

Final Fantasy V

Personaggi:

-*Bartz*

-*Krile*

-*Faris*

-*Galuf*

-*Reina*

Guida Giapponese:

-*Primo Mondo*

-*Secondo Mondo*

-*Terzo Mondo*

-*Confronto Finale*

Guida Americana:

-*Il Mondo di Bartz*

-*Il Mondo di Galuf*

-*Il Mondo di X Death*

-*la N-Zone*

Personaggi-----Personaggi-----Personaggi

Bartz:

E' un viaggiatore solitario che cavalca con il suo migliore amico Boco, un chocobo che lo accompagna ovunque. Quando i meteoriti cominciano a cadere, incontra gli unici sopravvissuti dal disastro. Inizialmente non sapeva cosa l'aspettasse, poi quando le cose cominciano a chiarirsi, diventa l'unico tra i cinque personaggi chiave del gioco capace di fermare il male che ha colpito la Terra. Ora, con il suo amico Boco e con i membri del gruppo, dovrà salvare non solo il suo mondo, ma l'intero universo.

Krile:

E' la figlia di Galuf, lei e il suo migliore amico, Hiryuu il drago, danno inizio alle ricerche del padre disperso. Lei ha una grande abilità con la magia e nei combattimenti. Si unirà al gruppo a partire dal Secondo Mondo quando è ancora giovane. Il suo amico Hiryuu è più che disposto ad aiutare il gruppo in ogni modo possibile.

Faris:

E' il capo di una banda di pirati, li guiderà contro la minaccia che incombe sul destino dell'universo. Faris incontrerà Bartz e il resto del gruppo facendoli suoi prigionieri e si unirà ai nostri amici quando capisce il loro scopo. Galuf e Bartz sospettano della sua vera identità.....questo però lo scoprirete nel corso del gioco.

Galuf:

Un uomo vecchio e misterioso con uno spirito combattivo di più di mille uomini; incontra Bartz per la prima volta quando quest'ultimo si stava accertando delle sue condizioni in seguito alla caduta del primo meteorite. Galuf, a causa dell'incidente, soffrirà di amnesia per gran parte del gioco ma, l'unica cosa che ricorda è il suo nome. Durante il gioco scopre di essere uno dei Guerrieri dell'Alba.

Reina:

Una principessa proveniente dalla campagna di Tycoon, incontra Bartz durante il disastro del meteorite e decide di entrare a far parte del gruppo per bloccare il misterioso male che ha colpito la

squarciarsi e Galuf e Reina urlano chiedendo aiuto. Andando avanti incontrerai qualche Goblin che annienterai facilmente.

Dopo un'ulteriore battaglia con altri due Goblin, troverai Galuf e Reina privi di sensi e Boco li porterà in salvo. La scossa di terremoto causata dal meteorite crea dei grossi problemi al nostro gruppo, come ad esempio l'ostruzione sulla strada per Tule. Bartz decide di continuare a viaggiare con loro, ed era anche un desiderio di suo padre che lui continuasse ad esplorare il mondo ma Galuf pensa che le intenzioni di Bartz siano altre. Sapendo che la strada bloccata ne cercano un'altra per arrivare a destinazione.

Faris e la banda dei pirati:

Oggetti: Leather Cap

Gruppo: Bartz, Galuf, Reina

Livello Gruppo: 1

Dirigiti a nord verso la tua prossima destinazione. Quando raggiungerai la caverna il gruppo si fermerà, Bartz capisce che c'è un pericolo e ancora una volta dirà a Boco di restare dietro di lui. Entra e dopo pochi passi Bartz si ferma perché ha visto qualcosa: una sorgente di acqua termale che cura le ferite; potresti approfittarne per fare battaglie in più e così aumentare il tuo livello. Vai in alto e a destra troverai una cassa. Più avanti incontrerai un pirata che ti indicherà l'interruttore di un passaggio segreto. Apri la cassa e prendi un Leather Cap che sta all'interno poi spingi l'interruttore ed entra nella stanza seguente. Qui il gruppo noterà una porticina che conduce all'esterno; scorderanno una nave che sta navigando senza vele. Per adesso dirigiti verso sinistra e entra nella prossima stanza dove troverai molti simboli pirata. Il gruppo si nasconde prima che un pirata li veda e Reina rimane stupita del fatto che questi pirati siano disposti ad unirsi a loro, ma Bartz capisce che sono dei pirati. Galuf propone di impossessarsi della nave pirata e Bartz ne rimane sorpreso. Per ora ignora il pulsante a sinistra e se provi a parlare con il pirata che si trova a sinistra ti accorgerai che dorme come tutti gli altri. Lascia i pirati e vai verso la banchina del molo, lì troverai una grossa nave pirata. Se vuoi puoi andare giù e salire sulla nave, vedrai una porta chiusa e un pirata assonnato che ti scambierà per il Capitano e ti riferirà qualcosa su Hydra. Vai dritto, a poppa della nave e cerca il timone; appena Bartz lo prende per salpare, arriva Faris e capisce che il gruppo vuole rubare la sua nave. Reina si scusa e spiega che è una principessa e che è figlia del re Tycoon, sentendo ciò Galuf e Bartz rimangono sorpresi. Reina, supplicandolo, chiede il suo aiuto ma lui, ostinatamente, non l'ascolta e li fa suoi prigionieri; prima però Faris nota, curiosamente, il ciondolo di Reina. Ora che il gruppo è stato catturato, Galuf è deluso anche se l'idea di rubare la nave è stata la sua. Si fa notte e la scena passa nella cabina di Faris il quale realizza che il ciondolo della principessa è uguale al suo. La mattina seguente Faris decide di andare nel tempio del vento e ordina ai suoi uomini di liberare il gruppo; scioccati i pirati eseguono gli ordini e Reina rimane meravigliata del perché Faris voglia aiutarli. La nave come potrà navigare senza le vele? A questo punto interviene Hydra e il gruppo si dirige verso il tempio. Prima che tu parta un pirata ti chiederà se tu vuoi che lui ti porti al tempio, la cosa è opzionale, ma è meglio se il controllo della nave lo prenda tu. Sbarca nella cittadina di Tule in cima a sinistra e se vuoi esplora il territorio intorno a te.

La città di Tule:

Oggetti: 100 GP, Ether, Phoenix Down (x2), Tonic (x2), Tent (x2), Leather Shoes (x2), 150 GP

Gruppo: Faris, Reina, Bartz, Galuf

Livello Gruppo: 3

Quando arriverete in città, i pirati entreranno in un pub e si precipiteranno a bere della birra e Faris li seguirà. Raccogli informazioni che potranno aiutarti; mentre compri delle armi e degli scudi arriverà Faris, così potrai comprarne anche per lui. Nel negozio d'armi cercherai in particolare una grossa spada per Galuf; poi vai avanti e, se necessario, compra qualche scudo e qualche elmetto di pelle. Nel lato in basso a sinistra della città troverai la casa dei principianti, i quali potranno darti informazioni e consigli sulle basi del gioco e sulle battaglie. Ora dirigiti al pub, troverai un organo vicino a delle ballerine che danzano, parla con quella vicino alle scale e poi siediti sullo sgabello che si trova davanti a loro. Balleranno per te e adesso potrai andare sul palco. Vai davanti all'organo e premi il tasto X così Bartz lo suonerà. In ogni città che vai cerca un organo (molti sono nascosti e dovrai avere un personaggio col ruolo di ladro per scovarli) e suonalo. L'abilità che imparerai ti sarà utile più avanti. Sali al piano superiore, lì troverai Faris che si sta addormentando e Bartz che decide di entrare nella stanza; quando esce Galuf lo vede imbambolato e così decide di entrare anche lui.

Anche Galuf uscirà sbalordito. Poi uscirà Faris e chiederà di essere lasciato solo. Adesso lascia la città ma, prima che il gruppo parta, Faris uscirà dal pub e si unirà a voi. Ogni volta che tornerete a Tule, Faris lascerà il gruppo per andare nel pub con gli altri pirati mentre, al momento di partire si riunirà a voi. Ora dirigiti a nord-est con la nave e sbarca di fronte al tempio del vento.

Alla ricerca del padre di Reina – Tempio del Vento

Oggetti: Tonic (5), Staff, Leather Cap, Broad Sword, Tent

Gruppo: Reina, Bartz, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 3

Entra nel tempio e prendi il sentiero a sinistra, incontrerai un gruppo di scolari che riconosceranno Reina. Il cancelliere ti dirà che il vento è cessato e che dei mostri si sono precipitati all'interno del tempio; inoltre ti avviserà che il re Tycoon è salito all'ultimo piano e che da quel momento non si è più visto. Faris è ansioso e volenteroso di aiutare Reina ma, prima di andare all'ultimo piano, fermati dagli scolari che si trovano in fondo alla stanza, uno ti darà 5 pozioni e l'altro ti consiglierà di bere l'acqua del vaso che curerà tutte le tue ferite e gli stati alterati. Ora vai tutto a destra e entra nella prossima stanza. Prima vai a sinistra troverai una cassa contenente una Tent. Continua verso il centro della stanza e entra nella porta in basso dove troverai un punto di salvataggio, salva il gioco fatto e vai avanti. Nella prossima area vai a destra e nella stanza prendi Leather Cap, poi vai avanti nel lato sinistro e dirigiti al terzo piano. Parallelo alla porta che vedi a destra, c'è un passaggio segreto che ti permette di attraversare il muro. Così potrai entrare subito nella stanza che contiene una Broad Sword; prendila e Cureti ferite prima di proseguire (La stanza a destra è vuota...). Ora parla con l'uccello che blocca l'accesso al prossimo piano e incontrerai il tuo primo boss da combattere.

La Battaglia del Boss: WingRaptor

HP: 250

Livello: 1

Oggetti: Phoenix Down

Questa battaglia è molto semplice: usa l'attacco fisico e, se necessario, Cure le tue ferite con un Tonic. Il suo attacco Air Wing può causare 25 HP di danno ma, molto probabilmente non potrà usarlo più di una volta quindi in tre o quattro turni potrai sconfiggerlo. Dopo la battaglia sali attraverso il passaggio che si è liberato raggiungendo così il quarto piano; cerca nel lato destro un interruttore, ti permetterà di accedere ad un passaggio segreto dove troverai una cassa contenente

uno Staff. Ora dirigiti su nella stanza del Cristallo Vento. Entrato nella stanza noterai che il Cristallo del Vento è in frantumi, ecco perché il vento era cessato. Assisterai ad una scena in cui i cristalli doneranno le loro essenze ai guerrieri per proteggere ciò che è rimasto di essi e per prevenire un ulteriore male. Così Faris riceverà l'essenza del fuoco, Reina l'essenza dell'acqua, Galuf quella della terra e Bartz quella del vento; improvvisamente appare il re di Tycoon che dirà a Reina di proteggere i cristalli perché voi siete i quattro guerrieri prescelti. Dopo che il re è scomparso misteriosamente, il gruppo riceverà sei frammenti di cristallo contenenti i poteri di vecchi guerrieri e, da ora in poi potrai usare le seguenti abilità: Knight, Monk, Blue Mage, Thief, Black Mage e White Mage. Un'apertura temporale si aprirà, usala per uscire dal tempio ma prima vedrai una spiegazione riguardante il Ability System.

Il ritorno alla città di Tule:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 6, Bartz (7)

Dirigiti verso la casa di Zok, perché Reina, conoscendolo, gli chiederà informazioni su come raggiungere la città di Waltz passando attraverso il Canale Torna, ma lui le dirà che ha perso la chiave per accedere al canale; tuttavia egli offrirà al gruppo di passare la notte in casa sua. Durante la notte Bartz si alza e esce fuori pensando ai suoi genitori, vedrai dei flashbacks riguardanti il padre e le sue ultime parole prima che partisse per andare a proteggere i cristalli. Quando Bartz rientra in casa, arriva Zok che si fermerà a parlare con lui, gli darà la chiave del canale e gli dirà che prima aveva detto una bugia solo per proteggere Reina dal pericolo, così chiede a Bartz di pensarci lui a proteggerla. La mattina provi a lasciare la città ma, come al solito Faris si riunirà a te e inoltre dirà alla banda di pirati che li lascerà per unirsi agli altri. Ora vai alla nave e dopo la scena dirigiti verso est e entra nel canale.

Canale Torna:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 6, Bartz (7)

Raggiunto il canale, Bartz aprirà il cancello con la chiave e Galuf si meraviglia di come Bartz ha ottenuto la chiave ma appena la strada è aperta, capisce che non c'è nulla di cui meravigliarsi. Qui la strada è abbastanza semplice e non c'è rischio che ti perda, quindi muoviti con la nave finché non trovi un vortice; Faris dirà che Hydra non può aspettare altro tempo e così il gruppo finirà per essere risucchiato. Mentre la nave affonda, ha inizio il combattimento con il boss.

La Battaglia del Boss: Karl

HP: 650

Livello: 3

Oggetti: Tent

E' una battaglia semplice, l'unico attacco che può metterti in difficoltà è quello che fa arrivare il livello di HP di ogni personaggio a 1, così usa il black mage per colpire il boss con Bolt, il white mage per guarire le tue ferite e tutti gli altri attacchi; i monks possono esserti molto utili in questa battaglia. Avere un gruppo di quattro black mages ti renderà tutto più semplice: fai usare a tutti e

quattro l'attacco Bolt e il boss sarà sconfitto....Dopo la battaglia, Hydra aiuterà il tuo gruppo sacrificando se stessa e lasciando libera la nave; poi Faris cercherà di andarsene ma verrà bloccata da Bartz e Galuf. Vedrai una scena dove Bartz e Galuf si stupiscono di com'è realmente Faris e Reina che cerca di incoraggiarla. Ora che la nave non è più trainata da Hydra, navigherà senza destinazione finché non raggiungerai....

Il Cimitero delle Navi:

Oggetti: Flail, Tent, 990 GP, Tonic, Phoenix Down (x2), Antidote (x2), World Map

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 7, Faris (6)

Qui potrai aumentare di alcuni livelli combattendo contro dei nemici. Dormi nella nave e poi procedi verso il basso attraverso delle piattaforme di legno; salta sulle rocce e raggiungi la cassa contenente una Flail. A questo punto torna indietro e dirigiti ad est arrivando fino al relitto di una nave, all'interno otterrai una Tent. Quando raggiungi una zona con l'acqua, il gruppo deciderà di attraversarla scendendo per i gradini. Nella prossima schermata prenderai 990 GP dalla cassa dei pirati, poi entra nella porta avanti in alto e prendi una Phoenix Down nell'acqua, dopo torna indietro e entra nella porta poco più giù.

Scendi i gradini, prendi il Tonic nella cassa e esci passando per le scale avanti in alto; di nuovo scendi le scale raggiungendo così una stanza completamente asciutta dove il gruppo deciderà di accendere un fuoco per asciugare i propri vestiti. Bartz e Galuf cercano di portare anche Faris vicino al fuoco ma, appena vedono il suo viso, rimangono scioccati: FARIS E' UNA RAGAZZA!!! Dopo una scena divertente, Faris spiega il perché nascondesse la sua vera identità: essendo stata trovata e allevata dai pirati non poteva rivelare che è una donna altrimenti non l'avrebbero presa sul serio.

Poi il gruppo andrà a dormire. La mattina seguente entra nella porta dove c'è il punto di salvataggio e salva il tuo gioco. Dopo sali su andando all'esterno della nave, qui sei sull'altro lato del relitto.

Ora muoviti verso il basso e attraversa le piattaforme di legno e le rocce, raggiungerai così un altro relitto di nave. All'interno di essa prenderai una World Map, una Phoenix Down e Antidote(x2).

Esci dal relitto e vai verso est attraversando le rocce, troverai parte di una nave, apri la cassa e il resto di questa apparirà. Ora vai su attraversando le rocce, raggiungerai così la terra ferma.

Lì sembra che avrai visite perché improvvisamente apparirà la madre di Bartz che lo chiamerà ma, apparirà anche il re di Tycoon che chiamerà Reina. Entrambi si avvicineranno e una ragazzina apparirà chiamando Galuf. Sembra che sia la sorella maggiore. All'improvviso compare il boss Siren, ma è solo un'illusione però, siccome Galuf ha perso la memoria, non viene colpito dall'incantesimo così risveglia gli altri e il combattimento ha inizio.

La Battaglia del Boss: Siren

HP: 900

Livello: 2

Oggetti: Bronze Shield

Questo boss è veramente semplice da battere. Inizialmente lei si presenterà nella forma umana, attaccala con tutti i membri del gruppo e tieni un white mage per risanare le vostre ferite. Poi il boss tornerà nella sua forma di non-morta usando l'attacco "squeeze" che potrà causare fino a un danno di 80 HP, quindi guarisci le tue ferite dopo questo attacco. Avendo la forma di non-morta, potrai attaccarla con "Cure" usando il white mage così le causerai un bel po' di danno; poi usa l'abilità "Fire" per farle un danno fino a 180 HP. Utilizzando questi attacchi vincerai di sicuro. Dopo la

battaglia esci per l'unico passaggio a nord, ritrovandoti sulla Mappa del Mondo. Vai a destra e un po' a sud per raggiungere la città di Kerwin.

