

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА

TRICKS

СТРАТЕГИЯ
& RPG

● DUNE 2000

● FINAL FANTASY 7

● FINAL FANTASY 8

● FINAL FANTASY 9

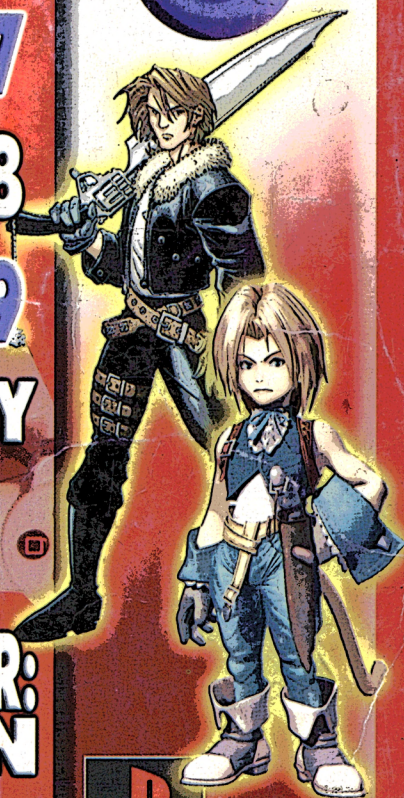
● VAGRANT STORY

● GRANDIA

● COMMAND & CONQUER:
RETALIATION

● КОДЫ и ПАРОЛИ

6



ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА

СТРАНА PLAYSTATION #29

TRICKS

СТРАТЕГИЯ
& RPG

● DUNE 2000

● FINAL FANTASY 7

● FINAL FANTASY 8

● FINAL FANTASY 9

● VAGRANT STORY

● GRANDIA

● COMMAND & CONQUER:
RETALIATION

● КОДЫ И ПАРОЛИ

6



Страна PlayStation #29/TRICKS Gold. Лучшие игры века. Выпуск 6
“Стратегия + RPG”. - М.: «ТРИКС Лтд», 2001. - 256 стр.

© 2001 ЗАО «ТРИКС Лтд» «Страна PlayStation/TRICKS Gold»
ЛР №065456 от 13.10.97

Все права на издание принадлежат ЗАО «ТРИКС Лтд.» Несанкционированное копирование издания или его частей, а также незаконное использование торговой марки «TRICKS®» влечет за собой правовую ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Серия посвящена играм для популярной 32-х битной телевизионной приставки - PlayStation, разработанной фирмой Sony. В выпусках серии собраны самые популярные, выдающиеся игры, созданные для этой видеоприставки. Игры классифицированы по жанрам (каждому жанру отведен один или два тома). В каждом издании вы найдете полные прохождения игр плюс историю, героев, оружие, специфические возможности, боссов, стратегию и тактику поведения в различных игровых ситуациях, полезные советы, секреты уровней и отдельных персонажей и много другой максимально полезной и интересной информации для игрока любого уровня. Помимо прохождений во всех выпусках приводится коллекция кодов, паролей и секретов для подавляющего большинства игр, относящихся к данному жанру.

Издание рассчитано на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает модель видеоприставки, до тех, кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником PlayStation.

TRICKS® является зарегистрированной торговой маркой ЗАО «ТРИКС Лтд».

Sony PlayStation зарегистрированная торговая марка Sony Computer Entertainment Inc.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует.

(Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

ЛР №065456 от 13.10.97 г. Подписано в печать 26.03.2001
Формат 70х100/16. Печать офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. 374
ЗАО «TRICKS Ltd», 121019, Москва, а/я 16.
Отпечатано с диапозитивов в типографии
ООО «ИПО Типография Произдат», 109044, Москва, Крутицкий
вал, 18.

Уважаемый любитель видеоигр!

Издательство TRICKS LTD и редакция журнала СТРАНА PLAYSTATION/ TRICKS GOLD приглашают Вас стать постоянным и активным нашим читателем.

На страницах журнала Вы найдете всю необходимую информацию по самым новым играм: прохождения, коды, стратегические советы и подсказки. Вы также сможете принять участие в проводимых конкурсах и воспользоваться услугами отдела "Видеоигры — почтой", обновленный каталог которого высылается с каждым номером (обслуживают ТОЛЬКО подписчики и покупатели журнала).

Журналы СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD.

Цена любого выпуска 40 руб.

1999 год.

TRICKS GOLD NN 4, 6, 11, 12, 13.

TRICKS GOLD ИЗБРАННОЕ - описания лучших игр из NN 1, 2, 3, 5 за 1999 г.

2000 год.

- | | |
|--|---|
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 5 | Центральные игры выпуска
- <i>Syphon Filter 2</i> ; - <i>Fear Effect</i> ; - <i>Die Hard Trilogy 2</i> ; - <i>ISS Pro Evolution</i> ; - <i>Alundra 2</i> ; |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 6 | Центральные игры выпуска
- <i>Army Men: World War</i> ; - <i>Gran Turismo 2</i> ;
- <i>Front, Mission 3</i> ; - <i>Jackie Chan Stuntmaster</i> ;
- <i>Vampire Hunter D</i> ; |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 7 | Центральные игры выпуска
- <i>Armored Core: Master of Arena</i> ; - <i>Colony Wars: Red Sun</i> ; - <i>Eagle One</i> ; - <i>Resident Evil 3, 4 (Gun Survivor)</i> ; - <i>WWF Smackdown!</i> ; ... |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 10 | Центральные игры выпуска
- <i>Covert Ops</i> ; - <i>In Cold Blood</i> ; - <i>Koudelka</i> ;
- <i>Spec Ops</i> ; - <i>Thousand Arms</i> ; - <i>007: Tomorrow Never Dies</i> ; ... |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 12 | Центральные игры выпуска
- <i>Digimon World</i> ; - <i>Discworld Noir</i> ; - <i>Dragon Valor</i> ; - <i>Galerians</i> ; - <i>Hogs of War</i> ; - <i>Nightmare Creature 2</i> ; - <i>Premier Manager 2000</i> ; - <i>Star Wars: Jedi Power Battle</i> ; - <i>Street Fighter EX 2 Plus</i> ; - <i>X-Files</i> ;.... |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 13 | Центральные игры выпуска
- <i>Armored Core</i> ; - <i>Danger Girl</i> ; - <i>Dino Crisis 2</i> ;
- <i>Legend of Dragoon</i> ; - <i>Lunar 2: Eternal Blue</i> ;
- <i>Tomb Raider 4: The Last Revelation</i> ; - <i>Vagrant Story</i> ; - <i>Worms Armageddon</i> ; ... |
| СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 14 | Центральные игры выпуска
- <i>Chrono Cross</i> ; - <i>Gran Turismo 2</i> ; - <i>Medieval 2</i> ;
- <i>Spider-Man</i> ; - <i>Star Trek: Invasion</i> ; - <i>Toca World Touring Car</i> ; ... |

2001 год.

- СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 1** Центральные игры выпуска
- *Colin McRae Rally 2.0*; - *Countdown Vampires*;
- *Dracula Resurrection*; - *Medal of Honor: Underground*;
- *Rayman 2*; - *Tenchu 2*;
- СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 3** Центральные игры выпуска
- *Alien Resurrection*; - *Spyro 3*; - *Breath of Fire 4*;
- *Dinosaurs*; - *Chicken Run*; - *Koudelka*;
- *Jackie Chan Stuntmaster*;
- СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 4** Центральные игры выпуска
- *007: The World Is Not Enough*; - *Driver 2*;
- *Breath Of Fire 4* (часть 2); - *Tony Hawk's Pro Skater 2*;
- *Threads Of Fate*; - *Tenchu 2*; - *Vampire Hunter D*;
- *Gekido*; ...
- СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 5** Центральные игры выпуска
- *Blade*; *Crash Bash*; - *Monster Rancher 2*;
- *Sydney 2000*; - *Spider-Man*; - *Threads Of Fate*;
- *Gold and Glory: The Road To El Dorado*; ...
- СТРАНА PLAYSTATION/СЕКРЕТЫ** - постоянно обновляемые выпуски
содержат коды, пароли и секреты лучших игр.

НОВАЯ СЕРИЯ: "ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА"

Издательство "TRICKS LTD" и редакция журнала **СТРАНА PLAYSTATION/ TRICKS GOLD** представляет новую серию "ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА". В выпусках серии собраны самые популярные, выдающиеся игры, созданные для видеоприставки Sony PlayStation. Игры классифицированы по жанрам (каждому жанру отведен один или два тома). В каждом издании вы найдете полные прохождения игр плюс историю, героев, оружие, специфические возможности, боссов, стратегию и тактику поведения в различных игровых ситуациях, полезные советы, секреты уровней и отдельных персонажей и много другой максимально полезной и интересной информации для игрока любого уровня. Помимо прохождений во всех выпусках приводится коллекция кодов, паролей и секретов для подавляющего большинства игр, относящихся к данному жанру. Итак, первые 6 выпусков серии ...

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #1 (БОЕВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ) Центральные игры выпуска
(полные прохождения)

- *Legacy Of Kain: Soul Reaver*;
- *Parasite Eve 2*;
- *Silent Hill*;
- *Tomb Raider 3*;
- *Tomb Raider 4: The Last Revelation*;
- *Tomb Raider 5: Chronicles*;
- + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #2 (БОЕВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ) Центральные игры выпуска
(полные прохождения)

- *Dino Crisis*;
- *Dino Crisis 2*;
- *Galerians*;
- *Metal Gear Solid*;
- *Metal Gear Solid: VR-Mission*;
- *Resident Evil 3: Nemesis*;
- *Siphon Filter*;
- *Siphon Filter 2*;
- + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #3 (ГОНКИ)Центральные игры выпуска
(полные прохождения)

- *Colin McRae Rally 1&2;*
- *Destruction Derby 3 (Raw)*
- *Driver 1&2;*
- *Gran Turismo 2;*
- *GTA 2 (Grand Theft Auto 2);*
- *GTA London*
- *Le Mans 24 Hours (Test Drive Le Mans);*
- *NASCAR Rumble;*
- *Need For Speed 5: Porsche Unleashed;*
- *R4: Ridge Racer 4;*
- *Road Rush: Jailbreak;*
- *Test Drive 6;*
- *Toca World Touring Car;*
- *Twisted Metal 4;*
- *V-Rally 2;*
- *WipeOut 3;*
- + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #4 (БОЕВИКИ)Центральные игры выпуска
(полные прохождения)

- *Ace Combat 3;*
- *Alien Resurrection;*
- *Colony War: Red Sun;*
- *Die Hard Trilogy 2;*
- *Duke Nukem: Land Of The Babes;*
- *G-Police 2;*
- *Medal Of Honor;*
- *Medal Of Honor: Underground;*
- *Quake 2;*
- *Resident Evil 4: Gun Survivor;*
- + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #5 (ПЛАТФОРМЕРЫ-"БРОДИАКИ")Центральные игры выпуска
(полные прохождения)

- *Ape Escape;*
- *Crash Bandicoot 3: Warped;*
- *Croc 2;*
- *Gex 3: Deep Cover Gecko;*
- *Medieval 2;*
- *Oddworld: Abe's Exoddus;*
- *Rayman 2;*
- *Spider-Man;*
- *Spyro 2;*
- *Spyro 3: The Year Of Dragon;*
- + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЕКА #6 (СТРАТЕГИЯ+RPG (ролевые игры))Центральные игры
выпуска (полные прохождения)

- *Command & Conquer: Red Alert - Retaliation;*
 - *Dune 2000;*
 - *Final Fantasy VII;*
 - *Final Fantasy VIII;*
 - *Final Fantasy IX;*
 - *Grandia;*
 - *Vagrant Story*
 - + Коллекция кодов, паролей, секретов для игр жанра.
-

ВНИМАНИЕ! ПОДПИСКА!

Вы можете произвести подписку на любое, удобное Вам количество будущих выпусков любого из журналов. Цена одного выпуска — **40 руб. для "Страна PS" и 42 руб. для "Страна DC"**. С каждым выпуском Вы будете получать свежий каталог Видеоигры — почтой, с помощью которого сможете приобрести нужные товары для Playstation и Dreamcast.

Если Вы решили стать нашим читателем, выберите, пожалуйста, удобный для Вас вариант оплаты (см. ниже), а мы будем рады видеть Вас в числе друзей журнала.

ВАРИАНТЫ ОПЛАТЫ:**1) Подписка в любом почтовом отделении России и стран СНГ.**

Объединенный Каталог "Почта России". СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD - Подписной индекс 38201.

2) Предварительная оплата почтовым переводом по адресу:

— 105523, Москва, а/я 31. Карчевской Майе Николаевне.

Талон к почтовому переводу на <u>200</u> руб. <u>00</u> коп.
От кого <u>Иванова</u> <u>Василия</u> <u>Петровича</u>
Адрес: <u>184029. п. Сосновка.</u> (почтовый индекс и подробный адрес) <u>Мурманской обл.</u> <u>ул. Парковая, д. 5, кв. 23</u>

Для письменного сообщения:
<u>GOLD 6/2000. 12/2000- 80 руб.</u>
<u>Прошу оформить подписку</u> <u>на серию GOLD. №№ 6/2001.</u> <u>7/2001. 8/2001 - 120 руб.</u>
<u>Сумма заказа: 200 руб.</u>

В корешке почтового перевода укажите свой полный адрес и ФИО, а на обороте в разделе "для письменного сообщения" состав заказа с подсчетом суммы.

Заказ на отправку наложенным платежом Вы можете сделать по телефону **(095) 724 - 06 - 54** (работаем без выходных!). Если не сумеете сразу дозвониться, попробуйте вечером того же дня или на следующий. **Заказы принимаются только от совершеннолетних.**

Оплата наложенным платежом имеет свои особенности:

— одновременно высылается не более двух выпусков. До получения оплаты (возврата перевода) новые отправки не производятся.

— почтовые услуги при этом способе отправки стоят дороже. Поэтому общая стоимость получается на 25-30% (в зависимости от региона) выше. В те регионы, куда идет только АВИА почта отправка производится только по предоплате.

3) Оплата наложенным платежом (оплачиваете при получении на почте).

Для того, чтобы получать журнал н/пл, пришлите по нашему адресу письмо с заявлением:

"Прошу выслать н/пл. ранее вышедшие номера Страна ... /TRICKS GOLD NN_____ Прошу оформить подписку на журнал, начиная с N____. Оплату при

7

Сканы страниц 7-8 отсутствуют

8

Сканы страниц 7-8 отсутствуют

интересной) тактическое значение каждого рода войск и различных видов оружия. Понятно, что требуется продуманная организация войск, тем более, что на каждой миссии решаются совершенно различные задачи. Например, вертолеты очень уязвимы с земли, если есть зенитные установки или ракеты "земля-воздух". А, с другой стороны, лучшего истребителя танков еще никто не придумал.

Однако, принятие решения начинается значительно раньше — когда Вы решаете за кого играть: за Советских или за Союзников. И это не одно и то же, сами понимаете.

Не существует однозначных правильных решений на каждой миссии, только опыт и внимание, настойчивость и мастерство, а главное — метод проб и ошибок. Вот главные слабые победы!

Конечно, если Вы только что прекрасно освоили Red Alert, то преимущество будет на Вашей стороне.

Советские и Союзники получают доступ практически к одним и тем же войскам и оружию, так что игра начинается "по-честному", но если кому-то удалось первому добраться до минералов, то тут все сразу меняется.

В заключение заметим, что подлинное наслаждение от Retaliation можно получить при использовании мыши. К сожалению, контроллер обладает большой инерционностью времени срабатывания, а в таких жарких схватках любое промедление...

В игре так много оружия, подразделений, техники, зданий и сооружений, что запросто можно запутаться. Чтобы этого не случилось, мы ознакомим Вас с полным списком всего этого добра.

Наземные части (Ground Troops).

*** Пехота с ружьями (Rifle Infantry).**

Скорость (Speed) — 5/10.

Мощность выстрела (Shot Power) — 1/10.

Скорость стрельбы (Shot Speed) — быстрая (Fast).

Дальнобойность (Range) — короткая (Short).

Стоимость (Cost) — низкая (Cheap).

Пехоту можно использовать против танков, но что они с ружьями-то смогут сделать? Лучше всего ее применять для решения двух главных боевых задач. Эти люди с ружьями вскрывают и осматривают подозрительные ящики, а также провоцируют неподготовленные залпы вражеских ракет V2. А второе их использование, естественно — против наземных подразделений соперника. Будете использовать пехоту для решения этих задач — все будет в порядке.

*** Гренадеры (Grenadiers).**

Скорость — 6/10.

Мощность выстрела — 4/10.

Скорость стрельбы — средняя.

Дальнобойность — средняя.

Стоимость — низкая.

Эти подразделения хороши против атак любых наземных войск, отлично обороняются. Заметно полезнее пехотинцев, поскольку стреляют подальше и могут нанести серьезные повреждения сопернику. Они также стоят дешево и вполне сойдут за пушечное мясо.

*** Ракетчики (Rocket Soldiers).**

Скорость — 3/10.

Мощность выстрела — 4/10.

Скорость стрельбы — средняя.

Дальнобойность — большая.

Стоимость — низкая/средняя.

Ракетчиков хорошо использовать в составе противовоздушной обороны, защищая базу или танки. Против других наземных войск, пехоты, grenадеров, танков практически совершенно не тянут. Групповым залпом могут запросто разрушить здание или сооружение.

*** Огнеметчики (Flame Soldiers).**

Скорость — 4/10.

Мощность выстрела — 5/10.

Скорость стрельбы — средняя.

Дальнобойность — короткая/средняя.

Стоимость — низкая / средняя.

Эти ребята очень хороши против больших скоплений наземных войск, могут запросто запалить какие-нибудь здания или сооружения. Старайтесь ставить огнеметчиков пореже, иначе они могут зажарить друг друга в случае гибели кого-нибудь из своих.

*** Боевые псы (Attack Dogs).**

Скорость ходьбы — 4 / 10.

Скорость бега — 5 / 10.

Кусательная сила против пехоты — 10 / 10.

Кусательная сила против других войск — неизвестно.

Кусательная скорость — средняя / быстрая.

Радиус действия — короткий.

Стоимость — низкая.

В целом, собаки не очень полезные воины (но зато как друзья...). Однако, совершенно незаменимы при выслеживании шпионов. А иногда без подобных операций не обойтись, особенно в режиме нескольких игроков. Так что всегда полезно держать на базе парочку псов — они запросто учуют любого чужака.

*** Shock Troopers.**

Скорость — 2 / 10.

Мощность выстрела — 5 / 10.

Скорость стрельбы — медленная.

Дальность — средняя.

Стоимость — средняя.

Это новые подразделения в серии Command and Conquer, они базируются на Tesla Troops, правда, их оружие Tesla заметно ослаблено, на рядового человека с ружьем придется потратить пару выстрелов. Поскольку перезаряжаются Tesla очень медленно, то может показаться, что эти ребята совершенно бесполезны. Однако у них есть важное достоинство — враг не может прорваться сквозь их оборону!

*** Полевые врачи (Field Medic).**

Скорость — 4 / 10.

Скорость лечения — средняя.

Радиус действия — короткий.

Стоимость — низкая / средняя.

Медики лечат Ваших солдат, и в полномасштабных боевых действиях малополезны. Но в тоннельных миссиях будут совершенно необходимы. Кроме того, медики могут лечить механиков по ремонту танков во время танковых атак.

*** Инженеры (Engineer).**

Скорость — 4 / 10.

Мощность выстрела по сооружениям — 5 / 10.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — неизвестен.

Стоимость — низкая / средняя.

Функция инженеров не изменилась, они строят и ремонтируют собственные сооружения и разрушают вражеские. Изменилась лишь одна деталь: теперь при захвате зданий энергетический индикатор должен быть желтым, а не красным, как в Red Alert.

*** Полевые механики.**

Скорость — 3 / 10.

Мощность выстрела — 4 / 10.

Скорость ремонта — средняя.

Радиус действия — короткий.

Стоимость — средняя.

Механики стоят достаточно дорого (заметьте, дороже другого военного персонала). Они, пожалуй, являются одной из самых полезных новаций в игре — могут починить танки и другую технику прямо на поле битвы. И не надо тащить ее на базу, а потом возвращаться к шапочному разбору. Это необходимое подразделение в любых атакующих частях.

*** Шпионы (Spy).**

Скорость — 5 / 10.

Мощность выстрела — неизвестно.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — неизвестно.

Стоимость — низкая / средняя.

Шпионы находят разнообразную информацию, в зависимости от того, какое здание Вы отправили их обследовать. Особенно

важна эта информация в режиме нескольких игроков. Часто единственный способ остановить шпионов — взорвать здание, в которое они пробрались!

*** Воры (Thief).**

Скорость — 5/10.

Мощность выстрела — неизвестно.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — неизвестно.

Стоимость — низкая/средняя.

Воры, как и полагается вору, воруют. Так что стоит послать их в Ore Silo и Refinery и они украдут половину вражеских кредитов. Но добиться этого очень трудно, поэтому, если призадуматься, то может лучше и не пытаться.

*** Таня (Tanya).**

Скорость — 4/10.

Мощность выстрела по сооружениям — 10/10.

Мощность выстрела по солдатам — 9/10.

Мощность выстрела по большой технике — 1/10.

Скорость стрельбы — очень большая.

Стоимость — высокая.

Таня Адамс самая опасная (без вопросов!) в игре, покруче любого подразделения. Если сможете доставить ее на вражескую базу в бронетранспортере APC (с парочкой танков), то она уничтожит ее буквально в несколько секунд.

И в обороне она просто супер, настоящий стержень обороны. Может убрать кучу солдатиков с большой дистанции. Жаль, конечно, что стоит дорого, приходится защищать ее из всех сил.

Боевая техника.

*** Джип Рэнджер (Renger).**

Скорость — 8/10.

Мощность стрельбы — 2/10.

Скорость стрельбы — большая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — низкая/средняя.

Высокая скорость и маневренность позволяют использовать Рэнджер в разведывательных операциях. Очень эффективны джипы против вражеской пехоты, а также при сопровождении транспортных конвоев. Однако, против танка ему просто нечего делать, да и против крупных пехотных подразделений тоже — к сожалению, он не может их давить.

*** Бронетранспортер (APC).**

Скорость — 10/10.

Мощность выстрела — 2/10.

Скорость стрельбы — высокая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Бронетранспортеры очень нужны, не только потому, что быстры, маневренны и имеют хорошую проходимость, но ведь еще и пять солдат могут безопасно перевезти. Лучше всего посадить туда инженеров или Таню и прорваться в самое сердце вражеской базы. А уж они знают, что там делать.

*** Минаукладчик (Mine Layer).**

Скорость — 10/10.

Мощность выстрела — 7/10.

Скорость стрельбы — высокая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Отличная штука, если уметь пользоваться. Русские очень любят противопехотные мины, а союзники считают, что главное — уничтожить технику. Потому у них мины противотанковые (им, видите ли, солдатиков жалко, а танки — нет). Хорошо размещать мины вокруг своей базы, а можно сосредоточить их в районе входа, особенно, если Ваша база окружена надежной стеной.

*** Рудовоз (Ore Truck).**

Скорость — 2/10.

Мощность выстрела — неизвестна.

Скорость стрельбы — неизвестна.

Радиус действия — неизвестен.

Стоимость — очень высокая.

Рудовоз совершенно необходимая вещь в игре и главный источник хороших денег. Потеряете рудовоз — проиграете игру! Может

быть, нужно построить сразу парочку и не жмотничать?

*** Легкий танк (Light Tank).**

Скорость — 9/10.

Мощность выстрела — 6/10.

Скорость стрельбы — средняя.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — низкая/средняя.

Легкие танки очень полезны, хотя на первый взгляд может показаться и не так. У них отличная скорость стрельбы и передвижения. Как крушат они пехоту — просто залюбуешься! А когда атакуют большой группой, да еще при поддержке пехоты в бронетранспортерах, то только держись!

*** Средний танк (Medium Tank).**

Скорость — 7/10.

Мощность выстрела — 6/10.

Скорость стрельбы — низкая/средняя.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — низкая/средняя.

Средний танк, по идее, должен сражаться с русскими тяжелыми танками, но он куда слабее обоих русских монстров. Обычно используется так же, как и легкий танк, только с более мощной броней.

*** Тяжелый танк (Heavy Tank).**

Скорость — 6/10.

Мощность выстрела — 6/10.

Скорость стрельбы — низкая.

Радиус действия — короткий.

Стоимость — низкая/средняя.

Этот танк имеет двухствольную пушку, может стрелять дуплетом. Но легкий танк союзников за это время может сделать аж три выстрела, да и тут же ударить. Вот и подумай, что лучше! А ведь это только второй по мощности русский танк!

*** Мамонт (Mammoth Tank).**

Скорость — 2/10.

Мощность выстрела — 8/10.

Скорость стрельбы — очень низкая/низкая.

Стоимость — очень высокая.

Мамонт — это просто уже край, дальше идут не танки, а горы! Особенно хорош в обороне, поскольку может даже отразить атаки с воздуха, не говоря уж обо всем прочем. Однако, теперь броня у него несколько послабее (чем в Red Alert) и не стоит впадать в панику при одном только его виде. Русские и не такое придумают!

*** M.A.D. Танк.**

Скорость — 1/10.

Мощность выстрела — 10/10.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — очень большой.

Стоимость — безумные деньги.

Совершенно новая советская разработка. Медленный, как черепаха, но когда попадет на вражескую базу — куда там слону в посудной лавке. Может включить систему самоуничтожения и тогда все вокруг на огромной площади просто будет сметено! Но прежде подумайте как следует, ведь они стоят черт-сколькo, да и своих можно как следует при этом пощипать. Ну а потом рваните его, если уж нет другого выхода.

*** Хронотанк.**

Скорость — 7/10.

Мощность выстрела — 9/10.

Скорость стрельбы — средняя.

Радиус действия — средний/дальний.

Стоимость — ну уж очень высокая!

Теоретически это классная машина, так как он может телепортироваться внутрь вражеской базы, разнести все вдребезги и телепортироваться обратно. Проблема только в том, что на перезарядку идет столько времени, что его могут уничтожить еще до того, как он будет готов к боевым действиям. И денег куча пропадет!

*** Tesla Tank.**

Скорость — 8/10.

Мощность выстрела — 8/10.

Скорость стрельбы — низкая/средняя.

Радиус действия — средняя.

Стоимость — очень высокая.

Это довольно слабый и, в общем, бесполезный танк. Единственное достоинство — можно пострелять из Tesla. Однако, броня тонкая и долго не постреляешь. Танк Мамонт заметно лучше.

*** Артиллерия.**

Скорость — 3/10.

Мощность выстрела — 7/10.

Скорость стрельбы — низкая/средняя.

Радиус действия — большой.

Стоимость — низкая/средняя.

Самое мощное оружие в арсенале союзников, очень хорошо под прикрытием танков, которые прорывают вражескую оборону. Тут артиллерия и уничтожит всю живую силу и технику, а заодно и все постройки. Тем более, что может стрелять поверх стен по немыслимым траекториям!

*** Передвижная стройплощадка (Mobile Construcyion Vechle — MCV).**

Скорость — 4/10.

Мощность выстрела — неизвестно.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — неизвестно.

Стоимость — очень высокая.

MCV очень нужна и полезная машина, по-существу, мобильный завод. Позволяет расширить Вашу базу, строить различные сооружения очень быстро, так что можно реально вообще обойтись без стройплощадки (стационарной). Как можно быстрее постройте несколько штук, и никаких проблем.

*** V2 ракетная установка (V2 Rocket Launcher).**

Скорость — 6/10.

Мощность выстрела — 8/10.

Скорость стрельбы — очень небольшая.

Радиус действия — дальний/очень дальний.

Стоимость — умеренная, средняя.

Как славно V2 раздалбывает вражеские сооружения с большой дистанции. А если их

замаскировать, то враг и не поймет даже откуда и как его размолотили. Дивизион V2 может ликвидировать даже самый крупный объект одним-двумя залпами. Жаль, конечно, что медленно перезаряжаются.

*** Разрушительный грузовик (Demolting Truck).**

Скорость — 7/10.

Мощность выстрела — 10/10.

Скорость стрельбы — неизвестно.

Радиус действия — большой.

Стоимость — ну очень-очень дорого.

Просто-напросто, Ядерная бомба на колесах, осторожноенько доставьте ее во вражеский лагерь и больше проблем не будет. Можно также поставить грузовик на пути атакующего врага — тоже хорошо. Вот только стоит дорого, да и охранять непрерывно приходится. А это не хорошо!

Воздушные войска (Air Units).

*** Як (Yak).**

Скорость — 10/10.

Огневая мощь — 6/10.

Скорострельность — очень низкая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Як очень хорош для уничтожения пехоты, поливает ее огнем из пулеметов — куда бедному солдатику деваться! Но против танков и строений ему нечего делать — вооружение слабовато. Однако, большие группы Яков способны наносить серьезный ущерб сопернику, хотя против хорошо укрепленной базы их не следует использовать, всех пошибают и плакали Ваши денежки.

*** Миг (Mig).**

Скорость — 10/10.

Огневая мощь — 8/10.

Скорострельность — очень низкая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — от умеренно средней до высокой.

Миги очень быстры и вместо пулеметов и

пушек, несут на себе ракеты. Это увеличивает их огневую мощь, но ракеты не очень эффективны против движущихся танков и других подвижных целей. Группа Мигов из 5-6 машин может одним ракетным ударом разнести любое здание или сооружение.

*** Hind.**

Скорость — 10 / 10.

Огневая мощь — 4 / 10.

Скорострельность — 8 / 10.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Очень похож на Як, отличное противопехотное оружие. Стреляет из пулеметов, но очень метко. Но бронезащиты никакой нет, и группа гранатометчиков легко собьет его.

*** Longbow.**

Скорость — 10 / 10.

Огневая мощь — 7 / 10.

Скорострельность — высокая.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Лонгбоу несет на себе ракеты и очень хорош против вражеских зданий и сооружений. Очень быстро перезаряжается и имеет броню более мощную, чем у Hind. Очень эффективен в атаках небольшими группами.

*** Chinnok.**

Скорость — 10 / 10.

Огневая мощь — неизвестна.

Скорострельность — неизвестно.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — средняя.

Это обычный транспортный самолет. Броня тонкая, может перевозить пять солдат. Если перебросить пять Тань или инженеров в тыл соперника, то может получиться классная операция.

Военно-морской флот.

*** Канонерка (Gunboat).**

Скорость — 6 / 10.

Огневая мощь — 6 / 10; против подлодок — 8 / 10.

Скорострельность — медленная.

Радиус действия — средняя.

Стоимость — низкая/средняя.

Канонерки главные (и довольно дешевые) конвойные суда для охраны крейсеров, особенно против подлодок. Можно обстреливать пехоту и разрушать береговые постройки.

*** Эсминец (Destroyer).**

Скорость — 4 / 10.

Огневая мощь — 6 / 10; против подлодок — 9 / 10.

Скорострельность — медленная.

Радиус действия — очень большой, против подлодок — средний.

Стоимость — средняя.

Эсминец — хорошая защита крейсеров от воздушных атак. И подлодкам от них достанется по полной программе. Очень полезный корабль и против береговых сооружений.

*** Крейсер (Cruiser).**

Скорость — 2 / 10.

Огневая мощь — 10 + / 10.

Скорострельность — низкая.

Радиус действия — очень большой.

Стоимость — очень высокая.

Крейсера настоящие мамонты моря — это самое классное оружие союзников. Любое здание может уничтожить тремя выстрелами, а атаковать он может с моря любое самое удаленное сооружение или базу. А сам в полной безопасности! Неважная противовоздушная оборона, но всегда эсминцы выручат.

*** Подлодка (Submarine).**

Скорость — 6 / 10.

Огневая мощь — 9 / 10.

Скорострельность — низкая.

Радиус действия — большой.

Стоимость — средняя.

Подлодки, прежде всего, предназначены для уничтожения морских судов, торпеды очень мощные, особенно при прямом попадании. Однако, если выпустить сразу несколько штук, они могут сбиться с пути и врезаться друг в друга.

*** Транспорт (Transport).**

Скорость — 9 / 10.

Огневая мощь — неизвестно.

Скорострельность — неизвестно.

Радиус действия — небольшой.

Стоимость — низкая/средняя.

Транспорт, он и есть транспорт, может перевезти пять солдат или единиц техники, от пехоты и шпионов, до танков Мамонт.

Сооружения (Structures).

Новых сооружений не появилось, они все уже были в Red Alert, так что мы дадим лишь очень краткие пояснения.

Общие сооружения.

Эти строения могут быть построены и русскими и союзниками.

*** Стройплощадка (Construction Yard).**

Это залог успеха любой успешной компании, поскольку без стройплощадки нельзя ничего построить. Старайтесь построить сразу две или, по крайней мере, обнесите ее бетонной оградой.

*** Электростанция (Power Plant).**

Снабжают энергией все дома и другие сооружения, а, кроме того, и орудийные башни, Tesla Coils, AAguns, Radar Domes. А без энергии ведь нельзя и солдатиков сделать, не говоря о всем прочем. Так что две-три штуки никогда не повредят.

*** Бетонные стены (Concrete Wall).**

Очень полезно построить их вокруг Вашей базы, важнейших зданий и сооружений. Можно и вокруг орудийных установок. А так просто строить не стоит.

*** Обогащенные руды.**

Центральное звено во всей цепочке. Если нет завода по обогащению руды, незачем ее и добывать, а значит нечего продать. И Вы лишаетесь главного источника всех своих финансовых ресурсов. Охраняйте завод любой ценой.

*** Склад руды (Ore Silo).**

Понятно, что здесь складывается руда, постройте парочку. Если враг захватит один из них, то у Вас останется другой про запас.

*** Мастерская (Repair Bay).**

Используется для ремонта боевой техники.

Здесь можно также заряжать минуоукладчик.

*** Радарный купол (Radar Dome).**

Очень важное устройство, позволяет увидеть все районы, в которых до этого уже побывали.

*** Техцентр (Tech Centre).**

Здесь Вы постройте очень передовые и современные сооружения, такие, как Железный Занавес или Хроносферу. Здесь можно даже запустить спутник. А с него (при полной зарядке) увидеть всю карту боевых действий.

*** Генератор пелены.**

Эта штука создает настоящую непроницаемую пелену, плотный-плотный туман над Вашей территорией, если враг поблизости. И хотя враги знают где Вы находитесь, они не могут прицелиться ни в одну цель под пеленой.

*** Missile Silo.**

Здесь заряжают атомные бомбы, с помощью которых можно уничтожить целые территории и даже целиком вражескую базу.

*** Производственные здания (Production Buildings).**

Эти здания и сооружения совершенно необходимы для конструирования и строительства различных родов войск (по одному за раз). Если Вы хотите построить несколько одинаковых сооружений, тогда Ваша армия будет строиться намного быстрее.

*** Казармы (Barracks).**

Здесь пехота тренируется и живет.

*** Военный завод (War Factory).**

Здесь строятся железные боевые машины.

*** Площадка для вертолетов (Helipad).**

Здесь можете строить для своих войск вертолеты.

*** Морской док союзников (Naval Yard).**

Здесь строятся все морские суда.

*** Kennels (Советский).**

Здесь русские тренируют своих собак.

*** Аэродром (Советский).**

А здесь строят Миги и Яки.

*** Sub Pen (Советский).**

Здесь приводят в порядок подлодки и транспорты.

Союзные сооружения и здания.

*** Мешки с песком (Sandbags).**

Мешками можно перекрыть путь пехоте, но гусеничные боевые машины легко переедут через них, сами понимаете, не очень надежная штука.

*** Pillbox.**

Небольшие оборонительные сооружения, в основном, против пехоты. Замаскированный (Camouflaged) Пиллбокс малозаметен и имеет более мощную броню.

*** Орудийная башня (Turret).**

Хорошая портативная оборона; если установить несколько штук, то танки запросто можно остановить. Против Пехоты никуда не годятся.

*** SAM Site.**

Площадки ракет Земля-Воздух, очень хороши при групповом базировании. Но враг засекает их быстро, да и стреляют они с большими перерывами — заряжаются долго.

*** Хроносфера.**

Самое выдающееся военное достижение союзников, можно построить в техцентре. Позволяет телепортировать любую машину или подразделение в любое место карты. И очень быстро. Правда, так могут перемещаться боевые машины, а пехота должна добираться своим ходом, даже в транспортерах.

Советские сооружения и здания.

*** Ограда из колючей проволоки (Barbed Wire Fence).**

Может остановить пехоту, ну а танки пройдут и не заметят.

*** Огненная башня (Flame Tower).**

Отлично работает против атакующей пехоты, но против более мощно вооруженных войск никуда не годится.

*** Tesla Coil.**

Лучшее оборонительное оружие во всей игре, посылает мощные электрические импульсы в любого приближающегося врага. Очень дальнобойная штука, но броня слабо-

вата, так что лучше всего окружить ее бетонной стеной и держать постоянную охрану. Но если не хватит энергии, то конец.

*** AAGun.**

Пожалуй, будет получше SAM, очень скорострельная пушка и мощность подходящая. Но если энергии не хватит, пеняйте на себя.

*** Железный занавес.**

Любимое советское развлечение и забава, делает неуязвимыми на 30 секунд любую боевую машину или сооружение.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Греческая кампания.

*** Миссия 1: Сломить сопротивление врага (Crackdown).**

❖ Вводная.

Для выполнения этой миссии необходим командир в чине сержанта.

Русские решили перевезти свои запасы нервно-паралитического газа "зарин" и конвой остановился для дозаправки на берегу реки. Отличная возможность уничтожить базу, конвой, запасы газа и устранить советскую угрозу на этой территории. Ни один из грузовиков в конвое не должен ускользнуть, иначе газовая атака неизбежна. Русские держат информацию о конвое в радарном центре. Так что если сможете заслать туда шпиона, то узнаете все возможные дороги, по которым грузовики могут скрыться.

Карта может помочь в этой миссии, поскольку никак нельзя упустить ни одного автомобиля. Грузовики могут передвигаться только по дорогам и нужно выяснить их расположение на карте. Установите свою базу так, чтобы с гарантией защищать своих шпионов. Ведь противник наверняка попадется затравить их собаками. Запустите несколько рудовозов — необходимы деньги, и постройте свою армию. Очень пригодятся APC'ы в этой миссии, с их помощью запросто уничтожите машины с газом. И, конечно, нужно побольше пехоты, так как именно она должна блокировать все дороги, ведущие за пределы карты.

Время от времени будет поступать сообщение, что тот или иной газовой пытается скрыться. Следите за картой и убедитесь, что пехота заняла правильную позицию. Как только увидите газовой, немедленно атакуйте его APC'ом. Не следует бросаться на конвой в атаку всеми своими силами, грузовики бросятся враспыльную и кто-нибудь обязательно прорвется. Не обращайтесь ни на что внимания — Ваша главная и единственная цель газовой. Когда получите донесение, что все грузовики уничтожены, позаботьтесь о вражеской базе. Сравняйте ее с землей и можно переходить к следующей миссии.

*** Миссия 2. Вниз под землю (Down Under).**



Мы проследили маршрут конвоя до подземного завода, похоже это главное советское производство зарина.

Проведите свою пехоту по подземным тоннелям и уничтожайте всех, кого встретите. Будьте очень осторожны, здесь проводятся различные секретные исследования, так что русские могут атаковать совершенно неизвестным оружием. Направьте шпионов в подземные фабрики, там они смогут похитить несколько машин. Когда Вы достигнете выхода, миссия закончена.

Прежде всего изучите как следует карту. Помните, что Вам необходимо вывести через дальний выход подземной фабрики хоть одно свое подразделение. Иначе миссия провалена. Оправьте своего шпиона к контрольным управляющим щитам, чтобы отключить Огненную башню. Поставьте свои войска так, чтобы они первыми открыли огонь по приближающемуся врагу, прикончите их без всяких осложнений. Теперь снова пошлите шпиона вперед и когда карта откроется, отправляйтесь на север.

Отключите на щите еще одну Огненную башню, а затем двигайтесь на юг, вниз в другой тоннель. Схватите ящик, если необходимо, и идите мимо Огненной башни, прямо на

советский военный завод. Попадете на другую сторону карты. Быстро бегом вверх и налево, и с помощью компьютера отрубите еще одну Огненную башню. Стойте неподвижно (пока не двигаетесь — Вы в безопасности), пока собаки не пробегут мимо. Вернитесь к своему подразделению и смело идите вперед. Убейте двух вражеских солдат (впереди) и идите мимо места, где раньше стояла Огненная башня. Убейте собаку и пусть солдат продвинется чуть вперед. Увидите кучу бочек и приближающихся врагов. Стойте тихо и не дергайтесь, а когда враг окажется среди бочек, откройте огонь из всех стволов. Бочки взорвутся и всем капут. Идите вперед, убейте собаку, присмотритесь внимательно — вражеские гранатеры укрываются за стенами. Разумнее всего направить одного солдата вперед, затем на юг. Он должен убить еще одного пса, затаившегося здесь. Постарайтесь увернуться от вражеских гранат, пусть лучше они собаку прикончат.

Направьте своего шпиона вверх и на восток, пусть включит компьютер. Тогда смертельный газ попадет в тоннель с гранатерами и всех их отправит из подземелья на небо. Когда они все умрут в страшных судорогах, направьте самого смелого солдатику в верхний тоннель, к компьютерному терминалу слева. С его помощью взорвите очень дорогую, но дружественный танк Tesla, зато другой расстреляет огромного Мамонта.

Теперь, все еще используя тактику одиночного солдата, идите вправо и прикончите еще одного солдата, идите вправо и прикончите еще одного Пса. Подтяните остальных солдат, убейте двух часовых и двигайтесь на юг. Убейте одиночного (вражеского) солдата и отправьте шпиона вниз. Обнаружите большую комнату с огромным танком Мамонт в самом центре. Пусть шпион проберется к компьютеру на правой стороне комнаты. Появятся два танка Tesla и разнесут в клочья этого явно заблудившегося Мамонта. Теперь Ваши солдаты безопасно могут сюда перебазироваться, а

враги смогут подлечить больных и раненых.

Есть три выхода из этой комнаты. Вблизи нижнего левого содержатся гражданские заложники, которых сразу же уничтожат, как только Вы расстреляете бочки. Правда, здесь ящик с энергией, так что может и стоит рискнуть, если очень нужно подкрепиться.

Нижний правый выход-тоннель совсем другое дело. Здесь Вас поджидает парочка вражеских солдат и собаки — придется их прикончить. Затем направьте своего шпиона на юг к компьютерному терминалу мимо трех солдат. С помощью компьютера взорвите две Огненные башни и освободите Таню! Она присоединится к Вам, убейте всех врагов на своем пути, а, расчистив дорогу, отправьте Таню в одиночку обследовать северный проход. Убейте пару часовых, следуйте по дорожке и хлопните еще несколько врагов, а главное — собаку. Теперь пусть Таня присоединится к основным частям в комнате Tesla, отправьте шпиона в тоннель. Пусть пройдет мимо трупов часовых, которых прикончила Таня (во крутая!) и поднимется мимо Огненных башен прямо к военному заводу. Там он сможет захватить танк Мамонт. Хотя теперь танк будет на Вашей стороне, тем не менее, держитесь подальше и не маячите на его пути — прикончит, как пить дать, по старой памяти.

Мамонт будет крушить все на своем пути, а Вы со своими солдатами следуйте за ним к выходу. Сами понимаете, миссия успешно завершена, победа!

*** Миссия 3. Controlled Burn.**

❖ *Вводная. Нужно проникнуть на советский завод зарина.*

Главный вход охраняется Tesla Coils. Бессмысленно атаковать их большими силами, нужно действовать похитрее. Отправьте нескольких солдат на восток, чтобы уничтожить электростанции, снабжающие Tesla энергией. Но тут прибывает подкрепление, так что придется уничтожить весь советский полевой лагерь. Первым делом захватите здание по производству зарина — нельзя допустить

ни малейшей утечки.

Прямо со старта посадите в APC двух ракетчиков и трех пехотинцев. Затем пошлите шпиона на восток, пусть обнаружит первую вражескую базу, охраняемую войсками и собакой. Остановитесь у скалы, направьте свой бронетранспортер вверх-направо, расстреляйте бочки, но от встречи с Мамонтом нужно уклониться. Понятно, что иначе будет? Пусть Мамонт так и сидит в своей засаде. Когда бочки взорвутся, охрана вместе с собакой примчится сюда, а Вы объедете на APC скалу с другой стороны и сможете незаметно заслать шпиона на базу. Увидите в дальней части базы несколько электростанций, а возле них бочки. Направьте APC прямо вперед и расстреляйте бочки, не обращая внимания на вражеских солдат и Огненные башни. Взрывом будут уничтожены две электростанции. А когда Вы начнете строить свою собственную базу, то сможете до основания уничтожить вражескую, используя APC с гранадерами и пехотой.

Тем временем (не мешкая), приступайте к строительству средних танков и артиллерии. Неплохо также изготовить несколько пехотинцев, они понадобятся для уничтожения Tesla. Когда все готово, идите на запад прямо во вражескую базу. Можно заранее уничтожить с безопасной дистанции несколько Огненных башен — это сделают ракетчики и артиллерия. Когда попадете на базу, двигайтесь прямо на Tesla, игнорируя все другие опасности. А вот когда с Tesla будет покончено, можете заняться оставшимися Огненными башнями. Разделайтесь с вражескими солдатами и уничтожьте все фабрики и заводы. Только производства зарина надо сохранить в целости и сохранности, Вы легко их обнаружите на карте по сильной радиации. Не расстреливайте бочки вокруг них, иначе все взорвется. Опустите энергетические индикаторы всех предприятий до желтоватого цвета, затем пошлите инженера, пусть все там ломает. Так нужно разделаться со все-

ми пятью заводами зарина и ни в коем случае не допускать никаких утечек газа. Но убедитесь заранее, что Вы уничтожили всю живую силу и технику советских войск.

*** Миссия 4: Эвакуация (Evacuation).**

❖ *Вводная. Советские войска вошли в пригороды Афин и угрожают безопасности гражданского населения. Нужно эвакуировать жителей из четырех городов на остров в северной части карты. Люди прячутся в городских церквях и выйдут оттуда, только когда Ваши войска войдут в город. Главная цель — спасти людей, а уж уничтожать советские войска — по желанию и необходимости.*

Как всегда, прежде всего изучите карту, чего с дуру бросаться в драку, даже если уж это давно вошло в традицию. Найдите все четыре города, откуда необходимо провести эвакуацию несчастных людей. Теперь направьте все свои войска в нижнюю часть экрана на скалы и начинайте строить базу. Обязательно постройте один обогатительный завод на севере, и еще один на западе. Таким образом решите проблему денег. Затем постройте парочку рудовозов и можно начать формировать мощную танковую армию.

Есть две возможности выполнить эту миссию. Можно просто ворваться в город, собрать жителей и переправить их на базу, отражая атаки врага. Вероятно, лучше сначала ликвидировать советскую базу, а затем заняться эвакуацией. Но, так или иначе, гражданский контингент необходимо доставить на юго-западный пляж. Однако, это можно сделать, только пройдя по узкой полоске земли, которую враги надежно охраняют с помощью ракет V2 и Tesla Coils.

Теперь Вам нужно построить Морской док, для чего сначала нужно создать ряд Ore Silos до самого берега, продать все, кроме прибрежного, а затем уже можно строить док. Постройте парочку эсминцев и отправьте их курсировать вдоль берега (по часовой стрелке). Они должны потопить две подлодки и уничтожить несколько танков Tesla с

безопасной дистанции. Постройте транспортное судно и пошлите его к пляжу. И самое время активно заняться изготовлением танков и в большом количестве. Когда будете готовы, пошлите 10-15 танков на юг к первому городу (их нужно пройти в определенном порядке). Уничтожьте засевшие там вражеские войска и переправьте жителей на свою базу. Дальше двигайтесь на юг, отправьте поврежденные танки на базу (почему не воспользоваться услугами механиков?) в ремонт, а вновь построенные танки немедленно пускайте в дело. Идите на юг, пока не увидите Tesla на вершине скалы — уничтожьте его. Отойдите чуть назад, завершите ремонт танков и продолжите движение так, чтобы утес был к востоку от Вас, и атакуйте вражескую базу.

Первым делом, размолотите Оружейный завод, а то эти V2 очень уж досаждают. Уничтожьте Tesla, но если танков еще недостаточно, то ликвидируйте вражеские бараки. По существу, парализуете русскую военную промышленность. Может так случиться, что на вершине скалы увидите вновь Tesla, тогда отправьте туда несколько танков, пусть решат этот ворпос. Оставьте 8-10 танков на рудном месторождении (Ore field). Теперь они лишаются последних финансовых источников и не смогут строить новые Tesla.

Затем можно заняться всеми жителями, нуждающимися в эвакуации (непонятно зачем, врагов ведь всех перебили!). Соберите их вместе и отправляйтесь к морскому побережью, а танки тем временем пусть как следует проуютжат вражескую базу, чтобы трава там пять лет не росла! Люди безопасно доберутся до пляжа, заберутся на морское транспортное судно и спокойно доплывут до острова. Дело сделано!

Сибирская компания.

*** Миссия 1. Личная война (Personal War).**

Для выполнения этих миссий необходим командир в чине капитана.

❖ *Вводная.*

После секретной встречи с одним из Ваших шпионов, Ставрос (Stavros) был захвачен русскими. А он владеет жизненно важной информацией для успеха Сибирской компании. И его нужно спасти любой ценой!

Таня должна проводить Ставроса до ближайшего поста союзников и оттуда вывести его на вертолете. Если что-то случится, нужно провести его любой безопасной дорогой — он нужен живой!

Миссия выйдет простой, если Вы взглянете на карту, но, на самом деле, она куда труднее, чем кажется на первый взгляд. Со старта двигайтесь вправо, так, чтобы Ставрос все время находился у Тани за спиной. Убейте двух вражеских солдат и сверните вправо. Подождите когда враги подойдут к бочкам, а уж тогда расстреляйте их. Вот будет БУМ, так БУМ! Теперь нужно быстро добраться до деревни на востоке. Как можно быстрее перебейте здесь вражеских солдат (сколько сможете), а зданиями и сооружениями можно будет заняться и попозже.

Справа наверху появится еще несколько солдат, убейте их побыстрее, поскольку еще одна группа врагов набросится на Ставроса. И их побыстрее убейте. Теперь двигайтесь на северо-запад по узенькой дорожке за горным массивом, поскольку вот-вот должен появиться Мамонт в сопровождении пехоты и занять деревню. И чем больше домов Вы сохранили, тем дольше враг будет рыскать по деревне, прежде чем отправиться за Вами а погоню. Так или иначе, подождите пока они спустятся вниз и сами отправьтесь на север. Увидите там базу союзников, но останавливаться не советуем. Идите дальше, убейте нескольких советских солдат и подойдите к ящику возле моста, который нужно будет вот-вот взорвать.

Тут же быстро сверните на юг, так как на базу будут сброшены две атомные бомбы. Убейте солдат, попавшихся на пути, сверните на запад и пройдите мимо бочек. Тут на

западное побережье прибудет несколько танков и их нужно будет немедленно доставить на берег (все пять!), пока транспорт не взорвался. Пусть Таня и Ставрос отправляются на западное побережье в безопасное место, а несколько танков и собака последуют за Вами с дурными намерениями. Используйте тактику стрельбы в движении (см.советы) и разделайтесь с навязчивыми попутчиками без хлопот. Затем сверните на юг и уничтожьте танк Мамонт, используя ту же технику.

