

# Secret of Mana FAQ/Walkthrough (Swedish)

by swefaqer

Updated to v1.1 on Dec 20, 2008

Secret Of Mana  
FAQ/walkthrough/guide på svenska  
Version 1.1  
Av Niklas Edström  
E-mail: swefaqer@gmail.com  
Påbörjad 30:e augusti 2006  
Senast uppdaterad 20:e december 2008

## 1 Allmänt

- 1.1 Allmän info
- 1.2 Versioner
- 1.3 Copyright
- 1.4 Tack till
- 1.5 Godkända sidor

## 2 Utrustning

- 2.1 Huvudskydd
- 2.2 Rustningar
- 2.3 Armskydd
- 2.4 Vapen
- 2.5 Items

## 3 Magi

- 3.1 Spritens magi
- 3.2 Flickans magi

## 4 Guiden

- 4.1 Potos
- 4.2 Water Palace
- 4.3 Gaia's Navel
- 4.4 Dvarf Village
- 4.5 Haunted Forest
- 4.6 Elinee's Castle
- 4.7 Undine's Cave
- 4.8 Underground Palace
- 4.9 Pandora Ruins + diverse återbesök
- 4.10 Upper Land
- 4.11 Matango
- 4.12 Ice Country/Ice Palace
- 4.13 Kakkara/Fire Palace
- 4.14 The Empire - Southtown
- 4.15 Northtown Ruins/Castle
- 4.16 Småsaker
- 4.17 Palace of Darkness
- 4.18 Gold Isle
- 4.19 Moon Palace + Tasnica
- 4.20 Sunken Continent
- 4.21 Pure Land
- 4.22 Mana Fortress

---

=====

## 1.1 Allmän info

Secret of Mana är i praktiken mitt favoritspel. Det betyder i och för sig inte att jag spelar om det varje dag eller så, snarare någon gång per år eller så, men den största komplimangen i min bok är att spendera ett par veckor med att skriva 90 kb om ett spel. Det här är alltså den största komplimangen! :)

Om jag i framtiden skriver någon ny FAQ eller så, vilket nog tyvärr inte kommer ske, heh, så hamnar den i alla fall här under:

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/65798.html>

Jag kollar av mailen någon gång vart tredje månad, för övrigt, så undvik helst att skicka frågor ni faktiskt vill ha svar på dit!

=====

## 1.2 Versioner

### 1.1 (publicerad)

Påbörjad: 20:e december (2008)  
Slutförd: 20:e december (2008)  
Storlek: 91 kb

Fanns vissa småsaker som faktiskt behövde fixas, till exempel berättade jag innan den här versionen inte hur man fick de utrustningar som inte gick att köpa eller hur man fick de bästa orbs:en till sina vapen. Detta är fixat nu!

Tänkte fortsätta lägga till småsaker, men får se om jul-ledigheten räcker till, annars kommer väl nästa uppdatering lagom till 2010...

### 1.0 (publicerad)

Påbörjad: 16:e september  
Slutförd: 18:e september  
Storlek: 89 kb

Guiden är helt klar nu! Versionsnumret blev alltså 1.0. Dessutom är listan över utrustningar och liknande klar. Visst fattas det saker, men jag känner att jag vill gå vidare och helt enkelt skriva en guide till något annat nu. Vi får helt enkelt se vad det blir, men jag lovar att uppdatera det här i framtiden. Sen om framtiden blir om en vecka eller om tre år visar sig väl i - just - framtiden.

### 0.14 (opublicerad)

□Påbörjad: 14:e september  
Slutförd: 16:e september  
Storlek: 79 kb

Guiden är färdig fram till Pure Land, det börjar alltså närma sig slutet. Känner mig fortfarande förvånad över att jag faktiskt orkar skriva. Tror att 0.15 inte blir av och jag istället döper den till 1.0, eftersom jag planerar att vara färdig med guiden då. Ska se om jag hinner innan nästa helg. Utrustningslistan börjar likna något till råga på allt, nu fattas bara lite saker som bara fienden tappar, tyvärr. Det kan bli jobbigare.

0.13 (publicerad)

Påbörjad: 12:e september  
Slutförd: 13:e september  
Storlek: 59 kb

Lagt till en ny sektion där jag listar alla items i spelet. Guiden i sin tur är fortsatt fram tills du precis fått Flammie. Börjar arta sig nu.

0.12 (opublicerad)

Påbörjad: 11:e september  
Slutförd: 12:e september  
Storlek: 51 kb

Dokumentet passerade 50 kb OCH 1000 linjer! Guiden har kommit ända tills du precis ska ge dig av till imperiet.

0.11 (opublicerad)

Påbörjad: 5:e september  
Slutförd: 11:e september  
Storlek: 39 kb

Guiden är fortsatt fram till Matango. Vilka som kan använda vad har växt lite och den har växt till hela 39 kb, en ökning med 15 kb sen sist. Det går inte fort inte, hehe.

0.1 (publicerad)

Påbörjad: 30:e augusti  
Slutförd: 4:e september  
Storlek: 24 kb

Nyss påbörjad. Klart är magier och vapen. Påbörjat utrustnings-listan, men den är inkomplett, och man kan inte se vem som kan använda vad än. Guiden är gjord fram till när du ska promenera in i Elinee's Castle.

=====

### 1.3 Copyright

Alla rättigheter tillhör mig. Du får fritt använda dokumentet privat, men det får ej återpubliceras på något vis utan min tillåtelse, med undantag som att du laddar ner det på din hårddisk. Vill du använda guiden på din hemsida eller liknande - maila mig först.

=====

### 1.4 Tack till

cJayC - Jovars, utan snubben hade jag inte haft någon vettig host.  
Square - Dom gjorde trots allt spelet.  
Axen - Gjorde en armor/weapons-guide där jag fick reda på lite stats om vapen jag saknade tidigare. Även information om vart utrustning och orbs droppas samt om det är vanligt eller ovanligt!  
Skaparna av Metapad - Betydligt bättre än anteckningar och det jag använde för

att skriva guiden.

=====  
1.5 Godkända sidor

På följande sidor har jag godkänt att guiden får finnas:

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

-----  
2 UTRUSTNING  
-----

Förkortningarna för vad som kan användas av vem är: P = Pojken, F = Flickan, S för Spriten och Alla för just alla. Kostnaden är halverad i vanliga butiker, dessa priser gäller Neko.

2.1 Huvudskydd

Namn:	Defence:	Kostnad:	Används av:
Bandana	2	100 GP	P
Hair Ribbon	3	55 GP	F
Rabite Cap	5	90 GP	S
Head Gear	7	70 GP	P
Quill Cap	10	110 GP	F, S
Steel Cap	13	180 GP	P
Golden Tiara	17	350 GP	F, S
Raccoon Cap	21	550 GP	ALLA
Quiltet Hood	26	700 GP	F, S
Tiger Cap	32	1100 GP	ALLA
Circlet	38	2300 GP	P, S
Ruby Armet	???		
Unicorn Helm	55	5625 GP	ALLA
Dragon Helm	66	7500 GP	ALLA
Duck Helm	78	11250 GP	F, S
Needle Helm	140	30000 GP	ALLA
Griffin Helm	145	ej köpbar	P
Cockatrice Cap	142	ej köpbar	F, S
Amulet Helm	143	ej köpbar	P
Faerie Crown	150	ej köpbar	ALLA

Ej köpbara finns var:

Namn:	Droppas av:	Var:
Griffin Helm(r)	Griffin Claw	Pure Land
Cocatrice Cap(r)	Basilisk	Pure Land
Amulet Helm(r)	National Scar	Grand palace, Mana Fortress
Faerie Crown	Terminator	Mana Fortress' 3:e våning

(not: (r) står för rare, kan alltså ta ett tag innan du får det droppet du söker.)

=====  
2.2 Rustningar

Namn:	Defence:	Kostnad:	Används av:
-------	----------	----------	-------------

Overalls	3	???	P
Kung Fu Suit	4	25 GP	F
Midge Robe	7	???	S
Chain Vest	10	120 GP	ALLA
Spiky Suit	13	120 GP	ALLA
Kung Fu Dress	17	350 GP	F
Fancy Overalls	22	675 GP	ALLA
Chest Guard	28	1000 GP	F, S
Golden Vest	34	2250 GP	ALLA
Ruby Vest	43	4500 GP	ALLA
Tiger Suit	52	6375 GP	P, S
Tiger Bikini	64	7100 GP	F
Magical Armor	78	11500	ALLA
Tortois Mail	95	14850 GP	P, S
Flower Suit	115	21000 GP	F
Battle Suit	139	30000 GP	ALLA
Vestguard	240	65500 GP	ALLA
Vampire Cape	243	ej köpbar	F, S
Power Suit	245	ej köpbar	P
Faerie Cloak	250	ej köpbar	F, S

Ej köpbara finns var:

Namn:	Dropplas av:	Var:
Vampire Cape	Fiend Head	Mana Fortress
Power Suit	Weeper	Mana Fortress
Faeria Cloak	Master Ninja	Mana Fortress' 3:e våning

=====

## 2.3 Armskydd

Namn:	Defence:	Kostnad:	Används av:
Wristband	1	45 GP	P, F
Elbow Pad	2	90 GP	Alla
Power Wrist	4	150 GP	ALLA
Cobra Bracelet	6	280 GP	ALLA
Wolf's Band	8	400 GP	ALLA
Silver band	10	525 GP	ALLA
Golem Ring	13	750 GP	ALLA
Frosty Ring	16	1200 GP	ALLA
Ivy Amulet	20	1875 GP	ALLA
Gold Bracelet	24	3750 GP	ALLA
Shield Ring	29	5100 GP	ALLA
Lazuri Ring	35	8800 GP	ALLA
Guardian Ring	41	ej köpbar	ALLA
Gauntlet	90	37500 GP	ALLA
Ninja Gloves	91	ej köpbar	ALLA
Dragon Ring	92	ej köpbar	ALLA
Watcher Ring	93	ej köpbar	ALLA
Imp's Ring	94	ej köpbar	ALLA
Amulet Ring	95	ej köpbar	ALLA
Faerie's Ring	100	ej köpbar	ALLA

Ej köpbara:

Namn:	Dropplas av:	Var:
Guardian Ring(r)	Doom Sword	Grand Palace, Mana Fortress
Ninja Gloves(r)	Dark Stalker	Tasnica, Underground City, Mana Fortress
Dragon Ring(r)	Ice Thug	Pure Land
Watcher Ring(r)	Eggplant Man	Pure Land, Underground City

Imp's Ring (r)	Ghost	Pure Land
Amulet Ring	Tsunami	Mana Fortress
Faerie Ring	Wolf Lord	Mana Fortress

(not: (r) står för rare, kan alltså ta ett tag innan du får det droppet du söker.)

=====

## 2.4 Vapen

Svärdet: Det första vapnet du får. Antagligen spelets bästa vapen.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Rusty Sword	- Inget.	3
2. Broad Sword	- Raises Agilitiy/Evade %	8
3. Herald Sword	- Effective against slimes/lizards	14
4. Claymore	- Inflicts damages on insects, etc	20
5. Excalibur	- Effective on evil/undead enemies	27
6. Masamune	- Increases critical hit %	35
7. Gigas Sword	- Strength is up by 2	43
8. Dragon Buster	- Effective against dragons	52
9. Mana Sword	- Det bästa svärdet.	127

Spjutet: Ditt andra vapen, även det väldigt kraftfullt.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Spear	- Inget.	4
2. Heavy Spear	- Inget.	11
3. Sprite's Spear	- Balloons enemies	16
4. Partisan	- Effective against slimes/lizards	23
5. Halberd	- Confuses enemies	29
6. Oceanid Spear	- Puts enemies to sleep	38
7. Gigas Lance	- Strength is up by 2	46
8. Dragon Lance	- Effective against dragons	54
9. Daedelus Lance	- Det bästa spjutet.	56

Handskar: Med flickan följer detta närdistansvapen.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Spike Knuckle	- Inget.	2
2. Power Glove	- Inflicts damage on insects, etc	6
3. Moogie Claw	- Puts enemies to sleep	11
4. Chakra	- Raises intelligence/wisdom	17
5. Heavy Glove	- Inflicts damage on insects, etc	24
6. Hyper-Fist	- Effective against slimes/lizards	30
7. Griffin Claws	- Poisons enemies	38
8. Dragon Claws	- Effective against dragons	47
9. Aura Gloves	- De bästa handskarna.	53.