La Città di Kerwin:

Oggetti: 1000 GP, Ice Rod, Antidote

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 10

Entra nella città, otterrai una Ice Rod cercando un sentiero tra due casse a est del negozio di oggetti, prendi l'Antidote contenuto in una delle botti che si trovano intorno alla città, otterrai inoltre 1000 GP cercando un passaggio segreto nel pub. Una volta raccolti gli oggetti vai a parlare con la ragazza che si trova appena sotto il pub, ti dirà che a sud della città di Kerwin, oltre il mare, si trova la città di Walz e, siccome non c'è il vento non puoi usare le navi quindi devi trovare un'altra strada per raggiungerla. Inoltre la ragazza ti dirà che esiste una macchina che aumenta anche il potere del cristallo dell'acqua. Ora parla alla ragazza che si trova di fronte al pub. Ti dirà che suo marito ha avvistato un Drago Volante verso le montagne del nord, ma nessuno gli crede; infine ti dirà che lui sta al piano superiore.

Entra nel pub ma non suonare il piano, a questo penserai dopo. Invece vai su e incontra l'uomo, ti confermerà ciò che ha detto la moglie, così Reina chiede com'era il drago e, alla risposta dell'uomo lei capisce che si tratta del drago del padre. Improvvisamente Bartz ha un'idea: se non possono raggiungere Warz per via mare, possono farlo per via aerea, così il gruppo decide di dirigersi verso le montagne a nord. Prima di partire però compra delle nuove attrezzature e delle nuove magie. Da Kerwin muoviti verso nord-est, attraversa la foresta e raggiungerai le montagne.

Montagne del Nord:

Oggetti: Phoenix Down, Soft

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 10

Come entri nella montagna segui il percorso che ti porta fino alla seconda entrata. Una volta dentro, segui il sentiero in basso e prendi la Phoenix Down; nel sentiero più in alto vai a sinistra e in basso, troverai una cassa contenente "Soft", poi esci dalla caverna. Ti ritroverai all'esterno della montagna, la strada è molto semplice, vai in alto e entra nell'altra caverna. Muoviti finché non raggiungi un ponte all'esterno ma, non toccare i fiori perché sono velenosi. Attraversa il ponte, entra nella caverna e salva il tuo gioco.

Vai a sinistra, all'esterno Reina troverà l'elmetto del padre e improvvisamente una freccia velenosa la colpirà e cadrà a terra. Apparirà una donna: Magissa che era a caccia di draghi volanti preziosi per il loro corno. Pensa però che la principessa valga più di un drago e quindi vuole rapirla. Faris per salvarla salta al di là del burrone cadendo, ma fortunatamente risale e fa passare al di là anche il resto del gruppo. Il combattimento ha inizio!!

La Battaglia del Boss: Magissa

HP: 650

Livello: 8

Oggetti: Power Drink

Reina combatterà avvelenata quindi non dimenticare di curarla. In realtà Magissa non è difficile da combattere, l'unico attacco che può darti qualche problema è "Aero", però se usi la magia "Mute"

te la caverai. Attaccala e fai proteggere il gruppo dal White mage con "Protect"; dopo un po' lei chiamerà un altro boss: Faltzer.

La Battaglia del Boss: Faltzer

HP: 850

Livello: 8

Oggetti: Whip

Faltzer è un ragazzo ed è abbastanza difficile da battere, comunque se il gruppo è protetto con "Protect" sarete in salvo; fallo attaccare da tutti, anche dal Black mage con "Bolt", guarisci le ferite se necessario e, dopo alcuni turni, entrambi saranno sconfitti.

Dopo la battaglia entra nella prossima caverna e ti troverai sulla cima della montagna. Lì troverai il drago vicino a dei fiori velenosi; comunque questi fiori sono velenosi per gli umani ma ottimi per guarire i draghi, così Reina ne prende un po' e chiede a Faris di darli al drago. Sembra essere guarito ma Reina cade a terra avvelenata. In qualche modo lei viene guarita dal drago e lo ringrazia, così decidono di salirgli su e dirigersi verso Walz.

Movendoti leggermente verso sud-ovest di Kerwin troverai il regno di Walz.

Città e Castello di Walz:

Oggetti: 490 GP, Tent, Phoenix Down, 1000 GP (x2), Elf Cloack

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 10-11

Entra nella città, compra delle nuove armature, della nuova magia e qui puoi comprare anche la prima invocazione del gioco. Nella casa a sinistra dell'entrata troverai degli occhiali argentati; per raggiungerla dovrai attraversare dell'acqua. Poi non avrai altro da fare in città così dirigi al castello. Perlustra il castello evitando di entrare in una prigione perché se incontri un Harpy sei finito!(Comunque, troverai una cassa contenente un Elf Cloack e nei vasi: 1000GP nel primo a sinistra, in quello al centro l'abilità "Speed!", nell'ultimo 1000 GP) In una stanza al secondo piano troverai: 490 GP, una Phoenix Down e una Tent. Fatto ciò vai a parlare con il Re riguardo il cristallo; Reina gli chiederà di smettere di amplificare il cristallo dell'acqua perché si distruggerebbe, ma il Re dirà che non può farlo perché la gente del villaggio non vuole.

Improvvisamente il castello comincerà a tremare e una scena mostrerà un altro meteorite che cade ad ovest della torre di Waltz, così il Re radunerà i suoi soldati per andare sulla torre.

Ora muoviti verso nord-ovest cercando la torre. Una volta trovata, entra.

Extra: Come Ottenere Shiva

Attenzione, per fare ciò il gruppo deve arrivare al 13 livello!!

Entra nel castello, dalla stanza che incontri per prima prendi le scale a destra e esci dalla porta in basso a destra; segui il percorso fino ad arrivare al canale. Poi vai verso l'alto fino alla cascata e entra dentro. Sali fino a raggiungere il 4 piano; lì troverai una sfera verde che brilla. Per raggiungerla vai prima in basso a sinistra e poi vai in alto fino alle scale; sali e, prima di parlare con la sfera, cerca di imparare la "Frog Song" dai mostri rana che incontrerai nella torre. Fatto ciò parla con la sfera e avrà inizio il combattimento con Shiva.

La Battaglia del Boss: Shiva

HP: 1500

Livello: 11

Oggetti: N/A

Questa battaglia può essere veramente facile: usa un Black mage con l'attacco Fire2, attacca anche con gli altri e usa un White mage con Cure2 se necessario. L'attacco Fire2 può causarle fino a 600 HP di danno!! Continua ad usare questa tattica di combattimento anche nel turno successivo e vedrai che vincerai. Sconfiggere gli "Ice Commanders" sarà ancora più semplice perché i loro attacchi sono meno forti di quelli di Shiva.

Dopo la battaglia otterrai l'invocazione Shiva.

La Torre di Walz:

Oggetti: Silk Robe, Ether, Silver Armband, Maiden's Kiss.

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 11

All'entrata della torre una guardia ti dirà che il Re ha seguito Garula, il mostro che li aveva attaccati e che andò a distruggere il cristallo. Percorrere la torre è semplice ed è altrettanto facile raggiungere la cima, solo devi fare attenzione ai pavimenti, se dovessi cadere nei buchi puoi risalire arrampicandoti sulle pareti; sulla tua strada incontrerai il Re che ti chiederà di proteggere il cristallo. Prima di raggiungere la stanza del cristallo arrampicati sull'edera intorno alla colonna vicino al re e troverai una Silk Robe, poi troverai un Ether, un Silver Armband e un Maiden's Kiss. Lì troverai Garula che è anche molto arrabbiata, così ha inizio un altro combattimento.

La Battaglia del Boss: Garula

HP: 1.200

Livello: 3

Oggetti: Potion

La battaglia con questo boss può essere veramente difficile, il suo principale attacco è quello fisico che causerà un bel po' di danno al gruppo, quindi dovrai proteggerlo con "Protes". Quindi comincia ad attaccare con i personaggi più forti come: i monks, i knights e fai attaccare il black mage con la magia "Bolt"; guarisci le tue ferite se necessario e vedrai che così vincerai la battaglia.

Dopo questa battaglia il cristallo si frantumerà, un soldato che si trova nella stanza cerca di abbandonarla ma cade a terra ferito e chiede a Galuf di perdonarlo e lo chiama Lord. Galuf incuriosito gli chiede se lo conosce e chi fosse ma l'uomo ormai è morto. A questo punto puoi ottenere delle nuove abilità ricevendo i Crystal Shards; le abilità sono: Berserker, Sorcerer, Time Mage, Red Mage and Summoner.

Non preoccuparti se ora non puoi ottenere l'ultimo frammento, non è il momento!

Improvvisamente la torre comincia a tremare e a sprofondare nel mare, così il gruppo cerca di fuggire ma non ci riesce; improvvisamente appare Hydra che li salva e, una volta lasciati sulla riva se ne va. Faris pensa che Hydra ha usato le sue ultime forze per salvarli e che purtroppo sta per morire, così la ringrazia per il gesto.

Dalla mappa principale vai al castello di Walz e parla con il Re. Ti dirà che anche il cristallo del fuoco è in pericolo e che devi dirigerti a Karnak. Fatto ciò entra nel meteorite caduto vicino la torre di Walz, nello stesso luogo dove ti lasciò Hydra; sali sul quadrato verde e sarai trasportato su un altro meteorite. Esci e prosegui verso ovest fino a raggiungere il Regno di Karnak.

Il Regno di Karnak:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 13

Per prima cosa entra nella città. Mentre ti dirigi verso un negozio per comprare alcune cose, arriverà una persona e dirà che voi siete dei mostri provenienti dal meteorite, così tu sarai arrestato e portato nelle carceri sotterranee del castello. In una cella vicina alla tua vedrai un ragazzo che sta mettendo della polvere da sparo accanto al muro e la fa esplodere; sfortunatamente con l'esplosione l'uomo finirà nella tua cella e i tuoi compagni lo prendono in giro perché ha usato l'ultima polvere rimastagli per finire in un'altra cella. Più tardi saprai che quest'uomo è Cid, l'uomo che ha creato l'amplificatore del Cristallo; ti dirà che è stato messo in prigione perché ha cercato di fermare la macchina che stava frantumando il Cristallo. Improvvisamente appare il cancelliere e dice che Cid è libero, dirà inoltre che il cristallo continua a perdere il suo potere anche se ha fermato il macchinario; a questo punto Cid affermerà che è la Nave Infuocata che continua a togliere il potere al cristallo. Cid accetta di aiutare il cancelliere ma ha bisogno anche dell'aiuto del tuo gruppo, così dice che ti aspetterà alla Nave Infuocata. A questo punto lascia il castello; non potrai ottenere alcun oggetto né nella città e né nel castello perché i sentieri sono bloccati dal fuoco. Vai alla mappa principale ma, prima di salire sulla nave di fuoco che si trova appena sotto il castello, vai a rifornirti di armi e di magie.

La Nave Infuocata:

Oggetti: Mythril Glove, Elixir (x2), Cottage, Phoenix Down, Thief's Glove, Green Beret, Moon Ring

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 14

Quando arrivi alla nave vedrai Cid che ti sta aspettando; ti dirà che aveva ragione del fatto che la Nave sta togliendo il potere al cristallo e che se continua così sicuramente verrà ridotto in frantumi. Allora Cid ti chiederà di andare diretti al motore per fermarlo; tieniti pronto che potrai incontrare dei mostri. Quando entri nella Nave non troverai nulla nelle prime due stanze, così entra nella terza e vai verso la porta avanti, lì troverai un Mythril Glove. Ora sali le scale a sinistra e entra nella stanza, troverai un Elixir, poi vai nella zona in alto a sinistra, otterrai un Cottage.

Ora scendi le scale e troverai un altro Elixir, poi torna indietro e entra nella stanza in alto per prendere un ascensore, premi il bottone rosso e vedrai che si muoverà. Ti troverai in un'altra area; ottenuta la Phoenix Down, entra nella stanza seguente che ti condurrà ad un ascensore, prendilo.

Questo ti porterà in una zona dove c'è un'unica via: il buco di ventilazione, entra. Passato il buco, entra nella stanza; troverai davanti a te quattro ulteriori buchi che ti porteranno ognuno in diversi posti. Per comodità li ho numerati: N1, N2, N3, N4.

Per il momento salta il N1 e il N2 e entra nel 3, troverai una cassa contenente un Thief's Glove; poi torna indietro verso il N4 e entra. Una volta qui, non entrare nella porta perché ti riporterebbe indietro, prosegui invece verso destra, entra nel condotto, segui il percorso e troverai un Green Beret; poi torna indietro. Ora puoi prendere il N2; quando esci vai verso le scale e continua finché non trovi un bottone, premilo e otterrai un Moon Ring. Ora torna indietro e questa volta entra nella porta.

Ti troverai davanti due porte: la prima a destra ti riporterà indietro, quindi la puoi prendere se hai dimenticato qualcosa, altrimenti entra nella porta a sinistra dove troverai un SAFE POINT e salva il tuo gioco. Continuando ad andare avanti troverai una stanza nella quale c'è un piccolo puzzle da fare con lo scopo di ottenere una cassa per poi proseguire. Cosa devi fare: per prima cosa devi premere il primo pulsante, poi vai in alto e premi quello in cima a sinistra e poi quello tutto a sinistra; attraversa la nuova via a destra e premi i due pulsanti vicini, ora vai verso il basso e premi

il pulsante più alto per attraversare la strada in alto e..... ci siamo!! Hai ottenuto l'Elixir, adesso puoi entrare nella prossima stanza. Ti troverai nella Sala Macchine, qui il gruppo vedrà la Regina Karnak e.....

La Battaglia del Boss: Liquid Flame

HP: 3000

Livello: 19

Oggetti: Fire Skill

Questo Boss è facile batterlo, inizialmente si presenterà in una forma “umana” e proprio quando ha questa forma puoi attaccarlo con “Ice 2” che gli causerà un danno di 1100 HP, ma anche scagliandogli Shiva potrai causargli molto danno. Poi comincerà ad assumere varie forme, l'unica che può darti qualche problema è quando gira verso una mano; può attaccarti con Blaze causando un danno di 100 HP ad ogni membro del tuo gruppo e inoltre le tue magie non hanno alcuna efficacia su lui; così guarisci le ferite dei tuoi compagni e, appena il boss riassume la forma umana, colpiscilo con tutti gli attacchi che te lo permettono.

Dopo la battaglia, la Regina tornerà normale e ti dirà che c'è una forza malefica che sta cercando di rompere i cristalli, ed è la stessa forza che prima si è impossessata di lei. Poi passa attraverso il buco per andare nella Stanza del Cristallo, lì troverai il Cristallo del Fuoco e vedrai anche una scena.....scopri tu su cosa.... dopo che il cristallo si è rotto, ti troverai nel castello di Karnak.

Fuga dal Castello in Fiamme:

Oggetti: Elixir (x6), 2000 GP (x3), Shuriken, Ribbon, Esuna, Lightning Skill, Elf Cloack, Hunting Knife

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 15

Ti troverai in una cella e avrai dieci minuti per lasciare il castello, sembrano abbastanza ma hai molti oggetti da prendere, incontrerai molte casse che contengono dei mostri che ti ruberanno più di dieci minuti quindi, appena sei sicuro di aver preso tutti gli oggetti, usa Flee per scappare da inutili battaglie. Sappi che quando combatti contro Gigas puoi sottrargli facilmente un Elixir. Quando cerchi l'uscita per andartene dal castello, combatterai contro Sargeans e due Karnak; sembra quasi una normale battaglia ma Sargeans si rivelerà essere un nemico differente: Iron Claw.

La Battaglia del Boss: Iron Claw

HP: 900

Livello: ?

Oggetti: N/A

Questa è una battaglia molto semplice, puoi attaccare il Boss in qualsiasi modo e, se hai abbastanza tempo, impara da lui l'abilità “Death Claw”. Dopo la battaglia lascia il castello.

Vai sulla mappa principale e otterrai altre abilità dal frammento del cristallo: Geomancer, Trainer and Ninja. Se vai al pub di Karnak ti diranno che Cid sta sulla nave, dirigiti lì. Avvicinati a lui, ma ti dirà che vuole stare solo e se ne andrà pub, seguilo; ti dirà che lui incolpa se stesso per la rottura del cristallo di Fuoco. Dirigi all'angolo infondo a sinistra della città, riceverai una Fire Rod

(controlla il barile sulle mura di cinta). Fatto ciò, ti accorgerai che il muro che bloccava la strada che sta ad ovest è andato in pezzi con tutto il castello; vai lì e troverai.....

Biblioteca degli Antichi:

Oggetti: Ninja Suit, Phoenix Down, Ether

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 16

All'interno della biblioteca verrai a sapere che il nipote di Cid si trova proprio nel sotterraneo però ci sono anche dei mostri lì, così è tuo dovere andarlo a salvare. Prima però, dirigetevi ai piani più alti per guarire le ferite con l'acqua curativa contenuta nel vaso. Inoltre, nel piano più elevato c'è un libro posseduto: è un combattimento normalissimo, poi non hai altro da fare lì. Ora vai al piano principale, dirigiti verso il basso e entra nella porta a sinistra, troverai un piccolo puzzle da fare per avere la strada libera: Vai avanti e vedrai che si aprirà un sentiero, poi fermati sul buco in alto a sinistra e un altro sentiero si aprirà; ora passa attraverso i buchi e arrampicati su una scala, poi cerca una cosa simile ad una porta; vai verso il muro che sta tutto a destra, vedrai che si aprirà un muro e poi scendi le scale. Vai verso lo scaffale con la mattonella mancante e la tua strada si aprirà. Nell'area seguente vai sul lato destro, troverai una cassa contenente un Ether, poi entra nella porta in basso e scendi la scala, (troverai una porta ma, all'interno, uno scaffale ti negherà l'accesso) quindi risalisci sull'altra; avvicinati allo scaffale, premi "x" e un buco si aprirà, segui questo sentiero finché non trovi un libro nel quale c'è racchiusa una citazione.

