

Final Fantasy VI guiden

Del två

World of Ruin

Copyright: Guiden är skriven av *Benny Nicolaisen* (Hades på communityn) 2006. Fulla rättigheter tillfaller honom. Guiden får endast publiceras på FFU (www.ffuniverse.nu) – med ensamrätt. Guiden får varken helt eller delvis spridas utanför sajten utan skaparens tillstånd.

Följande del täcker andra halvan av Final Fantasy VI, alltså från delen där världen går under. Inget annat. Jag kommer att skriva bosstips som jag finner lättast och inte ta alla items även om jag ska försöka med det. Detta är alltså en guide som mestadels ska täcka del två i final fantasy VI, då det i nuläget inte finns en ute på FFU.

Och självklart kommer jag att avslöja mycket, mycket, eller allt ur handlingen, så läs inte vidare om du inte vill veta vad som händer i spelet.

Under denna del av spelet handlar det främst om att rusta sig, hämta karaktärerna som splittrats över hela världen, och naturligtvis, gå upp i level så att du kan besegra Kefka. Det kommer inte att bli lätt. Men bara att försöka så går det nog. Under delen där jag hämtar allt och alla, så kommer jag att dela upp det i "kapitel". Inte svårt att förstå. Okej, här börjar vi.

Förresten, om det är något problem med guiden eller om du undrar/vill: påpeka/klaga på något/skicka kärleksbrev, tveka inte att skicka mig ett mogmail. Mitt användarnamn på FFU är Hades.

Karaktärer

Celes

Celes vaknar upp i en liten stuga mitt ute i ingenstans. Cid är där. Hon undrar vad som har hänt. Cid förklarar att världen gick under och han vaknade upp på ön med andra människor men att de dött efter ett tag. Celes har tydligen sovit i ett helt år. Efter lite snack så börjar Cid hosta och Celes erbjuder honom att lägga sig i sängen. Han vill tydligen ha fisk, då det inte finns något annat där, så får du ta och fånga lite. Gå ut från stugan, ner på stranden, och vänta på att fiskarna ska komma nära så att du kan fånga dem. Fånga en fisk, spring till stugan, snacka med Cid och gör samma sak tre gånger. Tillslut dör Cid (om du inte gett honom superb fisk, vilket gör att han överlever, men detta påverkar inte storyn speciellt). Celes går mot klipporna, och väl där, gå mot den döda fågeln, och "prata" med den. Hon återupplivar den, och hoppar sen utför klipporna. Hon vaknar upp på stranden på ön, men denna gång med en fågel bredvid sig. Den har Lockes bandana på sig. Gå upp mot stugan igen. Läs brevet som ligger vid sängen, och gå nerför trapporna till vänster. Gå på flotten. Efter att du nått land, gå till staden som ligger närmast åt vänster. Här kan du handla lite eller vadsomhelst, kan vara bra att utrusta sig med vapen och skydd innan du ger dig ut i världen på allvar. Efter att du inhandlat något du behöver, gå norrut, mot Tzen.

Sabin

Du hinner knappt gå uppför trapporna förrän allt börjar skaka, och något blinkar. Det är tydligen Kefkas Light of Judgement (om du såg ett torn i mitten av kontinenten så är det där han håller hus). Han har tydligen fått en massa makt och krafter. Ta dig till det stora huset i norra delen av staden. Där står Sabin och håller upp huset (hur stark är killen?), han säger åt dig att du får 6 minuter på dig att rädda barnet därinne. Spring igenom stället om du är svag, men om du är stark kan du ta följande kistor: Första rummet till vänster innehåller en 'Pearl Rod'. Spring längst åt vänster och nerför trappan. Barnet står vid den öppna spisen, hämta honom och ta dig ut därifrån. Väl ute, så hoppar Sabin bort och huset rasar. Celes och Sabin pratar och de slår sig ihop. Längst upp till höger i staden finns det

en man som säljer en lustig sten. Köp den om du inte gjorde det tidigare, det är en esper, Seraphim. Okej, ta dig ut ur staden. Egentligen kan du ta dig till Mobliz här, men där håller bara Terra hus, och hon följer inte med er än. Du kan ta henne senare. Ta dig istället till Nikeah, den norra staden.

Edgar

Köp saker om du vill, men om inte, så gå direkt mot puben och prata med varenda person. Alltså de tjuv-liknande och dansösen (vet inte riktigt vad hon är). Alla brottslingar på puben lämnar er. Ta dig mot vapen-affären, där finns en man som heter Gerad. Prata med honom, och följ efter honom till båten. Hoppa ombord i smyg, och ni tar er mot St. Figaro. Gå till Innet och hitta Gerad i något av rummen. Prata med honom, han går. Lämna staden och ta dig mot väst. Hyr en chocobo om du vill.

I grottan så står en man vid namn Ziegfried ivägen, han säger att det är farligt och fortsätter med att han ska ta hand om monstren först. Vad snällt. Strunta i Mr. Niceguy och fortsätt in i grottan. Inte så svårt här, bara att navigera dig genom grottan till stället där sköldpaddan håller hus (du har varit här förut). Tjuvarna är där, och hoppar över, gör samma sak. Och tillslut når du Figaro Castle, ni går igenom grottan i cellerna. Ni ser Gerad ta hand om en skadad vakt. Följ efter honom, uppför trapporna och ner igen på andra sidan. Gå ner där en man tidigare hindrat dig. Det finns ganska svåra fiender här, så fly om ni är svaga. Här kan du ta 'X-potion', 'Crystal Helm', 'Gravity Rod' och 'Ether'. Ta den vänstra dörren. När du väl hittat dig fram till det som liknar ett spår i mitten av skärmen, ta dig genom dörren längst fram. Väl där så möter ni bossen 'Tentacle', den är faktiskt inte så lätt.

*Tips 1: En av de fyra tentaklerna är svag mot eld och tar dubbelt så mycket skada som de andra tre. Sabin bör använda sin Fire Dance.

*Tips 2: Edgar borde använda en 'Tool' som skadar mer än en tentakel. Eller Bio Blast, då dessa kreatur inte gillar sånt.

*Tips 3: En väldigt jobbig grej, är att tentaklerna ibland fångar en medlem, och håller kvar honom/henne, men om du attackerar tentakeln som håller i personen blir han/hon släppt igen.

*Tips 4: Använd espern 'Phantom' så att ni inte kan bli träffade av fysiska attacker. 'Tentacle' kan praktiskt taget inte göra er ett dyft om du gör detta.

Efter striden så går du in i skattkammarrummet och ser att alla kistorna är tomma. Edgar bryr sig inte om det, och du ska undersöka statyn i mitten. Lämna stället och ta dig till kontrollrummet och säg till mannen att du vill åka till Kohlingen. Väl där, lämna slottet. Gå mot nord-nordväst.