Boomerang: Vapnet som följer med Spriten.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Boomerang	- Inget.	2
2. Chakram	- Effective against slimes/lizards	6
3. Lode Bumerang	- Slows enemies down	12

4. Rising Sun	- Inget.	17
5. Red Cleaver	- Inflicts damage on insects, etc	24
6. Cobra Shuttle	- Poisons enemies	30
7. Frizbar	- Effective against slimes/lizards	38
8. Shuriken	- Raises critical hit %	47
9. Ninja's Trump	- Den bästa Boomerangen.	53

Pilbågen: Strax efter du får Boomerangen får du även detta.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Chobin's Bow	- Inget.	3
2. Short Bow	- Inget.	8
3. Long Bow	- Use against animals/birds/beasts	14
4. Great Bow	- Confuses enemies	20
5. Bow of Hope	- Effective on evil/undead enemies	27
6. Elfin Bow	- Raises intelligence/wisdom	35
7. Wing Bow	- Confuses enemies	43
8. Doom Bow	- Raises critical hit %	52
9. Garuda Buster	- Den bästa pilbågen.	53

Yxan: Finner du hos smeden efter att ha klarat spelets andra boss.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Watt's Axe	- Inget.	4
2. Lode Axe	- Effective against plants/fish	11
3. Stout Axe	- Constitution is up by 2	16
4. Battle Axe	- Effective against plants/fish	23
5. Golden Axe	- Inflicts damage on insects, etc	29
6. Were-Buster	- Use against animals/birds/beasts	38
7. Great Axe	- Effective against plants/fish	46
8. Gigas Axe	- Strength is up by 5	54
9. Doom Axe	- Den bästa yxan.	56

Piskan: I häxan Elinee's slott finner du detta vapen. Används även till att hoppa över raviner.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Whip	- Inget.	2
2. Black Whip	- Slows enemies down	6
3. Backhand Whip	- Raises agility/evade %	12
4. Chain Whip	- Effective against slimes/lizards	17
5. Flail of Hope	- Effective on evil/undead enemies	24
6. Morning Star	- Inflicts damage on insects, etc	30
7. Hammer Flail	- Slows enemies down	38
8. Nimbus Chain	- Inflicts damage on insects, etc	47
9. Gigas Flail	- Den bästa piskan.	53

Treudden: Det sista vapnet du får av åtta.

Namn:	Speciellt:	Attack:
1. Pole Dart	- Inget.	2
2. Javelin	- Inget.	6
3. Light Trident	- Use against animals/birds/beasts	12
4. Lode Javelin	- Balloons enemies.	17
5. Fork of Hope	- Effective on evil/undead enemies	24
6. Imp's Fork	- Balloons enemies	30

7. Elf's Harpoon	- Raises intelligence/wisdom	38
8. Dragon Dart	- Effective against dragons	47
9. Valkyrian	- Den bästa treudden.	53

De eller det sista orb:et du behöver för att smida vapnen till dess högsta nivå finns alla som drops i Mana Fortress, här listar jag vilka fiender du ska hugga på för detta. Dock! Det kan ta ett ganska stort antal döda fiender innan de släpper ifrån sig dessa.

Vapen	Fiende
Spjut	Tsunami
Handskar	Wolf Lord (obs, droppar två orbs)
Boomerang	Master Ninja
Pilbågen	Metal Crab
Yxan	Fiend Head (obs, droppar två orbs)
Piskan	Terminator
Treudden	Whimper

Svärdets högsta nivå når du på annat vis...

=====

## 2.5 Items

Kom ihåg att Nekos priser är dubbelt så höga.

### Candy

Var: Affärer, kistor

Pris: 10 GP

Effekt: Helar dig med 100 HP.

### Chocolate

Var: Affärer, kistor

Pris: 30 GP

Effekt: Helar dig med 250 HP.

### Faerie Walnut

Var: Affärer, kistor

Pris: 500 GP

Effekt: Fyller på 50 HP.

### Medical Herb

Var: Affärer, kistor

Pris: 10 GP

Effekt: Tar bort alla status-effekter du har.

### Cup of Wishes

Var: Affärer, kistor

Pris: 150 GP

Effekt: Återupplivar en fallen kamrat och ger den full HP.

### Royal Jam

Var: Affärer, kistor

Pris: 100 GP

Effekt: Helar dig eller en allierad till full HP.

### Barrel

Var: Affärer, kistor (?)

Pris: 450 GP

Effekt: Gör att du helt plötsligt springer runt med en tunna över dig och är



odödlig. Försök inte använda vapen, då försvinner tunnan. Värdelöst?!

#### Flammie Drum

Var: Slottet i NorthTown

Pris: Går inte att köpa/sälja

Effekt: Gör att du tillkallar Flammie. Funkar bara utomhus.

#### Moogles Belt

Var: Kakkara

Pris: Går inte att köpa/sälja

Effekt: Gör dig till Moogles och tar bort statusen Moogles från dig.

#### Midge Mallet

Var: Dwarf Village

Pris: Går inte att köpa/sälja

Effekt: Gör dig liten eller tar bort statusen Mini (liten) från dig

#### Magical Rope

Var: Gaia's Navel (grottan)

Pris: Går inte att köpa/sälja

Effekt: Tar dig till utgången av grottan du är i.

---

### 3 MAGI

---

#### 3.1 Spritens magi

Element/namn	Effekt	Kostnad i mp
Undine:		
Freeze	Skadar fienden	2
Acid Storm	Skadar fienden och söker dess Def	3
Energy Absorb	Suger HP ur fienden och ger till dig	2
Gnome:		
Earth Slide	Skadar fienden	3
Gem Missile	Skadar fienden	2
Speed down	Fienden får slow	1
Shade: (bara spriten har Shade)		
Evil Gate	Skadar fienden	8
Dark Force	Skadar fienden	2
Dispel Magic	All fiendens magiska status försvinner	4
Dryad:		
Sleep Flower	Söver ner fienden	2
Burst	Skadar fienden	4
Mana magic	Hemlighet	1
Luna:		
Change Form	Ändrar formen på fienden	5
Lunar Magic	Öhh. Gör konstiga saker på dig & Fienden!	8
Magic Absorb	Absorberar fienden MP	1
Sylphid:		
Air Blast	Skadar fienden	2
Silence	Fienden får Silence och kan inte använda magi	2
Thunderbolt	Skadar fienden	4
Salamando:		

Firebolt	Skadar fienden	2
Lava Wave	Skadar fienden	3
Exploder	Skadar fienden	4

=====

#### 4.2 Flickans magi

Element/namn	Effekt	Kostnad i mp
Undine:		
Ice Saber	Vapnen får ice-status	2
Cure Water	Helar dig, olika mycket beroende på maginivån	2
Remedy	Tar bort alla mystiska effekter på dig	1
Gnome:		
Stone Saber	Vapnen får earth-attack	2
Defender	Höjer din defence	2
Speed up	Höjer din fart och tar bort slow (?)	3
Lumina: (bara flickan har Lumina)		
Light Saber	Vapnen får light-status	5
Lucid Barrier	Skyddar dig från fysiska attacker	4
Lucent Beam	Skadar fienden	8
Dryad:		
Revivifier	Återupplivar fallna karaktärer	10
Wall	Magi som används på dig studsar tillbaka	6
Mana magic	Hemlighet	1
Luna:		
Moon Saber	Vapen kan ta HP av fienden	3
Moon Energy	Ökar chansen för kritiska träffar	2
Lunar Boost	Ökar stridskraften	2
Sylphid:		
Thunder Saber	Ger vapnet thunder-status	3
Analyzer	Analyserar fiendens HP+MP+svagheter	1
Balloon	Fienden kan inte göra något	2
Salamando:		
Flame Saber	Ger vapnet flame-status	2
Blaze Wall	Anfaller fienden, ibland börjar den brinna	4
Fire Boquet	Anfaller fienden, ibland börjar den brinna	3

---

#### 4 GUIDEN

---

##### 4.1 Potos

Efter att ha glott igenom inrot ska du plocka på dig spelets första vapen, nämligen svärdet. En inte allt för svår uppgift, promenera över bron, kliv upp i vattnet och gå snett ner åt vänster mot bron. Där är svärdet. Plocka upp det och se till att inte bli allt för bländad i sekvensen som följer upplockandet av svärdet. Nu ska du gå ur vattnet och hugga ner de gröna blommorna eller vad det nu kan tänkas vara så att du kan fortsätta. På vägen till "Potos" kommer du stöta på ett antal Rabites och Mushbooms, det är bara att hacka sig fram och hela vid behov.

Väl framme i Potos kan du köpa saker till ett billigt pris, ett tips är att inhandla en Bandana. Även Candys kan fyllas på vid behov. Spara även om du känner för det. Efter du gjort vad du kan tänkas behöva ska du ta dig till huset längst upp till höger. Efter en aggressiv konversation hamnar du till slut i en grop tillsammans med din kompis Timothy och ett monster som kanske kan ses som spelets första boss.

====  
Boss

Mantis Ant

En tämligen enkel strid. Varje gång din HP når 0 kommer du istället för att få skåda Game Over-skärmen se din HP fyllas till max. Du kan alltså inte dö. Inte såvitt jag vet, i alla fall. Hamra på bossen med svärdet tills han bestämmer sig för att säga börja explodera, det bör inte ta många minuter.

====

Efter att ha tagit dig upp ur hålet igen möts du av Jema som säger åt dig att ta dig till "Water Palace". Du blir även ombedd att besöka huset där du senast skulle, dvs längst upp i högra hörnet. Väl där möts du av ett tråkigt besked. Orsaken till alla monstren som uppenbarat sig tycks vara att du dragit svärdet ur stenen. Du blir bannlyst från byn, men får en chans att samla på dig lite saker innan. Plocka på dig de 50 GP som finns på undervåningen och gör sen vad du nu kan tänkas ha glömt innan du mötte bossen. När du känner dig klar kan du promenera längst ner till sydöst och snacka med snubben som blockerar utgången och svara Yes på frågan om du har gjort allt du behöver för att fortsätta äventyret.

=====

#### 4.2 Water Palace

Du kan ta dig till Water Palace på två sätt: det enkla och det svåra. Om du väljer att ta den enkla vägen behöver du bara ta första till höger och hoppa ner i kanonen, det är till och med gratis! Men för oss riktiga karlar och kvinnor ska jag guida er genom den svårare (nåja) vägen, vilken självklart rekommenderas eftersom Exp alltid är Exp.

Efter att ha passerat den första bron och stött på din första Lullabud kommer du till en skylt, välj bara övre vägen till vänster och fortsatt att traska, ganska kvickt kommer du till ytterligare ett vägskäl. Till vänster finns en butik där Neko tillhandhåller varor och tjänster till ett lite högre pris än i Potos. Här finns även ett lite större utbud i butiken, samt ett In. Kom ihåg att du inte behöver sova på stället för att spara, svara bara No när han säger vad det kostar så får du möjligheten att spara ditt äventyr.

Men nu skulle vi till Water Palace! För att komma ditt väljer du att gå norr istället. Väl där träffar du på ett gäng soldater samt deras ledare Dyluck som är ute och ska slåss mot häxan Elinee i "Haunted Forest". Efter att du pratat med ett par av dem så avlägsnar de sig åt vänster. Fortsätt uppåt själv och tala med Jema inna ni antrar palatset. Vägen här inne är otroligt simpel, det är bara att gå uppåt och trycka på lite switchar på marken. Efter att ha talat klart och du kan röra dig igen ska du snacka igen med Jema och sen med Luka, du får nu reda på att du ska ta dig till Gaia's navel. När Jema traskat iväg ska du återigen prata med Luka och svara på lite frågor. Vad du svarar verkar inte göra någon skillnad, så det är bara att svara hejvilt och exakt hur du

vill, men se till att svara ...Okay! i slutet bara, annars kommer du inte vidare. Du får nu ett till vapen, spjutet. Efter detta får du möjligheten att spara ditt spel. Från och med nu kan du när som helst komma hit och fylla på HP och MP hos Luka - gratis! Kom ihåg det.