Идите дальше вниз и обязательно уничтожьте всех солдат, прячущихся за деревьями. Снова идите на юг, а затем сверните на запад. Когда подойдете к грязному мосту, оставьте Таню и Ставроса чуть позади и придайте им надежную охрану. Сбросьте своих парашютистов, чтобы они расстреляли бочки рядом с Tesla Coin, хотя танк при этом может и уцелеть. Идите как можно дальше на запад, убивайте всех, кто попадется на пути, а затем идите наверх по грязной дорожке в дальней левой части экрана. Сотрите с лица земли вражескую базу своими танками, затем вернитесь к Тане и Ставросу, отведите их слегка западнее и загрузите в вертолет. Когда вертолет благополучно вылетит с экрана, миссия завершена успешно и вовремя. Знай наших, шпионов в беде не бросаем!

*** Миссия 2. Свежий след (Fresh Track).**

❖ *Вводная.*

Советская активность в Сибири резко возросла и крупный транспорт ядерных материалов движется к месту атомных испытаний. Понятное дело, мы должны остановить конвой, уничтожить все грузовики с ужасным грузом и не допустить ядерной катастрофы! Но нужно быть очень осторожным с самими ядерными материалами, они очень нестабильны. Миссия завершается, когда все грузовики в каждом из семи конвоев полностью уничтожены.

Ну очень простая миссия, однако, когда получите сообщение "Mission Failed" (Мис-

сия проиграна) поймете, что первое впечатление очень обманчиво. Можете даже вообще не увидеть конвой! Поэтому первое правило бойца — осмотреть поле брани. Внимательно изучите и запомните все подходящие дороги. Понятно, что конвой рано или поздно на них появится.

Уже в самом начале советуем построить миноукладчик и заложить кучу мин. Особое внимание уделите северному маршруту. И не просто положите одну-другую, а переключите дорогу полностью, чтобы любая машина неизбежно налетела на мину. Так не только уничтожите несколько грузовиков, но и уменьшите возможность вражеских атак по этому направлению.

Постройте парочку рудовозов, побольше APC и джипов. Затем постройте кучу легких танков, чтобы подавить огневые точки соперника, пока APC'ы и джипы будут раздвигаться с грузовиками. На всякий случай стройте свои подразделения с запасом, так как в конце остановить грузовик удастся лишь взрывом. А ящик с радиоактивными материалами потом подберете и увезете на других машинах, если он не взорвется. В противном случае все будет уничтожено, включая грузовики, джипы, танки и APC.

Когда видите, что грузовик оказался на Вашей базе, не торопитесь его расстрелять, а то уничтожите базу и все вокруг. А лучше всего дожидаться, когда грузовик с опасным грузом покинет базу, а уж потом его подорвать.

Очень полезно взорвать два моста, чтобы грузовики из конвой не смогли срезать угол и удрать. Используйте для этого группу из четырех-пяти танков. А тем временем подремонтируйте свои APC и джипы.

Потренируйтесь как следует и справитесь с поставленными задачами, хотя, может быть, и не с первого раза.

*** Миссия 3. В ловушке.**

❖ Вводная.

Конвой были прослежены до советского атомного перерабатывающего завода. Завод

безусловно должен быть уничтожен, а весь радиоактивный груз безопасно нейтрализован. Постройте свою базу и уничтожьте советский перерабатывающий центр. Ни один конвой не должен покинуть это место, иначе всегда будет висеть опасность ядерной угрозы.

Как всегда, первым делом изучите как следует карту и найдете перерабатывающие станции — ведь это Ваши цели. Также заметьте, где находятся грузовики конвой. Если хоть один грузовик ускользнет — миссия не выполнена.

Постройте свою базу, установите артиллерию на второй линии, чтобы во время атак противника можно было сохранить пушки и использовать их против атакующих. А также не забудьте про танки (и тактику стрельбы в движении), чтобы отразить атаки. Постройте побольше Pillboxe внутри и снаружи базы, так как враги могут сбросить парашютистов. Нужно построить и AAgun или кучу ракетчиков, иначе не отразить атаки Яков.

Когда, наконец, соберете крупную армию средних танков и пехоты, направляйтесь на запад, затем сверните на юг, прямо на вражескую базу.

Уничтожьте Tesla Coils или электростанции (первым делом), а затем и другие атакующие подразделения. И не забывайте следить за тем, чтобы ни один из грузовиков не прорвался и не улизнул. Когда разделаетесь с этими грузовиками, взорвите перерабатывающий завод. А когда сделаете это, угроза будет ликвидирована и миссия завершена.

*** Миссия 4. Потерянная земля (Wasteland).**

❖ Вводная.

Последние части советских войск вышли к северным льдам, где и заложили свою военную базу. Уничтожьте все их укрепления, чтобы войска союзников могли без проблем выйти на дорогу к Москве. Миссия будет выполнена, когда все советские войска и

сооружения будут ликвидированы.

Вот в этой миссии на карту уже можно не смотреть, потому что нужно просто всех и вся уничтожать. Как обычно, постройте свою базу, изготовьте кучу Пиллбоксов внутри и снаружи базы. У Вас есть еще MCV, которую можно построить рядом с первой, а возможно лучше построить еще одну базу и там разместить мобильную стройплощадку. Это решение, пожалуй, получше, так как здесь можно построить еще одну обоганительную фабрику, рядом с еще одним рудным месторождением.

Постройте достаточно крупное танковое подразделение и двигайтесь на юг. Постарайтесь добраться в дальнюю левую часть экрана, мимо вражеской базы, вокруг горного массива. Расстреляйте Огненную башню и все танки, что встанут на Вашем пути, а затем и электростанцию. Теперь и с Tesla легко расправиться. Убедитесь, что уничтожили все электростанции, иначе Tesla могут нанести Вам ощутимый удар. Когда база полностью уничтожена, вернитесь на свою базу, отремонтируйте технику и подлечите солдат. Затем поднимите войска и отправляйтесь на восток. Примените известную тактику: вначале уничтожить электростанции, а затем и Tesla. Дождитесь подкреплений и окончательно очистите территорию. Когда справитесь с этой работой, миссия будет завершена.

Вот и пройдена первая часть пути. Вы уже серьезно вляпались в этот международный конфликт, правда, не очень ясно на чьей стороне. Подождите следующую книгу, там Вас ждет вторая часть прохождения. Но на это время Вам вполне хватит первой части игры.

Французская кампания.

Для выполнения этой кампании необходим офицер в ранге майора.

*** Миссия 3. Испытательный полигон (Testing Ground).**



Вводная.

Союзные свиньи разработали новое ору-

жие — хронотанк, и решили испытать его на острове, принадлежащем Советской Империи. Неважно, новое это оружие или старое, важно, что остров Советский. Установите здесь базу и расположите должным образом войска. Союзников прикрывает естественный горный массив, но он не остановит Ваших героев. Не оставьте даже вражеского следа на родной земле.

Союзники расположили мощную базу на верхней части карты, в южной части базу огораживает естественный горный массив — прямой доступ к базе невозможен.

Вход в базу надежно охраняется орудийными башнями и танками, но это единственный вход-выход на базу.

В начале миссии у Вас только стройплощадка, так что немедленно постройте электростанцию и рудоочистный завод, чтобы запустить дело. Затем на очереди военный завод и другие сооружения, необходимые для построения армии. Вражеская база хорошо защищена с воздуха, так что вряд ли стоит особо тратиться на авиацию. Однако, Союзники не будут сидеть сложа руки, пока Вы постройте Армию и разгромите их, а постараются атаковать. Поэтому первая линия обороны совершенно необходима, и быстро. Скоро Вы увидите несколько хронотанков вблизи базы, а они имеют мощные ракетные установки. Установите парочку Tesla coils по обеим сторонам базы, и поскольку хронотанки не обладают мощной броней, Вы их за просто ликвидируете в любое время.

Когда будете готовы атаковать базу Союзников, двигайтесь к мосту на север, но обязательно оставьте гарнизон для защиты своей базы от атак хронотанков. Очистите мост от врагов, и можно атаковать базу прямо через главный вход. На базе сосредоточены большие силы противника, так что сражение будет нелегким, с одной атаки можно и не справиться. Миссия считается законченной, когда все вражеские сооружения и войска полностью уничтожены. Пленных не брать!

*** Миссия 4. Не пить воды (Don't Drink the Water).**

❖ Вводная.

Союзники создают новый тип хронооружия на заводе (поблизости). Разгромить его можно, но он очень хорошо защищен, и все Ваши попытки были успешно отбиты. Наступает решающий момент. Захватите хроносферу и с помощью нее отправьте MCV на большой остров, захватите завод и уничтожьте базу. Отравите водоснабжение, спустите яд в водопад над городом. Когда база мертва, захватите хроносферу.

Первым делом отправьте грузовик (Supply truck) в верховья реки над маленьким гражданским городком на севере. У Вас пять солдат для охраны грузовика и несколько инженеров, которые пригодятся уже на базе. Как только начинается миссия, пусть два пехотинца с ружьями наступают с северовостока, а вслед за ними — парочка ракетчиков. Пошли-те им в помощь еще несколько солдат, а чуть позади них — грузовик и инженеров.

Идите вдоль побережья на восток и убейте трех солдат в дальнем углу карты, иначе они чуть позже могут атаковать сзади. Чтобы добраться до водопада и избежать пиллбоксов, поднимайтесь вверх в правый угол карты, хотя наткнетесь здесь на рейнджера. Прикончите его и доставите грузовик к реке без каких либо осложнений. Как только река будет отравлена, и ядовитые потоки приблизятся к базе, увидите загоревшиеся факелы. Люди начнут гибнуть, базе наступит конец. Когда все это кончится, просто входите на базу, захватывайте бараки, электростанцию и сможете доставить подкрепление на поезде. Пока не трогайте хроносферу, а создайте побольше армию, чтобы отразить любые атаки. Когда Вы будете обладать хроносферой, сможете доставить MCV (передвижную стройплощадку) и установить ее чуть ниже своей новой базы.

Установите MCV в центре базы, так как вражеские наземные войска обязательно бу-

дут атаковать ее и попытаются уничтожить. Установите у входа в базу свою пехоту, а когда зарядите хроносферу, перебросите Вашу MCV на большой остров на западе базы. Вы можете видеть только небольшую часть острова, так что выбор места для установки MCV невелик. Передвиньте MCV поближе к месторождению и постройте базу. Следующая задача — построить подходящую армию, чтобы атаковать союзническую базу на северовостоке. И захватить Исследовательский центр (Research Facility).

Во время строительства своей базы соперник часто будет атаковать небольшими силами, так что позаботьтесь об обороне.

К северу от базы обнаружите небольшое скальное обнажение, которое охраняют две орудийные башни. Раздолбайте их артиллерией, прежде чем атаковать базу. Да и сама база классно защищена орудийными башнями и пиллбоксами, так что в Ваших атакующих войсках должны быть ракетные установки V2 и артиллерия. Проникнув в базу, первым делом захватите исследовательский центр и перебейте всех врагов, чтобы окончательно завершить миссию.

Испанская кампания.

Для выполнения этой кампании требуется офицер в ранге полковника.

*** Миссия 1: Революция в Груньове (Grunyeu province).**

❖ Вводная.

Граждане провинции Груньов выступали против советского влияния в Западной Европе. Заткните им глотки. Введите войска и ликвидируйте всех диссидентов. Мы получили сообщения, что граждане могут быть вооружены, но они недостаточно сильны. Преподайте им настоящий большевистский урок — ликвидируйте мужчин, женщин и детей.

Может это звучит очень просто, но дело может оказаться сложным. У Вас танк Мамонт, два средних танка и парочка солдат, чтобы разобраться с гражданскими. Вблизи начала миссии небольшой городок с граж-

данским населением. Когда начнете уничтожать дома, граждане сбегутся в церковь и устроят ядерный взрыв. В этот момент с севера прибудет подкрепление. Пошлите своих солдатиков к новой MCV и защитите ее от танков, которые подойдут с югозапада. Вскройте MCV и постройте базу севернее, возле богатых рудных месторождений. Теперь осталось уничтожить две вражеские базы на северозападе и северовостоке.

Северозападная база крупнее, но не так хорошо защищена, ее нужно атаковать первой. Главные атаки угрожают с воздуха, МиГи с южной базы будут атаковать непрерывно. Обязательно постройте SAM, чтобы сбивать их. Отрадите атаки и парочки танков, которые используют "железный занавес", постройте стены, чтобы замедлить продвижение вражеских войск. Их непобедимость быстро истощится, и они не смогут нанести серьезный урон строениям, живой силе и технике. Такие сооружения, как электростанции и стройплощадки, совершенно бесценны. Миссия завершена, когда не оставите камня на камне.

*** Миссия 2: "Братец" попался (*Brother in Arms*).**

❖ Вводная.

"Братья Молотова" — известные военные деятели и друзья коммунистов в западных странах, похоже, продались Союзникам. Идея, вообще-то, чудовищная, но "Братья Молотова" владеют жизненно важной информацией, и истина должна быть немедленно выяснена. Воспользуйтесь своим шпионом и проникните во вражеский лагерь, чтобы своими глазами понаблюдать за поведением подозреваемых. Если окажется, что они продались, немедленно вернитесь к себе, вызовите подкрепление и разделайтесь с ними, как и положено с предателями. Убейте их!

В первой части этой миссии забросьте своего шпиона во вражескую базу (к Союзникам) на севере, но нужно опасаться враже-

ских собак, так как они могут учуять Вас. Когда прибудете на берег, увидите двух солдат с собакой, проходящих поблизости. Когда они уйдут, быстро двигайтесь на север, а затем сверните на восток, чтобы избежать собак. Дальше идите снова на север и обнаружите базу Союзников.

У входа в базу стоят несколько бочек и огнемёт. Посадите своего шпиона чуть выше огнемёта и подождите, пока один из Братцев выйдет из биоисследовательской лаборатории. Теперь Вы можете подслушать кое-какие важные разговоры. На полпути Братец отправится в более укромное местечко, в здание рядом со стройплощадкой. Войдите вслед за ним, но обойдите вокруг бараков с левой стороны, чтобы избежать сторожевого пса (справа). Пройдите в здание, чтобы дослушать остальную часть разговора.

Как только шпион выйдет из здания, скорее всего хватайте его в охапку и тащите к пляжу, где он был впервые сброшен. Когда шпион окажется на берегу, он запалит сигнальный факел — вызовет подкрепление. Вражеские псы, возможно, и порвут несколько солдат в момент приземления, но остальные должны прорваться мимо установок V2 и пиллбоксов на восток, к безопасной пещере. Поскольку у Вас есть танки, то очистите территорию от Союзников очень быстро. Когда приземлится MCV, отправьте его на вершину рудного месторождения, к западу от пещеры, и постройте базу как можно быстрее. Нужно ликвидировать всех оставшихся союзников на карте, поэтому и нужно строить базу и солдат.

Уничтожение вражеской базы на востоке — Ваша первая задача, делать это нужно очень осторожно. Здесь очень опасные пиллбоксы, хорошо замаскированные в тени деревьев возле секции моста. Уничтожьте их перед атакой. Когда разрушите технологический центр на базе, то получите в награду два ящика наличных.

Как только займете южную часть карты,

то сможете сконцентрироваться на базе "молотовцев" севернее. Снова отыщите замаскированный пиллбокс чуть ниже входа в базу. Когда превратите базу в руины и уничтожите предателей, дело сделано.

*** Миссия 3: Шоковая терапия (Shock Therapy).**

❖ Вводная.

Маленький пограничный город поддерживает Союзников, это уже не советские люди, а враги великой Империи. И должны быть уничтожены. Возьмите элитные сталинские части и покажите им чего стоят советские солдаты. Конечно, они запросят помощи Союзников, но Вы сокрушите их безжалостно, никому не давайте пощады.

Удивительно легкая миссия, не нужно даже на старте строить базу и тренировать солдат. Ведь Вы командуете элитным подразделением и должны уничтожить всех гражданских и их поддерживающих союзников. Вы начинаете с 10-ю отличными солдатами, а по ходу битвы к Вам придет на помощь подкрепление.

Первая цель — союзническая база на севере, которую охраняют лишь два пиллбокса, да еще парочка пехотинцев. Приближайтесь с юго-западного угла базы и уничтожьте пиллбокс возле входа. Пусть Ваши солдаты непрерывно движутся, чтобы их не подрали из пиллбокса. Внимательно следите за базой, и когда из нее выйдут солдаты, немедленно их уничтожьте. Когда пиллбокс уничтожен, можете сконцентрировать свои силы на ликвидации базы.

Примечания. Ore Mining.

❖ Рудовозы важная часть игрового действия, потеряете их и лишитесь основного источника наличности. Нужно построить столько рудовозов, чтобы обеспечить непрерывную транспортировку, а не ждать доставки с обогатительной фабрики. А если есть деньги, чтобы построить

две обогатительные фабрики, то и рудовозов понадобится намного больше. Сосредоточьтесь на разработке более ярких участков руды, потому что в них содержится больше золота.

**❖ Войдя в базу, уничтожайте любых солдат, которые встанут на Вашем пути и идите прямо к ба-
ракам. Оттуда выкатится буквально тьма солдат. Не теряйте времени, момент удачный, прикончите их всех и атакуйте ба-
раки. Уничтожайте здание за зданием, скоро прибедет подкрепление (по воздуху). Опасайтесь вражеских танков и десантников, на всякий случай оставьте несколько дозорных у входа на базу. Разделавшись с базой, двигайтесь на восток и ликвидируйте пиллбокс. Если потеряли много солдат, подберите подкрепление в стартовой зоне.**

Теперь пора обратить внимание на юго-восточную базу. Направьте свой взвод в западную часть карты и пройдите как можно дальше на юг. Взорвите и уничтожьте все гражданские здания поблизости. Затем идите на восток и переберитесь через реку, разделите свои войска на два отряда. Пусть один атакует артиллерию по другую сторону перекрестка, а другой ликвидирует пиллбокс поблизости, чуть ниже артиллерии.

На восток отсюда соединяются две дороги, там увидите несколько деревьев, за которыми замаскирован пиллбокс. Уничтожьте его, прежде чем атаковать базу, а заодно разделайтесь и прибывшем с моря подкреплением. Теперь у Вас парочка танков Tesla, что в сочетании с хорошей поддержкой с воздуха, не доставит никаких проблем, пехота с ходу захватит базу. Как только расчистите карту от всяких штатских и отдельных солдат Союзников, миссия завершена. И не вол-

нуйте насчет вражеских крейсеров, которые появятся вдаль у юго-восточного побережья — Вы никак не можете их уничтожить.

Примечание. Safety in Numbers.

❖ *Чтобы побыстрее уничтожить врага, концентрируйте свои атаки. Если у Вас шесть танков против трех у противника, то откройте огонь из всех шести по одному вражескому(!). Прикончите его быстренько, а затем так же второй и третий! Но численное преимущество не единственный способ. Куда важнее точно использовать своё вооружение точно по назначению. Так тяжелые танки очень хороши против наземных целей, но против атак с воздуха просто беззащитны. А вот если посадите на такой танк несколько ракетчиков, то будет просто универсальное оружие! Поэтому всегда ведите разведку, чтобы знать какой враг противостоит и как лучше организовать боевое взаимодействие своих частей.*

*** Миссия 4: Deus Ex Machina.**

❖ *Вводная.*

Союзники захватили советского изобретателя Волкова, чтобы узнать у него все тайны его сооружения. Ну, разве такое мы можем допустить? Немедленно уничтожьте четыре вражеские радарные установки, что позволит Советским реактивировать установки слежения и обнаружить местонахождение Волкова. Пошлите туда ученого и выведите изобретателя из вражеского лагеря, а затем самолетом доставьте к себе на базу. Затем уничтожьте все союзнические войска в этом районе. Поторопитесь, если враги успеют расшифровать контрольные коды Волкова, то нашего гения придется ликвидировать.

Последняя миссия в Советской кампании очень крутая. Ваши войска придут морем в

юго-западный участок карты. Изначально в Вашем распоряжении несколько Мамонтов и танков Tesla, а также ракетная установка V2.

Враг атакует Ваших солдат и убьет одного из них. Не снижая темпа, продвигайтесь вперед, пока мамонты уничтожают вражеские вертолеты. Когда придет MCV, немедленно начните строительство базы.

Лучшее место для нее — рядом с рудным месторождением на востоке от места выхода. Заодно постройте морской канал, чтобы разделаться с вражескими кораблями. Времени очень мало, надо торопиться. Постройте кучу подлодок и отправьте их потопить три вражеских крейсера (вблизи базы на востоке и в северной части карты). На каждой базе есть радарная станция, и если не уничтожите их, то и Волкова не найдете. Радары можно уничтожать с воздуха, а можно захватить пехотной атакой. База в северо-западном углу имеет мощную противовоздушную оборону, так что умнее переправить туда пехоту. Она сделает свое черное дело.

Когда все радары будут уничтожены, местонахождение Волкова будет обозначено сигнальными факелами, и очень скоро появятся трое ученых. Волкова содержат на фиктивной военной фабрике в западной базе. Захватите базу и пошлите ученого активировать нашего изобретателя (он, видимо, в прострации). Когда Волков, наконец, придет в чувство, Чинук прилетит за ним с севера. Однако если Вы не уничтожили противовоздушную оборону на базе, то вертолету Вашему не долететь, имейте это в виду! Доставьте Волкова на вертолетную площадку в западной части базы, загрузите в Чинук, а сами займитесь ликвидацией оставшихся в живых Союзников. Вот и всё.

СОЮЗНИЧЕСКИЕ МИССИИ.

Финская кампания.

*** Миссия 3: In The Nick of Time.**

❖ *Вводная.*

Ситуация критическая! Советы захватили небольшую исследовательскую базу на севе-

ре, во время схватки хроносфера была здорово повреждена и может взорваться. А на базе группа наших ученых, захваченных красными, находится в страшной опасности! Их нужно освободить, прежде чем произойдет взрыв. Прорвитесь на базу и освободите, но помните, что есть всего один путь проникнуть на базу и выбраться обратно — по единственному мосту. Тщательно охраняйте его, чтобы обеспечить уверенную эвакуацию.

Прямо со старта продвигайтесь на север к небольшой зоне возле деревьев. Когда подойдут подкрепления, сверните налево и уничтожьте три танка, которые поджидают Вас в засаде. Двигайтесь дальше налево, разрушьте ракетные установки V2 и немного далее расстреляйте Tesla coil. Сумеете сохранить танки — проблем не будет.

С юго-запада морем прибудет подкрепление, немедленно разгружайтесь на берег, иначе Вас атакуют вражеские подлодки. Разрушительный грузовик держите в арьергарде и защищайте от атак с воздуха, иначе взрыв уничтожит все в ближайшей округе. Когда подкрепление прибудет на вертолетах Чинук, защитите их от любой атаки с севера, так как ракеты Вам вскоре пригодятся.

Двигайтесь на север, здесь жизненно важный мост, его нужно сохранить любой ценой, иначе игра проиграна. На другой стороне моста обнаружите два танка мамонта, их совершенно необходимо уничтожить массивной танковой атакой.

Когда переберетесь через мост, вновь прибудет подкрепление. На этот раз два хронотанка, но их тут же атакуют два Hind'a, хотя Ваши ракетчики живо с ними разделаются. Враг попытается атаковать Вас с тыла, восточнее моста. Ликвидируйте эту отчаянную попытку и освободите своего механика и нескольких врачей, они помогут восстановить уровень энергии в войсках.

Перебравшись на другую сторону реки, уничтожьте Tesla coil и четыре средних танка на востоке. Очень удачно, что Tesla окружена

взрывающимися бочками, которые запросто можно подорвать, отчего жизнь станет заметно легче. Расправившись с Tesla Coil, займитесь танками и расчитайте себе путь.

Можно идти отсюда по любой дорожке. Вверх к следующей реке на северо-запад — здесь дорогу преградят средние танки. А чуть дальше еще два хронотанка. Если пойти северо-западным маршрутом, наткнетесь на Tesla coil, а севернее увидите электростанцию и бараки. Лучше держаться правее и не связываться с Tesla, затем отправить парочку инженеров разобраться с конструкциями и сооружениями. Тогда сможете потренировать здесь пехоту и ракетчиков, а то ведь Хинды могут еще раз появиться.

Теперь нужно перенести свои хронотанки прямо на базу, чтобы разделаться с военным заводом, выпускающим танки, а заодно и освободить ученых. Вывезите их немедленно на юг, потому что Советы тут же пришлют подкрепление (севернее базы). Трудно придется против мамонтов, но сдержать их, пока не вывезут ученых, Вы сможете. Как только ученые в безопасности, миссия закончена.

Совет: *Не стойте на месте. Во время любого сражения бронетехники, двигайтесь, непрерывно меняйте направление, не сидите, как утка на гнезде — плохо кончится. Залп, движение, залп, движение. Вражеские снаряды всегда будут приземляться за "кормой", а Вы сможете спокойно сделать очередной выстрел. Это просто техника выживания, и если ее не освоите в совершенстве, то победы не видать.*

*** Миссия 4: Caught in the Act.**

❖ Вводная.

Советы узнали о Вашей попытке помешать созданию нового оружия. Тем не менее, все советские исследовательские центры необходимо уничтожить. Рассчитывайте на подкрепление и поддержку местных жителей.

Это очень крутая и тяжелая миссия, так как безусловно нужно сохранить Таню живой и здоровой. Совершенно необходимо уничтожить три советских технологических центра на ближайших островах. Для начала Вы, кроме Тани, имеете транспорт и четыре канонерки, но на двух ближайших островах сможете найти подкрепление. Войска союзников выйдут из зданий, но в то же самое время авиация Советов атакует Ваши войска и сбросит десант. Поколотите их как следует и продвиньтесь в юго-восточный угол карты. Под прикрытием канонерок захватите базу на самом восточном острове — здесь первый технологический центр. Следуйте за вражескими подлодками, так как они могут уничтожить Ваши канонерки. Берегите свои транспортные суда, без них миссию не завершить. Двигайтесь между островами, уничтожайте технические центры и базы на каждом из них. Подкрепление будет доставлено по воздуху.

Как только технологические центры будут ликвидированы, миссия завершена. В теории просто, а на практике...

Польская кампания.

Для руководства кампанией необходим офицер в чине полковника.

*** Миссия 1: Pawn.**

❖ Вводная.

Попавшись на дезинформацию, Советы послали свои войска, чтобы уничтожить военный завод. А это фальшивка! Но пусть верят, так что защищайте подделку изо всех сил до прибытия подкрепления. Уничтожьте их радарный купол, чтобы они не смогли вызвать подкрепление, и прикончите их.

Миссия распадается на две части. Первым делом, отразите атаки Советов на Вашу базу. Подкрепление придет через 25 минут. У Вас ограниченное количество денег, но Вы можете потренировать солдат. Потренируйте механика и врача, чтобы они могли лечить людей и технику. Держите ракетчиков в центре базы, чтобы отразить атаки с воздуха. Если продержитесь 25 минут, то получи-

те новую технику, включая MVC, которая придет с востока. Вы можете теперь начать строить собственную армию.

По ходу второй части миссии необходимо уничтожить Советскую базу в северо-восточном углу карты. Единственный вход на базу охраняется мощными орудийными башнями, огнеметами, Tesla coils и установками V2. Пусть Ваши ракетные установки V2 уничтожат орудийные форты и другие укрепления — так безопаснее будет проникнуть на базу. Здесь, первым делом, уничтожьте военный завод, иначе они столько понастроят...

База слабо защищена с воздуха, так что постройте побольше авиации и разбомбите ключевые здания, особенно радарный купол, чтобы не смогли вызвать подкрепление. Когда ликвидируете все следы советского присутствия — миссия и закончится.

*** Миссия 2: Negotiations.**

❖ Вводная.

Советские захватили небольшой городок и угрожают убивать заложников каждые пять минут, пока их требования не будут исполнены. Никаких переговоров с террористами!

Отыщите заложников, освободите столько сможете и доставьте их в целости и сохранности в покинутую церковь. А затем вернитесь к месту высадки десанта, вызовите подкрепление и прикончите советских до последнего.

В этой миссии Вы управляете Таней. Необходимо как можно быстрее отыскать заложников. Со старта идите прямо вверх, убейте одинокого солдата, а затем отправляйтесь на восток вдоль нижнего участка карты. Стрельните в бочки, чтобы взрывом убить солдат поблизости, и двигайтесь дальше до огнеметной башни. Убейте охранников, пройдите на север и уничтожьте установки SAM. Три вертолета прилетят на помощь и сметут огнеметную башню — путь открыт.

Пройдите через отверстие в изгороди, увидите двух солдат — убейте их, прежде чем они успеют уничтожить дом, тогда граждан-

ские придут Вам на помощь. Запомните церковь на востоке, это хороший ориентир при возвращении назад. Идите за местным жителем, и он приведет Вас к заложникам, а заодно поможет миновать патрули. Как только освободите заложников, немедленно доставьте их в церковь в юго-восточном углу. Когда заложники в безопасности, пройдите к месту высадки и дайте сигнал вызова подкрепления. Когда они прибудут, медики поправят танино здоровье. Теперь можно заняться уничтожением террористов. С помощью артиллерии разгромите огнемётные башни на севере, а затем в танковом бою уничтожьте вражеские машины. Направьте свой разрушительный грузовик как можно дальше вглубь базы, взорвите его там и избавьтесь от Tesla Coils (ну, уж сильно ослабите, наверняка). Теперь смело штурмуйте базу, уничтожьте здания — там сосредоточились основные вражеские силы. Теперь останется ликвидировать лишь небольшие группы солдат, разбросанные по карте. Не забывайте подзаправиться энергией с помощью медиков, а механики пусть ремонтируют технику, когда наступает пауза в боях. Когда убьете всех террористов — миссия выполнена полностью!

*** Миссия 3: Absolut M.A.D.ness.**

❖ Вводная.

Советы изобрели новый танк, испускающий шок-волны, уничтожающие все вокруг. Нельзя допустить распространения и дальнейшей разработки этого оружия. Направьте своего шпиона во все три советских интеллекта, чтобы определить местонахождение управляющих новыми танками контрольных станций. Найдете — уничтожьте. Производство танков остановится, а Вы сможете уничтожить и сам военный завод. Но советы ловко приспособились укрывать свои танки за "железным занавесом" — уничтожьте и его.

В этой миссии нужно одновременно сделать кучу разных вещей. Первым делом, отремонтируйте все свои здания и сооружения, чтобы этот сумасшедший танк своими волна-

ми полностью их не уничтожил. Пошлите пару танков к главному входу базы, так как два средних танка немедленно Вас атакуют. Подготовьте побольше пехотинцев и вместе с рейнджером расположите их позади хроносферы. Советы сбросят парашютистов, чтобы ликвидировать Вашу хронотехнику.

Как можно быстрее постройте техцентр и сделайте хронотанк — на старте миссии они будут очень кстати. Изучите с помощью шпионов вражескую территорию (за железным занавесом), а затем переключитесь на хронотанк и разнесите все вдребезги. Теперь Советы уже не смогут сделать непобедимый танк.

Теперь пошлите шпиона в каждый интеллект на каждой базе (см. карту), но перед этим обязательно ликвидируйте сторожевых собак. Перебросьте хронотанки на базы, раздавите псов и их конуры. Теперь шпионам будет куда вольготнее, и они найдут контрольный пункт управления MAD танками. Легко! Он в юго-восточном углу карты, и чтобы добраться туда, сконцентрируйте морскую пехоту, чтобы уничтожить установки SAM на островах. Теперь центры можно атаковать с воздуха и ликвидировать опасность со стороны этих кошмарных MAD танков, а значит можно построить подходящую армию (ничего не боясь!) и смести с лица земли все советские боевые части и конструкции.

*** Миссия 4: Time Flies.**

❖ Вводная.

Советы совсем одурели и решили сбросить атомную бомбу на Лондон. Их установки расположены на острове. Попасть туда можно только через хорошо охраняемый участок пляжа. Можно было бы сбросить десант, но их установки SAM не дают ни малейшего шанса. Единственная надежда — хронотанки. С их помощью можно уничтожить радарные купола и лишить зрения установки SAM. Тогда Таня сможет прилететь на остров и отключить питание всей системы обороны. Теперь доставьте свои MCV на остров и уничтожьте ракетные установки.

В начале миссии в Вашем распоряжении два хронотанка, и нужно немедленно ликвидировать находящихся поблизости солдат. Теперь переместите танки к открывшейся части острова на западе. Уничтожьте установку SAM точно на севере и огнеметную башню за ней. Разрушите еще одну SAM (дальше по дороге), отправляйтесь на север острова, уничтожьте огнеметные башни, а уж потом радарный купол. Получите в качестве премии ящик, восстанавливающий исправность Ваших танков. Но если нет серьезных повреждений, то не трогайте его, возможно он понадобится на обратном пути. Затем на острове идите на восток и уничтожьте техцентр, а потом переберитесь в западную часть острова. Перебейте пехотинцев, которые нападут на Вас, и двигайтесь дальше до моста. Уничтожьте танк и поднимитесь в верхнюю часть острова, уничтожьте две огнеметные башни и взорвите радарный купол. И снова получите в награду ящик, подлечите танки, да и про себя не забудьте. Наконец-то, на остров прибудет Таня (на запад), так что перебросьте свой танк ей навстречу.

Идите вверх по острову, уничтожайте советские части, пусть Таня крушит солдат и здания. Хронотанки уничтожат огнеметные башни с безопасной дистанции. Как только расчистите территорию, отправляйтесь на пляж, в восточную зону, где электростанция, и примите MCV. Начните строительство базы, подготовьте нескольких шпионов, отправьте их на вражеские базы, чтобы выявить расположение ракетных комплексов (см. карту). Когда все узнаете, перебросьте к каждому комплексу по хронотанку и уничтожьте. Так как здесь очень мало вражеской пехоты, все эти Ваши маневры будет несложно исполнить. Как только взорвали ракетные комплексы — домой с чистой совестью!

*** Миссия 5: *Monster Tank Madness.***

❖ *Вводная.*

Доктор Demitri, создатель нового советского супертанка хочет сбежать на запад.

Нужно вывезти его во время испытаний нового оружия, но неожиданно все пошло наперекосяк! Супертанк потерял управление, Дмитрий исчез, возможно, спрячется где-то в деревне на юге. Надо разыскать заставу, найти и вывести Дмитрия, а танк перепрограммировать и направить против его же создателей.

В начале миссии Вы как бы заперты на небольшом острове, и нужно как-то пробиваться к себе на северную базу. На острове стоянка вражеских подлодок, понятно, ее нужно ликвидировать, а затем построить себе транспортные средства. Вначале отправьте танк расправиться с солдатами на севере. И даже не сражайтесь, а просто передавите их гусеницами. Пусть оставшаяся группа присоединится к Вам, и вместе уничтожьте огнеметные башни. Переправьте своего вооруженного, чтобы стащил у врага руду, за нее получите приличные деньги. Затем захватите электростанцию и гавань для подлодок. Постройте себе транспортное судно и переправьте свои войска на северный остров. Причалите к левой части пляжа, чтобы избежать ракет V2, установленных на востоке. Отправьте два небольших отряда уничтожить установки V2, а затем продвигайтесь на базу. Прибыв на базу, направьте рудовоз к рудному полю, которое раньше охраняли V2. Продайте электростанцию, которую захватили ранее, но сохраните стоянку подлодок, так как здесь сможете подремонтировать свою технику. На своей новой базе сможете построить солдат и натренировать шпионов, чтобы заслать на вражескую базу.

MAD танки, словно сорвавшиеся с цепи псы, атакуют вражескую базу на юго-востоке. Когда это произойдет, сможете проскользнуть мимо базы и добраться до города на самом юге. Ваши MAD танки сотрут с лица земли вражескую базу, и теперь можно безопасно доставить доктора Дмитрия к вертолету Чинук, ожидающему на базе. На всякий случай прибудут подкрепления.

Восточнее Вашей базы находится мост, пошлите своих, чтобы уничтожили солдат и собак, охраняющих его. Пусть рейнджер продвинется подальше на восток и убьет двух патрульных и собаку. Берег теперь чист, можете послать шпиона на советскую базу, проникнуть в радарный купол и тем самым завершить миссию.

Итак, мы рассмотрели и прошли вместе с Вами 22 миссии игры. Не имея возможности посвятить одной, хотя и выдающейся, игре чрезмерно много внимания, оставляем их для самостоятельного исследования. А для того, чтобы Вы лучше ориентировались, приведем перечень оставшихся. Попасть на них Вам помогут пароли миссий, опубликованные в разделе Секретная Зона.

Союзнические миссии.

ФИНЛЯДИЯ:

— *Production Disruption;*

— *Harbour Reclamation.*

Советские миссии.

УКРАИНА:

— *Mouse Trap;*

— *Legacy Of Tesla;*

— *Paradox Equation;*

— *Nuclear Escalation.*

АВСТРИЯ:

— *Proving Grounds;*

— *Besieged;*

— *Soldier Volcov & Chitzkoj;*

— *Top Of The World.*

10 главных советов, чтобы уцелеть в сражениях.

- ❖ Разрушительный грузовик может оказаться лучшим другом и злейшим врагом. Ведь его нужно доставить во вражеский лагерь, хотя это вовсе не единственный способ использования. Если в него попадет снаряд или ракета, то грузовик-бомба взорвется и врагов разнесет в клочья – путь свободен.
- ❖ Если Вы увидите мощное облачение

стратегических минералов, а сами не сможете до него добраться, постарайтесь его уничтожить, чтобы не досталось врагу. Возьмите пару танков и пусть один из них двинется вперед, а второй откроет по нему огонь! Тогда снаряд, отскочив рикашетом от танка, разрушит минералы. Тем более, что по ним нельзя вести огонь прямой наводкой.

- ❖ Уничтожьте мосты через реки, ведущие к Вашей базе огнем из пушек. Затем заминируйте оставшийся единственный подход. Так сможете сдержать атаки врага.
- ❖ Если хотите построить Морской Док, а база расположена далеко от воды, постройте целый ряд Ore Silos прямо до побережья, а затем продайте их все, кроме последнего склада на берегу. Теперь можно строить Док. Также поступите, если хотите построить обогастительную фабрику вблизи каких-нибудь ценных минералов.
- ❖ Старайтесь построить больше рудовозов, они Ваши самые надежные финансовые помощники. Хорошо построить обогастительную фабрику и 3-4 рудовоза. Тогда можно жить неплохо.
- ❖ Всегда стройте бетонные стены вокруг важнейших сооружений, таких как Tesla Coils, например. Только ракеты V2 и артиллерия смогут нанести ей ущерб, перелетев через стену. Они за стеной смогут дольше продержаться. А в худшем случае, Вы обнаружите расположение вражеской артиллерии и ракет V2.
- ❖ Стройте больше электростанций, чем Вам нужно (на первый взгляд), особенно, если Вы русские. Тогда даже если союзники уничтожат одну-другую, Ваши Tesla смогут наносить врагам сокрушительные удары.
- ❖ Когда атакуете танковыми частями, берите с собой побольше полевых механи-

ков. Они будут оперативно ремонтировать подбитые машины прямо по ходу боя. А если Вас атакуют танки, то первым делом уничтожайте вражеских механиков.

❖ Старайтесь строить сразу по несколько таких сооружений, как Стройплощадки, Бараки, Оружейные фабрики, Морские Доки, Вертолетные площадки и пр. Тогда будете строить все необходимое намного быстрее. Например, лишний Аэродром не только строит самолеты быстрее, но также снаряжает парашютистов (paratroopers) и Шпионский самолет (Spy Plane).

❖ Тот, кто предупрежден, тот вооружен. Поэтому старайтесь, насколько возможно, собрать информацию о вражеской базе, засылая Ваших шпионов. Будете знать, где расположены важнейшие сооружения, линии энергоснабжения. Тогда в любой нужный момент сможете их уничтожить – это лучший путь к победе.

*** Примечание.**

По ходу сражения боевые машины не должны и секунды стоять на месте. Выстрел — движение, выстрел — движение, и так непрерывно. Вражеские снаряды будут падать всегда сзади и Вы успеете сделать еще один выстрел и тут же рвануть вперед. И враг опять промахнется. Это жизненно важно и, не освоив такой техники маневрирования, на высокие уровни не прорваться.

*** Я — шпион.**

Разведки и шпионы в любой миссии могут сыграть решающую роль, особенно в режиме нескольких игроков. И нужно уметь заслать своих шпионов во вражеские здания. Опасайтесь больше всего вражеских собак, у них такой нюх. И помните, в разных зданиях можно найти совершенно разную информацию.

❖ **Стройплощадка** — увидите какие объекты строит враг.

❖ **Оружейная фабрика** — узнаете, какие боевые машины выпускает враг в настоящее время.

❖ **Бараки** — посмотрите тренировки военных подразделений.

❖ **Обогатительная фабрика** — сможете оценить вражеские ресурсы.

❖ **Радарный купол** — увидите расположение всех вражеских подразделений и войск, кроме подлодок.

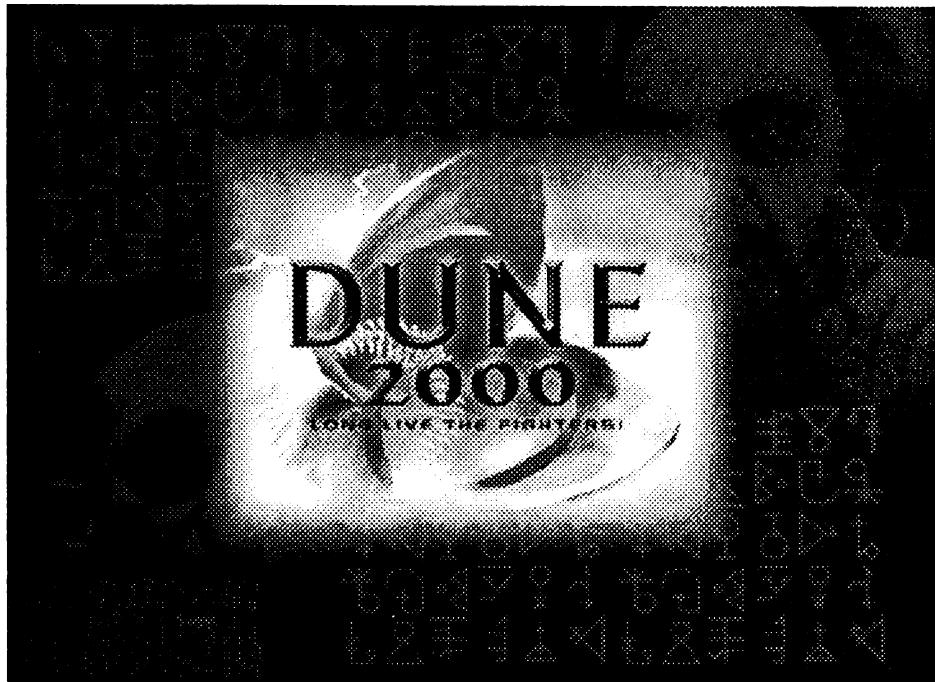
❖ **Sub Pen** — здесь с помощью пульсирующего санара сможете увидеть расположение вражеских подлодок.

*** Так кто же самый лучший?**

Споры на эту тему идут всюду и всегда: если слон да на кита, то кто кого сборет? Мерседес обгонит ли Феррари и т.п. Чья техника и солдаты лучше: у Русских или Союзников?

И у тех, и у других есть классные штучки, есть и кое-что похуже. Так у союзников есть крейсеры, которые могут (вместе с хроносферой) стать самым мощным оружием. Только вооружений у них немного, но более смертельного оружия в игре нет. У Русских в атаке всех крушит танк Мамонт, а в защите лучше Tesla ничего и не придумаешь. Так что есть на кого опереться и в наступлении, и в обороне. Однако, помните, что даже Мамонта Крейсер союзников разнесет в клочки парочкой снарядов. Останется просто куча металлолома!

DUNE 2000



В основе этой стратегической игры отличная книга, фильм-блокбастер и суперхит на PC. Всюду Дюне сопутствует безусловный успех. Не удивительно, что любители военных стратегий с нетерпением ожидали появление игры на PSX.

Нужна продуманная стратегия и тонкие тактические уловки, не говоря уж о здравом смысле, чтобы завоевать победу, приняв вызов Императора! А задача совсем не проста — надо успеть добыть побольше Спайса (в том числе постараться зацапать и добычу противников) и захватить власть над Дюной. О том что такое Спайс прочитаете дальше в этой же главе.

Три Дома (Houses) схватились между собой, приняв вызов Императора: Дом благородных Атрейдес, Дом хитроумных Ордос и Дом злобных Харконнен. Ваше право возглавить любой Дом, и в любом случае, к победе приведет лишь разумный баланс мысли и си-

лы, только так можно помешать противнику добывать Спайс, а самому добыть как можно больше.

Нельзя звбывать, что в дикой пустыне, где приходится добывать Спайс (Spice), Вас поджидают и другие страшные враги и опасности. Гигантские песчаные черви (Sandworm) могут запросто сожрать Вашу армию без всякого предупреждения, алчные торговцы Шоама только и мечтают перехватить Спайс, а Император ждет удобного момента, чтобы вонзить нож в спину!

Общие производственные и боевые соединения.

*** Carryall.**

Летательный аппарат, есть на вооружении у любого дома, производится на высокотехнологичном заводе (High Teck Factory. HTF). Па-

диус действия неизвестен, скорость 160 км/час. Это транспортный самолет с легкой броней и без вооружения, перезвонит с места на место Харвестеры, когда они полностью загрузятся Спайсом. Могут быть сбиты ракетами и АА оружием.

*** Frigate.**

Настоящий космический челнок, автоматически переправляет любые боевые подразделения в Starport (Старпорт); радиус действия неизвестен, скорость 250 км/час; ясное дело, необходим Старпорт. Эти аппараты используются на вооружении торговцев Гильдии Шоам.

*** Sandworm.**

Коренной обитатель Дюны чисто природного происхождения, на кого работает неизвестно, скорее всего, на себя и свой живот, двигается со скоростью 30 км/час. Уничтожить их трудно, пули и взрывы на них практически не действуют, а вот ракеты и пушечки крупного калибра совсем другое дело!

Чаще всего Червей привлекают сотрясения земли, неизбежные в любой битве, и они тут как тут, кровожадные, прожорливые, не щадящие ни живых, ни мертвых!

*** Siege Tank.**

По типу это танк огневой поддержки, на вооружении практически у всех, производится на высокоразвитых заводах Тяжелого Оружия (Upgraded Heavy Factory — UHF), радиус действия довольно большой, скорость 32 км/час.

Прочная броня, пули отскакивают как горох, да и взрывы могут нанести лишь незначительные повреждения. Используйте сразу ракеты и крупнокалиберные пушки, не тратьте попусту сил, времени и боеприпасов.

Очень хорош против пехоты и разнообразной техники (если на ней нет серьезного оружия), но двигается очень медленно, а против хорошо вооруженных машин с серьезной броней ему и дала бы нечего.

*** Sardaukar.**

Сардокар — наземное боевое подразделение на службе Императорского Дома, ра-

диус действия относительно невелик, скорость (пешком) 15 км/час. Для них требуются Бараки (Barracks), броня легкая, могут быть уничтожены даже стрелковым оружием.

Это элитное террористическое подразделение Императорского Дома, владеет двумя видами оружия, и когда нужно, мгновенно переключается на автомат, чтобы уничтожить пехоту, или на ракетную безоткатку, чтобы победить бронированные машины.

*** Engineer.**

Инженеры относятся к специальным механическим частям, сражаются в армии всех Домов, для них требуются усовершенствованные бараки (Upgraded Barracks), передвигаются пешком со скоростью 10 км/час. Очень уязвимы, легко уничтожить стрелковым оружием, огнем и взрывом.

Когда засылаете инженеров во вражеские здания и сооружения, то они немедленно их захватывают. Этим можно ослабить противника и самому сэкономить на строительстве.

*** Thumper.**

Наземная экологическая команда оборонительного характера, доступна всем, но только в режиме нескольких игроков. Требуются усовершенствованные бараки, скорость 15 км/час.

Не боятся противотанкового оружия, но огонь, взрывы и стрелковое оружие работает против них отлично.

Своими действиями "экологи" производят ритмические колебания почвы, чем и привлекает огромных пустынных червей.

*** Quad.**

Легкая атакующая боевая машина, состоит на вооружении армий всех Домов, производится на заводе Upgrade Light Factory, развивает скорость 59 км/час, можно палить из крупнокалиберного оружия или ракетой. Вооружен бронебойными ракетами и сгодится практически против любой бронетехники врага.

*** Combat Tank.**

Средний боевой танк, средняя броня,

средняя скорость 40 км/час, производится на Heavy Factory, стрелковым оружием и взрывчаткой его не взять, но ведь есть ракеты и крупнокалиберные пушки...

Эффективен против бронетехники врага.

* MCV.

Передвижной завод, есть в любых армиях, для производства требуется Upgraded Factory и Repair Pad (Ремонтная база), скорость 15 км/час, можно уничтожить ракетами и крупнокалиберными пушками.

После того, как разместите MCV в подходящем месте, его можно превратить в Construction Yard.

* Light infantry.

Для легких пехотных подразделений, условно, требуются Бараки. Без них не может обойтись ни одна армия, скорость 10 км/час. Тяжелое вооружение против пехоты неэффективно, лучше использовать пулевое оружие (Trike или Light infantry), огонь (Ornithopter) и фугасные взрывы (Siege tank).

Легкий пехотинец вооружен 9-мм штурмовым карабином "RP assault rifle", поэтому эффективен для уничтожения легкой пехоты противника и не бронированной техники.

* Troopers.

Еще одно наземное подразделение, производится в Upgraded Barracks, скорость 6 км/час, легко уничтожить огнем, взрывчаткой и из стрелкового оружия.

Труперы вооружены противотанковыми ракетами с бронебойными боеголовками, очень эффективны против вражеской бронетехники, но против легкой пехоты не тянут.

Houses Unit (Боевые подразделения разных Домов).

* Dead Hand Missile.

"Смертельная рука" — это ракета боевой поддержки, на вооружении Дома Харконнен (требуется Harkonnen Palace), скорость 700 км/час. Такая ракета несет ядерную боеголовку, точнее, несколько разделяющихся боеголовок, уничтожая чуть ли не все на огромном пространстве.

* Devastator.

Что-то вроде мощного боевого танка, производится на Heavy Factory + Research Center (IX Исследовательский центр), скорость 30 км/час, действует в составе армии Дома Харконнен. Девастейтор самый могучий танк, но стреляет и движется довольно медленно. Использует запрещенную ядерную технологию, стреляет двойными плазменными залпами. Его можно направить в стан врага как камикадзе, и он сам себя взорвет в нужном месте, в нужный момент! Но даже этого монстра можно уничтожить точным выстрелом из крупнокалиберной пушки или ракетой.

* Deviator.

Могучая машина боевой поддержки в армии Ордос, производится на Heavy Factory + IX Research Center, скорость 30 км/час, может быть уничтожена практически из любого оружия.