Setzer

Jag hoppas att du har saknat Setzer för det är honom du ska plocka på dig nu. I Kohlingen så ska du gå till puben. Efter lite övertygelse så är ert nya mål bestämt. Setzer vill gå till en nära väns grav. Graven finns syd-sydväst om Kohlingen. När du nått dit, ta dig fram till den stora stenen, och en dold öppning uppenbarar sig. Gå nerför trappan och utforska alla dörrar, jag kan påstå att det finns något i alla. För det är en grej, gå in i alla dörrar. De kommer att hjälpa dig så att du kan ta dig förbi detta så snabbt som möjligt. Du kan ta 'Crystal Mail', 'Czarina Down' och 'Exp. egg'. I de rum som är tomma finns det gravar eller liknande, utforska dem och försök öppna alla hemliga dörrar. I den hemliga hallen så ska du trycka på spaken. Återvänd till rummet med dörrarna. Fortsätt genom den övre vänstra dörren och "prata" med gravstenen för att avslöja ännu en hemlig väg. Gå igenom där och tryck på spaken. Återvänd till rummet med alla dörrar, men ta nu mitten-dörren. Åk över med sköldpaddan och tryck på spaken där. Åk över med denna sköldpaddan gå igenom dörren. Här finns en Save-Point, spara! Lådan som är i rummet är en monster-in-a-box! låda så ta inte den om du vill undvika stor skada. Gå igenom dörren framför dig och "prata" med gravstenen, en ny boss. Dullahan.

Det är faktiskt också en svår sate.

*Tips 1: Att använda Celes Runic-kraft är mycket lönsamt.

*Tips 2: Någon mer än en person borde kunna hela.

Fortsätt in i rummet och se en massa minnen. Gratulerar, du har nu ett flygskepp.

Terra

Nu kan du börja plocka på dig Terra. Ta dig till Mobliz, det verkar som om Kefka verkligen har bränt den här byn. Där finns visst bara ett fåtal hus kvar som står upp, och alla föräldrar är döda. En hund börjar skälla och en pojke kommer fram, han börjar ropa och springer in i ett hus, följ efter honom. Nere i huset finns Terra, lite snack och en varelse vid namn Phunbaba dyker upp. Terra springer ut.

*Tips 1: Finns egentligen bara ett tips, slösa inte på att försöka med helningar eller liknande, bara dö så snabbt som möjligt.

Sabin och Co. kommer ut, och förbered dig på att inte dö nu.

*Tips 1: Hans Blow Fish-attack är måttligt stark, den tar 1000 så du borde vara väl utrustad eller ha en hög level.

*Tips 2: Hans Bolt 3 kan ta ganska mycket skada, så använd Celes runic-förmåga.

*Tips 3: Sabin är nyttig att använda när det gäller Blitz.

Ni vinner men det tål han inte, och han flyr. Ni får 'Fenrir'-espern av pojken vid dörren. Terra verkar inte kunna följa med er så ni får helt enkelt fortsätta utan henne.

Cyan

Det här är verkligen en jobbig hämtning. Ta dig först till Maranda, och hitta huset där brevduvorna finns. Här går att köpa många bra saker så var noga med dina pengar. Ta dig till huset längst upp till höger och snacka med kvinnan däri. Läs brevet som finns på skrivbordet och gå ut och sätt svaret på en brevduva. Du ser den flyga mot Zozo, och du följer efter med ditt flygskepp. Väl i Zozo, undersök brevduvan och ta dig sen till puben i staden. Där finns en kille som säljer 'Rust-Rid', för 1000 GP. Då du behöver denna så råder jag dig att köpa den. Gå in i puben och ta dig så till den vänstra dörren så att du kommer ut i regnet igen. Ta dig till en igenrostad dörr högst upp. Tack vare 'Rust-Rid' så har du inga problem att komma igenom. Nu är du i Mt. Zozo, ett väldigt jobbigt ställe om du har låg level, här finns starka fiender och fiender som snor dina pengar och därefter fly. Mycket störande. Nåja, du kan ju alltid försöka gå upp i level?

Gå till vänster och sen uppför passagen där, ta kistan och fortsätt genom en öppning till höger. Gå över bron och spara sen. Här finns en av "The eight dragons" men den är inget måste att möta, så du kan återvända hit senare. Fortsätt framåt tills du kommer till ett rum fullt med blombuketter. Läs brevet som finns på skrivbordet och fortsätt ut genom öppningen. Där ser ni Cyan stå och fästa ett brev vid en duvas ben. När sekvensen är slut, gå tillbaka till klippan och ta nyckeln som ligger där Cyan stod. Nyckeln leder till hans kista därinne. Öppna kistan och få: 'Machinery Manual' och 'Book of Secrets', de gör egentligen inget, det är bara kul att ha dem. Ta dig tillbaka och ut i världen igen.

Gau

Han är väldigt lätt att få tag i. Ta dig till the Veldt, och se till att ni bara är tre i ert party. Slåss ett par gånger tills han dyker upp så följer han med er igen.

Shadow/Relm

Ta dig till "Cave on the Veldt", den är inte så svår att hitta. Ta dig in. Obs! Se till att du har Celes i ditt party. Redan i början möter ni Shadows hund, Interceptor som tydligen är väldigt skadad. Följ efter honom, och gå igenom dörren längst upp. Gå till vänster för att möta en 'Monster-in-a-box!' fiende. Och gå sen igenom den hemliga dörren till höger. (**obs: det finns en låda med vapnet Striker i, ta det och sälj det aldrig, det kommer att vara mycket användbart en vacker dag.**) Fortsätt tills ni hittar Shadow eller Relm liggandes på golvet (beroende på om du väntade på honom på 'Floating Continent', annars är han tyvärr död.) Undersök kroppen, och en boss kommer fram. SrBehemoth.

*Tips 1: Han använder mest magi-attacker så använd runic hela tiden med Celes.

*Tips 2: Låt alla andra göra sina starkaste attacker för att få slut på honom så snabbt som möjligt, med så mycket liv som möjligt.

När han dör, kommer en annan skepnad fram från andra hållet.

*Tips 1: Använd bara en Phoenix down eller en X-potion så dör han direkt.

Ingen av dem följer egentligen med dig.

Relm

Ja, jag vet, jag gillar henne inte speciellt mycket. Men, hon måste hämtas. Nå, ta dig till Jidoor, och om du vill så kan du ta dig till auktionshuset, och köp 'Zonesek' och 'Golem'-esperna (plural). Fast du måste nog köpa lite småsaker innan de dyker upp, så ha med dig ungefär 70 000- 80 000 GP, så räcker det och blir över. Ta dig till det stora huset i norra delen av staden, släck ljuset med hjälp av knappen vid trapporna upp mot tavlorna, väl släckt, försök att gå

uppför trapporna, om du blir stoppad av en röst, så är allt bra, men om du inte blir det så: gå ut igen och prata med alla människor i Jidoor, tänd ljuset och undersök alla tavlor eller ta dig till Thamasa och prata med Shadow eller Relm. Något av detta borde göra så att rösten kommer fram. Släck ljuset igen, och försök, när rösten väl hindrat dig, dyker en dagbok upp på skrivbordet. Läs den, och du får lite info. Tänd ljuset igen, och undersök den nedre vänstra målningen. Det utlöser en strid, inget att oroa sig för egentligen, det är bara vanliga fiender. Efter striden har en dörr kommit fram, gå igenom den, och få strider då och då. När du kommer fram till två dörrar, ta den till vänster. Därinne finns 'Moogle Suit', gå ut igen och ta dörren till höger. Gå genom den och följ vägen. Därinne finns det tre öppnande och stängande dörrar, ta den till vänster, när den öppnas. Därinne finns det flygande kistor, ställ dig i skuggan på dem och tryck på 'X' så kommer de ner och öppnas, när du roat dig. Undersök tavlan med rustningen, då utlöser det en strid. Efter striden finns där en dörr, gå igenom den. Spara och ta dörren till höger. Där är Relm och målar en tavla åt en man. Som ni vet så har ju Relm förmågan att måla mycket levande och den här tavlan är inget undantag, så förbered dig på en boss. Chadarnook.

