (del 25 -Slutet):

Du har nu nått den sista platsen i spelet, i princip. Gå fram till plattformen längst bort så ser du Kuja på en plattform. Kuja berättar att han tänker förstöra kristallen och därmed världen, er och universum. Till och med sig själv! Kuja är galen. Efter att ni har pratat så blir det strid.

DEATHGUISE

Abilityn Insomniac kommer väl till hans i denna strid om du kör med Quina och han/hon har lärt sig sin ability "Night". Bossen gillar varken is eller vind-attacker.

Börja med att Dagger kastar Reflect på sig själv. Sedan får Vivi kasta Blizzara, Meteor och Flare på henne då hon har Reflect på sig. Dagger bör även hela alla samt skicka iväg Protect och Shell på er. En summon skadar aldrig lite då och då.

Steiner får köra med sin Shock ability samt Flare Sword och Blizzara Sword, samt andra Svärdtekniker du anser passar.

Zidane kan stjäla nån gång om du vill men mestadels hålla sig till vanliga attacker.

Om du kör med andra gubbar så kör deras starkaste attacker, abilities och magier. Quina kan avsluta varje runda med sin Blue Magic Night så att bossen sover sig genom era kaskader av attacker.

Se alltid upp med din HP så att den inte faller för lågt. Hela direkt och återuppliva de fallna kämparna, helst med Eikos Full-Life (om du kör med henne och har den magin) för bossen tenderar till att köra attacker på alla då man bara kastat typ Phoenix Down och Life, och då dör ju de som nyss återupplivats med cirka 1-10 HP.

Du kan spara efter denna strid, spring bara tillbaks till den svarta globen, innan du möter spelets näst sista boss, Trance Kuja. Du kan även återvända ut i världen igen för att hämta allt du missat samt göra allt skoj du inte hunnit med.

Lite små förberedelser:

Freya bör ha sin High Jump ability samt Kain's Lance. Kör med Steiner. om du har hans vapen Ragnarok, utrusta det. Utrusta abilitys såsom Auto-Life, Auto-Reflect, Counter, High Tide, Auto-Potion, Auto-Regen mfl.

Prata med Kuja då du är redo, förbered dig väl för nu finns ingen återvändo!

TRANCE KUJA

Kör du med Freya så kasta omedelbart Rei's Wind och börja sedan köra hennes Jump-kommando. Zidane får göra vanliga attacker, du behöver inte bry dig om att sno från bossen för han är den näst sista och du har ändå ingen nytta av föremålen efter striden då sista bossen kommer direkt efter.

Eiko och/eller får hela alla samt köra på med sina starkaste Eidolons. Quina kan kasta sin White Wind för att hela och Vivi får dunka på med sina starkaste magier. Steiner bör köra sina starkaste Sword Magic-attacker. Om du utrustat alla med en eller flera utrustningar som antingen skyddar helt för Shadow-skada, skyddar till 50% eller absorberar så skada så kan Vivi kasta sin Doomsday varje runda. Den gör massiv skada samt helar alla i ditt lag som kan absorbera Shadow-baserad skada. De andra skadas om de inte har nåt skydd. Att Eiko kör Carbuncle så alla får reflect är utmärkt, då fungerar bara några få av Kujas attacker på er, resten studsar tillbaks på honom. Kasta Carbuncle igen typ varannan runda, om alla inte har Auto-Reflect. Hela alla med Items eller abilities, magier studsar ku till Kuja. Även Kuja kör mycket med Reflect. Studsa magier på er själva då, men använd helst magier som ej kan studsas.

Kör även på med egna knep samt se till att hålla eran HP uppe. Mycket av vinsten i denna strid hänger dels på eran level och hur hög HP ni har samt vilka abilities ni lärt er och utrustat. Men det hänger ju även på era vapen och utrustningar. Återvänd ut i världen innan striden om du antingen inte klarar av bossen eller anser dig vara för svag.

Då striden är slut så kastar han magin Ultima på er alla innan han dör. Denna magi tar ner eran HP till 1.

Alla vaknar upp liggandes på en stor sten, det brinner runt er. Zidane reser sig upp och en röst talar till honom. Det är den ultimata ondskan. Som ska förgöra världen och allt liv så att inget finns kvar. Världen består av för mycket ondska och hat, denna röst vill få ett slut på detta. Allt liv ska dö. Men Zidane vägrar ge upp och tänker slåss.

Välj de fyra du vill spela med (du behöver inte spela med Zidane) så kommer de andra kvarvarande att offra sin hälsa för att ge de stridande full HP och MP. Menyn öppnas efter detta, utrusta er mycket väl och kolla de små tipsen på förberedelser här nedan. Lycka Till!