Дело в том, что Девиатор атакует специальным газовым облаком, действующим на управление вражеской боевой техники. На небольшое время она как бы переходит на Вашу сторону и открывает огонь по своим! А людишки все целехонькие!

* Missile Tank.

Танк огневой поддержки в армиях Атрей-дес и Харконнен. Ордос могут купить его в Старпорту. Производится на UHF + RC, большой радиус действия, скорость 40 км/час, настоящая ракетная установка, скорость стрельбы выше чем у тяжелых танков. Эффективен против воздушных целей и наземной техники, но пехота с ним может запросто разделиться.

* Sonic Tank.

Мощный атакующий танк в армии Атрей-дес, производится на HF + RC, скорость 44 км/час, можно подбить только ракетами или крупнокалиберными орудиями. Посылает мощные звуковые волны, эффективно уничтожает пехоту и легкие боевые машины, не разбирая где друг, а где враг.

*** Ornithopter.**

Атакующая воздушная боевая машина в армии Атрейдис, производится на Upgraded High Tech Factory, скорость 340 км/час.

Самая быстрая машина в игре, имеет легкую броню, способна сбрасывать 500-фунтовые бомбы, очень эффективна против пехоты и легкой боевой техники, но и мощным бронированным танкам не поздоровится. Сбить можно только ракетами или другим АА оружием. Стоит игроку выбрать цель воздушной атаки, Орнитоптер выполнит ее автоматически.

*** Trike.**

Легкая трехколесная машина в армиях Атрейдис и Харконнен, используется в атакующих и разведывательных операциях, производится на Light Factory, скорость - 72 км/час.

Можно уничтожить любым оружием, но крупнокалиберные пушки наименее эффективны для этой цели. Легкая броня и тяжелые пулеметы позволяют использовать его против пехоты и легкой боевой техники.

*** Raider.**

Очень быстрая боевая и разведывательная машина в армии Ордос, производится на Light Factory, скорость 90 км/час.

*** Fremen.**

Великолепные воины, знатоки пустыни в армии Атрейдис, перемещаются пешком со скоростью 17 км/час, требуется Atreides Palace.

Хорошо знают и ориентируются в пустыне, настоящее элитное диверсионное подразделение, опасное и... невидимое! Это Stealth Units! Их можно засечь только когда они открывают огонь или приближаются очень близко к вражескому пехотному отряду.

*** Saboteur Type: Species Forces.**

Очень опасное диверсионное подразделение в армии Ордос (требуется Ordos Palace), скорость 15 км/час (пешком), проникает в любое здание. Как только один Саботажник проберется на объект врага, то пиши пропало, тут же его уничтожит.

Сооружения (Structures).*** Refinery.**

Промышленное сооружение, основа всего производства Спайса на Дюне (требуется Wind Trap). Харвестеры перевозят добытую руду на перерабатывающий завод (Refinery), где Спайс превращается в Солярис (Solaris). На каждом заводе хранится Спайса на тысячу Солярис! Очищенный Спайс распределяется на хранение в башни и заводы. Немедленно постройте такой перерабатывающий завод и разворачивайте добычу Спайса, хотя уничтожить его можно практически из любого вида оружия.

*** Barracks.**

Производящее предприятие, необходимое для производства и обучения легких пехотинцев. Чтобы производить более мощную пехоту, Бараки нужно усовершенствовать (Upgrade), уничтожить их можно практически любым оружием (требуется Wind Trap).

*** Gun Turret.**

Наземная орудийная башня (требуются Бараки), элемент оборонительной системы баз, на средней дистанции отлично уничтожает любую технику, в том числе и тяжелые танки, а крупнокалиберные снаряды и ракеты вполне могут уничтожить ее.

*** Outpost.**

Наблюдательный военный пост (требуются Бараки). Если игрок набрал достаточную мощь, то аутпост будет выдавать радарную "карту", причем радар автоматически активируется, как только строительство закончено.

Можно уничтожить любым оружием.

*** Rocket Turret.**

Наземная ракетная башня (требуется Outpost), оборонительное сооружение на базе, как бы усовершенствованная Gun Turret. При прицеливании необходима соответствующая энергия. Довольно приличная броня, можно уничтожить только ракетами или крупнокалиберными пушками.

*** High Tech Factory.**

Производящий завод (требуется

Outpost), здесь производятся Carryalls. Дом Атрейдис усовершенствовал этот завод для производства Орнитоптеров.

Броня слабая, завод можно уничтожить практически любым оружием.

*** Starport.**

Очень передовое сооружение (требуется Outpost), позволяет Вам участвовать в межгалактической торговле с тороговой гильдией С.Н.О.А.М. По существу это космический рынок, где можно купить и продать что угодно. Но без Старпорта никакая торговля невозможна.

Вот только уничтожить его можно запросто, любым оружием.

*** Light Factory.**

Производящий завод (требуется Refinery), выпускает легкие боевые машины, может быть усовершенствован.

Нужно очень серьезно охранять, можно уничтожить любым оружием.

*** Silo.**

Башня-хранилище (требуется Refinery). В Spice Silo игрок может сохранять добытый Спайс. Когда процесс очистки завершается, Спайс автоматически распределяется между Silo. Когда добыча превышает объем хранения в Silo, то излишки будут утрачены. Если враг атакует Ваше Silo, захватывает их или уничтожает, соответственно уменьшается и количество имеющегося Спайса.

Эти башни можно уничтожить почти любым оружием.

*** Concrete Slab.**

В некотором смысле, фундамент (требуется Construction Yard). Если Ваши сооружения не имеют фундамента, то их легко можно повредить. А вот когда установите все на мощных бетонных фундаментах, то их не будет разрушать пустынная эрозия.

Если фундаменты разрушены, то починить их нельзя, можно только заново построить объект или бросить его.

*** Costruction Yard.**

Производящая стройплощадка, ничего не

требуется построить до нее. Сооружается с помощью MCV — мобильного строительного парка (Mobile Construction Vehicle). Это основа всей строительной программы, она самостоятельно производит небольшое количество электроэнергии и необходима для строительства новых сооружений. Охраняйте ее любой ценой, это залог успеха и развития Вашей базы!

Достаточно прочное сооружение, но повреждения ему враг все-таки может нанести разными видами оружия.

*** Wind Trap.**

Это мощная электростанция (требуется вначале построить Coustruction Yard), поставляет энергию и воду на базу. Мощные ветровые потоки поступают по воздуховодам к подземным турбогенераторам, где образуется электрическая энергия и добывается вода.

К сожалению, эти важнейшие сооружения довольно легко уничтожить, если не построить мощную оборону.

*** Heavy Factory.**

Производящий завод (требуется Refinery), позволяет Вам построить тяжелую технику, Харвестеры для добычи Спайса и разные танки. После усовершенствования можно строить и более передовую технику.

Могут быть повреждены мощным оружием.

*** Repair Pad.**

Промышленное предприятие, ремонтная база (Требуется Heavy Factory). На нем можно ремонтировать разную технику. Уничтожить довольно легко.

*** IX Research Center.**

Технологическое сооружение (требуется Outpost). IX исследовательский центр обеспечивает технологиями усовершенствования различные заводы, без него невозможно создавать продвинутую технику и прототипы.

Уничтожить нетрудно.

*** Palace.**

Столичное сооружение (требуется IX Research Center) — дворцы являются командными центрами. Здесь появляется много до-

полнительных опций, становится доступным различное продвинутое оружие.

Уничтожить можно, хотя они достаточно прочные.

* Атрейдис.

Удивительно красивая планета Каладан, родина Атрейдис, зеленая, цветущая, богатая, процветающая, очень много воды — это особенно важно!

Лидер: руководит Домом благородный, умный, дипломатичный герцог Duke Leto Atreides.

Mentat Master of Assassing: Ментат, или человек-компьютер, мастер политического заговора и убийства, умный, благородный, предан Дому Атрейдис. Зовут мудреца Norse Monco.

Military Strengths: военная мощь Дома очень велика, чего стоят только одни Орнитоптеры; отличные сооружения и боевая техника, безусловная преданность своему герцогу; великолепный стратег Ментат; потенциальный дипломатический союз с воинами Фримен.

House Profile: Очень нравственная страна, здесь уже 10 поколений правит благородная династия герцога, люди очень трудолюбивые, преданные своим правителям. Да и армия готова голову сложить за свой Дом. Наши шпионы докладывали, что ничего подобного не замечали в других Домах Галактики, кроме, пожалуй, Фрименов.

Старый надежный стратег герцога Нори Монео советует быть очень осторожным, вызов Императора ему представляется весьма подозрительным. Атрейдис предлагает занять выжидательную позицию, отражать атаки и делать упор на дипломатию. Но возможно скоро их терпение кончится...

Insignia (Знак отличия) — Ястреб (Hawk).

* Харконнен.

Их родная планета Geidi Prime, мрачная, промышленная, отравленная отходами, в общем, мерзкая.

Лидер: Барон Харконнен или Siridar-

Barron, Планетарный Правитель, такой же мерзкий, как и его планета — мстительный, завистливый, ненавидящий Герцога Лето, ненавидит вообще весь Дом Атрейдис.

Ментат: Hayt De Vries, это Ghola, оживший труп, зомби с планеты Teilaxa — умный, безжалостный, хладнокровный эгоманьяк, как и весь Дом!

Военная мощь, в основном, сочетание грубой силы и нелегального атомного оружия — сплетен на этот счет много. Безжалостность Барона и его Ментата широко известна, солдаты безумно боятся Барона. Ходят слухи, что он пьет кровь принесших плохие вести. Может быть, поэтому у Харконнен в сердце вмонтирован специальный клапан, чтобы крови напиток было легче?

House Profile — каков мир, таковы и его обитатели — злобные безжалостные к друзьям и врагам. Долгие годы насилие и страх правят этой планетой. Предательство за предательством, насилие за насилием, шпионы просто не успевают проследить за сменой военного руководства, за исключением, конечно, самого Барона.

Когда-то мелкий служащий на месторождениях Арракис, Барон теперь мечтает завладеть всеми запасами Спайса. Он хочет стать Правителем Дюны и обещает отрезать палец с герцогским кольцом с руки Лето! Так что предстоит серьезная заваруха.

Знак отличия — Скорпион.

* Ордос.

Маленькая планета, покрытая льдом, на самом краю Галактики. Основа экономики торговля, точнее, контрабанда. Больше ничего шпионам не удалось узнать про экономику планеты.

Лидер. По сути дела, никакого лидера нет, существует как бы картель богатейших людей, контролирующая всю финансовую систему и сам Дом Ордос. Этих людей никто не видел, кроме нескольких генералов, которые затем один за другим погибли при таинственных обстоятельствах.

Ментат. И его нет. Предыдущий по имени Аммон был казнен по обвинению в коррупции. Шпионы сообщают, что, вероятно, удалось создать с помощью компьютера Айксийанского клона в виде человека (IX Research Center — Айкси Исследовательский центр), который проникает незаметно, как свой, в Исследовательский центр и приобретает там за Спайс самые передовые и даже запрещенные технологии.

Военная мощь — запрещенные технологии, нелегальное оружие, полученное в Айксийанском центре; есть и небольшая армия, в основном, наемники. Короче говоря, деньги решают все.

House Profile — про них можно сказать, что это прирожденные диверсанты, обожают очень дорогое оружие и запрещенные технологии.

У них такое Айксийанское оружие, о котором Харконнен и Атрейдис не смеют даже и мечтать! Но может быть, это и сплетни — выясните по ходу игры.

Знак отличия — Змея.

* Спайс.

Spice Melange, наверняка, самое дорогое и важное вещество во Вселенной, которое позволяет летать в четвертом измерении быстрее скорости света! Без этого спайс-мутированные члены Лиги Навигаторов обитись не могут. Кроме того, с помощью Спайса можно продлить человеческую жизнь на сотни лет, а как без этого обойтись космическим пилотам?

Во всей Галактике драгоценный Спайс обнаружен только на планете Арракис, и следы этого видны в синих-синих глазах уроженцев планеты Фрименов. Спайс добывается в пустынных месторождениях и экспортируется по всей Империи. Без Спайса у Падисаха Империи нет никакой Империи!

Теперь все внимание планете Арракис — ничто не должно помешать добыче Спайса, вещество должно непрерывно течь буквально рекой!

ПРОХОЖДЕНИЕ. СЦЕНАРИИ ЗА АТРЕЙДИС.

* Сценарий 1.

Нетрудно догадаться, что выступая впервые в роли лидера армии Атрейдис, Вы должны решать довольно простые задачи — это нечто вроде тренировки. Врагов немного, цели простые. И хотя нельзя создавать новых бойцов и технику по ходу миссии, можно подкрепить оборону своей базы.

Вы должны уничтожить солдат Харконнен, атакующих базу, а также добыть Спайса на сумму в 2500 Солярис. У этого сценария две версии, но мало чем отличающихся. Незначительно отличаются: состав Вашей армии, расположение войск Харконнен, характер территории и место боя.

В одной из версий стартуете возле верхнего края карты, в Вашем отряде три Трайка и два легких пехотинца. В другой версии на один Трайк меньше, и дело происходит на юге.

Первым делом нужно запустить производство. Постройте бетонный фундамент (concrete slab), затем поставьте на него электростанцию (Wind trap), а когда появится энергетическая база, необходимо построить завод, перерабатывающий Спайс (Refinery) — немедленно! Не забудьте только установить две бетонные площадки в качестве фундамента для него. Такой завод строится довольно долго, с этим медлить нельзя.

Одновременно отправьте Трайки обследовать территорию, но все время следите за своей базой, возможны вражеские атаки.

Обследуйте край скалы, на которой находится Ваша база, там поблизости расположены месторождения Спайса. Отправьте Трайки обследовать эту территорию, там почти наверняка находится вражеская пехота. Уничтожьте ее и вернитесь на базу.

Когда завод еще строится или сразу же после завершения строительства Харконнен обязательно нанесут Вам визит, прилетят на Карриолл. Атакуйте их без промедления, иначе они уничтожат электростанцию или

серьезно повредят строительную площадку.

Когда разделаетесь с агрессорами (главное, чтобы они не застали Вас врасплох), пора приступать к разработке месторождения. Совершенно ясно, что здесь сырья более чем достаточно. Однако, на перерабатывающем заводе можно хранить Спайса только на 2000 Солярис, поэтому необходимо построить башню Сило, где и сложить еще на 500 Солярис добытого Спайса. Можете разместить ее на фундаменте завода, там будет свободное место.

Сосредоточьте свое войско и легко отобьете атаки врага. Харконнен не смогут собрать большие силы, поэтому проблем особых не будет.

*** Сценарий 2.**

Ваш Ментат Нури Монео разработал более сложную операцию. На этот раз Харконнен захватили Imperial Basin и установили свой Аутпост. Ваша задача построить собственную базу, атаковать врага и выбить его с захваченной территории. Теперь Вы можете создать себе войска, поскольку в Вашем распоряжении Бараки и Легкий Завод. Постройте Радарный Аутпост, чтобы всегда точно знать расположение своих и вражеских частей.

Как и в предыдущем сценарии, здесь два варианта этой миссии. Один вариант разворачивается в северной центральной зоне карты, в Вашем отряде пять Трайков и три легких пехотинца. Другая миссия осуществляется в северо-восточной зоне с тремя Трайками и пятью пехотинцами. В этом сценарии важную роль играет богатое месторождение Спайса в северо-западной зоне.

Первым делом постройте бетонные фундаменты, затем электростанцию, перерабатывающий завод и начинайте добычу руды. Затем заложите еще несколько фундаментов, постройте Легкий завод и начните производить Трайки, чтобы обеспечить надежную оборону базы. Враги, безусловно, будут атаковать, чтобы помешать Вам завершить строительство, поэтому держите свою армию

наготове и наносите упреждающие удары. Не стоит пока заниматься обследованием территории, продолжайте обустривать базу, разместите построенные Трайки на границе, чтобы своевременно отражать атаки, непрерывно патрулируйте вокруг базы (guard mode). Трайки немедленно атакуют врагов, как только те приблизятся, а отбив атаку, вернутся на прежнюю позицию. Такая тактика позволит избежать нападения Песчаных червей. Одновременно постройте еще несколько фундаментов, и хотя денег не слишком много, постройте еще одну электростанцию и перерабатывающий завод, экономьте не чем-нибудь другим. Второй завод обеспечит хранение Спайса на 2000 Солярис, а второй Харвестер увеличит добычу руды. Без второй электростанции ничего не получится.

После этого можно возобновить производство Трайков, постройте Бараки, затем Аутпост и легких пехотинцев, чтобы усилить оборону своей базы. Если средства позволят, постройте несколько фундаментов, третью электростанцию и Аутпост.

После этого направьте все свои денежные ресурсы на производство Трайков и легких пехотинцев, соберите приличную армию и отправляйтесь на юг, уничтожая встретившихся по пути врагов. Старайтесь держаться горных и каменных участков, иначе станете добычей Песчаных червей.

Не прекращайте производство Трайков. Вашей армии вряд ли удастся добраться без потерь до вражеской базы и преодолеть ее мощную оборону. Уничтожайте живую силу и технику врага, не щадите сил, бросайте в бой все свои войска.

К тому моменту, когда Ваш отряд будет уничтожен или понесет серьезные потери, должна быть уже готова вторая штурмовая группа с шестью или более Трайками. Немедленно отправляйте ее на юг к вражеской базе, уничтожайте пехоту и захватите побольше вражеской территории.

На базе Харконнен две электростанции,

Бараки, стройплощадка и, возможно, Легкий завод. Первым делом уничтожьте стройплощадку, чтобы враг не мог нечего построить, затем атакуйте Бараки и Завод, чтобы остановить производство вооружения и солдат. Когда уничтожите все сооружения, миссия завершена.

Совет.

Когда уничтожаете вражеские сооружения, то обычно "в момент гибели" они создают одного или нескольких пехотинцев. Не забывайте их уничтожить, прежде чем займетесь следующим заданием.

*** Сценарий 3.**

Во многих отношениях этот сценарий напоминает первый, задача простая и ясная — нужно добыть Спайса на 5000 Солярис, но на этот раз Вам противостоит Дом Ордос. Ваш советник Нори Монео посоветует избегать схваток, но если враги нападут на Вас, постарайтесь их уничтожить.

Здесь также два варианта развития сценария. В одном случае в Вашем распоряжении один Труппер, один легкий пехотинец, два Квада (Quad) и два Трайка, стартуете в левой верхней части карты. В другом варианте действие начинается в правой нижней зоне. Ваша задача заметно более сложная в этом сценарии, поскольку враг будет беспрерывно атаковать с самого начала.

Как обычно, начинайте с фундаментов, электростанции, очистного завода. Затем приступайте к добыче Спайса, постройте еще фундаменты и Бараки, не теряя времени. Ордос начнут свои атаки на дальнюю зону Вашей базы, поэтому всю первоначальную армию сосредоточьте именно там, чтобы враг не прорвался.

Построив бараки, начните производить пехоту. Пока не стоит усовершенствовать Труппер. Создайте 10-12 пехотинцев, чтобы скомпенсировать потери. К счастью, после массированных атакующих действий в нача-

ле миссии, Ордос временно ослабят свою активность. База врага расположена в стороне от Вашей: если база на западе, то атаки Ордос следуют с юго-востока; если база на востоке, то Ордос атакуют с северозапада. Вот на этих наиболее опасных направлениях и расставьте новых пехотинцев.

Пора построить 2-ую электростанцию, еще один перерабатывающий завод и Легкий завод. Вторые Рефайнери и Харвестер позволят усовершенствовать Легкий завод и начать производство Квадов, а заодно сделать Апгрейд (усовершенствование) Бараксов, чтобы выпускать Трупперов. Идея очень своевременная, ведь Ордос не оставят Вас в покое. Как и прежде, сосредоточьте основные силы на направлении главных атак Ордос, но оставьте небольшие силы для охраны тылов на случай возможных воздушных операций вражеских Карриолл.

Не забывайте, однако, добывать Спайс, это главная задача. Не устраивайте военного перепроизводства, за убитых Ордос денег не платят! Постройте башню Сило для хранения Спайса на 1000 Солярис, ведь на двух Рефайнери сможете сохранить лишь на 4000. Когда сформируется приличная армия, производите лишь замену погибшим, держите ее на уровне, а когда добудете Спайса на 5000 Солярис, можете переходить к следующему сценарию.

*** Сценарий 4.**

Ни для кого не секрет, что Герцог Лето мечтает о союзе с Фремен, коренными жителями платены Арракис. Однако те не хотят принимать участие в борьбе за месторождения Спайса на Дюне. Однако Атрейдис никогда не атакуют Фримен и не пытаются силой склонить их на свою сторону. Можно оказать им помощь. Возможно, тогда они станут могучими союзниками Атрейдис.

Территория Фримен блокирована армией Харконнен и подвергается непрерывным атакам, поэтому Вам предстоит прорваться сквозь базу Харконнен и снять блокаду. В

этой миссии Вы можете строить тяжелые боевые танки (Battle Tank), для чего необходимо построить тяжелый завод.

Миссия начинается на западной границе. В Вашем распоряжении шесть танков, три легких пехотинца, пара Трайков и Квад. Блокированные Фримен находятся в юго-восточном углу, база Харконнен как раз между Вами и ими.

Понятно, что Харконнен начнут атаковать Вас с самого начала, как только начнете строиться. Вам необходимо построить несколько электростанций, чтобы обеспечить себя энергией. На всякий случай начните с одной (чтобы не надорваться!), главное — построить побыстрее тяжелый завод. Тогда сможете строить танки, а заодно получите дополнительный Ханвестер, и хотя бы временно отложите строительство второго очистного завода.

Построив завод, займитесь строительством танков и Барак, затем немедленно сделайте им "апгрейд", чтобы создать Инженеров. Теперь ускоренно стройте легкий завод, чтобы возместить понесенные в боях потери. К счастью, Харконнен вынуждены вести борьбу на два фронта и держать часть своей армии на юго-востоке, атакуя Фримен.

Вокруг базы Харконнен (в центральной зоне) расположено несколько орудийных башен, с ними придется считаться при штурме. В этом сценарии самый простой путь прорваться, это уничтожить башни с помощью танковой атаки. Значит, нужно запустить заводы и бараки на полную мощь, чтобы возместить боевые потери, обеспечить надежную оборону, создать мощный штурмовой кулак из танков и Трайков. Тогда можно будет атаковать базу и уничтожить орудийные башни.

Одновременно создайте нескольких Инженеров, отправьте их в сооружения на базе Харконнен. Они уничтожат их и тем самым заметно ослабят оборону врага. Лучше всего постараться уничтожить, первым делом, строительную площадку и очистительный за-

вод. Затем подведите свои войска и приступите к систематическому уничтожению базы, используя Инженеров и боевую технику. Когда уничтожите живую силу и технику, захватите все здания и сооружения, миссия завершена, и Фримен свободны!

*** Сценарий 5.**

Чтобы закрепить дружбу с Фримен, Герцог Лето приказывает атаковать базу Харконнен и освободить захваченных в плен людей Фримен. Однако Бараки, в которых содержат заключенных нужно захватить с помощью Инженеров, если Вы уничтожите Бараки другим способом, то пленные наверняка погубнут.

Миссия начинается в юго-восточной части карты, у Вас есть очистной завод и харвестер доставлен по воздуху уже в самом начале, построены Бараки, легкий завод, две электростанции. В Вашей армии Квад, Трайк, Труппер, три легких пехотинца и пара инженеров.

Как только начинается миссия, сделайте "апгрейд" легкой фабрики и барак, бюджет у Вас вполне приличный, а Харвестер дает дополнительный доход. Смело тратьте деньги, стройте новые подразделения, чтобы обеспечить надежную защиту базы от нападок Харконнен, но нужны и штурмовые подразделения, поскольку контрабанда всюду процветает в Старпорт на севере. Если удастся захватить его, то наемники не смогут оказать помощь Харконнен. Соберите свои войска в мощный кулак, отправляйтесь на север и постарайтесь захватить Старпорт в отпущенный лимит времени. Таймер, ведущий отсчет времени, находится в верхнем правом углу экрана, всегда будете знать, сколько у Вас осталось времени.

Когда будете проходить каньон, встретите сопротивление врага. Наемники предупредят Вас, чтобы держались подальше от их базы, напильте на их угрозы. Двигайтесь на восток, сверните на юг, обойдите скальный выступ и поднимитесь к Старпорту. Разделяйтесь с наемниками, они недолго будут сопротивляться, запустите инженеров, один

должен захватить электростанцию, а второй — Старпорт. Как только удастся захватить Старпорт, наемники продадут свою другую электростанцию, а с образовавшейся пехотой разберетесь без труда.

Теперь получите в подарок кучу всякой контрабанды (в Старпорту), в том числе и MCV для строительства собственной стройплощадки. Установите ее в той зоне, где находилась проданная наемниками электростанция. Отправьте парочку вновь построенных подразделений на свою собственную базу.

Самое время начать эксплуатацию Старпорта. Купите еще один Харвестер, Карриолл, а также ракетный (missile) и осадный (siege) танки. Направьте Харвестер на добычу Спайса, а Карриолл используйте для его транспортировки с одного места на другое. Стройплощадка также не должна простаивать, Вам нужны орудийные башни для обеих баз и в большом количестве. Полезно построить электростанцию, а то и две, по мере необходимости.

Но не тратьте все свои средства как пьяный матрос. Вам понадобятся еще и танки, чтобы снова прорваться в Старпорт. База наемников хоть и невелика, но очень удобно расположена, укрыта за скальной стеной, и проход к ней очень узок. Установите танки на боевую позицию, а орудийные башни на скалах поближе к проходу. На своей южной базе разместите башни на севере и северозападе, это два главных направления, по которым возможны атаки врага.

Время от времени наемники будут тревожить Вас мелкими наскоками с разных сторон, но, в конце концов, они соберут свои силы в кулак и атакуют одну, а может и обе Ваши базы. Отправляйте время от времени новые подразделения на свою базу из Старпорта, чтобы компенсировать потери, поскольку этот штурм лишь начало широкомасштабной операции.

Огромное войско Харконнен в составе более десятка белых машин при поддержке пе-

хоты набросится на северную базу. Танки, охраняющие проход к базе, возможно, будут уничтожены врагом, прежде чем сумеют нанести ему серьезные потери. Но даже в этом случае еще не все потеряно! Остальные войска и орудийные башни способны защитить жизненно важные объекты на Вашей базе.

База Харконнен расположена на севере, ограждена мощными стенами и защищена орудийными башнями. Бараки находятся в северозападной части базы. Постарайтесь прорваться с северовостока, здесь только одна орудийная башня. Уничтожьте ее, отправьте инженера в бараки и справитесь с главной задачей — миссия выполнена.

* Сценарий 6.

К сожалению, все усилия оказались напрасными, захваченные пленники Фримен (вблизи Seitch Tabr) были уже убиты. Ваш благодарный порыв не привел к успеху, но еще есть шанс убедить Фримен в своей искренней дружбе. Пока Вы занимались акцией спасения, войска Ордос захватили Funeral Plain — святую землю народов Фримен. Теперь Вы получаете предложение от Fremen Warrior: если удастся уничтожить Старпорт наемников и их анклав, то аборигены станут Вашими союзниками.

Есть два варианта сценария. В первом Вы начинаете посреди южной зоны карты, стройплощадки нет, но зато "под парами" MCV. Установите ее слева на скальный фундамент, поближе к краю скального обрыва. Практически сразу атакует огромная армия Ордос. Особенно опасна механизированная колонна, идущая на штурм с востока. Постройте на этом направлении стройплощадку, чтобы суметь организовать оборону и достойную встречу врагу.

Первым делом необходимо отразить массированную атаку Ордос с севера. Встретьте их мощной танковой контратакой, а пехота с Трайком сделает все остальное. Затем отправьте свои боевые машины направо, чтобы уничтожить вражескую механизированную

штурмовую колонну.

По ходу отражения этой атаки и даже до этого постарайтесь быстро построить небольшую базу, запустите электростанцию, затем очистной завод и Бараки. Постройте 2-ю электростанцию и несколько оружейных башен. Обязательно установите бетонные фундаменты под башни, разместите их на восточной границе. Возведите стены, чтобы не опасаться атак на этом направлении.

Разместите побольше башен на северной и западной границах базы, откуда вероятнее всего последуют атаки Ордос. Одновременно с отражением атак и строительством оборонительных сооружений приступайте к добыче Спайса, деньги очень понадобятся. Сформируйте команду разведчиков (Scout unit), придайте ей боевую технику и отправьте вдоль южной границы карты в угол. В разведотряд должны войти Трайки, Квады, Танки, но не оголяйте оборону базы, иначе вернетесь к разбитому корыту. Возьмите с собой еще 5-6 инженеров.

Из югозападного угла направьте отряд на север через горные перевалы и дальше в северозападный угол карты. Захватите и разграбьте небольшую базу наемников, возьмите все, включая электростанции и Старпорт. Затем установите поблизости бетонные фундаменты и начните строительство оружейных башен. Очень скоро Вас атакуют Ордос. Они попытаются отбить трофеи, и если есть свободные войска, немедленно переправьте их сюда.

Теперь самое время разделаться с базой Ордос. Здесь довольно мало места (на базе наемников) для размещения новых сооружений. Если удастся, почините фундаменты, продайте пару Сило, чтобы освободить место, в общем, найдите выход. Стратегически это блестящая позиция для атаки на Ордос, передислоцируйте сюда новые подразделения всех родов войск. Обязательно включите в операцию нескольких Инженеров, чтобы разобраться с любыми сооружениями Ордос.

Совет.

Постарайтесь захватить харвестер в зоне его разгрузки, эта машина очень пригодится.

Когда Ваша штурмовая группа готова, отправляйтесь на восток, пустите вперед боевую технику и сконцентрируйтесь на уничтожении оружейных башен и вражеской техники, а потом уж займитесь зданиями и сооружениями. Продолжите давление на восточную часть базы Ордос, уничтожьте в первую очередь заводы и Бараки. Отправьте поврежденные машины в лагерь наемников для ремонта, а затем верните их в бой. Продолжайте подобную тактику, уничтожайте все атакующие силы Ордос, затем добейте оставшихся в живых.

Вторая версия миссии отличается лишь расположением баз на карте. Действуйте приблизительно в той же последовательности, но маршруты, понятно, будут совсем другими. Вы начинаете миссию с уже работающей стройплощадкой, но армия будет немного послабее, старт в северовосточном углу.

Совет.

Используйте Инженеров, чтобы захватить заводы и Бараки, как только сможете. Тогда сами сможете производить новые подразделения прямо в центре вражеской базы. Сохраните тем самым время — не нужно будет доставлять подкрепления с собственной базы.

Как и в 1-й версии сценария, постройте несколько оружейных башен и сконцентрируйте их на югозападе, поскольку именно оттуда чаще всего будут атаковать Ордос.

Лагерь наемников располагается на западе от Вашей стартовой позиции. При первой же возможности направьте туда Трайк на разведку. Подходите к лагерю с юга, чтобы не попасть под огонь ракетных башен на севере. Немедленно отправьте инженеров, чтобы захватить электростанции как можно

быстрее. Эти ракетные башни-установки не работают без электричества, сможете уничтожить их запросто, после того как захватите всю базу.

База Ордос и Старпорт расположены на юге от Вашей стартовой позиции. Естественно, их атаки в основном сосредотачиваются на этом направлении. Старпорт великолепно защищен, как и вся северная сторона базы. Как и в другом варианте, используйте базу наемников в качестве плацдарма для решительной атаки. Соберите свои силы здесь и отправляйтесь на запад и на юг, чтобы атаковать базу Ордос как бы с двух сторон, тогда она особенно уязвима. Если не совершите грубых ошибок, то сможете прорваться, уничтожить или захватить большую часть сооружений и отступить прежде, чем поспеют подкрепления Ордос.

Отступайте медленно, захватывая и продавая вражеские сооружения, ослабляя врага и одновременно создавая свою армию для решительного штурма. Держите ремотную базу поближе к вражеским позициям, что позволяет оперативно поддерживать боевую технику в отличном состоянии.

Совет.

Если удастся захватить башни Сило, не упустите этой возможности. Получите весь запас Спайса, хранящийся в них. Башни продайте, денежки получите, а Спайс перераспределите между Вашими очистными заводами и другими башнями Сило. Ордос не удастся отбить свои башни обратно, если ушами хлопнуть не будете.

*** Сценарий 7.**

Уже в самом начале Вы узнаете, что Император Фридрих IV ведет секретные переговоры с Харконнен! А Леди Элара уверяет Вас, что это чудовищная дезинформация, такого быть не может, войска Харконнен отступили к Funeral Plain, где их удобно атаковать и

уничтожить.

К сожалению, Леди Элара сорвала. Ее заставил так поступить Император. В этой битве на стороне Харконнен выступают элитные войска (Сардокар) Императора. Это отличное испытание для Вашей армии, во всей Галактике нет более опасных бойцов!

Вы стартуете в югозападной части карты с довольно приличной армией, но ушами хлопнуть не стоит, немедленно приступайте к строительству в следующем порядке: электростанция, очистной завод, бараки, еще одна электростанция и Аутпост. Затем постройте сколько сможете ракетных установок, преимущественно вдоль северной границы базы. Несколько штук полезно разместить на востоке.

Как только враг получит подкрепление, на Вашу базу обрушится мощная атака. Карриоллы сбросят десант из пехотинцев и Сардокар севернее базы, вот тут-то и "заиграют" Ваши ракеты. Разите вражескую боевую технику, живая сила пусть подождет. Другие подразделения смогут разделиться с Трупперами и легкими пехотинцами. Поскольку сражение будет довольно длительным, продолжайте строительство, например, легкого или тяжелого завода, чтобы создать себе новые подразделения. Не помешает и второй Рефайнерп.

Совет.

Как только начнется атака, можете остановить все строительство на несколько минут, а затем немедленно сделайте очередную ракетную установку. Тогда в любой момент сможете заменить выведенную из строя.

Когда отобьете эту атаку, разделайтесь со слегка опоздавшим подразделением Харконнен, используя ракетные башни и другие войска.

Продолжайте расширять свою базу, постройте несколько заводов, если необходимо, и обязательно еще один Хорвестер. Вам

очень понадобятся средства, битва с Харконнен далеко не закончена.

Главная база врагов находится на северо-западе. Огромная, мощная, выглядит она устрашающе. Пошлите парочку подразделений на разведку, особенно на северо-восточную окраину. Единственный проход на базу расположен на востоке, он охраняется ракетными башнями. Обрушьте крепостные стены на северо-востоке и прорветесь на базу, обойдя ракетные башни.

Первым делом уничтожьте электростанции, чтобы обесточить ракетные башни и сократить выпуск вооружения и пехоты. Если сможете, отправьте инженеров, чтобы захватить заводы, башни Сило, очистные заводы и все такое прочее. Немедленно продайте все трофеи, чтобы враг не смог их отбить обратно. Самые важные цели стройплощадка и Старфорт. Если сумеете захватить и их, Харконнен не смогут ничего построить, не смогут даже купить новый MCV.

Еще одна база Харконнен с Бараками находится в центре карты, третья база — на востоке, как только уничтожите их, миссия завершена.

*** Сценарий 8.**

Ваши победы поставят в трудное положение оба враждебных Дома и Императора. Их силы разьединены, и у Вас прекрасная возможность разделаться с ними поодиночке. Армия Ордос меньше и слабее чем у Харконнен, да и с Императорскими Сардокар лучше пока не связываться, поэтому атакуйте слабейших и постарайтесь полностью их уничтожить. Отдельные отряды Харконнен, безусловно, вмешаются, но Ордос это главная цель миссии.

Вы стартуете в северо-восточной части карты, и отряд тяжелых боевых машин немедленно атакует с запада. Уничтожьте их и отправьте свои MCV на юг и на запад, оставьте их возле небольшого хребта на краю горного плато. Стройте базу, пару электростанций, очистной завод (не забывайте в пы-

лу баталий добывать Спайс), Бараки, Аутпост и ракетные башни. Немедленно начинайте строить солдат, разместите ракетные башни вокруг стройплощадки, преимущественно с севера и юга, с этих направлений наиболее вероятны атаки Ордос.

Совет.

Лучшая защита от диверсантов Ордос — плотное пехотное охранение вокруг основных сооружений. Главные цели диверсантов, обычно, стройплощадка, электростанции, очистные заводы. Рассставьте вокруг них побольше пехотинцев и быстро заменяйте погибших бойцов.

Продолжается наступление Ордос с использованием регулярных войск и диверсантов, самое время построить "Соник-танки" и звуковыми волнами уничтожить диверсантов и пехоту с одного залпа. Затем на первый план выступают заводы, прежде всего тяжелый, позволяющий запустить еще один Харвестер, не строя немедленно еще и очистной завод. Конечно, его все равно придется построить, но пока дела военные все еще на первом месте.

В этом сценарии у врагов четыре базы. Небольшой Аутпост Харконнен, лагерь наемников, маленькая база Ордос и их главный боевой лагерь. Сразу же пошлите разведчиков, чтобы обнаружить эти базы. На этом этапе важнее всего лагерь наемников и небольшая база Ордос. Атакуйте в первую очередь наемников, используйте Инженеров, чтобы захватить самые важные сооружения и увеличить добычу Спайса — сможете построить несколько новых зданий и боевых подразделений. Используйте захваченную базу как плацдарм для атаки на меньшую базу Ордос (на юго-востоке). Оттуда Ордос частенько атакуют Вашу главную базу, так что успех в этой операции ослабит давление и на Ваш лагерь. Берегитесь Девиаторов врага, иначе они "обратят" Вашу же технику против Вас!

Уничтожьте их своей пехотой и Трупперами.

Совет.

Обязательно установите ракетные башни вокруг сооруженный Ордос и наемников, которые захватите. Вражеские диверсанты запросто могут в них пробраться, если не примите мер предосторожности.

Теперь пора заняться базой Харконнен, их лагерь прямо на юг от Вашей стартовой позиции. Там довольно мощная оборона, понадобится солидная армия, в первую очередь осадные и ракетные танки, чтобы подавить оборонительные ракетные башни. Очень полезны будут инженеры для захвата объектов вражеского производства, тогда сможете построить собственные Девизоры!

Главная база Ордос лежит на югозападе, необходимо сконцентрировать свои главные силы вблизи базы Харконнен и уже оттуда начинать военные действия. Предпримите несколько пробных атак, чтобы отыскать слабые места в обороне. Сконцентрируйте огонь на живой силе противника и ракетных башнях, уничтожайте жизненно важные сооружения. Не забывайте про свою авиацию (она очень эффективна против скоплений войск врага), а также друзей-союзников Фримен, т.к. эти ребята очень эффективны против любых целей.

Совет.

Обратите внимание на крепостные стены, часто за ними нет никаких войск и оборонительных сооружений. Разрушите эти стены, сможете нанести молниеносный удар по важнейшим объектам и ударить прежде, чем враг опомнится.

*** Финальный сценарий.**

Атака на Ордос завершилась полным успехом, и они изгнаны с Арракис. Но пока Вы занимались ими, Харконнен заметно усилились и в союзе с гвардией Сардокар Импера-

тора доставят массу неприятностей. Вы стартуете с армией, размещенной на двух больших базах, оборона которых явно слаба.

В этом сценарии есть два варианта, отличающихся довольно заметно. В первой версии одна база находится на югозападе, а другая — ближе к центру. Эта "продвинутая" база особенно уязвима, враги ее непрерывно атакуют, а оборона слабовата. К счастью, уже на старте у Вас есть электростанции (а значит — энергия), усовершенствуйте стройплощадку и немедленно начните строительство ракетных башен, чем обеспечите обороноспособность базы. Разместите их вдоль скальных стенок, чтобы обстреливать наступающего противника с высоты. База находится между двумя базами Харконнен, поэтому укрепляйте оборону одновременно на востоке и западе. Можно вызывать подкрепление с югозападной базы.

База Харконнен на западной окраине поменьше и послабее, отправьте на разведку пару Трайков, чтобы нащупать слабые места в обороне. Когда будете полностью готовы, направьте свои войска к северному Аутпосту и атакуйте оттуда. Здесь лучшее направление атаки — всего несколько ракетных башен, и путь к важнейшим объектам открыт. Уничтожайте или захватывайте их, используя своих Инженеров.

Совет.

Когда ликвидируете угрозу с запада, сможете снять ракетные башни с западной границы центральной базы. Не пожалейте денег и разместите дополнительные башни на северной и восточной границах базы.

Самое время захватить большую базу Харконнен на восточной границе. Она имеет мощную оборону, поэтому соберите в кулак побольше боевых и осадных танков, обработайте электростанции своими Орнитоптерами, чтобы вырубить ракетные башни перед решительной атакой. Направьте танки-соник

и уничтожьте живую силу противника, атакуйте производственные сооружения, что можете — уничтожьте, что сможете — захватите с помощью инженеров. Запустите на них собственное производство, чтобы усилить армию, добить Харконнен и подготовиться к штурму императорской гвардии Сардукар.

Император со своей гвардией заняли позицию в северо-восточном углу карты, к северу от большой базы Харконнен. Проведите разведку, используя Трайки и Квады, выясните слабые и сильные стороны обороны. Можете даже пожертвовать парочкой Трайков, чтобы разобраться в деталях и расположении внутренних оборонительных сооружений. Затем отправьте Орнитоптеры, уничтожьте электростанции, чтобы вырубить ракетные башни. Когда армия готова к штурму, отбомбитесь по позициям гвардии, а затем атакуйте.

Совет.

Главный приз — Дворец Сардокар, во введении к миссии рекомендуется уничтожить, но лучше постараться захватить его своими Инженерами. Если постройте Бараки, то сможете создавать своих собственных гвардейцев Сардокар.

Главные задачи во второй версии миссии практически такие же: нужно уничтожить всех и вся, за исключением Атрейдис и Фримен. Стратегия остается прежней, вначале захватить Аутпост, чтобы ослабить давление врага и получить свободу маневра. Здесь всего четыре вражеские базы, одна из них занята гвардейцами Императора, три другие — Харконнен.

Оставьте Гвардейцев на закуску и займитесь Домом Харконнен. Как и раньше постройте ракетные башни, укрепите оборону. Атаки чаще всего следуют с запада и востока. Развивайте свою базу, постройте несколько электростанций и приступайте к расширению производства. Отправьте разведку на восток,

найдите вражескую базу и выясните уязвимые точки в обороне. Оптимальное направление — с юга, атакуйте отсюда. Захватите башни Сило, чем пополните свои фонды и пробьете дыру в бюджете Харконнен.

Затем отправьте разведку на запад, тут база поменьше, и захватить ее проще. Здесь только Бараки и легкий завод, но довольно много вражеской боевой силы и техники. Вокруг базы шесть ракетных башен, которые нужно уничтожить, используя Орнитоптеры, прежде чем бросаться на штурм. Очень пригодятся боевые и ракетные танки, они справятся с вражеской боевой техникой и многочисленной пехотой.

Главные силы Харконнен расположились на северозападе. Целесообразно пожертвовать парой Трайков в разведывательной миссии, чтобы разобраться с системой обороны и провести эффективную атаку Орнитоптерами по выявленным объектам. Уничтожьте электростанции, если удастся их обнаружить, а если не удастся, то сконцентрируйте свои атаки на ракетных башнях.

Разделавшись с Харконнен, приступайте к ликвидации императорской гвардии. Первым делом направьте Орнитоптеры, чтобы раздолбить их главные силы, запустите заводы, доставьте подкрепления через Старпорт.

Совет.

Если враг будет настойчиво атаковать Вашу Стройплощадку, постройте себе MCV или закажите через Старпорт. Хотя это и дорого, но зато застрахуетесь от потери своей стройплощадки и сможете уверенно развиваться.

СЦЕНАРИИ ЗА ХАРКОННЕН.

*** Сценарий 1.**

У этого сценария две версии, они очень просты и служат отличной разминкой перед предстоящими баталиями.

В Вашем распоряжении небольшой отряд, возмещать потери нечем и нечем, так

как производства, по существу, нет. Как и в аналогичном сценарии за Атрейдис, необходимо добыть Спайса на 2500 Солярис и не дать Атрейдис уничтожить Вашу базу. Их армия не очень сильна, особых проблем с разработкой месторождений не предвидится.

Замечание.

В первой версии этого сценария Вы стартуете на южном участке карты, в отряде пять легких пехотинцев и несколько Трайков. Вторая версия миссии начинается в северозападном углу карты, практически, с аналогичным отрядом.

Пошлите свои Трайки на разведку, отыщите месторождение побогаче, затем переведите сюда свои остальные войска. Вряд ли отдельные пехотные подразделения смогут помешать Вам.

Постройте электростанцию, очистной завод, башню Сило и запустите Харвестер. Когда вокруг месторождения все расчистите, отправьте Трайки домой.

Необходимо укрепить оборону своей базы. Как правило, Атрейдис атакуют как раз перед прибытием (или сразу после) подкреплений. Вообще, атаки ерундовые, и вряд ли представляют серьезную опасность. Отбив атаки, держите войска поближе к базе и сосредоточьтесь на добыче Спайса. Одного месторождения будет достаточно, чтобы добыть необходимое количество. Установите башню Сило возле очистного завода, там есть свободная часть бетонного фундамента.

*** Сценарий 2.**

Когда победите в первой битве на Арракис, Ваш Ментат Хайт будет очень доволен, но не все складывается складно у Харконнен на Дюне. Дом Атрейдис выдвинулся на Imperial Basin и атакует разработки Спайса. Зная кошмарный характер Барона, никто не решается сообщить ему эту новость.

Необходимо отправиться в этот район, полностью уничтожить войска Атрейдис, так

как Хайт не хочет информировать Барона о неприятностях.

Начинайте обустройство своей базы, заложите несколько бетонных фундаментов и тут же установите электростанцию. Затем постройте очистной завод и немедленно приступайте к добыче Спайка. Когда добудете достаточное количество, создайте легкий завод и запустите производство Трайков.

Если будет возможность, постройте еще одну электростанцию, Бараки и радарный Аутпост, затем третью электростанцию и второй очистной завод. Тогда сможете быстро начать производство военной техники и успешно отразить все атаки Атрейдис.

Примечание.

У этого сценария две версии. В первой Вы начинаете в северозападной части карты, Атрейдис будут атаковать с запада. Во второй версии Вы начинаете на северозападе, а база Атрейдис располагается на юговостоке. Первая версия заметно легче, у Атрейдис нет легкого завода, они не могут производить живую силу, но первоначальная армия весьма многочисленная.

Пошлите Трайк на разведку в южную и западную зоны карты (вплоть до границы) разведывайте оттуда ближайшие окрестности вражеской базы. Лучше всего атаковать с юга, где располагаются Бараки.

Завершив разведку, немедленно отойдите назад, накопите побольше сил, чтобы разделиться с многочисленной пехотой Атрейдис. Направьте большую часть Трайков штурмовать зону с юга и одновременно атакуйте с востока, чтобы отвлечь внимание обороняющихся, в то время как главные силы захватят Бараки, лишив Атрейдис возможности пополнять рдеющие по ходу боя ряды.

Во второй версии проведите разведку на южной границе карты, где находится легкий завод — здесь самое слабое место в обороне.

Бараки — вторая по важности цель, поскольку на этот раз Атрейдис сосредоточится на производстве техники, а не на живой силе.

Снова отвлеките на себя оборону ложной атакой с севера, отправьте туда пять-шесть Трайков, но после ответного удара Харконнен немедленно верните отряд обратно (иначе они, безусловно, погибнут). Теперь они поддержат атаку главных сил.

Первым делом уничтожьте легкий завод, затем Бараки и зачистите территорию.

Совет.

Уничтожая врагов, не забывайте и о вражеских Хорвестерах. Ликвидировав очистной завод, Вы остлавляете Харвестеры "без работы", они прекращают добычу Спайса. Однако этого недостаточно, уничтожьте этих "золотых уток", чтобы завершить сценарий полной победой.

*** Сценарий 3.**

Никакой благодарности за победу, Хайт просто ставит новую задачу — уничтожить базу Атрейдис возле Seitch Tarb или лучше не возвращаться! В этом сценарии также две версии, отличающиеся лишь характером территории и месторасположением баз. В первой версии стартуете в северной центральной зоне карты, база Атрейдис расположена прямо на юге у границы карты. Во второй версии Ваша база находится в восточной зоне карты, а Атрейдис расположилась северо-западнее Вас. В первой версии армия Атрейдис заметно сильнее, а во второй — расположена заметно ближе к стартовой позиции.

Игровое действие развивается довольно стандартно, Атрейдис не преподнесут никаких сюрпризов. В Вашем распоряжении теперь будут и Квады (после того как построите и усовершенствуете легкую фабрику), очень хорошее подспорье.

В обеих версиях в распоряжении Атрейдис значительное количество техники, они часто атакуют. Обязательно разместите свои

войска чуть ближе к вражеской базе, чтобы заранее встретить войска противника и сохранить все свои сооружения.

Смело тратьте деньги, не нужно накапливать богатство, важнейшая задача уничтожить вражескую базу. Стройте Трайки и Квады, а вот башни Сило не нужны, добыча Спайса будет вестись в незначительном объеме.

В первой версии северная база Атрейдис имеет мощную оборону, пошлите разведчиков (Трайки) на восточную и западную границы базы и убедитесь, что с западной стороны оборона послабее. Стройплощадка находится возле западной границы базы, прорвитесь к ней, захватите ее и продолжите наступление.

Во второй версии сценария самая мощная оборона базы Атрейдис обращена к Вашей базе, оно и понятно. Лучше всего атаковать с запада. Пошлите разведку на запад (к границе карты), а затем в северо-западную зону, оттуда вернитесь на восток. Легкий завод Атрейдис находится на западной границе базы, а стройплощадка чуть южнее. Захватите эти сооружения, и Атрейдис не смогут производить солдат и вооружение.

Совет.

В обеих версиях широко используйте Трайки и Квады. В атаке Трайки, в основном, заняты уничтожением пехоты и Трупперов, а Квады займутся боевой техникой. Полезно создать два атакующих отряда из Трайков и один из Квадов. Когда они справятся со своими непосредственными задачами, то переключатся на уничтожение техники и сооружений.

*** Сценарий 4.**

Уничтожая Атрейдис, не забывайте и о пустынных воинах Фримен в зоне Seitch Tabr. Они также атакуют Харконнен и, если с ними не разделаться, Барон не сможет овладеть планетой Арракис. Он уже раньше пытался с

ними расправиться, а теперь Фримен явились с ответным визитом.

Ваша цель в этом сценарии уничтожить два отряда Фримен, а также ликвидировать базу Атрейдис, жаждущих союза с Фримен.

Проводя разверку, обнаружите, что Атрейдис установили оружейную башню на скале севернее Вашей базы. Бастро постройте свой собственный лагерь, начните с тяжелого завода, а уж затем займитесь Бараками и легким заводом, но только после того, как установите ремонтную базу. Затем постройте четыре боевых танка и отправьте их на север, а основные силы начнут штурм с юга, прорываясь сквозь стены. Четыре танка на севере легко разделяются с оружейной башней, здесь оборона явно слабее, а если машины все-таки получают повреждения, сможете отремонтировать их на своей базе.