*Tips 1: Den här varelsen har två former, en demonisk form, och en änglaform, du borde attackera demon formen, för att den har lägst HP.

*Tips 2: När den är i sin änglaform, så borde du försöka hela dig och liknande. Efter striden, undersök bokhyllan till höger och ta espem 'Starlet'.

Terra

Ja, den här gången så ska du få henne i ditt team. Gör samma procedur som tidigare, och Phunbaba kommer tillbaka. Han är inte mycket eller inte alls starkare än han var första gången.

*Tips 1: Han är svag för poison, så använd mycket sånt.

*Tips 2: När ni väl fått Terra i ert team, så kan hon använda stark magi.

När han väl är död bestämmer sig Terra för att gå med er. Mycket bra.

Strago

Allt du behöver är Relm i ditt team. Ta dig till Fanatics Tower och bara gå in så är allt klart. En massa prat mellan Relm och Strago, du kan gå in i Fanatics Tower men du bör veta att man BARA kan använda magi därinne. Så om du är svag rekommenderar jag att du återvänder någon annan gång.

Shadow

Nu ska du alltså hämta Shadow, jag antar att du väntade på honom på Floating Continent, annars är han död (ja, jag säger det igen, ifall chocken inte släppt ännu). Men, låt oss anta att du har väntat på honom. Satsa 'Striker' (han dyker inte upp om du satsar andra saker), vapnet som skulle visa sig vara användbart i framtiden, kommer du ihåg? Efter att du satsat det, börja slåss (en-och-en-strid) och när du besegrat honom, så är han äntligen i ditt team.

Mog

Ta dig till Narshe, som tycks vara väldigt öde. In i grottorna genom den hemliga vägen, och ta dig till stället där moogleserna räddade dig och Terra en gång i tiden. Men, det är tyvärr bara en kvar, och det är Mog, prata med honom, och han följer med er tillslut. Glöm inte att undersöka väggen bakom honom för att få 'Moogle Charm', ha den på så möter du inga fiender. Ta vägen åt vänster och ut därifrån.

Umaro

Gör samma sak som i Tritoch-delen, efter striden med Tritoch, gå upp i vänstra mitten på plattformen och hoppa ner. Inte så svårt här. Öppna inte lådorna. Det finns löjligt starka fiender i dem. Undersök alla gångar en efter en och tillslut kommer du att falla ner i ett dolt hål. Undersök den vita benbiten som står upp i grottan, och du får espem 'Terrato'. En yeti kommer fram och striden börjar. (Ha fortfarande Mog i ditt team.)

*Tips 1: Han är ganska svag i början med sina attacker, men när han äter 'Green Cherry' blir han mycket starkare. Använd därför espem 'Fader'.

Efter striden börjar Mog att prata med honom och han följer tillslut med er.

Gogo

Det här är en lustig karaktär, dock mycket mystisk. Okej, börja med att ha ett starkt party (eller bara Mog med hans 'Moogles Charm'-relic för att undvika strider helt och hållet) och ta dig till den triangulära ön i högra kanten på världskartan. Gå runt på den tills du möter fienden 'ZoneEater'. Döda inte den, utan vänta tills den slukar er alla med attacken 'Engulf'. Väl inne i den enorma grottan, gå nerför gången och öppna alla kistor du ser. När du kommer till alla bryggor, så se till att du undviker de gröna små gubbarna, och att du tar kistorna, de innehåller 'Genji Armor' och 'Magical Brsh'. Sen tar du dig försiktigt fram mellan de fallande "taken" och kommer till Gogos grotta/håla. Prata lite med honom, så är det klart.

Locke

Han är verkligen den som är svårast/jobbigast att få tag i, men, inget Final Fantasy VI utan Locke. Jag vill helst ge dig tipset att ha tagit ALLA andra karaktärer först, annars kan det bli särdeles svårt.

Ta dig till Cave of the Phoenix (spännande namn, huh?). Väl där, så hoppar ni ned från skeppet, och bildar två grupper. Se till att grupperna blir så ojämna som möjligt, så ta dina sämsta karaktärer och sätt de tre i Mogs team, som ska ha 'Moogles Charm' på. Det andra teamet ska vara det som rör sig mest, även om det kan bli strategiskt svårt.

Gå in i grottan med Mogs team, och ställ dig på knappen, så att klippan öppnar sig, tryck sedan på fyrkant för att byta team. Gå genom öppningen med team nr 2. Gå uppför trappan och gå sedan höger och neråt och ställ dig på knappen som finns framför team 2 så att dörren till höger öppnas och de kan gå igenom där. Ställ dig på knappen längre upp för att få taggarna att gå ner och byt till den andra gruppen. Ta dem uppåt och till höger så att de kan ställa sig på knappen som gör så att team 2 kan fortsätta. Byt till den gruppen, och kistan till övre höger är tom, men det är en kista till lägre vänster som är lite dold, i den finns en 'Warp Stone'. Ta dig nerför trappen och gå åt vänster. Ännu en tom kista och en knapp att ställa sig på. Byt grupp och ta dem till vänster och nerför trapporna. Väl där, ta dig uppför nästa parti trappor, ställ dig på knappen och gå över bron för att få kistan som innehåller 'Wing Edge'. Återvänd till den lägre planen och gå åt höger, där den andra gruppen har fixat en bro. Ställ dig på knappen på andra sidan och byt team igen. Ta dig neråt, höger och förbi trapporna du kom nerför. Fortsätt på trapporna vid toppen och gå sedan nerför trapporna till vänster och ställ dig på ännu en knapp. Byt till det andra teamet och gå uppför trapporna, här finns även en sparplats, spara. En fräck sak jag läste om på en sida för längesen, är att om gruppen som finns på sparplatsen, står där, kan den andra gruppen (som inte står på sparplatsen) använda ett tent!

Ta teamet du sparade med och gå vidare. Ställ dig på knappen och byt till det andra teamet igen. Gå över taggarna, och nerför trapporna, sen vänster, neråt och höger. Fortsätt genom öppningen och dra i spaken. Byt team och ställ dem på knappen som flyttar stenblocken, byt team och ta dem nerför vägen som öppnades när klippan flyttades. Vid slutet på nästa område finns en kista med 'Dragon Horn' och du kan även ta hand om en av de åtta drakarna (Se delen 'De Åtta Drakarna'). Fortsätt framåt och du ser tre knappar. Byt team, fortsätt förbi klippan och nerför trappan. Ta dig neråt mot kistan i mitten och öppna den för att få en 'Ribbon'. Ta nu den övre vänstra utgången. Använd det andra teamet för att stå på mitten knappen och ta fram två "studs-block" När det andra teamet hoppar över blir ni återförenade. Ha både teamen och stå på de två knapparna för att öppna en väg som en av teamen kan ta sig ner där, närma dig den mystiska personen för en sekvens. Efter det här så får du espern 'Phoenix'. Du får även 'X-potion', 'PhoenixDown', 'X-Ether', 'Elixir', 'Flame Shld' och 'ValiantKnife', allt det här förklarar varför vissa kistor var tomma. Lämna byn och ta dig till skeppet.