□=====

#### 4.3 Pandora första gången/Gaia's navel

Nu är ditt nästa uppdrag att ta dig till Gaia's Navel. På väg ner blir du antagligen kidnappad av Goblins på vägen dit. Om du inte blir det så är det på grund av att du inte snackade med soldaterna utanför "Water Palace" nyss. Smygande ovanifrån kommer en blond tjej och hon hjälper dig ur den här knipan. Efter sekvensen ska du gå tillbaka till vägskalet en bit syd om "Potos", där det finns en skylt. Välj nu att gå neråt till vänster och följa vägen tills du kommer till staden Pandora. Om du läser på skylten så skyltar den "Kingdom of Pandora".

Väl i Pandora finns en rätt billig butik precis vid stadens nordöstra ingång, men det är inte ditt mål. Din destination för tillfället är Pandoras slott. Du kommer dit genom att gå till stadens nordöstra hörn. Väl inne hamnar du i något som kanske kan misstas för en labyrint, men det är rätt lätt att hitta rätt. Ta första till höger inne i slottet och följ vägen tills du träffar på tjejen som räddade dig från Goblinsen för ett tag sen. Nu får du sällskap! Tjejen går med i ditt lag (om än tillfälligt, i alla fall just nu) men ditt mål är fortfarande Gaia's Navel. Du påbörjar färden dit genom att gå ut till väst i Pandora. Med tjejen följer förresten även ett nytt vapen, "Spike Knuckle".

På vägen till Gaia's Navel stöter du för första gången på fienden Buzz Bee som kanske kan orsaka trubbel om du har alldeles för låg level, om fallet är så är det bara att levla någon level innan du beger dig vidare. Det är bara att traska på tills du hamnar vid ett vägskalet där du kan gå uppåt och vänster. Till vänster finner du byn Kippo där det inte finns något särskilt av intresse, möjligtvis att du kan köpa lite skydd åt pojken där, kanske. Välj alltså att gå uppåt.

I nästa område ska du ta av åt vänster och sen följa den smala stigen tills du ser en trappa. Gå ner för trappan, och när du till slut hamnar vid de två ingångarna till grottan ska du ha passerat ett litet område vatten och ett helt gäng fiender. Väl vid ingångarna ska du välja den vänstra ingången in i grottan. Väl inne så kommer tjejen klaga, och du ska helt enkelt välja att du ska till Underground Palace och att du vill gå själv. För att det här ska inträffa måste du antagligen ha pojken som player 1.

Redan i första rummet av grottan träffar du på hela tre nya fiender. Green drop, Kid goblin och Blat. I det tredje rummet är du tvungen slå på en switch i formen av en döskalle, den hittar du i det avlånga rummet till vänster som du kommer till genom att traska ovan vattnet och sen in i ingången. Knappen vaktas i sin tur av tre Kid Goblins, men de ska inte vara något problem alls. När du kommer ut igen är lavan borta och en ny väg har öppnat sig. I nästa sal ska du först hämta Magical Rope innan du fortsätter inåt, den finner du i rummet till vänster. Efter att ha hämtat den fortsätter du neråt igen.

I nästa sal ska du fortsätta neråt återigen, till höger finns bara en jobbig Green drop. Gå över vattnet och välj sen att följa gången precis vid vattnet. Gå ner för trappan och fortsatt förbi nästa rum, och nu hamnar du vid en döskalle igen. Slå på den och gå tillbaka ett rum, nu kan du äntligen besöka dvärgarnas by!

=====

### 3.4 Dwarf Village

Förslagsvis så tar du och promenerar till stadens Inn och sover och sparar ditt spel, för att sedan fortsätta till affären längst upp till höger, dvs. väldigt nära Inn:et och inhandla lite saker. Så länge du har pengar föreslår jag att du köper: Spiky Suit, Head Gear samt Power Wrist åt hjälten. Se bara till att du har 250 GP kvar. Nästa mål är att smida om svärdet, vilket du gör längst upp till vänster, hos Blacksmithen Watts. Promenera nu upp till dörren precis till vänster om affären du handlade utrustning i nyss och ta sedan dörren till vänster. Väl inne möts du av en dvärg som vill ta betalt av dig - i slutändan kommer du dock få tillbaka varenda öre, så det är bara att le och betala. Efter att ha blivit 150 GP fattigare blir du utkastad, och nu är det dags att gå in i dörren till höger istället där en liten scen följer, vilken slutar med att du får tillbaka alla pengarna. Efter det är det dags att återvända tillbaka till byn, men så fort du kommer utanför dörren är det dags för en boss-strid!

====

Boss

Tropicallo

Belöning: Spear's Orb

Ur marken kommer Tropicallo hoppa upp ibland, vänta tills han öppnat så huvudet hoppat upp och slå honom då. Undvik sedan den studsande saken samt den gröna saken som kommer ur marken från den mindre saken. Visst kan du slå på den också, men det är inget krav för att döda bossen. Tricket är att slå precis rätt när den hoppat upp ur marken och fått fram huvudet och samtidigt hinna undan den studsande pumpan. Det bör inte vara några större problem här.

====

Efter bossen stämplat ut för gott kommer Eldern ner med Spriten och får du nu en till medlem, Spriten! Svara bara Yes på frågan (tror inte du kommer undan hur du än gör...) och prata sen med Spriten så får du möjlighet att döpa den. Med Spriten följer ett nytt vapen - Boomerangen - och när du fått din nya medlem ska du tala med Eldern igen för att Pilbågen, Ghobin's Bow. Det sista gamlingen säger är att Watts söker dig, så det är bara att lyssna på honom och promenera tillbaka till smedjan, längst upp till vänster om du glömt.

För blott 100 GP kan du nu köpa yxan. Förslagsvis gör du det. Efter det visar han dig sin hemliga genväg in till Dwarf Village. Om du tar den vägen kommer du ut i den högra porten vid vattenfallet. Nu när du äntligen har yxan kan du fortsätta äventyret till Haunted Forest! Men, innan dess föreslår jag att du smider om spjutet samt köper lite utrustning åt din nya medlem. Tycks du sakna pengar kan du alltid sälja gammal utrustning som du inte använder längre. Efter det föreslår jag att du tar den långa vägen ut ur grottan, det vill säga samma väg som du kom för lite välbehövd Exp åt Spriten som faktiskt har lvl. 1 när du får honom. För att komma till Haunted Forest väljer du sedan att ut ur grottan (på det sättet du själv väljer) och sedan promenera tillbaka till trappan långt upp till vänster och sedan traska uppåt bara. Vid nästa skärm ska du fortsätta uppåt, till höger finns endast en Cannon Travel som kan ta dig till Pandora och Water Palace. Gå längst in i stenformationen och känn dig själv transformerad till...

=====

4.5. Haunted Forest

Motståndet här är både ett och två snäpp svårare än det du tidigare stött på, så se till att vara väl förberedd. Kom ihåg att du kan slå på vissa av blommorna så att du kan komma in till motståndarna. Som tur är stöter du på Neko redan i första området. Spara och inhandla lite helande items, och förbered dig på något otrevligt, kliv bara på teleportören strax ovanför...

====

Boss

Werewolf x 2

Belöning: Nej.

Egentligen inte en riktig boss-strid, men med tanke på hur pass svår den kan vara så får den en egen sektion. Försök med att rikta in dig på en åt gången och se till så att du inte blir inträngd i ett hörn med båda karaktärerna du styr! Hela om du börjar få dåligt med liv. De här snubbarna slår hårt och snabbt! De har dock en dålig vana att använda Cure Water på varandra rätt ofta men det bör bara förlänga striden marginellt.

====

Efter att varulvarna fått stryk ska du snacka med tjejen, se till att du använder huvudkaraktären till det dock. Efteråt vill jag föreslå att ni promenerar tillbaka till "Dwarf Village" och ser till att köpa den bästa utrustningen ni kan komma åt. Visst tar det lite tid, men det skänker mycket Exp. och ger dig betydligt större överlevnadschans lite senare. Efter att ha besökt Dwarf Village bör Spriten vara utrustad med Rabite Cap, Power Wrist samt en Spiky Suit. Flickan bör å andra sidan bara vara utrustad med Power Wrist, Kung Fu Suit och tja, det var allt. Nu ska du ta en promenad till byn Kippo, som ligger strax sydväst om Gaia's Navel. Efter det så traskar du in på Armor-shoppen och inhandlar en Kung Fu Dress och en Hair Ribbon. Utrusta det och fortsätt sedan tillbaka till Haunted Forest.

När du är tillbaka där du senast lämnade kommer du till ett nytt område istället för till varulvarna, traska höger och följ trappan neråt. När du hoppat på teleportören kommer du till ett litet område där det står en fiende - Eye Spy - i vägen för en teleportör som här fungerar som switch. Slå ihjäl Eye Spy:en och hoppa på teleportören/switchen. Promenera nu tillbaks till det nya området och gå istället till vänster, slå ner döskallarna med hjälp av yxan och fortsätt vidare till nästa område, som i sin tur tillsammans med det nästföljande är rakt på sak, till slut hamnar du vid en teleportör som skickar dig till utsidan av Häxans slott.

Den första fienden du stöter på är en Werewolf, dock ensam. Börja med att gå åt höger och döda Eye Spy:en innan den spawnat för många Chobin Bows och utan några enorma problem bör du snart vara inne i Häxans slott...

=====

#### 4.6 Elinee's Castle

Äntligen! Kliv på den första knappen på marken för att gallret i vägen för dig ska försvinna och kliv in i nästa rum. Där ser du ett bord med stolar. Tre av stolarna är levande fiender, döda dem kvickt så du slipper bli förvånad när du helt plötsligt tar skada. I nästa rum finns det två omkopplare som öppnar varsitt galler. Den högra ingången innehåller bara tre levande stolar, så ta den vänstra. Där möter du två gamla kompisar - varulvar! Med tanke på att du antagligen har bättre skydd, är en medlem till samt har gått upp ett par Lvls så bör det hela inte vara något större problem numer. Efter att ha eliminerat

dina antagonister ska du gå ner i nästa sal och tala med soldaten vid gallret, det öppnar gallrena. Köp vad du kan tänkas behöva och sov sen hos Neko innan du fortsätter. Nu när du ställer dig på omkopplaren i rummet ovamför så öppnar sig en ny väg. I nästa rum finns tre vägar att välja: den längst till höger välkomnar dig med ett rum med tre Polter Chairs, medan den till vänster skickar på dig tre fladdermöss. Välj istället den i mitten. Även här finns det en omkopplare som öppnar en ny väg åt dig. Du välkomnas nu av häxan i egen hög person! Istället för att följa efter henne föreslår jag dock att du går tillbaka till Neko och fyller på med helande ting. Efter att du gått hela vägen tillbaka (eller väljer att leva farligt) så möts du av en sekvens i nästa rum för att sedan presenteras för spelets nästa boss...

====

Boss

Spikey Tiger

Belöning: Boomerang's Orb

En av spelets kanske svåraste bossar. Varför? Senare i spelet kan du spamma de flesta bossarna till döds med magier, men eftersom du inte har någon magi såhär pass tidigt i spelet ligger du kanske risigt till. Fast om du har passat på och gått upp lite i level och dessutom har ett förråd av helande ting (4 stycken Candy och lika många Chocolate och Cup of Wishes) så bör det hela gå vägen. Ibland hoppar han upp på plattformerna till höger och vänster, då kan du bara anfälla honom med pilbågen. Här brukar han även använda magi mot dig som får dig att börja brinna, vilket gör att du inte kan röra dig eller använda dig av någonting. Om du har level 9 eller högre bör det inte heller vara några gigantiska problem. En något överskattad boss som kan vara svår om man inte är förberedd alltså.

====

Efteråt ska du prata med Elinee som förvandlas till en äldre gumma och som förklarar varför hon gjorde som hon gjorde. Efteråt får du två skattkistor. Den ena innehåller ett nytt vapen: piskan, och den andra bara 50 GP. Så fort du traskat utanför palatset möts du av ett meddelande från Luka: hon vill att du ska komma till Water Palace - så fort som möjligt. Att ta sig till Water Palace är dock enkelt och går fort! I andra området i Haunted Forest finns det precis i början två pinnar, en på vardera sida av ett stup. Ställ dig bredvid pinnen vid din sida och använd piskan så är du över på en sekund. Kliv sen på transportören - och du finner dig själv utanför Water Palace!