Развивайте свою базу, стройте сооружения и войска. Когда отобьете очередную атаку Атрейдис, пошлите несколько танков на север, а затем на запад, обследуйте всю северозападную зону, отыщите проход на юге в скальной стенке. Через одну-две минуты этот проход захлопнется, воины Фримен окажутся в западне и не смогут атаковать Ваши позиции.

Убрав один отряд аборигенов с дороги, немедленно отправляйтесь на юг к базе Атрейдис, немного южнее найдете еще одно племя Фримен. Расправьтесь с их передовыми отрядами, пробейте брешь в скалах, для чего придется взорвать целый утес! Конечно, Атрейдис придут на помощь своим друзьям. Если станет слишком горячо, отведите танки к своей базе, где Ваша оборона легко уничтожит преследователей.

Когда покончите с обоими отрядами Фримен, самое время разобраться с этими чистюлями — Атрейдис. Атакуйте с юговостока, мимо только что уничтоженного лагеря Фримен. Пустите вперед танки (и побольше!), давите пехоту и крушите вражескую технику. Дело простое, справитесь легко, только по-

стройте побольше танков на своей базе для этой операции, а также захватите Трайки, чтобы было чем разобрататься с остатками пехоты!

*** Сценарий 5.**

Император принял решение поддержать Ордос и послал свою гвардию на помощь их базе в Habbaniya. Хорошего в этом мало, Сардокар очень умелые бойцы и их трудно уничтожить. К счастью, у Харконнен есть радарный Аутпост, и гвардия Императора не сможет незаметно высадиться в этом районе.

Необходимо сохранить этот Аутпост, иначе трудно будет бороться сразу на два фронта. Вы стартуете на западной границе карты в достаточно развитой базе. В действительности, у Вас почти две базы: главная база находится в северозападной зоне, здесь построена строительная площадка и пара электростанций; на южной базе имеется Аутпост, который необходимо защитить любой ценой, и две оружейных башни.

Первым делом постройте очистной завод на северной базе, еще пару электростанций и несколько заводов, затем пошлите основные силы на юг для обороны Аутпоста. Как можно быстрее постройте побольше техники и пехоты и также отправьте на юг, оставив для обороны базы лишь пару танков.

Примечание. Хотя пехота легко пройдет через горные перевалы между базами, Ваша техника вполне может пройти по песчаной пустыне. Не забудьте, что и вражеская техника также способна совершить аналогичный переход!

Ордос будут настойчиво атаковать Ваш Аутпост. Раздавите пехоту танками, а оружейные башни и пехота разберутся с вражеской техникой.

Пока Вы защищаете Аутпост, Ордос на севере предпримут атаку на Ваш Харвестер. Переправьте его на свою базу, а войска отправьте для отражения атак.

Совет.

Если будете действовать быстро, то успеете возвести стены

Вдоль южной границы южной базы, чтобы задержать врага. Тогда танки и орудийные башни сумеют уничтожить атакующие части.

После этой главной атаки Ордос временно прекратят активные боевые действия. Используйте эту передышку, чтобы активировать производство. Постройте еще два очистных завода, тяжелый завод, легкий завод, Бараки, ремонтную базу и, может быть, еще кое-что. Затем займитесь производством живой силы и техники, порадитесь отсутствию у Ордос ракетных танков — они могли бы попортить Вам уют!

Когда создадите достаточное количество живой силы и техники, проведите разведку в югозападной части карты. Здесь необходимо отыскать небольшой Аутпост и уничтожить его. Проведите в этот район войска, пройдите на юг и затем чуть-чуть на восток на горное плато, атакуйте Аутпост с запада, здесь довольно слабенькая оборона.

Когда выполните эту задачу, массированные атаки на Ваш Аутпост прекратятся, но для успешного завершения миссии, необходимо сокрушить базу Ордос на дальней восточной границе, а заодно и небольшую группировку имперской гвардии, занимающую некоторую часть базы.

Проведите разведку на востоке, обратите особое внимание на северную часть базы Ордос, здесь оптимальное место для атаки, поскольку легче прорваться к Старпорту Сардукар и захватить его. Охрана невелика, несколько танков легко передают пехоту, а Инженер захватит порт. Ордос обрушат на Вас массированный огонь, закажите подкрепление через Старпорт и постройте поблизости ремонтную базу.

Когда добавите к своей армии по паре танков каждого типа, особых проблем не будет. Захватите Бараки и остальные сооружения, используя здесь же произведенных Инженеров.

* Сценарий 6.

На этот раз Ваш стратег Хайт заметил Вас и дал кое-какие установочные данные по этому сценарию.

В этой миссии снова предстоит сражение с Ордос. Одновременно с поздравлениями Хайта, получите важную информацию от Леди Элара. Она узнала от Императора, что Ордос, отступив в Funeral Plain, теперь владеют Девитатором, потрясающим айксианским оружием.

Чтобы Ордос не смогли обратить Вашу собственную технику против Вас самих, необходимо уничтожить Старпорт Ордос в Funeral Plain. В этом сценарии две версии.

Первая версия начинается в нижнем левом углу карты, вдоль участков южной и западной ее границы. Подведите сюда свои войска, установите стройплощадку на границе горного плато, здесь очень удобное место для подобного сооружения, т.к. противник не сможет сюда взобраться во время штурма. Если установите здесь несколько орудийных башен вдоль края плато, то сможете перестреляете врагов, прежде чем Ваши войска предпримут контратаку.

Отыщите на карте лагерь наемников. Ордос обязательно обратятся к ним за помощью, он где-то на югостоке. Оборона здесь слабенькая, захватите легко. Организуйте свою новую базу и получите изрядное количество Спайса.

Направьте пару разведывательных отрядов на восток вдоль южной границы карты, пока не обнаружите лагерь наемников. Верните технику на свою базу и пошлите парочку Инженеров в лагерь наемников. Затем снова верните сюда технику, и Инженеры захватят все, что возможно.

Безусловно, это насторожит Ордос и они попытаются отбить лагерь наемников. Пошлите подкрепления, чтобы отразить их атаки. А можете просто перебить их, если позволят возможности, и еще — установите несколько орудийных башен вокруг этого лагеря.

Теперь Вы имеете следующий выбор!

1. Чтобы ослабить позицию Ордос, прежде чем отправиться к Старпорту, обратите внимание на маленькую базу Ордос, живую силу, технику и сооружения вдоль западной границы карты. Направьте сюда боевые и ракетные танки на западную границу, если хотите. Это позволит ослабить дальнейшие атаки Ордос на Вашу базу, а заодно сформировать мощное подразделение и провести главную атаку на Старпорт основной базы Ордос.

Понятное дело, это нелегкая прогулка, здесь превосходно организованная мощная оборона, а вот территория вокруг довольно свободна. Если будете действовать быстро и точно, то сможете захватить или уничтожить несколько важных сооружений, прежде чем Ордос опомнится. Получится отличный плацдарм для атаки, а кроме того, будет заметно ослаблена вражеская оборона.

Используйте бывший лагерь наемников как опорный пункт этой главной атаки. Когда соберете мощный боевой кулак, отправляйтесь к северной границе карты. Оцените здесь небольшую базу Ордос. Не атакуйте ее с налета, лучше вначале отправьте Трайк на разведку.

Продвиньтесь мимо базы, прежде чем свернуть на югозапад. Судя по всему, оборона этой базы с северовостока укреплена плохо.

Привезите с собой Инженеров, чтобы захватить Бараки, ремонтную базу и тяжелый завод. Если сумеете овладеть Бараками, то сможете использовать их для производства Инженеров прямо в центре вражеской базы. Старпорт расположен западнее этих сооружений.

Совет.

Когда завладеете Бараками, будет значительно легче, если сумеете захватить и тяжелый завод, и начнете выпускать собственную продукцию. Сможете создать боевые, ракетные и осадные танки на вражеском заводе, а затем атаковать зону Старпорта. Такой план позво-

лит избежать долгого и опасного пути по пустынным пескам.

Захватив ремонтную базу, сможете ремонтировать поврежденную технику прямо на месте и тут же отправлять ее в бой.

2. Эта версия сценария отличается незначительно, но местность и расположение базы совершенно иные, меньше свободы выбора. Можно сделать вначале ставку на мощную атаку на главную базу Ордос, а не отвлекаться на мелкие базы наемников и Ордос. Кстати, оборона порта довольно слабая, всего несколько орудийных башен и небольшой отряд. Но Вы сами можете выбрать и любой другой план.

Теперь Ваша база расположена на юге, и на старте миссии уже готова стройплощадка. Быстро обустройте базу, постройте электростанцию, очистной и тяжелый заводы, затем начинайте выпускать живую силу и технику. Одновременно продолжайте развивать базу, чтобы обеспечить выпуск орудийных башен. Не забудьте сделать "апгрейд" Бараков, чтобы создать Инженеров.

Если хотите, можете разыскать на северо-востоке базу наемников, но найти ее будет непросто. Очень вероятно, что наткнетесь на небольшую базу Ордос, которая находится чуть дальше на северозапад. Можно захватить или уничтожить обе эти базы и немедленно приступить к производству орудийных башен для укрепления обороны. Захват сооружений на этих базах обязательно привлечет в эту зону подкрепление с главной базы Ордос.

Отправьте Трайки на разведку и отыщите главную базу врага. Пожертвуйте несколькими Трайками, они должны ворваться на базу и обнаружить расположение Старпорта. Три башни установлены вокруг порта, но серьезный отряд — из боевых и ракетных танков особых проблем не встретит. Чуть западнее находятся основные сооружения Ордос, всевозможные заводы и несколько башен Сило.

Совет.

Ракетные танки очень полезны

при штурме Старпорта, они могут атаковать оборонительные башни с дальней дистанции. Если Ордос предпримет аналогичную ответную операцию, отведите свои ракетные танки назад и выпустите боевые танки, чтобы уничтожить контратакующего противника. Разделавшись с ними, снова выведите на передовые позиции ракетные танки и добейте башни.

*** Сценарий 7.**

Сильно ослабив Ордос и Атрейдис, Вы теперь практически контролируете большую часть планеты Аракис, но проблемы все еще остаются, несмотря на то, что неожиданно умер стратег и главный военный советник Атрейдис, великий ментат Нури Монео.

Теперь Император отправляет свою верную гвардию во льды полюса, где они могут высадиться незаметно, там их нельзя засечь радарами Харконнен. Ваша задача уничтожить всех врагов, но не забывайте про прожорливых песчаных червей, целых одиннадцать штук поджидают Вас севернее базы. Старайтесь миновать эту зону по горам и скалам, избегайте песчаных участков.

Миссия начинается довольно просто, у Вас парочка подразделений, хотя этого явно недостаточно. Немедленно постройте личную армию, затем пошлите войска на юг, но инженеров оставьте на базе. Здесь немного войск Атрейдис, подавите их танками и очистите территорию. Когда "фарватер" чист, пускайте инженеров и захватите стройплощадку с электростанцией.

Используйте Инженеров, чтобы захватывать вражеские сооружения по ходу всего сценария, тогда враг не сможет ремонтировать технику и восстанавливать живую силу.

Захваченная стройплощадка лежит в самом центре карты, войска Атрейдис расположены с востока и запада, позиция достаточно уязвимая, ее нужно как можно быстрее ук-

репить.

Постройте фундаменты возле стройплощадки (справа) и продолжите их до небольшого склона, ведущего на горное плато на восточной границе базы, окружите границу крепостной стеной. На восточной базе Атрейдис в Бараках непрерывно "выпускаются" гвардейцы Кардокар, и атаки их очень опасны. Крепостные стены помешают им прорваться с востока, и они вынуждены будут наступать с юга.

Когда фундаменты готовы, установите очистной завод, Бараки, вторую электростанцию и Аутпост. Затем приступайте к строительству ракетных башен, разместите их вдоль южной границы плато, чтобы уничтожить атакующего противника с востока, а также на западной границе, чтобы отразить возможные атаки с запада. Постройте еще несколько электростанций для обеспечения ракетных башен даже в ущерб военному производству — это ключевой критический момент!

Только если сумеете разместить на южной границе четыре-пять ракетных башен, можете не опасаться атак с восточной базы Атрейдис. Одновременно отправьте Инженера на запад от плато, а затем на север. Это принципиальный ход, Инженер должен проникнуть в северную часть базы Атрейдис и захватить тяжелый завод. Немедленно продайте его, иначе завод будет отбит. Такой маневр здорово ослабит врага, они не смогут выпускать тяжелую боевую технику, пока не построят новый!

Совет.

Полезно сохранить игру перед захватом завода, у Инженера невероятно сложная задача, неподалеку от тяжелого завода Аутпост, и его запросто могут засечь.

Снова запустите на полную мощность тяжелые и легкие заводы, ремонтную базу, Айксиаский исследовательский центр и т.п. Очень полезно построить несколько очист-

ных заводов, а также несколько ракетных башен на юге для охраны работающих Харвестеров, добывающих Спайс на месторождениях южнее базы.

Без тяжелого завода восточная база Атрейдис не сможет сопротивляться Вашей технике, особенно если сумеете построить несколько Девастаторов. Прорвитесь на базу, уничтожьте или захватите сооружения, а затем сосредоточьте все свои усилия для атаки на большую базу.

Направьте армию на восток вдоль северной границы карты и атакуйте главную базу Атрейдис с северозапада. Пока войска будут разбираться с боевой техникой врага, отправьте Инженеров на базу (с юга), чтобы они захватили важнейшие сооружения и ракетные башни. Поскольку Ваша техника не сможет прорваться внутрь базы по узкому склону, запустите производство прямо на захваченных вражеских заводах. Но даже если придется продавать их, все равно заметно ослабите позиции Атрейдис.

Теперь направьте свои главные силы (с северовостока) на небольшую базу Сардокар, разложенную внутри базы Атрейдис. Пошлите Инженеров, пусть захватят все что сумеют, организуйте выпуск боевой техники. Атакуйте электростанции, обесточьте ракетные башни и облегчите себе жизнь.

Этот финальный штурм может и не удасться с первого раза. Запустите заводы на полную мощность и направляйте к вражеской базе вновь созданные части. Вы запросто превзойдете по производственным мощностям Атрейдис, ведь Ваши Инженеры славно потрудились. В гонке вооружений победа будет за Вами, но не давайте им развивать производство, непрерывно атакуйте, и они долго не продержатся.

*** Сценарий 8.**

Войска Харконнен еще больше укрепили свои позиции на Дюне, но все три врага еще полностью не уничтожены. Настало время окончательно разделаться с Ордос, оставив

на закуску Атрейдис и гвардию Императора.

Дом Ордос создал подразделение Диверсантов и отводит им важную роль в предстоящих баталиях.

Первым делом переместите свой MCV поближе к утесам на плато, где начинается миссия, и приступайте к строительству базы. Для начала постройте заводы и электростанции, затем ракетные башни и расставьте их вокруг стройплощадки. Очень важно построить Барак и выпустить побольше пехоты, чтобы отбить вылазки диверсантов. Огородите крепостной стеной северную границу базы, установите здесь пару ракетных башен, чтобы враг даже и не совался с этой стороны.

Пора заняться разведкой, лагерь наемников расположен западнее Вашей базы, атакуйте ее с юга, а инженера отправьте захватить тяжелый завод. Наемники сразу перейдут на Вашу сторону, постройте несколько Карриолл, Харвестер, боевые и ракетные танки.

Главная задача уничтожить Ордос, поэтому отправьте разведчиков на восток и обнаружьте их базу. Лучше всего штурмовать базу с севера, ее обороняют всего две ракетных башни. Там очень много важных сооружений, которые неплохо бы захватить. Прорвитесь на базу, отыщите айксиянский исследовательский центр и тяжелый завод, немало южнее расположен Дворец Ордос, захватите его с помощью инженеров, начните выпускать собственных диверсантов и сотрите вражескую базу с лица земли.

*** Финальный сценарий.**

Настало время решающей битвы между Великими Домом Харконнен и Домом Атрейдис, позиция которых очень уязвима — остался последний Аутпост на Арракис. Здесь все войска Атрейдис, готовые до конца биться за эту территорию. Необходимо уничтожить эту армию и гвардию Императора, чтобы стать властелином Арракис. Заодно полезно выставить Императора двучленным тираном, может кто в это поверит, а затем уж предъявить свои претензии на верховную

власть Харконнен над всей Галактикой.

В первой версии этого сценария Вам противостоят пять вражеских баз, нужно захватить или уничтожить их все. Три базы принадлежат Атрейдис, а две императорской гвардии.

Разместите свой MCV воль северной границы плато, быстро отстраивайте свою базу, необходимо немедленно создать оружейные башни, чтобы надежно защитить стройплощадку и пустынные зоны на севере и юге. А на восточной границе установите крепостные стены.

Первым делом займитесь небольшой базой Сардокар севернее Вашей стартовой позиции. Выведите свои войска через южную границу базы, обойдите вокруг горного плато и продвигайтесь на север. Бараки захватить довольно трудно, но необходимо, чтобы остановить производство гвардейцев. Держите танк поблизости, чтобы передавить только что созданных бойцов.

Когда разделаетесь с этой базой, обратите свое внимание на западную базу Атрейдис. Вначале попытайтесь счастья с юга, а затем обоидите базу и нанесите удар с запада. Первым делом уничтожьте очистной завод. Стройплощадка находится чуть дальше к востоку, затем разбейте тяжелые и легкие заводы, они совсем рядом.

Теперь пора разобраться с обреченным Аутпостом Атрейдис на севере. Он окружен ракетными башнями, но если удастся их уничтожить, останутся лишь Бараки и сам Аутпост. Включите в штурмовой отряд танки и Трайки, танки ликвидируют башни, а Трайки разберутся с пехотой и Трупперами. Когда пробьетесь через оборонительные башни, танки просто раскатают в пыль пехоту и сожгут базу с лица земли.

Главная база Атрейдис расположена на севере, пошлите свои войска вдоль восточной границы карты к северной границе, затем продвигайтесь на запад. Это большая мощная база, но они явно не ожидают атаки

с этой стороны, здесь только одна ракетная башня! Если действовать быстро и уничтожить эту башню, сумеете захватить или ликвидировать два очистных завода и пробить серьезную брешь в экономике Атрейдис. Продолжайте атаку на юг, уничтожьте заводы или же продвигайтесь на запад, чтобы захватить стройплощадку и Дворец.

Последняя база Сардокар на территории главной базы Дома Атрейдис. Направьте свои отряды на северозапад и атакуйте гвардейцев оттуда. Главная цель Дворец, но необходимо также захватить или уничтожить все сооружения и войска Сардокар, чтобы одержать окончательную победу.

Во второй версии этого сценария у Вас прямо с самого начала есть хорошо развитая база с тяжелым заводом, ремонтной базой, Бараками и очистным заводом. Немедленно выполните "апгрейд" тяжелого завода, простройте MCV, сделайте несколько ракетных башен, чтобы обеспечить надежную оборону.

Вы начинаете миссию в северозападном углу карты. Производственные мощности базы позволяют немедленно приступить к выпуску живой силы и техники, а это очень важно, поскольку битва с Атрейдис и Сардокар будет нелегкой.

Как и в первой версии, необходимо захватить пять вражеских баз, на этот раз две из них обороняют Атрейдис, две — Кардокар и одну (пятую) — Наемники.

Первым делом атакуйте небольшой Аутпост на северовостоке. Он довольно далеко от стартовой позиции, но зато это слабейшая база. Отделаетесь от одной опорной точки Атрейдис и получите неплохое подспорье с точки зрения Вашего развития. Атакуйте ее с запада, пробив крепостную стену, пошлите Инженеров захватить Старпорт и легкий завод, а войска пусть прорываются на восток и юг, уничтожая ракетные башни. Такая тактика позволит Инженерам захватить на базе все нужное и полезное.

Теперь отправляйтесь отсюда прямо на

юг к лагерю наемников. Инженеры очень пригодятся, они смогут захватить важные сооружения, использовать их для собственных нужд и добавить к своим авуарам изрядное количество Спайса. С такими подарками без колебаний используйте Старпорт и доставьте Корриоллы, Харвестеры и танки.

Затем двигайтесь на восток и север, пошлите отряды из лагеря наемников к восточной границе карты, а затем сверните слегка на север. Здесь обнаружите мощную базу Атрейдис. Лучшее направление штурма с северо-запада, там меньше всего ракетных башен. Когда прорветесь, уничтожьте стройплощадку, затем сверните на восток мимо двух электростанций.

Продолжите атаки на юговосток, разберитесь с Дворцом Атрейдис и Аиксиканским исследовательским центром, затем направьте отряды в разные стороны, чтобы полностью овладеть базой. Обратите внимание на электростанции, без них не будут работать ракетные башни, а значит победа достанется намного легче. Поставьте охрану возле моста, но пока не переходите его, т.к. он ведет к базе Сардокар, а ее лучше оставить на закуску.

Вначале атакуйте небольшую базу Сардокар, она находится западнее главных сил, юговосточнее Вашей стартовой позиции. В обороне нет явных слабостей, база словно ошетилилась ракетными башнями со всех сторон. Положитесь на Трупперов, их трудно поразить огнем башен, а танки уничтожат боевую технику гвардейцев.

Когда, наконец, этот Аутпост разгромлен, останется только главная база императорских гвардейцев. Используйте этот Аутпост и мост как плацдарм для атаки сразу с двух направлений. Императорский Дворец обороняют три башни, он находится в восточной зоне главной базы. Направьте сюда Трупперов, они уничтожат башни, и Вам удастся избежать больших потерь. Классно, если сможете захватить Дворец с помощью Инженеров и начать делать собственных гвардейцев, но

это вовсе не обязательно. Судьба сражения уже предопределена!

СЦЕНАРИИ ЗА ОРДОС.

*** Сценарий N 1.**

Как и в других начальных сценариях, особых сражений не предвидится, нужно просто добыть Спайса на 2500 Солярис и не позволить врагу добраться до своего богатства — вот две главные задачи миссии.

У Вас небольшое войско и информация, что Харконнен крутятся где-то поблизости. Солдаты не очень-то Вам доверяют, поэтому в таких простых миссиях необходимо показывать высокий класс и завоевать авторитет, стать достойным великого Дома Ордос.

*** Замечание.**

Как и раньше, в этом сценарии две версии. Первая стартует в югозападном углу карты с довольно приличной армией. Во второй Вы начинаете на северо-западе, практически, только с легкими пехотинцами. В этой версии можно попробовать избежать боевых контактов, начав разработки Спайса на юго-западе от стартовой позиции, там все чисто, врагов нет.

Вне зависимости от версии этого сценария, цель и стратегия не меняются. Постройте несколько фундаментов, используя свою стройплощадку, установите электростанцию, очистной завод и башню Сило. Ваши боевые отряды должны обследовать месторождения Спайса вокруг базы, ликвидировать мелкие отряды Харконнен, чтобы Харвестер без помех вел добычу руды.

В обоих случаях вовремя получите подкрепление, поскольку Харконнен все-таки атакуют Вашу базу. Не распыляйте свои силы, держите войска компактно, и как только их Карриолл приземлится, немедленно отправьте команду захвата.

Совет.

Если предпочитаете держать

войска на своей базе, то не стоит и расчищать от врага месторождения для нормальной работы Харвестера. Лучше отправьте его на солдат Харконнен, он передавит их не хуже танка.

Постройте свои сооружения, отбивайте атаки врага, хотя бы одно месторождение нужно зачистить от врагов, Спайс ведь необходимо добывать. Не стоит проводить разведку, просто отбивайте атаки и добывайте Спайс, охраняйте его и добьетесь поставленной цели.

*** Сценарий 2.**

У Дома Ордос исконная вражда с Харконнен и Атрейдис, но только первые представляют реальную угрозу, по крайней мере, на данный момент. Вообще-то, Атрейдис по большей части занимаются своим делом и дают отпор лишь тем, кто на них нападает. Действительно, Харконнен злобный и кровожадный Дом, они не успокоятся, пока их не прикончат.

Харконнен установили свою базу в Imperial Basin, где находятся богатейшие месторождения Спайса. Понятно почему алчные до богатства лидеры Дома Ордос протянули сюда свои загребушие ручки!

Ваша задача проваться в Imperial Basin и уничтожить базу Харконнен любой ценой. Если сумеете выбить врага отсюда, создать приличную армию, даже если и очень дорогую, то Ваши доходы перекроют все затраты.

*** Примечание.**

В этом сценарии также две версии. Первая начинается в центральной зоне западной границы карты, а база Харконнен от Вас прямо на юг. Во второй версии Ваши войска стартуют в северо-западном углу, а база врагов находится довольно далеко на юговостоке. В этой версии у Вас армия чуть меньше, но зато

на базе уже установлена электростанция!

Ваш Ментат Эдрик О сообщит магическую формулу, обеспечивающую победу в миссии, но тут какая-то ошибка! Он скажет Вам фразу "Build Triks", хотя Ордос не могут строить Трайки! Понимать это нужно так, что рейдеры, подобные Трайкам — это и есть ключ к победе.

Быстро постройте свою базу и тут же легкий завод, начните производство рейдеров, отправьте их обследовать территорию вокруг базы, а уж затем постройте Бараки и Аутпост. Возможно, обнаружите отдельные отряды легких пехотинцев, планирующие захватить Ваш Харвестер, но пара рейдеров раздается с ними запросто.

В обеих версиях этого сценария Вам предстоит атаковать базу Харконнен. У врагов многочисленная пехота, по во время первого штурма постарайтесь уничтожить все Трайки противника. Если вражеская пехота попытается тормознуть Ваш Харвестер, давите эту шпану, а Трайки завершат начатое. После этого Харконнен откатят назад и заметно остынут. Подготовьтесь ко второму этапу штурма и уничтожьте их бесчисленную пехоту.

Теперь можно заняться их сооружениями. Первым делом уничтожьте заводы, у врага нет Барakov, поэтому настругать пехотинцев он не сможет; затем ликвидируйте стройплощадку (чтобы он не смог ничего построить) и, наконец, электростанции, Аутпост и башни Сило.

Вот и закончилась основная часть этой прстенковой миссии. Ваши рейдеры по всем статьям превосходят вражеские Трайки, выпускайте из без перерыва, и у Харконнен не будет никаких шансов.

Совет.

Если это Вам не по средствам, немедленно постройте очистной завод и Харвестер, удвойте добычу Спайса и свой доход, затем сможете продолжить выпуск Рейдеров.

*** Сценарий 3.**

Вам удалось выбить Ордос из Imperial Basin, но до полной победы еще очень далеко. Теперь их войска пытаются сорвать добычу Спайса на месторождении возле базы Тiопо. Судя по всему, они этим не ограничатся и попытаются захватить саму базу. Поэтому Ваш Ментат Эдрик О ставит задачу: уничтожить все войска Харконнен в районе базы или умереть!

В этом сценарии также две версии. Первая начинается на восточной границе базы — армия Харконнен сосредоточена в югозападном секторе. Реально именно с югозапада следует ожидать вражеских атак, поскольку это единственный доступный вариант. Во второй версии Вы начинаете на севере, а база Харконнен на юговостоке. Ваша позиция на этот раз более уязвима, так как враг может атаковать с запада и востока, но зато и армия у Вас побольше.

Немедленно приступайте к строительству базы и запускайте производство. В первой версии нужно немедленно передислоцировать войска в югозападную часть горного плато, поскольку именно там (и без промедления) последует первая атака Харконнен. Отбейте штурм, используя Рейдеров и Квады, немедленно восполните потери, одновременно копите силы для решительной контратаки. Направьте свои войска к западной границе карты, затем поверните на юг и атакуйте базу Харконнен с этого направления, здесь оборона слабее всего. Прежде всего уничтожьте очистной и легкий заводы, а затем займитесь сооружениями в южной зоне базы.

Во второй версии быстренько постройте электростанцию и очистной завод, затем возведите крепостные стены на восточной стороне базы. Теперь Харконнен смогут атаковать только с запада в обход южной границы, защищаемой горными утесами. Тут-то Вы их и засечете, а значит успеете подготовиться.

Совет.

Крепостные стены со стороны

вражеской базы заставят их идти в обход. Скорости у разных подразделений заметно отличаются: кто-то вырвется вперед, кто-то отстанет, и появится возможность перебить их поодиночке.

В этой версии пошлите свой штурмовой отряд на восток, обойдя свою базу с юга, затем на краю карты сверните на юг и атакуйте слабо защищенный восточный фланг базы, уничтожьте стройплощадку и очистной завод. Теперь они не могут возместить потери в боях, да и деньги неоткуда будет взять.

Ваши богатые боссы готовы тратить деньги без счета, главная задача уничтожить врага, а деньги заработаете после победы.

*** Сценарий 4.**

Харконнен, изгнанные с богатейших месторождений Спайса в Тiопо и Imperial Basin планируют акцию возмездия. Они связались с бандой контрабандистов и кое-какими Вашими бывшими союзниками, чтобы получить некоторую важную информацию. Этого допустить нельзя, нужно раздолбать Харконнен, захватить Аутпост контрабандистов, чтобы сорвать распространение совершенно секретной информации о военных операциях Ордос.

Вы стартуете на юговосточном секторе с довольно приличной армией. Лагерь наемников, связанный с базой Харконнен, расположен на севере. Уничтожьте сперва наемников, с ними справиться легче, затем отразите несколько атак Харконнен.

Быстро простройте базу, несколько электростанций, несколько заводов, в том числе и очистной. Враг будет атаковать с северо-запада через узкий горный проход, там Вам необходимо его и встретить.

Пошлите несколько подразделений в ущелье, чтобы уничтожить патрулирующие здесь Трайки. Задача неожиданная, но принципиально важная, хотя можно нарваться и на контратаку.

Когда соберете приличную армию: не ме-

нее 5-6 танков, несколько Инженеров, можно отправляться в ущелье. Обойдите с севера горный массив у границы карты и двигайтесь дальше на север к лагерю наемников. Ликвидируйте пару ракетных башен и направьте войска через узкий горный проход в лагерь наемников.

Пробежите мимо Аутпоста, держитесь подальше от ракетных башен Харконнен, затем захватите Аутпост, и миссия завершена.

*** Сценарий 5.**

Айксианские исследователи не только увлеченно занимаются разработкой сверхмощного оружия, но и денежки обожают. Понятно, что богатейшие Ордос их самые желанные клиенты, они всегда платят больше всех! Но сейчас у Дома Ордос не лучшие времена, поэтому, чтобы исправить положение, нужно добыть Спайса на 15000 Солярис и уберечь его от врагов.

Дом Атрейдис ведет разработку в этом районе и совсем не будет рад появлению конкурента. Нужно суметь защитить себя, добыть необходимое количество Спайса и покинуть район, оставив все оставшееся Атрейдис. Не нужно их уничтожать, у Вас другая, более важная цель.

Обе стороны вынуждены защищаться и одновременно добывать Спайс. Необходимо найти разумный баланс между расходами на оборону и разработку месторождения. Когда создадите обороноспособную армию, сконцентрируйтесь на добыче Спайса, лишь время от времени возмещая боевые потери.

С самого начала у Вас нет ни стройплощадки, ни даже MCV, потому необходимо захватить ближайший Старпорт, принадлежащий Атрейдис. Отправьте туда свои войска, держите Инженеров чуть поодаль, уничтожьте ракетные башни, обойдите крепостную стену и ликвидируйте все их оборонительные сооружения и отряды. Установите свои войска, чтобы успешно оборонять эту маленькую базу, пустите вперед Инженеров и захватите все сооружения. Вы получите MCV, и как

только захватите Старпорт, немедленно закажите покупку нескольких осадных танков, Харвестер и Карриолл. Купите все что нужно, но не швыряйтесь деньгами, нужно еще установить пару бетонных фундаментов и очистной завод, иначе долго не протяните.

Теперь пора заняться делом. На севере от Вашего горного плато великолепное месторождение Спайса, но башни Атрейдис охраняют его. Пошлете несколько боевых танков, они легко справятся, но Атрайдис этого хамства не простят и немедленно контратакуют. Поэтому дальше напрягать отношений не стоит, держите свои Харвестеры вне досягаемости ракетных башен как можно дальше. Главное добыть Спайс, но не менее важно суметь его сохранить. Купите через Старпорт еще один Харвестер, запустите очистной завод на полную катушку — это неплохой старт, но желательно построить и тяжелый завод, ремонтную базу, бараки и легкий завод, без этого добычу не сохранить. Помните, строить нужно только самое необходимое, больше расходов — меньше доходов.

Когда оборона базы в порядке, есть несколько орудийных башен и достаточное количество другого вооружения и солдат, постройте еще пару очистных заводов и электростанций, купите очередной (4-й или 5-й) Харвестер через Старпорт, возможно, один-два Карриолла. Теперь добыча пойдет на вышем уровне, однако на всех трех очистных заводах можно хранить только на 6000 Спайса и необходимо построить шесть башен Силов, где разместить Спайса еще на 9000 Солярис. Установите их в углу базы за крепостной стеной, там легче отбивать атаки Атрейдис.

Только отбивайте атаки, не нарывайтесь сами и не пытайтесь захватить базу Атрейдис, ничего кроме неприятностей это не принесет. Обследуйте новые месторождения Спайса, интенсивно ведите добычу и защищайтесь в случае необходимости.

Когда 15000 в кармане, пора приступать к очередному сценарию.

*** Сценарий 6.**

С такими огромными деньгами Дом Ордос закупил кучу запрещенных технологий, однако шпионы Императора сумели установить подслушивающие "жучки" у Вашего Ментата и узнали все Ваши планы. Это очень опасно, они могут помешать доставке этих технологий на планету Арракис. Ваш Старпорт находится в самом центре Funeral Plain, о нем никто ничего не знал до утечки информации. Император сообщил о нем Атрейдис и Харконнен, а оба эти Дома имеют свои базы поблизости! Необходимо помешать им уничтожить Ваш секретный Старпорт, на это всего 30 минут.

В первой версии этого сценария Ваш Старпорт расположен на маленьком горном плато и там свободного места нет. Нельзя установить стены или даже орудийные башни. Ваша база находится довольно далеко, кругом пустыни и грозные Песчаные черви.

Старайтесь сами не нападать, Вам это не по зубам, просто непрерывно укрепляйте оборону вокруг Старпорта, расположенного на восточной границе карты, тогда как Ваша главная база находится в северо-восточном секторе.

Когда миссия начинается, закажите через Старпорт побольше вооружения, особенно ракетные танки, которые сами производить не можете. Обязательно закажите Карриолл, а на главной базе постройте два бетонных фундамента и очистной завод.

Естественно, что все вражеские атаки будут направлены на Старпорт, но базу укрепить все-таки необходимо. Окружите ее крепостными стенами и охраняйте весь периметр базы. Особое внимание уделите южной границе, установите здесь несколько орудийных башен. Затем постройте еще несколько очистных заводов и электростанций, переправляйте Харвестеры с месторождений на очистные заводы, используя Карриоллы, купленные через Старпорт. Все необходимые силы для обороны закупайте через Старпорт, а не доставляйте их с базы, заку-

пайте в основном боевые танки, Трайки и ракетные танки — они смогут поражать издали атакующие силы противника. Трайки эффективны против пехоты, быстры, маневренны и заметно дешевле осадных танков.

Не жалейте денег, главное уберечь Старпорт. Заказывайте новое вооружение сразу же по прибытию очередной партии оружия, не забудьте заказать один-два Харвестера и несколько Карриоллов, чтобы не иметь проблем с транспортировкой.

Вторая версия этого сценария отличается незначительно. Окружите главную базу крепостной стеной и используйте ее как источник финансирования (за счет добычи Спайса). Старпорт очень трудно оборонять, и подкрепления необходимо закупать на месте, через Старпорт.

На этот раз Ваша главная база расположена в центре карты (а Старпорт на прежнем месте). Необходимо укреплять восточную зону базы несколькими орудийными башнями. На этот раз можете построить несколько заводов на базе и отправлять подкрепление на Старпорт, но это не очень эффективно. Заметьте, что вражеские войска, направляются на штурм Старпорта, пройдут обязательно мимо Вашей базы, так что орудийные башни смогут нанести им серьезный урон.

*** Сценарий 7.**

Благодаря айксианским технологиям, Дом Ордос получил серьезное преимущество над Домами Атрейдис и Харконнен, а заодно и над Императором, однако их войска заметно превышают по численности армию Ордос. Наемники могут оказать серьезную помощь, но нельзя особенно рассчитывать на них, больно уж они склонны к предательству. Однако, в начале миссии они помогут Вам в отражении вражеских атак.

О Харконнен пока можно не беспокоиться, они получили как следует, но Атрейдис очень сильны и вместе с Сардокар Императора представляют серьезную опасность. В этой миссии две основных задачи: защитить

базу наемников и ликвидировать вражеский военный контингент в этом районе.

*** Примечание.**

Хотя наемники являются отличным буфером между Вашей базой и атакующими врагами, полностью доверять им нельзя.

Миссия начинается на северозападе возле лагеря наемников. Быстро начинайте строительство, возведите крепостные стены таким образом, чтобы враг мог атаковать только пройдя базу наемников. Накопите побольше живой силы и техники, пошлите подкрепление наемникам и непрерывно помогайте им во время вражеских атак.

Совет.

Постройте бетонные фундаменты внутри и вокруг лагеря, разместите на них ракетные башни. Надежнее привяжите наемников к себе, может они дольше Вам не изменят.

Здесь три базы Атрейдис, небольшая — на востоке, другая — на югозападе и самая большая на север от нее. Начинайте с самой маленькой, справитесь без труда и хоть немного ослабите Атрейдис.

Отправьте штурмовой отряд через лагерь наемников, чуть южнее своей базы. Затем еще три подразделения на восток до края карты, где и обнаружите этот небольшой вражеский Аутпост. Мощный танковый кулак легко сомнет оборону, здесь практически одна пехота. Захватите очистной завод с помощью Инженера, используйте трофейный Спас, создайте несколько подразделений, а затем продайте их, если есть желание.

Переправьте сюда приличный отряд с главной базы, а затем вернитесь во главе своего войска в центр карты, поближе к своей базе. Затем объедините все свои силы, пройдите на север до края карты и поверните на восток. Главная база Атрейдис имеет отличные оборонительные сооружения со всех сторон, но уязвимое место найти

можно. Пробежитесь сквозь стену, обращенную к краю карты, и ворвитесь на базу.

Здесь превосходный набор сооружений, которые можно захватить или уничтожить: парочка заводов, Бараки, Сардокар и Дворец. Захватите в плен нескольких Инженеров, запустите производство боевой техники в самом сердце базы врага.

Разделавшись с сооружениями, атакуйте электростанции, чтобы обезвредить ракетные башни. Остальное — просто легкая прогулка.

*** Сценарий 8.**

Император натравил на Вас Харконнен и Атрейдис, но так долго продолжаться не может. Необходимо загнать Атрейдис на территорию Харконнен и уничтожить на карте все, что не принадлежит Дому Ордос. Наемники снова в дружьях, они намерены создать собственную базу и выступить на Вашей стороне.

В этой миссии нужно уничтожить несколько баз, точнее три, по одной на каждого из трех врагов. Как и в предыдущем сценарии, Вы начинаете в северозападном секторе карты, и база наемников прикрывает базу с фланга. Окружите свою базу крепостными стенами, чтобы заставить атакующих пройти через наемников, которым придется подчас несладко. Да и Вам достанется, пусть наемники встретят врага первыми, постарайтесь подавить пехоту танками.

Совет.

Всегда держите пару танков возле базы наемников, иначе их буквально захлестнет волна многочисленной пехоты Атрейдис.

Хотя Атрейдис непрерывно угрожают Вашим позициям, вначале займите Харконнен. Вышлите Рейдер на разводку на восток от Вашей базы, отыщите императорскую базу в районе центра карты, сверните на юго-восток, а затем на восток к краю карты. Атакуйте находящуюся здесь базу Харконнен с севера, где оборона достаточно слаба. Попробуйте с помощью Инженеров захватить Дворец, может это и не очевидно, но захват

практически неохраняемого сооружения даст Вам возможность начать производить для своих нужд их мощные атомные ракеты — Death Hand atomic missiles! С ними-то уж Вы справитесь с Атрейдис и императорской гвардией.

Самое время отвесить как следует провокатору Императору и его хваленной гвардии. Прорвитесь через восточную стену базы, захватите их Старпорт и немедленно доставьте сюда подкрепления. Захватив с помощью Инженера Императорский дворец, сможете сами изготавливать гвардейцев, которые очень пригодятся в схватках с Атрейдис.

Самая большая мощная база Атрейдис расположена на северовостоке, проведите разведку парочкой Рейдеров, отыщите самые подходящие цели для своих атомных ракет. Расстреляйте ими вражеские электростанции, чтобы заранее вырубить ракетные башни до того, как к базе подойдут Ваши главные силы. Если все получится, то легко разделаетесь с Атрейдис, а от базы останется лишь мокрое место.

*** Финальный сценарий.**

Дело близится к концу, речь уже идет не о локальной победе над Арракис и запасами Спайса, а о господстве над всей Галактикой! Даже смертельные враги — Атрейдис и Харконнен объединились против Вас. Ну что ж, пусть попробуют Вас остановить!

В этом сценарии две заметно различающихся версии, в обеих наемники выступают на Вашей стороне. По крайней мере, в начале!

В первой версии Вы стартуете в северо-восточном секторе карты, лагерь наемников находится на югозападе от Вашей позиции. Это очень выгодная стратегическая позиция, можно построить стену на западной стороне базы, и тогда враг сможет атаковать лишь через базу наемников.

*** Примечание.**

Неудивительно, что наемники могут удрать или предать, эти хитромудрые Ордос все время

их подставляют!

Разместите вдоль этой стены несколько ракетных башен, чтобы встретить атакующего противника с дальней дистанции, заодно пошлите парочку подразделений на помощь наемникам.

Атакуйте вначале Атрейдис, они ближе к Вашей позиции и более уязвимы. Их база расположена на югозападе от Вашей стартовой позиции. Разведайте подходы, а когда будете готовы, приступайте к штурму базы.

С этой стороны базу обороняют лишь несколько ракетных башен, а за спиной находится Старпорт, который нужно захватить в первую очередь. Атакуйте непрерывно, захватывайте все важные сооружения, используя своих Инженеров. А когда заполучите Дворец, сможете создать отряд Фримен. Они могучие бойцы и очень помогут в схватке с Сардокар — это Ваша следующая цель!

Убрав Атрейдис со своего пути, займитесь императорской гвардией. Пошлите свои войска на запад от захваченной базы на край карты и обнаружите лагерь Сардокар. Он наиболее уязвим с юга, здесь только одна ракетная башня. Захватите Бараки, Старпорт и, самое главное, Дворец. Теперь сами можете лепить себе гвардейцев!

Остался самый главный враг — Харконнен. Их база расположена к северу. Используйте захваченную базу для финального штурма, поскольку самая уязвимая точка в обороне врага находится со стороны западного края карты.

Совет.

Если Харконнен контратакуют, и Вы не сможете устоять, отступайте медленно, заманивайте врага подальше от их базы под огонь орудийных и ракетных башен, установленных вокруг сооружений на захваченной базе Сардокар. Когда они окажутся на убийной дистанции, вышлите подкрепление со своей базы в зо-

ну обороны Харконнен с востока. Враги не выдержат атаки с двух сторон, и Ваши Войска смогут прорваться в самый центр базы и уничтожить важнейшие сооружения.

Прорвитесь к базе, уничтожив единственную ракетную башню, направьте огонь своих орудий на крепостные стены и разрушите их. Путь к электростанциям открыт, ликвидируйте их и вырубите сразу все вражеские ракетные башни. Направьте побольше войск в пролом в стене и используйте Старпорт Сардокар, чтобы доставить подкрепления.

Во второй версии финального сценария начните со строительства инфраструктуры базы. Бараки и легкий завод к моменту старта уже установлены. Лагерь наемников расположен далеко на юг от Вашей позиции и вряд ли сможет оказать серьезную помощь в обороне, поскольку Ваша база находится в северозападном секторе.

Вражеской атаки можно ожидать с востока или с юга. Возведите стену с восточной стороны, чтобы вынудить противника атаковать между Вашей базой и лагерем наемников. Понятно, что сможете атаковать наступающих с двух сторон. Нанесете врагу серьезный урон, особенно если заранее установите парочку ракетных башен на южной границе своей позиции.

Направьте первый атакующий отряд со своей базы прямо на восток вдоль северной границы карты, захватите с помощью своего Девиатора мощный Девататор Харконнен и включите сигнал самоуничтожения, затем сверните на восток вдоль края карты.

Когда приблизитесь к южной границе, окажетесь на горном плато (кончатся эти проклятые пески!), сверните на запад и подойдите к крепостной стене. Пробеите пролом, ворвитесь на базу Атрейдис, захватите электростанции и башни Сило, используя Инженеров. Двигайтесь дальше на запад, захватите Бараки (Инженерами), а затем и всю базу.

Наконец-то, настал момент истины — решающая схватка с Императором и его гвардией. Его база находится в центре карты, как раз на север от захваченной базы Атрейдис. Прорвитесь на базу, уничтожив по пути две ракетных башни, ликвидируйте электростанции, обесточьте все вражеские объекты. Пошлите войска и Инженеров с захваченной базы Атрейдис, чтобы захватить все мало-мальски ценное. Жаль, что Императорский Дворец находится в другом месте, но зато здорово ослабите императорскую армию.

Теперь найдите последнюю базу Харконнен и сооружения Сардокар, они как раз на юг от базы наемников. Отправляйтесь туда, уничтожая все на своем пути. Так славно и завершите последнюю миссию.

Совет.

Можно, конечно, уничтожить вражеские сооружения, но лучше и быстрее захватывать их с помощью Инженеров. Эффект тот же самый, зато нет опасности самим получить повреждения при взрывах.

Теперь можно отдохнуть и отдохнуть, но очень скоро Вас потянет опять включить приставку и поставить диск с Дюной...

FINAL FANTASY VII



Мир очень сложный и опасный. В любую минуту Ваши поиски и приключения могут закончиться безжалостной схваткой с многочисленными врагами. Иногда их можно предугадать и подготовиться, как при встрече с боссами, но часто Вам придется наткнуться на врагов совершенно неожиданно.

Ориентироваться в мире FF VII Вам поможет карта Overworld Map. Осваивать мир FF можно не только пешком. К Вашим услугам многочисленные "транспортные" средства. Например, водный глассер (skimmer) Tiny Bronco, на котором очень удобно путешествовать по прибрежным территориям. Есть Airship, который может перенести в любую точку мира, но приземляется только на заросшие травой площадки. А Land rover полезен при форсировании рек в Западных территориях (Western Continent). Огромный Западный континент — это в сущности настоящий лаби-

ринг из извилистых каньонов и ущелий, горных равнин, долин и впадин. Их нужно тщательно обыскивать, там много чего полезного. А чтобы как следует исследовать Арктический континент, необходимо пробраться в него через город в южном секторе.

Когда попадете в болотистые места, помните, что только Chocobo (с восточных ферм) может обеспечить Вашу безопасность. Там живет кошмарная змея, которая обязательно услышит звуки Ваших шагов по воде и атакует. Когда увидите ее приближение (бежать от нее бесполезно), не вступайте в схватку и положитесь на Чокобо. А вот когда у Вас будет Airship,

то тогда можете сразиться с ней, если уж так захочется, хотя особой нужды в этом нет. А вот и наши "герои" (конечно не все!) Ifrit. В земле откроется "портал" и огненная "элементарность" вырвется наружу. Шершнеобразные хищники, поле брони зашатается, словно при землетрясении, и затем шершни превратятся в шаровые молнии. И перед Вами уже не враг, а шашлык! Titan. Он способен руками (словно лопатами) зарыться в землю, ухватить секцию пола и перевернуть ее вверх тормашками словно кусок брусчатки. А когда враг хлопнет по его голове, то переворачивается вся сцена (задом наперед) и возникает просто полная неразбериха. Shiva. Ледяная "элементарность" падает на землю в виде синих световых лучей. На мгновение становится четко виден торс Шивы, волосы и детали лица. Возникает снежная метель и

превращает врага в лед. Ramuh. Электрические разряды врезаются в землю, вызывая нечто похожее на извержение вулкана. Это и есть грозовая "элементарность" Ramuh'a, который появляется в образе колдуна. Chocobo and Mod. Эта космическая пара может сильно насмешить, но главное — доставить неприятности врагам. Чаще всего "ренегат" Chocobo появляется на сцене с Mod'ом в седле. А иногда этот толстяк-тяжеловес плюхается с небес на землю, разнося врагов всмятку своей огромной задницей. Bahamut. Хорошо, когда это страшилище-дракон на Вашей стороне! Он пикирует на врага из темной тучи прямо с небес, плотно прижав крылья к телу. Затем распускает огромные крылья и посылает во врага мощный пламенный луч. Kujiyata. Ну и что с того, что Kujiyata выглядит, как гигантский боров? Это его отнюдь не портит — он очень впечатляющий персонаж. Его появлению обычно предшествуют потрясающие электрические разряды, громы, молнии, метели и разнообразная вулканическая "пиротехника"! Выход — что надо! Cid Highwing. Строит себе космический корабль, чтобы слетать куда-нибудь наверх. Вообще-то, он боец подходящий, особенно с копьями и тому подобными штуками. Не иначе, как ему понадобится пилот? Cait Sith. Странное создание семейства кошачьих за рулем роскошного BMW в гигантском облегающем костюме толстяка-кота! А может это просто костюм? Не иначе, как фокусы магии. Yuffie Kasaragi. Когда-то была девочкой Cloud'a, ну до того, как подвернулся Aerith. Она — просто ходячие неприятности, и это еще слабо сказано! Ее любимое оружие — что-то вроде бумеранга. Vincent. Винсент любит всякие стреляющие штуки, чтобы укокошить врагов с безопасного расстояния — неглупо! Чтобы обнаружить его, игрокам придется сначала разгадать код к сейфу в доме Sephiroth'a, а затем уж обнаружить его гроб! Extreme elementals. Помните — эти "элементарности" — страшные штуки!