La Battaglia del Boss: Ifrit

HP: 3000

Livello: 22

Oggetti: Fire Skill

Questa battaglia non è molto difficile, gli unici attacchi che possono crearti qualche problema sono: "Fire (2)", che viene scagliato su ogni singolo bersaglio causando un danno di 300 HP, e "Blaze", che colpisce tutti insieme causando un danno di 100 HP, così assicurati di avere un White Mage che guarisca le vostre ferite dopo questi attacchi. Il tuo gruppo può essere composto da tre Black Mages e un White Mage (o un evocatore con la magia bianca), da Ice 2 (che causerà al Boss un danno di 800 HP) e Shiva (che ne causerà 500 HP). Mantenendo il tuo HP sopra ai 300 e mantenendo questa composizione per il tuo gruppo, la vittoria è assicurata.

Dopo la battaglia, torna indietro e entra nella porta dove c'era lo scaffale che ti ostacolava, poiché hai Ifrit, ti lascerà passare; scendi le scale a sinistra e troverai una cassa contenente un Ninja Suit. Torna indietro ed entra nel buco più alto. Nel lato destro non c'è niente, mentre in quello sinistro troverai una Phoenix Down, poi entra nell'altro buco. Da qui vai verso l'alto e una via si aprirà, poi sali la scala, premi "x" e si aprirà un passaggio; ora controlla l'altro scaffale salendo sulla scala: troverai un libro posseduto. Dopo la battaglia rientra nel buco e salva il tuo gioco al SAVE POINT; poi continua scendendo le scale e entrando nella porta: troverai Mid (il nipote di Cid). Vedrai che sta leggendo alcuni libri che poi ti attaccheranno.

La Battaglia del Boss: Biblos

HP: 3600

Livello: 24

Oggetti: Hard Body

Questa battaglia richiede più tempo rispetto alle altre; il punto debole di questo boss è il fuoco quindi usa l'attacco "Fire 2" e inserisci nel gruppo due black mages, un white mage e un evocatore. Oltre a "Fire 2" usa anche Ifrit, poi sana le tue ferite; devi sapere che gli attacchi fisici di Biblos possono danneggiarti molto (se non ucciderti addirittura) quindi, presta molta attenzione al tuo HP e vedrai che la vittoria è assicurata

Dopo la battaglia Bartz si arrabbierà perché Mid non aveva notato che tu stavi combattendo, così, dopo la conversazione Mid ti riporterà al piano principale attraverso una scorciatoia; quando lui viene a sapere che Cid sta rinunciando al suo lavoro, Mid decide di seguirlo. Ora torna alla città di Karnak e vai al pub per parlare con Cid, quando Mid arriva riesce a convincere Cid a tenersi il suo lavoro; inoltre Mid li informa che la Nave Infuocata può ricominciare a navigare anche senza il Cristallo perché ha trovato un libro che descrive come ripararla. Andate alla Nave cosicché Mid e Cid possano ripararla. Vedrai una scena di Galuf a cui è tornata gran parte della memoria. Poi ti suggerisco di dare uno sguardo alle "Side Quests" (Extra) prima di andare da qualche parte. Fatto ciò dirigi alla Città di Crescent che è l'ultima città a sud-est.

La Città di Crescent:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Come entri nella città, verrete colpiti da un terremoto e mentre cerchi di scappare, vedrai che la tua nave sta affondando, non c'è nulla che tu possa fare così cominci a vagare per la città. Compra degli oggetti che possono servirti e vai alla ricerca della casa che si trova nella parte in fondo a destra della città. Una volta trovata parla con la persona che stanno dentro; imparerai inoltre la "Strength Song" e non dimenticarti di suonare il piano!! Se ti fai un giro per la città, potrai sentire la gente parlare di un chocobo nero che vive nella foresta, ma ora si sono estinti, così lascia la città. Vai a sud della città e entra nella piccola foresta.

La Foresta del Chocobo Nero:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Entrando nella foresta il gruppo vedrà un chocobo nero, Reina dirà che lei pensava che fossero estinti, Bartz comunque vuole catturarlo. Ora il tuo compito è prendere il Chocobo Nero, corrigli dietro e premi "x"; corre molto velocemente ma non dovresti avere grossi problemi a catturarlo. Una volta preso, Bartz cercherà di farlo volare ma, come vedrai, non può farlo a lungo. Però Faris nota che il chocobo sta soffocando, così cerca di aiutarlo. Vedrete che tirerà fuori due Frammenti di Cristallo, quindi tu imparerai due nuove abilità: Bard e Hunter. Ora il chocobo è in condizioni di volare senza problemi, e così verrai portato sulla mappa principale (Il chocobo può prendere il volo e atterrare solo sulle foresta) Ora puoi fare un "Side Quest" (Extra), per maggiori informazioni cerca il "Side Quest", quando torni alla Biblioteca degli Antichi.

Biblioteca degli Antichi – Il Ritorno:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Qui il gruppo racconterà, a Mid e a Cid, cosa è successo alla Nave di Fuoco, Mid dirà che non c'è alcun problema perché potranno costruirne un'altra. Cid invece dirà che ha notizie molto più importanti da dare: hanno incontrato il Re di Tycoon che si dirigeva alle Tempeste di Sabbia. Il gruppo decide di seguirlo ma Cid dice che nessuno può passare attraverso queste, inoltre aggiunge che oltre il deserto ci sono le rovine di una città. Nonostante queste difficoltà il gruppo decide di trovare una via.

Dirigiti un po' ad ovest della Biblioteca e raggiungerai le Tempeste di Sabbia.

Le Tempeste di Sabbia:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina e Faris 21

Arrivato qui, il tuo gruppo deciderà (per forza) che l'unica via è passare attraverso...ma, improvvisamente, appaiono Cid e Mid che vi dicono di aspettare un attimo, prima di incamminarsi. Vi diranno inoltre che suoneranno una campana per chiamare il Verme della Sabbia cosicché potrai ucciderlo. Gli altri chiederanno una tua conferma e così....dì sì!

La Battaglia del Boss: il Verme della Sabbia

HP: 3000

Livello: 18

Oggetti: N/A

Questa battaglia non è molto difficile, ci sono tre buchi da cui il verme può uscire; apparirà solo da uno per volta (è incredibile!), così hai tempo per scegliere i tuoi attacchi e le tue magie; attaccalo appena esce dal buco. Se usi Shiva puoi causargli un danno di 250 HP circa, mentre se usi Ice 2 circa 300 HP. Curati se hai delle ferite e ricorda di colpire il verme e non i buchi altrimenti verrai contrattaccato. Dopo la battaglia il gruppo chiederà a Cid di prendersi cura del Chocobo Nero mentre loro sono via, poi dirigiti verso il ponte che il verme ha formato. Prosegui camminando verso il basso attraverso la tempesta di sabbia e finalmente ti troverai fuori.

Muoviti appena verso sud cercando le rovine della Città di Gorn.

La Città di Gorn:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Quando arrivi a Gorn il gruppo capirà che è la città di cui stava parlando Cid. Vai dritto in avanti verso le scale e vedrai il Re di Tycoon a destra dietro ad una colonna, seguilo; vedrai che si muoverà verso l'alto. Continua a seguirlo ovunque vada; poi sentirai Reina e Faris chiamare il Re "Papà" e Reina rimarrà sorpresa; un buco si aprirà proprio sotto di voi e cadrete.

Base dell'Aeronave:

Oggetti: Shuriken (x2)

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Qui Reina capisce che aveva ragione, Faris è sua sorella e quest'ultima dirà che comunque avrebbe potuto rivelarlo prima. Più tardi Bartz realizza che Galuf non è lì con loro, forse è caduto in un altro luogo, nonostante ciò decidono di proseguire. Ma Galuf, che li sente, appare all'improvviso. Quando riprendi tu il controllo, vai verso sinistra e entra nella porta; ora muoviti dritto in avanti e vedrai che il gruppo verrà trasportato dalle essenze del potere del Cristallo. Ti trovi ancora nella base dell'aeronave, la stanza sembra contenere un piccolo circuito e vedrai i tuoi compagni scappare. Nel frattempo la scena si sposterà su Mid e Cid che stanno con il Chocobo Nero nella foresta e in questo modo stanno mantenendo la promessa fatta a Bartz.

Quando la scena torna su di te, sali le scale finché non trovi una stanza con delle statue agli angoli. Qui ci sono due strade, una in alto e una in basso, prendi quella giù, poi entra nella stanza a sinistra e cerca un pulsante; ti dirà di cercare dei fiori, fallo. Questi si trovano nella stanza centrale; ti diranno poi di cercare un promemoria nella stanza della carta; entra nella stanza a destra e leggi il foglio. Ti dirà di cercare un'urna; dirigiti tutto a sinistra e trova l'urna, nasconderà un libro. Su questo libro leggerai che ora devi proseguire verso il basso per sei passi e a destra di quattro e cercare un altro pulsante; una volta trovato premilo. Ti aprirà la via in alto che ti condurrà a 2 Shurikens e un Mini Spell.

Quindi torna nella stanza con le statue e questa volta vai in alto, premi il pulsante e la scena passerà sulla Foresta dei Chocobo. Vedrai Mid e Cid cadere in un buco. Quando la scena ritorna su di te, vai verso l'alto, salva il tuo gioco e poi continua ad andare avanti finché non trovi la Nave del Fuoco. I tuoi compagni rimangono meravigliati del fatto che la nave è rimasta nello stesso posto da quando è affondata. Mentre proseguite, in avanti, capirete che c'è un'altra nave e vedrete Mid e Cid caderci dentro e neanche loro sanno come siano arrivati lì. Questa nave sembra che abbia qualcosa di diverso; Cid dice che è un'aeronave. Ha letto qualcosa riguardo ad essa, ma pensava che fosse solo una leggenda; inoltre afferma che può farla volare, e così farà. Reina però si accorge che sono trascinati giù da qualcosa: è un mostro e così ha inizio una nuova battaglia.

La Battaglia del Boss: Clay Claw

HP: 2.000

Livello: 43

Oggetti: Ice Bow

Questo Boss si può battere facilmente: Attaccalo con Bolt 2 o Ramuh, ma anche con gli altri attacchi; guarisci le tue ferite se necessario e vedrai che in poco tempo morirà. Dopo la battaglia, l'aeronave atterrerà di nuovo; non era molto danneggiata e inoltre Cid è riuscito a ripararla prendendo dei pezzi dalla nave di fuoco.

Per prendere informazioni sul cristallo, puoi spostarti con l'aeronave e inoltre potresti dare uno sguardo alla sezione "Side Quest" (Extra). Fatto ciò dirigiti alla città di Gorn; mentre atterrate, la città comincia a crollare e le rovine cominciano a fluttuare. Non avete idea su come raggiungere queste rovine e così chiedi un consiglio a Cid; tornate alla base dell'aeronave perché Cid ha bisogno di un Adamantite per far volare l'aeronave più in alto. All'improvviso Galuf ricorda che c'è qualcosa nel Meteorite caduto a Tycoon; quindi andate lì.

Extra: Castello di Tycoon

Oggetti: Potion, Ether (x2), Elixir (x2), Phoenix Down (x2), Maiden's Kiss, Cottage, Monster Bell, Shuriken, Katan

Prima di andare al Meteorite, dirigiti al castello. Puoi raggiungerlo tornando indietro al primo meteorite, dove hai incontrato Reina. Poi vola a nord del meteorite e troverai il Castello. Appena

entrate nel castello, il cancelliere saluterà Reina e dirà che ora che lei è tornata, possono cominciare a ricostruire il loro Regno. Ma Reina risponderà dicendo che il mondo intero è in pericolo e quindi lei dovrà lasciare di nuovo il Regno; dirà inoltre che il Re è vivo, così il cancelliere affermerà che si prenderà cura del castello fino al suo ritorno. Chiederà anche se Reina può passare la notte nel castello, e lei accetterà.

Durante la notte Reina si alzerà e uscirà dalla sua stanza; troverà Faris che sta pensando a qualcosa e le chiederà se veramente lei è sua sorella. Inizialmente Faris cercherà di negare ma alla fine crolla. Reina però non condivide che il ciondolo di Faris è quasi identico al suo. La mattina fai un giro intorno al castello per prendere degli oggetti; nello stanzino troverai il Cancelliere, ti dirà che da alcuni giorni sta custodendo dei tesori e vorrà donarteli, quindi prendili tutti.

Meteorite di Tycoon – Alla ricerca dell'Adamantite

Oggetti: Adamantite

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 20, Reina 21

Arrivati qui, Galuf premerà un pulsante segreto che aprirà una porta sul meteorite; entrate e andate a prendere l'Adamantite che sta nel muro. A questo punto la missione è compiuta ma, appena cercate di andarvene, comincerà la battaglia con un boss.

La Battaglia del Boss: Adamantamai

HP: 2.000

Livello: 20

Oggetti: Turtle Shell

Questo boss può essere un po' difficile perché i suoi attacchi sono potenti, per rendere la battaglia più semplice, attaccalo con Ice 2 che gli causerà un danno di 400 HP; Shiva gliene causerà circa 300 HP. Inoltre dovete tenere con voi un Monk per gli attacchi fisici; tieni anche un White Mage con "Cure 2" quando il gruppo ne ha bisogno e vedrai che vincerete.

Dopo la battaglia, andate da Mid e Cid. Migliorata l'aeronave, seguite l'ultimo Cristallo che sta sulle Rovine Fluttuanti

Per andare sulle rovine, devi premere "x" trovandoti sulla mappa principale; appariranno due frecce, vai su quella in alto e premi "x".

Le Rovine Fluttuanti:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 22

Ti troverai all'esterno delle rovine e per poter entrare devi prima distruggere i cannoni che sono lì fuori, quindi prosegui verso l'alto e troverai quattro cannoni, due per ciascun lato; Fai la tua scelta e un combattimento avrà inizio. Ogni volta ti ritroverai a combattere con due nemici che possono essere due "Rocket Guns" o "Flame Throw", entrambi hanno come punto debole "Bolt", quindi puoi attaccarli sia con Rumh che con Bolt 2. Non dimenticare di imparare l'abilità "Missile" Blue Magic dai Rocket Guns e l'abilità "Burn Ray" Blue Magic dai Flame Throw.

Una volta che tutti i cannoni saranno distrutti, apparirà un buco sopra le Rovine Fluttuanti dal quale uscirà un cannone enorme. Logicamente è un boss da sconfiggere, prima però esci dalla mappa

principale passando per qualsiasi parte; usa la Tent o dormi in una qualsiasi locanda poi salva il gioco. Al tuo risveglio, è tempo di combattere.

La Battaglia dei Boss:

Soul Gun:

HP: 23.000

Livello: 36

Oggetti: Dark Matter

Launcher (x2):

HP: 10.000

Livello: 36

Oggetti: Potion

Questa è una battaglia molto semplice, tieni con te un Blue Mage e fallo attaccare con Death Clow contro il Soul Gun; per avere una vittoria semplice e veloce, continua con questo attacco. Se però vuoi una vera e propria battaglia, non usare l'attacco Death Clow ma bensì tieni i tuoi personaggi e attacca con Ramuh o Bolt 2. Tieni, se necessario, un White mage con Cure 2. Il suo attacco più potente è Beem Cannon che può causarvi un danno di 300-400 HP, quindi controlla spesso il vostro HP e non dovresti avere grossi problemi a vincere.

Dopo la battaglia entra nelle rovine.

Le Rovine di Ronka:

Oggetti: Gold Armor, Elixir, Phoenix Down, Gold Shield, 5000 GP, Shuriken, Ancient Sword, Moon Ring, Power Wrist.

Gruppo: Bartz, Reina, Galuf, Faris

Livello Gruppo: 22

Una volta entrato nelle rovine, equipaggia qualcuno con "Secret", poi prosegui scendendo le scale; ottenuta la Gold Armor entra nella porta in basso. Raggiunto il terzo livello vai a sinistra e il cofanetto che vedrai contiene un Elixir; poi vai in alto a destra e troverai una Phoenix Down; qui vedrai tre rampe di scale, prendi quella più vicina alla cassa con la Phoenix Down perché troverai un SAFE POINT. La prossima scala che devi prendere è quella in basso, risali per l'altra scala e troverai un Gold Shield; poi torna indietro. Dirigiti all'ultima rampa rimanente; la strada è molto semplice perché hai un'unica via da percorrere, quindi prosegui finché non raggiungi il quinto livello. Vai a destra e sali una scala, otterrai una Potion; vai a destra e scendi le scale, troverai cinque casse contenenti 5000 GP, uno Shuriken, un Moon Ring, un Ancient Sword e un Power Wrist. Fai attenzione a non cadere nei due buchi, altrimenti dovrai rifarti tutta la strada. Torna indietro e entra nella porta, segui il percorso finché non ti troverai in una stanza con una porta e una scala. La scala porta a un Punto di Salvataggio; dopo aver salvato prosegui per la porta finché Ti troverai di nuovo in una stanza con una porta e una scala. Quest'ultima porta a due casse, contenenti un Ether e un Cottage. Torna indietro e questa volta entra nella porta, vedrai un interruttore, premilo e si aprirà un passaggio. Seguilo e lì incontrerai il Re di Tycoon, ti dirà che c'è qualcosa che ostacola la strada; ti avvertirà inoltre che il Boss che affronterai può cambiare i suoi punti deboli, quindi stai molto attento mentre combatti.