Detta var en ganska väldetaljerad del, för jag tycker att 'Phoenix'-delen är en av de viktigaste i spelet.

Espers

Jag tar dessa i min ordning, kanske inte likadant som andra guider gör.

Det finns 27 Espers i hela spelet, i de båda världarna. Av dessa 27 espers, finns 15 av dem i world of Ruin, med ett undantag vilket kan göra dem till 14. Jag ska nu räkna upp dessa espers och skriva vilken värld de finns i.

Alexander - Ruin

Bahamut - Ruin

Bismark - Balance

Carbunkle - Balance

Crusader - Ruin

Fenrir - Ruin

Golem - Ruin

Ifrit - Balance

Kirin - Balance

Maduin - Balance

Odin - Ruin

Palidor - Ruin

Phantom - Balance

Phoenix - Ruin

Ragnarok - Ruin

Raiden - Ruin

Ramuh - Balance

Shiva - Balance

Shoat - Balance

Siren - Balance

Seraphim - Detta är gränsfallet, men kan köpa den i Ruin och Balance, vi kommer till den senare.

Starlet - Ruin

Stray - Balance

Terrato - Ruin

Tritoch - Ruin

Unicorn - Balance

Zoneseek - Ruin

Okej, det var de alla. Sätt en bock vid namnet när du tagit dem så kommer du ihåg vilka du har tagit.

Alexander

Jo, här på FFU:s egen FF6-delsida står det bara om Alexander: "Återvänd till Doma, och låt Cyan sova. I hans själ finns Alexander." Och det låter ju riktigt enkelt, men det är det inte. Jag skulle nog våga säga att det här är den mest förvirrande Espern att få tag i, men den är värd det! Då kör vi igång.

In i Doma Castle med dig. I hallen kommer du att finna två dörrar, en till vänster, och en till höger. Gå genom dörren till höger och undersök krukan för att få en 'Remedy'. Gå igenom den vänstra dörren och undersök klockan för att få ett 'Elixir', öppna också kistan för att få en 'Ether'. Lämna rummet och återvänd till hallen. Spring fram till slutet (nästan) och genom den högre dörren, det finns en kista med 'X-Potion' där. Ut igen och nedanför dörren du just kom ut från finns en annan dörr. Följ denna väg tills du hittar två kistor med 'Beads' och 'PhoenixDown'. Gå nu för sista gången tillbaks till hallen och gå genom vänster eller höger väg. Det finns två dörrar här, gå igenom den längst åt höger och sov, och se sen sekvansen. Förresten, du kommer inte kunna använda Cyan här, så bry dig inte om att ge honom några bra 'Relics' eller 'Espers' eller något som kan underlätta det för honom.

Du kommer att vakna upp med endast en medlem, spara spelet och gå uppför trapporna för att hitta tre dörrar (och den här jobbiga bubbliga bakgrunden). Ta först dörren åt vänster och gå igenom den, möt en Stoooge som säger att han inte tänker bråka med dig när han är ensam.och plocka upp medlemmen som ligger här. Fortsätt genom dörren längre upp, nu kan du välja mellan två dörrar, ta den längst upp. Igen, ett val, ta den till höger. (Igen, en Stoooge finns här som inte vill bråka när han är ensam) lallafall, ta din sömniga medlem här och fortsätt genom dörren som finns där. Ta nu den längst åt vänster, hela ditt team och fortsätt genom dörren. Och ut hoppar "The Three Stoooges".

*Tips 1: Att använda Ice 2 är väldigt bra, men bara på killen längst upp, för han kan återuppliva sina bröder, och det blir bara jobbigt, och han är svag mot is.

*Tips 2: Använd relikier som skyddar mot 'Mute'.

*Tips 3: Ha med Celes som kan använda sin 'Runic-ability', eftersom att när brodern längst upp dör, börjar de två andra kasta starkare magier.

*Tips 4: Efter den längst upp är död, använd 'Tools' och 'Blitz' för att ta hand om de två andra snabbt och smärtsamt.

Gå igenom dörren och in i tåget, därefter vänster inne i tåget, spara här och använd ett 'tent'. Gå ut genom den vänstra dörren och in i nästa dörr. I denna vagn finns en spak på väggen, bredvid en kista, dra i spaken, och dra sen i den igen. Nu kan du öppna kistan som innehåller 'Genji Glove'. Spring åt vänster och ta 'Lump of Metal'. Gå lite åt höger och undersök kistan som blockerar din väg till den andra kistan, när du placerar 'Lump of Metal' där så står den still och du kan plocka upp 'Flame Shld'. Innan du lämnar vagnen ska du dra i spaken ovanför de tre kistorna, notera att några av kistorna då stängs. Då det är samma varje gång stängs den övre högra, nedre vänstra och mitten kistorna. In i nästa vagn, där finns en kista som innehåller 'Ice Shld', det är två lådor du kan ta dig under. Det finns också en dold kista som innehåller 'X-Potion'. Gå och tryck på spaken för att flytta soffan, nu kan du ta dig förbi. Tryck på spaken på andra sidan och lådorna flyttar sig. Tryck på den första spaken till höger för att få soffan flyttas tillbaks, och tryck sen på spaken som du nu kan trycka på, då soffan är ur vägen. Detta flyttar soffan åt sidan, tryck slutligen på spaken för att dela soffan, sedan den till vänster för att få fram lådorna. Nu kan du ta dig dit och se 6 kistor. Du ska stänga dem i samma ordning som du gjorde i den föregående vagnen, alltså, den övre högra, lägre vänstra och mitten. När du gjort det, tryck på spaken för att öppna dörren. Spara ditt spel i nästa vagn och kanske ett 'tent' om det behövs. Nästa vagn är loket, allt du ska göra är att dra i den högra spaken och sticka därifrån (äntligen, va?).

Nu är du i några gruvor, gå till botten av rummet och ut genom dörren, sen tillbaks in i dörren igen, för att se dig själv i en annan del av gruvan. Följ vägen runt och ut genom en annan dörr, för att se Cyan försöka ta sig över en bro. Efter den scenen kan du använda sparplatsen. Lämna stället och ta dig nu Doma Castles tronrum.

Tronrummet är verkligen en spännande plats. Här är allt som det ska vara, utom att en ful krabat sitter på tronen. WrexSoul.

*Tips 1: Detta är en lätt strid, men bara på vissa villkor. Han besätter en av er, men det är bara att använda magin 'X-Zone' och han dör... eller, ja, han försvinner iallafall och det duger för mig.

*Tips 2: Då inte alla kommer att ha 'X-Zone'-magin, så gäller det att döda och återuppliva dina medspelare, då du inte vet vilken medlem WrexSoul har besatt, men jag, rekommenderar att du lär dig 'X-Zone', det skadar ju inte att gå

upp i level?

Se scenen, och återvänd sen till tronrummet där espern 'Alexander' finns (den finns på tronen). Ta dig ut till världen, spara, och in i flygskeppet. Sätt nu en liten bock vid namnet 'Alexander' längre upp.