Например Fire elemental — все вокруг превращается в огромный огненный шар. А Water elemental — это гигантская океанская волна, а не какой-нибудь там разрушительный цунами. А ведь есть еще Красный дракон (Red dragon), он такой могучий, что может оторвать кусок земли и сделать плавучий остров, а потом запросто приготовить из него тост (ну, по нашему, просто зажарить). Ну, а художники особенно постарались с мифической птицей Феникс (Phoenix — та самая, что возрождается из пепла согласно мифологии). Это Вам не цыпленок какой-то, это гигант, извергающий пламя, заливающее все небо. А каково понюхать внешне красивый и безобидный цветок. И не думайте даже близко подойти. Это страшный и безжалостный враг! А свешивающиеся из глаза "усики" — это щупальца, да еще имеющие рот! На некоторые территории (зоны) наши герои могут попасть, лишь захватив подводную лодку. И, конечно, прекрасный воздушный корабль Highwind, на котором так славно и быстро можно носиться над землей и пересекать моря между континентами. Что же касается обалденных FMV — то съемки в космосе и приключения на Midgar'e просто потрясающие. Mountains of Nibelheim. Главное противостояние с Materia происходит во время кошмарной экспедиции в поисках Sephiroth'a. Пещеры мерцают мрачным светом, который испускает Materia в ее естественном состоянии. Это местечко просто переполнено земными драконами. Cosmo Canyon. Red III узнает о своем наследстве от старого астролога. Cosmo Canyon — это поселение, словно прилепившееся к самой вершине горы. Отсюда очень хорошо вести астрономические наблюдения (в телескоп). Потрясающие FMV-кадры звездного неба. Costa Del Sol. Это местечко, особенно после угнетающего мрачного Midgar'a, выглядит словно подарок небес! Но только на побережье, и не стоит заблуждаться! Это просто прекрасный фасад — а что там за высокими леденящими

душу горами? Shin-Ra строит другой город, даже с железной дорогой! Но пока что сюда лучше всего добираться на лодке из гавани Junon. Rocket Village. Слегка "сдвинутый" изобретатель (он присоединится к игре чуть позже) живет здесь со своей женой. Деревня выросла вокруг ракеты, у которой случились неполадки при запуске много лет назад. Здесь также используются кинематографические вставки — это просто фантастика! Wootal and Datchiao Mountain. Неправдоподобно красивое место: очаровательные (словно игрушечные) домики и пышная растительность вокруг них. Игроки ощущают такое чувство реальности, что просто не могут найти подходящих слов, чтобы описать эту гору святыню (и чтобы поблагодарить разработчиков игры!). Aerith's Grave. Эта милушка Aerith все время норовит заблудиться. Но в этот раз дело много серьезнее! В этом царстве красоты и покоя, где белоснежно побеленные домишки сверкают блеском кристаллов и перламутра, ужас скует Ваше тело и проникнет в самую душу! Вот в таких местах Вы должны разыскивать драгоценные камни, дарующие специальную силу. Это и есть Materia. Она позволяет нашим героям использовать силу магии, чтобы уничтожить врагов или чтобы излечивать раны друзей. Крошечные круглые камешки имеют разный цвет (чтобы различать их свойства и возможности). Однако, есть еще более могущественная сила — сверхъестественное состояние "элементарности" (elemental being). Материя, которая создает это состояние элементарности, имеет рубиново-красный цвет и очень редко встречается. Ее можно обнаружить обычно лишь в пиковых ситуациях, например в схватке с Shin-Ra или на поворотном пункте игры. Персонажи получают возможность воспользоваться этой благодарью всего лишь один раз, но зато сколько Magic Points можно получить! Так что больше одного раза и не нужно. "Dull" And "Boring" Take A Hike Помните такие очаровательные

местечки как Sega World или Namco Wonderpark? Так вот теперь они кажутся скучным местом для пятичасового чаепития старых английских леди! А здесь гигантский изумительный комплекс — попасть в него (в Gold Saucer) можно через Rope Wire. На первый взгляд это место предназначено исключительно для веселья и развлечений. Но не заблуждайтесь — очень важные и опасные разговоры бурлят здесь, а страшные опасности подстерегают простодушных на каждом шагу! Но повеселиться нужно обязательно. Присмотритесь повнимательнее к аттракционам и будьте осторожны! Ghost house (Дом приведения) Думаете здесь отдохнуть и развлечься? Даже и не мечтайте! Могут появиться незваные гости и обслужить Вас по полной программе! Например повесить! Так что отдыхайте, если сможете. Однако советуем внимательно осмотреться, возможно обнаружите что-нибудь полезное для будущих приключений? Chocobo Race Сделайте ставки на этих разноцветных птичек, чтобы выиграть ценные призы. На худой конец — развлечетесь. А можете и сами принять участие в "гонке" такая возможность представится. Wonder Square Постарайтесь сыграть в разные игры, начиная от баскетбола до мотоболла, армреслинга и VR combat. Ну, а самая роковая видеоигра — Feed the Mod. Battle Arena Можете заработать очки (Battle Points) и получить полезные предметы и "очистить" Saucer's prize от всякой мерзости. Во время игры в рулетку будьте осторожны — рулетка "конфискует" Вашу Materia и другие нужные вещи в промежутке между раундами. Speed Coaster Это настоящий современный летательный аппарат Jet Coaster. Вы будете наслаждаться полетами. Расстреливайте в небе разнообразные предметы — получите очки! Разные "элементарности" настолько восхитительное зрелище, что у Вашей приставки можно собирать зрителей. Друзья получают огромное удовольствие, по мере того как Вы вместе с героями продви-

гаетесь с уровня на уровень. Lunatic High (Red XVII: Level 1) Токсичные пары вырываются из Red XIII, и каждый кто вдохнет их, приобретает безумную и бездумную храбрость и агрессивность! Игроки теряют контроль за действиями — атаки становятся быстрее и чаще. Grenade (Barrett: Level 2) Выглядит замечательно, немного страшновато, но здорово! Ну как маленький атомный взрыв!... Что происходит с врагами — понятно, все в клочья, про здоровье и говорить не приходится! Meteor Rain (Cloud: Level 3) (Метеоритный дождь) Вращая свой меч над головой, Cloud создает настоящий водоворот (подпрыгивает высоко в воздух) сверкающих молний. А затем градом посыпятся вниз кучи метеоритов. Настоящий метеоритный дождь! Вот грохот-то будет!

*** Barrett Wallace.**

Очень любит свой Gatling Gun. Он лидер Avalanche group (вместе с Cloud). Вы встретите их в самом начале игры. Потеряв жену и родной дом, он всю свою жизнь посвятил борьбе с корпорациями, разрушающими планеты и Вселенную. Со своим огромным пистолетом он производит грозное впечатление. Но в душе он добр, как ребенок.

*** Tifa Lock hart.**

Тифа входит в отряд Лавина (Avanche). Иногда возникают конфликты, особенно по поводу милашки Aerith, новой подружки Cloud. Она уладила конфликт Barrett'a и Cloud'a. Вы когда-нибудь дрались с кошками? Ну так вот — лучше не пробуйте!

*** Red XIII.**

Этот страшный, кровавого цвета бык атакует своей "прической". А может это такой кот! Несмотря на свою внешность, он очень умен, хитер и красноречив. Возможно, это результат еще одного эксперимента в Shinra?

*** Sephiroth.**

Ключ к решению многих загадок FF VII в его коварных руках. Бывший лидер армии Shinra (где служил Cloud) считался давно умершим и похороненным. Казалось бы, в чем

тогда дело? Какое он имеет отношение к нашим делам? И причем здесь его прошлое? Вот в этом и придется разбираться!

*** Cloud.**

Он, возможно, самый мощный персонаж в игре, боевые и механические способности которого развиваются быстрее всех, а его обычные атаки (common attack) просто убийственны!

*** Aerith.**

Возможно, ключевой персонаж в отряде Лавина. Ее ударные возможности невелики, но магические — просто позавидуешь. Ее Limit Break Healing Wind очень-очень полезен, поскольку способен излечивать раны бойцов всего отряда в самые критические моменты боя.

*** Cid.**

Он превосходный боец, настоящий файтер по внешнему виду и мастерству. Его ударная мощь очень велика, и оружием он владеет превосходно. Это просто идеальный партнер для Cloud'a, особенно в тяжелых боях.

Прежде чем перейти к описанию многочисленных боссов, введем некоторые обозначения и пояснения.

MP — magic point (магические очки — пункты);

HP — hit point (ударные очки);

ATK — attack (атака);

DEF — defence (оборона);

EVD — evade (ускользнуть, избежать удара);

MDf — magic defense (магическая заслуга);

MEV — magic evade (магическое "ускользание" от удара).

Каждый персонаж игры лишь очень немного отличается от других своими MP и HP. Подлинное различие определяется специальными атаками Limit Break. Их у персонажей по 7 (исключение Cait — 2; Vincent — 4). На каждом уровне четыре таких атаки, и все их необходимо отыскать. Каждая новая атака Limit Break становится Вам доступна, только тогда, когда найдены все предыдущие. Подробно об этих атаках мы расскажем после описания уровней.

В игре есть несколько особо опасных и

сложных ключевых эпизодов. Разобраться в них самостоятельно трудно. Наши советы помогут Вам на этапе освоения игры. Прежде всего, боссы — они достаточно крутые и их очень много.

*** Guard Scorpion.**

В первой битве Cloud должен применить Bolt Magic, а Baett свою стандартную атаку. Получив хорошую трепку, Скорпион поднимет хвост (а там у него лазер!). Не атакуйте сразу, а поправьте здоровье Cloud'a и Barrett'a. Скорпион, если не спровоцировать, атаковать лазером не будет. А вот когда хвост опустится, смело атакуйте. После победы не забудьте снабдить Barrett'a оружием "Assault Gun".

*** Air Buster.**

То, что Вы его окружили, ничего не значит. Buster успеет повернуться к любому, кто будет его атаковать. Не торопитесь, поправьте здоровье (тем, кому нужно). А затем пусть Cloud применит Bolt Attack, а Barrett — Normal и Limit Attack. Tifa, в промежутках между лекарскими обязанностями, пусть исполнит regular атаки. Победа всегда достается тому, кто знает слабости врага.

*** Apse.**

Когда он выполнит Wave Attack, то нанесет себе больше повреждений, чем всему Вашему отряду. Поддерживайте свой уровень HP с помощью лечебной магии Aeris. Если Apse исполнит Reverse Wave. Это у него единственная эффективная атака.

*** Reno.**

Берегитесь, внешность обманчива. С ним придется биться без дураков, на смерть! Когда он исполнит Pyramid Magic против кого-нибудь из отряда, пусть все остальные дружно атакуют пирамиду. Следите за уровнем здоровья, он не должен низко опуститься.

*** Sample: h0512; Sample: h0512-opt**

Не обращайтесь внимания на "мелкого" Sample (h0512-opt), сконцентрируйтесь на борьбе с h0512. Cloud должен исполнить Ice Magic, Red XIII — Fire Magic. Barrett (видимо,

он лучший третий номер) пусть применит Limit Attack.

*** 100 Gunner и Heli Gunner.**

Только атаки с дальней дистанции пригодятся против этих двух боссов. Против "сотки" не применяйте Poison Magic. Куда лучше Bolt Magic для атаки, а Heal Magic для лечения всех бойцов отряда. Если удастся, сохраните Limit Attack для Heli, он появится, когда разделается с "соткой". Устройте ему (как только появится) такой дуплетик: Limit Attack и Bolt Attack. Да, и не забывайте о здоровье — лечитесь.

*** Rufus и Dark Nation.**

Cloud с этой парочкой расправится самостоятельно. Пока у него Heal и Poison Mateeia — проблем не будет. Убейте Dark, прежде чем он успеет прикрыть Rufus'a магическим щитом. Используйте Poison Magic и добейте стандартными атаками (берегите MP). Когда Dark'у конец, переключитесь на Rufus'a. Используйте Poison Magic без остатка, затем защититесь (Limit заполнится до максимума), поправьте здоровье и дайте полную мощь Limit Attack. После нескольких "поворотов" Rufus позорно сбежит с поля боя.

*** Motor ball.**

Это трусливый и подленький босс, может атаковать даже до начала схватки и со спины! Кроме Огнемета и атаки Rolling Fire у него ничего нет, так что он слабак. Пусть Cloud и Barrett врежут ему Bolt и Ice Magic, соответственно, ну а Aeris присмотрит за здоровьем.

*** Bottom Swell.**

Cloud атакует Poison Magic, а затем Barrett — Ice Magic (а Aeris пусть всех лечит). Как только босс выпустит Пузыри ("съедающие" Ваши HP и MP), все свободные бойцы должны атаковать их любыми магическими атаками. Пусть хотя бы один боец сохранит полный HP-метр, чтобы отразить последнюю Wave Attack этого босса.

*** Jenova — Birth.**

Во время этой схватки каждый боец отряда должен сохранить хотя бы одну магиче-

скую атаку. В первую атаку "зарядите" всю Вашу Summon Materia. Затем Fire или Earth Magic (только не Poison — это ему, что слону дробинка). Помните, Ваш HP должен стоять высоко! Босс дважды подряд применит лазерную атаку и нанесет серьезные повреждения. Может даже убить, а это Вам не шутки!

*** Dain.**

Это, наверное, самый слабенький босс (по блату попал!). Атакуйте регулярными атаками, пока Limit мер не заполнится доверху. Вот тут-то и "разгрузите" его на Dain'a.

*** Reno и Rudo.**

Воспользуйтесь для начала Summon Materia, чтобы ослабить их. Так как Rudo может вылечить не только себя, но и Reno, атакуйте его первого с Bolt Magic. Как только он бросится наутек, Reno последует за ним.

*** Ginatatak.**

Есть два способа. Можно вначале воспользоваться Summon Materia, затем — Bolt Magic (одновременно подлечившись). А когда Limit Мер заполнится, то применить Limit Attack. Но есть способ проще. Используйте X-Potion (настойку) один — два раза, и босс очахнет в тот же час.

*** Lost Number.**

Лучше всего воспользоваться Ramun Materia и Poison Magic, чтобы ослабить Number. Затем провести Normal атаки, а кому нужно — подлечиться. Есть возможность, используйте Limit Attack. А если уже заполучили Haste Magic, то самое время его использовать. Найдите Learning Materia (Обучающую материю) и изучите Delta Attack. Но не пользуйтесь магическими атаками или Fire Magic — только увеличите HP босса.

*** Materia Keeper.**

Поскольку эта схватка может оказаться особенно трудной, весьма полезно сохранить игру перед боем. Для начала используйте Summon Materia, затем Normal атаки, пока уровень Limit не наполнится доверху. HP должны быть "на высоте", поскольку этот босс наносит ужасные повреждения. А также (используя "обучающую

материю"), разучите Train Attack.

*** Palmer.**

Он выглядит вполне безопасным, но его пистоль наносит страшные раны. Атакуйте ("Normal") до тех пор, пока Limit не заполнится до отказа. И не забудьте своевременно излечивать раны. Лучше всего взять в партнеры Red XIII и Vincent, у них такие мощные Limit Attack.

*** Lapse.**

Чтобы разделаться с этой крылатой бес- тией, защититесь X-настойкой (у Вас пока еще нет никакой Materia). Лучшая атакующая "двойка" — Aerus и Vincent. Как только Limit у Vincent'a заполнится, немедленно атакуйте. Ну, а Healing Limit доброго лекаря Aris — излечит от всех недугов.

*** Enchanted Dragons.**

Эти драконы — не из сильных боссов. Summon Materia, вот все что нужно, чтобы разделаться с ними.

*** Red Dragon.**

А вот с этим драконом уже так не справиться. Защищайтесь или атакуйте (Normal), пока не заполните Limit метр. А тут и Red XIII с его изумительным Haste Limit. И не забудьте захватить Bahamut Materia, она понадобится в следующей схватке.

*** Demon Gate.**

Лучше всего использовать Materia (Bahamut и Odin). Затем атаковать (Normal). Будьте особенно осторожны — этот босс способен враз "проглотить" половину Ваших HP. И не забудьте взять Counter Materia для Cloud'a.

*** Jenova-Life.**

Этот Jenova мало отличается внешне от своего "однофамильца", но куда сильнее. Начните с Bahamut Materia и продолжите Meteor Magic и Normal Attack. Другая магия вся "мимо сада".

*** Twin Head.**

Против этой двухголовой гадины нельзя пользоваться Fire и Ice атаками. Сделайте ставку на Bolt Magic и Materia (Bahamut и Titan). Хорошо, если Vincent рядом, теперь

он владеет Level 2 Limit Attack! Двухголовый атакует "молнией", стоит только снести ему одну башку, так что долбите его без перерыва и не забывайте о здоровье.

*** Jenova-Death.**

Начните с Bahamut Materia, затем Ice Magic. А вот Poison Magic не применяйте — без толку. Атакуйте дальше обычными атаками и запаситесь X — настойкой, поскольку этот босс может "мутировать" (уродовать до неузнаваемости) Ваш персонаж.

*** Gordo.**

Yuffie разделается с этим боссом сама, только обеспечьте ее необходимой Materia, особенно Time и Learning, не говоря уж о Summoning Materia. Начните с Haste Magic, а уж затем атаки Materia. На закуску — Vader Attack, и будь здоров голубчик, покедова!

*** Commander Gand Horn.**

С этим боссом встретитесь, если не сможете защитить Condor Tower. Используйте Haste Magic (все по порядку), а затем Comet и Ice Magic. Тут и птичке конец, а какие понты развешивал!

*** Ultima Weapon.**

Его нужно победить хитростью. Вначале используйте Haste Magic, а во время лечения атакуйте босса Summoning Materia. как можно мощнее. Далее Lightening и Ice Magic — тоже сработает неплохо. После нескольких "раундов" босс просто улетит. Самое смешное, что награды за победу не будет.

*** Carry Armor.**

Этот босс состоит из трех частей: тело, правая рука и левая рука. Тут же уничтожьте одну его руку, иначе он кого-нибудь заграбастает. Bahamut Summoning Materia тоже сработает неплохо. Затем хорошо применить Fire и Ice Magic. В резерве следует держать Phoenix Summoning Materia, чтобы оживить погибших. Только не применяйте Poison Magic — это все равно, что плевать против ветра.

*** Reno и Rudo.**

Как и в прошлый раз раз, атакуйте сначала Rudo. Poison Magic, затем Summoning

Materia и Limit Attack. Как только Rudo сможет, атакуйте Reno.

*** Reno, Rudo и Elena.**

Две легкие победы над Рено и Рудо не должны Вас расслаблять — Елена поставит перед Вами сложную задачу. Хотя этой схватки можно избежать, но многие полезут на рожон в ожидании еще одной легкой победы. Тому, кто рискнет, следует начать с Haste, затем Poison на всех троих! А затем пустите в ход Materia (Hades, Leviathan и Bahamut). Обычные атаки против Rudo, следите за уровнем HP. Держите под рукой Phoenix, на случай, если кого из Ваших грохнут. Но мы решительно не рекомендуем Вам с ними связываться.

*** Proud Cloud.**

У этого босса две части. Голова и тело. Используйте Barrier Magic, затем Haste Magic, а на закуску Summoning Materia. Limit Attacks используйте почаще — всегда полезно. Когда босс рухнет на колени, поспешите подлечиться, пока он не выстрелил из пушки. Продолжайте атаковать и не забывайте лечиться.

*** Professor (1-я форма).**

Ба, да это тот самый парень, которого Вы много раз видели по ходу игры! А теперь это враг, которого надо уничтожить! На самом деле профессор — отец Sephiroth'a. Когда сражаетесь с Haste, а затем Summoning Materia. Будьте осторожны, он имеет в союзниках несколько чудищ. Но пока Вы пользуетесь Materia, проблем не будет.

*** Heretic Professor (2-я форма).**

Не бойтесь, если профессор атакует. Просто используйте Summoning Materia, выполняя нормальные атаки. Может понадобится подлечиться, так что заранее озабочьтесь Healing Materia. Пусть Cloud охраняет Phoenix Materia — вдруг кого убьют.

*** Professor (3-я форма).**

Этого странного типа поколотить в полпинка. Он, правда, может провести комбинацию, которая "отсосет" у Вас 500 HP. В лю-

бом случае, эта штукавина самая слабая из всех профессоров.

* *Ultima Weapon.*

Главное беречь здоровье, потому что придется преследовать этого боссса. А если остановитесь подлечиться, то упустите его! Держите Phoenix наготове, но используйте Summoning Materia. Он выдержит несколько атак и будет по-прежнему драпать. Продолжайте атаковать, пока не прищучите его в Cosmo Canyon.

* *Lenova: SYNTHESIS A, B, C.*

Используйте Haste и Barrier Magic, затем атакуйте Summoning Materia. Добавьте Comet и Ultima Magic. Поднимитесь и пустите в дело Limit Attack (если сможете). Как только начнется обратный отсчет (от 5-ти) — у Вас ровно пять раундов, чтобы убить эту "синтетику", а то он применит Ultima Magic против Вас.

* *Reverse Sephiroth.*

Приготовьтесь как следует, победа будет нелегкой. Лучше всего вооружить всех Summoning Materia в одном отряде, затем переправить Trow/Coin Toss Materia в другой отряд. Когда уничтожите одну из его пяти частей, в бой вступает другой отряд.

Вначале примените Coin Toss, затем (другой отряд) пустит в ход Summoning Materia. Когда одна сторона "обессилит", вступает второй отряд. И наоборот. Это будет долгая схватка, наберитесь терпения.

* *Savior Sephiroth.*

Он очень большой! Для начала Haste и Barrier Magic. Magic Barrier очень важен, поскольку иначе он сотрет Вас с лица земли несколькими ударами. Подлечитесь, но не злоупотребляйте X-настойкой. Если осталось золото, используйте Coin Toss. А самый сильный в отряде пусть охраняет Phoenix Materia — вдруг кого-нибудь понадобится вернуть к жизни.

Прохождение.

* *N1 Reactor (Реактор N1)*

Следуйте за Бареттом, с момента, как он выйдет из поезда. Проследуйте за другими

членами отряда "Лавина" через 1-й реактор. Идите вместе со всеми до безопасной зоны (Save Point). До того, как Клауд установит бомбу, постарайтесь подлечить раны и поправить здоровье. Только установите бомбу — Mid-Boss тут как тут. Но Клауд легко раздается с ним атакой Lightning (на всякий случай постарайтесь иметь при себе настойку). Быстренько удирайте на улицу (бомба вот-вот взорвется). Поговорите с цветочницей (это Аэрит, она присоединится к отряду чуть позже), купите цветок. Выйдите из зоны. Можете сразиться, а можете и скрыться от охранников, когда они появятся. Прыгайте вниз с уступа прямо на поезд — а там уже весь отряд Лавина!

* *Slum Town (Город Трущоб).*

Вслед за Бареттом (от железнодорожной станции) проберитесь в Город Трущоб. Присмотритесь к людям в баре, увидите Тифа. Если купили цветы у цветочницы, то можете дать их Тифа или Марлен. Баретт упомянет про одну работу, и Тифа уговорит его ей заняться (она присоединится к отряду). Активно продавайте и покупайте любые предметы.

* *Train to Area 5 Complex (Поезд к комплексу в зоне 5).*

Вас засекут, и нужно будет удирать на поезде. Проберитесь в железнодорожный тоннель, заложите в комплексе Area 5 бомбу и обратите внимание на сигнальные вспышки фонаря Клауда. На обратном пути придется сразиться с Sub-Boss'ом, подручным президента Shinra. Клауд после схватки "свалится" в город, встретит Аэрит, которая наймет его в телохранители. Защитите ее от охранников. Когда опасность минует, пусть Клауд проберется в Area 7 без Аэрит, но она так просто от Вас не отстанет.

Запомните, что когда выбираетесь из дома, ни в коем случае не бегите! Клауд и Аэрит заметят Тифу, которая в цирковой манере что-то пронесет в Area 6.

* *Area 6 и Coreo.*

Идите в юго-восточную часть города в

женский клуб. Поговорите с мужчиной на улице и узнайте при Тифа и Дона Корнео. Идите на "верх" карты, там узнаете, что Клауд должен переодеться женщиной, чтобы проникнуть в бордель.

Побеседуйте с женщиной в магазине одежды, затем поговорите с ее отцом в баре. Купите одежду в магазине. Возьмите парик с борцовской арены. Идите в дом Корнео. После того, как устроите этот маскарад, узнаете, что президент Shinra планирует взорвать всю Area 7. Приготовьтесь к схватке с Sup Boss'ом после Корнео.

*** Save Area 7.**

Помогите Баретту и отряду Лавина сражаться с армией Shinra на вершине башни. Солдаты Shinra намереваются уничтожить зону 7. И неважно, победите Вы или проиграете, зона будет уничтожена. Сможете увидеть это впечатляющее зрелище в киноставках.

*** Inside Shinra Building (Внутри здания Shinra).**

Вы рядом с домом Аэрит, напряжение немного спало. Теперь идите в город Трущоб. На северной окраине Вы обнаружите бегающих играющих детей. Они подведут Вас к стене, на которую можно взобраться (там куча всяких труб).

Взберитесь на стену — узнаете, что нужны батареи. Придется сходить в оружейный магазин. Поговорите с кузнецом слева. Он кое-что продаст Вам за 300 gil.

Сидя наверху, можно разработать план осады и штурма здания. В любом случае, остановитесь на 59-м этаже, где стражники обронят ключ от 60-го этажа.

На 60-м этаже двигаться можно только по особым правилам. Ваш персонаж, двигаясь через зону безопасности, может бежать только тогда, когда двигаются вражеские солдаты.

На 61-м этаже поговорите с персонажами, бродящими вокруг. Один из них спросит: — "А что это Вы делаете здесь?". Откажитесь отвечать (нижний ответ), и получите ключ от 62-го.

На 62-м этаже Вам предстоит решить го-

ловоломку. Ответ, возможно, даст библиотекарь. Как бы Вы не ответили на эту головоломку, все равно получите ключ к 65-му этажу.

Очень важно обследовать каждую книгу в четырех комнатах разного цвета и получить ответ, как найти специальную Материю. Заметим, что в каждой новой игре ответ может быть разным.

На 63-м этаже есть необязательная головоломка. На 64-м перед Вами встанет сложная задача, так что необходимо сохранить игру и пополнить запасы.

На 65-м этаже Вам придется порыскать в различных сундуках и отыскать части макета города Midgar, расположенного в центре комнаты. Переставьте их в правильной последовательности, чтобы завершить макет. Получите ключ от 66-го этажа.

Забравшись на туалет (на этом этаже), можно пробраться в трубопровод, из которого легко подслушивать разные разговоры и совещания.

Проследуйте за Hojo (после совещания) на 67-ом этаже. Встретите Red XIII и сразитесь с Sub-Boss.

Немного погодя, увидите разбросанные кусочки Материи — соберите их. Поговорите с лаборантом, чтобы получить ключ от 68-го этажа. Встретьте своих товарищей по отряду у лифта на 66-й этаж. Там Вас арестуют. Пока Вы сидите в камере, поговорите со всеми остальными. Однако, когда проснетесь, заметите, что дверь открыта и охранник убит. Вернитесь к месту, где Вы нашли Аэрит. Как только доберетесь туда, идите на 69-й этаж.

После некоторых событий Клауд решит сразиться с Руфусом один на один, дав возможность ускользнуть Аэрит и остальной команде. Пусть они проберутся к трубам и приготовьтесь встретить Sub-boss. Помните только, что обычное оружие, эффективное в ближнем бою, окажется просто бесполезным. Воспользуйтесь магическими заклинаниями и оружием дальнего действия.

Клауд сразится с Руфусом. Встретьте Тифа

внизу у лестницы, и увидите видеовставку о том, как Вы удираете из Shinra — комплекса.

* *Kalm Recollections.*

Доберитесь до Кальм. Некоторые разговоры дадут возможность Клауду разобраться в прошлом Сефирота, да и в своем собственном. Проследуйте за Сефиротом в гостиницу и поговорите с ним, затем отдохните.

Клауд проберется в дом в верхней части города. Когда поспите и отдохнете, отыщите проход, который приведет в подземную зону (в дальнем правом углу внутри дома).

* *Chocobo (Ферма).*

Идите на ферму, где выращивают Чокобо. Поговорите с Чокобо перед входом, и в ходе разговора сделайте окончательный выбор. Дайте Чокобо Summoning Materia. Поговорите со стариком и узнаете, как заполучить Чокобо. Поступайте, как он Вам посоветует и “произведите” Чокобо из районов, где на карте видны следы. Эти Чокобо обладают Lure Materia.

Заметим, что не следует нападать на Чокобо, даже если они появятся на экране Combat. Уничтожьте лучше всех других врагов, и тогда сможете управлять Чокобо! И не надо будет их убивать.

Совет: Используйте Чокобо, чтобы пересечь опасные и труднопроходимые территории. Начните с самых простых. Позже Вы сможете вырастить специальных Чокобо.

* *Mithril Mine.*

Вы должны опасаться скользкой змеи в болотистой местности вокруг Mithril Mine (к западу от фермы Чокобо). Если эта огромная змеюка нападет на Вас, то придется сражаться. Пройдите через Mine и увидите похожую на Condor структуру. Не обращайтесь пока на нее внимания, идите на северо-запад по направлению Junon.

Когда Вы впервые попадете в Mithril Mine, то наткнетесь на Turk'ов. Но они пока не станут драться с Вами. Выслушайте внимательно, что скажет Елена. Она предскажет судьбу Сефирота.

Посмотрите как Турки выходят из комнаты и спускаются со скалы. Вы должны в точности повторить их действия и маршрут. Как только они уйдут, вскарабкайтесь на утес слева, чтобы продолжить путь к шахтам.

Используя лестницу в нижней левой части карты (города), пройдите к пляжу. Спасите маленькую девочку по имени Priscilla от опасности. Приготовьтесь к схватке с водным Sub-Boss'ом.

Совет: Наберите полные легкие воздуха и сделайте ей искусственное дыхание. Делайте небольшую паузу перед выдохом. И девушка оживет.

Немного отдохнув, Присцилла даст Вам Shiva Summoning Materia. Проследуйте за девушкой до пляжа и воспользуйтесь ее дельфином, чтобы запрыгнуть на верхний уровень Junon.

Добравшись до военной базы, пройдите по лестнице, на которую укажет командир, затем следуйте за солдатами на параде. Чем лучше и точнее все сделаете, тем более ценные предметы найдете в конце. Похожая последовательность будет и с пистолетом. В конце окажетесь на лодке, и ведь Ваш отряд (слегка заgrimированный) окажется там же.

Баретта найдете на верхней палубе, поговорите с ним и соберите весь отряд. Выберите боевую группу — на нижней палубе Вас поджидает Sub-Boss и ... Сефирот!

Обязательно возьмите Ifrit Materia и другое “добро” из комнаты (перед уходом). Когда все закончится, окажетесь в Costa del Sol.

* *Costa del Sol.*

Здесь Вы обнаружите Hojo на пляже, поговорите с ним и отправляйтесь в Corel по горной дороге. Окажетесь в пещере и обнаружите проход к запущенной и ветхой железной дороге. Вы будете падать с шатающихся рельсов, если быстро не отреагируете на соответствующие послания с экрана. Свалившись, не расстраивайтесь, поскольку в этих местах можете наткнуться на специальные предметы.

Клауд их должен подобрать, а Вы — направлять его в нужные места. Доберитесь по верхнему маршруту до выключателя и с его помощью опустите мост для остальной команды. Сделав это, двигайтесь в город North Corel.

*** North Corel Town.**

Вряд ли Вас встретят дружески. Баретт здесь не очень популярен, поскольку есть кое-какие “грехи молодости”. Идите в левую часть города. Баретт поделится своим прошлым. Вблизи станции оператор (прервав последовательность) будет настойчиво уговаривать Вас сесть в трейлер, направляющийся в Gold Saucer. Послушайте его.

Совет: *Не обращайтесь пока внимания на реактор Мако по пути на север.*

*** Gold Saucer.**

Перед тем, как войти в город (после долгой дискуссии о политике милитаризма с продавцом билетов), Вы должны выбрать персонажа, который будет сопровождать Клауда.

Идите к Wonder Square, где встретите Cait Sith! Идите в Battle Square! Здесь командует Dio, который приговорит всех членов отряда к смертной казни за убийство нескольких человек и отправит Вас в тюрьму Corel Prison. Вы, понятное дело, их не убивали. Так кто же это сделал?

*** Corel Prison.**

В Corel Prison увидите задумчивого Баретта. Не обращайтесь на него внимания и идите в дом. Позднее Баретт присоединится к Вам в киносюжете, рассказывающем о его прошлом и об убийце из Gold Saucer.

Подойдите к мобильному трейлеру, возле которого стоят охранники. Поговорите с зеленым и сообщите ему, что хотите уехать. Но для этого необходимо победить в гонках на Чокобо (а до этого неплохо бы научиться на них скакать).

Вернитесь туда, где Вы впервые вошли в тюрьму. Вы можете удрать (благодаря таинственной смерти охранника) в пустыню. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до

“кладбища” сломанных автомобилей, где Вас будет ждать парень из прошлого Баретта. Они станут сражаться один на один. Зеленый охранник из мобильного трейлера поможет Вам принять участие в дерби Чокобо.

Вы окажетесь в Золотом блюде — идет подготовка к скачкам. Обязательно подберите Ramuh Summoning Materia (она просто валяется под ногами!). Начинается гонка — это просто супершоу!

Как только победите, освободите своих ребят из Coral Prison, а Dio даст Вам Baggie, который с равным успехом преодолевает и реки, пустыни. Так что смело форсируйте реку, и вперед в Gongaga!

*** Gongaga.**

Вступив на дорогу, ведущую к Гонгаге, приготовьтесь к схватке с Turks. Чтобы добраться до города, идите вначале по левой дорожке, а затем по правой (от развилки). Чтобы добраться до разрушенного реактора Мако, держитесь правее. А после киновставки Вы сможете получить Titan Materia Orb.

В деревне подойдите к крайней хижине справа и переговорите с людьми. То, что они скажут, будет много значить для Тифа и Клауд. Идите в Cosmo Canyon, где живет Red XIII. Пересеките реку в зоне Гонгара и войдите в горную зону.

*** Cosmo Canyon.**

Скажите человеку у входа в каньон, что Вы никогда не бывали здесь. Старательно все обобщите, переговорите с Red XIII, который углубится в историю города и сообщит кое-что интересное о его прошлом. Идите с Red XIII к самой высокой структуре, там встретите Bugenhagen’a. Соберите команду, идите в его жилище — там получите полезную информацию.

Затем соберитесь внизу, вокруг костра. Поговорите со всеми. Bugenhagen станет уговаривать Red XIII присоединиться к нему в поисках чего-то важного. Клауд, Red XIII и еще один персонаж отправятся вслед за Bugenhagen’ом в одну из пещер внутри кань-

она. А Вам предстоит схватка с Sub-Boss`ом.

Когда оставите каньон, Red XIII присоединится к отряду (несмотря на сильные сомнения). Возьмите Багги, форсируйте реку и двигайтесь на север, в город Nibelheim.

* **Nibelheim.**

Побеседуйте с ребятами в черной одежде, слоняющимися без дела. Многие из них дадут Вам важные и интересные предметы, в промежутках произносятся слова reunion и Sephiroth. Возьмите предметы и идите в дом в верхней части городской карты. Комнату с сейфом можно открыть следующей комбинацией: вправо- до 36; влево — до 10; вправо — до 59; вправо — до 97.

***Совет:** Когда вводите комбинацию, доводите точно до указанного номера. Не возвращайтесь к "0" каждый раз. А если случайно проскочите номер, то не сможете вернуться назад и попытаться снова. Придется принять новый старт. Когда введете комбинацию правильно, то приготовьтесь к схватке с Sub-Boss`ом.*

* **Rocket Town.**

В городе Rocket идите к дому в верхней части карты. Вернитесь снова к выходу и обнаружите план под названием Tiny Bronco. Идите в Rocket, где встретите человека, знакомого с планом. Это Сид!

Вернитесь в дом, не забыв взять план, поговорите с женой и узнаете о важных этапах этого плана. Когда покинете дом, то узнаете, что прибыл Rufus, чтобы "позаимствовать" план Сида и разыскать Сефирота.

Жена Сида будет уговаривать Вас пойти к Tiny Bronco и поговорить там с парнем из Shinra. Найдите его, возьмите план и выйдите из города. Ах, какие замечательные видеоклипы увидите!

* **Ancient Key (Древний ключ).**

Пересеките реку, текущую с континента Gold Saucer, и обнаружите маленький домик

на берегу. Поговорите с человеком в домике, и он расскажет Вам какой ключ нужен, чтобы открыть древние развалины. Продолжите разговор и узнаете, что он совсем недавно отдал этот ключ Dio из Голд Саусера.

Вернитесь в North Corel и на трейлере доберитесь до Голд Саусера. Войдите в Battle Square, далее через дверь Dio's show room. И как только Вы попытаетесь взять ключ, войдет Dio и попытается сразиться с Вами. Но вовремя одумается и отдаст ключ.

Поскольку трейлер временно недоступен (он где-то внизу), Вам придется провести ночь в Саусере. Клауд и Аэрит начнут строить укрепления, а Вы можете просматривать видеосюжеты, из которых узнаете, что Cait Sith уже украл Ваш ключ. Немедленно отправляйтесь в погоню. Когда поймаете, то разоблачите его и узнаете, что он тайный шпион Shinra. Соберитесь всем отрядом в отеле, обсудите дальнейшие планы. Клауд и Аэрит возьмут в компанию еще одного персонажа и отправятся обследовать древние руины, а заодно и отыскивать Сефирота.

* **Ancient Ruins Await.**

В верхней части карты мира на маленьком острове находятся Древние Руины (Ancient Ruins). Снаружи они выглядят как пирамиды. Войдя внутрь, наткнетесь на Турка, раненного Сефиротом. Получите от него ключ и можете смело входить в извилистый опасный лабиринт Древних.

***Совет:** Странный парень-озорник послужит Вам "гидом", поможет выбрать правильную дорожку в лабиринте. Как только пройдете залу с катающимися камнями, так и встретите озорника, прыгающего, словно обезьянка. Поговорите с ним, затем возможно, решите сохранить игру.*

Далее — комната с часами. Хотя каждая дверь из этой комнаты ведет к сокровищам или осложнениям в личной жизни (схваткам, лабиринтам, западням и т.п.), выберите VI.

Это правильный путь, и Вы сможете без особых хлопот обследовать Руины.

Вам предстоит играть за одного парнишку-пострелёнка, так что присмотритесь к местным ребятам, изучите их поведение, а затем уж выберите себе персонаж и продолжите игру. Дальше увидите в видеосюжете схватку Сефирота с драконообразным Sub-Boss'ом.

Дальше Вашему отряду придется иметь дело с Black Materia (Черная материя). Вы поручите Cait Sith охранять Ваше имущество, когда уходите на "дело".

За дверьми комнаты с часами Вас будет поджидать Sub-Boss, так что подготовьтесь. В этом бою Вы можете потерять Аэрит, а у Клауда возникнут серьезные проблемы (психологического характера). Пока эти "интеллигенты" будут терзаться сомнениями и прочей чепухой, Сефирот стащит Черную Материю и смеется.

Клауд и Тифа проснутся аж на Гангаре. Оттуда они отправятся в Bone Village, которая расположена на северной оконечности самого северного континента.

* Bone Village.

Здесь узнаете, что Вам необходимо пробраться через лес на север, чтобы раздобыть Luna Harp (понятно, что Вы туда и собирались). Поговорите с "клиентом", сидящим у входа. Luna Harp закопан в земле слева от палатки, чуть выше главного входа. Придется потрудиться и копать в нескольких местах. Следите за тем, куда смотрит кучка любопытных "наблюдателей".

Как только найдете Luna Harp, идите через лес к Shell Village.

* Shell Village.

Идите к дому-раковине в конце верхнего правого района карты. Отдохните ночью и затем выходите на центральную дорогу. Идите вниз по новой дороге, где встретите Сефирот, который будет нагло и ехидно ухмыляться, когда Вы уйдете. Дальше Вам предстоит победить еще одного коварного Sub-Boss'a, Аэрит умрет (почему ее не ожи-

вать?), а Сефирот скроется.

ДИСК 2

Теперь Вы преследуете Сефирота и забираетесь аж в полярные ледниковые регионы. Идите к Glacier Lodge Village, которую найдете (в направлении высокой горы) вблизи горной местности.

* Glacier Lodge.

В восточной части ледниковой деревни есть сооружение, на внутренней стене которого висит карта. Возьмите карту и переговорите с охранником северного выхода (в направлении города). Появится несколько Турков, а затем увидите видеосюжет.

Совет: Чтобы уклониться от атаки Елены, нажмите LEFT, когда она откинется назад перед началом атаки.

Идите к маленькому дому в центре города и поговорите с мальчиком (внутри). Он предложит Вам (в аренду — очень современный мальчик) свой сноуборд (снежную доску). Когда заключите сделку, снова поговорите с человеком у северного выхода.


Здесь Вам предстоит забавная миниигра со сноубордами. В зависимости от уровня Вашего выступления, окажетесь в разных упоминавшихся структурах на восточной окраине города.

* Northern Glasier (Северный ледник).

Идите по карте, она поможет без осложнений пройти ледовый лабиринт. Вам необходимо добраться до красного контрольного ориентира на вершине.

Совет: По дороге все время будут подворачиваться многочисленные возможности найти специальные предметы (на различных маршрутах, дорожках и тропинках). Когда достигнете региона, отмеченного на карте, воспользуйтесь кнопкой ●, чтобы установить маркер в снегу. Он поможет не потерять направление.

Подсказка. *Двигайтесь только тогда, когда метель внезапно прекратится. Стойте неподвижно даже при легком ветерке. Затем заново сориентируйтесь, используя маркеры, которые расставили (или уже стояли).*

Когда покинете эту зону, то окажетесь около дома. Войдите и поговорите со стариком — хозяином. Идите к северному концу дорожки от дома. Взберитесь на утес, все время поглядывая на градусник. Следите за тем, чтобы не замерзнуть. Согревайтесь всеми известными Вам способами, но не забывайте нажимать кнопку  — очень помогает.

Подсказка. *Поднимите температуру тела до 38 град., прежде чем взбираться на следующий хребет.*

Подсказка. *Чтобы войти в первую пещеру, необходимо сдвинуть большой валун с дороги. Сломайте все четыре сталактита, свисающие с потолка, сделайте из них мост и пройдите по нему во вторую пещеру. В третьей пещере придется сразиться с Sub-Boss`ом. Совет: Левая голова этого Sub-Boss`а очень чувствительна к стандартным атакам, а правая совершенно не выносит магических атак.*

Когда Вы доберетесь до горной вершины, Тифа будет очень проситься в отряд. Вам нужно преодолеть два энергетических барьера, прежде чем достигнете Сефирота. Чтобы пересечь первый, наблюдайте за "энергетической" картиной. Следите за уровнем энергии и бегите через барьер, как только уровень начнет падать. Второй преодолеете точно так же. Время и реакция решают все.

Когда догоните Сефирота, Тифа будет настаивать, чтобы Черную Материю передали третьему персонажу (или Беретту или Red XIII). Пройдите третий энергетический барьер

и встретитесь с Клаудом в видеоклипе.

Замечание. *Каждый из трех энергетических барьеров имеет свою специфику, которая связана с предшествующим барьером. Удастся разгадать эту специфику, безопасно их преодолете.*

* **Escape Junor.**

Баретт и Тифа захвачены и находятся на авиавоздушной базе Shinra. Здесь, на Junor`е их собираются предать публичной казни, как козлов отпущения. Cait Sith придет на выручку Беретту, а Тифу посадили в газовую камеру, где и собираются казнить.

Баретт и Сим пока оставляют Тифу в камере и отправятся в верхнюю зону на верхний уровень. Здесь Вы встретите Yuffie, которая уговорит отправиться в район аэропорта. Постарайтесь добраться до самолета.

Теперь камера переключается на Тифу, которая должна ускользнуть от своих тюремщиков. Используйте кнопки, чтобы "переправить" ключ с пола в ее рот, а затем в замок, чтобы открыть его.

Идите в верхний левый угол комнаты и найдите выключатель, который перекрывает газ. Осмотрите дверь камеры. Затем увидите видеосюжет, как Тифа ударила из камеры. Ей поможет один (точнее одна) из сторонников Shinra. Быстро нажмите "0" — увидите, как лихо она "сделает папе ручкой"! А тут как раз и прилетит самолет с нашими друзьями, на котором они спасут Тифу.

* **Mideel.**

Поговорите со всеми на мостике воздушного корабля (Airship). Побеседуйте с пилотами и возьмите на себя управление. Летите прямо в Mideel, расположенный на маленьком острове в юго-восточном углу мировой карты.

Вы узнаете про Клауда (что он в городе), поговорив с кое-какими людьми. Тифа решила остаться с Клаудом в госпитале, так что Сид временно становится лидером группы.

Теперь к реактору Мако (около города North Corel). Идите прямо в реакторный ком-

плекс. Затем (согласно полученным инструкциям) Сид должен взять управление поездом и, прыгая с вагона на вагон, прорваться с боем к головному вагону — локомотиву, где пульт управления. И это надо сделать за 10 минут! А лучше еще быстрее!

Совет: *Старайтесь не пользоваться Summoning Materia! И магические заклинания поберегите на другой раз. Если удастся спасти Corel и остановить поезд вовремя, Вы получите Ultima Materia! Так или иначе, когда закончится этот эпизод, отправляйтесь в Condor Fort, расположенный в юго-западном регионе 1-го континента.*

* Fort Condor.

Сразу же переговорите с мужчиной, сидящим за столом внутри форта. Поднимитесь по лестнице к человеку, выглядывающему в окно. Скажите ему, что Вы готовы принять участие в миниатюре. Когда она закончится — получите Phoenix Summoning Materia из остатков яиц кондора.

Совет: *Чтобы добиться успеха в миниигре, расположите защитников на вершине башни; бойцов — в середине, а атакующих и стрелков — в направлении вражеских позиций. Действуйте агрессивно, не давайте врагу продвинуться вперед ни на шаг!*

* Weapon Attack.

Вернитесь в Mideel и поговорите с Тифа. Weapon (оружие) будет атаковать территорию, и Вам предстоит с ним сразиться. Тифа и Клауд будут как бы смыты Lifestream (потоком жизни). Теперь Тифа будет говорить со всеми Клаудами в длинной видеовставке, где прежняя история круто замешана на снах и мечтах.

* Underwater Reactor.

Как только все соберется в Airship'e, летите в Junon. Поговорите с охранником, стоящим около элеватора (близко не подходит). Он пропустит Вас за 10 gil. Идите через

базу к подземному проходу (с группой солдат Shinra). Проход ведет к подземному реактору Мако. Вам придется пробиваться через подводный комплекс, пока не встретите Турка, охраняющего Huge Materia, загруженную внутрь в красную подлодку. Он натравит на Вас босса, а сам свалит на подлодке.

Совет: *Используйте Lightning attack, а также заклинание Barrier. Когда босс схватит кого-нибудь из Ваших, сконцентрируйте озон на его руках и освободите товарищей. Захватите дальнюю подводную лодку — и в погоню за красной.*

По ходу этой миниигры полностью сконцентрируйтесь на этой красной беглянке, пошлите ей вслед все свои торпеды. Ее необходимо утопить, а "материю" потом достанете из ее "потрохов". Как только лодка затонет, Вы должны на своей подлодке подойти к месту ее нахождения на морском дне и извлечь драгоценную "материю".

Совет: *Попробуйте пошарить вокруг. Может, найдете Ancient Key на дне морском — сэкономите массу времени.*

Совет. *Избегайте Weapon на морских глубинах. Схватка с ним в таком месте равносильна самоубийству.*

Подсказка. *Если внимательно все обыщите, то сможете найти еще одну погибающую подлодку. А там столько всякого добра! И даже драгоценных артефактов!*

* Launched Rocket.

По прибытию в Rocket Village идите сразу к ракетной платформе. Приготовьтесь к схватке с Турком по имени Rude, который стоит на страже.

Когда достигните комнаты с пультом управления, Вы узнаете, что пароль должен быть введен, чтобы задействовать Huge Materia, которой напичкана ракета. Когда ракета ляжет на курс — цель Метеор, Вы долж-

ны забрать Huge Materia из комнаты. Для этого введите код: ●, ■, ✕, ✕.

* Huge Materia.

Сидя в Airship, Red XIII предложит слетать в Cosmo Canyon и побеседовать с Bugenhagen. Добравшись туда, выясните у него как работает Huge Materia. В зависимости от того, что за "материи" Вы собрали по ходу игры, можно использовать Huge, чтобы сотворить специальную экстрамощную Материю. Можете вернуться обратно в любое время и вернуть себе все Ваши "материи", если оставите Huge Materia здесь.

Вернитесь в Shell Village (через лес и Bone Village, помните?).

* Coufrou "Weapon".

Прибыв в деревню, идите налево. Если не нашли Ancient Key раньше (помните, мы советовали!), то придется искать его в морских глубинах с помощью подлодки.

Вскорости Cait Sith сообщит Вам последние новости из Midgar City. Так что покиньте деревню и скорее в Midgar.

В город не входите, а просто стойте снаружи на северном побережье и ожидайте нападения Weapon. Предстоит серьезная схватка, так что приготовьтесь.

Совет. Атаку Lightning очень хороши, а Earth — совершенно бесполезны.

После победы идите в North Crater и сидите тихо, смотрите кино. Затем вернитесь в Midgar, чтобы остановить Hojo.

* Back in Midgar.

Спускайтесь вслед за Cait в поисках новых приключений в мрачный город Shinra. В подземных железнодорожных тоннелях полным-полно Турок. Придется сражаться с ними, чтобы пробиться к пушке и, таким образом, к Hojo.

Важный совет! Исполните магическое заклинание Barrier на весь Ваш отряд. Если у Вас есть Fire Ring, захватите с собой. Атаки Елены, в основном, построены на

огненных заклинаниях (Fire Spell). Обязательно примените дополнительно заклинание Haste и Slow против Турок. Если не выполните серьезные оборонительные мероприятия, то Турки зажарят Вас вместо тостов!

Если удалось все-таки прорваться, следуйте за Cait Sith к платформе Sister Ray Cannon. Поднимитесь по лестницам к контрольному пультау Hojo. Приготовьтесь к схватке с Hojo, как только он появится. Теперь он принял новый вид, устроил себе мутацию, впрыснув себе инъекцию клеток Jenova!

Подсказка. Hojo имеет три формы; вторая и третья ну просто не выносите Untima! Применяйте почаще заклинания Haste и Barrier. А то можете и не добраться до самой трудной третьей и последней формы.

Конец второго диска.

* Sephiroth.

Отсюда отряд должен спуститься в North Crater, чтобы сразиться с самим Сефиротом. Учтите, чтобы добраться до него, придется пройти сложную цепочку пещер! Когда сразитесь с Сефиротом, необходимо менять персонажей по ходу битвы в каждом раунде. Однако, если Ваши основные бойцы здоровы, то победа будет с ними, т.е. Вами.

Эпилог.

Надеемся, Вы победили в последней битве и прошли все уровни. Последние враги испытывали Ваше терпение и смекалку, и Вам приходилось продумывать свои действия на три шага вперед. После долгих сражений можно присесть, включить звук и насладиться потрясающей концовкой, приготовленной Вам в награду.

Эта огромная и великолепная концовка занимает три четверти третьего CD-диска (она стоила чуть ли не 30 миллионов долларов). Сидите и наслаждайтесь — Вы это заслужили!

FINAL FANTASY VIII



В военной школе Garden встречаются шесть девятнадцатилетних парней и девочек. Каждая страна мира решила подготовить себе такую группу, сделав её независимой от армии и правительства. Закончив школу, кадеты становятся начальниками специальных подразделений, но действуют только по приказу.

В военной школе студенты проходят не только боевую и физическую подготовку, но также письменное тестирование и сдают экзамены. В конце года проводится специальная контрольная, и лучший студент получает главный приз.

Существует и элитное подразделение школы SeeD, каждый учащийся которой обладает уникальной боевой техникой и своеобразным мастерством, но имеет и свои слабости! Студенты Garden также могут попытаться сдать экзамены в SeeD (Entrance Exam) вместо выпускных экзаменов (Final

Exams) в школе, но это чрезвычайно трудно! Члены Seed ведут патрулирование, подавляют восстания и даже могут напасть на противника в определенных ситуациях.