=====

#### 4.7 Undine's Cave

Väl inne hos Luka får du möjligheten att spara och återställa HP/MP för att sedan höra en berättelse om hur Undine, som har elementet vatten, måste finnas eftersom hennes skydd av palatset har försvunnit. Det är bara att bege sig ut och sen direkt till höger och efter att ha dödat de tre Iffisharna som är utanför ska du gå in i grottan. Väl där inne möts du av tre likadana fiender. I nästa sal är det dags igen...

====

Boss

Tonpole/Biting Lizard

Belöning: Glove's Orb

En boss med två former. Den första klarar du genom att bara slå tills den väljer att förvandlas. Nu blir det lite svårare. Biting Lizard har en jobbig attack där den sväljer en spelare för att spotta ut den ett par sekunder senare när den blir träffad av ett slag från en spelare. Den har även en otroligt jobbig vana att använda Cure Water på sig själv och hela upp emot 170-180 HP. Det är dock ingen särskilt svår strid, och till slut ger den upp.

====

Inne i nästa sal blir det en ganska lång konversation, men när den är slut har flickan och spriten fått förmågan att använda magi! Du får även det åttonde vapnet, treudden nu. Traska tillbaka till Luka och ge dig sedan av på en lång vandring mot Gaia's Navel - igen, närmare bestämt Dwarf Village.

När du återigen är där kan du passa på att smida om alla vapen du fått nya orbs till, samt fylla på med Candy och andra helande items. I mitten av byn finns en ny öppning. Eller ja, den har funnits där ett tag, men inte sen du först besökte byn. Använd i alla fall Sprites magi Freeze på det magiska klotet i rummet. Nu försvinner lavan och vägen till Underground Palace är nu öppen.

=====

#### 4.8 Underground Palace

Redan i första rummet väntar fiender, två Goblins och en Ma Goblin inleder med att göra livet surt för dig. Efter att ha gjort processen kort ska du besöka två knappar i marken som finns till höger och vänster, därefter öppnas vägen till en ny trappa precis ovanför första rummet. De följande fyra områdena är i princip bara rakt framåt utan större svårigheter, bortsett från att schackpjäshästarna kan vara lite jobbiga. När du kommer till Gnome inleds det med en kortare diskussion och sedan väntar ytterligare en bossfight, Fire Gigas.

====

Boss

Fire Gigas

Belöning: Axe's orb

Nu ändras striderna lite, du har trots allt fått dina första magier. Låt Sprite pumpa på med Freeze samt vid behov Energy Absorb, medan flickan helar och hjälten pumpar på med spjutet eller svärdet. Ibland får bossen för sig att bli till ett antal små delar och sen återsamla sig, när han gör det går han inte att skada. Om du har levlat upp din första magi med Spriten (kanske lite sent att påminna om det nu dock) så kommer det inte vara några som helst problem. Vi snackar över 200 i skada! Mot er använder han mestadels eldmagier mot alla, använd bara Cure Water efter varje sån magi så bör du klara dig.

====

Efteråt är det dags att få ditt andra magiska "seed". Gå upp och prata med Gnome så får du dessutom Gnome som ny magi, han har elementet Earth/jord. Glöm bara inte bort att pilla på Mana Seedet när du fått din nya magi. Eftersom palatset numer är tomt på fiender kan du lika gärna använda Magical Rope till att kvickt ta dig till ingången. Nu är det dags att ta sig tillbaka till Pandora. Förslagsvis åker du kanon dit. Den hittar du i området precis norr om Gaia's Naval, där den förvirrade mannen traskar omkring. Gå höger istället för att besöka Haunted Forest så hittar du kanon-snobben. Om du har mer än 1000 GP



så åker du förslagsvis till Water Palace, traskar ner en sväng, tar första till vänster och köper en Faerie Walnut eller två. Eller tre. Helst fyra, men det är inte att rekommendera med tanke på att lirarn tar ut dubbla priser! Förhoppningsvis hittar du redan till Pandora, och väl tillbaka i Pandora ska du leta upp den blåhåriga tjejen som promenerar längst ner till vänster i byn. När du snackar med henne får hon för sig att försvinna och gänget får för sig att besöka ruinerna. Bara att fortsätta neråt och sen till höger och väl vid ruinerna ser du återigen den blåhåriga tjejen; Phanna. Snacka med henne och hon faller kommentaren "Shaddap!" (hahahahaha, kom igen, det är skitkul) och försvinner sedan in i ruinerna.

=====

#### 4.9 Pandora Ruins + diverse återbesök

Välkomstkommittén består av två Zombies och en Tomato Man. Tomato Man går typ inte att skada med vanliga vapen och föder dessutom nya Zombies hela tiden, så mitt simpla förslag är att du tar och går till mittendörren där ovan & kliver in. Självklart möts du där av två Chess Knights, även det dryga fiender. Döda dem och gå nerför trappan. I nästa rum möts du efter en bits promenad av en möjlighet att gå uppåt, och en möjlighet att gå neråt. Gå neråt. Nästa rum är en lång korridor med en massa Tomato Mans, så det är bara att springa igenom. Salen därpå innehåller ett gäng snubbar samt Thanatos en bit upp på en trappa. Det är bara att prata lite, och sen väntar ytterligare en bossfight, men först efter att ha rasat genom golvet.

====

Boss

Wall Face, Chamber's Eye x 2

Belöning: Bow's Orb

Den här striden kan klaras simpelt - genom att bara slänga en massa Gem Missiles på Wall Face, alternativt lite längre - genom vanliga attacker. Vad du väljer att göra är ditt val, men akta dig för att få lågt med HP och de vanliga visdomsorden. Idén är alltså följande: använd Gem Missile på Wall Face, det vill säga ögat i mitten tills han dör. Om du vägrar så får du snällt döda båda ögonen på sidorna och sen anfalla mittenögat. När du fått ihjäl båda ögonen börjar dock väggen röra sig neråt, och längst ner finns taggar. Slå ihjäl honom fort som fan alltså. Det kan onekligen bli rätt stressigt.

====

Efteråt försvinner Thanatos med både Phanna och Dyluck. Snacka med Jema så att du transporteras utanför palatset. Nu har en ny affär öppnat i Pandora! Rätt långt till höger ligger den, och dyrare och bättre utrustning säljs här. Jag föreslår till ett stycke Cobra Bracelet till alla tre. Nu är det dags att återigen besöka slottet, det ligger kvar precis ovanför den nyöppnade affären, och du ska även denna gång följa samma väg som när du mötte flickan för andra gången, det vill säga första vänster. När du kommer till platsen där flickan sågs ska du istället välja att gå in i den stora dörren i mitten och sen gå in i den lilla ingången till vänster. Tala med kungen och gå därefter nerför trappan där vakten nyss vaktade och plocka på dig skatterna! Det rör sig om ett Sword's Orb, ett Spear's Orb samt 200 GP. Precis som Jema sa till dig ska du nu ta dig till Water Palace - igen.

Väl där får du från Luka reda på att Water Seedet har blivit stulet och blivit förd till Gaia's Navel - eller djupare. Bara att ta sig till Gaia's Navel och Dwarf Village på valfritt sätt. Väl i Dwarf Village så ser du ett

enormt hål i mitten av byn. Det är bara att hoppa ner. Det gör du genom att kliva ner i hålet.

□Själva nya området är inte särskilt svårt att hitta i, men missa bara inte Whip's Orb i första skärmet på undervåningen. I salen därpå stöter du på lite nya fiender och får självklart möta en boss.

====

Boss

Kilroy

Belöning: Javelin's Orb

Kilroy dödar du lättast genom att bara smälla på honom en massa magier, bäst funkas Freeze om du fått upp den till Lvl. 1 och inte Gem Missile, men magier är inte alltför kraftiga på honom. Akta dig för hans svingande hammarhänder, de gör att du blir till en Moogle. Visserligen släpper det ganska kvickt, men när du är i den statusen kan du inte attackera eller använda magier. En ganska lätt boss, varesig du kör på magi eller fysiska attacker.

====

Därefter är det återigen dags att ta sig till Water Palace. Smid om lite vapen som du har orbs till och ta sedan kanonen (eller promenaden) till palatset. Utanför finns helt plötsligt fiender, visserligen rätt lätta, men något är onekligen fel. Även innuti palatset möts du av fiender. Uppe hos Luka står ett gäng soldater från Imperiet och hänger. Efter det vanliga småsnackandet väntar självklart en boss.

====

Boss

Jabberwocky

Belöning: Bow's Orb

Smäll på med Gem Missile tills du håller på att spy och räcker inte det är det bara att slå honom med de kraftigaste vapnena du har, antagligen svärdet och spjutet som du bör ha smitt till Lvl. 3 nu. Så fort Gem Missile nått Lvl. 1 så gör den runt 100 i skada.

====

Efteråt ska du börja med att snacka med Jema och mottaga en Whip's Orb och sen snacka med Luka. Precis som hon säger ska du peta på Mana Seedet, så det är bara att lyda henne. Snacka sen med Luka igen och ta dig ut. Nu är det strax dags för ett nytt område. För att ta dig till Upper Land så är du tvungen att åka kanon. Det är kanonen vid Potos det rör sig om. Bara hoppa ner så startar spelet på riktigt...

=====

#### 4.10 Upper Land

När du landar, då landar du bland ett gäng moogles. Strax ovanför din landningspunkt finns även ett stycke smed, smid om de vapnena du fått nya orbs till, det vill säga piskan och pilbågen. Nästa mål är området till söder, precis vid ingången hittar du Neko. Köp det du har behov av och fortsätt sedan till höger. I nästa område ska du gå upp och gå direkt uppåt och till vänster, området där bebos av tre Pebblers. När de är döda ska du försöka gå ut ur byn,

Mooglarna kommer då tillbaka till den. Uppe till höger finns två kistor innehållandes en Axe's Orb och en Glove's Orb. Smid om de två också, om du nu har några GP kvar. Snacka med en av Mooglarna och Sprite kommer ihåg hur man ska göra för att ta dig till dennes hemby. Ordagrant: "Walk the seasons from spring to winter, spring again and we can enter...". Det säger kanske inte så mycket, men ta det lungt. Gå ett steg tillbaka, det vill säga till den rosa-fyllda skärmen nedåt och sen till vänster. Gå sen tillbaka till höger. Fortsätt sedan uppåt, men istället för att gå tillbaka till Mooglesarnas by ska du gå in i den andra gången, den till höger. I nästa område, som ska föreställa höst ska du promenera uppåt och till vänster, och i nästa område - för övrigt samma område som du nyss landade i - föreställer i sin tur vinter och bebos numer av fiender. Gå ner till vänster och när du kommer tillbaka till området där trädkronorna är rosa så kommer det låta och stå att det kom från höger. Förslag: gå till höger. Där finns nu en ny ingång. När Sprite kommer tillbaka till sin hemby är den dock tom. Nu väntar en boss, det är bara att gå uppåt.

====

Boss

Spring Beak

Belöning: Boomerang's Orb

Den här snubben hoppar runt! Smäll på honom en massa vanliga slag som vanligt, samt en massa magier från Sprite. Bäst fungerar Gem Missile som på Lvl. 1 tar runt 120 i skada. Helt enkelt en väldigt simpel strid.

====

Om du tar och går uppåt hamnar du utanför ett palats. Bara att kliva in. Där träffar du på Spritens farfar. Han bjussar på gratis sparning och sovplats för resten av spelet, för övrigt. Du får även spelets tredje magi, Sylphid. Glöm inte att peta på Mana Seedet innan du lämnar palatset. Med Sylphid följer magin Analyzer hos flickan. För bara 1 MP får du reda på HP, MP och svagheter hos alla fiender! Fungerar även på kristallkulor som du stöter på här och var och måste använda magi på, såsom i Underground Palace. Nästa mål är byn Matango. För att ta sig dit ska du gå tillbaka till området med rosa träd och sen gå sydväst. Nästa område har vanliga gröna träd, och här ska du använda magi på en kristallkula. Om du inte vill slösa dina dyrbara poäng genom att använda Analyzer kan jag berätta att du ska använda Air Blast. Precis i mitten till vänster finns en gång vidare, och längst upp till vänster i nästa område finns ytterligare en. Nu är du snart framme. Längst upp till höger finns en grottingång, och det är bara att knalla in. Där inne finns en Kimono Bird och ett par stenar som du måste hugga ner med yxan. Nu är du framme i Matango!