Bahamut

Bahamut är egentligen inte svår, man måste bara göra det på rätt sätt. Nå.

Du har kanske mött fienden 'Doom Gaze' förut? Han kommer fram ibland när man flyger omkring med sitt flygskepp. Man möter honom helt slumpmässigt och han finns inte på "vissa" förutbestämda platser. Han är överallt (och ingenstans).

*Tips 1: Han är ganska attackgalen, så du får helt enkelt också satsa på attack, och se vem som stupar först.

*Tips 2: När du möter honom fler än en gång, så helar han sig inte, han har kvar samma hp.

När du har besegrat honom belönas du med espern 'Bahamut'.

Crusader

Den här däremot, finns (tyvärr) i World of Ruin.

Stormens Drake finns i en kista halvvägs upp i Mt. Zozo, ställ dig på knappen och släpp ut den, ställ dig ivägen någonstans på dess flygväg för att möta den.

Vita Draken är i ett av rummen halvvägs upp i 'Tower of Fanatics'.

Isens Drake finns på platsen i Narshe där du slogs mot Kefka och hans trupper.

Den Blåe Draken finns i Ancient Castle, framför drottningens staty.

Den Röde Draken är i 'Cave of Phoenix' där de två teamen möts för att flytta klippblock, se delen "Locke".

Jordens Drake finns i operahuset där den sitter på scenen, bara tala med Impresario. Gå åt uppåt höger och dra i andre-från-vänster-spaken så kommer du ner där.

Det var sex av drakarna. De två återstående finns i Kefkas torn, jag nämner dem senare i walktroughen. Att besegra drakarna är inte så svårt, bara man tänker på VAR det är man hittar dem. Och att ha rätt level. Den Röde Draken är svag mot is, Isens Drake är svag mot eld, Stormens Drake är svag mot Bolt medan Jordens Drake är mycket lättare att klara av om hela ditt team har 'Floating' på och den Vite Drakens är också mycket lättare om hela teamet har 'Reflect' på. Inte så svårt? Din belöning är den mäktige espern 'Crusader' som dock inte bara skadar fienden utan också ditt eget team. Du kan läsa mer om de Åtta Drakarna i rätt del.

Fenrir

När du har besegrat Phunbaba tappar han espern 'Fenrir'.

Golem

Den finns på auktionen i Jidoor, du måste antagligen bjuda på de andra sakerna innan den dyker upp. Ta med dig mycket pengar. 70 000 GP, minst.

Odin

Flyg till Figaro Castle, som finns i öknen vid Kohlingen. Ett tips dock, om du är svag, så är mitt tips att du tar med dig Mog och hans 'Moogle Charm'-relik dit, så slipper du fienderna. Väl där, gå in i slottet (vad trodde du?), och dra åt vänster för att komma till gubben som har hand om spakarna där nere, säg åt honom att åka till St. Figaro, men! Halvvägs, under vattnet, stannar han och berättar att det är ett märkligt tomrum mitt här. Givetvis så ska vi undersöka stället. Ge dig ut i grottan via samma väg som "Gerad" och brottslingarna tog sig in i, alltså den förstörda cellen längst åt vänster i slottets fängelse. Väl här så finns där starka fiender, och även ett par kistor. Längst ner åt vänster finns en 'Wing Edge' och längst åt höger finns en 'Ether'. Om du går in i öppningen i grottans högra sida, finns här en

väldigt stark Monster-In-A-Box!-fiende, en Master Pug, som kan jämföras med Tonberrys. Men om du hoppar över honom, så är det öppningen till vänster som gäller.

Ny grotta här, följ vägen, och du hamnar vid ett ställe där en sparplats finns, spara. Upp uppför andra trappan, och du finner ett förstört slott. Någon i ditt team berättar den sorgliga legenden om ett stort slag som stod här för väldigt längesen.... just det, War of Magi. Odin fick i uppdrag att vakta slottet, men misslyckades. In i stora hallen, där Odin ännu finns kvar, förstenad, och plocka på dig honom. Vid den första lilla trappan upp till tronen, kan du ställa dig, vid höger sida, och trycka på 'X-knappen' och du hör ett klick, in mot höger, där du kommer till drottningens rum, undersök bokhyllan där det gnistrar, och läs hennes dagbok. Hon älskade tydligen Odin... men det fanns aldrig tid att berätta det... Det har dykt upp en trappa mitt i allt, gå nerför den, i det nya rummet finns drottningens förstenade staty, och en ny drake. Blue Dragon (läs De Åtta Drakarna). Om du går fram till drottningens staty förvandlas Odin och hon till en egen esper, till Raiden, men då försvinner Odin, så se till att lära dig hans förmågor först. Iallafall, det finns inte mycket mer här, så går ut från slottet, och gå till vänster, in i sidorummen. Där finns en kista, med en riktigt stark (frivillig) boss. KatanaSoul.

Stark, med attacker där han kastar olika sorter Edge. Alltså 'Fire Edge', 'Bolt Edge', 'Water Skeep'...

* Tips 1: Han är svag mot 'Poison', så kasta 'Bio'.

* Tips 2: Om en svår strid inte lockar dig, kasta 'Muddle' på honom. Så ska han tydligen bli förvirrad och döda sig själv med sina attacker. Detta är dock inget jag testat, så det får endast bli en teori här.

Efter striden mottar du 'Offering'-reliken, vilket är en riktigt bra relik, den gör så att du kan attackera 4 gånger istället för 1!

Palidor

Den finns på ön där Celes vaknade upp i början, på stranden. Om du matade Cid med mycket bra fiskar så kan du hitta honom levande här, men det har egentligen ingen betydelse.

Phoenix

Kopierar delen från 'Locke', då jag är för lat för att skriva en ny.

Ta dig till Cave of the Phoenix (spännande namn, huh?). Väl där, så hoppar ni ned från skeppet, och bildar två grupper. Se till att grupperna blir så ojämna som möjligt, så ta dina sämsta karaktärer och sätt de tre i Mogs team, som ska ha 'Moogles Charm' på. Det andra teamet ska vara det som rör sig mest, även om det kan bli strategiskt svårt.

Gå in i grottan med Mogs team, och ställ dig på knappen, så att klippan öppnar sig, tryck sedan på fyrkant för att byta team. Gå genom öppningen med team nr 2. Gå uppför trappan och gå sedan höger och neråt och ställ dig på knappen som finns framför team 2 så att dörren till höger öppnas och de kan gå igenom där. Ställ dig på knappen längre upp för att få taggarna att gå ner och byt till den andra gruppen. Ta dem uppåt och till höger så att de kan ställa sig på knappen som gör så att team 2 kan fortsätta. Byt till den gruppen, och kistan till övre höger är tom, men det är en kista till lägre vänster som är lite dold, i den finns en 'Warp Stone'. Ta dig nerför trappen och gå åt vänster. Ännu en tom kista och en knapp att ställa sig på. Byt grupp och ta dem till vänster och nerför trapporna. Väl där, ta dig uppför nästa parti trappor, ställ dig på knappen och gå över bron för att få kistan som innehåller 'Wing Edge'. Återvänd till den lägre planen och gå åt höger, där den andra gruppen har fixat en bro. Ställ dig på knappen på andra sidan och byt team igen. Ta dig neråt, höger och förbi trapporna du kom nerför. Fortsätt på trapporna vid toppen och gå sedan nerför trapporna till vänster och ställ dig på ännu en knapp. Byt till det andra teamet och gå uppför trapporna, här finns även en sparplats, spara. En fräck sak jag läste om på en sida för längesen, är att om gruppen som finns på sparplatsen, står där, kan den andra gruppen (som inte står på sparplatsen) använda ett tent!