В известном смысле, Seed обеспечивает покой и порядок в Мире — нет жертв, диктаторов и захватчиков-агрессоров. Используют они для этого всю свою боевую мощь, в том числе и магию.

Чтобы стать в ряды Seed, необходимо закончить школу Balamb Garden и сдать экзамены.

Главный герой Сквиолл (Squall) мечтает стать членом Seed и много работает, чтобы его мечта исполнилась — у него есть великолепный "идол" — Сейфер (Seifer Almasy). Но Сейфер очень ревниво относится к успехам Сквиолла и все время рвётся как следует отлупить его, чтобы знал своё место.

После окончания видеовступления он побеждает Сквиолла и ему наносит рану, от которой остаётся большой шрам на лбу. Сквиолл простодушно решил, что бой вроде как тренировочный, а когда понял, что дело серьёзное, мощно контратаковал. Так что и у Сейфера теперь красуется шрам на лбу. Но это совсем не охладило его, и по ходу игры он ещё много раз будет нарываться на Сквиолла.

Тем временем могучая ведьма хорошо выпалась и проснувшись решила взорвать мир и покой! Тут же появились многочисленные верующие, признавшие её Мессией и Богом! Это балбесы живут в двух соседних

городах: Galbadia и Dole.

Успешно завершив миссию "Dollet" Сквиол устраивает праздник, на котором друзья-товарищи весело танцуют со своими подружками, а его самого приглашает поплясать красавца Риноа. Эта девица оказывается лидером повстанцев "The Forest Owls" (Лесные Совы), мечтающих победить галбадианцев. Пока Совам мало что удалось, и Сквиол готов им помочь, если только убедится, что Галбадия угрожает миру, иначе Seed вмешиваться не может. Но Риноа убеждает его, рассказав о проделках ведьмы Edea.

Ночью Сквиол видит судьбоносный сон, в котором журналист по имени Лагуна, бывший солдат Галбадии, отправляется на разведку в Доул. Проснувшись, он узнаёт, что Галбадия уже уничтожила Доул и объявила войну всему миру. Ведьма, конечно же, манипулирует Президентом Галбадии и заморочила мозги всем гражданам (что-то вроде гипноза — mind control). Тем временем, галбадийцы вроде-бы разошлись, захватили огромный спутник, стали угрожать Миру и даже привлекли на свою сторону Сейфера, "запудрив" ему мозги.

Попытке Сквиола ликвидировать ведьму помешал Сейфер, нанеся ему ещё один шрам!

*** Персонажи.**

Имя: *Squall Leonharts, Сквиол.*

Возраст: *17 лет.*

Пол: *Мужской.*

Рост: *177 см.*

День рождения: *23 августа.*

Группа крови: *AB.*

Оружие: *Gunblade.*

Главный герой игры является кадетом Seed и учится в Balamb Garden. Малообщителен, лицо непроницаемое, как у игрока в покер. Очень серьёзен, сконцентрирован, ненавидит когда людей обманывают и используют в своих грязных целях.

Имя: *Rinoa Heartilly, Риноа.*

Возраст: *17 лет.*

Пол: *женский.*

Рост: *163 см.*

День рождения: *неизвестен.*

Оружие: *Blaster Edge.*

Красивая, загадочная девушка, стремящаяся к славе к успеху, относится к людям душевно, без всякой дискриминации. Ведет себя честно, всегда говорит то, что думает. Однако, и её можно загипнотизировать и установить "умственный контроль", толкнуть на неправоное дело.

Имя: *Zell Dincht, Zell.*

Возраст: *17 лет.*

Пол: *мужской.*

Рост: *167 см.*

День рождения: *17 марта.*

Группа крови: *B.*

Оружие: *Glove.*

Великолепный борец, обучающийся в Garden с 13 лет. Он пошёл по стопам своего деда, бывшего прекрасным солдатом. Очень серьёзный и добрый парень, романтически относящийся к своей работе, но в этом и его слабость.

Имя: *Seifer Almasy, Сейфер.*

Возраст: *18 лет.*

Пол: *мужской.*

Рост: *188 см.*

День рождения: *22 декабря.*

Группа крови: *A.*

Оружие: *Gunblade.*

Очень самолюбивый и неуравновешенный боец, считающий Сквиола своим главным соперником. Являясь кадетом Seed, тем не менее, ведёт себя как своенравный непослушный ребенок, не слушается приказов. При этом прекрасный боец, в душе отдающий должное боевому искусству Сквиола.

Имя: *Laguna Loire, Лагуна.*

Возраст: *27 лет.*

Пол: *мужской.*

Рост: *181 см.*

День рождения: *3 января.*

Группа крови: *B.*

Оружие: *Machine Gun.*

Очень горячий яркий персонаж, сменивший меч на перо. Смело приходит на помощь слабым и обиженным, безжалостен к врагам и притеснителям. Став журналистом, беспощадно разоблачает силы зла.

Имя: *Selphie Tilmett, Сельфу.*

Возраст: 17 лет.

Пол: женский.

Рост: 157 см.

День рождения: 16 июля.

Группа крови: B.

Оружие: *Nunchaku.*

Боевая активная девица, но очень простодушная и наивная, даже не верится, что она училась в военном училище.

Имя: *Drvine Kinneas, Ирвайн.*

Возраст: 18 лет.

Пол: мужской.

Рост: 185 см.

День рождения: 24 ноября.

Группа крови: O.

Оружие: *Shotgun.*

Великолепный стрелок, за что очень любим женщинами?! В Galbadia Garden стал снайпером N1, кажется уверенным и беззаботным, хотя на самом деле добрый, сочувствующий парень с твердыми принципами.

Имя: *Quistis Trepe, Квистис.*

Возраст: 18 лет.

Пол: женский.

Рост: 172 см.

День рождения: 4 октября.

Группа крови: A.

Оружие: *Chain Whip.*

Квистис является помощником и советником Сквиоллы. Она присоединилась к Seed в возрасте 15-ти лет, очень помогает Сквиоллу и его друзьям. Несмотря на видимое хладнокровие и силу, очень расстраивается по пустякам.

*** Предварительная информация.**

❖ Не ищите сундуки — их просто нет в игре. Магические заклинания будете находить по дороге, они имеют вид розовых об-

лачков. Чтобы взять заклинания, необходимо иметь G.F. и "Draw Command". Нажмите кнопку ● — передадите заклинание кому захотите. Заклинания "сложены" внутри "magic command". Эти облачка всегда располагаются на своих постоянных местах и становятся белыми когда заклинание взято. Подождите немного, сразитесь с каким-нибудь врагом и сможете взять еще одно заклинание из того же облака. Если не владеете "Draw command", то не получите заклинаний вообще.

❖ Деньги, Exp, Ap совершенно необходимы в игре. После победы над врагом или боссом денег не получите, так как Вы на службе и получаете зарплату. Нужно пройти тест, получить чин и через некоторое время (15-25 минут) получите соответствующую рангу оплату. Чем выше чин, тем больше денег.

Опытные очки (Exp) получаете только в схватках с врагами (не боссами). Каждый раз, когда получаете новую жизнь (Lv), Вам понадобится 100 Exp, чтобы продвинуться на следующий уровень. Вроде просто, но ведь необходимо учитывать Exp врагов!

Очки AP необходимы для Guardian Force, чтобы освоить новое мастерство (Skill). Например, если хотите освоить приём стоимостью 40 AP, то необходимо их иметь!

❖ В игре можно арендовать машину, проехаться на поезде и даже на рейсовом автобусе.

Поездка на машине стоит дорого (3500 джил) и может оказаться совершенно бесполезной, так как в любой момент может закончиться топливо. Эта опасность особенно реальна при длительных путешествиях, когда пытаетесь улизнуть от врагов. Арендовав машину в городе, не забудьте вернуть её. В общем, покататься неплохо, но забот куча, и деньги могут быть потрачены впустую.

В игре много железнодорожных станций, между которыми снуют поезда. Чтобы забраться на поезд, подождите когда он остановится на нужной станции и немедленно на-

жмите ●. Получите вопрос, хотите ли Вы за 3500 джил добраться до определенного места? Ответьте "Yes", и Вы уже на поезде, класс!

В Галбадии отличное автобусное сообщение и совсем бесплатное! Когда автобус остановится, просто поговорите с парнем на станции и окажетесь в автобусе. Он останавливается по всей Галбадии, так что когда захотите сойти, просто нажмите кнопку X.

❖ Аналоговый контроллер Dual Shock очень полезен и облегчает управление. Кроме этого, Вы сможете буквально почувствовать силу каждого удара, который нанесете врагу. Одновременно сможете оценить и силу взрыва (кнопка R1). Чем сильнее вибрация, тем мощнее взрыв устроил Сквиол.

❖ Вопреки традициям серии FF здесь больше нет магических магазинов, только магазины предметов и оружия. В оружейном магазине можете усовершенствовать оружие, а броню приобрести нигде.

Что нужно знать?

* С самого начала...

❖ Установите курсор на первой опции (NEWGAME) и введите принятое решение кнопкой ●.

❖ Когда хотите использовать пункт отгрузки (SAVEDATA), чтобы в случае неудачи можно было продолжить игру от последней точки, выберите 2-ю опцию и нажмите ●. Заметим, что Вы можете запомнить игру до 15 раз.

❖ По ходу приключений не следует выключать Вашу приставку при смене диска. Просто откройте её и вставьте следующий диск — игра автоматически возобновится.

* Главное меню.

Junction: позволит установить Guardian Force, возможности и способности.

Item: позволяет разобраться с имеющимися предметами и использовать их.

Magic: позволяет использовать магию и передавать её другим персонажам.

Status: позволяет Вам увидеть показате-

ли своего персонажа.

G.F.: позволяет увидеть уровень Guardian Force и развивать рабочие возможности Ваших монстров.

Abilities: Позволяет использовать рабочие возможности, освоенные в G.F.

Party Change: позволяет сменить свою команду на карте мира (World Map) или в пункте отгрузки (Save Point).

Cards: позволяет увидеть Ваши карты.

Configuration: позволяет установить кнопки управления по собственному усмотрению.

Tutorial: очень точное описание как играть в FF8.

Save: позволяет сохранять игру. Эта опция станет доступна только тогда, когда Вы приблизитесь к пункту отгрузки или на Мировой карте.

* Junction Menu.

❖ "Junction".

Нажмите кнопку ● и получите доступ в G.F. Сможете установить G.F. монстров, которых намереваетесь использовать, и попадёте в Optimize и Ability Menu.

В опции "Magic" сможете выбрать нужные заклинания, чтобы улучшить показатели своего персонажа.

❖ "Remove".

В опции "Magic" отменяются все заклинания, использованные в Junction Menu. В опции "Everything" отменяются все команды (G.F. command, Magic command, Item command, Draw command), использующиеся в Junction Option.

❖ "Optimize".

В опции "Attack" осуществляется оптимизация заклинаний в соответствии с атакующей силой.

В опции "Magic" оптимизируются заклинания для достижения ими высочайшей магической силы в защите и нападении..

В опции "Defense" оптимизируются заклинания для максимальной оборонительной силы.

❖ "Abilitie".

В этой опции можно конфигурировать все другие действия, которые способен исполнить персонаж, кроме нормальных и специальных атак.

Как только получите G.F., все четыре Ваши способности будут "установлены". Вот список команд.

Команда "Magic" позволяет Вашим персонажам атаковать заклинаниями, которые получите от соперника, или Магических камней.

Опция "G.F." позволяет вызывать монстров. Значения HP для "G.F." сменяется значениями HP для командующего персонажа.

Команда "Draw" одна из самых важных в игре. С её помощью можно получить от врагов такие полезные заклинания, как Fire (огонь), Bolt (молния) и др.

Опция "Stack" позволяет сохранять магию для использования в нужный момент. До 9-ти заклинаний можно изъять у врагов, в зависимости от уровня противника, уровня Вашего персонажа и удачи.

❖ "Item".

Эта опция позволяет использовать такие вещи, как Potions (микстуры) и Phoenix Downs. Они будут очень полезны, если Ваш персонаж почему-то не сможет использовать магию.

* Item Menu.

Предметы играют важнейшую роль, помогают восстановить HP, восстановить и привести в порядок показатели способностей, выручают в сражениях.

В опции "Use" можно использовать предметы непосредственно из меню, особенно лечебные микстуры. Можно заглянуть в книги и управлять схваткой с Diabolo.

В опции "Customize" можно расположить предметы в нужном порядке, так легче будет их отыскать, когда соберётесь использовать.

В опции "Arrange" компьютер так расположит Ваши предметы, чтобы наиболее нуж-

ные и часто используемые оказались в верхней части меню.

* Magic menu.

Без магии в игре шансов нет, с её помощью можно нанести ощутимый удар не только отдельным врагам, но и целому отряду (Ultima Magic).

В опции "Use" магия используется непосредственно из меню, все лечебные магии (кроме Regen), а также Bolt, Fire, Ice и т.п.

В опции "Exchange" можно продать свою магию персонажу, не входящему в настоящий момент в Ваш отряд.

Команда "Hard oven all" позволит передать наличную магию от играющего в текущий момент персонажа вновь выбранному персонажу (ниже меню). Выберите себе персонажа, выберите магию, которую намереваетесь передать (продать), выберите персонажа, которому хотите передать эту магию. При этом новый персонаж получит не одну, а сразу все магии. Например, Вы хотите передать одну магию Heal от Скволла (у него их всего три) подружке Квистис — так она получит все три!


Команда "Receive All" позволяет верхнему (в меню) персонажу получить заклинания от нижнего. Например, Скволл верхний персонаж, а Квистис — нижний. Выберите Квистис и соответствующее заклинание, которое хотите продать Скволлу, и он получит все выбранные заклинания, а Квистис останется без этих заклинаний.

Опция "Receive Everything" позволяет верхнему персонажу получить полностью всю магию от нижнего персонажа. Очень полезная штука, особенно если удастся передать всю магию своему персонажу от бойца, не входящего в данный момент в Ваш отряд.

В опции "Arrange" разместите поудобнее всю свою магию, так чтобы было легко использовать во время боя и торговли.

* "Status Menu".

В этом меню сможете увидеть показатели различных способностей Ваших персонажей.

Нажмите кнопку , и откроется окно "Status Window". Переключайтесь с одного персонажа на другой кнопками **L1** и **R1**.

"Status 1st Window" покажет такие характеристики персонажа, как имя, уровень, количество HP по отношению с Max HP, количество заработанных очков EXP, количество необходимых очков EXP для перехода на следующий уровень, атрибуты, оружие (которое имеется) и способности, которые приобрели.

"Status 2st Window" позволит оценить сопротивляемость персонажей таким элементам, как Яд (Poison) или Лёд (Ice), а также их сопротивляемость против таких заклинаний, как Blind и Sleep, которые способны всю статистику привести в полный беспорядок.

❖ **Elemental Resistance.**

Fire, Ice, Bolt, Earth, Poison, Wind, Water, Holy.

❖ **Status Disorder Resistance.**

Instant Death, Petrify, Silence, Zombie, Stop, Chaos, Poison, Darkness, Berserk, Sleep, Curse, Absorption.

"Status 3rd Window" позволит увидеть "G.F." задействованных персонажей.

В "Status 4th Window" сможете поменять свои специальные "техники" (Skill) и установить автоматический режим.

* **"Guardian Force Menu".**

Эти Охранники, на самом деле, всего-навсего монстры, "выписанные" из FF7 и FFT, обладают разнообразной мощной и разрушительной магией. Использовать их нужно очень разумно. Вызов монстра осуществляется иначе, чем в FF8, но никаких MP теперь не требуется. Выберите своих монстриков и войдите в подменю "Learn".

❖ **"Learn".**

По ходу сражений Вы зарабатываете AP, которые напоминают очки "Job point" из Final Fantasy Tactics. Охранники зарабатывают EXP, чтобы перебраться на следующий уровень, а также AP, необходимые для получения новых способностей. На этом экране

есть много информации, узнаете сколько и каких очков кому надо и для чего.

* **"Exchange Menu".**

Здесь можете заменить членов Вашего отряда, но только на Карте мира или в пункте отгрузки. Эта опция станет рабочей, после того, как Риноп присоединится к Вам.

* **"Cards Menu".**

В этом меню сможете увидеть свои карты. Карты получите после победы над боссом, заберёте (draw) у монстров или победив других картёжников.

* **"Configuration Menu".**

Вы можете менять установку управления по ходу игры, но только не во время схваток. Вибрацию Dual Shock можно менять (ON/OFF) в любое время.

1. Sound (Звук) — переключается со стерео на моно и наоборот.

2. Контроллер — переключается с установки по умолчанию на любую по Вашему усмотрению.

3. Курсор — автоматически устанавливается на последний команде.

4. ATB — переключает с позиции "Active", где время непрерывно, на "Wait", где время останавливается, пока Вы выбираете команду.

5. Камера — регулируется от нуля до 100%. Чем выше процент, тем лучше камера ведет показ.

6. Battle Speed — регулирует скорость боя.

7. Battle Message — регулирует скорость донесений во время боя.

8. Field Message — регулирует скорость посланий в мирное время.

❖ **"Tutorial".**

Очень классное руководство по игре FF8, обучает игре в карты. "Test" сможете получить только тогда, когда Скволл будет официально принят в SeeD.

❖ **"Save".**

Игру можно сохранить только в пункте отгрузки или на Карте мира, увидите послание,

где будет сказано, какую опцию нужно выбрать, чтобы сохранить игру.

Установка кнопок управления по умолчанию.

* Кнопки направлений.

Field Screen: 1. Перемещают Вашего персонажа по экранам Field и World Map. 2. Позволят выбрать опции-послания. 3. Позволяет выбрать предметы в магазине.

Menu Screen: перемещает курсор и переключает с атаки на оборону.

Battle Screen: перемещает курсор для выбора команд по ходу боя.

* Кнопка Start.

Field Screen: пауза в игре, Help Function и переключение ON/OFF вибрации джойстика.

Battle Screen: делает то же самое.

* Кнопка Select.

Field Screen: включает Карту мира, когда у Вас есть машина.

Battle Screen: выключит дисплей командного меню, если Вы попали в тяжелую ситуацию.

* Кнопка ●.

Field Screen: 1. позволяет беседовать с людьми. 2. используется для "вытягивания" магии из магических камней. 3. выбор команд. 4. для изучения предметов, лестниц, UP — подняться по лестнице, DOWN — спуститься. 5. для подтверждения выбора предметов, которые хотите купить или продать в магазине.

Menu Screen: для подтверждения выбранной команды.

Battle Screen: для подтверждения выбранной команды.

* Кнопка X.

Menu Screen: для отмены команд.

Battle Screen: для отмены боевых приказов.

* Кнопка ■.

Field Screen: используется для приглашения соперников сыграть в карточки. Станет доступна после того, как получите карты

от мужчины возле лифта на втором этаже академии Garden.

Battle Screen: используется для увеличения атакующей мощи G.F. (очень быстро). Сможете использовать, когда Ваши G.F. приобретут способность "Aid command".

* Кнопка ▲.

Field Screen: активирует экран меню.

Battle Screen: позволяет переключаться на персонажа, ещё способного воспринимать команды во время боя.

* Кнопка L1.

Field Screen: поворачивает камеру.

Menu Screen: переключает прицел с персонажа или G.F. на другого (вправо)

Battle Screen: включает и выключает Target Window.

* Кнопка R1.

Field Screen: поворачивает камеру.

Menu Screen: переключает прицел с персонажа или G.F. на другого (влево).

Battle Screen: спусковой крючок-курок (в специальных приёмах Сквиолла).

* Кнопка L2

Field Screen: разворачивает камеру.

Battle Screen: помогает экстренно ударить с поля боя, если удерживать одновременно с кнопкой R2.

* Кнопка R2.

Field Screen: разворачивает камеру.

Battle Screen: экстренная эвакуация с поля боя (удерживать одновременно с кнопкой L2).

ПРОХОЖДЕНИЕ.

ДИСК 1.

Вступление. Риноа, возлюбленная Сквиолла, с нетерпением ожидает своего героя в окружении цветущих вишен. Затем следуют сцены схватки, в которой победителем выходит могучий Сейфер, а Сквиолл, получив серьезное ранение в голову (от которого останется шрам на лбу), рвётся в бой...

FAMILIARISING CARDEN.

Пока что он валяется без сознания в лазарете, где его осматривает доктор

Kadowaki. Он будет задавать вопросы — отвечать как захотите, сможете назвать своего персонажа. После краткого разговора посмотрите видео...

Скволл по-прежнему лежит в постели. В дверь его палаты заглядывает девушка в синем, а затем заходит леди в очках.

Это Квистс, советник Сволла, и она предложит ему следовать за ней. По пути сможете побеседовать, нажимая кнопку **●**. Затем увидите сюжет про Garden School.

Идите за ней по дорожке и окажетесь в классе, где на заднем ряду сидят Скволл и Сейфер. Квистис сообщит, что начинается экзамен в SeeD, без этого не стать настоящим солдатом. После экзаменов восстановите управление Сквилом и сможете заглянуть в меню (нажмите **▲**). Квистис, окружённая студентами, направит Вас в огненную пещеру (Fire Cave) найти первого Guardian Force монстра (G.F.) — Ifrit. Можно вернуться назад, просмотреть руководство (tutorial) и попытаться сообразить как пользоваться системой "junction".

*** Balamb Garden Network (учебная панель).**

На экране выберите первую опцию и сможете получить информацию о G.F. (выбрав Tutorial) и много чего другого. Выбрав Tutorial в первый раз, сможете назвать двух монстров Guardian — это Shiva и Quetzalcoatl.

Чтобы выйти из этой опции, нажмите **✕**, а затем выберите 1-ю опцию. Увидите тест SeeD в тестовом меню — вот ответы этого теста:

- ~~Level 1:~~ Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
- ~~Level 2:~~ Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
- ~~Level 3:~~ N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
- ~~Level 4:~~ N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
- ~~Level 5:~~ N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
- ~~Level 6:~~ Y, N, Y, Y, N, N, N, Y, Y, N
- ~~Level 7:~~ Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
- ~~Level 8:~~ N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
- ~~Level 9:~~ N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
- ~~Level 10:~~ Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N

- ~~Level 11:~~ Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, Y, N
- ~~Level 12:~~ N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
- ~~Level 13:~~ Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
- ~~Level 14:~~ Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
- ~~Level 15:~~ Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
- ~~Level 16:~~ Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
- Level 17: Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
- Level 18: Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
- Level 19: Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
- Level 20: Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
- Level 21: Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
- Level 22: N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
- Level 23: Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
- Level 24: Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
- Level 25: Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N, N
- Level 26: Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
- Level 27: N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
- Level 28: Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
- Level 29: N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
- Level 30: N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

Примечание: В таблице N — означает No (Нет), Y — Yes (Да). Так что максимальный уровень для студентов (на 1-м диске) это 30-й. Можете достичь чина А с зарплатой 30 000 джил. Попробуйте сделать такую карьеру — это здорово облегчит жизнь!

Выйдите из класса, пройдите на юг, где Скволл встретит девушку, выберет первую опцию для ответа, и после недолгой болтовни, получите еще два варианта. Если хорошо знаете внутреннюю структуру здания, выберите первую опцию, если нет — то вторую, после чего девушка покинет Вас.

Скволл покажет девушке школу, а затем пройдёт налево к лифту. Здесь поговорит с одетым в жёлтое мужчиной, получит 7 карт и инструкцию. Теперь можете перекинуться в карточки с ребятами, нужно только подойти и нажать **■**. Войдите в лифт, поднимитесь на 1-й этаж и просмотрите сценку, в которой Скволл объясняет девушке где что находится в здании и зачем. Вряд ли Вы всё поймёте,

но мы объясним.

*** SeeD Academy: Garden, 1-й этаж.**

Первый этаж имеет шестиугольную форму с проходами, ведущими в различные помещения. Вот условные обозначения:

Е — лифт; L — вестибюль; [п] — помещение, I — дорожка.

Итак, начнем по часовой стрелке.

1. Общежитие (Dormitory). Здесь можете сменить одежду, поспать, чтобы восстановить HP. Встретите здесь трёх игроков после победы над Ifrit (серого цвета).

2. Автостоянка (Parking Lot). Место, где будете парковать свои машины (желтого цвета).

3. Тренировочный центр (Training Center). Роскошные джунгли, камни, скалы, трубы и т.д. В первый раз увидите две двери, найдёте пункт отгрузки и Магический камень (Зеленого цвета).

4. Библиотека (Library). Подходящее место для "книжных червей". Здесь у женщины-игрока очень сильные карты (учтите) и Магический камень между книжными полками. Парень, разглядывающий книжные полки, тоже картёжник (синего цвета).

5. Центральные ворота (Central Gate). Здесь вход в школу SeeD, он не ведёт напрямую на Карту мира. Возле главных ворот увидите картёжника, а у выхода — ещё одного. Магический камень найдёте возле фонтана (темно-синего цвета).

6. Лазарет (Infirmary). Здесь находится комната, где лежал раненый Скволл, и можно найти доктора, если понадобится (пурпурного цвета).

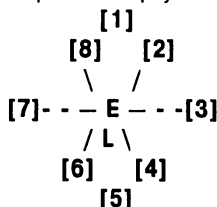
7. Школьная сцена (Quad). Можно сыграть в карточки с девушкой возле сцены (розового цвета).

8. Кафетерий (Cafeteria). Что-то вроде войсковой лавки Garden. Встретите Сейфера с друзьями Fuujin и Raijin. Заодно можете перекинуться в карты с игроками слева за столом (красного цвета).

9. Лифт (Elevator). Можно подняться на

второй этаж в классную комнату.

10. Вестибюль (lobby). Здесь найдёте карту-схему Garden (1-го этажа), возле неё пункт отгрузки. Нажмите кнопку и сможете посмотреть на карту.



Перед лифтом в вестибюле увидите пункт отгрузки (ПО). Пройдите к центральным воротам, просто удерживайте "вперёд", идите прямо на красные ворота, и Скволл откроет их. Доберитесь до сада перед школой и найдите картёжника. Выйдите в школьные ворота и увидите девушку в оранжевом платье, она присоединится к Вам — это Квистис. Теперь Вы на Карте мира, здесь всё очень масштабно (не то что в FF7), сверните с дорожки направо, пройдите через лес и обнаружите пещеру на востоке.

*** Огненная пещера (The Cave of Fire).**

Когда дойдёте до пещеры, ответьте на вопрос Квистис, выбрав 1-ю опцию. Встретите двух охранников в желтых шапках, поговорите с ними, выберите 1-ю опцию, и затем они дадут Вам возможность установить лимит времени. Выберите 40 мин (4-й вариант) и сможете войти в пещеру.

В пещере снова встретите Квистис, какое занудство! Она все время хвастается своими способностями. Идите дальше по дорожке, пока она не образует развилку из трех дорог. Пройдите по правой дорожке и получите магию из магического камня. Здесь найдёте огненную яму, и после короткого разговора сможете сразиться с первым боссом Ifrit.

*** Босс 1. G.F.Ifrit.**

Имя: Ифрит, уровень 6, HP-1068.

Особенности: Бойтся Льда и Шивы. Сводит к нулю огненные

атаки.

Атаку: *Fire, Jump Swap.*

Draw: *Fire, Heal, Sense.*

Добытые AP: 20.

* Босс стратегия.

Как можно полнее используйте своих Guardian Monster — Кветзалкоат и Шиву в сражении с боссом и всё будет о'кей. Подлечивайтесь микстурами, а с помощью Phoenix Down удастся воскресить своих товарищей. Победите Ифрита, и сможете вызвать его в последующих сражениях.

Победив босса, идите к выходу, и охранники у входа поблагодарят Вас за победу над Ифрит. Пора возвращаться в Garden, необходимо сдать последний экзамен Final SeeD Exam.

Да, теперь Вы в любой момент можете вернуться в огненную пещеру и без лимита времени.

* Присоединяется Zell.

Возвращайтесь в Garden, и у ворот Квистис покинет Ваш отряд, но предложит встретиться позже в вестибюле, переодевшись в униформу SeeD. Идите в общежитие, поставьте Скволла возле постели, нажмите кнопку "экшен" и выберите 2-ю опцию. Здесь в Вестибюле завербуйте еще одного сторонника — Зелла.

Увидите видео, где Zell демонстрирует мастерство каратиста, выполняет головоломные прыжки и оказывается у Вас за спиной.

Они оба не любят Сейфера, но тут им Квистис сообщает, что возглавлять миссию будет вовсе не Сейфер. Тут появляется Сейфер с друзьями, Zell начинает задирать их, обыгивать всяческими словами. Но дело не доходит до драки, так как появляется ректор школы Сид и сообщает о предстоящей миссии.

После короткого разговора Сейфер с друзьями и Зеллом отправляются на автостоянку, где Вы все вместе заберётесь в машину. Вам нужно только выйти из вестибюля и — уже в машине.

В машине происходит сложный разговор,

Зелл снова задирает Сейфера, но драки всё-таки не происходит. Теперь Вы управляете машиной...

* Управление автомашиной в FF8.

■ : автомобиль движется вперёд.

✕ : автомобиль движется назад.

● : забраться в машину (in) и выбраться (Getout) наружу.

R2: меняет угол показа камеры.

Select: Карта мира, выберите Spot view, Side map, увеличенная World Map.

Примечание. *Редко встретите монстра, пока едете в машине.*

* Освобождение Dollet City.

Просто направьте свою машину в порт и когда все из неё выйдут, поднимитесь по лестнице и войдите в подводную лодку. Поговорите здесь с женщиной по имени Sue, которая введет Вас в курс дела.

В последние трое суток город Dollet City был захвачен гальвадианской армией, жители были эвакуированы, в основном, в горные районы. Ваши войска должны высадиться на Kubutan Beach, прорваться в город и уничтожить захватчиков.

Затем Сюю покинет Вас, а Скволл может поговорить кое с кем (см. 4-е опции). поговорить с Квистис; поговорить с Сейфером; поговорить с Зеллом; ни с кем не говорить.

Сделайте выбор, посмейтесь над перебранкой Сейфера и Зелла, а затем посмотрите видео. Бой, стрельба, и Ваш отряд высаживается на пляж. Начинается Демо.

* Прохождение Демо Диска.

Высавившись на пляже, следуйте за Сейфером (Вы управляете Скволлом, Зеллом и Сейфером), выйдите из зоны и сразитесь с двумя гальвадианскими солдатами, вооруженными мечами. Расправьтесь с ними, "вытяните" из них магию (draw) и сохраните её, пригодится позже. Здесь высокая вероятность наткнуться на случайных врагов, так что будьте настороже.

Следите за Сейфером и встретите ещё двух солдат, прикончите их и пройдите за

Сейфером в город. В верхнем правом углу возле машины встретите еще одного солдата. Поговорите с Сейфером, он считает миссию очень скучной. Поговорите с Зеллом, а Сейфер разозлит собаку, которая начнёт гавкать. Слева пройдут шесть солдат, немедленно следуйте за Сейфером и атакуйте их. Перейдите мост и пройдите влево, время от времени приканчивая отдельных солдат, поцапайтесь с Сейфером, поговорите с раненым солдатом на лестнице. Будьте осторожны, Вам предстоит схватка с суббоссом, огромным змееобразным чудовищем.

* Суббосс N 1. *Hedge Viper.*

Имя: *Hedge Viper*, **уровень** 7, **HP** 1178.

Атаки: *Bite, Grab и Twist, Poison Breath.*

Особенности: *нейтрализует действие ядовитых (Poison) атак. Очень не любит Золото (Gold).*

Draw: *Fire, Heal.*

Добытые AP: 4.

* Босс- стратегия.

Этот промежуточный босс не очень силен, из него можно извлечь лечебную магию. Достаточно использовать своих G.F. монстров и поджарить этого Змея. Берегитесь его Ядовитого дыхания (Poison Breath), так как оно очень опасно. И не пытайтесь использовать Яд против него.

Примечание. *Этот босс очень похож на Midgor Zolot из FF7. Единственное отличие — это хвост!*

Поднимитесь по лестнице и идите в Радиобашню. Здесь уже прячутся Ваши товарищи, присоединитесь к ним. Послушайте разговор двух охранников, а когда Сейфер уйдёт, посмотрите видео: девушка падает вниз со склона и подмигивает Вам.

Девушку зовут Сельфи, и она бывший член команды A (Squad A), в то время, как Вы с Сейфером и Зеллом в команде B. Спрыгнув

с утеса, она весело резвится непонятно с чего. Проследуйте за ней до утеса и выберите 1-ю опцию — она присоединится к Вам.

Вы явитесь свидетелем разговора между Wedge и Biggs, затем заходите в башню, вызываете своих G.F. и, дотронувшись до пурпурных магических камней, заполучите какую-нибудь полезную магию. Возле лифта находится ПО, так что подойдите поближе, запомните игру, выберите первую опцию, а когда поднимитесь наверх (в башне), посмотрите видео.

Гром гремит, земля трясётся, Сквиол еле-еле устоял на ногах, а на радиобашне начинается какая-то суета, видимо враги включили радиосвязь!

Теперь необходимо сразиться с "тройным" боссом N2: Elviolet, Biggs и Wedge.

Имя	Уровень	HP
Биггс	7	610
Ведж	9	608
Элвиол	7	2667

Атаки:

Биггс — *Bolt, Machine gun, Charge.*

Ведж — *Flame, Sword Swipe.*

Элвиол — *Bolt, Clow Swipe, Flood Breath, Fire.*

Особенности: *Элвиол боится ветра Wind, совершенно нечувствителен к ядовитым атакам (Poison).*

Ведж также не боится яда.

Draw:

Элвиол — *Bolt, Heal, Double, Siren.*

Биггс — *Fire, Bolt, Ice, Cure.*

Ведж — *Fire, Bolt, Ice, Heal.*

AP: 18.

* Босс стратегия.

Атаките Биггса простыми приемами и магическими заклинаниями. Когда он получит серьезные ранения, то вызовет на помощь Веджа. Продолжайте атаковать Биггса, а когда прикончите его, то появится Элвиол. Этот

парень круче, используйте своих G.F. монстров и магию, попробуйте атаку Desperation move, а если удастся "вытянуть" из него какую-нибудь магию, то тут же и используйте её. Восстановите уровень HP с помощью Potion/Heal и используйте Phoenix Dow, чтобы воскресить погибших товарищей. Если всё-таки удалось "вытянуть" магию из Элвиола, то можете вызвать G.F. монстра по имени Сирен (Siren) — это четвертая опция, и ею можно воспользоваться лишь однажды.

Когда прикончите босса, Сейфер покинет Вас после краткой беседы и будет только 30 минут, чтобы добраться до подлодки. Идите к лифту, нажмите **●** и выберите 1-ю опцию. Спускаясь вниз, просмотрите сцену, в ходе которой Биггс вызовет на помощь робота. Вернитесь на нижний этаж башни, запомните игру и воспользуйтесь Микстурой (Potion/Heal), чтобы поправить здоровье. Выйдите из лифта и приготовьтесь к схватке с гигантским крабом.

*** Босс 3: X-АТМО92.**

Имя: X-АТМО92, **уровень 7, HP-5492.**

Атаки: Desperate Charge, Clow attack, Leg Swipe.

Особенности: боится Lightning, а к яду безразличен.

Draw: Fire, Ice, Heal 2, Barrier.

AP: 50.

*** Босс-стратегия.**

Босса больше всего пугает Молния (Lightning). Используйте Кветзалкоатла и Bolt Magic, чтобы разделаться с ним. Когда побьёте его как следует, нажмите **R2** и **L2**, чтобы удрать. С этим боссом придётся сразиться раз пять.

Вернитесь на пляж, где была подлодка. Времени мало, действуйте быстро.

Просмотрите видеосцену. Босс АТМО92 шастает по улицам города Dollet и врывается в здания. Скволл свалится вниз, вскочит на ноги и помчится к подлодке, прыжком заскочит на неё. В этот момент Квистис выстрелит

в босса. В подлодке безопасно, а Краб реально превратился в кучу металлолома.

Вот и конец Демо.

Теперь Вы в безопасности и здоровы. Здесь в гавани Сейфер станет самим собой, а друзья поздравят его с победой. Квистис тоже поздравит всех, но Сейфер с приятелями сядет в машину и отвалит. Нужно возвращаться в Garden. Выйдите из этой зоны и по извилистой дорожке подойдите к гостинице. Заплатите 100 джил за постой, и автоматически восстановите здоровье. Если хотите, можете запомнить игру, поднимитесь по лестнице и найдите ПО в углу комнаты.

Отдохните, поскольку Вы устали и потеряли много HP (выберите 1-ю опцию). Пройдите налево и окажетесь в помещении с Магическим камнем, из которого добудете кое-какую магию. Поговорите с мужчиной, сидящим на скамейке, и увидите, что это, на самом деле, Зелл! Увидите три дома.

1-й дом (слева) — магазин для совершенствования оружия.

2-й дом (справа) — дом Зелла, в его спальню войти нельзя.

3-й дом (рядом с домом Зелла) — здесь о чём-то беседуют мужчина и женщина.

Когда побродите по городу, поднимитесь вверх по улице и доберётесь до заправочной станции. Здесь можно арендовать машину за 3500 джил. Выберите первую или вторую опцию, чтобы арендовать машину, а если выберите третью, то покинете станцию. Первая опция даст сине-зеленый автомобиль, а вторая — черно-коричневый.

В машине вернитесь в Garden (нажмите **●**, чтобы сесть в машину). У ворот Ваши товарищи выйдут, а Вы пройдёте, не торопясь, в школу.

*** Любовь с первого взгляда.**

Вернувшись в вестибюль, встретите Квистис, Сиду и Сью. Сельфи сдала экзамен! Пройдите направо и поговорите с Сейфером у входа в библиотеку, он очень расстроен, поскольку завалил экзамен в SeeD. Войдите в

лифт и поднимитесь на 2-й этаж. Поговорите со всеми и заметите, что человек, давший Вам карты, куда-то ушёл. Зелл нервно шагает назад-вперед в ожидании результатов экзамена. Выходит преподаватель и объявляет: Зелл и Скволл сдали, а все остальные провалялись! Торжественная церемония в Garden, Сид вручает какой-то непонятный предмет. Теперь Вы Кадет и можете проходить тест, когда захотите побольше зарабатывать.

Вы снова управляете Скволлом. Вернитесь на 2-й этаж, где Вас (удивительно!) поздравят дружки Сейфера. Зайдите в общежитие, подойдите к постели (нажмите ●), выберите 2-ю опцию, и Скволл переоденется. Поговорите с Селфи, можете сохранить игру и перейдите в танцзал. Зелл попытается пообщаться с Вами, а потом уйдёт вместе с Селфи. Перед глазами Скволла мелькнёт смутно знакомый жёлтый силуэт...

Видеосцена. Скволл смотрит на подающие звезды на ночном небе, он с первого взгляда влюбится в Риноа (силуэт в желтом)... Она подходит к нему. Он приглашает её на танец, но она вдруг замечает своего друга и покидает безнадежно влюблённого.

Теперь Скволл на балконе беседует с Квистис, она советует ему переодеться и встретиться в Тренировочном центре. Поднимитесь наверх и перейдите в левую дверь...

Чаще всего попадаются монстры-растения, но иногда будут попадаться T-REX (Тиранозавры). Наш совет: бегите со всех ног (нажмите **R2 + L2**), он имеет свыше 10000 HP!

Дальше увидите красные трубы и строительный материал (для домов). Идите на север. Здесь найдёте ПО и дорожку, которая приведет на "гүтолок" Тренировочного центра. После небольшой толковищи о прошлом Квистис, перейдите направо и вытяните магию из Магического камня возле реки. Перейдите мост, сверните на юг и увидите девушку, захваченную огромной стрекозой! Помните девушку, что заглядывала к Вам в палату в лазарете? Скволл выхватывает меч и

смело атакует босса.

* Босс 4. Granald.

Имя:

Гранальд, уровень 8, HP-1456.

Рейд (Raid 3) уровень 8, HP- 223.

Атаки:

Гранальд — Kick the Raid, Fire Throw, Attack

Рейд — Claw Swipe.

Особенности: Гранальд слабак против Ветра (Wind).

Draw:

Гранальд — Sleepel, Darkness, Shield.

Рейд — Fire, Bolt, Barrier.

AP: 14.

* Босс-стратегия.

Он не так силен, поскольку Рейд не атакует Вас, когда главный босс на "арене". Физические атаки у босса слабые, так что смело атакуйте магией, добытой у монстров. Используйте G.F. монстров и магию — с боссом будет покончено. Поправьте здоровье (Potion/Heal), когда всех перебьёте, битва закончится, а Вы получите 14 AP.

После схватки увидите девушку в сопровождении двух солдат SeeD! Покиньте помещение, Квистис посоветует повстречаться с ректором школы на следующее утро возле главных ворот. Оказывается уже ночь, надо возвращаться в общежитие, но там всё изменилось!

Тем не менее, ложитесь в постель и отдохните, хотя у Скволла из головы не выходит танец с Риноа.

Можете получить копию Weapon Upgrading Guide (путеводителя по совершенствованию оружия), он на столике в общежитии.

* Очередная миссия.

Когда Скволл проснётся, отправляйтесь к центральным воротам, запомните игру, нажмите красную панель и увидите Сиду, Селфи и декана, все почему-то переоделись. Сид введет Вас в курс дела, Зелл и Селфи будут помогать в работе. Зелл катается на "воздушной" доске, это запрещено, и доску

конфискуют. Но катается он классно!

Когда восстановится управление Скволлом, выйдите наружу и получите от Сиды Волшебный фонарь (Magic Latern), с помощью которого сможете вызвать G.F. монстра по имени Diablo. Вызовите еще парочку монстров, поскольку босс очень силен. Выйдите из Garden на Карту мира. Если брали в прокат машину, то найдёте её на стоянке и сможете доехать до доков (Dock). Если же нет тачки, то идите пешком в Балманб Док, сверните на юг от бензоколонки (Gas Station), пройдите вниз, сверните налево, встретите приятеля Зелла. Затем пройдите налево к железнодорожной станции, здесь в магазинчике продают всякие штучки, поговорите с мужчиной, заплатите 3000 джил и садитесь в поезд.

Запомните игру (в поезде ПО), Зелл говорит со Скволлом и Сельфи, они выйдут из купе, идите за ним, снова побеседуйте с Зеллом, и он уйдёт в комнату слева. Сельфи останется в проходе, а Вы пойдите в купе и ещё раз поговорите с Зеллом, он почему-то скорчился. Подойдите к нему, выберите 1-ю опцию, тут в комнату войдет Сельфи, она выглядит неважнецки! Неожиданно они оба отключаются, а Скволл, попытавшись приблизиться к ним, тоже рухнет без сознания. Экран потухнет... Это не похоже на головную боль, случившуюся у Клауда в FF7!

*** Приключения Лагуна.**

В этой миссии действуют Лагуна (парень с длинными волосами), его могучий приятель с мощным Гарпуном по имени Ward Zaback и ещё один парень Kiros с двумя длинными мечами. Хорошая компания!

К ним переходят (временно) все Ваши G.F., Карты, Монстры и магия. Лагуна получает все команды от Скволла, Вард — команды Зелла, Кирос, соответственно Сельфи. Они сразятся с Дьяболо, попавшим внутрь Волшебного фонаря, подаренного Сидом.

Просто идите по довольно прямой дорожке вдоль рельсов на северо-восток, вокруг роскошные луга. Идите прямо вверх, встре-

тите кучу разговаривающих "пузырей", сверните против часовой стрелки, сорбируйте магию из магического камня и войдите в поезд, он доставит Вас к городу. Выйдя из поезда, сверните на юг и увидите отель "Galbadia". В вестибюле отеля ПО, можете переночевать здесь за 100 джил. После "goodnight sleep", проснувшись, спуститесь по лестнице в правой части главного холла. Поговорите с официанткой перед роялем, появится дама в красном и усядется поиграть. Поговорите с ней, что явно разозлит Лагуна. Дама поднимется наверх, оставив Лагуна наедине со своими мыслями, а Вы вернитесь к мужчине у стойки и выберите 1-ю опцию. Короткий разговор Лагуна и Джулии... и эран снова потухнет.

*** На своих местах.**

Вы снова управляете своим прежним составом, Зелл и Сельфи и проснулись, а Скволл — лежит на полу. Сойдите с поезда на маленькой станции (Timber Station). Перед магазином игрушек стоит парень, блокирующий вход. Идите вниз на выход и увидите неосторожного парня, чуть не попавшего под поезд. Выберите 1-ю опцию, и мужчина пригласит Вас снова сесть в поезд.

Здесь парень, которого почему-то всё время тошнит в уголке. На поезде встретите еще двух парней. Балбеса в синей рубашке тоже всё время рвёт, а парень в желтой шапочке чувствует себя вроде неплохо. Идите по ступенькам вправо, увидите слева ПО. Выйдите из помещения и идите наверх до сверхающей кабины, внутри встретите девушку, танцевавшую со Скволлом — это Риноп! Тут же появится её пёс Анжело, и они после короткого разговора покинут помещение. Веритесь к своим товарищам, обсудите дальнейшие действия и пройдите в комнату, где находится схема тоннеля. Вам предстоит атаковать самого Президента, который находится на другом поезде. Нужно так подгадать, чтобы попасть на нужный поезд в нужном месте.

Первоначальная позиция

[BBBB][YYYY]#####
###

[GGGG][GGGG][RRRR][GGGG]#####

Окончательная позиция

[GGGG][GGGG][BBBB][GGGG]#####
###

[RRRR][YYYY]#####

* Условные обозначения.

[] — вагон поезда;
— железнодорожные пути;
B — синий (Blue);
R — красный (Red);
Y — желтый (Yellow);
G — зелёный (Green).

Увидите длинную видеовставку, по окончании которой нужно будет ввести коды из четырёх цифр (см. Connection of Train).

Поговорите с блюющим парнем, выберите 1-ю опцию выйдите из помещения, поговорите с мужчиной в жёлтой шапочке, выберите 2-ю опцию, и экран погаснет...

Теперь Вы на крыше вагона, и Ваш персонаж должен перепрыгнуть на другой поезд (нажмите ●), Риноа поболтает со Сквиоллом, и действие переключится на преследуемого.

Посмотрите видео, движутся по расписанию поезда, останавливаются на станциях, отцепляются на ходу вагоны...

* Расписание поездов (Connection of Trains).

Первым делом, необходимо отцепить вагоны, но не попасться на глаза галбadianским солдатам.

* Управление.

▲ — 1; ■ — 3; ● — 2; ✕ — 4;
L1 — взгляни налево;
R1 — взгляни направо;
UP — взберитесь наверх;
DOWN — спуститесь вниз.

Первым делом, Сквиолл должен поднять вертикально сцепное устройство на поезде, Риноа подскажет ему код. Кодовая панель в

верхнем правом углу, и нужно ввести число, указанное на ней. Например, если нужно ввести код 1333, нажмите ▲, ■, ■, ■. Автоматически будете схвачены солдатами, если патруль Вас заметит. Для первого вагона поезда нужно ввести три кода за фиксированное время, делая между ними краткие интервалы, и не двигайтесь, когда их вводите! Если солдаты идут прямо на Вас, нажмите UP, и Сквиолл окажется на крыше вагона. В первой миссии нажмите L1, чтобы вовремя увидеть приближающихся солдат. Во второй миссии нужно будет ввести уже пять кодов при прежнем лимите времени. Нажмите R2 и взгляните направо, может к Вам подбираются вражеские солдаты.

Вы снова оказываетесь там, где впервые сели на поезд, парень по прежнему блюёт. Управляя Сквиоллом, вернитесь к ПО, сохраните игру, возвратитесь назад, поговорите с парнем в шапочке, выберите 2-ю опцию, и экран погаснет...

Теперь Вы в вагоне, где был Президент, и предстоит схватка с этим боссом, а также монстром, в которого он трансформируется по ходу боя.

* Босс 5. President Deling.

Имя: Президент Делинг, уровень 8, HP- 458;

Монстр Делинг, уровень 8, HP- 2450;

Атаки: Президент — Charge и Life Drain.

Монстр — Claw Swipe, Fire, Bolt, Flood Breath, Blind, Berserk.

Особенности: Монстр — не тянет против Fire, Earth и Holy, Яд на него не действует
Draw: Президент Делинг — Heal.
 Утоку (Utoku) — Cure, Double, Berserk, Drain.
 AP: 20.

* Босс-стратегия.

Отвесьте Делингу 400НР, и он превратится в огромного уродливого монстра. Используйте преимущественно огненные атаки и своих G.F. Используйте Heal и разные микстурки, чтобы восстановить затраченные НР. Побольше "огоньку"! Помните, что от его атаки "Flood breath" можете слегка закуснуть и погрузиться (Sadness), так что используйте Cure, чтобы нейтрализовать этот эффект.

Президента можно прикончить атаклой Phoenix Down. Он, на самом деле, "фальшивый" и превращается в Утоку — это и есть его монстровая сущность!

Победив босса, окажетесь в помещении, где видели схему движения поездов. Парень сидит на полу и опять блюёт. Поговорите с Риноа, которая присела возле двух других парней, пройдёте в её комнату и получите две бумажки. Похоже, это какое-то послание Скволлу и его друзьям. У парня очередной приступ, поговорите с ним, выберите 1-ю опцию и пройдите на станцию. Риноа присоединится к Вам, выйдите из помещения, пройдите на юг, поднимитесь по лестнице и сохраните игру в ПО. Поговорите с мужчиной в шапочке, выберите 2-ю опцию. Поезд вернётся на станцию Timber Station.

* На станции Timber.

Здесь Вам предстоит сражаться с галбандианскими солдатами. Как только придёте на станцию, покиньте поезд и увидите сценку, в ходе которой командир и трое солдат внимательно следят за мостом. Пройдите наверх, купите чего-нибудь для G.F. в магазине Pet Shop, затем спуститесь вниз и уйдите с экрана.

В верхнем левом углу находится оружей-

ный магазин (Weapon Shop) и Тимбер-отель. В отеле увидите девочку-картёжницу возле сцены и сразу идите на юг к выходу.

Увидите несколько ссорящихся солдат возле ворот, разделайтесь с ними побыстрому и вернитесь на станцию. На этот раз идите по дорожке направо между двумя платформами к огромному зданию с надписью "Timber Maniacs". Войдя в здание, обнаружите Магический камень в комнате слева, затем поднимитесь в комнату на севере, там три человека. Возьмите предмет со стола с документами (справа). Если заговорите с человеком, которого встретите по дороге на север, просмотрите короткую сценку. В соседний дом предстоит зайти чуть позже. На улице увидите девочку, направляющуюся к лестнице, ведущей в пивнушку (Pub). Там встретите девушку-игрока, сидящую на скамейке и парочку солдат, которых нужно прикончить. В магазине слева от пивной можно кое-что купить, не забудьте при магический камень справа от пивной. Пьяница сидит возле двери, ведущей в аллею. Поговорите с мужиком в пурпурной одежде и выберите следующие опции.

1-й вопрос — 2-я опция.

2-й вопрос — 2-я опция.

Первая опция позволяет купить выпивку в пабе, каждая порция стоит 100 джил, затем мужчина даст Вам карту.

После этого он попросит пьяницу осоводить проход, и Вы увидите ПО. Ещё один игрок сидит на скамейке, пройдите влево и увидите большие ворота, ведущие к телевизионной станции. Взломайте ворота, поднимитесь по извилистой лестнице, сверните направо и увидите огромный экран. После разговора выберите любую опцию. Скволл почему-то разругается с Риноа, и она убежит, а Сельфи и Зелл присоединятся к Вам.