La Battaglia del Boss: Archeoavis

HP: 6.500/2.400

Livello: 21

Oggetti: Hero Drink

Questo Boss può darti qualche problema perché, come già detto, ha la capacità di variare il suo punto debole, quindi se lo attacchi con una magia sbagliata, lui può assorbirla e guarire. Così il miglior attacco è quello fisico anzi, ti sarà di molto aiuto un Monk; se tieni anche un Ninja e lo fai attaccare con gli Shuriken, gli causerai un danno di molti HP. Ogni tanto usa "Scan" per vedere qual è il suo punto debole in quel momento e quindi attaccalo con la Black Magic o con Summon, vedi tu qual è la più appropriata. Sconfitta la sua prima forma, continua ad attaccarlo con gli attacchi fisici perché la magia non avrà molto effetto; vedrai che così lo sconfiggerai.

Dopo la battaglia il Re ti ringrazierà per aver liberato la strada, ma sembra che sia posseduto da una forza malefica. Faris e Reina impediscono a Bartz e a Galuf di attaccarlo ma, improvvisamente cade un meteorite: apparirà una ragazza che attaccherà il Re il quale cadrà a terra. La ragazza chiamerà Galuf nonno e lui riacquisterà la memoria. Poi vedrai Reina e Faris avvicinarsi al Re il quale riconosce Faris come sua figlia Salsa. Improvvisamente apparirà X-Death, Bartz cercherà di attaccarlo ma viene messo fuori combattimento molto facilmente. Poi il Re chiederà a Bartz di prendersi cura delle figlie e sacrificherà la sua vita per salvare il gruppo. Dopo otterrai i Crystal Shards e imparerai nuove abilità: Samurai, Lancer, Dancer e Chemist. Le rovine cominceranno a crollare e il gruppo scapperà.

Galuf e Krile sfruttano il resto del potere del meteorite affinché Krile torni al suo mondo; a questo punto il gruppo deciderà di seguire Galuf e vendicare il Re di Tycoon. Però pensano che Cid può essergli d'aiuto così tornate nel sotterraneo della base dell'aeronave. Leggi il pezzo di carta nel laboratorio che si trova a destra della stanza dove ci sono i letti. Poi verrai a sapere che Cid e Mid sono tornati al Meteorite di Tycoon per restituire l'Adamantite, vai lì. Cid dirà che avete bisogno degli Adamantite di tutti i meteoriti se volete raggiungere il mondo di Galuf, la sequenza non ha importanza, quindi comincia!!

Il Meteorite di Karnak:

Oggetti: Adamantite

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: 23

Una volta arrivato vedrai Mid e Cid che ti stanno aspettando, cercano di prendere l'Adamantite ma improvvisamente un mostro li attacca.

La Battaglia del Boss: Titan

HP: 2.500

Livello: 1

Oggetti: Potion

Per prima cosa devi attaccarlo con l'attacco magico più potente che hai, poi tieni un Monk e un Ninja che lo attacca con Shurikens; tieni anche un White mage o qualcuno che possa guarire le vostre ferite. Quando ti rendi conto che il boss sta per morire, guarisci a pieno il gruppo perché vi attaccherà con Earth Shaker che causerà un danno di 450 HP su tutti voi. Dopo la battaglia imparerai la magia per l'invocazione di Titan.

Da qui dirigiti al prossimo meteorite.

Il Meteorite di Walz:

Oggetti: Adamantite

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: 23

Anche qui vedrai Mid e Cid, questa volta riusciranno a prendere l'Adamantite ma, appena cercate di andare via, apparirà un altro Boss.

La Battaglia del Boss: Byurobolos

HP: 1.500

Livello: 22

Oggetti: N/A

Questa battaglia è un po' difficile se non usi Titan perché, come uccidi i nemici, questi risusciteranno; quindi tieni Titan, usalo per una o due volte e vedrai che è fatta. Da qui vai sull'ultimo meteorite.

Il Meteorite di Gorn:

Oggetti: Adamantite

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: 23

Mid e Cid dopo aver preso l'Adamantite, rientreranno ma vi chiederanno di aspettarli fuori; passerà molto e non li vedrete uscire così deciderete di entrare: un'altra battaglia avrà inizio.

La Battaglia del Boss: Kima Brain

HP: 3.300

Livello: 19

Oggetti: Phoenix Down

Gli attacchi di questo Boss possono darti qualche problema perché può causarvi fino ad un danno di 200 HP su ognuno, quindi tieni un White mage per guarire le ferite, qualcuno che abbia l'abilità di evocare (ad esempio Titan può causargli un danno di 800 HP), è utile un Ninja per colpirlo con gli Shuriken; tieni inoltre qualcuno che abbia l'abilità "Learning" perché possa imparare l'abilità Aqua Rake Blue Magic del boss.

Dopo la battaglia avrai tutti gli Adamantite necessari per andare nel mondo di Galuf; Cid però dirà di dare uno sguardo sulla mappa, nel punto dove s'interseca il meteorite, è facile da trovare perché è segnato da un punto luminoso. Prima di andare lì dai uno sguardo agli "Extra" per vedere se hai preso tutto. Fatto ciò dirigiti al teletrasporto e il gruppo dirà addio al loro mondo....

Extra: Il Villaggio di Jachol

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: N/A

Questo villaggio si trova nell'estremo sud-ovest della mappa, non c'è niente di particolare da fare, l'unica cosa importante è suonare il piano; fatto ciò compra qualcosa se necessario e parti.

Extra: La Caverna di Jachol:

Oggetti: Shuriken, Tent, Shock Whip

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: N/A

Non c'è gran che da dire, le vie sono molto semplici e non ci sono particolari tesori da trovare; quando ti ritroverai davanti a un mucchio d'interruttori, aspetta un attimo e vedrai che uno solo (reale) rimarrà mentre gli altri scompariranno; premilo molto velocemente altrimenti non funzionerà. Andando a controllare una cassa già aperta, troverai un pulsante nascosto, premilo e la porta lì vicino si aprirà. Alla fine troverai una cassa contenente una "Shock Whip" ma, se precedentemente hai liberato "Lone Wolf" troverai, al posto della Shock Whip, un biglietto con su scritto "Lone Wolf, the pickpocket, was here" (Lupo Solitario, il borseggiatore, è stato qui). Alla fine della caverna troverai un muro che potrai superare, ora non ti servirà a nulla ma ti sarà utile più tardi.

Extra: Villaggio ad Est:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: N/A

Arrivato qui, per prima cosa devi cercare dei fiori che si trovano nella parte sinistra della città e vedrai apparire un buco; da qui balzerà fuori un rospo e potrai imparare l'incantesimo "Toad" (cioè avrai l'abilità di trasformarti in un rospo). Poi dirigiti nell'estremità in alto a sinistra della città e parla con la pecora; verrai calciato e catapultato da questa oltre la staccionata. Parla con il poeta e imparerai la "Love Song". Prima di andartene vai a suonare il piano e compra qualcosa se lo ritieni necessario.

Extra: Come Ottenere Ramuh:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris

Livello Gruppo: 20

Per imparare l'abilità "Invocare Ramuh" devi combattere con lui e sconfiggerlo, soprattutto. Per incontrarlo, devi girare per la foresta a est del "Villaggio ad Est"; non dovresti avere problemi a trovarlo.

La Battaglia del Boss: Ramuh

HP: 4.000

Livello: 21

Oggetti: N/A

Puoi colpirlo con molti attacchi, Shiva, Ifrit è ancora meglio, anche con gli Shuriken e vedrai che lo finirai in poco tempo. E' bene che tu usi "Silence" così lui non può attaccarti con nessuna magia. Dopo averlo sconfitto otterrai l'abilità.

un PUNTO DI SALVATAGGIO. Una volta fatto, torna indietro e vai tutto a sinistra, scendi le scale e continua ad andare giù finché non incontri.....

La Battaglia del Boss: Gilgamesh

HP: ???

Livello: ???

Oggetti: N/A

Combatterai contro questo boss nelle vesti di Galuf; la battaglia è facile, sempre se lo colpisci con l'attacco migliore in tuo possesso e vedrai che scapperà. Dopo la battaglia Galuf libererà il gruppo; fatto ciò, è tempo di lasciare il castello.

Vai ad ovest, verso il Grande Ponte.

Il Grande Ponte:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 24, Galuf 22

Quando arrivi qui, vai dritto avanti ma, incontrerai qualche boss da combattere. Questi nemici sono facili da sconfiggere, non dovresti avere grossi problemi. Dopo una serie di combattimenti, giungerai a una porta, entra, incontrerai di nuovo Gilgamesh che ti sta aspettando; quindi un'altra battaglia ti aspetta.

La Battaglia del Boss: Gilgamesh

HP: ???

Livello: 28

Oggetti: N/A

Anche questa battaglia è semplice come la precedente, i suoi attacchi non sono potenti e, invocando Titan, puoi causargli un danno di 1.000 HP. Dopo un po' si proteggerà con Haste+ Shell +Protect che dimezzeranno i tuoi attacchi e aumenteranno la sua velocità, ma non preoccuparti, continua ad attaccarlo con Titan e con gli attacchi fisici; anche Shuriken va bene. Anche questa volta, dopo la battaglia, scapperà; continua ad andare dritto, sconfiggi i nemici che incontri lungo il tuo cammino e alla fine troverai Krile. Galuf non fa in tempo a parlarle che una barriera salterà fuori dal Castello di X-Death sbalzandovi lontano.

Il gruppo si risveglierà trovandosi sulla Mappa del Mondo; vai verso est finché non trovi una città. Entra.

La Città di Lugor Border:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 24, Galuf 22

Qui sicuramente potrai fare qualcosa, resta nella locanda, dormi e vedrai una scenetta nella quale Galuf si alza nel mezzo della notte e esce; Bartz lo seguirà e Galuf, vedendolo, gli chiederà perché lo sta facendo. Dopo la scena, dirigiti al pub e equipaggia l'abilità "Secret" aprendo così la via per

un altro pianoforte, e non dimenticarti di suonarlo!! Fai il pieno di oggetti, armi, equipaggiamenti e di qualsiasi cosa che ti manca; dai anche uno sguardo al negozio di magia. Se sei sicuro di aver preso tutto, qui non hai nient'altro da fare e quindi puoi lasciare la città. Muoviti a sud-est della città ed entra nella foresta Moogle.

Foresta Moogle:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 24, Galuf 22

Qui troverai un moogle, vedrai che entrerà in un buco; Galuf ti dirà che i moogle sono creature che si impauriscono appena viene scoperto il loro nascondiglio. Il gruppo decide di aiutarlo, così salta nel buco e arriverai....

Caverna dei Moogle:

Oggetti: Phoenix Down, 4.400 GP

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 24, Galuf 22

Il percorso non è molto difficile, comincia a scendere le scale e ti ritroverai, automaticamente, nella prossima piattaforma; nel tuo percorso potrai prendere una Phoenix Down e 4.400 GP. Continuando ad andare avanti, incontrerai il Moogle, sembra però che sia in difficoltà.

La Battaglia del Boss: Tyrassaurus

HP: 5.000

Livello: 29

Oggetti: N/A

Questo è un nemico "non morto", non dovresti avere problemi a sconfiggerlo; la via più sbrigativa è attaccarlo con una Phoenix Down. Se però non ti piacciono le battaglie semplici, puoi sempre colpirlo con una magia forte, come ad esempio Fire2 o Titan, ti saranno utili anche gli Shurikens e ricorda che la formula magica per la guarigione danneggia i mostri "non morti".

Dopo la battaglia, il Moogle sembra impaurito ma vuole aiutarti ugualmente, così, uscendo, ti mostrerà la via per la Foresta dei Moogle; quindi segui la sua indicazione.

Segui la strada percorsa dal Moogle evitando così il deserto, inutili e difficili battaglie.

Il Villaggio dei Moogle:

Oggetti: Ether, 1 GP, 10,000 GP, Phoenix Down, Dancing Dirk, Cottage, Elf Cloak

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25, Galuf 23, Faris 24

Appena entri nel villaggio, tutti i Moogle si nasconderanno e chiuderanno le porte; quindi dirigiti all'angolo in alto a destra e parla con il Moogle. Dopo un po' di tempo ti riconoscerà e ti farà entrare in casa sua; una volta dentro, continua a parlare con lei/lui e sembra che voglia darti degli oggetti. Apri tutte le casse che trovi nella stanza e troverai: Ether, 1 GP, 10,000 GP, Phoenix Down, Dancing Dirk e Cottage. Esci e entra nella porta dell'albero centrale, troverai un costume da Moogle, indossalo e entra nell'albero a sinistra. Parla con il Moogle per ottenere un Elf Cloak (nella

cassa). Ritorna a parlare con il Moogole che sta nella porta a destra e vedrai una scenetta dove lui/lei comunicherà telepaticamente con il Moogole di Krile, dicendogli dove ti trovi; così Krile prende il Drago e decide di raggiungerti. Quando il Drago raggiunge la città, atterrerà al centro di essa; dopo una piccola conversazione, verrai portato al Castello di Val.

Il Castello di Val:

Oggetti: Hero Drink, Angel Robe, Lamia's Harp, Regal Cutlass

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25, Galuf 23, Faris 25

Arrivati qui, vedrai Bartz rimanere sorpreso perché scopre che Galuf è il Re di Val, e chi se lo sarebbe mai aspettato? Dopo questa scena, equipaggia qualcuno con l'abilità "Secret", poi fai un giro nel castello, otterrai un Hero Drink e la magia Telepo! Uscendo dal castello, entra nella porta più a sinistra, sali le scale finché non ti trovi sul tetto. Vai a destra e, dietro la torre troverai un passaggio nascosto. Scendi fino ad arrivare nella stanza dove ci sono le casse. In una di queste troverai un Angel Robe. Controlla il muro nel punto in cui c'è l'interruttore vicino all'insegna con lo scudo. Si aprirà un passaggio, parla con il venditore che ti darà Lamia's Harp. Fatto ciò esci e cerca una piccola pozza d'acqua in un angolo in basso a sinistra, verrai portato in un piccolo canale intorno al castello, prosegui lungo questa strada fino a raggiungere l'altro lato del castello e cerca nell'acqua una "Regal Cutlass". Per ritornare nella pozza, devi schiacciare il pulsante che sta in alto a sinistra del canale.

Recati poi sul tetto del castello e parla con Krile; capirete che lei sta piangendo. Vi dirà che il Drago sta morendo e che non sa come aiutarlo. Reina dirà che hai bisogno di una Dragon Grass, ma non ha idea dove possa trovarsi in questo mondo; allora Galuf dirà che si trova nella Valle dei Draghi ma nessuno è mai tornato vivo da lì. Aggiungerà inoltre che la Valle sta a Nord del Castello e che dovrete passare per Kelb prima di raggiungerla.

Lasciate il castello; Galuf dirà alla guardia di sigillare la porta per impedire ai mostri di X-DEATH di attaccarli.

Muoviti verso Nord dal Castello di Val e raggiungi il Villaggio di Kelb.

Il Villaggio di Kelb:

Oggetti: Kornago's Gourd, Tonic(x8)

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25, Galuf 24

Appena entri nel villaggio ti accorgerai che tutte le case sono chiuse, tranne una, quella che sta più a nord; lì verrai attaccato da alcuni lupi perché credono che tu sia alleato con X-DEATH. Dopo un po' Kelga (uno dei 4 "Dawn Warriors" che hanno combattuto contro X-DEATH 30 anni fa) capisce che Galuf è un vostro amico, un vostro alleato; nonostante ciò sfida Bartz a una battaglia, ma Bartz lo mette fuori combattimento molto facilmente. Sembra che Bartz abbia colpito gravemente Kelga, dato che si trova a letto; inoltre dirà che può battere l'attacco "Block Pine" di Kelga grazie agli insegnamenti di suo padre Drogan. A questa notizia, Galuf e Kelga rimangono scioccati perché Drogan è un membro dei 4 "Dawn Warriors" (Guerrieri dell'Alba), proprio come loro due. Poi vedrai una scena che spiega come hanno sigillato X-DEATH grazie al potere dei Cristalli; Drogan lo fece pur non essendo d'accordo, perché lui pensava che non fosse giusto mandare un mostro del loro mondo su un altro. Così decise di restare sul mondo di Bartz per proteggere il sigillo. In seguito Kelga ti darà l'accesso alla porta nord che conduce alla Valle dei Draghi. Prima di lasciare il villaggio ci sono alcune cose che puoi fare, come ad esempio parlare con uno dei lupi mannari che ballano vicino alla porta nord, ti insegnerà la canzone "Requiem". Poi vai alla

locanda e siedi sullo sgabello più vicino al muro, arriverà un lupo mannaro che guarirà le tue ferite e ti darà 8 Tonic.

Ora dirigiti in fondo al Villaggio e cerca un pozzo; un vecchio signore salterà fuori da esso. Parlaci, ti chiederà se puoi portagli un rospo. Fatto ciò esci dal Villaggio, affronterai una battaglia casuale contro un Kornago, usa l'abilità "Catch" per catturarlo. Portalo al vecchio uomo e inoltre donagli 10.000 GP, in cambio lui ti darà una "Kornago's Gourd", un equipaggiamento che ti permetterà di catturare molto facilmente i mostri.

Prima di lasciare il Villaggio, fai la scorta di tutta l'attrezzatura che pensi possa esserti utile; poi esci attraverso la porta nord.