Efter en mycket filosofisk fjärde skiva, och även tredje skiva för den delen, (hoppas ni kan ta till er lite av de ämnen de tar upp i spelet, som de gör i alla FF-spel. Att ämnena får er att fundera och tänka. Kan minnen leva vidare? Lever alla bara för att dö? Och så vidare.), så möter ni till slut den sista bossen.

Lite förberedelser:

Utrusta abilitys så som Auto-Life, Auto-Reflect, Counter, High Tide, Auto-Potion, Auto-Regen mfl. Jelly, Antibody, Clear-Headed och Loudmouth sitter fint då sista bossen kastar lite skumma status-effekter på dig. Ha även hög level, bra utrustning och bra vapen.

NECRON

Sista bossen!

Kör med alla knep du kört med förut. Ha gärna abilities som stoppar statuseffekter, till exempel Locomotion, Antibody, Loud Mouth mfl. Kör med dina bästa gubbar. Kasta deras bästa attacker.

Zidane: Attacker på för fullt. Kör hans bästa Dyne om han kommer i Trance, för det kommer att ske och måste. Stjäl inte, det är ju sista bossen!

Steiner: Kör hans Shock om du har samt bästa Sword Magic, Doomsday Sword, om Vivi är med. Vid Trance gör vanliga fysiska attacker.

Vivi: Kasta hans starkaste magier, även i Trance. Har du Reflectx2 och nån har kastat Reflect på dig eller nån annan så studsas dina magier istället för jättestor skada.

Dagger: Kasta Reflect på Vivi eller nån annan, om Vivi är med. Kasta helande magier så fort det behövs. Använd R1-knappen för att kasta på alla medlemmarna. Kasta även nån Eidolon då du får tid. Extra plus om du lärt dig Boost.

Eiko: Kasta hennes anfalls magier, Holy osv. Hon får även hela dina gubbar om inte Dagger är med. Kör även iväg nån Eidolon då det passar. Men den mesta av hennes MP ska gå till helandet.

Freya: Utrusta abilityn High Jump och kör Jump-kommandot hela tiden. Att börja striden med "Rei's Wind" är perfekt.

Amarant: Attackera med vanliga slag, kasta alla era vapen som inte används samt starka kast-föremål (det är ju sista bossen så du får ändå aldrig mer se sakerna).

Quina: Kör Blue Magics som Mighty Guard och White Wind. Attackera också nån gång ibland men skadan är så slumpartad mellan jättesvag och stark så har du nåt viktigare eller bättre att göra så gör det.

Med tur, skicklighet och tungan rätt i mun så kommer du att till slut sänka denna boss och därmed klara spelet. Luta dig tillbaka och se det makalösa, fantastiska, underbara, snygga, tårdrypande, chockade, älskvärda, häftiga och långa slutet på spelet.

(Lägg märke till den as-fräcka Matrix-effekten i en slutsekvens och "Marcus" lilla referens till FF7 och FF8 med sin kommentar om Cloud & Squall i teaterscenen.)

Slut på Skiva 4 / 4 & därmed hela spelet!

Sådär! Du har nu klarat av spelet. Jag hoppas att denna guide har varit dig till stor nytta, samt att sajten hjälpt dig med andra saker. Skicka gärna in förslag, klagomål, beröm med mera via e-post bobby@westberg.org

Tack för att ni läst denna guide, vissa av er har läst alla 100 sidorna, andra bara lite grann. Jag hoppas också att ni fick ut nåt av spelet FF9, det är verkligen ett fantastiskt spel. Och jag hoppas att ni minns guiden och besöker <https://guide.ffuniverse.nu/ff9/> fler gånger för skvaller, nyheter, bilder, musik, info, guider och mycket mycket mera, ja i princip allt om de flesta Final Fantasy spelen.

Tack till er alla. Och tack till mig själv som skrev den, trodde aldrig att det skulle bli över 40 sidor, detta har ju blivit en mindre bok. Tack till två kompisar som lånat ut sina amerikanska FF9 så att jag kunnat börja skriva guiden innan FF9 kom till sverige, samt skriva klart guiden. Tack till en förstående och hjälpsam flickvän som inte klagat då jag suttit uppe och spelat hela nätterna och sovit nån timme på dagen. Detta gäller inte bara som tack till för guiden utan även alla FF-sajterna.

Och framför allt: Tack till alla ni besökare, över 100.000 är ni då detta skrivs, och ni bara ökar och ökar och fortsätter att komma tillbaka. Det gör mig glad, och stolt.

TACK!
<== the FINAL FANTASY universe ==>
www.ffuniverse.nu