Просмотрите удивительную сценку. Оказывается Президент жив, Сейфер и Квистис будут пытаться убить его, появится Риноа. Следуйте за ней и Квистис.

Помните дом возле "Тимбер Маниакс"? Тогда идите прямо туда и найдите их обоих. Короткая сценка, после которой поговорите с Квистис и реорганизируйте свой отряд. Когда будете уходить, хозяин вручит Вам Phoenix Down, Potion, Soft, Antidote и Remedy. Игнорируйте солдата на улице, подойдите к мужчине в шапочке, раздающему билеты всем персонажам, зайдите под навес и окажетесь на другой стороне железнодорожной станции. Войдите в домик, там важные "ключи-подсказки". Перейдите мост и идите на юг — встретите Риноа или Квистис. Выберите 1-ю опцию, чтобы сесть на поезд, партнеры последуют за Вами, поезд тронется в путь. Поговорите со всеми (с Зеллом в последнюю очередь) и выберите 1-ю опцию.

Поезд снова на Карте мира, здесь маленькая платформа, выберите 1-ю опцию и покиньте поезд. Идите по дороге на север от платформы к лесной долине, окруженной высокими горами. Посмотрите короткую сценку, после чего Скволл, Квистис и Сельфи снова неожиданно рухнут без сознания?!

* Грустная история.

На экране снова Лагуна с товарищами беседуют о своих делах. Пройдите к шахте на запад — просто выберите любую опцию по ходу разговора. Сразитесь с несколькими шахтёрами, они, в общем, слабаки, возьмите магию из Магического камня, пройдите прямо по дорожке, сверните направо и окажетесь на перекрёстке трёх дорог. Идите по правой, извлеките магию из очередного камня, вернитесь обратно к выходу, где поколотили первых шахтёров. Выберите другую дорожку и нажмите **DOWN**, когда подойдёте к лестнице. Увидите видео — похоже, Лагуна ранен. Идите вперёд, сверните налево к выходу. Выйдите из огромной трубы и пройдите по дорожке на север, где лежит громадный булыжник и сооружение, похожее на торпеду. Нажмите ● (на торпед) и выберите 1-ю опцию. Булыжник покатится вниз и заткнет выход. Идите вверх по дорожке, под-

нимитесь по лестнице, пройдите немного вперёд, сверните налево, когда окажетесь на перекрестке, и подойдёте к пещере. Войдите внутрь, как следует подлечитесь, сохраните игру в ПО и идите вверх к утесу на берегу моря. Вас встретят шахтеры, и начнется непрерывный бой. Вначале один шахтер, потом еще три раза по два! Когда разделаетесь с последним, то обнаружите, что Вард и Кирос получили серьёзные повреждения — у них осталось по одному HP!

Теперь просмотрите очень грустную концовку. Лагуна сбросит своих умирающих товарищей в море с утеса, а сам попытается покончить жизнь самоубийством. Грустная история!

Увидите слева булыжник, подойдите к нему, нажмите ●, оказывается, это магический камень!

* Неужели это вторая Garden School?

Скволл и его соратники очухались, но Вы с удивлением обнаружите, что у всех здоровье резко ухудшилось, HP=1! Приготовьте своих G.F. и идите по дорожке через новую зону на Карту мира. Сохраните игру.

Пройдите влево и увидите здание, очень похожее на Баламб Гарден. Войдите в школу и просмотрите видео. Юные кадеты лихо летают на роботах. Подробно рассмотрите дальневосточный Гарден (FarEast Garden), известный как галбадианский Гарден.

В здании сразу увидите игроков, девочка выйдет Вам навстречу, а парень так и будет сидеть на своем роботе. Справо во внутреннем дворике (атриуме) найдёте еще одного игрока. В садик войдёте вместе с двумя какими-то незнакомцами! Не обращайтесь внимания, пройдите в синюю дверь с надписью "In". Внутри здания помещение, из которого выходят четыре дорожки. Вы вошли через южную, сохраните игру и "обработайте" Магический камень под ярким желтым светом.

* 1-й этаж.

Левая дорожка: ведёт во внутрен-

ний дворик, там слева охранник. Правая дорожка: приведёт к двум дверям; в комнате справа три игрока, а в комнате слева каток для хоккея и конкобежцев; пока ещё нельзя добраться до Магического камня на катке; пройдите в левую дверь на север, найдите ещё одного игрока и Магический камень.

Северная дорожка: около дверей охранник; пройдите наверх и увидите инструктора, обучающего кадетов каратэ; поднимитесь по лестнице справа.

*** 2-й этаж.**

Левая дорожка: ведет к лифту, ничего здесь нет.

Правая дорожка: ведет к овальной дорожке, расположенной как раз над главным холлом; здесь также есть холл.

Комната: Войдите в комнату, хотя тут есть охранник на страже.

Увидите сценку с множеством всяких разговоров, Зелл, Квистис, Риноа и Сельфи будут входить и выходить. В конце-концов, и Сквиол выйдет из комнаты страшно разгневанный.

Спуститесь по лестнице и увидите Зелла, тренирующегося с кадетами. Выйдите из комнаты, встретите друзей Сейфера — Фуджина и Рейджина, они спросят не видели ли Вы их приятеля. После разговора идите к центральному воротам, где и встретите Квистиса. Выйдите из этого помещения, побеседуйте с Риноа и увидите приближающийся автомобиль.

Просмотрите короткий видеосюжет. Ирвайн лежит на зеленой лужайке, красивая бабочка садится ему на палец, и он видит как Сквиол подходит к своим товарищам и беседует с ними.

Поговорите с Селфи, она вместе с Риноа подошли к Ирвайну, и они вместе куда-то

уходят, Сквиол очень недоволен этим. Вы находитесь на Карте мира, а Зелл и Квистис присоединяются к Вашему отряду. Идите к станции на северо-запад от школы, увидите там двух игроков, заплатите служащему 3000 джил за билет.

Появится Риноа, Сельфи и Ирвайн. Сельфи войдёт в северную дверь, Ирвайн отправится за ней. Поговорите с Сельфи и уходите. Действие переключится на Карту мира, и поезд доставит Вас в Galbadia City, где происходит действие первой миссии Лагуна.

*** Активная жизнь в городе.**

Добравшись до города, увидите одного игрока в центре платформы и спуститесь по эскалатору, просмотрите видео и пройдите на север к выходу. В городе неплохо работает автобусное сообщение и, чтобы попасть на автобус, необходимо переговорить со служащим. На всех остановках автобуса отчетливо характерная разметка. Поговорите со служащим (на юге), выберите первую опцию и заберитесь в автобус. Вам нужен маршрут N8, поэтому сойдите, когда подъедете к следующей дороге (нажмите **X**). Поговорите со служащим справа, и он спросит у Вас трехзначный номер. Затем расскажет о таинственной пещере, расположенной на северо-восток от города. Выберите четвертую опцию и окажетесь возле пункта проката — "rent A Car". Советуем взять машину, если денег достаточно. Выйдите из города по дорожке слева от пункта проката и снова окажетесь на Карте мира. Идите на северо-восток от города вдоль узкой полоски земли, пока не обнаружите пещеру (Tomb), о которой говорил служащий.

Вот некоторая информация о Галбадии.

1. Фонтаны Галбадии.

Здесь впервые приземлился Лагуна с друзьями. Увидите поблизости двух служащих.

2. Park Lane.

Встретите ещё одного автобусника перед домом полковника (Colonel's Mansion). Левая дорожка ведет к часовой башне. Встретите

ещё двух автобусников и магический камень.

3. Calbadia Parade.

Очень оживлённая улица, много машин и толпы людей, справа оружейный магазин с желтой вывеской и магазин "предметов" с оранжевой вывеской.

4. Galbadia's Tower.

Возле этой огромной коричневой башни четырёхсторонний перекресток, с которого можно попасть практически в любую часть города.

5. Президентский дом.

Два автобусных служащих перед домом и огромное помещение, где полковник даст Вам установку на миссию.

6. Galbadia's Hotel Street.

Идите на северо-восток и окажетесь на улице. Внутри отеля ПО, стоимость проживания 100 джл.

7. Дом полковника.

Перед домом ПО, чтобы попасть сюда, пройдите на восток от Парк Лейн. Пароль из трех цифр, который найдёте на Gunblade, позволит попасть в дом.

* Пещера неизвестного короля.

Когда доберётесь до пещеры, встретите двух студенток из Balamb Garden, выбегающих из пещеры. Справа найдёте ПО, а слева — Магический камень.

Идите вверх через мост, и служащий даст Вам карту пещеры, нажмите Select, чтобы выйти из пещеры (когда захотите) и выберите 1-ю опцию.

* Карта пещеры.

Условные обозначения:

— - Дорожка;

XX Мост;

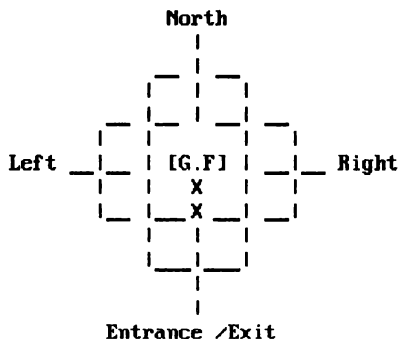
[G.F.] — укрытие G.F. братьев.

RIGHT — правая секция, где встретите Священных братьев.

NORTH — северная секция, где найдете Магический камень и цепь, прикованную к стене.

LEFT — левая секция, где находится рычаг, активирующий шестерни.

Select — активирует карту, **X** — выход из пещеры.



Входите в пещеру осторожно, здесь монстры очень крутые. Войдите в пещеру и идите по прямой дорожке на север, пока не доберётесь до перекрёстка. Здесь увидите Gunblade с номером, который, по-видимому, меняется от игры к игре. Сверните направо на перекрёстке, если на каждом перекрестке будете сворачивать направо, то никогда не заблудитесь. Теперь можете вернуться в Галбадиа и закончить следующую секцию, но здесь можно заполучить еще одного G.F. монстра (из братьев). Когда доберётесь в правую секцию, то увидите статую — поговорите с ней, она даже двигается! Теперь на очереди схватка с боссом в пещере.

* Босс N 6A. Священный.

Имя: Священный, уровень 11, HP-1778.

Атаки: Восстановление HP, Attack.

Особенности: очень слаб против Poison и Wind, не боится "земных" атак.

Draw: Shield, Barrier, Berserk, Life.

* Босс-стратегия.

Очень крутой парень с мощными атаками и заклинанием Regen. Защититься можно с помощью заклинания Silence/Despell, а разделиться с ним сможете, используя своих

монстров G.F. и Magic.

Босс бросится наутёк после короткой толковищи и удерёт! Восстановите полностью здоровье и вернитесь к перекрёстку. Сверните направо и пройдите к разбитой прямой дорожке, увидите стену, скованную цепью. Нажмите ● (справа), Сквиол отомкнёт цепь, и вода хлынет через барьер.

Затем сверните на север, поворачивайте направо на перекрёстках и попадёте на ещё одну прямую, но разбитую дорожку. Слева увидите рычаг и несколько шестерёнок. Нажмите ●, чтобы активировать шестерни, и хлынет вода. Теперь необходимо активировать мост, ведущий к укрытию. Нажмите **Select** и **X**, чтобы вернуться к выходу. Снова войдите в пещеру и идите на север. Теперь доберётесь до зоны, куда можно попасть только через мост. Встретите Священного, который вызовет на помощь своего брата Минотавра, так что приготовьтесь в бою!

*** Босс N 6В. Священный, Минотавр.**

Имя: Священный, **уровень 11, HP-1778.**

Минотавр, уровень 15, HP-3375.

Атаки: Священный — *Attack, Regen.*

Минотавр — *Attack, Swap All, Regen.*

Особенности: Оба не тянут против *Wind* и *Poison*, запросто переносят "земные" атаки.

Draw: Священный — *Shield, Barrier, Beraerk, Life.*

Минотавр — *Shield, Berserk, Barrier, Double.*

Заработанные AP — 40 AP.

*** Босс-стратегия.**

Направьте основные усилия против Минотавра, он более опасен. Используйте заклинание *Silence*, чтобы они не смогли восстановить свои HP. Минотавровский *Swap All* наносит повреждений свыше 100 очков сразу всем Вашим союзникам, а их атаки чуть мощнее — 120 очков. Используйте *Heal*, что-

бы восстановить свои HP, а также специальные приёмы, когда понадобится очень опасная атака *Earthquake* (землетрясение), старайтесь использовать все лечебные предметы и заклинания. Ваши монстры G.F. наносят повреждения сразу обоим братьям.

Когда расправитесь с боссом, то встретите Дух мёртвого короля, и он передаст Вам карту Брата, так что сможете вызывать их на помощь в сражениях. Нажмите **Select**, затем **X** и выйдите. Реорганизуите свой отряд, если необходимо, вернитесь в Галбадиа и поговорите со служащим насчёт пароля. Запомните, пароль будет меняться от игры к игре!

*** Снова в Галбадии.**

Вернитесь в Галбадию, теперь Вы уже понимаете полезность автомобиля, поэтому идите к пункту проката. Двигайтесь на северо-восток и окажетесь на узкой дорожке, затем сверните направо и попадете в район фонтана. Заберитесь в тот же автобус и проследуйте до улицы, где увидите служащего. Теперь Вы можете предъявить пароль, но, если захотите, добудьте магию на улице слева от Парк Лэйн, там магический камень. Поговорите с парнем и введите код задом наперёд, если все сделаете правильно, то сможете подойти к дому и сохранить игру в ПО.

Войдите в дом, поговорите с Риной, затем появится полковник и введёт Вас в курс дела. Если Риной входит в Ваш отряд, то покинет его, и придётся перестроить свои ряды.

Полковник предложит выйти в город побродить, зайти в башню, затем снова вернуться в дом. Он, на самом деле, отец Риной!

После небольшой сценки поделите свой отряд на две части, Ирвайн объединится с Сквиоллом, а Квистис с Сельфи и Зеллом, Вы будете управлять этой троицей. Идите к двери, встретите Риной и просмотрите видео, затем все покинут дом полковника.

Снова на экране Сквиолл, на улице полно людей, присутствует Edea (Эдея), а Вы её как раз и разыскиваете. Следуйте по Карлвей и попадёте в дом президента. Просмотрите

видео, Риноп покинет дом отца, она будет действовать самостоятельно! Квистис с приятелями отправится за ней, но дверь будет заперта!

* Риноп без ансабля.

Вы управляете Риноп, слева ПО, и нужно взобраться на ящик, нажав ●, а оттуда на самый верх на карниз и пройти налево.

В дальней левой части здания находится лестница, по которой наша героиня взберётся наверх. Перед Вами стул, осмотрите его... ба-бах, Риноп аж подлетает в воздух!

Крючконосая рожа Эдея просто омерзительна. Риноп вспрыгивает на ноги и у неё за спиной вырастают крылья! И произнесёт ре-чугу!

Эдея атакует магией Президента, он грохнется на пол. Тут Риноп заметят Ирвайн и Скволл, они удивлены! Эдея выскочит в холл и поднимет руки над головой, вызывая на помощь монстров!

Теперь Вы видите как неожиданно оживает статуя Ящерицы-Льва, выскакивает на улицу, вызывая панику и хаос, а заодно нападает на очнувшуюся Риноп!

Экран переключается снова к Квистис и ее друзьям, нужно быстро найти дорогу чтобы помочь Скволлу и Ирвайну.

Присмотритесь к картине справа — на ней статуя девушки, держащей стакан. В самом верхнем левом углу комнаты стоит статуя девушки. Возьмите из шкафа стакан и вручите его статуе (нажав ●), чтобы получилось как на картине.

Обнаружьте люк, через который спуститесь в цокольный этаж, сохраните игру в ПО. Чтобы пользоваться лестницами, нажмите ● и UP (или DOWN). Спуститесь по лестнице на деревянную платформу рядом с шестернями и нажмите ●, Квистис с товарищами смогут перебраться на другую сторону. Поднимитесь наверх и просмотрите видео...

Открывается дверь, и Вы видите выступление танцоров, кучу зрителей. Затем Вы оказываетесь в огромной машине, Эдея в

кресле и Сейфер почему-то здесь?! У него на лбу такой же шрам, как у Скволла.

Следуйте за Ирвайном и вскоре обнаружите президента, лежащего на полу. В следующем помещении найдёте люк справа на красном ковре, но не обращайтесь внимания и идите дальше вниз. Тут увидите, что совершенно безоружную Риноп атакуют монстры (Ящерицы-Львы), придётся привести их в чувство!

* Босс N7. Shumeruke (2).

Имя: Шумеруке (их два), уровень 12, HP-944.

Атаки: Bite, Whip, Acid Breath

(вызывает окаменение Petrify).

Особенности: боится атак Earth/Holy, Огонь и Яд (Poison, Fire) — что кому сметана.

Draw: Heal, Cure, Petrify, Carbunkle.

Заработанные очки: 20AP.

* Босс-стратегия.

В этой схватке на Вашей стороне выступают только Ирвайн и Скволл, можно вызвать Guardians в случае необходимости. Если HP снизится, то вытяните из босса кое-какие лечебные заклинания, и тогда победа не составит труда. Берегитесь его дыхания Acid Breath — можно превратиться в камень. Вытяните из босса заклинание Cure, оно оживляет камень. А заодно и Carbunkle, классное заклинание!

Расправившись с боссом, Скволл бросится на помощь Риноп. Выйдите из этой зоны, отыщите люк, изучите его и сможете попасть туда, куда направил Вас полковник. Осмотрите винтовку слева от входа и просмотрите видео. Пора переключиться на Квистис и К'.

* Найти путь.

Очень трудный участок игры, заблудиться проще пареной репы! Трудно, да и бессмысленно дать подробный точный путеводитель, лучше ограничиться несколькими полезными советами!

1. Монстры здесь очень крутые и агрес-

сивные. Когда встретите гигантского паука, драпайте немедленно. Победить его можно, но очень уж долго.

2. Вы можете безопасно проходить "сквозь" шестерни, нужно только выбрать момент и нажать ●.

3. Найдёте только три магических камня.

4. Сможете открыть несколько важных дверей.

5. Если попали в тупик, и пути дальше нет, значит заблудились и нужно вернуться назад.

6. Шестерни крутятся по и против часовой стрелке. Если хотите пройти слева направо, но найдите шестерни, вращающиеся по часовой стрелке.

7. Найдёте здесь руководство по совершенствованию оружия.

В самом начале дорожки станет ясно, что идти нужно по левой стороне, а нужное место находится на правой. Если оказались в "западне", внимательно осмотрите шестерни, может через них удастся перебраться на другую сторону. В самом конце канализации находится ПО. Взберитесь по лестнице и окажетесь в помещении с дверью. Нажмите ● возле лестницы, выберите первую опцию и окажетесь в помещении с маленьким окном. Зелл выглянет из него и ... смотрите видео.

Зелл видит всё теперь с высоты птичьего полёта, Сквиолл возле высокого здания со своими друзьями, а Эдея смотрит на них, и через площадь проезжает автомобиль.

Нажмите выключатель в виде телефона и увидите еще один сюжетик. Сквиолл и друзья в цирке, о котором говорил полковник. Внезапно двери закрываются, Сейфер и Эдея оказываются взаперти...

Сквиолл разговаривает с Ирвайном, который целится в Эдею. Бах! Выстрел точный, но она отражает пулю своей мощной магией. Сквиолл что-то говорит, и Вы видите меню. Вызовите всех монстров G.F. Сквиолла, Риноа и Ирвайна, затем просмотрите видео.

Сквиолл выхватывает свой Ганблейд и

прыгает с крыши здания, атакует своим необычным мечом галбadianских солдат и прорывается к машине. Мчится на полной скорости по городу, кругом полный хаос! Как можно быстрее нужно попасть к дверям, хлопнувшимися за Эдею и Сейфером...

Краткий разговор, и Сквиолл с Сейфером сцепились в жестокой схватке один на один. Наступил момент реванша...

*** Босс N 8A. Сейфер.**

Имя: Сейфер, **уровень 12, HP-1250.**

Атаки: Ганблейд, Fire (2), Fire swipe.

Draw: Fire, Heal, Life.

Очков: 0.

*** Босс-стратегия.**

Хотя в этой схватке Вы управляете только Сквиоллом, она не слишком трудная. Если у Вас низкий уровень HP, захватите его Heal и используйте против Сейфера. А окончательную атаку может исполнить Guardian...

Сейфер ранен и опустился на камни. Теперь сразитесь с Эдею, финальным боссом 1-го диска. По ходу схватки к Вам присоединятся Риноа и Ирвайн, помощь придёт вовремя.

*** Босс N 8B. Эдея.**

Имя: Эдея, **уровень 12, HP-4600.**

Атаки: Fire (3), Ice (3), Bolt (3), Despell.

Draw: Heal (2), Despell, Life, Double.

Очки: 20 AP.

*** Босс-стратегия.**

Эдея очень мощный босс, атакует такими заклинаниями как Fire (3) и Ice (3). Может сразу нанести повреждений очков на 300! Завладеете её магией и сами ей же атакуйте. Используйте атаки, специальные приемы, монстров G.F., чтобы сразить Эдею. Полечите как следует свой отряд и "обработайте" союзников Carbunkle. Теперь все её магические атаки будут использоваться против неё самой. Придется ей израсходовать заклинания Dispell, чтобы уничтожить эффект отражения.

Эдея серьёзно ранена, и чтобы спастись, она вызовет три ледяных кристалла (Ace Crystal) и станет швырять их в Ваш отряд.

Обернувшись, Риоа увидит, что один кристалл угодил точно в Скволла. Он теряет равновесие и падает вниз со здания. Риоа побегаёт к нему и видит как Скволл медленно закрывает глаза.

Чтобы сразиться со специальным боссом, просто войдите в меню предметов, выберите иконку сигарет и автоматически перейдёте к схватке с Дьябло!

*** Специальный босс. G.F.Diablo.**

Имя: Дьябло, уровень-9, HP-8000!

Атаки: Charge, Demi, Demi-All.

Особенность: слабават против Wind.

Draw: Heal, Demi.

Очки: 20 AP.

*** Босс-стратегия.**

Он силен, особенно если у Вас низкий уровень HP, то дело плохо. Поднимите свой уровень выше 10-и и тогда можно смело сражаться. Босс чаще всего атакует, используя Demi-магию, а затем какую-нибудь другую атаку. Может нанести повреждений очков на 100 или больше. Захватите его магию Heal и восстановите свои потерянные HP. В завершение используйте G.F. монстра, чтобы порубать босса в крошево.. Чтобы быстрее разделаться с ним, захватите его магию Demi и примените её против него самого! Финита ля комедия! И 1-го диска тоже.

ДИСК 2.

Лагуна, на самом деле, жив!

Примечание: *Здесь Вы встретите уже знакомых монстров, они попадались возле Balamb Garden. Лагуна и Кирос одеты в свои обычные одежды, не носят Галбадианскую форму.*

Вы видите на экране как Лагуна беседует с маленькой девочкой по имени Илона. Затем девочка спустится вниз по лестнице, там пункт отгрузки на втором этаже дома. В буфете (на севере) спрятан Магический камень. Возьмите его магию, спуститесь по лестнице, поговорите с Илоной и идите в пивнушку

(слева от дома). Побеседуйте с девушкой в жёлтом платье по имени Рейн, узнаете кое-что важное о Джулии.

Кирос входит в пивную, он жив и здоров, но Варда нигде не видно. Поговорите с Киросом и выберите 4-ю опцию — Кирос присоединится к Вам. Выйдите наружу, пройдите Winhill и найдёте Магический камень, если спуститесь по лестнице к реке. Вернитесь назад, перейдите мост и просмотрите видео.

Идите на юг, выйдите из этой зоны, увидите торговца цветами слева и найдёте Магический камень возле жёлтой доски. Пройдите вправо, возле грузовика в нижней части склона нажмите ●, найдите ещё один Магический камень, захватите его магией и спуститесь вниз по склону. Пройдите налево и окажетесь в нижней части города. Вверху слева увидите дом деревенского жителя, справа от него отель и ресторан Flower Restaurant.

На юго-западе Магазин предметов, купите чего-нибудь и просмотрите видео.

Теперь пройдите на север города (не по извилистой дорожке), поднимитесь наверх и окажетесь на дороге с надписью "Осторожно" (Caution), просмотрите видео.

Идите наверх снова на дорогу, где встретите торговца цветами. Ещё просмотрите видео, где Лагуна возвращается в верхнюю часть города, зайдите в паб, поднимитесь на второй этаж и снова смотрите видео...

Как только получите управление Лагуной, поговорите с Лейн, и она пригласит Вас в дом. Не обращайтесь внимания на "послание". Вернитесь в дом, где обнаружили ПО и сохраните игру. Подойдите к постели, выберите первую опцию. Лагуна поговорит с Киросом, и Вы переключитесь на Скволла.

*** В тюрьме.**

Примечание: *Галбадианский Меченосец (синий) имеет разнообразные заклинания, которые у него можно захватить.*

Теперь Вы снова в тюрьме, где Зелл,

Сельфи, Квистис и Риноа содержатся в заключении. Теперь Вы управляете Зеллом, поговорите со всеми, затем пообщаетесь с Риноа...

Экран снова переключится на Сквилла, который содержится в небольшой передвижной камере на 13-м этаже. Сквилл открывает глаза, он все ещё не очухался от ран и повреждений. Смотрите видео.

Вы снова на 7-м этаже, где содержатся Зелл и его друзья. Входят три охранника и набрасываются на Зелла. Видя это безжалостное избиение, Риноа решает пожертвовать собой. Затем экран гаснет.

Снова переключение на израненного Сквилла. Входит взбешённый Сейфер и снова избивает несчастного Сквилла. Через некоторое время входят два оранжевых зверя и забирают Сквилла.

Его приковывают к стене, и Сейфер начинает пытать своего противника. Ужасные пытки электричеством, а как же иначе, ведь Сейфер теперь служит дьявольскому Идеа (Edea)...

Экран переключается на Сквилла, которого тем временем подлечила Сельфи. Появляются оранжевые звери, выберите 1-ю опцию и станете их союзником, а Зелл получит возможность реванша.

Сквилл всё ещё под пытками. Выберите 1-ю опцию... Снова возвращаетесь к Зеллу и его компании. Поговорите с Квистис, а затем один из зверей побеседует с Зеллом. Главная цель вернуть своё оружие, которое хранится на 8-м этаже. Один из Ваших друзей прикинется мёртвым, и Зелл атакует охранника. Как только выберетесь из камеры, поднимитесь по лестнице на 8-й этаж. Здесь увидите двух охранников, рассматривающих Ваше оружие и особенно восхищающихся экзотическим мечом (Gunblade) Сквилла. Сразитесь с ними, используя G.F. и расправитесь запросто. Экран погаснет и переключится на Сквилла, которого совершенно неожиданно спасают трое оранжевых зверей!

Теперь все вернули себе своё оружие, и каждый показывает свои любимые боевые приемы. Войдут охранники в сопровождении Биггса и Ведж, используйте G.F. и обязательно захватите их магию, у них есть новые заклинания! И не забудьте захватить магию Regen у Биггаса, это четвертое заклинание.

Когда поколотите этих мерзавцев, выйдите из помещения, но Биггс неожиданно включает тревогу! Увидите Мумба, встретившего друзей и поднимающегося по лестнице, следуйте за ним на 13-й этаж, где всё ещё находится Сквилл. С одной стороны лестничный пролет блокирован карнизом, обойдите его и поднимайтесь дальше.

Когда доберётесь до 13-го этажа, увидите что он устроен совсем по другому и не похож на другие этажи. Пройдите направо и увидите дверь, вокруг которой собрались звери, очень похожие на Мумба — за ней и найдёте своего Сквилла. Вручите ему меч, и он снова в деле! Выйдите наружу, немного поболтайте, Зелл оставит отряд на некоторое время.

Сквилл отправляется к машине, находящейся в центре Тюремной башни. Нажмите на клавиатуры (в центре), используя кнопку ●. Чёрный песок буквально потечёт в землю... Теперь Сквилл и его друзья знают, что Зелл куда-то запропастился!

Вы управляете Зеллом, на этаже увидите игрока, обыграйте его, он даст кое-что взамен. Идите направо, Зелла всё время будут преследовать солдаты, но когда ему преградит путь охранник, на помощь вовремя придёт Сквилл. Неожиданно по Вам откроют огонь, но появится спаситель в жёлтом одеянии и атакует врагов. Это Ирвайн, а с ним и Риноа! Снова все вместе!

Просмотрите видео.

Отряд придётся разделить на две части, Сквилл с Риноа отправляются наверх, а Ирвайн с друзьями останется разбираться с вражескими стрелками. Управляя Сквиллом, поднимитесь на 14-й этаж. Когда будете

проходить 13-й этаж, экран переключится на Ирвайна и компанию. Отправляйтесь на 6-й этаж, там пункт отгрузки.

Примечание: можете сыграть в картишки с мужчиной в восточной комнате на 10-м этаже.

Когда доберётесь до первого этажа, управление вновь переключится на Сквилла, побеседуйте со своими друзьями, они дадут Вам карту и Тент. Поднимитесь к лестнице (на юг), затем дальше вверх по ступенькам. Выход в нижний правой стороне контрольной комнаты.

Короткий разговор и подготовьтесь к сражению с боссом.

** Босс 9. Капитан Галбадин.

Имя: Galbadian Captain, уровень 16, HP-2264.

Ataku: Kanuman: Machinegun Fire, Charge, Fire Blast, Heal, Limit, Shell.

GIM-52A: Charge, Rocket Missiles.

Особенности: Kanuman — Бомба Яда (Poison).

GIM-52A — Слабоват против Lightning Water / Earth.

Draw: Kanuman: Fire, Bolt, Ice, Sense.

GIM-52A: Speed, Slow.

AP: 8.

* Босс-стратегия.

Битва трудная, понадобится очень много Настоек-Микстур и Лечебных (Heal) заклинаний. Капитан может заклинаниями сделать невидимыми своих роботов, да и сам способен нанести повреждений на 400 очков (Fire Blast). Захватите у него магию Slow и используйте ее против самого же Капитана, тогда ему труднее будет восстанавливать уровень HP.

Роботы очень опасно атакуют ракетами, повреждений на целых 300 очков. Используйте своих G.F. (Кветзалкоатл и Болт) против роботов, а против Капитана используйте свои магические и физические атаки. Можно

привлечь на помощь G.F., если необходимо.

После схватки Сквилл с товарищами выйдут из контрольной комнаты к мосту и пересекут его.

Просмотрите видео, какой прекрасный вид открывается из Тюремной башни!

Идите дальше вперед, Риноа с товарищами подойдут к двери с надписью "01", а у Сквилла тем временем возникли непредвиденные проблемы...

Мост преодолеть невозможно, так что Сквилл пятится назад и повисает на карнизе...

Теперь Ваш отряд в нижней части башни, где найдёте две машины, на которых и отправитесь дальше.

Окажетесь на пустынной дороге. Когда получите управление над Сквиллом, захватите магию из Магического камня. Поговорите с Сельфи и увидите как с ракетной базы в Галбании проводится запуск ракет, которыми дьявольский Идеа планирует уничтожить Gardens. Теперь нужно послать два отряда, один под руководством Сквилла, в район Balamb Garden. А другая группа должна отправиться на Ракетную базу. Так что организуйте своих ребят и отправляйтесь на дело!

* На Ракетной базе.

Теперь на экране Сквилл и компания, идите вниз через круговую ограду в соседнюю территорию. Пройдите влево к пульту управления, но так, чтобы Вас не засекли. Взберитесь на поезд и просмотрите видео, по ходу которого вражеский солдат преследует Ваш поезд.

На экране теперь Сельфи и его компания, нажмите ●, чтобы выйти и сохранить игру. Пройдите к Ракетной базе, расположенной на другой стороне. Войдите на базу, Ваш персонаж будет загримирован под галбадинского солдата. Затем пройдите влево и окажетесь в маленькой комнате, сохраните игру в ПО, увидите синий свет, затем откройте дверь и войдите.

Солдат стоит перед дверью, сверните вправо и спуститесь вниз по лестнице в уп-

равление системы безопасности.


Здесь есть три важных особенности.

1. Охранник стоит перед дверью, в этой комнате находятся ракетные боеголовки. Возле боеголовки "03" увидите Магический камень, захватите из него магию.

2. Слева находится ПО, на юг от него вражеские солдаты на карнизе. Найдите Магический камень.

3. Справа компьютер, с его помощью можно сбить прицел ракет, и они не разрушат Баламб Гарден. Увидите надпись "Galbadian Republic Army Dept", а заодно и карту Галбадии.


Пройдите на юг, поговорите с солдатами, вернитесь в комнату, где охранник осматривает боеголовку. Поговорите с ним, выберите любую опцию, вернитесь обратно к двум солдатам, и Сельфи скажет "Я знаю" (I know).

Вернитесь в первую зону, где видели солдата перед системой безопасности. Поговорите с ним, войдите в комнату, найдите Магический камень. Сельфи изучит клавиатуру. Выберите первую опцию – Сельфи разобьет клавиатуру автоматически. Выберите вторую опцию и раздолбае клавиатуру сами, нажав кнопку . Экран погаснет, Вы встретите двух галбадианских солдат. Выберите третью опцию трижды и увидите интереснейшую видеосцену.

Вернитесь туда, где нашли клавиатуру. Там несколько солдат заходят в комнату с боеголовками. Теперь есть выбор: можно сразиться с ними, удрать, или сохранить свой маскировочный макиах. Неважно что случится, поднимитесь по лестнице, сразитесь с офицером и двумя солдатами. Они владеют новыми заклинаниями (например, Confu), не забудьте их "захватить".

Теперь Сельфи с компанией попытаются уничтожить систему безопасности. Поговорите с персонай слева и сможете пройти в комнату в следующую зону. Осмотрите компьютер, Сельфи установит таймер (от 10 до 40 минут). Теперь самое время вернуться в

первую зону, где вошли в здание.

Просмотрите видео и вернитесь к компьютеру. Поговорите с раненым охранником, лежащим на земле, он даст Вам свою идентификационную (ID) карточку. Нажмите кнопку  на компьютере и введите "EDEA" в качестве пароля. Выберите "TARGET" в меню, а затем "SET ERROR RATIO". Удерживайте **RIGHT**, пока не наберёте максимальный статус (на индикаторе). Найдите в меню опцию "DATA UPLOAD" и выберите "Yes". Выйдите из комнаты, а затем и из Базы.

Спуститесь вниз на выход, пересеките дорогу, просмотрите видео – запуск ракет. Идите дальше, найдёте огромную машину – это, на самом деле, босс секции.

**** Босс 10. BGHZ 51F2.**

Имя: BGHZ 51F2. Уровень 12. HP-6400.

Атаку: Machinedun attack, Laser Beam.

Особенности: Не выдерживает атак Bolt /Earth /Ace. Совершенно не реагирует на Яд.

Draw: Shield, Barrier, Stop.

AP: 4.

*** Босс-стратегия.**

Очень крутой босс, и только такие G.F. монстры как Братцы, Кветзалкоатл и Шива могут выручить Вас. Хорошо бы иметь побольше Bolt Magic и обрушить их на босса. Лазерные атаки босса могут нанести до 900 очков повреждений. Вызовите парочку Phoenix Downs и разделайтесь с боссом. Затем сразитесь с капитаном и двумя солдатами, это уже заметно проще. Получите руководство Weapon Upgrading Manual.

Теперь можно заняться изучением ракетных установок, затем просмотрите видео – потрясающее впечатление производит взрыв базы.

Примечание: Если не вернётся обратно к раненому солдату (ERROR RATIO), то увидите как ракеты обрушатся на Баламб

Гарден, и игра завершится. Понятно, что и с боссом сразиться не сможете.

*** Гарден в опасности!**

Как только вернётесь в Гарден, увидите страшную картину — разрушения, хаос.

Однако, можно получить различные магические заклинания из Магических камней, так как они обладают способностью восстанавливать свои магические свойства.

Повсюду кадеты Гарден сражаются с кадетами SeeD. Выберите 2-ю опцию, если намерены принять участие в сражении, или 1-ю опцию, если не хотите связываться. Но случайные схватки будут всё равно происходить. Идите в Гарден, нужно найти ректора и Сью.

Выберите маршрут против часовой стрелки.

1. В библиотеке...

Поговорите с Garden Faculty, выберите 2-ю опцию и сразитесь с BeePlant, они часто попадают в Тренировочном Центре.

2. В тренировочном центре...

Увидите кадетов и Фэкелти, направляющихся на север, чтобы атаковать SeeD, выберите 1-ю опцию, чтобы помочь им. Придётся сразиться с мощным T-Rex, а у него 19-й уровень и HP-17923! После победы потолкуйте с девушкой-кадетом, и она отдаст Вам Remedy.

3. На автостоянке...

Встретьте Гарден Фэкелти и сразитесь с монстром, похожим на огромную ящерицу. Схватка нетрудная, если Вы сами достигли высокого уровня. На мгновение увидите Сида, и он тут же исчезнет. Поговорите с кадетом SeeD и получите от него Тент.

4. В общежитии...

Найдите Гарден Фэкелти и сразитесь в Гусеницей, а они довольно часто встречаются в лесах вокруг Баламб Гарден.

5. В кафетерии...

Отыщите ещё одного Гарден Фэкелти, чтобы сразиться с Бомбой (в Пещере Огня).

6. В Quad...

Не придётся драться. Сверху прыгнут три кадета, поговорите со средним, и он даст Вам Hi-Potion.

7. В лазарете...

Увидите схватку между кадетами, остановите её и сразитесь с GranalD (уровень 24, HP-1902). После этого встретите в лазарете доктора Кадоваки. Теперь, когда Вы как следует подрались вокруг Гарден, увидите Сью, направляющуюся к лифту. Следуйте за ней, поднимитесь на 2-й этаж, пройдите на север и, наконец-то, встретитесь со Сью. Увидите короткое видео, пройдите к лифту, чтобы подняться на 3-й этаж. Снова пройдите на север, встретитесь с Сидом, поговорите с ним, и он передаст ключ Сквиоллу. Теперь Вы должны установить защитный барьер против ракет (система MD), а затем просмотрите настоящий видеофестиваль.

Когда находитесь в лифте, в театре погаснет свет. Изучите люк прямо под ногами Сквиолла и спуститесь через него вниз. Будьте осторожны, поскольку лифт неожиданно начнёт двигаться. Осмотрите теперь люк перед Сквиоллом, затем пройдите в комнату налево и увидите огромную кнопку — Вам предстоит 10 секунд непрерывно колотить по кнопке ■. Если не справитесь, не переживайте, Ваши друзья поспешат на помощь. Когда, наконец, всё пройдет нормально, спуститесь вниз по лестнице, расположенной наверху. В соседней зоне спуститесь вниз по лестнице, найдите Магический камень возле колонны. Затем взберитесь наверх и просмотрите видеосюжет.

Управляя Сквиоллом, попробуйте взобраться по лестнице до контрольной комнаты на севере. Изучите как следует контрольную панель справа. Вдруг земля затрясётся, осмотрите лестницу, выберите 1-ю опцию, чтобы спуститься вниз. Будьте очень внимательны, не пропустите дверь с мерцающим зеленым светом, осмотрите её и спуститесь вниз по лестнице. В соседней зоне обнару-

жите рычаг возле ПО, Скволл должен нажать рычаг, и откроются металлические ворота. Сохраните игру, перейдите мост и приготовьтесь к встрече с боссом.

** Босс 11. Flood Snake (2).

Имя: Flood Snake, уровень 25, HP-4867(2).

Атаку: Glab and Bite, Light Beam, Flood Mud, Water attack.

Особенности: Бойтся Огня (Fire), Вода (Water) совсем его не пугает.

Draw: Cure, Blind, Heal 2, Confu.

AP: 20.

* Босс-стратегия.

Эта парочка очень хороша, их атаки Flood Mud наносят свыше 200 очков повреждений, да и другие приёмчики будь здоров. Лучше всего атаковать босса, используя G.F.Ifrит и атаки Fire. Если здоровье плоховато, захватите у него парочку Heal, восстановите свыше 1000 очков. Атака Flood Mud вызывает очень мощные повреждения, а иногда даже полностью дезорганизуют Статус, но можете исправить это с помощью Cure.

Войдите в помещение, спуститесь вниз по лестнице и просмотрите видео: ракеты с мощными боеголовками с огромной скоростью мчатся к цели. Пройдите влево и окажетесь перед гигантской колонной. Идите дальше наверх, внимательно посматривая направо, затем просмотрите короткое видео.

Неожиданно земля затрясётся, и электричество "окружит" колонну, она станет подниматься, так что Скволл вместе с компанией отправится на 3-й этаж, где находится офис ректора. Просмотрите прекрасную видеовставку — гигантский жёлтый обруч как бы образует заградительный барьер вокруг Гардон. А в это время прилетели смертоносные ракеты, но, к счастью, Garden уже начал (благодаря жёлтому обручу) перемещаться в другое место!

Поговорите с Сидом, выберите любую опцию, выйдите из зоны, поднимитесь на

лифте и пройдите к двери к северу от классной комнаты. Просмотрите очередное видео. Garden летит по воздуху в сопровождении птиц, и ракеты ему совершенно не страшны.

Выйдите и вернитесь к лифту, подойдёт девушка и сообщит, что ректор разыскивает Вас. Теперь нажмите контрольные кнопки и просмотрите видеофестиваль.

Медленно по небу Баламаба проплывёт Гарден, направляясь в сторону моря. Поднимаются огромные волны и, судя по всему, Гарден приземлится... прямо в воду.

Скволл лежит в постели. Если Риноа с Вами, то она подойдёт, разбудит его и предложит зайти в кафетерий. Если с Вами Зелл, то он будет привычно ждать приказов. Пройдите в вестибюль, к Вам подойдёт Фэкелти и предложит спуститься в цоколь. Подойдите к лифту, когда будете спускаться по лестнице к Вам присоединятся товарищи. Фэкелти очень грубо нападёт на Сиду, тот обидится и уйдёт куда-то направо.

Снова земля затрясётся, и увидите в очередной вставке, как гигантское чудовище вылезает из гигантского яйца!

А дальше Вас поджидает очередной босс.

** Босс 12. Nogue.

Имя: Middle Orb. Уровень 17. HP-2000.

Side Orb. Уровень 25. HP-2541.

Nogue. Уровень 25. HP-11600.

Атаку: Middle Orb — неизвестны.

Side Orb — Bolt (2), Wind, Fire.

Nogue — Bubble Shot, Shield, Ice (2), Mirror Blast.

Особенности: Middle Orb — не подвержен Lightning, но слаб против Яда.

Side Orb — никакого эффекта не оказывает Fire, Ice, Lightning, Poison, Wind, Water и Holy.

Nogue — боится ветра, а Яда — нет.

Draw: Middle Orb — Heal (2).

Side Orb — Bolt, Life.

Nogue — Shield, Barrier, Cure, Leviathan.

AP: 20.

* Босс-стратегия.

Эта троица очень опасна, не следует недооценивать Side Orb. Они меняют свой цвет от синего к жёлтому и красному. Когда они достигнут красной стадии, то мощно атакуют Ice 2. Когда Вы атакуете (успешно), то они снова переходят в синюю фазу. Очень эффективна против них атака Siren. Прежде чем схватиться с Nogue, разберитесь с Middle Orb, а затем захватите Leviathan у Nogue. Используйте G.F. Шиву, он очень хорош против этого босса. Siren повреждает одинаково хорошо все "части" босса. Используйте Carbunkle, чтобы отразить обратно на босса его опасные магические атаки. Во время этого (Reflect status) нельзя использовать магию для собственного излечения, поэтому очень пригодятся Микстуры (Potion, Hi-Potion) и Phoenix Downs для восстановления HP. Используйте при необходимости специальные приёмы и не забывайте, что магию Ветер (Wind) от боковых Орбов отразить нельзя.

После сражения вернитесь к лифту, поднимитесь в спальню, сохраните игру. Пройдите в Лазарет, поговорите с доктором Кадоваки и выберите 2-ю опцию. Затем побеседуйте с Сидом и получите полезную информацию из предъявленных пяти опций. Буквально шокирующая новость — дьявол Идеа, на самом деле, жена Сиды!

Если пройдёте в Тренировочный центр, то увидите человека, торгующего предметами. После этого визита пройдите в вестибюль, где встретите Сюю. Поднимитесь на 2-й этаж, подойдите к двери с мигающим красным огоньком — увидите огромный корабль, пришвартованный к Гардену.

Посмотрите несколько видеосюжетов, отправляйтесь в библиотеку и захватите магию из Магического камня. Увидите здесь несколько столов и девочку Илону, которую

раньше спасли в Тренеровочном центре. После небольшой видеовставки и разговора девочка уйдёт, а Скволл останется в библиотеке один. Три кадета вместо с Илоной загрузятся на корабль, и Вы увидите как корабль величественно отплывает навстречу закатному солнцу.

Скволл снова в спальне, ему снится мальчонка, стоящий перед зданием под дождём. Если с Вами Зелл или Риноа, то пусть подойдёт к Скволлу и выберет любую опцию. Выйдите из спальни и услышите из громкоговорителя речь Сиды, у него серьезные проблемы в контрольной.

* Прибытие в город Fisherman's Horizon (F.H.).

Вы видите одинокого рыбака с ужасом наблюдающего "приземление" гигантского Гардена...

Скволл спешит на помощь Сиде, чтобы разобраться с проблемами управления. Затем он присоединяется к друзьям, подходит к лифту и поднимается на 2-й этаж. Просмотрите несколько видеоставок и выйдите в дальний конец направо. Поговорите с парнем возле лифта, выберите 1-ю опцию, чтобы войти в город F.H. Чтобы вернуться в верхнюю секцию, поговорите с женщиной в легкой рубашке, затем спуститесь вниз и увидите ветряную мельницу, окруженную водой. Справа от этой зоны находится ПО и Магический камень. Подойдите к мельнице, поднимитесь на второй этаж и увидите видео с участием Мэра и его жены.

В дальнем правом углу обнаружите Магический камень, выйдите из мельницы и посмотрите видео.

Встретите теперь Мэра и его жену, пройдите вправо на дорогу в город и обнаружите, что железнодорожные рельсы разобраны. Здесь же обнаружите, что галбадинский капитан "наезжает" на неизвестного мужчину, выберите первую опцию и атакуйте насильников. После битвы неожиданно снова затрясётся земля, и Вам придётся сразиться с уже знакомым Боссом.

** Босс 13. BGH 251F2.

Имя: BGH 251F2, уровень 26, РЗ-7600.

Атаки: Gunshot, Gun Beam.

Особенности: слабак против Earth, Water, Lightning, но зато на Яд вообще не реагирует.

Draw: Shield, Reflect, Stop.

AP: 20.

* Босс-стратегия.

Атаки босса подчас просто смертельны, но он не тянет супротив Ваших G.F. монстров (Левиафана, Братцев, Кветзалкоатл). Используйте магию Bolt, и битва закончится благополучно. Лечите своих союзников и не атакуйте босса Ядом.

Победив босса, встретите Сельфи и её друзей, но после короткого разговора они покинут сцену, оставив Сквилла наедине с Риноа. Поговорите с Риноа, выберите любую опцию, пройдите к повреждённой железнодорожной станции, там найдёте Магический камень.

На правой стороне улицы, по которой впервые вошли в город, увидите деревянную панель. Сверните направо, найдите Оружейника (Weapon Backsmith), который сможет усовершенствовать Ваше оружие. Поблизости найдёте Магический камень.

Вернитесь в Гарден, встретите по пути Ирвайна, и он присоединится к Вам. Отправляйтесь в Quad, найдите Сельфи и просмотрите видеосцену, где она и Ирвайн.

Сквилл в контрольной комнате беседует с Сидом, а затем экран перебросит действие в другую часть Гарден, где и обнаружите своих товарищей. Теперь Сквилл вернётся в свою комнату...


В очередной сцене мы видим друзей Сквилла возле ветряной мельницы в городе F.H. Они собираются устроить концерт в честь Сквилла, можете выбрать любые музыкальные инструменты (из восьми вариантов) в следующем порядке: Зелл, Ирвайн, Сельфи и Квистис. Затем выберите 1-ю опцию,

чтобы воспользоваться конкретным инструментом, а 2-ю опцию, чтобы сменить музыкальный инструмент. Вот каков выбор инструментов:

1. Гитара;
2. Саксафон;
3. Электрическая гитара;
4. Пианино;
5. Скрипка (Violin);
6. Флейта (Flute);
7. Электрическая бас-гитара;
8. Барабан (Tap).

Можно сыграть два разных музыкальных жанра. "Ballet" требует Саксафона, Электрической гитары, Бас-гитары и Пианино. Эта песня очень напоминает музыкальную тему Риноа. Если захотите сыграть "Folk", то потребуются Гитара, Скрипка, Флейта и Барабан.


Затем можете сыграть Квартет, но не так как у дедушки Крылова. Сквилл проснётся от чарующей музыки и ... начинается видео. Сквилл и Риноа остаются вдвоем, выберите любую опцию в ходе их разговора. Окажетесь перед ветряной мельницей, поговорите дважды с Ирвайном, спуститесь вниз по лестнице — время Концерта.

Нажмите кнопку  и пройдите влево, изучите миникомпьютер и наблюдайте за встречей Сквилла с Риноа, возлюбленные чего-то не поделят, а Вы снова окажетесь в постели, и Вам опять приснится мальчик под дождем.

Выйдите наружу, подойдите к лифту и поднимитесь на 3-й этаж, здесь встретите Квистис, Сью, Нида (Needa). Поговорите между собой, а затем и с мужчиной, который порекомендует реорганизовать Ваш отряд. Окажетесь на Карте мира и сможете управлять своим воздушным кораблём. Кстати, Сельфи почему-то отправится на каникулы, так что не примет участия в главных миссиях.

* Управление воздушным кораблём Гарден.

 : движение вперед по суше и морю.

 : движение назад по суше и морю.

● : посадка и высадка с корабля на суше и побережье.

▲ : Движение внутри Гарден; поговорите с пилотом, выберите первую опцию, реорганизуете свой отряд и вернитесь на карту Мира.

R1 : меняет угол показа камеры.

Select : Карта Мира.

Примечание: Баламб Гарден перемещается очень медленно, не может преодолевать гористую местность.

* Тур по Галбадин.

Пройдите на континент в левой части Карты Мира и обнаружите, что дальневосточная часть Гарден, где Вы завербовали Ирвайна, превратилась в плоскую равнину. Вы можете захватить магию из Магического камня, находящегося в центре этой равнины. Затем отправляйтесь в Dollet.

* Доллет-сити, очень оживлённый город.

К сожалению, приземлиться в городе нельзя, поэтому сможете попасть туда по "задней" дорожке, увидите рядом высокую Радиобашню.