Ta teamet du sparade med och gå vidare. Ställ dig på knappen och byt till det andra teamet igen. Gå över taggarna, och nerför trapporna, sen vänster, neråt och höger. Fortsätt genom öppningen och dra i spaken. Byt team och ställ dig på knappen som flyttar stenblocken, byt team och ta dem nerför vägen som öppnades när klippan flyttades. Vid slutet på nästa område finns en kista med 'Dragon Horn' och du kan även ta hand om en av de åtta drakarna (Se delen 'De Åtta Drakarna'). Fortsätt framåt och du ser tre knappar. Byt team, fortsätt förbi klippan och nerför trappan. Ta dig neråt mot kistan i mitten och öppna den för att få en 'Ribbon'. Ta nu den övre vänstra utgången. Använd det andra teamet för att stå på mitten knappen och ta fram två "studs-block" När det andra teamet hoppar över blir ni återförenade. Ha både teamen och stå på de två knapparna för att öppna en väg som en av teamen kan ta sig ner där, närma dig den mystiska personen för en sekvens. Efter det här så får du esbern 'Phoenix'. Du får även 'X-potion',

'PhoenixDown', 'X-Ether', 'Elixir', 'Flame Shld' och 'ValiantKnife', allt det här förklarar varför vissa kistor var tomma. Lämna byn och ta dig till skeppet.

Ragnarok

Ta med Locke till Narshe där han kan dyrka upp vapenaffärens lås, därinne finns en man som erbjuder er en sten, eller ett svärd. Ta stenen (men kom ihåg, detta är bara min åsikt)! Svärd finns det många av, denna esper, endast en. Du kan också gå till 'Relic' affären där du får 'Cursed Shld'. Slåss du med denna 255 gånger blir den 'Paladin Shld', spelets starkaste sköld.

Raiden

Ta dig till Ancient Castle igen, ställ dig vid platsen där Odin fanns, och tryck på knappen (Läs mer i delen 'Odin'). Du förlorar Odin så se till att du lär dig hans magier först. Ingen brådska, Raiden väntar.

Seraphim

Man kan köpa den i Tzen för 3 000 GP eller vänta till World of Ruin och köpa den då för 10 000 GP av killen som gömmer sig uppe i högra hörnet bakom träden.

Starlet

Se delen "Relm".

Terrato

Den finns där Umaro fanns. Se även delen "Umaro" för mer information.

Tritoch

Den här har du antagligen tagit om du har norpat åt dig Umaro. Den finns på plattformen om du fortsätter förbi stället där du slogs mot Kefka och hans trupper i Narshe.

*Tips 1: Den är extremt svag mot eld-attacker.

*Tips 2: Om den skulle frysa en karaktär, så är det bara att kasta någon (gärna en av de högre 2-3) 'Fire'-formel på honom/henne.

Zoneseek

Detta är den sista espern du kan ta i World of Ruin. Du börjar närma dig Kefka...

Den finns på auktionen i Jidoor. Ta Golem samtidigt, kom ihåg, den här kan gå för kanske 30 000 - 45 000 GP, så ta med dig nog med pengar.

Handling

Du har nu egentligen nått allt som vem som helst kan klara av, och borde klara av. Men nu är det dags för lite handling. Detta behöver man inte göra, men vill man säga att man har klarat Final Fantasy VI, så borde man ha gjort ALLT jag täcker i den här delen. Det som är så fantastiskt med Final Fantasy är just detta, det finns små saker som kan förändra allt. Lite "Chaos Theory" över det hela. Nå, låt oss börja.

De Åtta Drakarna

Ja, här berättar jag om de åtta drakarna, deras HP och vad som är bäst attack mot dem. Egentligen är alla drakar så söta, så det är jobbigt att döda dem.. fast, vem försöker jag lura? JAG VILL HA ESPER!

Drake nr 1: Storm Dragon.

HP: 42 000

För att klara honom (som för övrigt är den starkaste av de åtta drakarna) måste du först veta var han finns. Och jag råkar veta var, han befinner sig i Mt. Zozo, vägen till stället där ni hämtar Cyan. Öppna hans kista och ställ dig i vägen för hans flygrutt i grottan. Utrusta dig med 'Thunder Shld' eller 'Thunder Armr' för att inte bli skadad av hans attacker, och för att skada HONOM så ska du attackera med Bolt, Bolt 2 eller Bolt 3, men gärna allihopa.

Drake nr 2: Snow Dragon.

HP: 24400

För att klara honom måste du veta var han finns, och han finns på platsen i Narshe där ni mötte Kefka och hans trupper (när ni skulle skydda espern och gubben, remember?). Eftersom ni befinner er i snö och draken (han ser dock mer ut som en ödla än en drake, men vad vet jag) gillar snö ska ni steka honom rejält. Ta alla dina starkaste eld-attacker såsom Fire 3, Fire 2. Men Sabins Fire Dance går också bra. Draken kastar Ice 3 mest hela tiden och för att skydda er ska ni ha 'Ice Shld' och/eller befinna dig i bakre raden.

Drake nr 3: Red Dragon.

HP: 30000

Han här finns i Phoenix Cave. Om du inte mötte honom när du tog Phoenix-espren får du helt enkelt släpa dig tillbaka dit. Eftersom han gillar eld och attackerar med eld, så är han svag mot is (fattat det än?). Skydda dig med 'Flame Shld' eller liknande. Stragos lore 'Aqua' funkade också bra.

Drake nr 4: Dirt Dragon.

HP: 28500

Den befinner sig i Opera House, där han ligger uppslängd som en kotlett på scenen. Han är ganska nära jorden, och det menar jag inte positivt, alltså använder han 'Magnitude 8' och 'Quake'. För att undvika dessa dödsframkallande magier så bör du kasta 'Float' på alla dina fyra karaktärer före striden. Och för att undvika hans svansattacker så råder jag dig att antingen använda espern 'Fader' som gör att alla fysiska attacker missar eller vara beredd med helandet. Använde även här espern 'Ragnarok' och draken förvandlades till en item. Detta funkade dock inte när Edgar kastade den, utan när Gogo mimade attacken.

Drake nr 5: White Dragon.

HP: 18500

Han finns i Tower of Fanatics. Stället där du BARA kan använda magi-attacker. Använd 'Ultima' och dina starkaste element-magier. Om du inte lärt dig dessa än så får du göra det, han är tuff även om hans HP är lägst av de åtta. Här använde jag faktiskt espern 'Ragnarok' som man fick i Narshe, då man kunde välja mellan svärdet och stenen. Den fick honom att förvandlas till en item, vilket är användbart.

Drake nr 6: Blue Dragon.