Dirigiti a Nord e entra nel Valle dei Draghi.

La Valle dei Draghi:

Oggetti: Cottage, 5,000 GP, Bone Mail, 7,000 GP, Coronet, Dragon Grass

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25, Galuf 24

Arrivato nella Valle, ti consiglio di stare all'erta; entra nella prima caverna per prendere 5.000 GP, poi esci da qui e rientra in quella seguente. Cammina fino alla prossima uscita, poi entra nella caverna seguente; continua verso il basso e troverai un "Cottage". Esci dalla caverna. Attraversa il ponte e entra nella caverna seguente. Prosegui e esci; cerca le ossa di drago sul terreno per ottenere una "Bone Mail", poi entra nella caverna giù in basso. Continua a girare qui intorno e finirai per cadere in un buco, trovando nella cassa 7.000 GP; entra nella porta, premi il pulsante e un nuovo sentiero si aprirà. Esci e prima di raggiungere la nuova strada, affronterai una battaglia e forse incontrerai il Golem, che sta per essere attaccato da alcuni nemici. Uccidili, tanto non sono molto forti, poi aspetta qualche minuto e il Golem ti ringrazierà e si unirà a te. In questo modo hai imparato l'abilità dell'evocazione del Golem, che ti sarà molto utile.

Ora puoi dirigerti verso il nuovo sentiero; entra nella porta e vai giù verso la parte sinistra e otterrai una "Coronet" e una "Wind Sword". Poi vai a destra e in basso e otterrai una "Phoenix Down". Ti troverai davanti a due porte: entra nella prima per salvare il tuo gioco, poi torna indietro e entra nell'altra. Prosegui finché non trovi la "Dragon Grass", ma c'è qualcosa non va...la "Dragon Grass" è posseduta!! Inizia un nuovo combattimento.

La Battaglia dei Boss:

Dragon Grass:

HP: 12.000

Livello: 33

Oggetti: Elixir

Dragon Bulb:

HP: 100

Livello: 31

Oggetti: N/A

Questa battaglia è una delle più semplici del gioco, il Dragon Grass stesso non vuole attaccarti, ma bensì chiamerà alcuni Dragon Bulbs che ti attaccheranno con disturbi malvagi. Appena il Dragon Grass chiama i Dragon Bulbs, tieni con te l'evocatore che può attaccarli con Titan; vedrai che li ucciderà facilmente e danneggerà anche Grass. Poi tieni anche tre personaggi che possono colpirlo

con attacchi che ritieni siano migliori. Ti consiglio Shurikens che, in questo caso, sono eccellenti. Quando i tre personaggi avranno finito di attaccarlo, il Dragon Grass proverà a chiamare di nuovo i suoi alleati Bulbs, così attaccalo di nuovo con Titan. Continua a seguire questo schema di battaglia suggerito finché non muore. Dopo il combattimento, usa Telepo! per uscire dalla Valle. Torna indietro al Castello di Val.

Il Castello di Val – Ritorno con la Cure:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25

Arrivati qui, il guardiano non vuole aprire la porta, poiché pensa che siete dei mostri mandati da X-DEATH; ma Galuf ricorda che c'è un passaggio segreto e salta nel canale che circonda il castello. Così vai verso l'alto e entra nel castello tramite il pulsante visto precedentemente; dirigiti verso la stanza di Krile. Scoprirete che lei è ammalata; inoltre ti dirà che Gill, il saggio, ti cercava e chiedeva se potevi andare da lui. Dopo la conversazione dirigiti sul tetto e offri dei Dragon Grass al Drago, ma li rifiuterà poiché pensa che l'erba lo attaccherà; improvvisamente Reina mangerà un po' dei Dragon Grass per farli mangiare anche al Drago, sembra che funzioni ma Reina cadrà avvelenata. Fortunatamente arriverà anche Krile sul tetto e le darà un "Antidote". Ora hai il Drago e puoi andare al Santuario di Gill.

Con il drago vola a nord attraversando il Villaggio di Kelb, poi vai a est per uscire dalla catena montuosa. Dirigiti sul punto al centro della Mappa del Mondo.

Santuario di Gill:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 25

Dopo che il Drago atterra, verrete colpiti da un terremoto e, la piccola isola affonderà. Nonostante ciò il gruppo riuscirà a fuggire.

Ora dirigiti al Castello, vicino al Santuario affondato.

Castello di Surgate:

Oggetti: 5.000 GP

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 26, Galuf 25

Arrivato qui, premi il pulsante vicino alla porta per aprirla; verrai scortato nel castello dalle guardie. Sarete i benvenuti perché Galuf è con voi. Poi le guardie ti diranno che Zeza, il Re di questo castello, sta conducendo una flotta verso il castello di X-DEATH; aggiungeranno inoltre che puoi fare quello che vuoi, quindi assicurati di esplorare tutti i luoghi di questo castello. Nella stanza del Re potrai imparare la "Speed Song" leggendola in un libro. Nella biblioteca un uomo ti chiederà di posare tre libri sullo scaffale a destra; prendi i libri che si trovano sui tavoli, leggi i titoli e riordinali sugli appositi scaffali.

Dopo aver riordinato i libri nella parte destra, l'uomo se ne andrà, attraverso un passaggio segreto. Seguilo. Prosegui finché non trovi una cassa contenente 5.000 GP. Quando raggiungi i giardini, vai a sinistra e entra nella porta; sali le scale e nel cofanetto otterrai la magia "Float". Fatto ciò, vai nei

negozi e compra tutto quello che ti serve, poi vai a riposarti nella locanda. Al vostro risveglio, lasciate il castello.

Vola con il Drago verso il Castello di X-DEATH, a sud-est di esso vedrai molte navi. Atterra sulla nave di Zeza.

La Nave di Zeza:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 26

Appena atterri sulla nave, verrai accolto da Zeza; poi Galuf farà le presentazioni e Zeza rimarrà sorpreso del fatto che tu sei il figlio di Drogan. Dopo queste formalità, Galuf gli chiederà se il gruppo può entrare nel Castello di X-DEATH; Zeza risponderà di sì, ma vi chiederà di aspettare ai piani di sotto. Dirigiti lì e riposa nella stanza a destra. Il mattino seguente vi risveglierete con una sorpresa.... Dei mostri attaccheranno la nave!!Vai su e raggiungi Zeza; dopo la conversazione, questi mostri cominceranno ad attaccarvi. Questa è una delle poche volte che puoi vedere un mostro prima del combattimento; uccidi tutti i mostri che incontri sulla nave. Poi vai in fondo a questa e incontrerai Gilgamesh che ti attaccherà di nuovo.

La Battaglia dei Boss:

Gilgamesh:

HP: 8.888

Livello: 31

Oggetti: Gold Shield

Enkidoh:

HP: 4.000

*Livello:*29

Oggetti: N/A

Questa volta sarà dura battere Gilgamesh perché chiamerà Enkidoh, il quale ha l'abilità di usare "White Wind" che sanerà entrambi i Boss. Per rendere le cose più semplici, tieni qualcuno che possa usare Demi contro Enkidoh; fallo colpire una o due volte e poi usa qualcuno che possa colpirlo con Shuriken. Da Enkidoh puoi imparare le abilità "Red Feast" e "Aero 2". Gilgamesh vi attaccherà con "Doom Claw" e "Missile"; puoi imparare anche queste abilità. Cerca anche di rubargli l'equipaggiamento Genji; continua a colpirlo con uno dei più forti attacchi e proteggi il gruppo con l'invocazione Golem.

Dopo la battaglia Gilgamesh cercherà di portare Galuf con lui, ma il Drago lo salverà. Finita la conversazione, Zeza ti chiederà di spostare una cassa con lui, si aprirà un passaggio segreto che porta ad un sottomarino. Ora puoi entrare in una delle Torri da cui parte la barriera che non ti permette di entrare nel castello di X-DEATH.

Il sottomarino automaticamente ti porterà nella Torre.

Torre della Barriera:

Oggetti: Blood Sword, 9.000 GP, 18.000 GP, Hair Ornament

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 27

Arrivati qui Zeza ti dirà che, se distruggi almeno una delle quattro Torri, potrai entrare nel Castello. Aggiungerà inoltre che devi andare su e metter fuori uso l'antenna, mentre lui andrà giù ad interrompere il potere. Ti darà anche una "Wisper Grass" che permetterà di restare in contatto con lui ovunque ti trovi. Sali le scale e salva il tuo gioco; poi continua a salire finché non trovi due casse contenenti 9.000 GP e una battaglia contro un mostro, dalla quale otterrai una Blood Sword. Dopo il combattimento sali ancora su e incontrerai una cassa contenente 18.000 GP (al 6 piano) e un'altra contenente un mostro dal quale otterrai un Hair Ornament (9 piano scala a sinistra). Al 10 piano incontrerai un altro punto di salvataggio. Raggiunta l'antenna su in cima, chiamerai Zeza dicendogli che va tutto bene, ma improvvisamente un Boss ti attaccherà.

La Battaglia del Boss: Atomos

HP: 19.997

Livello: 41

Oggetti: Dark Matter

Contro questo Boss devi usare molto gli attacchi "\$ Toss" e "Shurikens"; spesso lui metterà fuori combattimento uno del gruppo tramite la magia "Comet". Inoltre, comincerà a risucchiare il personaggio caduto e se resusciti il tuo compagno, lui ne ucciderà un altro. Anche Titan vi sarà utile, perché può causargli un danno di 1.600 HP; continua con questo tipo di strategia e vincerai. Dopo la battaglia, Zeza farà esplodere la stanza del potere, ma rimarrà bloccato all'interno; non potrete fare niente perché la Torre sta per esplodere, ma Galuf vuole ugualmente aiutarlo; così Bartz per fermarlo, lo colpirà e lo porterà via dalla Torre con l'aiuto del Drago.

Arrivati nel sottomarino vedrai una scena dove Faris ti dirà che puoi raggiungere il Santuario di Gill. Ora sei tu che hai il controllo sul sottomarino. Ricorda però di dare uno sguardo agli **EXTRA**; poi dirigiti sul luogo in cui prima sorgeva il Santuario, premi "X" per immergerti nell'acqua e entra.

Extra: l'Isola di Shoat – Impara l'evocazione Shoat

Oggetti: Shoat

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo Consigliato: 28

Per imparare l'evocazione Shoat prima di tutto devi avere il sottomarino, poi immergiti sotto acqua e premi il tasto quadrato per vedere la cartina in visione subacquea. Vedrai tre punti luminosi, vai su quello che sta più in alto entra nella caverna e segui il percorso finché non arrivi su un'isola. Qui incontrerai Shoat in una battaglia casuale e per averlo dovrai batterlo.

Extra: La Battaglia del Boss: Shoat

HP: 5.000

Livello: 38

Oggetti: Shoat

Questa è una battaglia semplice, colpiscilo con gli attacchi più potenti che hai, magici o fisici non importa. Solo devi essere sicuro di avere un bel po' di Softs perché ha l'abilità di trasformare le persone in pietra. Dopo la battaglia usa l'oggetto Shoat che hai vinto per imparare l'evocazione Shoat.

Extra: Se il tuo problema sono i soldi....

Oggetti: Tutti i GP che vuoi

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo Consigliato: 35

Per raggiungere questo posto vai ad est di Kelb (A sinistra del grande ponte) e entra nella caverna; qui potrai trovare molti GP. Però potresti essere buttato fuori dal nemico Gilgame, il quale apparirà molto spesso nei luoghi in cui ci sono i GP. Penso che ti farà piacere esplorare l'intera caverna senza incontrarlo, così appena dovrai combattere con lui, tieni qualcuno che possa attaccarlo con Golem e usa anche Ice 3.

Il Santuario di Gill:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 28

Arrivato qui dirigiti verso il basso, finché non trovi cinque casse: la prima al centro contiene una pietra, mentre le altre sono vuote. Prendi la pietra e mettila nella cassa in alto a sinistra, si aprirà una porta; entra e premi un pulsante per aprire un ulteriore passaggio. Poi torna indietro, riprendi la pietra e poggiarla nella cassa in fondo a sinistra: aprirà una porta che conduce al passaggio aperto precedentemente con il pulsante; raggiungerai il B3. Dopo, continua ad andare giù e a sinistra, premi il pulsante che aprirà la porta ed entra.

Continua a camminare verso il basso e la strada apparirà mentre stai avanzando; quando trovi una sorta di lago (B5), saltaci dentro e verrai portato in un altro luogo. Lì incontrerai Gill, il saggio, che sembra essersi trasformato in una tartaruga. Ti dirà che è a conoscenza di cosa sta cercando X-DEATH...cioè la Foresta di Moore, luogo dove lui è nato e dove è stato rinchiuso per 500 anni; ma 30 anni fa cominciò a rompere il sigillo. Gill ti dirà inoltre che la foresta è molto pericolosa e vi consegnerà un "Elder Branch" perché solo con questo potrete entrare nella foresta.

Dopo la conversazione usa Teleport per uscire dal Santuario.

Per raggiungere il Villaggio di Moore, immergiti con il sottomarino e dirigiti verso il punto luminoso ad Ovest; arrivati lì, torna in superficie ed entra nel Villaggio che sta a sinistra.

Il Villaggio di Moore:

Oggetti: Hunting Knife

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 28

Una volta arrivato qui, la prima cosa che devi fare è cercare un barile che sta fuori al Pub: otterrai un "Hunting Knife", poi entra nel Pub e suona il piano. Compra tutto ciò che ti manca: armi, attrezzature...riposa nella locanda e al vostro risveglio lasciate la città.

Vai ad est verso la Foresta, ma prima assicurati di aver salvato il gioco.

La Foresta di Moore:

Oggetti: 2,500 GP, Ether, Phoenix Down, 4,900 GP, Cottage, Giant Drink, Elixir, Mace

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Galuf

Livello Gruppo: 28

Arrivati qui, l'“Elder Branch” vi mostrerà la via; avanza e troverai una cassa con 2.500 GP, poi vai verso destra e otterrai un Ether. Ora cerca un albero che ha uno strano buco nella parte sinistra (premi X) e l'Elder Branch ti aprirà un'altra strada. Entra nel buco e vai dritto avanti finché non raggiungi l'altra area della foresta. Da qui vai su e otterrai 4.900 GP, poi dirigiti a destra e in alto attraversando un sentiero stretto, troverai una Phoenix Down. Vai a destra fino alla fine della strada e troverai un altro albero sospetto; esaminalo bene e si aprirà un ulteriore sentiero. Attraversalo fino a raggiungere un'altra area della foresta.

Qui otterrai un Cottage a sinistra e una Giant Drink a destra; da qui vai su e salva il gioco al SAFE POINT. Ti suggerisco di usare una Tent perché ti sarà molto utile. Dirigiti in alto e otterrai un Elixir e una Mace; poi muoviti verso sinistra e vedrai che la foresta comincerà ad andare a fuoco. Non riuscirete a muovervi perché tutte le strade lì intorno sono incendiate. Ma, improvvisamente, da un buco uscirà un Moogles che vuole aiutarti. Quindi entra nel buco e aspetta finché l'incendio non si sarà spento; guarisci le tue ferite nella sorgente di guarigione e attendete finché il Moogles non vi lascerà passare.

Una volta che l'incendio si è spento, otterrai un Flame Shield; poi vai a sinistra e riceverai un Ash e una Flame Saber. Prima di proseguire, esci dalla foresta passando per il sentiero in basso; poi usa una Tent e salva il gioco sulla Mappa del Mondo. Rientra nella foresta e vai verso l'alto, incontrerete l'albero Elder, che probabilmente è l'ultimo sigillo che trattiene X-DEATH. L'Elder Branch comincerà a brillare e una strada si aprirà; usa Float su tutto il gruppo ed entra nell'albero: comincerà una battaglia contro il Boss.

La Battaglia del Boss: Crystal (x4)

HP: 7.777

Livello: 77

Oggetti: N/A

Questa battaglia è veramente difficile e probabilmente verrai ucciso uno o due volte prima di vincere. Dovrai combattere contro i quattro cristalli dell'elemento e ognuno di loro può assorbirne uno differente. Il primo in basso assorbe l'attacco “Terra”, mentre quello più in alto assorbe “Fuoco”; quello a sinistra assorbe “Vento” e quello a destra “Ghiaccio”. Tieni due evocatori o dei maghi bianchi/neri che possano invocare Titan. Tieni anche qualcuno che possa usare Cast 3 e Fire 3. Poi usate Titan e guarisci i tuoi amici, se necessario; devi avere anche un Samurai o un Cavaliere equipaggiati con “Blood Sword” e capaci di usare “\$Toss”. I cristalli useranno attacchi molto forti, ad esempio Fire 3 o Aero 3, quindi fai attenzione agli HP del gruppo. Spero che tu abbia fatto caso che Titan guarisce il Cristallo più in basso, anziché danneggiarlo, ma non importa perché comunque riesce a danneggiare gli altri. Dopo aver ucciso i tre cristalli, attacca l'ultimo con Fire 3, \$Toss e attacchi fisici. Se hai ancora dei problemi, sostituisci il gruppo con quattro Samurai e fai usare a tutti \$Toss e vincerai questa battaglia in un solo turno, ma purtroppo avrai perso molti GP.