=====

4.11 Matango

En bit in i byn finns två ingångar, den vänstra innehåller en affär och den högra själva byn dit du ska. Det finns lite nya utrustningar och dessutom Faerie Walnuts för bara 500 GP i affären, så en visit rekommenderas! Efter en shoppingtur är det dags att besöka kungen i byn. Han befinner sig två rum in. Ovan till höger om hans rum finns förresten en Javelin's Orb, missa inte. När du talat klart med honom har en svamp flyttat sig från utgången precis under rummet som fungerar som Inn. När du kommit ut ur byn hamnar du mitt bland en massa fiender. Bara slå sig fram tills du kommit in i grottan. Där inne är det rakt på sak fram tills du måste använda piskan för att ta dig över en avgrund. Efter att ha gjort det går du ner för en trappa och hamnar

precis vid en avgrund till. Gå sen ner för trappan som du ser där, till höger finns bara två Water Thugs. I nästa område ska du välja att gå till vänster och följa den vägen tills du hamnar vid en kristallkula. På den funkar Earth Slide helt perfekt och nu öppnar sig en ny väg. Gå tillbaka ett rum och gå ner via den nya vägen. I nästa rum väntar två fiender innan du hamnar mitt i en boss-strid.

====

Boss

Great Viper

HP: 1330

MP: 8

EXP: 1410

GP: 1056

Fears Sylphid

Belöning: Sword's Orb

Den här bossen kan skapa lite problem. Om du rör honom blir du alltför ofta en pytteliten grej som saknar möjlighet att göra vettig fysisk skada och dessutom verkar ha sänkt skydd. Anfall med Spritens Thunderbolt-magi och låt hjälten anfalla med vanliga vapen. Som du märker har jag nu Analyzer-magin och det har alltså blivit lite mer info precis ovan här.

====

Efteråt finns det en ny gång som återigen kastar in dig i en grotta, här slipper du dock möta några fiender, utan stöter endast på en vit drake en bit in. Till slut hamnar draken i kungens sköte, och han bestämmer att den ska döpas till Flammie. Schysst läge.

Nu är det dags att promenera tillbaka en bit, närmare bestämt till skogen och Upper Land. När du kommit ut ur grottan mellan skogen och Matango ska du gå neråt ett område och sen ta utgången i mitten till höger, och du hamnar vid en kanon. Här har du ett val. Antingen kör du den lite simplare vägen, men dock längre och åker först till Kakkara. I så fall får du hoppa lite i guiden och kan inte följa den helt, eller så väljer du att åka till Ice Country. Jag väljer att åka direkt till Ice Country. Det är lite svårare, men erfarenhet är ALDRIG fel, trots att spelet egentligen är ganska lätt.

=====

#### 4.12 Ice Country

Här är det snöigt. Smeden hittar du i ett av husen nere till höger. Här kommer en rekommendation: köp alla de dyraste och bästa skydden och utrustningarna du kan hitta, och om du inte har råd - spara ihop pengarna! Det behövs om du ska klara det här. Det betyder att du måste samla ihop x antal tusen med tanke på att en Golden Vest går på 2250 GP!

Efter att du konsumerat dig lycklig bör du nått upp till Lvl. 20 eller dylikt, åtminstone på hjälten. Nu kan du fortsätta spelandet.

I första området du passerar ska du hålla dig uppåt och sen när du nått ändan till vänster, gå neråt. På vägen kommer du stöta på ett helt gäng Howlers, det vill säga vita/gråa vargar. Näst träffar du på Rudolph (nej, jag vet inte heller vad de drack när de gjorde spelet) samt ett hus, inne i huset finns en kista med ett Spear's Orb. I nästa område hittar du till höger en Cannon Travel, den ska du dock inte använda på ett tag, så ta istället och välj att gå där nere och sen gå till vänster. Snart hamnar du hos en boss.

====

Boss

Boreal Face

HP: 1100

MP: 12

EXP: 2245

GP: 1040

Fears ?

Belöning: Bow's Orb

I princip en kopia av bossen i dvärgarnas by. Tyvärr verkar inte magi göra någon större skada, så det är bara att återupprepa taktiken från Dwarf Village och se till att inte dö. Om du kommer åt Boreal Face tar du direkt skada, så undvik kontakt.

====

Direkt efteråt hamnar du i en by som verkar vara uppmärmd?! Gå upp mot ugnen och prata med den. Välj att öppna den och ut kommer Salamando! Välkomna en ny magi och se när byn får erfara vinter. Ovan finns ett till område med fiender, men det finns två vägar därifrån. Den till uppe och vänster skickar dig till Neko. Köp ingen utrustning utan spara bara och köp kanske en Faerie Walnut. Nu är det dags att istället gå till den högra gången. Där hamnar du mitt bland tre stycken fiender, och eftersom det är rätt trångt kan det bli lite jobbigt. I värsta fall får du använda dig av Spritens magi. Precis där efter hamnar du utanför Ice Palace, och det är bara att gå in. Väl inne möts du av ytterligare ett par jobbiga sköldpaddor (Shellblasts) och tre switchar. Det är den till höger som ger dig en möjlighet att fortsätta in i palatset. Nästa område med en Blue Drop som kvickt blir till tre är inte kul. Så fort du nuddar dem blir du en snögubbe! Ta dig kvickt in i dörren istället. Därpå kommer en möjlighet att gå både höger och vänster. Börja med att gå in i den högra dörren och kliva på switchen, en väg öppnar sig. I rummet därefter finns en Glove's Orb. Nu är det dags att gå in i den vänstra. Där finns samma uppbyggnad med en switch som öppnar en ny väg. Där efter hamnar du i ett rum med två switchar, det är den högra som öppnar vägen. Till slut hamnar du i ett bibliotek. Väl i biblioteket ska du ta dig längst ner och sen följa nedre vägen förbi två bokhyllor som står snett bredvid varandra, typ. Svårt att se första gången kanske. Därefter hamnar du i ett rum med tre stycken Mystic Books. Ha ihjäl alla tre eller gå direkt upp och hoppa på switchen. Du rasar ner och hamnar tillsammans med en boss från det förflutna, gånger tre! Den här gången hamnar det inte under boss, men kortfattat så bör du spöa en åt gången. Precis som förut blir Tonpole efter ett par träffar Biting Lizard. Se till så att du riktar dig in på en åt gången, det blir krångligt med tre stycken. Använd inte magi, den behöver du spara till senare. Efter att du haft ihjäl de tre "minibossarna" så finns en ny öppning ovanför där du nyss rasade ner. Bara att kliva in. Väl i nästa sal ska du i princip gå runt och till sist hamna vid en teleportör som ligger i mitten av rummet.

====

Boss

Frost Gigas

HP: 1140

MP: 99

EXP: 3045

GP: 1200

Fears Salamando

Belöning: Boomerang's Orb

Bossen ifrån Underground Palace har en tvilling. Använd Spritens offensiva eld-magi, förslagsvis Fireball och undvik att använda fysiska attacker, de är rätt svaga. Beroende på hur stark din Salamando är för tillfället tar striden olika länge, men se till att ha åtminstone en Faerie Walnut så bör du klara det.

====

Efter striden träffar du Jultomten. Ja. Det blir lite skumt, men nu ska du hur som helst ta dig till Kakkara och Fire Palace. För att ta dig dit ska du till kanonen som finns precis till söder om huset där du träffade Rudolph utanför. Jag vill föreslå en tripp tillbaka till byn med en massa valrossar först för att fylla på items och spara. Kanonen vill inte skjuta dig hela vägen till Kakkara dock, så du får helt enkelt åka till Matango och gå till kanonen där och sen åka till Kakkara...

=====

#### 4.13 Kakkara/Fire Palace

När ni landar i öknen är det inte direkt i närheten av Kakkara. Det är bara att ge sig ut och leta... Men för er som inte orkar så ska ni gå uppåt, vänster, uppåt och sen höger. När ni kommer in i skärmen efter sista högern så kommer karaktärerna snacka lite, sen är det bara att gå uppåt så hamnar ni till slut på Sand Ship. När du återfår kontrollen är du ensam med hjälten. Börja med att prata med Sergo, sen med vakten, sen med Sergo igen och sist med vakten så är du ute. När du hamnat ute på skeppet så ska du gå ner till dörren i mitten, den kan vara svår att se, men den finns där. I mitten, som sagt. Via trappan till vänster hamnar du högst upp, och här kan du spara. Gör det och gå sedan tillbaka ut och ner för trappan till höger. Där hittar du Spriten. Efter konversationen ska du prata med honom för att få tillbaka en av medlemmarna. Därefter ska du gå tillbaka till den nästintill osynliga dörren men istället gå till höger och prata med vakterna. Nu får du slutligen tillbaka flickan och gänget är fulltaligt. Efter ett par sekunder hamnar du dock ovanpå skeppet igen, och den här gången är Imperiet på plats. Gå upp till Geshtar i mitten och strax därefter väntar en boss.

====

Boss

Mech Rider

HP: 980

MP: 18

EXP: 1595

GP: 1055

Fears ?

Belöning: Whip's Orb

Den här snubben har ganska lite HP, så det bör inte ta alltför lång tid. Dock är magier ganska dåliga mot honom, men det är bara mörsa på med Spritens kraftigaste magier och hjälten's attacker. Spritens Freeze på lvl. 2 gör dock runt 130 i skada.

====

Nu hamnar du återigen mitt i öknen, dock tillsammans med sandskeppets besättning. För att ta dig vidare ska du tala med killen som pratar om att

räddningsteamet är på väg och svara Yes när han frågar: "Are you leaving?". Kakkara hittar du om du bara går norrut. I Kakkara finns dock inget av värde, ett besök hos smeden kan du dock kosta på dig, och en natt på Inn:et. □Utbudet här är dock lika bra som i Ice Country, så någon ny utrustning bör du inte ha behov av. Dags att röra sig mot Fire Palace nu. Väl ute i öknen igen ska du gå neråt, till vänster och sen uppåt. Nu hamnar du en bit utanför palatset. I marken finns lite gömda Spider Legs.

Väl inne i palatset attackeras du direkt av två Robin Foots. Gör processen kort och gå sen in i ingången till vänster. Efter en skärm hamnar du precis vid ett hav av lava och en kristallkula, använd Exploder och fortsätt. I nästa sal möts du av en sån där blobb, fast orange. Kommer du åt den börjar du brinna, och det vill du inte. Direkt uppåt gör att du hamnar i en återvändsgränd, och första neråt skickar tillbaka till början av stället. Fortsätt istället till vänster och gå neråt, här hittar du i sydvästra hörnet av rummet 1000 GP. Gå nu tillbaka och ta mittenvägen uppför trappan. Där hittar du en Robin Foot och en kristallkula, använd Fireball. Gå neråt och ta första uppåt, där hittar du - ytterligare - 1000 GP. Inte fel, inte fel. I första möjliga nedgången hittar du efter lite halvlabyrint en Axe's Orb, nu är det dags att testa andra trappan neråt. Undvik alla dessa Dark Funks på vägen. Nästa delar är rätt rakt på sak, du ska trycka på en switch och hoppa över en klyfta och hamnar till slut i ett rum med en massa otända fyrar i. Kliv på switchen så tänds alla, och använd sen Freeze på kristallkulan. Nu är plötsligt bara två stycken tända, kliv mellan och en ny trappa uppenbarar sig i mitten av rummet.

====

Boss

Minotaur

HP: 1200

MP: 99

EXP: 3348

GP: 1440

Fears Sylphid

Belöning: Javelin's Orb

Förslagsvis använder du Sprites Air Blast, vid lvl. 1 krävs bara cirka 12 stycken för att ta död på honom. Ungefär halvvägs genom striden ändrar han färg och blir röd. Ytterligare en väldigt lätt strid.

====

Efter striden har vägen till Mana Seedet öppnats, bara att gå upp och peta på den och sedan återvända till Kakkara. Kom ihåg att Magical Rope funkar. I Kakkara ska du sedan bara förbi kvickt, fyll på HP/MP, köp items vid behov och smid om lite vapen. Gå sedan till öster om byn och åk kanon, val 3 skickar dig till imperiet.