HP: 26900

Han finns i Ancient Castle. Han är blå. Vatten är blått. El+vatten=död (aldrig sett filmer där en snubbe blir iknuffad i ett badkar, och en annan snubbe slänger in en brödrost eller nåt i vattnet? Han blir ju kokt direkt! Förresten, tro på mitt ord, och testa inte att leka med brödrostar i badkaret) Kom ihåg, dina sköldar eller rustningar är no use här. Du får helt enkelt vara väldigt beredd på att hela, mycket.

Drake nr 7: Gold Dragon.

HP: 32400

Han finns i Kefkas torn. Hmm, guld, vad kan man då använda som magi-attack? Själv skulle jag hämta en gryta och koka ihop honom till en stor guldtacka, men...ja. Han här (eller hon?!) är som sina syskon svår. Men, eftersom han är guld-baserad får du använda 'Ultima', en bra magi mot typer som du är osäker på. Han kommer att kontra med Bolt eller Bolt 2, så ha 'Bolt Shld' och 'Bolt Armr' utrustad.

Drake nr 8: Skull Dragon.

HP: 32800

Även han finns i Kefkas torn. Namnet låter skrämmande, men som du vet, Attackera med 'Ultima', och hela. Underskatta inte drakarna, utan hela, hela, hela!

Det var alla 8 drakar, och jag hoppas att mina råd hjälpte.

Ebot's Rock Cave

Du behöver Relm och Strago med dig nu när du ska till Thamasa. Väl i staden möter du en man som är skadad efter ett möte med 'Hidon'. Strago och mannen har ett snack och han bestämmer sig för att jaga efter Hidon själv. Det finns en grotta längre norrut, som du ska till.

När du kommit in i grottan, ställ dig på plattan och notera att du kommer bli 'warpad' helt slumpmässigt, så därför är det nästan omöjligt att säga var du kommer att hamna. det är bara att gå på plattorna och öppna kistor. Tillslut kommer du att komma till en kista som blockerar din väg, och förhoppningsvis har du iallafall en bit 'Coral'. Kistan som finns här säger att den är väldigt hungrig, och vill ha massor av 'Coral's, och om du inte ger den nog, så låter den dig inte fortsätta. Så åk runt och samla på dig 'coral' i kistor och dylikt, striderna kan bli väldigt jobbiga, men med 'Moogles Charm' på så är det inte så jobbigt. Tillslut har du fått tag i nog för att få kistan att vara tyst och släppa förbi dig. Förbered dig för att möta den onde Hidon.

*Tips 1: Eftersom du måste ha Strago & Relm så är det inte speciellt lätt, och om du har Mog så är där redan 3 platser upptagna, jag tog med Sabin, och den andre gången Edgar, Sabin är ett ess för hans Blitz, och Edgar likaså för sina 'Tools'. Men välj den som har högst level om du är osäker.
Nu när Hidon är död, så hittar vi på nåt annat att göra.

Tower of Fanatics

Finns inte mycket att göra kvar, så allt du kan göra är att döda allt som nämns här i guiden. Ta dig till Tower of Fanatics, detta är verkligen värt det. Börja vandringen uppför tornet. I den andra rutan, gå in genom den första dörren för att finna 'Safety Bit'. Undersök väggen på den högra sidan och lämna rummet. Nu ser du en dörr under dig. In där, i kistan finns Edgars slutliga vapen 'Air Anchor'.

Fortsätt uppåt. I första dörrens rum finns en kista med 'Genji Shld'. Fortsätt uppåt en våning, dörren där finns en 'Stunner' i kistan, och även Vita Draken. Nästa våning finns en 'Force Armor'. Vid tornets topp finns en kista med relikten 'Gem Box'. Om du vågar öppna den, så får du möta väktaren också. Nämligen Mage Master. Men ännu möter du inte honom, lämna rummet, och något händer. Spöken i massor kommer sakta uppför trappan, och blockerar varenda flyktväg! Sakta kommer en skräckinjagande varelse efter dem...!

*Tips 1: Denna boss ändrar sina svagheter hela tiden. Så saken är den att du ska använda 'non-elemental'-magier, såsom 'Ultima'.

*Tips 2: Detta är en liten jobbig sak med Mage Master, när den dör, använder den sin slutliga attack som dödar allt och alla i striden. Omöjligt att överleva, om inte någon av karaktärerna har Life 3-magin, då kan ni återuppliva er och klara er. Alltså, under striden, kasta Life 3 på någon av dina karaktärer, så överlever denne. Lätt, eller?

Träna upp dig, skaffa pengar...

Det finns bra ställen att gå upp i level på överallt i den världen. Men det som är snabbast och roligast är dessa:

Som FFU:s sida också nämner finns öknen vid Maranda. Läs där för mer information.

Det absolut bästa stället enligt mig, är även det svåraste. 'Dinosaur Forest', där är fienderna starkast, dödligast, svårast (roligast) och mest exp-givande.

Stället är skogen norr om grottan där ni hittade Relm/Shadow och hunden Interceptor. Alltså norr om Cave on the Veldt. Mina tips är att du använder Vanish + Doom. Ett lite fejt sätt, men vill man vinna så. Alltså, kasta först Vanish, och därefter Doom. Fienden Bracheosaur tappar då och då även relikten 'Economizer', vilket får all magi att gå ner till kostnaden av 1 mp. Om du, som jag, är en gentleman (gentlekvinna) så kommer du kämpa på ett hederligt vis... eller inte. Men kom ihåg, när det är lättare med Vanish + Doom, är det roligare att kämpa som en vilde.

Kefkas Torn

Detta är vad hela guiden har lett dig till. Detta är ditt, som mitt, slutgiltiga mål. Tags att ta itu med Kefka en gång för alla.

Som du säkert vet finns hans torn i mitten av den södra kontinenten. Och att komma dit är ingen större svårighet, bara flyga ovanför tornet, och landa (på tornet). Du kommer att dela upp dina karaktärer i tre grupper, och du behöver alla. Gör de så absolut jämna du kan, för de kommer alla att möta bossar tillslut. Celes är upprörd över något, och Cyan undrar vad, och hon berättar en del saker, etc. Om du har gjort alla sidequests och så under spelet har du 14 karaktärer, vilket betyder att två karaktärer måste lämnas kvar. Vilka? Beror på vem du har tränat upp, men se till att de du lämnar kvar inte har något utrustat, för det kan ju du använda! Ett tips, Mogs 'Moogles Charm' kan användas för att undvika strider. När ni väl hoppar ner på Kefkas torn kommer de tre grupperna att landa på olika ställen. Därför skriver jag som Team 1, Team 2 och Team 3.

Team 1

Se till att inga av de andra teamen har något utrustat, för du kan ha användning för det. Kroken som finns där är om du vill ta dig tillbaka till skeppet, ifall du behöver något akut eller upptäcker att du är för svag...

Ta dig till det nedre vänstra hörnet och följ dess väg, ta 'Coronet' i övre högra hörnet, ta sen dörren till vänster och därefter dörren till höger. Ta 'Fixed Dice' och ta dig sedan ner och ut. När du tagit dig nerför trapporna måste du vänta här, eftersom du inte kan gå längre. Ta nu bort allt från dina karaktärer, och byt till Team 2.