Dopo la battaglia, apparirà X-DEATH che vi ringrazierà per aver rotto l'ultimo sigillo che lo teneva prigioniero. Userà il potere dei Cristalli per attaccarvi, ma nel frattempo vedrai una scenetta nella quale Krile verrà avvertito dal Moogles che Galuf è in pericolo; poi lei apparirà e colpirà X-DEATH, ma riuscirà a bloccarlo per un breve periodo. Una volta ripresosi, metterà fuori combattimento Krile e vi riattaccherà di nuovo. In qualche modo Galuf riesce ad opporsi a X-DEATH e il suo potere romperà uno dei cristalli. Quindi la battaglia avrà inizio.

La Battaglia del Boss: X-DEATH

HP: 24.000

Livello: ?

Oggetti: N/A

In questa battaglia Galuf dovrà combattere da solo contro X-DEATH il quale attaccherà il nostro amico con tutti gli attacchi potenti che possiede. Anche se Galuf arriverà ad avere 0 HP, continuerà a combattere ugualmente. Dopo un po' di tempo vedrai X-DEATH scappare e Galuf sdraiato a terra. In seguito alla battaglia è così ferito che non riesce più a resistere, è un miracolo che abbia potuto combattere contro il boss in quelle condizioni.

Prima di morire Galuf chiederà a Krile di combattere insieme al gruppo e di uccidere una volta per tutte X-DEATH. Krile riceverà tutte le abilità, gli "stati" e qualsiasi cosa appartenente a Galuf; così decide di unirsi al gruppo.

La vostra prossima destinazione è il Castello di X-DEATH, l'unica cosa è che devi essere sicuro di aver fatto gli EXTRA di questo mondo; una volta fatto, potrai partire.

Il Castello di X-DEATH:

Oggetti: Diamond Shield, Ether(x2), Ice Shield, Gale Bow, Elixir(x2), Kotetsu, Blizzard Sword, 9,900 GP,

Gruppo: Bartz, Reina, Faris, Krile

Livello Gruppo: 32

Come entri nel Castello (nella seconda porta in alto) potrai guarire le tue ferite nella sorgente di guarigione e Salvare il gioco nel SAFE POINT. Fatto ciò, torna indietro entra nella prima porta e sali le scale. Al secondo piano, in una cassa troverai un "Diamond Shield" e un "Ether". Sali le altre scale e ti troverai al terzo piano. Prosegui finché non trovi un'area aperta, è una strada senza uscita; improvvisamente il gruppo penserà che sia un miraggio perché vedranno Galuf e Kelga aprire la via per il vero castello con i loro ultimi poteri. Ora continua a camminare finché non trovi un pulsante, premilo per sbloccare un muro, che ti permetterà di ricevere un "Ice Shield". Poi vai giù ed entra nella porta.

Ti troverai al quinto piano (non perdere il conto!!), sali su e equipaggiati con l'abilità "Secret": ti permetterà di trovare delle scorciatoie. Ricevuto un Ether, sali al prossimo piano. Ti accorgerai che in questo piano ci sono delle buche con della lava, per evitare danni mentre cammini, usa la magia Float su tutto il gruppo. Poi vai giù ed entra nel sentiero nascosto che sta a destra; riceverai un "Gale Bow", dopo torna indietro passando per la strada a destra. Ottenuto l'Elixir, prosegui per le scale; da qui vai su e cammina sul simbolo del teschio che sul pavimento, attiverà una piattaforma mobile. Premendo il pulsante "X", mentre sta a destra, riceverai un "Kutetsu" e una "Blizzard Sword" a sinistra. Ora puoi proseguire, ma se lo farai nella maniera sbagliata, dovrai combattere contro un mostro, quindi cerca di controllare il tempismo.

Salva il tuo gioco e, all'ottavo piano, equipaggiati ancora una volta con l'abilità "Secret"; riceverai un Elixir. Vai tutto a sinistra e troverai 9.900 GP. Poi vai su e prosegui finché non raggiungi un'altra area lavica; se hai ancora "Float" puoi proseguire andando sempre tutto a destra e salendo le scale. Ricevuti 8.000 GP, torna nella stanza lavica e sali le scale al centro; da qui continua a destra e ti ritroverai a camminare su un piano-tranella. Non attraversarlo dritto per dritto altrimenti cadrai nella trappola, ma cammina mantenendoti nella parte bassa; dall'altra parte riceverai una "Double Lance". Poi torna indietro, ma questa volta vai sul punto più alto del piano. Ora però dovrai affrontare una battaglia con il Boss.

La Battaglia del Boss: Carbuncle

HP: 15.000

Livello: ?

Livello Gruppo: 32; Bartz 33

Appena entrate nel castello capite che il Cancelliere già vi attendeva; inoltre egli chiede alla gente di dare una festa per i suoi ospiti. Vedrai una scena divertente dove Faris indossa abiti da Principessa e Bartz se ne innamora. Dopo un po' di tempo vedrai Krile uscire dalla stanza, affermerà che una voce dentro di lei le dice che devono fare in fretta. Così Bartz decide che devono muoversi subito, anche senza Faris e Reina che sono tornati a casa. Prima di partire esci dalla sala dove si balla e entra nella porta a destra; continua finché non trovi una donna di nome Jenica, parlaci. Vedrai un flashback su Faris. (Controlla le botti e i vasi per ottenere gli oggetti). Gira per il castello e troverai altri oggetti. Poi lascia il castello; fuori un uomo ti dirà che il ponte ad ovest è finito. Quindi è tempo di incontrare Boko!!
Attraversa il ponte, vai a nord ed entra nella caverna.

Boko, Siamo Tornati!:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile

Livello Gruppo: Bartz 33; Krile 32

Qui Bartz incontra di nuovo il suo vecchio amico Boko, inoltre ha una sorpresa perché Krile riesce a parlare con i chocobo. Boko presenta sua moglie Koko. Bartz rimane sorpreso e chiede al suo amico se può aiutarli nella loro avventura. Boko è d'accordo con Bartz e dice a Koko di prendersi cura del piccolo mentre lui è via.
Ora dirigiti al Villaggio di Tule ed entra nel sentiero ad ovest tra le montagne.

Il Sentiero tra le Montagne:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile

Livello Gruppo: Bartz 33; Krile 32

Entra nel sentiero e vai verso il basso; improvvisamente vedrai il Boko cadere in un buco. Krile dirà che è tutta colpa di Bartz perché correva troppo. Bartz invece incolpa il Boko.
Poi un mostro li attaccherà.

La battaglia del Boss: Antolyon

HP: 8.100

Livello: 34

Oggetti: N/A

Questa battaglia non è molto difficile, solo che devi sconfiggerlo il prima possibile perché lui può usare una magia che dimezza il livello di uno di voi. Se dovesse farlo su due personaggi, sarà dura sconfiggerlo. Quindi ti suggerisco di tenere un Knight con l'abilità "2-Handed" ed equipaggiato con "Blizzard Sword". Un altro personaggio può essere un White/Black Mage con l'abilità Black/White. Puoi usare "Ice3" e guarisci il gruppo se necessario.
Dopo la battaglia fai un giro lì intorno e una corda arriverà per caso. Bartz cercherà di arrampicarsi ma sembra che qualcuno voglia giocare con lui perché, come cerchi di afferrarla, la corda si ritrae e come ti allontani, lei riscende. Dopo alcuni tentativi, Bartz lascerà provare il Boko, che ci riesce!!
Una volta saliti, capirete che è stata Faris a salvarvi, la quale aggiunge che ucciderà chi oserà lasciarla di nuovo. Prima di partire, Krile verrà punto da una spina.

Poi dirigiti verso Sud e un po' ad Ovest e troverai un'altra caverna. Entra.

Il Santuario di Gill:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris

Livello Gruppo: Bartz 33; Krile 33; Faris 32

Qui verrai a conoscenza di alcune cose riguardanti i due Mondi, che 1000 anni fa erano tutt'uno, proprio come disse X-DEATH. Quest'ultimo appare improvvisamente nascosto nella spina che aveva punto Krile. Dirà quali sono i suoi piani: vuole prendere il potere del Vuoto. Ha la forza di sommergere qualsiasi cosa e, grazie a questo potere, X-DEATH vuole essere invincibile. Dopo la conversazione vi attaccherà e cercherete di fermarlo ma, dopo una battaglia contro Gill, spedisce il gruppo in un luogo sperduto di questo mondo.

Vi risveglierete a nord della Biblioteca degli Antichi; Gill vi dirà che lì c'è un libro che potrà aiutarvi a sconfiggere X-DEATH. Quindi dirigetevi lì.

La Biblioteca degli Antichi:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris

Livello Gruppo: 33

Raggiunta la biblioteca, Gill viene a sapere che gli studenti hanno già trovato il libro di cui si parlava, quindi l'incontro ha inizio. Gill dirà che è quasi impossibile entrare nella N-ZONE e sconfiggere X-DEATH con i mezzi che hai a disposizione, prima devi ottenere le 12 armi Leggendarie. Questo è ciò che riporta il libro:

“Abbiamo sigillato le armi, abbiamo combattuto contro Enuo nel Castello di Kuza. La chiave del sigillo...sono quattro litografie nascoste. Grazie ad uno spirito del passato, una è protetta dalla terra. In un tempio isolato, una è protetta dal vento. Un'altra in un luogo più profondo dei fondali dell'oceano, è protetta dalle fiamme. Dietro un luogo dove cade l'acqua, l'ultima è protetta dall'acqua. Abbiamo rinchiuso anche i nostri servitori. Una volta che le litografie verranno rimosse, anche i servitori rivivranno....Bianco e Nero....Magia Potente....Magia del Tempo, Meteo, Leviathan e Bahamut. Gettate questo libro al di là del cancello e la via verso il sigillo apparirà”.

E' tempo di andare a cercare la prima litografia.”Grazie ad uno spirito del passato, una è protetta dalla terra”. E' la piramide vicino le Tempeste di Sabbia. Prima di partire, vai sul tetto e parla al ragazzo che sta sulla destra, t'insegnerà la “Magic Song”.

Muoviti a ovest dalla Biblioteca degli Antichi, lungo la strada incontrerai l'Albero dell'Anziano; il gruppo verrà a conoscenza che la Foresta Moore è guarita. Una volta raggiunte le Tempeste di Sabbia, vedrai che la tempesta è finita e quindi potrai entrare nella piramide.

Piramide-La Prima Litografia:

Oggetti: Ice Shield, Hex Ring, White Robe, Dark Matter(x6), Flame Shield, Elixir (x3), Thornlet, Black Robe, Black Costume, 9,000 GP, 8,000 GP, 10,000 GP, Earth Hammer, Cottage, Hair Ornament, Ribbon, Protect Ring,

Gruppo: Bartz, Krile, Faris

Livello Gruppo: 34

Prima di entrare, dovrai combattere contro due Gargoyles, la battaglia è piuttosto semplice ma, dovresti ucciderli alla sessa maniera. Per rendere le cose più facili, usa un evocatore che sicuramente li danneggerà entrambi; anche se usi l'attacco fisico su un Gargoyle, al prossimo turno dovrai farlo anche per l'altro. Dopo averli battuti, dovete usare il libro per aprire il passaggio; quindi entrate. Vi troverete davanti a due strade: una che attraversa una porta e l'altra che attraversa un corridoio stretto; passa prima per il corridoio, premi il primo e l'ultimo pulsante per togliere dalla strada i chiodi velenosi. Prosegui, passa attraverso la sabbia e apri la cassa; uccisi i mostri, otterrai un "Ice Shield". Poi vai su, uccidi i serpenti che appariranno e sali le scale. Al primo piano premi il pulsante per far fermare la sabbia e sali di nuovo le scale; equipaggiati con l'abilità "Secret" per vedere le vie nascoste. Uccisi i serpenti, scendi le scale; troverai un sarcofago, verificalo e uccidi la Mummia. Entra nella porta e otterrai un "Hex Ring".

Fatto ciò, torna all'inizio e, questa volta, entra nella porta. Prosegui finché non rimani bloccato in una stanza, dovrai uccidere dei serpenti. Poi premi tutti i pulsanti per aprire le porte e infine sali le scale. Al terzo piano otterrai: White Robe, Dark Matter, Flame Shield, ma per averli dovrai combattere contro dei mostri (...troppo facile...). Uccisi gli altri serpenti, vai a destra; sul pavimento ci sono dei chiodi che appaiono e scompaiono, aspetta che la via sia sgombra e sali le scale. Ti troverai una stanza dove hai la possibilità vedere i nemici che combatterai, sono: Mecha Heads e Auspices (serpenti); cerca di evitarli come molti altri nemici, se puoi. Inoltre ci sono due sarcofagi con ai lati delle casse: in quelle in alto ci sono due Elixir e nell'altra c'è Thornalet. Continua tutto a sinistra e premi il pulsante che farà sparire le spine dal corridoio e apparire dei serpenti. Uccidili e otterrai un "Black Robe". Per finire, verifica l'ultimo sarcofago, uccidi le Mummie e sali le scale.

Salva il gioco al SAFE POINT e prosegui, equipaggia l'abilità Secret e procedi per il sentiero nell'angolo in basso a destra; combatti il mostro che troverai nella cassa e riceverai un Black Costume. Poi torna indietro e sali le scale che si trovano nella parte più alta, uccidi i serpenti e i nemici che troverai nelle casse e riceverai un Crystal Mail e Dark Matter. Quindi torna indietro e questa volta prendi le scale più in basso; cadi attraverso la sabbia e combatterai contro un mostro, alla fine otterrai un Dark Matter. Risali su ed entra nella porta che sta nell'angolo in alto a destra. Quando ti troverai davanti a due pulsanti, premi quello a sinistra che ti permetterà di accedere ad un'area con quattro casse contenenti 2 Dark Matter, 9.000 GP e 8.000 GP, ma due di queste casse contengono anche dei mostri.

Poi torna indietro, blocca la sabbia e sali le scale più in basso. Equipaggiati di nuovo con l'abilità Secret, vai a sinistra ed entra nelle porte in alto; uccidi i mostri che troverai nella cassa e otterrai un Earth Hammer. A destra invece riceverai 10.000 GP e un Cottage.

Ora torna indietro e sali le scale al centro; ti troverai davanti ad un piano che "cambia", cioè si sposta da un luogo ad un altro e ti permetterà di attraversarlo; guarda con attenzione qual è la mossa giusta da fare. Ottenuto un Hair Ornament, un Ribbon, e un Protect Ring, anche se in qualche modo tu dovessi cadere, potrai ricevere un Elixir in fondo al piano, solo che dovrai rifarti la strada. Poi prendi le scale a sinistra e otterrai: due Dark Matter, un Elixir e 12.000 GP. Sali le scale a destra, fai di nuovo il giro e prendi la porta al centro. Qui riceverai la prima litografia senza dover affrontare alcuna battaglia; il piano si eleverà portandoti fuori. Vedrai una scena in cui Bahamut emergerà dal fondo dell'oceano dicendoti che ti aspetterà sulle Montagne del Nord. Inoltre vedrai una scena dell'aeronave che arriva vicino alla Biblioteca degli Antichi.

La tua missione qui è conclusa; vai ad est ed entra nell'Albero dell'Anziano.

L'Albero dell'Anziano - Il Ritorno di un'Amica:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris

Livello Gruppo: 36

Qui vedrai apparire il Drago con sopra Reina, la quale sembra essere posseduta da una forza malvagia; improvvisamente apparirà anche X-DEATH dicendo che un mostro, imprigionato 1000 anni fa nella N-Zone, si trova dentro Reina. Poi X-DEATH attaccherà la Biblioteca degli Antichi con la magia del Vuoto, distruggendola. Il Drago sacrificherà la sua vita per liberare Reina dal mostro che è in se; quindi è tempo di combattere!!

La Battaglia del Boss: Mellusion

HP: 20.000

Livello: 29

Oggetti: N/A

Questa battaglia è un po' difficile, perché il Boss cambia facilmente i suoi punti deboli e quindi può confonderti. La soluzione è: tenere 3 Black Mages, di cui uno deve avere l'abilità White e un altro quella Blue; poi usa Scan per vedere a quale elemento lui è più debole in quell'istante. Se l'elemento dovesse essere il fuoco, tieni qualcuno che possa usare Fire 3. Fatto ciò usa di nuovo Scan; se però non dovessi avere la magia Scan, puoi usare Aero3, ti aiuterà un sacco. Dopo la battaglia, Reina rientrerà a far parte del gruppo, risuscitala e guarisci le sue ferite. Dirigiti alla nave che si vedeva dalla piramide; come entrate, il gruppo deciderà di andare al Casello di Kuza. Ma improvvisamente apparirà una scena con X-DEATH, il quale, con la magia Void, distruggerà altri luoghi, come ad esempio la città natale di Bartz. Finita la scena, prenderai il controllo della nave e andrete al Castello Kuza; è quel Castello con un piccolo ponte che lo collega.

Kuza – Il Castello Sigillato:

Oggetti: Yoichi's Bow, Masamune, Rune Axe, Holy Lance, Sasuke, Assassin Dagger, Excalibur, Earth Bell, Apolon Harp, Magus Rod, Sage Staff, Fire Bute.

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 36; Reina 34.

Arrivato qui, incontrerai il cancelliere di Tycoon che leggerà il libro. Potrai anche parlare con gli studenti e risanare il gruppo nella fonte di guarigione. Entra nel castello e vai nel piano interrato, se lungo la strada dovessi incontrare uno Shield Dragon, assicurati di usare l'abilità "Dust Bomb" (Dustb) altrimenti sarai eliminato. Nel seminterrato troverai le 12 armi leggendarie. Finora hai 1 Litografia e quindi potrai sceglierne solo tre. Detto ciò, scegli le tue armi preferite e potrai partire, solo ricordati di tornare in questo punto di partenza ogni volta che riceverai una Litografia. Ora dirigiti sull'Isola del Tempio, il piccolo tempio con i lunghi ponti su entrambi i lati.