=====

#### 4.14 The Empire - Southtown

Skippa att köpa någonting här, du kommer strax få tillgång till kraftigare utrustning. Gå istället direkt till huset i byns nordvästra del där det bor en kvinna som har blått hår. Hon ger dig lösenordet "634". Kloakingången hittar du precis till höger om Inn:et, och sen en bit uppåt. Ge honom numret så hamnar du i kloakerna mellan Southtown och Northtown. Här stöter du på diverse fiender, men hela området är rätt rakt på sak, det finns inte många tillfällen att gå vilse. Väl i Northtown hamnar du mitt i motståndsrörelsens högkvarter.

Nu är det dags att inhandla den dyraste utrustningen du hittar. Eller försöka i alla fall. Watts hittar du i Inn:ets källare. Nästa mål är ruinerna i stadens nordöstra hörn. Där hittar du Phanna. Efter att Phanna blivit bortförd till en läkare är det dags att gå in i ruinerna. Musiken och stilen på arkitekturen känner du igen från Pandora. Men här är det lite större. Gå till vänster och följ trappan upp. Precis vid trappan finns en liten dörr. Kliv in i den och följ vägen. Till slut hamnar du på en balkong till vänster med en kista på, innehållandes ett Spear's Orb. Gör nu samma sak, fast på högra sidan och du hittar en skattkista med en Bow's Orb. På bottenplanet finns också två dörrar, en på vardera sida om huvuddörren, men där rör det sig bara om återvändsgränder och tomma rum. Välj istället den stora dörren i mitten. De nästföljande fyra rummen är rätt små och rakt på sak, och i det femte hamnar du i en lång korridor där den första dörren leder till en återvändsgränd till. □Efter ett par tre rum hamnar du i ett större område där du bland annat kan gå ner för en trappa. Gör inte det, följ istället gången till höger ner i rummets sydöstra hörn och gå in i ingången. I det tredje rummet hittar du en switch som öppnar en ny switch nerför trappan i det större rummet. Gå ner för trappan och kliv på den nya switchen. Nu ska du inte gå in i den nya dörren som uppenbarar sig, utan röra dig till rummets nordöstra hörn och gå in i den nyöppnade dörren som innehåller en Sword's Orb. Gå nu tillbaka nerför trappan och gå in i dörren. Till slut hamnar du i ett rum där du måste kliva på en switch för att komma vidare. Gör det, och efter ett par rum är det dags att förbereda sig för en boss-strid.

====

Boss

Doom's Wall

HP: 1180

MP: 99

EXP: 4750

GP: 648

Fears Lumina

Belöning: Whip's Orb

Eftersom du inte har Lumina är det bara att börja använda de magierna du har med högst level. Jag körde på Gnomes Gem Missile, men Freeze funkar säkert lika bra. Se till att spara åtminstone två Faerie Walnuts bara, har du inte det får du be till valfri överhet och hoppas på det bästa.

====

Efteråt är det bara gå in i nästa rum, och efter tjejen försvunnit, gå in i rummet bakom och möta ytterligare en boss.

====

Boss

Vampire

HP: 2550

MP: 99

EXP: 5148

GP: 696

Fears Lumina

Belöning:

Smäll på honom en massa magier, förslagsvis din kraftigaste. Han kan bara ta fysisk skada när vingarna är öppna. Kan bli problematisk eftersom det är den



andra bossen på rad.

====

Efter att du spöat bossen är det dags att ta sig ut till byn igen. Köp allt du kan tänkas behöva, smid lite vapen och gå och lägg dig på Inn:et.

Därpå ska du återigen besöka motståndsrörelsens högkvarter. Efter att Krissie och gänget lämnar huset är det dags att ta sig till slottet. Det är ingången i stadens nordvästra hörn som gäller, den som vaktas av en soldat. Slottet i sin tur är rakt på sak, alla vägar du inte ska gå blockeras av soldater. Efter er dejt med kejsaren hamnar ni i en fängelsehåla tillsammans med rebellerna. Snacka med vakten vid gallret och vips så hamnar du i sällskap med en boss i slottets källare.

====

Boss

Metal Mantis

HP: 1220

MP: 40

EXP: 4749

GP: 1464

Fears ?

Belöning: Glove's Orb

Seriöst. Det här liknar mest ett skämt. Du kan utan problem döda honom utan att använda magier. Men vill du verkligen använda magier funkar som vanligt den kraftigaste du kan frambringa.

====

När striden är slut finns det en platta på marken, gå på den och du teleporteras tillbaka till slottet. Gå till vänster och kliv på den gula grejen med blinkande ögon som kastar dig över till andra sidan. Uppe till höger hittar du 1000 GP, och sen ska du genom öppningen till vänster. I rummet därpå är du tillbaka vid fängelsehålorna. Släpp ut rebellerna genom att kliva på switchen precis till vänster om gallret och fortsätt sen till vänster. När du kommer ut ska du passera den första dörren, den som du gick in genom första gången och istället fortsätta till höger och gå in i den mindre dörren. Efter ett rum hamnar du i ett rum med en Armored Man och två kistor. Kistorna i sin tur innehåller ett Whip's Orb och ett Axe's Orb. Gå sedan tillbaka och ta den stora ingången. Efter att ha varit ute hamnar du i ett avlångt rum med massa bord, längst upp till höger finns en switch som öppnar en dörr. I rummet som följer ska du gå höger, vänster gör att du hamnar i en återvändsgränd. Nästa rum skänker dig lite tankeverksamhet. Ta första höger och kliv på teleportören som skickar dig till andra sidan rummet. Döda fienderna och slå på den möjligt svårседda knappen på väggen närmast dörren. Nu kan du kliva över teleportörerna utan att skickas någonting. Gå in genom dörren och hälsa återigen på kejsaren och hans anhang av bad guys.

====

Boss

Mech Rider (andra gången gillt)

HP: 1258

MP: 30

EXP: 6013

GP: 1500

Fears ?

Belöning: Javelin's Orb

Min Gem Missile som var på lvl. 4 vid det här laget gjorde rätt rejält med skada, så det får väl som vanligt rekommenderas. Med tanke på HP:n lär du inte stöta på några problem alls, egentligen.

=====

Efter att du för andra gången spöat Mech Rider så bestämmer sig Geshtar för att elda upp stället. Är detta slutet? Stor chans! Du blir räddad av kungen från Matango med hjälp av den vita draken - Flammie! Kung Truffle står längst ut till höger, och det är bara att prata med honom så sticker ni från det brinnande slottet. Nu får du även Flammie Drum som gör att du när du vill kan tillkalla Flammie - och alltså flyga vart du vill! Spelets variant av luftskeppet alltså. Därpå är det dags att ta sig till Matango. Behöver du hjälp att hitta dit så får du ta till kartan som följde med spelet, eller titta på någon av kartorna som finns på internet. Finns två stycken på Gamefaqs. När du till slut hittat till Matango står konungen utanför. Precis som han säger ska du besöka Lofty Mountain. Men innan dess föreslår jag lite småsaker, och en större.

=====

#### 4.16 Småsaker

En bit söder om den stora öknen finns en lite ö mitt ute i havet. När du landar på ön ska du gå in i det stora huset precis ovanför. Snacka med personen bakom kassan och du får en Sea Hare Tails. Nu är det dags att flyga till Kakkara. Det är byn i öknen, precis bredvid det lilafärgade "havet". När du landat ska du bara prata med Amar längst upp i mitten av byn. Nu finns det plötsligt vatten i överflöd i byn. Som tack får du Moogle Belt som gör dig till en Moogle alternativt gör dig vanlig när du blivit en Moogle. Tillkalla Flammie igen och åk till Gaia's Navel. En snabbvisit hos dvärgarna, bara. Ta dig in i byn, och precis i mitten står hövdingen. Bara du snackar med honom får du Midge Mallet, som gör dig liten alternativt stor igen, om du blivit liten. Nu är det dags att inhandla lite ny utrustning. Åk till Mandala och besök smeden och affären. Nu är det dags att röra sig. Ta den södra utgången ur byn och ta dig till den första grottan du ser. På vägen kommer du troligen störa dig på Trap Flower, en blå blomma som hela tiden kastar Sleep Flower på dig eller dina allierade.

=====

#### 4.17 Palace of Darkness

I grottans andra rum ska du gå till vänster, och sen använda yxan för att slå en ny väg till höger. Ta nedvägen därefter. Nu hamnar du på sidorna av ställets andra rum, gå direkt till vänster och in genom öppningen, kliv sedan på switchen. Gå ut igen och fortsätt genom att gå neråt till vänster. I nästa sal finns det precis till vänster om ingången ytterligare en switch. Gå nu ner för trappan precis till höger och följ vägen en bit. På vägen hittar du en kista med 1000 GP, hoppa sen ingången till höger om trappan i nästa rum och kliv istället direkt upp för trappan och sen in i öppningen. Använd piskan till att hoppa över och trycka på switchen, nu ser du en ny öppning precis till höger. Gå nu hela vägen tillbaka till palatsets andra rum och gå in i mittenvägen som öppnats nu. Därinne hittar du två Fierce Heads och en kista med ett Glove's Orb. Ta nu återigen den högra vägen, men när du kommer till det mer grottlänkande området ska du slå sönder de vänstra stenarna med yxan och gå in genom den nya öppningen. I nästnasta rum måste du kliva på switchar

för att frammana blåa ljus ute i ingenting, vilket fungerar som en osynlig väg för dig. När du hamnar i nästa rum får du upp texten "I, shade will test you" och en boss är på marken.

====

Boss

Lime Slime

HP: 3347

MP: 99

EXP: 8000

GP: 3000

Fears Salamando

Belöning: Javelin's Orb

Magier är inte särskilt viktiga i den här striden, bortsett från flickans helande. Du kan visserligen låta Spriten kasta Salamandos magier på Lime Slime, men att använda vanliga fysiska attacker funkar i princip lika bra. Med tanke på den rätt höga HP:n kan det bli en ganska lång strid av det hela.

====

Glöm inte att röra vid Mana Seedet bara, och välkomna en ny magi - men bara till Spriten.

Nu börjar det bli dags att röra sig till toppen av berget. Ta dig ut härifrån och ta till höger. Följ bara den här vägen, det är nästintill omöjligt att gå fel och till slut hamnar du högst upp på berget och kan gå in i en grotta. Där inne hittar du Jehk. När du pratar med honom påstår han att Sage Joch (snubben du letar efter) är ute. Nu är det dags att återigen ta och trumma lite och flyga igen. Målet är Gold Isle!

=====

#### 4.18 Gold Isle

En stad helt täckt i guld. Självklart är någonting skumt här. Här finns snorbra utrustning, men det kostar rätt mycket. Jag föreslår att du försöker få råd med i alla fall 3 Battle Suits, men bara det går på 90 000 GP! Glöm inte bort att du kan sälja gammal utrustning. Ta dig nu upp på ringmuren och gå hela vägen runt tills du hittar den äldre herre som pratar om någon nyckel som har blivit stulen. Tillkalla Flammie och åk till Southtown, väl där ska du gå in i huset och prata med den blåhåriga tanten som gav dig lösenordet till kloaken. Flyg tillbaka till Gold Isle och gå rakt norrut. Nästa område innehåller ett stort torn som du råkar ha nyckeln till. Bara kliva in alltså.

Direkt när du kliver in hittar du en kista med en Spear's Orb. Gå direkt ut och smid om spjutet om du känner för det. Om du inte hade råd att köpa alla utrustningar och skydd nyss och får enorma problem här blir du nog tyvärr tvungen att samla ihop pengar och erfarenhet, Lofty Mountain är ett bra förslag. Så fort du når andra våningen blir det dags för en boss.

====

Boss

Blue Spike

HP: 1980

MP: 99

EXP: 9150

GP: 3840

Fears ?

Belöning: Boomerang's Orb

Okej. Den här gången har du faktiskt magier. Eftersom han saknar svagheter så är det som vanligt den kraftigaste magin du har som gäller. Just Earth Slide tycks vara en av de bättre magierna mot honom. En bit in i striden börjar Blue Spike helt plötsligt explodera, men striden är inte slut än. Men andra gången han exploderar dör han faktiskt.