Team 2

Ta och utrusta dig med det bästa som du har. Gå mot trapporna till höger och genom dörren till vänster. Plocka på dig 'Minerva' i övre vänstra hörnet och ta dig nerför trapporna. Och nu är du helt plötsligt något som ser ut som fångelset i Vector, du vet, där Kefka satt fången (underbart). Men istället för Kefka är där istället Atma! Och ja, du läste rätt, Atma har återvänt. Du slogs mot den på Floating Continent, men den här gången är den frivillig. Och du måste ta honom, för det är så skoj helt enkelt.

*Tips 1: Attackera honom inte med följande magier: Poison, Water, Earth, Wind eller Holy. Han bara absorberar dessa.

*Tips 2: Attackera honom istället med Ultima, mycket mer givande (den har inget element och kan därför inte absorberas).

Och en bättre anledning än att det är skoj, är att när du besegrat Atma förvandlas han till en sparplats, och SPARA ditt spel nu.

Gå ut genom dörren längst ner.

Följ vägen till vänster, uppför trapporna och ut. Nu kan du välja mellan att ta vänster eller höger väg vid ett par rör. Ta vänster rör, tar du höger måste du gå om allt igen.

Ute IGEN, Sno 'Force Shld' från kistan till vänster och ta dig nerför med hjälp av rullbandet till höger. Följ vägen runt till vänster och plocka på dig 'Force Amour' och gå sedan igenom dörren under rullbandet. Äntligen en levande varelse, men tyvärr så är det ditt första-team. Gå fram och släpp ut dem med hjälp av spaken så att de kan ta sig förbi. Töm kistan som innehåller 'Ribbon' och fortsätt sen ut.

Gå genom dörren till höger och fortsätt rakt fram. Här, finns nu den sjunde Draken, Guldets Drake (ja, äntligen lite tuff strid, se "De Åtta Drakarna") slåss eller inte, gå sen genom den vänstra dörren. Följ vägen tills du kommer till en stor torn-sak. Gå uppför trapporna och och ställ dig på plattan för att frigöra vikten. Nu kan du inte gå längre.

Ta bort alla saker, och byt till Team 3.

Team 3

Jaha, det tredje teamet har haft det ganska lugnt och stilla, tills nu.

Ta och glid lite på det rullbandet till vänster. Ta en 'Red Cap' från kistan till vänster och gå genom dörren. Fortsätt framåt tills du kommer till ett rum där du snor en 'Nutkin Suit' och en 'Gauntlet'. Dra nu tillbaks igen.

Fortsätt och genom dörren längst ner. Ta nu vänster, och du är i en fabrik-nät. Ta 'Hero Ring' från kistan uppåt från trapporna, ta dig ner upp på rullbandet och fram till slutet på rummet.

Ta INTE och åk igenom röret vänster om var du hamnade, du skickas bara tillbaks till början. Spara här. Gå nu vänster, nerför trapporna, men ni blir avbrytna i ert trevliga promerande av en typ som hoppar ner på er. Inferno, Striker och Rough kallar de sig.. tydligen. Det enda vi kommer kalla dem efter striden är "Döda", eller?

*Tips 1: Som i striden med "The Three Stooges", eller Larry, Curley och Moe, så kan detta kräk göra en attack som

bara fungerar om alla tre tingester är vid liv. Denna attack är jobbig, och får en karaktär att förstenas. Skulle ju kunna vara ganska lätt om man bara dödade armarna, men Inferno kan återuppliva dem. De gillar att attackera med Bolt, Bolt 2 och Bolt 3. Men har du 'Thunder Shld', 'Thunder Armr', 'Minerva' eller 'Paladin Shld' utrustad bör du klara dig bra med dessa.

*Tips 2: Inferno absorberar Fire, Striker Ice och Rough Bolt. Inte mycket till ett tips, va? Men det kommer, här. Använd Ultima (som jag redan skrivit saknar Ultima ett element och kan därför inte absorberas av något).

Jobbig strid, men du klarar den säkert. Dra tillbaks igen och spara, för att göra om det här vore bara onödigt. Ner igen och ut genom dörren och fortsätt tills du är ute. I den högra kistan finns ett Megalixir, följ vägen och undersök kistan med den konstiga saken ovanpå, för det gör så att vägen till vänster förlängs (den funkas som en knapp), vilket hjälper senare. Ta färdmedlet till vänster och ta 'Rainbow Brsh', dra sen tillbaks och ner genom dörren längst ner på skärmen.

Följ vägen och du stöter på 'Skull Dragon', den sista sötnosen av de åtta (se 'De åtta drakarna'). Efter striden (eller inte) fortsätter du genom dörren till höger. Tillslut kommer du till torsaken ni med, och ställ dig på plattan på toppen, och vägen öppnas därnere. Av-utrusta allt och byt till team 1.

Team 1

Utrusta dig med det nödvändiga du behöver. Gå genom den öppnade vägen och ut genom dörren. Här är vi nu i... MagiTek Research Facility. Alla glastuber är här, men de är tomma. Ut genom dörren på andra sidan rummet, genom tunneln, och här är du i närheten av kistan med den konstiga saken ovanpå sig. Nu finns här ju en väg du kan ta, ta vägen, vid vänster finns en kista med 'Tack Star', och gå sen till höger och uppför trapporna.

Nu är även du vid tornet, och ta dig rakt framåt. Du märker vad du ska göra, frigör vikterna, etc.

Tillslut har tre trappor framför var och ett av teamen uppenbarat sig. Börja att gå upp för vilken trappa som helst, dock helst med det team som är starkast och bäst. Väl där möter ni en boss, och mina två tips är att här använda Ultima och att ha Ribbon på, så när varenda en av dessa bossar (teamet som är i mitten får möta två, och den första bossen de får möta kan också Bolt 3 vara nyttig mot). Följ vägarna, gå upp i eventuella level, eller fly från striderna om du har bråttom. (Det har du egentligen, Kefka måste stoppas, och alla hans äckliga hejdukar ska falla med honom!)

Slutligen, så har du kommit till de tre plattorna som varje lag ska stå på. När det sista teamet ställt sig rätt dras ni upp i luften av någon stråle, och vem är inte där, om inte Kefka (WHO SAW THAT COMING?!):!!

Ni pratar en stund, men då är det slut på den glada återföreningen, och du ska sätta in medlemmar på plats 1 - 12 beroende på vilka fyra som ska slåss först.

T ex:

- 1 - Sabin
- 2 - Edgar
- 3 - Gogo
- 4 - Shadow
- 5 - Cyan

betyder alltså detta att du vill ha de fyra första i ditt första team som ska slåss slutstriden. Under bosstriden möter ni fyra olika delar, olika skepnader av Kefka och hans hejdukar. Alla dessa fyra delar möts som i en strid, så det blir ingen tid för helande mellan bossarna, och om en medlem dör under en strid, och de övriga tre besegrar bossen utan att återuppliva honom, byts han/hon ut av nästa person i listan.

T ex:

Gogo avlider. Cyan tar alltså hans plats, men inte förrän ni besegrat bossen.

Slutligen, vill jag inte ge er mer tips, så du får klara dig själv och använda det jag (kanske) har lärt dig!

Så, nu när du har vunnit, luta dig tillbaka och se på den underbara och även sorgliga (om du fick tillbaka Shadow)

sekvensen. Tack för att ni läst och använt mig guide, jag hoppas att den hjälpt dig!

Författare: Benny Nicolaisen