L'Isola del Tempio – La Seconda Litografia:

Oggetti: 12,000 GP, Elixir, 9,000 GP, Razor Ring, Protect Ring, Crystal Helmet, Ether(x2), Beast Killer, Dragon Fang.

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 36; Reina 34.

Appena entri, due Gargoyles ti staranno aspettando proprio come nella piramide; sconfiggili usando la tecnica precedente. Poi il libro t'indicherà la via da seguire; prima di entrare, sappi che potrai

imparare quattro Magie Blu da un singolare nemico: il Druid. Lui ha queste magie: Lv4 Quarter, Lv3 Flare, Lv5 Doom e Lv2 Old, quindi dedica un po' di tempo per impararle. Fatto ciò entra nella porta; equipaggiati con l'abilità "Secret", vai a destra e troverai 12.000 GP; poi torna indietro e sali le scale a sinistra. Lasciati risucchiare dalla ventola che ti porterà in una stanza con due pulsanti. A seconda di quale pulsante premi, ti porterà in luoghi differenti, quindi, pigia prima quello di destra e lasciati risucchiare dalla ventola; otterrai un Elixir.

Torna indietro e premi entrambi i pulsanti; fatti risucchiare di nuovo dalla ventola e troverai 9.000 GP. Ritorna indietro e questa volta premi solo quello di sinistra: ti porterà in una stanza con una cassa e una porta. Sconfiggi i mostri che troverai nella cassa e otterrai un Razor Ring. Poi entra nella porta che ti condurrà in un SAFE POINT. Salvato il gioco, entra nella stanza seguente. Al centro vedrai una cassa contenente dei mostri, sconfiggili e otterrai un Protect Ring. Nella cassa a sinistra troverai un Ether e in quella di destra un Crystal Helmet (usa l'abilità "Secret"). Sali le scale in alto. Entra nella porta e otterrai un Beast Killer; non proseguire per questa strada perché sembra che ci sia una scorciatoia o altrimenti cadrà. Vai verso la porta in alto attraversando il lato sinistro della stanza. Prosegui e, arrivato al quinto piano, equipaggia qualcuno con l'abilità "Find Hole"; ti permetterà di prendere un Ether e un Dragon Fang senza cadere nei buchi. Salva il gioco al SAFE POINT che troverai al sesto piano; al settimo piano troverai un Dark Matter (a sinistra) e un Circlet (a destra). Poi entra nella porta centrale e troverai la Litografia, ma uno dei mostri di X-DEATH è lì per proteggerla.

La Battaglia del Boss: Stoker

HP: 20.000

Livello: 7

Oggetti: N/A

Ci sono quattro bersagli, ma uno solo è reale, essendo l'unico che puoi danneggiare quando lo attacchi. Non pensare neanche di usare qualche evocazione, o qualcos'altro che possa colpire tutti i bersagli perché il gruppo verrebbe contrattaccato con una forte magia. Così, per farla più semplice, usa un personaggio per ogni bersaglio e, quando avrete trovato quello giusto, prepara il gruppo con tutto quello hai, Shuriken la roccia!

Dopo la battaglia vedrai una scena dove la barriera che prima stava sulla Torre Fork si è rotta, quindi è ora di dirigersi lì.

La Torre Fork è vicino alla Città Crescente la quale si trova all'estremo sud-est della mappa.

Extra: Città Crescente

Oggetti: N/A.

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Entrato nella città, vai in basso a destra (in mezzo agli alberi) ed entra nella casa del Cantore; ti chiederà di suonare qualcosa. Dopo aver suonato, parlagli e ti insegnerà la "Power Song". Qui potrai sapere qualcosa di più riguardo il Villaggio dell'Illusione.

La Torre Fork:

Oggetti: Potion, Ether, Defender, Wonder Wand.

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 37; Reina 38.

Arrivati qui il gruppo dovrà dividersi, perché ci sono due torri con una potente magia, la quale deve essere distrutta contemporaneamente, altrimenti esploderà. Manda due personaggi che possono usare la magia nella parte sinistra e due buoni combattenti in quella destra. Comincerai con il controllare il gruppo della “magia”; appena salite al 4° piano, nel lato destro, troverai un Ether e al 7° un Wonder Wand. Arrivato in cima con il primo gruppo, sarà il turno del secondo. Quindi, sali le scale e, lungo il cammino, troverai una Potion (4° piano lato dx) e una Defender Sword (7° piano). Raggiunta la cima, avrà inizio la battaglia con un boss.

La Battaglia del Boss: Minotauro

HP: 19.950

Livello: 37

Oggetti: N/A

Questo Boss è il fratello di Bludgeoner. Probabilmente avrai combattuto con quest’ultimo nella piramide e disse che volevi incontrare suo fratello. Se hai già giocato a Final Fantasy 8 avrai notato come i due assomiglino ai “Brothers Guardian Force”. Ritornando alla battaglia: il boss è abbastanza forte, quindi ti consiglio di usare \$Toss per sconfiggerlo in un attimo e non perdere più di 20.000 GP. Ma, se non sei un tipo frettoloso, tieni qualcuno che possa usare la Magia Shurikens o gli Shurikens, così gli provocherai un bel danno. Se hai l’abilità “Sword Shot” (Sshot), equipaggia qualcuno con “Blood Sword” e attacca!! Puoi utilizzare anche “Monks”, ma assicurati di non avere l’abilità “Excalibur Sword” altrimenti risanerai le ferite del boss.

Dopo la scena, il tutto si sposterà su un altro boss.

La Battaglia del Boss: Omniscient

HP: 16.999

Livello: 53

Oggetti: N/A

Questo boss si rivelerà abbastanza forte se non userai Reflect su tutto il gruppo; appena la battaglia comincia, inserisci qualcuno con Carbuncle. In questo modo hai una difensiva al completo contro i suoi attacchi, altrimenti con un attacco come Flare e Fire3 saresti morto. Continuando a tenere Reflect sul gruppo, attaccalo con Bolt3. **LA COSA IMPORTANTE E’ CHE NON DEVI ATTACCARLO FISICAMENTE ALTRIMENTI LA BATTAGLIA RICOMINCERÁ.**

Dopo la battaglia il gruppo imparerà due nuove magie importanti: Holy e Flare. Improvvisamente le due torri cominceranno a sprofondare e il gruppo partirà. Puoi usare la strada dove si trova Cid.

Entra nella base sotterranea.

Modifica dell’Aeronave:

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 38

Qui troverai Cid, aiutalo; dirà a Mid di aver trovato un altro libro con una nuova tecnologia. In questo modo può adattare l’aeronave facendola diventare un sottomarino, ora hai tre veicoli in uno: nave, aeronave e sottomarino!! Cid e Mid fanno il loro lavoro molto velocemente, come sempre, quindi, è tempo di andare. Prima di partire, però, Cid dirà che questo è tutto quello che lui può fare, il resto è compito tuo...

E' tempo di andare a cercare la terza litografia; immergiti e dai uno sguardo alla mappa. Dirigiti verso il punto luminoso che sta all'estremo est, troverai una crepa nel fondo dell'oceano, entra lì.

La Grande Fossa del Mare – La Terza Litografia:

Oggetti: Water Skill, Fire Ring, Dragon Fang, Ether, Phoenix Down, Kaiser Knucles

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 38

Appena entri, dovrai combattere di nuovo contro i Gargoyles; appena li avrai uccisi, il Sealed Book ti aprirà una porta, entra. Una volta nella stanza, dirigiti prima a destra e poi in basso, troverai una Water Skill. Poi torna indietro, vai verso la strada tutta a destra e scendi le scale. Troverai un SAFE POINT, guarisci il gruppo e salva il gioco. Prosegui per la prossima stanza; premi il pulsante sul muro per creare un ponte, attraversalo ed entra nel buco su avanti. Vedrai un sacco di pulsanti, ma molti di essi ti faranno solo cadere nei buchi. Prima di premere un pulsante qualsiasi ti dirò cosa fare: premi quello in alto a destra e si aprirà una strada (usa Float); ti permetterà di prendere un Fire Ring. Ora premi un pulsante qualsiasi per cadere nel buco.

Vai su e troverai un Dragon Fang, poi scendi la scala che sta a destra. Ti ritroverai nel sotterraneo, usa Float su tutto il gruppo e vai giù attraverso la lava. Raccolto un Ether, vai a destra e troverai una Phoenix Down; poi calati attraverso il buco che sta a destra. Troverai un altro SAFE POINT. Il posto è piccolo come un Regno di Nani, con solo cinque persone, questi nani sono come quelli di FFIV. Dopo aver salvato vai tutto a sinistra e troverai un tunnel dentro il quale vedrai un Nano che sta scavando. Parlagli e vedrai dove sta Il Villaggio dell'Illusione, se non te la ricordi, memorizzalo ora. Puoi comprare anche delle cose entrando nella porta sopra il salvataggio; e poi prendi il sentiero sotto.

Da qui, prendi la scala che va in su, poi usa Float sul gruppo per ripararvi dalla lava e vai tutto a destra. Premi il pulsante e una porta si aprirà, otterrai un Kaiser Knucles. Vai giù, troverai tre pulsanti, premili tutti e vai su; c'è un'entrata con una cassa vicino, premila per aprire una strada (se non premi i tre pulsanti sotto, la cassa ti riporterà nella lava). Prosegui e troverai la terza Litografia, ma ci sono dei guardiani a difenderla.....

La Battaglia dei Boss:

Triton:

HP: 13.333

Livello: 37

Oggetti: N/A

Nergade:

HP: 13.333

Livello: 20

Oggetti: N/A

Phobos:

HP: 13.333

Livello: 39

Oggetti: N/A

Sono dei semplici Boss, attaccali con Odin una volta ed è fatta. Dopo la battaglia otterrai la terza litografia e una magia molto potente: Meteo. Usa "Teleport" per andartene.

Ritorna al Castello Sigillato e otterrai molte armi leggendarie. Fatto ciò, è tempo di andare a cercare l'ultima Litografia, la cascata, dai uno sguardo alla mappa del fondale marino e dirigiti sul punto luminoso in alto a sinistra.

Extra: Villaggio dell'Illusione

Oggetti: Thief's Knife

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina
Livello Gruppo: N/A

Per raggiungere questo villaggio, vola con l'aeronave a sud-ovest della Città Crescente; vedrai una piccola foresta. Cammina intorno a questa foresta e ti ritroverai nel Villaggio. Hai varie cose da fare: tieni qualcuno equipaggiato con l'abilità "Secret" e troverai Thief's Knife. Troverai anche l'ultimo pianoforte, così potrai diventare un maestro di pianoforte. Devi sapere che in questa città, in ogni negozio ci sono due negozianti, devi dargli uno sguardo. Troverai inoltre un chocobo che ti permetterà di fare altre due "Side Quest" (Extra).

Extra: Maestro di piano e l'ultima canzone

Oggetti: N/A
Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina
Livello Gruppo: N/A

Dopo aver suonato l'ultimo piano nel Villaggio dell'Illusione, torna nella Città Crescente e visita di nuovo la Casa del Cantore. Suona un motivo e parlagli, imparerai l'ultima canzone: "Level Song".

Extra: Intorno al mondo

Oggetti: Mirage Vest
Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina
Livello Gruppo: N/A

Nel Villaggio dell'Illusione c'è un uomo, ti chiederà di fare un giro intorno al mondo cavalcando un chocobo giallo, in cambio ti darà una ricompensa. Esci e dai uno sguardo alla mappa per vedere dove si trova Boko; prendilo e comincia a girare. Non è così difficile con il mondo tutto unito. Fatto ciò torna al Villaggio e riparla con l'uomo: ti darà una Maglia dell'Illusione.

Cascate dell'Est – L'ultima Litografia:

Oggetti: Turtle Shell, Air Lancet, Ether, Giant Drink, Protect Ring, Phoenix Down, Wall Ring, Artemis' Bow, 12.000 GP, Enchanter, Aegis Shield, Double Axe, Magic Shuriken
Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina
Livello Gruppo: 41

Raggiunta la cascata, sai cosa ti aspetta, uccidili (i Gargoyles) e poi il libro farà il suo dovere. Una volta entrato nella cascata, prosegui attraverso le cascate e troverai una Turtle Shell, un Air Lancet e un Ether. Entra nel buco che sta nella parte più alta; ti troverai davanti a due strade: prendi prima quella di destra e troverai un Giant Drink. Poi prendi la strada di sinistra, troverai un pulsante, premilo per bloccare l'acqua che ostacola l'apertura di una cassa. Ma hai bisogno di un personaggio equipaggiato con l'abilità "Dash", cosicché tu possa prendere il Protect Ring prima che l'acqua ricominci a scendere.

Ora entra nel buco sotto. Da qui vai su e troverai una Phoenix Down; poi vai verso il basso e riceverai un Wall Ring. Prosegui per il sentiero in basso e salva il gioco al SAFE POINT. Arrivato nella prossima stanza, equipaggia qualcuno con l'abilità "Find Hole", fai attenzione a non cadere nel buco appena a destra, dai prima uno sguardo alle casse che trovi lì intorno. Troverai: un Artemis' Bow, 12.000 GP, un Enchanter. Ora puoi cadere attraverso il buco; premi i pulsanti prima di tentare di aprire le casse. Troverai: un Aegis Shield, una Double Axe e un Magic Shuriken. Poi

cadi attraverso il buco vicino la cassa più in basso. Vedrai l'ultima Litografia; prendila ma, come provi ad andartene, un mostro mandato da X-DEATH apparirà. Non avrà tempo di attaccarti perché improvvisamente comparirà Leviathan che lo ucciderà; inoltre ti dirà che seguirà chiunque possa sconfiggerlo, così una battaglia con un Boss ha inizio.

La Battaglia del Boss: Leviathan

HP: 40.000

Livello: 37

Oggetti: Wall Ring

Questa battaglia può essere un po' dura perché il suo attacco Tidal Wave causa un danno di 700 HP su tutto il gruppo, e può usarlo due volte consecutive. Quindi, tieni qualcuno che possa usare Cast3. Attaccalo con Bolt3 e gli farai un danno di 8.000 HP; usa anche un personaggio che può usare Meteo (gli causerai un danno pesante). Insieme a dei personaggi forti, usa Sshot con una potente arma e la battaglia sarà vinta. Riceverai l'evocazione "Leviathan". Per uscire, usa la cascata che sta nella parte inferiore dello schermo.

Tutte le litografie sono state recuperate, torna al Castello Sigillato e prendi le ultime tre armi leggendarie. Prima di andare nella N-ZONE, dai uno sguardo alla sezione "Side Quest" (Extra) e assicurati di aver fatto tutto; poi comprati molti Cottage, Phoenix Down e Magic Shurikens. Recati alla N-ZONE, passa attraverso il "Vuoto" il quale si trova al posto del Castello di Tycoon che è stato risucchiato.

Extra: C'è sempre qualcosa dietro una cascata.

Oggetti: Magic Lamp

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Puoi passare sotto la cascata con Boko quindi, torna a prenderlo e prosegui passando attraverso il piccolo canale vicino la cascata. Sonda il terreno con "x" e troverai una Magic Lamp, la quale ti consentirà di chiamare a caso un'evocazione senza consumare MP.

Extra: sei un uomo o un pollo?

Oggetti: Brave Blade/Chicken Knife

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Torna al Villaggio di Moore, (immergiti con il sottomarino e dirigiti verso il punto luminoso ad Ovest; arrivati lì, torna in superficie ed entra nel Villaggio che sta a sinistra) ed entra nella casa che sta nell'angolo in fondo a sinistra. Devi entrarci però passando per l'entrata posteriore. Vai nel labirinto nascosto che sta nella foresta e una zona luminosa apparirà. C'è un uomo che ti dirà che potrai ottenere delle armi a tua scelta: la potenza della Spada del Coraggioso è determinata da quante battaglie hai fatto prima di ottenerla, più battaglie hai evitato e minore sarà la potenza di questa spada. Anche il potere della Spada del Codardo è determinato dalle battaglie che hai evitato. Scegli tu la cassa che ritieni opportuna...Poi l'uomo scomparirà e dovrai tornare indietro per il labirinto nascosto.

Extra: Per sapere tutto

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Muoviti con l'aeronave verso la città di Karnak e sbarca nelle acque lì vicino; immergiti e vedrai un buco nel fondale. Entra e troverai un vecchio mago: ti dirà che sa tutto riguardo alle tue avventure, su quante battaglie hai fatto, quanti mostri hai ucciso, quanta esperienza hai accumulato, la percentuale dei tesori trovati e quanti salvataggi hai effettuato.

Extra: Potente magia di difesa e la roba migliore

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Prima di andare nella N-Zone, devi fare due cose importanti. La prima è imparare la Blue Magic "Guardian", per farlo, vola con l'aeronave fino alla zona dove c'era la Torre di Walz ormai affondata. Poi atterra nell'acqua e naviga finché non ti capita una battaglia con un nemico chiamato Sting Ray (richiede un po' di tempo). Tieni qualcuno con l'abilità "Control", così potrai controllarlo tu; poi fallo lanciare contro un alleato che abbia l'abilità "Learning", ed è fatta. L'altra cosa da fare è andare nella foresta che sta vicino la Città Lugor Border; lì combatterai contro un nemico chiamato T-wrecks. Tieni qualcuno che possa usare "Steal" e se sei fortunato, potrai ottenere Judge Staff al primo tentativo; ma il più delle volte otterrai solo "Antidote".