=====

Nu har en ny trappa uppenbarat sig. Om du känner att det här har varit svårt - gå ut, köp lite mer skydd och utrustning och fyll på allt annat. Annars är det bara att gå upp för trappan. Direkt hittar du ett Axe's Orb. När du hamnar vid en ny trappa är det återigen dags för en boss.

=====

Boss

Gorgon Bull

HP: 2470

MP: 99

EXP: 9755

GP: 4800

Fears Sylphid

Belöning: Bow's Orb

Se till så att du inte står precis framför honom, då kan han rusa rakt in i dig och göra rätt otrevligt med skada. Skicka på honom Thunderbolts tills han ger upp. Bara på lvl. 2 gör den magin runt 200 i skada!

=====

Nu kommer en till trappa upp ur marken. Men den leder bara till rummet där du hittar ett Seed och den nya magin, Lumina. Men bara flickan får den. Nu är det dags att återvända till Mandala. Ge dig återigen av och ta dig högst upp på toppen - igen - och besök Jehk igen. Den här gången är Sage Joch vid Moon Palace. Moon Palace ligger vid Kakkara. Åk till den lilafärgade grytan och försök landa med Flammie så nära som möjligt.

=====

#### 4.19 Moon Palace + Tasnica

Gå direkt norrut och promenera sen ombord på båten. Du hamnar efter ett tags resa utanför palatset. När du stegar in hamnar du mitt i ingenting.

☐Gå en bit uppåt och sen åt vänster så hittar du till slut en kristallkula. Använd flickans Lucent Beam på den och du teleporteras dit du ska. En skärm uppåt hittar du en ny magi - Luna, samt ett Mana Seed. Efter att du sealat Mana Seeden är det dags att bege sig ut igen. Du kan dock inte använda Flammie vid Moon Palace, så du måste åka tillbaka till Kakkara för att flyga därifrån. Nu är det dags att ta sig till Tasnica, så ta Flammie och åk söderut. Om du varit här förut så har det stått två soldater och vaktat dörren, men nu kan du komma in.

Du möts direkt av Jema som berättar att det finns en spion i slottet. Ta dig till kungen (längst norrut typ) och efter en smärre diskussion möter du

spelets lättaste boss.

====

Boss

Dark Stalker

HP: 510

MP: 60

EXP: 1219

GP: 900

Fears Lumina

Belöning: Ingen.

Kom igen. 510 HP. Behöver du magi för det här kanske du borde spela något annat istället? Efter att Dark Stalkern har dött ska du prata med kungen för att avsluta det hela.

====

Tala igen med kungen och du får mottaga en Sword's Orb. Prata sen med Jema så får du veta att du måste göra ett modighetstest (test of courage) innan du går upp mot Imperiet. Promenera ut ur kungens kammare och gå direkt neråt. I det första rummet du hamnar i finns det en halvt hemlig försäljare. Du måste gå bakom en disk och sen genom väggen för att ta dig till honom, och han säljer inte direkt något av intresse - bortsett från billiga Royal Jams. Nu börjar det bli dags att för sista gången besöka Jehk och leta efter Sage Joch. Flyg alltså återigen till Lofty Mountains och bestig berget. När du först snackat med Jehk så kommer Sage Joch fram bakom honom, och det är bara att snacka med honom också. Svara bara Yes och gå in där klipporna just försvann.

Här är det inte särskilt rakt på sak, men det finns överhuvudtaget ingenting att plocka upp på de felaktiva gångarna, så till slut hamnar du faktiskt där du ska. Till slut hamnar du tillsammans med tre skuggtvillingar av dig själv.

====

Boss

Shadow x1

HP: 999

MP: 0

EXP: 0

GP: 0

Fears ?

Belöning: Ingen.

Shadow x2 och x3

HP: 800

MP: 0

EXP: 0

GP: 0

Fears ?

Belöning: Ingen.

Magier är i princip värdelösa här, så rikta in er på en skugga åt gången. Vid lvl. 39 på mina karaktärer tyckte jag det här var snuskigt lätt för övrigt.

====

Efteråt när du går neråt hamnar du direkt vid ingången och vid Jehk. Nu är det dags att flyga till Sunken Continent som ligger vid kartans sydöstra hörn - eller rätt nära Tasnica, annars.

=====

#### 4.20 Sunken Continent

Gå direkt in i palatset, väl inne går du automatiskt upp till kejsaren och hans glada gäng.

====

Boss

Aegagropilon

HP: 3016

MP: 99

EXP: 11050

GP: 1800

Fears ?

Belöning: Spear's Orb

Shit. Spelets kanske fulaste boss. Och spelets antagligen mest svårstavade namn. Han kastar ganska kvickt Wall på sig själv, använd Dispel om du vill få bort den. Annars funkas vanliga fysiska attacker ganska bra, likaså din mest upplevlade magi om du får bort Wall ifrån honom. Han har en riktigt dålig vana att använda en Burst på lvl. 7 mot dig - och det helst flera gånger på raken. Om du rör honom så tar du skada, så jag föreslår att du använder piskan eller kanske spjutet om du känner för att leva farligt.

====

Efteråt är det bara att gå åt vänster och sen peta på Mana Seedet för att du ska komma någonvart. Kortfattat: du får din sista och åttonde magi och den sjunkna kontinenten reser sig återigen. Det hela ackompanjeras av en rätt läcker sekvens när kontinenten lyfter ur vattnet. Landa och snacka med Jema innan du börjar bege dig neråt mot den där staden han pratade om. Innan du går kanske det är på plats med en varning, dock. Det rör sig om ett ganska så långt palats, så se till att du har fullt med Faerie Walnuts, den kraftigaste utrustningen du kan få för tillfället och liknande.

Ta den vänstra vägen ner i en massa vatten, och ta sen den undre gången till vänster. När du traskat ner i trappan hamnar du i ett rum med ett vattenfall och en fiende. På marken finns lite blåa och röda grejer, det går att slå ner med yxan. Hoppa upp till andra våningen med hjälp av den gula grejen och spring över till andra sidan och hämta kistan med ett Boomerang's Orb. I nästa rum finns hur många saker som helst att slå ner med yxan. I mitten av området finns en knapp - rör inte den! Allting återställs då. Gå uppåt tills du kommer till en vänstersväng. En bit till vänster finns ett vattenfall. När du börjar åka ner för det ska du ställa dig längst till vänster och trycka uppåt, och när du ser en röd "knapp" ska du slå på den. Nu försvinner vattnet. Kliv till höger och åk ner för nästa vattenfall. Efter det hamnar du vid ytterligare ett vattenfall. En bit ner till höger finns den röda knappen denna gång. I nästa rum väntar en boss.

====

Boss

Hydra

HP: 3382

MP: 99

EXP: 12439

GP: 3600

Fears Salamando

Belöning: Whip's Orb

Salamando funkar riktigt bra på den här killen. När han blir av med ett huvud växer dock ett nytt ut direkt, inte som bossen i Water Palace alltså. Salamando är som sagt riktigt stark, så se till att Spriten kastar sånt. Förhoppningsvis klarar du honom innan du måste använda en Faerie Walnut på Spriten.

====

Nästa rum innehåller tre fiender, och rummet därpå likaså. Inget av intresse finns där. I det tredje rummet finns det rullband på marken, och precis ovanför dem har två Captain Duck placerat sig. De har en riktigt dåliga vana att kasta en massa magier på dig, så spring istället ner för det vänstra rullbandet. Håll hela tiden till vänster, och förr eller senare kommer du komma in i ett rum med en knapp på marken. Tryck på den innan du fortsätter neråt. Gå sen direkt in i den första dörren du ser. Där hittar du Watts! Och Krissie! Krissie kan fylla på din HP gratis, Watts kan smida om dina vapen och gå sedan ut och fortsätt till höger. I nästa rum ska du gå direkt till vänster och sedan vid rullbanden ska du bara fortsätta uppåt. Nu ser du en liten vägg eller något som ser ut att ha tegel. Dessa är envägs-grejer, och när du hoppat ner kan du inte komma upp. Fortsätt en bit tills du hamnar i en återvändsgränd med en knapp på marken. Bara att trycka på den och gå tillbaka en skärm eller något, nu kan du passera i en öppning där det förut var vita strålar som hindrade din väg. Efter ytterligare lite promenad med diverse fiender hamnar du vid fyra bitar som är formade som en fyrkant, fast på snedden (du fattar när du ser det), som du ska ställa dig i mitten av. Till slut hamnar du vid ett gäng blinkande lampor. Dessa ska slås på i en speciell ordning, närmare bestämt röd, blå, gul och sist grön. I nästa rum ska du för guds skull INTE MISSA KNAPPEN precis vid tegelhoppet. Om du gör det måste du gå om en väldig massa, och det är rätt jobbigt. När du tryckt på den ska du fortsätta tills du kommer dit du tryckte på den första knappen. När du hamnar vid långbanden är det bara att välja sida, förslagsvis den högra eftersom det går fortare. I nästa rum stöter du på två stycken Dark Stalker ungefär direkt när du klivit in. En bit in i rummet stöter du på något som liknar en tunnelbana (...) och dörren finns längst till vänster. Inne i tunnelbanan ska du röra dig åt höger medan du slår ihjäl Ghouls:arna. När tåget stannat på den andra sidan ska du röra dig nedåt ända tills dess att du kommer till två genomfartsgrejer och en dörr som är blockerad av de där vita strålarna. Gå in genom den högra saken ovan och strålarna försvinner. Vägen är rakt på sak återigen, och snart möter du återigen Scorpion Army. Självklart har dom en boss åt dig.

====

Boss

Kettle Kin

HP: 1230

MP: 33

EXP: 15555

GP: 3360

Fears ?

Belöning: Bow's Orb

Det är bara att slå och slå tills han dör. Egentligen. Dock kastar han ofta Lucid Barrier på sig själv, vilket gör att du inte kan skada honom med vanliga attacker. Ett bra tillfälle att låta Spriten suga åt sig all magi ifrån honom med Magic Absorb och dessutom gå upp någon level eller två med Luna. Akta er när han börjar svinga runt sina armar, detta kan knocka dig medvetslös.

====

Nu hamnar du utanför palatset igen. Du kan nu ta dig direkt in i palatset eller välja att åka och spara, fylla på liv osv. För att komma till palatset ska du bara välja den högra gången neråt. Gå bara in genom dubbeldörren och du hamnar direkt i palatset. Gå in genom öppningen på första våningen och ta direkt till vänster och gå sen in genom dubbeldörren. Där inne finns en kristallkula som du ska använda valfri Gnome-magi på. Till och med Speed Down fungerar! Det var den första. Gå nu ut igen och gå över till andra sidan och äntra det likadan rummet. Där funkar Undines magi. Två stycken. Nu är det dags att gå tillbaka till det första, stora rummet igen. Gå därpå upp för någon av trapporna och gå upp för trappan precis ovanför den förra öppningen. Nu ska du hoppa över två stycken stup med hjälp av piskan, och sen finns en dörr precis till vänster och uppåt. Här är det dags att använda Sylphid. Det var den 3:e.

Spring nedåt nu och i nästa rum ska du skippa trappan i mitten och istället fortsätta upp till höger och in i nästa rum med en kristallkula. Salamando den här gången. Gå nu tillbaka neråt och upp för trappan du nyss undvek. Nu ska du direkt gå till höger och sen neråt. Där hittar du en skattkista med en Sword's Orb. Gå till höger och in i nästa sal. Där funkar Shade perfekt. Nu ska du gå över till vänstra sidan och gå in i den femte salen. Här funkar Lumina, som bara flickan har om du minns det. Nu är det dags att återvända till rummet med ett antal gånger hit och dit, dvs precis ovanför. Gå uppför trappan precis till höger om gallret och gå tills du hittar en switch på väggen, slå på den och se gallret öppnas. Nu är det dags att gå den vägen. Nu ska du fortsätta tills du kommer till rummet ovanför. Här ska du gå uppåt och till vänster och sen nerför trappan. Gå sedan runt hela rummet tills du tagit dig upp för en trappa och hamnat vid en massa switchar. Tryck på alla du kommer åt och välj att börja till vänster. Här behöver du använda piskan, så använd den och hoppa över avgrunden. Här funkar Luna. Välj nu den högra vägen, använd piskan och gå uppför trappan. När du trycker på switchen på marken går du automatiskt till din nästa boss-strid.

====

Boss

Snap Dragon

HP: 1215

MP: 6

EXP: 19200

GP: 12480

Fears Salamando

Belöning: Javelin's Orb

Inled striden med att suga ur alla hans MP från honom med Magic Absorb, det går fort eftersom han bara har 6 MP. Använd bara fysiska attacker på honom, du kan behöva spara dina MP till senare... När han käkar upp dig nu gör ruskigt mycket skada och kan betyda one-hit-kill på Spriten eller flickan.

====



Nu öppnas återigen vägen ut. Du kan alltså flyga iväg och fylla på med allt möjligt innan du fortsätter. Jag föreslår att du gör det. När du varit iväg och gjort vad du nu kan tänkas ha behövt är det bara att gå till vänster. Där uppe står kejsaren och verkar vara död? Precis som Spriten säger finns det en öppning bakom Mana Seedet. Där möter du Fahna. Och Thanatos. Sen kommer en till boss.

====

Boss

Hexas

HP: 3465

MP: 69

EXP: 20103

GP: 14400

Fears ?

Belöning: Whip's Orb

Okej. Bara att ösa på med dina kraftigaste magier som vanligt. Hexas använder rätt ofta Pygmy Glare som gör dig till en pygmé. Det är rätt drygt, men går ju att kontra om du har Midge Mallet. I alla fall Earth Slide tycks göra lite skada på lvl. 5.

====

Fortsätt bara uppåt och kliv på switchen så hamnar du i nästa längre strid...

====

Boss

Mech Rider (sista gången, jag lovar)

HP: 4327

MP: 38

EXP: 21104

GP: 16000

Fears ?

Belöning: Spear's Orb

Med tanke på att han har rätt lite HP kanske du hinner suga rätt mycket sådan av honom innan han använder Wall. Försök dispela Wall om din Shade är på tillräckligt hög nivå, annars är det bara att försöka slå honom med så starka vapen som möjligt. Bäst fungerar som vanligt de kraftigaste magierna du har.

====

Nu sjunker kontinenten igen. Landa på palatset i mitten och snacka med Jema. Lyssna även på den rent av vidriga musiken när du flyger på Flammie. Efter att du talat till Jema är det dags att ta sig till Pure Land. Innan du färdas dit måste du dock handla utrustning hos Neko. Han finns på andra sidan entrén till palatset, det vill säga till vänster om entrén. Här kan du köpa den bästa utrustningen som finns för pengar i spelet. Tillsammans kostar det över 400000 GP. Japp, fem nollor. Strax över fyrahundratusen GP är ingen liten summa, så det är bara att sätta igång och samla. Glöm inte bort att smida om vapen för den delen heller.

=====

4.21 Pure Land

När du landar välkomnas du av en röst, samt två fiender. I nästa område är det bara att ta gången till höger och sen fortsätta. Nu hamnar du i ett lite större och öppnare område. När du till slut når en grottöppning är det dags att för första gången i Pure Land möta något svårare.

====

Boss

Dragon Worm

HP: 3525

MP: 99

EXP: 24290

GP: 17460

Fears Sylphid

Belöning: Axe's Orb

Med tanke på att han är lite överallt hela tiden är magi ditt starkaste kort här. Sylphid fungerar som sagt bäst, och det är bara att ösa på med Thunder Bolt. En Thunder Bolt på lvl. 4 gör runt 300 i skada. Även Air Blast gör hyfsat med skada, och är billigare och mer effektiv i längden.

====

☐Fortsätt bara uppåt två skärmar och du hamnar vid en byggnad. Om du traskar upp får du chansen att spara och veta vad du nu ska göra, nämligen döda en drake till vänster. Glöm inte att spara och fortsätt till vänster och passera en skärm så hamnar du vid Snow Dragon.

====

Boss

Snow Dragon

HP: 2800

MP: 99

EXP: 26588

GP: 18360

Fears Salamando

Belöning: Bow's Orb

Självklart är en snödrake svag moteld. Ös på Fireball och undvik hans attacker så gott det går så bör det vara över på en kort stund.

====

Nu är det bara att gå tillbaka till byggnaden och fortsätta. Ta till höger och gå in i grottan, och i grottans andra rum på undervåningen stöter du på en boss till.

====

Boss

Axe Beak

HP: 2800

MP: 99

EXP: 27784

GP: 20400

Fears Undine

Belöning: Javelin's Orb

Undines Freeze är antagligen det bästa du har mot honom, så använd den tills han lämnar in för gott.

====

Traska upp för den nya trappan till vänster i rummet och vips så hamnar du till slut vid en kopia av den där byggnaden. Precis som förut ska du döda en drake till vänster.

====

Boss

Red Dragon

HP: 3000

MP: 99

EXP: 29000

GP: 21800

Fears Undine

Belöning: Glove's Orb

Självklart funkar Undine bäst mot en elddrake, så ös på med Freeze, precis som mot förra bossen. Ungefär lika svår som förra draken. Eller enklare kanske, till och med.

====

Gå tillbaka till byggnaden och hoppa vidare, spara om du vill. Förr eller senare i nästa område hamnar du hos nästa boss, en kopia av den i Underground Palace.

====

Boss

Thunder Gigas

HP: 4462

MP: 99

EXP: 30277

GP: 30600

Fears Gnome

Belöning: Sword's Orb

Med tanke på att din Gnome bör vara på lvl. 6 eller högre så är den här striden i princip en promenad i parken en tisdagförmiddag. Gem Missile hela dagen...

====

Efter en bit hamnar du vid ytterligare en byggnad som ger dig möjligheten att spara samt säger åt dig att döda en drake åt vänster. Traska åt vänster bara.

====

Boss

Blue Dragon

HP: 3200

MP: 99  
EXP: 31570  
GP: 28560  
Fears Gnome  
Belöning:

Håhåjaja. Gnome igen. Gem Missile. Precis som förra bossen. Undvik att bli dödad, du är strax klar här.

====

Tillbaks till byggnaden och spara spelet, och sen börjar ett av spelets finare ögonblick. Ta vara på det.

När du återfår kontrollen av dig själv ska du kalla på Flammie och flyga till valfritt ställe för att fylla allting som kan behövas och smida om vapnena. Sen är det dags att förbereda sig på spelets sista "dungeon".

=====

#### 4.22 Mana Fortress

Spotta dig i nävarna. Hämta colan. Tysta syskonen med sockor i munnen. Nu blir det kanske lite svårare än förut. Men har du klarat dig så här långt så bör du klara hela spelet. Vid det här laget var alla mina karaktärer på lvl. 55, du är antagligen också där någonstans. Men nu kör vi.

Tillkalla Flammie och leta upp det fula ansiktet som finns i skyn. När du närmar dig börjar du flyga uppåt, sluta då trycka framåt och du landar efter en kort stund. Väl utanför fästningen är det bara att röra sig uppåt en bit så hamnar du till slut där inne. Redan i andra rummet måste du använda piskan för att ta dig över en avgrund, och sen kliva på en rosa knapp för att öppna vägen framåt.

En bit norrut hittar du sen ett rum med fyra stycken gröna kristaller som man måste hugga ner med yxan, samt två rosa knappar och ett ställe där piskan måste användas. Efter en bit kommer du till en plats med två stycken platser där piskan kan användas, precis bredvid varandra. Fortsätt inte till vänster utan hoppa över. Vänster leder bara till en återvändsgränd. När du hoppat över hamnar du efter en kort promenad vid en massa gröna kristaller. Hugg dig igenom tills du kommit ut till vänster, men undvik den rosa knappen på vägen för den återställer alla kristaller till hela. När du kommer till en dörr är du nästan vid fästningens första boss. Dörren leder till en grön knapp på marken som när den beträds skickar dig direkt till just bossen.

====

Boss

Buffy

HP: 4200  
MP: 99  
EXP: 35686  
GP: 22200  
Fears Lumina  
Belöning: inget

Här funkar Lumina bäst, men jag misstänker att din Lumina på tjejen inte är särskilt levlad. Om du inte har det är du så illa tvungen att klara dig med de kraftigaste magierna Spriten har. Shade funkar dock väldigt illa. Buffy kan trots att du har kraftiga skydd på dig göra rätt saftigt med skada, så håll dig helad. En Gem Missile från Gnome på lvl. 7 verkar göra runt 200 i skada,

det är alltid något.

====

När Buffy är död fungerar den gröna teleportören längst upp i rummet. Nu har du dock möjligheten att gå tillbaks ut, och när du kommit utanför använda Flammmie för att flyga därifrån och fylla på saker. Känner du att det behövs är det bara att lämna stället tillfälligt. Annars kan du bara fortsätta. Nu hamnar du i något som lättast kan beskrivas som en labyrint. Ta första till höger, ta sen höger igen och använd piskan för att hoppa över gapet norrut. Ta nu första höger och följ den vägen, till slut hamnar du i en mindre labyrint. När den är slut kan du kliva på en knapp för att en ny väg neråt ska öppna sig och i sin tur leda till nästa boss.

====

Boss

Dread Slime

HP: 5000

MP: 99

EXP: 37000

GP: 26400

Fears Shade

Belöning: inget

Den här bossen växer när du skadar honom, tvärtom mot bossen du mötte innan du fick Shade alltså. Shade tycks vara den enda magin som skadar honom rejält, så om du inte har den på en särskilt hög level är det hög tid att börja levla den nu. Shade börjar dock redan på lvl. 3 göra rätt hyfsad skada.

====

Om du inte redan har sprungit ut och sparat är det tid för det ungefär nu. Det här börjar närma sig slutet på slutet, och det är sista chansen att gå tillbaka nu.

Ett par salar vidare in i i fästningen hamnar ni vid en klyfta där piskan ska användas. När du kommer till ett större område där golvet faktiskt saknar hål börjar du närma dig, här möter du Terminators och Dark Knights. Ganska långt senare hamnar du i ett halvöppet rum med tre stycken Ninja Masters, ha ihjäl dom och ta den enda vägen till höger. Slå sönder kristallerna och möt de tre guldiga riddarna. Antagligen kan du inte träffa dem med fysiska attacker, så hoppa över dem och gå uppåt istället. Teleportören skickar dig direkt till spelets sista område, och det finns ingen återvändo. Gå till höger i den stora salen och traska på nästa teleportör.

Nu möter du Thanatos igen. Förbered dig på en boss.

====

Boss

Dark Lich

HP: 6666

MP: 99

EXP: oviktigt

GP: oviktigt

Fears ?

Belöning: inget

Okej. Musiken är tuff. Han har mest HP hittills. Det här kan bli svårt. Om flickan har en kraftfull Lucent Beam - låt henne använda den. Spriten kan ösa på med Earth Slide som vid lvl. 7 iaf gör 250 hp i skada. Se till att du har åtminstone två Faerie Walnuts kvar efter striden - alternativt mycket MP kvar på både Spriten och flickan. Trots att han blir osynlig ibland fungerar fortfarande magier.

====

Efteråt har du gjort dig av med Thanatos. Även sealet på Dryads Mana Magic är borta, så nu kan du äntligen använda dig av den! Spara den dock till snart. Ta och promenera ner till den blåa transportören längst ner i rummet. Nu hamnar du i en liten diskussion, sen hamnar du vid spelets slutgiltiga boss.

====

Slutboss

Mana Beast

HP: 9999

MP: 99

EXP: oviktigt

GP: oviktigt

Fears ?

Belöning: inget

Det här är spelets sista boss. För att skada honom måste du först och främst utrusta hjälten med svärdet. Sen måste du kasta Mana Magic på honom, från både Spriten och flickan. Därefter kan du skada besten varje gång han flyger upp framför er. Han flyger dock runt rätt mycket och anfaller, så se till att hela dig. Om du gjort rätt när du fixar fram mana-svärdet står det "Revived Mana Sword". Sitt attackmönster brukar börja med att han blir en eldflamma, sen anfaller han rakt på och först sen flyger han upp så du kan anfälla honom.

====

Nu har du helt enkelt klarat Secret of Mana. Hoppas guiden har hjälpt till och att du njöt av spelet. Slutet är kanske inte spelhistoriens bästa, men definitivt inte det sämsta heller. Njut av musiken och fäll en tår över att du nu klarat världshistoriens bästa spel. På återseende!

(c) Niklas Edström 2006-2008