Extra: Un altro Nastro (Ribbon)

Oggetti: Ribbon

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Per ottenere un altro Ribbon, logicamente, devi averne già uno. Vai nella Città Lugor Border ed entra nel negozio dell'equipaggiamento; tieni qualcuno con l'abilità Secret. Ti mostrerà la strada per andare a parlare con una ragazza; sarà lei a darti l'altro Ribbon, ma solo se avrai il primo.

Extra: L'affondata Torre Walz – Apprendimento dell'ultimo Ruolo (Job)

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 35

Ricordi la Torre Walz che sprofondò nel Mondo di Bartz? Sì, ancora esiste ma, per raggiungerla devi avere l'aeronave migliorata di livello, cioè un sottomarino. Quindi guarda il punto luminoso che sta in alto a destra, lì troverai la Torre sprofondata; hai solo sette minuti per girartela tutta. Non è così lunga da visitare, ma affronterai delle battaglie con il tempo reale quindi, tieni qualcuno equipaggiato con l'abilità "Dust Bomb". Dopo un po' di tempo giungerai a un Frammento di Cristallo, sì, è l'ultimo frammento che non hai potuto prendere nel Primo Mondo; verificalo e la battaglia con un Boss inizierà!!

Extra: La battaglia del Boss: Gogo

HP: Infiniti

Livello: ???

Oggetti: N/A

E' una battaglia semplice, tutto quello che devi fare è obbedirgli; ti dirà che può imitare qualsiasi mossa tu faccia. Se tu lo imiti puoi vincere di sicuro; quindi comincia ad imitare le cose che fa. Poi se non fa niente di sua iniziativa, e neanche tu fai nulla, in questo caso sei tu che lo stai imitando, Capito??! Dopo la battaglia riceverai l'ultimo Frammento di Cristallo e imparerai l'utilissimo ruolo "Mime Job".

Extra: Il nascondiglio del pirata – Apprendimento dell'evocazione Hydra

Oggetti: Ether, 300 GP, Tent

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: N/A

Ritorna al nascondiglio del Pirata; vedrai una scena in cui Hydra salva per l'ultima volta Faris, diventando poi l'evocazione di Hydra, che potrà essere usata dal gruppo durante la battaglia. E' di elemento Tuono ed è più potente di Ramuh. Ora puoi anche premere quel famoso pulsante che non ti ho fatto premere la prima volta che sei stato qui; aprirà un passaggio attraverso la porta e ti permetterà di prendere: Ether, 300 GP, Tent.

Extra: Sotterranei del Castello di Val – Apprendimento dell'evocazione Odin

Oggetti: N/A

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 38

Ricordi i sotterranei del Castello di Val? E anche dove si trovano vero? E' ancora bloccato, ma puoi raggiungerlo tramite un'altra strada. Entra nella Caverna di Jachol e arriva fino alla fine. Ricordi il muro su cui potevi arrampicarti? Del quale ti avevo detto che ti sarebbe stato utile più avanti? Beh, ora è tempo. Arrampicati e raggiungerai i sotterranei del Castello, dal lato opposto della porta. Qui troverai una sfera verde, parlaci e Odin ti chiederà se sei capace di sconfiggerlo entro un minuto; così un'altra battaglia ha inizio.

Extra: La battaglia del Boss: Odin

HP: 17.000

Livello: 2

Oggetti: N/A

Questa battaglia non è così difficile come sembra anche se hai solo un minuto per batterlo, ma ha pochi HP. Quindi, usa Golem per proteggere il gruppo dal suo potente attacco Vengeance Sword; poi tieni personaggi che possano usare le magie potenti, come Bolt3 e Hydra. Lancia shurikens o attaccalo con l'abilità "Sword Shot" usando una potente arma. In questo modo potrai sconfiggerlo e imparare l'evocazione Odin.

Extra: La Torre della Fenice

Oggetti: 5.000 GP, 10.000 GP, 15.000 GP, 20.000 GP, 25.000 GP, Phoenix Down (x4), Ab Splitter

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 38

Livello Gruppo: 45

Arrivato qui, vai a destra, usa le correnti di sabbia per accedere alla zona seguente e poi entra nella porta. Prima però vedrai i mostri che sono stati mandati nella N-Zone. Utilizza le catene per andare giù e troverai i seguenti oggetti: Ether, Cottage, Elixir e Dark Matter. Poi prendi la strada in basso; da qui vai giù attraversando le catene e dopo vai a destra. Vedrai tre catene sulle quali potrai arrampicarti: prendi prima quella di destra e otterrai un Elixir; poi prendi quella di sinistra ed entra nella porta. In una cassa troverai la Blood Sword. Entra nella porta seguente, arrampicati sulle catene e arriverai a.....

Villaggio dell'Illusione e Foresta:

Oggetti: Dragon Fang, Ribbon, Enchanter, Power Rod

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 45

In questo Villaggio ogni cosa è ferma: non puoi comprare nulla, non puoi neanche usare la fonte di guarigione per sanare le tue ferite; quindi esci da qui come se stessi andando sulla Mappa del Mondo e arriverai alla foresta. Vai a destra e poi in alto, ottenuto il Dragon Fang, prendi il piccolo sentiero a sinistra. Puoi seguire un'unica strada quindi non c'è molto da dire, ma assicurati di prendere un Ribbon, un Enchanter e un Power Rod. Dopo vai nella parte in fondo a destra della foresta, vedrai un albero con un buco, proprio come quello che hai visto nel Villaggio di Moore. "Esaminalo" e una porta si aprirà, ma come proverai ad entrare apparirà un mostro.

La Battaglia del Boss: Wood Sprite

HP: 18.000

Livello: 68

Oggetti: N/A

E' una battaglia semplice; equipaggia qualcuno con l'abilità "2-Swords" e "Sshot" e vedrai che gli causerai un bel danno molto facilmente. Anche un Lancer è molto utile, continua a saltare e lo danneggerai senza ricevere tu stesso dei danni. Usando Odin e Meteo lo finirai in un batter d'occhio. Dopo la battaglia entra nel sentiero e ti ritroverai.....

Le Cascate e il Castello:

Oggetti: Coral Ring, Thor's Hammer, Winged Shoes, Red Shoes, Prism Dress, Man-eater,

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 45

Arrivato qui, vai a destra e entra nel buco; ottenuto il Coral Ring, esci dal lato opposto e salva il gioco. Poi esci attraverso il sentiero in basso, vedrai una specie di Robot vagante (Omega); non combattere contro di lui se non sei pronto.

La Battaglia del Boss Opzionale: Omega

HP: 55.000

Livello: ??

Oggetti: Ragnarok, Omega Badge

Per sconfiggerlo, dovresti avere un livello non al di sotto di 85; tieni qualcuno equipaggiato con Fire Ring per prevenire alcuni dei suoi attacchi. Usa 3 Bares con “Sshot” e “Sword Magic”; tieni un Mime con “Time” e “White”. Appena la battaglia comincia, lancia Haste2 per accelerare il gruppo; poi lancia Bolt3 sui Bares. Al turno seguente, fai attaccare i Bares con “Sshot” e risana con Mime.

Passato il robot, entra nel buco che sta a destra. Arrivato nella stanza, “esamina” il libro che sta sul tavolo e una battaglia avrà inizio...

La Battaglia del Boss: Apprehender

HP: 22.200

Livello: 59

Oggetti: Ash

E' un Boss semplice: attaccalo con Fire3; se hai già qualcuno come Mime, equipaggialo con “2-swords”, “Sshot”, “!Sword” (almeno livello 5). Poi usa Fire3 sulla spada e continua con “Sshot” ed è lo finirai in un attimo. Dopo la battaglia, esci dalla stanza e ti accorgerai che lo scenario è cambiato completamente. Quindi equipaggia qualcuno con l'abilità “Secret” così potrai vedere le piattaforme invisibili; prosegui fino alla porta d'uscita.

Ti ritroverai in una sorta di castello; entra e vai verso la torre di sinistra, otterrai un Thor's Hammer. Poi torna indietro e vai verso la torre di destra, otterrai delle Winged Shoes. Ora torna indietro e sali sulla scala più in alto. Troverai un sacco di prigionieri, apri quella che sta in fondo a sinistra e un nuovo combattimento con un Boss inizierà....

La Battaglia del Boss: Azulmagia

HP: 27.900

Livello: 57

Oggetti: N/A

Anche questo è un Boss facile: devi approfittare del fatto che il suo punto debole è il Veleno. Usa la stessa strategia del boss precedente: Mime con “2-swords”, “Sshot”, “!Sword”. Ma questa volta usa Bio sulla tua spada e continua con “Sshot” per finirlo velocemente. Fai usare al resto dei personaggi Holy, Meteo o qualsiasi altra magia potente. Dopo averlo sconfitto, apparirà un SAFE POINT.

Dopo il salvataggio, recati nella prigione con tanti anziani all'interno. Attualmente però sono dei mostri che devi sconfiggere: sono facili se usi “Sshot” e le magie come Holy e Flare. Otterrai delle “Red Shoes” e, nell'altra cella un “Prism Dress”. Ora vai nella prigione in alto a destra e dovrai combattere di nuovo.....

La Battaglia del Boss: Catastroph

HP: 19.997

Livello: 71

Oggetti: Soft

Ancora più semplice del Boss precedente perché se usi “Sshot” e “2-Swords” ti sbarazzerai di lui in un attimo. Fai attaccare gli altri personaggi con Holy, con Meteo o con qualunque altro attacco

forte. Risana le ferite se lo ritieni necessario. Poi una ragazza che era nella prigione, ti ringrazierà e ti bacerà. Dopo prendi la scala in alto.

Da qui dirigi verso la torre sinistra e vai giù; troverai una cassa contenente un Man – eater. Poi torna indietro ed entra nella porta centrale. All'interno del castello, cerca di entrare nella porta che sta nell'angolo in alto a sinistra e una barriera ti allontanerà. Poi apparirà la ragazza che hai salvato prima, ma è uno dei mostri sigillati; quindi la battaglia ha inizio.....

La Battaglia del Boss: Halycanos

HP: 33.333

Livello: 97

Oggetti: N/A

E' una battaglia semplice, l'unico problema è che lei comincerà ad attaccarvi con Frog, quindi devi tenere qualcuno con Maiden's Kiss. Per prevenirla, puoi usare Bersek; poi continua ad attaccarla nella maniera che tu ritieni più opportuna. "Sshot" è molto indicato. Dopo la battaglia, la barriera davanti alla porta scomparirà; ti suggerisco di tornare indietro e salvare il gioco perché il boss seguente è molto forte. Poi sali le scale fino al tetto, dove troverai un Boss che protegge l'entrata per la zona del "Vuoto".

La Battaglia del Boss: Twin Tania

HP: 50.000

Livello: 39

Oggetti: N/A

Finalmente un Boss potente; i suoi attacchi sono veramente potenti: il Tidal Wave può causare un danno di 800 HP su tutti, mentre il Mega Flare circa 1.000 HP. Sappi che questo boss ha come punti deboli Water e Holy. Per sconfiggerlo devi utilizzare lo stesso tipo di attacco che hai usato per Apprehender: usa Holy sulla spada di qualcuno con "2-swords" e "Sshot". Tieni anche qualcuno che possa utilizzare Leviathan e Holy, che possono causargli un danno di 9.999 HP se sei equipaggiato con Stage Staff. Usa Cure3 sul gruppo così potrete resistere ai suoi attacchi. L'intero gruppo deve essere equipaggiato con Coral Ring, che vi protegge da Tidal Wave. Cercate di ucciderlo in fretta altrimenti vi attaccherà con "Giga Flare" e sterminerà l'intero gruppo. Dopo la battaglia, apparirà una scala, sali e verrai trasportato nella "Void Area".

La Zona del Vuoto – L'ultima Battaglia:

Oggetti: Magic Shuriken (x2), Elixir

Gruppo: Bartz, Krile, Faris, Reina

Livello Gruppo: 47

Sei vicinissimo all'ultimo Boss, quindi dovrai aspettarti dei mostri più forti di prima. In compenso, potrai ottenere molti ABP, circa 30 per ogni battaglia; però nessun punto d'esperienza. Arrivato in quest'Area, otterrai un Magic Shuriken; poi vai giù e prosegui finché non incontrerai.....

La Battaglia del Boss: Gilgamesh

HP: ?????

Livello: 59

Oggetti: N/A

Gilgamesh attaccherà per primo, ma i suoi attacchi sono veramente fiacchi. Quando riconoscerà Bartz, si fermerà. E' confuso da quando X-DEATH lo ha spedito nella zona "Void" e vuole andarsene. Ti dirà che la prossima volta che lo incontrerai, diventerà uno di voi. Detto ciò, scapperà. Prendi il teletrasporto e ti ritroverai in un altro luogo, prosegui e troverai Magic Shuriken e Elixir. Poi usa l'altro teletrasporto. Ti consiglio di non aprire la prima cassa perché troverai un boss chiamato Shinryu, il quale vi ridurrà in cenere se non siete pronti. Prosegui e troverai un altro Magic Shuriken, poi prendi il teletrasporto che sta alla fine. Sei arrivato alla parte finale del gioco prima di incontrare X-DEATH. Vai a sinistra e troverai una sfera verde e un boss da sconfiggere.

La Battaglia del Boss:

Necrophobe:

HP: ?????

Livello: ??

Oggetti: N/A

Barrier(x4):

HP: ?????

Livello: ??

Oggetti: N/A

Questo boss è forte, ma mai quanto Twin Tania; ha intorno a se delle barriere che lo proteggono, quindi non potrai fargli nulla finché ci saranno queste barriere. Quest'ultime hanno "Reflect", quindi non usare la magia su di esse. Inoltre lanciano le magie su stesse per poi rifletterle su di voi. Usano: Holy, Flare e Fire/Ice/Bolt 3. Ti consiglio di tenere quattro Mime, uno dei quali con l'abilità "\$ Toss". Poi attacca una volta con "\$Toss" e tieni gli altri pronti a mimare. Devi avere anche un personaggio con l'abilità "! White" e usa Cure3 quando ne hai bisogno.

Una volta sconfitte le barriere, il Boss comincerà ad attaccarti; mantieni i tuoi HP alti e tieni qualcuno che possa usare Holy. Continua a mimare la magia e guarisci se è necessario. Quando avrai ridotto i suoi HP intorno ai 40.000, apparirà Gilgamesh per aiutarti. Dopo un po' attaccherà il boss con Exploder e sacrificherà la sua vita per aiutare Bartz; gli causerà un danno di 9.999 HP e la battaglia finirà.

Dopo aver sconfitto Necrophobe, apparirà un SAVE POINT proprio dove si trovava la sfera verde. Questo sarà il tuo ultimo salvataggio prima di combattere contro X-DEATH, quindi assicurati che tutto il gruppo predisponga delle abilità (job) migliori. Fatto ciò, guarisci il gruppo, salva e prosegui per il prossimo teletrasporto. Da qui vai su e ti troverai di fronte a X-DEATH; questo sarà l'ultimo incontro. Comincerà ad usare la magia del Vuoto per risucchiare qualsiasi cosa, anche voi sarete risucchiati nel vuoto; appariranno i quattro Cavalieri dell'Alba e diranno che ti porteranno fuori dal Vuoto mentre combatterai contro X-DEATH. Quest'ultimo si trasformerà in un grande albero; "esaminalo" per combattere.

La Battaglia del Boss: X-DEATH

HP: 49.001

Livello: 77

Oggetti: N/A

Per questa battaglia ti consiglio di avere quattro Mime: il primo con "! White", "! Time" e "! Item"; il secondo con "! Summon", "! White" e "! Time"; il terzo con "\$ Toss", HP + 30% e "! Item"; l'ultimo con HP + 30%, HP + 30% e "! Item". Al primo turno usa Golem e Haste2 su tutto il gruppo, poi attacca con Meteo e tieni pronti gli altri a mimare. Sicuramente riuscirai ad ucciderlo senza dover guarire nessuno ma, se lo ritieni necessario, fallo. Dopo la battaglia X-DEATH verrà inghiottito dal vuoto e per questo diverrà ancora più cattivo per L'ULTIMA BATTAGLIA!!

La Battaglia del Boss: Neo X-DEATH

HP: 220.000

Livello: 61/81/83/86

Oggetti: N/A

Con questa forma finale, puoi attaccare quattro obiettivi: uno da 60.000 HP, uno da 50.000 HP e due da 50.000 HP. Innanzitutto devi pensare alle tue difese, al primo turno usa Golem e Haste 2 su tutti. Con gli altri personaggi usa "\$ Toss" e fai imitare gli altri. Al secondo turno, se non hai problemi, fai usare Quick a qualcuno che ha Time Magic; lancia Shell su i due che usano la magia (hanno meno HP). Con gli altri personaggi che usano la magia, lancia Cure3 sul gruppo per risanare i danni subiti; hai rimanenti fai usare \$Toss e Mimic. Continua a far imitare \$Toss a tutti i mimi, perché causerete un danno di 3.600 HP a tutti gli obiettivi. Così facendo, a ogni turno causerete un danno di 15.000 HP a ciascun obiettivo. Guarisci il gruppo se necessario e usa le magie di difesa quando il loro effetto sta per finire. In fine tieni qualcuno che possa usare Esuna per guarire gli Status alterati.

FINE GIOCO....