Когда войдёте в город, подойдите к магазину, где можно арендовать машину. Выберите коричневую, аренда её стоит 3500 джил. По южной дорожке направо отправляйтесь к Ресторану. Пройдите налево и окажетесь там, где (на 1-м диске) пришвартовалась Ваша подлодка. На первой улице справа увидите дом, поднимитесь вверх по лестнице к Казино, но поиграть не получится. Пройдите дальше вверх и увидите оружейный магазин в здании с надписью "NOUTLIUS". Выберите 1-ю опцию — купите предметы; 2-ю опцию — усовершенствуете своё оружие; выберите 3-ю опцию — выйдете из здания. Снова поднимитесь вверх до фонтана, но к Радиобашне подойти нельзя, проход блокирован охраной. Не забудьте захватить магию в Пункте отгрузки в юго-восточном углу. Здания позади фонтана, на самом деле, Доллет-Отель (платите 100 джил и, пожалуйста, здесь ещё один

ПО). По дорожке, ведущей на северо-восток, можно вернуться к пункту проката машин и снова на Карту Мира.

* Winhill, похоже, мирный город.

Город мало изменился, так что Вы знаете где найти Магические камни, но кое-какие перемены всё-таки произошли. Извилистую тропинку заменила бетонная дорожка, кто-то увёл грузовик, да и монстры куда-то подевались. Отель открыт, и теперь Вы можете вызывать Чокобо, когда будете сражаться. Идите по улице с вывеской "CAUTION". Услышите знакомую мелодию из "FF7" и увидите крошечного Чокобо, шагающего вниз по дорожке. Нажмите ●, чтобы приблизиться к нему, и получите предмет. Повторите приём и приобретёте Gissal Vegetables. Если заглянете в меню предметов, то найдёте иконку "сигарета", напоминающую ту, которую дал Вам Сид на диске 1 (Magic Latern). Используйте её во время битвы, и появится Чокобо. Если ещё разок повторите процедуру, то получите Phoenix Down, а если попробуете ещё разок, то Вас ожидает сюрприз.

Пройдите к Пивнушке (Pub) и дому, в котором отдыхал Лагуна. Войдите в дом, осмотрите бронзовую статуэтку слева, она двинется с места и расколется! Оказывается, внутри ещё один крошечный Чокобо. Не забудьте взять зелёный предмет, прежде чем покинете здание.

* Деревня SHumi Tribe.

Деревня находится в северной заснеженной части континента. Войдите в деревню, увидите трёх людишек из племени Шуми. Поговорите с ними (1-я опция), заплатите 5000 джил, захватите магию из камня и войдите в лифт на севере.

Спокойненько осмотрите деревню, встретите Мумба, блокирующего входную дверь и дорожку к Магическому камню. Идите дальше налево к пруду с лягушками, войдите в домик слева, где встретите ещё двух шуми. Идите дальше вверх до статуи Лагуна, за ней найдёте Магический камень.

Теперь нужно найти еще пять Магических камней, вот где они находятся.

Blue Stone — в комнате со статуей у дальней стены.

Wind Stone — вернитесь на 1-й экран в деревне, осмотритесь внимательно.

Life Stone — вернитесь на 2-й экран в деревне, где дом деревенского старосты, подойдите к среднему дереву — камень там.

Shadow Stone — вернитесь на 1-й экран, где нашли Ultima, пройдите вправо и посмотрите за колонной, отбрасывающей тень.

Water Stone — подойдите к дому Tsukurit, осмотрите водосточную трубу и найдите последний камень.

Когда найдёте все пять камней, получите Phoenix Wing, используйте его в сражениях, чтобы вызывать на помощь Phoenix.

*** Руины *Sentura Ruins*.**

Найдёте руины в районе Сентура в южной части Мира, на одном из островов, довольно странная штука, иногда называется "Blue Heaven".

Войдёте сюда и заметите, что на таймере осталось около 20 минут. Хорошо, если в Вашем распоряжении есть Encounter Nothing Skill (от Diablo). Монстры здесь очень крутые, опасайтесь Tonberries (помните их по FF7?). Войдите в руины и поднимитесь вверх по лестнице. Вы пока не можете заполучить G.F. Tonberry, так как вначале нужно победить двадцать Тонбери, а только потом сможете сразиться с их королём (King).

Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату Одина, затем осмотрите каменный блок (в действительности это лифт). Затем увидите две лестницы, правая ведёт к Магическому камню, но советуем подняться по левой, осмотрите статую, выберите 1-ю опцию и получите Рубиновый глаз (Eye Ruby). Поднимитесь по лестнице к следующей статуе, приложите свой "глаз" и обнаружите пароль такого типа "0-4-8-5-6". Теперь возьмите оба глаза и вернитесь к первой статуе. Поместите оба глаза на статую, факел спра-

ва загорится, введите свой пароль. Поместите цифры в вертикальном порядке, наберите цифры, используя **LEFT** и **RIGHT**, а затем **DOWN**, чтобы перейти к следующей цифре. Если сможете правильно ввести пароль, то обнаружите секретную комнату, где и найдёте Одина. Самое время схватиться с боссом.

**** Специальный босс: Один.**

Имя: Один, **уровень** 23, **HP**-7900.

Атаки: неизвестны.

Особенности: неизвестны.

Draw: Stop, Death, Double, Triple.


AP: 20.

*** Босс-стратегия.**

Странно, но этот босс не атакует! Так что атакуйте его непрерывно, и ему хана, но не забывайте о лимите времени. Лучше всего использовать магию и G.F., сможете разделиться с Одним за три минуты. Хорошо также применить атаку Triple и мощные заклинания, всё успеете вовремя.

Дальше в Руинах делать нечего, встретимся здесь на 3-м диске!

*** Как скакать на Чокобо.**

Наконец-то, можно промчаться на Чокобо в FF8! Прежде всего, найдите лес Chocobo Forest и войдите в него, встретите мужчину, который и расскажет Вам как отлавливать Чокобо. Обследуйте любую точку в лесу с помощью кнопки , пока не появится послание "message box". Выберите третью опцию, и мужчина вызовет Чокобо, а Вам придётся заплатить 1200 джил за это. Затем поговорите с Чокобо, выберите 1-ю опцию и вернитесь на Карту Мира.

*** Вот как управлять Чокобо.**

● : прыгнуть с Чокобо, он при этом медленно увеличится.

D-pad : перемещать Чокобо в соответствующем направлении.

Обычные Чокобо не могут перебраться через реки, океаны и горы. На это способны только специальные Чокобо, но, правда, ещё не известно, есть ли они в игре...

Есть кое-что новенькое в FF8 насчёт Чо-

кобо. Теперь Вы запросто можете въехать в территорию верхом на Чокобо, и при этом Вам не грозят случайные схватки с врагом на Карте Мира. Есть ещё кое-какие новации, но о них сами попробуйте узнать.

*** Неприятности в родном городе Зелла!**

Теперь пора вернуться в дом Баламба, где и найдёте семью Зелла, а заодно и огромный красный корабль, похожий на Гарден. Приземлитесь где-нибудь на пляже и войдите в город.

Здесь полным-полно галбadianских солдат, они перекрыли вход в отель, железнодорожную станцию, дороги города Баламб и даже порт. Поговорите с владельцем отеля и леди у входа, а затем с солдатом. Затем повторите разговор именно в этом порядке, и они позволят Вам войти в доки. Появится Зелл, если он не был в Вашем отряде. Теперь реорганизуите свой отряд, но Скволл и Зелл должны войти в него обязательно.

Поговорите со всеми встречаемыми в городе, прежде чем пообщаться с семейством Зелла. Войдите в дом Зелла, его комната очень красиво обставлена, прекрасная коллекция винтовок. Пройдите в столовую (направо), увидите мать Зелла и двух младшеньких. Поговорите с мамочкой, а потом и с братишками, затем повторите эту беседу ещё раз. Одетый в жёлтую рубашку и джинсы, он уйдёт из города, и Вам придётся его отыскать. Первым делом, загляните в соседний дом и увидите там мальчишку. Затем поговорите с дамой или мальчиком, и он бросится наутёк. Теперь пройдите к бензоколонке и увидите мальчика, спрятавшегося под деревом рядом с машиной, которая перекрывает вход. Подождите сигнала мальчишки, медленно поговорите с охранником, пока не увидите мальчика, беседующего с владельцем... Теперь вернитесь обратно и найдёте разыскиваемого мальчишку на улице перед своим домом.

Прежде чем разговаривать с мальчиком,

найдите мамочку Зелла в холле. Затем поговорите с ним, выберите 1-ю опцию, реорганизуите отряд и покиньте город. Вернитесь в город и выберите 2-ю опцию. Подойдите к отелю с охранниками и быстро ответьте на вопрос. Зайдите на железнодорожную станцию и обнаружите, что охранники дрыхнут без задних ног! Идите на доки, где впервые загрузились на подлодку. Магический камень найдёте перед карнизом, затем поговорите с охранником и собакой. Собака куда-то побежит, и если последуете за ней, то окажетесь на железнодорожной станции. Купите несколько Phoenix Downs, которые понадобятся в схватке с боссом. Пройдите к дому Зелла, поднимитесь в его комнату и сохраните игру. Вернитесь в отель и просмотрите видео, приготовьтесь к схватке с боссом.

**** Босс 14A. RAIJIN, GALBADIAN SOLDIER (2).**

Имя: Raijin, уровень 22, HP-8800.

G.Soldier, уровень 22, HP-271 (2).

Amaku: Raijin — Pole Strike, Spin Pole.

G.Soldier — Sword Attack, Fire.

Особенности: Raijin — бьётся Яда, нейтрализует Lightning.

G.Soldier — не переносят Яда.

Draw: Raijin — Bolt, Bolt 2, Shield, Barrier.

G.Soldier — Fire 2, Bolt 2, Ice 2, Heal 2.

AP: 12.

*** Босс-стратегия.**

Битва может сложиться легко, если знаете как пользоваться заклинаниями, захваченными у солдат. Первым делом, прикончите одного из солдат, затем захватите Fire 2 и атакуйте им Raijin. Добавьте атаки всех своих G.F., кроме того, со сложным именем, как у Майя (Кветзалкоатл). Теперь захватите Bolt2 и примените против второго солдата. Опасайтесь атаки Spin Pole (Рейджин), так как она может нанести 400 очков повреждения. Используйте Barrier, чтобы уменьшить

повреждения.

Музыка сменится, и Ваши персонажи отправятся в отель, встретите там Фуиджин, и она присоединится к Рейджин — теперь придётся сразиться с ними обоими.

** Босс 14. *Fuujin и Raijin.*

Имя: Фуу — уровень 26, HP-7720.

Рей — уровень 22, HP-8800.

Атаку: Фуу — Dart roll.

Рей — Pole attack, Spin pole, Lightning Strike.

Особенности: Фуу боится Яда, нейтрализующей Wind атаку.

Рей тоже боится Яда, нейтрализует Lightning атаку.

Draw: Фуу — Wind, Heal 2, Raise, Pandamonium.

Рей — Bolt, Bolt 2, Shield, Barrier. AP: 20.

* Босс-стратегия.

Трудная битва, как никак, две ведьмы! Вначале сосредоточьтесь на Рейджин. Чтобы победить её, захватите у Фууджи магию Wind и ею атакуйте Рей. Затем захватите Bolt 2 у Рей и атакуйте Фуу. Так и прикончите обеих. Можно использовать всех G.F. монстров (кроме Квет...), так как Рей запросто нейтрализует все молниевые атаки. Обязательно захватите Pandamonium, другого шанса уже не будет.

После схватки просмотрите видео про Фуу и Рей, затем они куда-то денутся, и Вы снова управляете Гарден. Сельфи вернулась со своих каникул, Вы снова на Карте Мира и пора отправляться на Travis Garden (предварительно сохранив игру), континент, расположенный на северо-востоке Баламба. Легко найдёте его, он отмечен точкой на Карте Мира.

* Возвращение в действие...

Добравшись до Тревис Гарден, увидите Сельфи, она направляется к поврежденной стене — погружена в воспоминания. Следуйте за ней, взберитесь на зелёную сетку, нажмите кнопку ● и присоединитесь к своим товарищам. Если Сельфи с Вами, то она покинёт отряд на короткое время. Идите на-

верх и встретите Сельфи, беседующую со своими приятелями. Найдите Магический камень возле повреждённого фонтана, поговорите с Сельфи и её другом, пройдите на северо-восток и окажетесь на кладбище. Около могилы справа отыщите ещё один Магический камень, вернитесь к фонтану и идите на северо-запад, пока не встретите ещё одну парочку. Пройдите направо и окажетесь в разрушенной контрольной комнате, в верхнем левом углу ПО. Поговорите с мужчиной справа, и камера сменит угол показа. Теперь на экране информация о прошлом кадетов Тревис Гарден. Выйдите отсюда и пройдите в помещение, где человек лежит в постели, там найдёте и Сельфи. Поговорите с детьми, они уйдут направо, а Сельфи предложит пройти на баскетбольную площадку. Просмотрите видеосценку "на кладбище". Пройдите влево от барачков, увидите разбитую ракету и найдёте Магический камень. Снова пройдите налево и найдёте всех своих на баскетбольной площадке. Побеседуйте с друзьями, попробуйте выйти наружу и увидите катящийся баскетбольный мяч... это Сельфи! Увидите очень милые картинки из детства своих товарищей (кроме Риноп).

Теперь Вы контролируете ну очень взрослого Сквиолла. Пройдите назад налево и встретите юного Сквиолла! Поговорите с ним, и он исчезнет! Войдите в дом на севере и сверните направо, затем идите вверх и окажетесь на заднем дворе. Снова поговорите с юным Сквиоллом и пройдите на пляж. Просмотрите видео, на котором все будут вспоминать счастливые моменты своего действия. Затем экран переключится с пляжа на дом. Ирвайн беседует со своей юной "формой", а юный Сейфер войдет в дом. Теперь, управляя взрослой формой Сквиолла, поговорите с детьми, и они будут исчезать один за другим, выйдите в дверь направо.

Вы снова на пляже, и все взрослые. Вначале поговорите с Ирвайном и Квистис, затем с Сельфи, все снова окажетесь в доме,

где странная леди пройдёт мимо Вас со словами "moma sensei".

Перенесётесь, наконец, в настоящее время и побеседуйте со всеми на баскетбольной площадке, почему-то идёт снег! Затем все уйдут, оставив Сквиолла наедине с Риной. Побеседуйте с ней, экран потухнет, и нужно будет организовать новый отряд.

Вы на Карте Мира в Гарден и нужно отыскать галбадианский корабль, помните гигантский красный корабль, что был пришвартован в доках около города Balamb Town?

*** Галбадиа атакует Гарден!**

Красный корабль находится в лесу на острове (на юге), здесь же находится маяк и здание слева. Если Вы двинетесь на юг от Тревис Гарден, то увидите огромный мост в середине океана, и дело плохо. Так что идите на северо-восток и найдите корабль.

Теперь Вы в контрольной комнате, Сквиолл и Нида (Needa) рассматривают красный корабль. Затем перед Вами появится девять опций — выберите первую и получите управление Сквиоллом. Спуститесь в лифте вниз и увидите, что дизайн контрольной комнаты изменится. Нажмите кнопку ●, выберите 1-ю опцию и выйдите из контрольной комнаты. Встретите своих друзей (кроме Зелла и Риной), создайте новый отряд, поговорите с Квистис и пройдите на первый этаж в западное крыло в Quad и посмотрите целый видеофестиваль.

Теперь Вы оказываетесь на 2-м этаже. Вернитесь к лифту (не поднимайтесь наверх), отправляйтесь в Quad. Здесь просто тьма кадетов "Гарден" и "Сид", пройдите к сцене, которую обнаружили ранее. Тут Зелл инструктирует кадетов Гарден, поговорите с ним и посмотрите видео. Затем появится Риной и остальные, поговорите с возлюбленной и возвращайтесь в контрольную комнату. Посмотрите видео, увидите Сейфера, возглавляющего кадетов Галбадиа, направляющихся в Гарден, много солдат на мотоциклах, предстоит жаркая схватка!

Теперь на экране Зелл и его отряд, пройдите налево от "сцены" и увидите сцену атаки на Гарден, Риной в опасности!

Отправляйтесь в Вестибюль, по дороге сохраните игру возле входа в Лазарет. Преодолевая сопротивление случайных врагов, найдите Сквиолла с друзьями, пройдите к Центральным воротам, просмотрите видео и выберите себе пару в придачу к Сквиоллу.

1. Сельфи и Квистис.

2. Квистис и Ирвайн.

3. Ирайн и Сельфи.

Примите решение, пройдите с новой командой в классную комнату и посмотрите видео.

Сразитесь с четырьмя зелёными солдатами Галбадиа, они серьёзные противники, могут здорово нагадить своими мощными магическими заклинаниями (Demi и Silent). Они владеют водными заклинаниями, не забудьте их захватить.

После схватки посмотрите на правый средний класс, там дама с двумя ребятами. Поговорите с дамой и они отправятся в безопасное место, а Вы вернитесь в контрольную комнату...

Встретите здесь доктора Кадоваки, затем увидите на видео всех своих друзей, за исключением Риной и Сквиолла.

Теперь, управляя Сквиоллом, пройдите на 2-й этаж. Поговорите с девушкой возле лифта и пройдите по дорожке мимо классов. Войдите в дверь с красным огоньком, увидите там мальчика и, как только двинетесь дальше, Вас атакует вражеский солдат.

Вам предстоит мини-игра, в ходе которой необходимо победить летающего охранника. Нажмите ● и выберите 3-ю опцию, снова нажмите ● и выберите 2-ю опцию — начнётся мини-игра.

Вот как управлять Сквиоллом.

D-pad передвигает Сквиолла назад и вперед.

● — Сквиолл наносит удары кулаками охраннику.

✕ — Скволл наносит удары ногами охраннику.

■ — Скволл блокирует удары охранника.

* Стратегия.

Схватка довольно простая, колотите летающего охранника кулаками и ногами, в южном левом углу Ваш индикатор здоровья, в правом углу — индикатор противника. Блокируйте удары врага и атакуйте ногами, когда тот защищается. Придётся сражаться подчас как бы в воздухе, и это достаточно трудно. Если бой сложится не в Вашу пользу, то выберите 1-ю опцию и снова окажетесь в комнате с мальчиком.

Победив летуна, увидите продолжительную видеовставку. Идёт кровопролитное сражение в Гарден, а Риноа спускается вниз по веревке, и ей грозит смертельная опасность.

Пройдите влево и просмотрите видео. Вы в дальневосточной части Гарден, где встретили Ирвайна. Прежде чем войти в Гарден, взгляните на дерево (на севере) и обнаружите Магический камень.

* В голбадиан Гарден.

Очень сложное расположение, много коридоров и дверей, встретите своих друзей и реорганизируйте отряд. Найдите пункт отгрузки (это очень важно) и отразите случайные атаки врагов.

* Достать ключ N 1.

Идите по дорожке направо, увидите коридор с тремя дверями, но только правая из них открыта. Увидите лестничный пролёт, поднимитесь по нему и увидите Фууджин и Рейджин. Поговорите с ними и сверните на левую дорожку, войдите в комнату справа. Встретите и поговорите с кадетом Гарден, он даст Вам ключ-карту, пройдите в зону с ПО.

* Достать ключ N 2.

От пункта отгрузки пройдете по левой дорожке, войдите в левую дверь, она ведет к хоккейному полю. Найдёте Магический камень возле штанги ворот, а затем и ещё один из комнаты слева. Теперь можно пройти в дверь направо, окажетесь на дороге, разветв-

ляющейся на три прохода. Идите направо, и в лекционном зале увидите парня, который и даст Вам ключ-карту N2 после непродолжительной беседы. Вернитесь снова к ПО.

* Как завладеть G.H. монстром Церберусом.

Вернитесь назад на дорожку, ведущую вправо и поднимитесь по лестнице, где видели Фуу и Рейн. Взберитесь на следующий этаж, пройдите в дверь, ведущую на стадион. Спрыгните на поле, изучите южные ворота и найдите Магический камень. Пройдите влево, войдите в здание, сверните на юг, игнорируйте лестницу (временно) и идите на юг в главный холл. Здесь обнаружите Cerberus, но не бросайтесь сразу в драку, обойдите его и сохраните игру в ПО. Нажмите кнопку ●, приблизьтесь к боссу и сразитесь с ним.

** Босс 15. CEREBRUS.

Имя: Церберус, **уровень 28, HP-9800.**

Атаки: Berserk, Tail Whip, Triple, Bolt 3, Earthquake.

Особенности: Wind не оказывает на него действия, другое дело Lightning.

Draw: Earthquake, Double, Triple.
AP: 20.

* Босс-стратегия.

Церберус очень мощно атакует, у него могучие заклинания, наносящие свыше 600 очков повреждений на всех членов отряда (Earthquake), а Bolt 3 — также 600 очков, но только на одного. Воспользуйтесь магией Fire 3 и Bolt 3, которые захватили у врагов возле корабля. Убедитесь, что у всех Ваших союзников здоровье в порядке, HP не меньше 1000 очков! Используйте G.F. монстров (кроме Квет... и Pandamonium). Обязательно усовершенствуйте своё оружие, чтобы мощнее поранить босса. Когда победа будет за Вами, сможете "выписывать" его для своих сражений!

После битвы обязательно захватите магию из камня под жёлтым светом, сохраните

игру и воспользуйтесь Тентом.

Пройдите на запад, войдите в дверь слева от прохода, поговорите с девочкой, и она даст ключ-карту N3. Вернитесь в главный холл, поднимитесь по лестнице на 2-й этаж.

* Встреча на 3-м этаже.

На 2-м этаже идите на запад до лифта, поднимитесь на 3-й этаж, там Вам предстоит встреча с Сейфером и Идеа! Сохраните игру в ПО, приблизитесь к Сейферу и... увидите видео. После недолгого разговора сразитесь с Сейфером. На сей раз — трое против одного.

** Босс 16. Seifer.

Имя: Сейфер, уровень 20, HP-7000.

Атаки: Gunblade swipe, Fire 3, Fire, Bolt 2, Tornado Swordattack, Heal 2.

Особенности: очень боится Яда.

Draw: Fire 2, Bolt 2, Despell, Haste.

AP: 20.

* Босс-стратегия.

Сейфер стал еще сильнее, но как и у Ахиллеса, уязвимое местечко осталось! Захватите у него магию Haste и с её помощью быстренько вызовите подмогу — G.F. монстров. Сейфер традиционно атакует Скволла Tornado Swordattack (около 1000 очков!), так что все Ваши союзники должны иметь в запасе парочку Life Magic и Phoenix Down, иначе дело плохо. Используйте Aura и атакуйте Сейфера.

* Как найти EDEA. Финальный бой на диске 2.

Когда победите Сейфера, Идеа встанет и мгновенно исчезнет, используя свою замечательную способность! Сохраните игру в ПО, подойдите к лифту и отправляйтесь на 2-й этаж.

Зайдите в холл справа, изучите стенд и... просмотрите видео...

Сверху откуда-то появится Идеа, затем подтянется Сейфер (битому неймётся!) — готовьтесь к нешуточной битве.

** Босс 17. Seifer, Edea.

Имя: Сейфер, уровень 20, HP-5000.

Идеа, уровень 20, HP-10000.

Атаки: Сейфер — Gunblad, Fire

2, Bolt 2.

Идея — Darkness Flare, Devil Strike, Silent, Ice 3, Despell, Reflect.

Особенности: Сейфер, как всегда, не переносит Яд, а про Идеа ничего не известно. **Draw:** Сейфер: Fire 2, Bolt 2, Despell, Haste. **Идея:** Ice 2, Demi, Cure, Alexandar. **AP:** 50!

* Босс стратегия.

Понятно, что бой предстоит неслабый, так что для начала сосредоточьтесь на Сейфере. Он, видимо, устал, и его HP довольно быстро снижается. Захватите несколько Haste, но сразу все не тратьте. Когда победите Сейфера с помощью верных G.F. монстров, пора брать за Идеа. Она очень круто прибавила, её приёмник Darkness Flare не только наносит всем Вашим повреждениям на 500 HP, но и способен вызвать Darkness status! Захватите Cure у босса и восстановите статус. Заклинания Remedy/Echo Screen очень помогают восстанавливать порядок Silence. Используйте G.F. против Идеа, которая очень любит "атаковать" себя, одновременно применяя Reflect, но с помощью Despell можно отбить атаку, которая заметно увеличит силу повреждений. Обязательно у кого-нибудь есть секретное оружие и Phoenix Downs, но для быстрой победы захватите Down и атакуйте босса — это сократит уровень его HP на четверть!

Вы видите (на видео) как Сейфер падает на Землю, Риноа подходит к нему и начинается полная неразбериха! Появится Квистис, если она не в отряде, затем Идеа придет в себя и узнает, что она и есть "mama sensei". Но хуже другое, Идеа, оказывается, все время ничего не соображала, кошмар какой-то! Сохраните игру, вставьте 3-й диск и начните игру.

Может дальше станет понятно?!

ДИСК 3

* Edea's A Good Lady!

Скволл лежит в постели в спальне, он встаёт и заходит в палату, чтобы взглянуть

на раненую Риноа, а тем временем Квистис посоветует ему отправиться в дом Идеа (с маяком).

Отправляйтесь на Карту Мира, но в Ваш отряд не войдёт Риноа. Войдите в дом с маяком на левой стороне острова, рядом с домом встретите остальных членов Вашего отряда. Он в очень плохом состоянии, частично разрушен и видимо давно необитаем.

Войдите в дом, на полу найдёте письмо от Ида. Пройдите в северную комнату и захватите магию из камня, вернитесь назад, перейдите на правую сторону, где встретите Сиду. Пройдите дальше направо — встретите Идеа с её мужем!

Теперь Вы можете получить карту Идеа и карту Сейфера, победив их в карточной игре. Идеа расскажет кое-что интересное, а затем увидите удивительный видеосюжет.

Ведьма Альтемизия (Altemisia) из далекого будущего мечтает завладеть тайной управления временем, позволяющей жить в прошлом, будущем и настоящем. Она пытается отыскать Элону (Elone), которая сохранила ещё кое-какие воспоминания о прошлом, а Риноа может быть представителем настоящего. Идеа пытается держаться от этого дела в стороне, но невольно оказывается втянутой... Теперь главная её задача попытаться помешать дьявольской ведьме захватить Элону.

Поговорите с Идеа четыре раза, а затем, когда попытаетесь уйти, она окликнет Вас. Затем вернитесь в контрольную комнату Баллаб Гарден на 3-м этаже.

* Возвращение в прошлое.

Когда восстановите управление Сквилом и активируете своих монстров G.F., на Вас может наброситься Шива. Пройдите в лазарет, где находится Риноа. Время "транспортируется" в прошлое...

Теперь Вам предстоит поменять свою команду и, соответственно, вместо Сквила будет Лагуна, а его партнёрами станут Кирос и Вард. Они начинают приготовление к игре,

Вард и Кирос переодеваются в дьявольских драконов...

Лагуна появляется на экране в сверкающих рыцарских доспехах и с мечом в руке, он направляется к принцессе, и после непродолжительного разговора увидите, как гигантский красный дракон появляется в небе и спускается на склон. Лагуна предполагает, что может быть это Кирос или Ворд, но глубоко заблуждается! Вот он, настоящий дракон Rubulmdragon! Вам предстоит очередная миниигра, прекрасное сражение на мечех!

* Mini-Game: Laguna's a dragon-slayer!

Управление:

■ — защита,

✕ — атака.

Индикатор жизни Лагуна показывается в нижнем левом углу, а индикатор Дракона находится в нижнем правом углу.

Стратегия.

Поначалу получите некоторые повреждения, и Лагуна не будет стрелять в Дракона из своего автомата, а будет сражаться мечом. Отвечайте атакой на атаку. Когда Дракон нападёт, удерживайте ■, и Лагуна успешно отразит атаку, не получив повреждения. Проще пареной репы! Но а если всё-таки потерпите поражение, выберите 1-ю опцию и продолжите игру.

После победы Лагуна отправится вниз, но упадёт в Ловушку! К счастью, Кирос и Вард придут на помощь. Выберите первую опцию — немедленно сразитесь с Драконом, но помните, что у Кироса и Варда нет монстров G.F. Выберите 2-ю опцию — Лагуна с приятелями бросятся найтёк.

Теперь нужно отправляться налево, увидите на 1-м экране пункт отгрузки (ПО), пройдите наверх на вершину утеса. Спуститесь назад вниз, расправьтесь по дороге со случайными врагами и сразитесь с очень крутым суб-боссом.

* Суб-босс N2. Rubulmdragon.

Имя: Рубулмдракон.

Атаку: Bite, Claw Swipe.

Особенности: слабоват против Cold / Holy, запросто нейтрализует ветровые и огненные атаки.
AP — 14 AP.

* Стратегия.

Этот приятель будет покруче даже Т-Рех! Его мощные атаки наносят свыше 500 HP повреждений. Кроме того, магия, захваченная у босса, не может быть использована против него! Используйте Шиву и других G.F., кроме Ифрита и Пандамонима, а Серебрус (Cerebrus) поможет быстро восстановить атакующую мощь.

Победив босса, Лагуна с товарищами посмотрят на вечернее закатное солнце, а затем экран потухнет. Вы снова возвращаетесь в настоящее, к Сквиоллу и его отряду. Восстановите полностью своё здоровье и отправляйтесь на корабль SeeD, где находится Элона. Сохраните игру.

* Элона совершает самоубийство...

Завершив 4-й сценарий с Лагуна, вернитесь назад в дом Идеа, и она расскажет Вам где находится белый корабль SeeD и передаст письмо. Пройдите немного на северо-восток, отыщите корабль в Sentra Region. Он пришвартован в гавани С-образного острова. Свяжитесь с кораблём и загрузитесь со своими персонажами на корабль.

Замечание: Корабль находится между островами северо-восточные дома Идеа, он намного меньше Баламб Гарден.

Когда взойдёте на корабль, встретите 3-х белых Кадетов SeeD, а перед кораблём увидите девушку из SeeD и парочку симпатичных деток. Пройдите в заднюю каюту, встретите старых знакомых парней, помните этого панка и пацана в шапочке... Лестницы ведут в кабину управления кораблём, они преимущественно ведут вниз. Встретите кадета SeeD и просмотрите видеосюжет. В этой зоне находится Магический камень, захватите из него магию, поговорите с парнем и послушайте очень грустную музыку. Просмотрите видеосюжет, в ходе которого увидите как


Элона покончит жизнь самоубийством перед кораблём. Затем снова оказываетесь в контрольной комнате Баламб Гарден.

Пройдите в спальню и сохраните игру. Зайдите в лазарет, где лежит Риноа. Просмотрите видео — Сквиолл отправляется с Риноа в город Fishermen's Horizon. Пройдите направо, и экран погаснет.

Сквиолл несёт на спине Риноа по тихой пустынной улице, останавливается передохнуть и любуется прекрасным закатом. Когда снова получаете управление Сквиоллом, взваливаете девушку на спину и тащите её дальше. На железнодорожной станции встретите Квистис и Зелл, а затем и Идеа! Теперь можете включить её в свою команду, но это совсем не обязательно.

Снова оказываетесь на Карте мира на юго-восточном континенте. Запомните игру.

* Убежище Авадона (Avadon's Hideout).

Пройдите на снежное поле направо, Сквиолл продолжает тащить Риноа. Вы окажетесь на экране со скелетом динозавра, взбежите на него. Идите просто наверх, не нажимая кнопку. Теперь Вы на экране, где кости динозавра образуют как бы мост. Найдите на юге Магический камень, пройдите по "мосту" к краю утёса — здесь ещё один Магический камень. Пройдите к краю утеса и прыгните вниз, нажав . Пройдите в следующую зону на карниз, сверните направо и сохраните игру. Сверните налево, ещё раз налево, и увидите внизу прыгающего монстра — это босс, с которым предстоит сразиться.

* Босс 17. Avadon.

Имя: Авадон, уровень 32, HP-16010.

Атаки: Claw grow swipe, Confu.

Особенности: боится атак Holy / Fire.

Draw: Heal 3, Cure, Despell, Aero.
AP — 40 AP.

* Стратегия.

Босс выглядит устрашающе, а его мощ-

ные атаки могут нанести повреждений на 800 очков, для персонажа с ослабленным здоровьем — мгновенная смерть. Захватите Heal 3, атакуйте им босса и превратите его в кусок мяса. Другие атаки совершенно бесполезны, кроме разве Leviathan Recovery. Перед смертью босс обратится в камень.

После схватки с боссом пройдите направо и услышите звук, как-то связанный с электричеством. Пройдите на север, обнаружите электрическое силовое поле и секретную лестницу. Нажмите **UP** и окажетесь в новой зоне. Пройдите на северо-восток и не ввязывайтесь в случайные стычки. Осмотрите панель слева, выберите 1-ую опцию и увидите весёлую сценку на экране слева.

Пройдите по северо-восточной дорожке, войдите в дверь, а затем в лифт (без стен!), поговорите с персонажами, а затем поднимитесь на лифте — он будет трястись как при землетрясении. Сквиолл, наконец, спустит Риноа на землю и коротко переговорит со своими друзьями. Увидите шестиугольную дверь на севере, войдите и просмотрите FMV.

Сквиолл и его друзья войдут в легендарный Esthar Capital, откроются ворота города, и Сквиолл с компанией окажутся в нём.

Затем увидите как компания Сквиолла замечается персонажами из пятого сценария Лагуна.

*** Исследовательский центр Lunatic Pandora.**

Лагуна и его друзья находятся в исследовательском центре, Кирос и Вард куда-то уходят. Поговорите с шахтёром в нижнем правом углу экрана, а затем и с шахтёром возле входа в кабину, в которую зашли Кирос и Вард.

Поговорите с Мумба и с мужчиной возле панели, вернитесь и поговорите с Мумба ещё раз, увидите видео.

Теперь Лагуна сразится с шахтёром один на один, затем увидите спускающийся лифт. Лагуна перекроет путь шахтёру, а Мумба с мужчиной войдут в лифт. Вслед за Киросом и Вардом подойдёт шахтёр, и предстоит сде-

лать выбор.

❖ 1-я опция: Активируйте монстров G.F. и не забудьте, что Кирос и Вард атакуют только по команде.

❖ 2-я опция: Немедленно сразитесь.

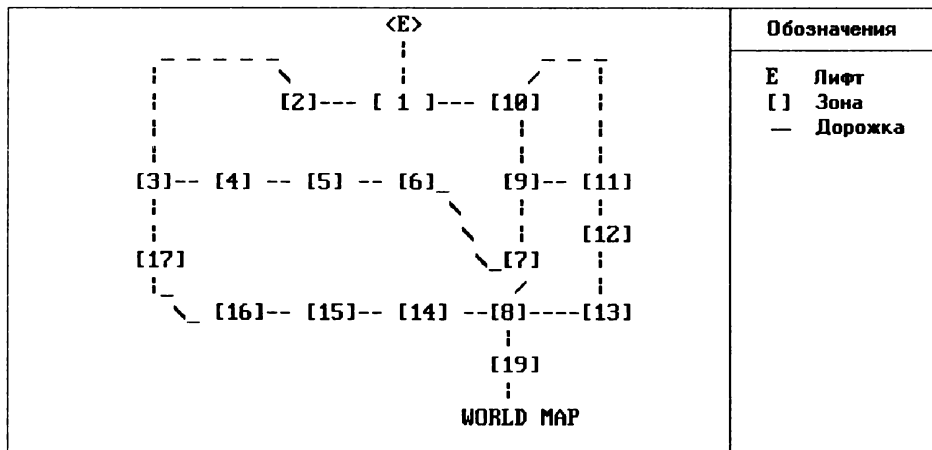
Будете сражаться с двумя шахтёрами и роботом. Пройдите к лифту и встретите двух исследователей-ассистентов. Поднимитесь по лестнице справа очень осторожно, Лагуна не хочет, чтобы его обнаружили. На очереди встреча с шахтёром и мужчиной, затем появится и один ассистент. Захватите магию и Магический камень и сохраните игру. Вернитесь в здание и возьмите последнюю версию руководства Weapon Upgrading Manual в юго-западном углу. Вернитесь снова к лифту, появится профессор Odain, и придется снова сразиться с этими ребятами.

Расправившись с ними, пройдите к лифту и сверните направо. Увидите совершенно потрясающий летающий автомобиль (неужели Вы в будущем?), в который забираются Лагуна и его друзья. Теперь задача попытаться спасти Элону, поэтому сразу отправляйтесь в исследовательский центр, где находится захваченная Элона. Пройдите наверх, сразитесь с шахтёрами или солдатами Esthar. Победите их, захватите магию из очередного камня в верхнем правом углу. Обратите внимание на сидение в центре — это портативный лифт, выберите 1-ую опцию и окажетесь на втором этаже. Осмотрите левую сторону двери, найдите Магический камень, войдите в дверь и сразитесь с ещё двумя солдатами Esthar. После победы осмотрите огромный синий экран перед собой и обнаружите здесь юную Элону. Изучите панели справа под "message box". Теперь дверь можно открыть, поднимитесь наверх и найдёте Элону.

*** Esthar: A Huge City!**

Мы снова со Сквиоллом и командой. Появляется профессор Одейн и приглашает всю компанию в летающую машину, впереди пестешие по Огромному городу.

Просмотрите видео, поговорите со всеми



в здании и отправляйтесь на юг, а затем к воротам "Luna's Gate". Выйдите из здания, сверните направо, войдите в лифт и увидите в FMV как лифт опускается вниз к выходу из этой зоны.

* Карта Города.

[1] — Главный городской двор, здесь пункт отгрузки.

[2] — Левый лифтовый "перекрёсток", просто идите в лифт и отправляйтесь к цели.

[3] — Здесь красная труба слева.

[4] — Автомобильная улица, видна панорама главного города.

[5] — Дорожка идёт выше жёлтой трубы слева, где лифт.

[6] — Оживлённая улица, местные жители одеты в зелёное.

[7] — Улица с жёлтой трубой справа, рядом лифт и Магический камень.

[8] — Центральные ворота Esthar Capital, выход к пункту проката. Зайдите сюда со своими покупками, торговый центр Esthar Shopping Mallcepa.

[9] — Дорожка,

идущая вверх, пересекается с нижней дорожкой, с одной стороны зелёная труба, с другой жёлтая.

[10] — Правый лифтовый "перекрёсток", идите к лифту и сделайте свой выбор.

[11] — Экран с красной трубой на правой стороне улицы.

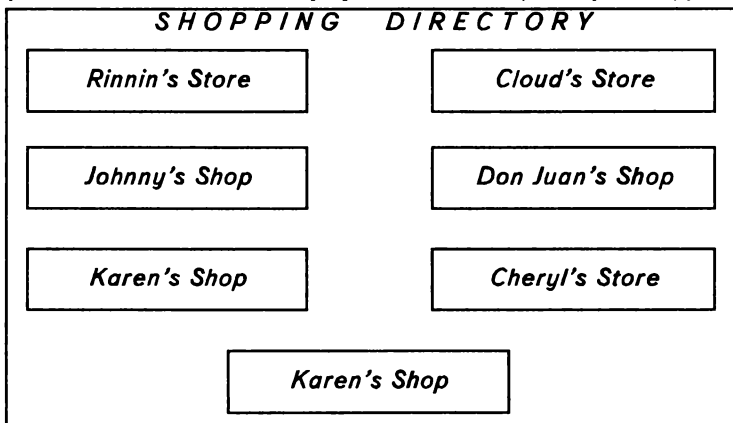
[12] — Строительный двор, красная труба справа и фрагменты зелёной трубы.

[13] — Торговый центр, подробности ниже.

[14] — Горизонтальная улица с надписями на трубе "Left Side" и "Right Side".

[15] — Красная труба лифтового "перекрёстка".

[16] — Остановка лифта и пункт отгрузки.



[17] – Красная труба справа от лифта.

[18] – Вход в здание, пока воспользоваться нельзя, Охранник не позволит. Здесь магический камень.

[19] – Пункт проката машин. Чтобы арендовать автомобиль, изучите панель и заплатите 3500 джил. Ну, а не хотите (или денег нет), встаньте на платформу, выберите 1-ю опцию и идите себе в город.

Просмотрите FMV.

Надеемся, что с картой у Вас в городе проблем не будет, но покупки сделать совсем не вредно.

* Торговый центр (Shopping Mall).

Просто подходите к любому магазинчику, Вас спрашивают, будете ли что-нибудь покупать. Ответьте **LEFT**, если "Да", и **RIGHT**, если "нет".

Подойдите к магазинчику, подтвердите желание сделать покупку, выберите нужный предмет кнопкой **●**. Ниже ознакомьтесь с ассортиментом магазинов. Если посетите все магазины, то получите призовой предмет.

Магазины в столице Эстара.

Rinnin's Store

Название предм.	Функция	Покуп/прод
G-Potion	Восстанавливает G.F's HP до 200	200 / 100
G-Hi-Potion	Восстанавливает G.F's HP до 1,000	600 / 300
G-Returner	Восстанавливает G.F's жизнь	500 / 250
G-Tent	Восстанавливает все G.F's HP.	1000 / 500
	Возле ПО	
Forgot Grass	Трава забвения один G.F забывает своё прежнее умение и получает новое, лучшее	1000 / 500
HPJ Book	Подробные описания в части II	1000 / 500
Strength Book	Подробные описания в части II	1000 / 500
Body STR Book	Подробные описания в части II	1000 / 500
Magic STR Book	Подробные описания в части II	1000 / 500
Spirit Book	Подробные описания в части II	1000 / 500
Pet Magazine 5	Руков. по специальным приёмам Риной	1000 / 500
Pet Magazine 6	Руков. по специальным приёмам Риной	1000 / 500

Cloud's Store

Название предм.	Функция	Покуп/прод
Potion	Восстанавливает HP до 200	100 / 50
Phoenix Down	Восстанавливает жизнь	500 / 250
Eyedrop	Излечивает Darkness/Blind	100 / 50
Soft	Излечивает окаменелость	100 / 50
Remedy	Лечит все показатели	1000 / 500
Tent	Восст. все HP. Используется в ПО	1000 / 500
G. Bullets	Используется в спецприёмах Ирвайна	20/10
Q.S Bullets	Используется в спецприёмах Ирвайна	40/20
Dark — Bullets	Используется в спецприёмах Ирвайна	300/150
Flame- Bullets	Используется в спецприёмах Ирвайна	500/250

ИГРЫ БЕКА - FINAL FANTASY VIII

G-Potion	Восстанавливает G.F's HP до 200	200/100
G Hi-Potion	Восстанавливает G.F's HP до 1000	600/300
G-Returner	Восстанавливает жизнь G.F's	500/250

Johnny's Shop

Название предм.	Функция	Покуп/прод
Potion	Восстанавливает HP до 200	100 / 50
Hi-Potion	Восстанавливает HP до	500 / 250
Phoenix Down	Восстанавливает жизнь	500 / 250
Antidote	Излечивает от яда	100 / 50
Soft	Излечивает окаменелость	100 / 50
Holy Water	Излечивает Death-status elementals	100 / 50
Remedy	Лечит все показатели	1000/ 500
Tent	Восстанавл. все HP. Используется в ПО	1000/ 500
G X-Potion	Восстанавливает полностью одного G.F	1000/ 500

Don Juan's Shop

PS: Магазин усовершенствования оружия. Более подробно опишем позднее.

Karen's Shop

Название предм.	Функция	Покуп/прод
Weapon Manual No. 3	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Weapon Manual No. 4	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Weapon Manual No. 5	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Weapon Manual No. 6	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Weapon Manual No. 7	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Weapon Manual No. 8	Руков. по усовершенств. оружия	1000/ 500
Fighting Comic 001	Руков. по тренировкам Зелла	1000/ 500
Fighting Comic 002	Руков. по тренировкам Зелла	1000/ 500
Fighting Comic 003	Руков. по тренировкам Зелла	1000/ 500
Pet Magazine No. 1	Руков. по спецприёмам Риноа	1000/ 500
Pet Magazine No. 2	Руков. по спецприёмам Риноа	1000/ 500

Теперь пора отправляться в Tear Point, который находится на юго-востоке от города на Карте мира. Постарайтесь украсть у Дьябло его способности, сохраните игру, и советуем дальше воспользоваться автомобилем, так будет безопаснее.

Отправляйтесь на городские окраины, затем на юго-восток континента (на Карте мира), вот и Tears Point. Найдите возле дороги Магический камень и идите дальше, к статуе. Найдите Магический камень и Кольцо Соломона (Solomon's Ring). Теперь нужно украсть Molbor Tentacled и получить все необходимые предметы (см.таблицу ниже), чтобы вызвать в случае необходимости Grasharaborus, используя кольцо Соломона.

	Количество	Название
Необходимые предметы	1	Solomon's Ring
	6 шт.	Remedy Plus
	6 шт.	Iron Pipe
	6 шт.	Molbor's Tentaele

Remedy можно приобрести в магазинах, а вот кольцо Соломона и щупальцы Молбора, увы, нельзя.

Iron Pipe получите, когда разделаетесь с зелено-жёлтыми гориллами в холмах Галбадии и используете способности Bundoгу, чтобы украсть (как щупальцы).

Remedy Plus требует очень важной способности Medicin Level Up, которая есть у Alexander, позволяет усовершенствовать обычные Remedy (Remedy Plus равен 10-ти Remedy!).

Когда получите все необходимые предметы, воспользуйтесь кольцом Соломона, когда захотите и тут же явится Grashara borus.

*** Путешествие во внешнее пространство.**

Идите на север от Tears Point к Luna's Game, здесь очень неприятная платформа, пуляющая ракеты. Пройдите в здание и следуйте за леди, увидите... Анжело! (Angelo).

Скволл схватится с Анжело, а затем идите дальше, где космическая капсула. Остальная Ваша компания тоже окажется здесь. При разговоре выберите 1-ю опцию, а когда Скволл заговорит с ассистентом, выберите 2-ю опцию. Затем выберите любую опцию, чтобы избрать третьего члена экипажа, поскольку Зелл и Идея со Скволлом и Риной лететь не могут. Войдите в капсулу, после третьего члена экипажа, камера переключится на центр управления полётом — увидите как Вас отправляют в космическое пространство!

Действие переключается на Зелла и остальных. Вы управляете Зеллом, он выходит через дверь с зелёным шаром и возвращается обратно в столицу Эстара. Вы видите на очередном видео как Lunatic Pandora приближается к городу...

Вернувшись в столицу, дважды поверните налево, пересекаете улицу с красной трубой (где написано "Left side" и "Right side"), когда подойдёте к лифтовому перекрестку, пройдите вниз. Захватите магию из магического камня и отправляйтесь в Исследовательский центр.

Поговорите с парнем у входа, выберите 1-ю опцию и войдите в дом. Здесь всё Вам

уже знакомо, мы уже были здесь по ходу 5-го сценария Лагуна. Загрузитесь в лифт, войдите в контрольную комнату, найдёте профессора, и он введёт Вас в курс дела относительно Пандоры...

Пандора пролетит через город и выполнит три атаки, но их нужно предотвратить, иначе три района города будут уничтожены.

*** Район атаки N1.**


То место, где Вы наблюдали город с высоты птичьего полёта, время 15:00 — 12:00 (4) на карте.

*** Район атаки N2.**

Возле пересечения улиц, время 10:00 — 05:00 (9) на карте.

*** Район атаки N3.**

Там, где находится строительная площадка, время 03:00 — 00:00 (12) на карте.

В этих местах обнаружите Lunatic Pandora, так что отправляйтесь в город, к 1-му месту атаки. Увидите на экране индикатор времени, так что действовать нужно быстро. Пройдите вправо до центральных ворот, затем сверните на северную дорожку и внимательно наблюдайте. Захватите магию из камня на платформе, сверните налево, нажмите  и увидите картинку под таймером. Теперь остаётся дожидаться 15:00. Заметьте, что по дороге могут возникнуть случайные схватки, и на это потребуются время.

Как только обнаружите Пандору, придётся сразиться с несколькими галбадианскими солдатами, убрать их со своего пути. Затем захватите магию из камня справа, а потом ещё одного наверху возле лифтов.

Войдите в лифт 02, спуститесь вниз, сверните налево у перекрестка и идите дальше, пока не окажетесь на другой стороне прохода. Выйдите из этой зоны и пройдите вниз к лифту 03. На юго-востоке находится карниз, спуститесь с него по лестнице и найдите магический камень. Заберитесь в лифт 03, спуститесь на цокольный этаж и войдите в лифт 01. Пройдите дальше налево, найдите в нижнем левом углу камень, поднимайтесь наверх, по-

ка не увидите огромного робота-монстра. Как только приблизитесь, будете сброшены с Пандоры, затем последует видеовставка.

Пандора приближается к Tear's Point и накрывает место, отчего на лице статуи появляется трещина. Пандора теперь накроет и её...

Экран снова переключается на Зеллу и следует короткий видеосюжет. Экран гаснет, и на этот раз переключается на Сквилла и его друзей.

*** В космическом пространстве.**

Впечатляющий старт капсулы в космос, несколько космических челноков, и экипажи космонавтов готовятся к очередному запуску, космодром покрывается зелёным цветом...

Сквилл с друзьями покидает капсулу, поговорите с космическим экипажем и осмотрите Риноа в южном левом углу. Она ещё не в порядке, и Сквилл снова понесёт её на спине в лазарет налево. Войдите в комнату и увидите как Сквилл укладывает Риноа на постель в кислородной комнате. Охранник, вообще-то, картёжник, можете его обыграть, выйдите из комнаты и последуйте за человеком в белой одежде — это Пьетт. Окажетесь на перекрестке, поднимитесь по лестнице и войдите в контрольную комнату. Взгляните на монитор справа и просмотрите видео — потрясающие скалы на неизвестной планете. Побеседуйте с Пьетт, покиньте комнату, вернитесь снова к лестнице, поднимитесь наверх и окажетесь в тоннеле. Поговорите с девушкой и просмотрите видео.

Дорожка ведет в комнату, где космонавты хранят свои пожитки (Astronaut's Locker Room), она в северо-восточной части тоннеля.

В следующей зоне обнаружите Элоу и Магический камень. Поговорите с ней и она последует за Сквиллом. Теперь пора разузнать, что там происходит с Риноа.

Теперь, когда Вы в тоннеле, экран переключится на Риноа, которая уже начинает приходить в себя. По дороге в лазарет (у входа в него) увидите охранника, которого вырубилос приведение Риноа! Быстро нажмите ● на "Ри-

ноа", и Сквилл отлетит от нее. Пройдите в контрольную комнату и там врежьте приведению-Риноа (она отправится туда за Вами), и оно отвалит. Взгляните на монитор справа и увидите горный массив и видео — космический корабль приближается к планете!

Выйдите из контрольной комнаты, поднимитесь по лестнице и просмотрите видео.

Странная комната напоминает огромный глаз. Ужасные чудовища, потоки огнедышащей лавы...

Войдите в комнату Astronaut's Locker Room и увидите Риноа, одетую в космический скафандр. Теперь и Вам нужен такой скафандр, обследуйте комнату и Сквилл превратится в космонавта.

Вы видите Риноа, ужасного монстра и то, как космический корабль вблизи странной планеты испытывает какие-то трудности.

Поговорите со всеми, и они отправятся на поиски аварийной спасательной капсулы. Поговорите с Элоной и пройдите направо из контрольной комнаты. Снова поговорите с ней в лифте и запомните игру в ПО. Идите направо, ещё раз поговорите с Элоной, осмотрите свободную капсулу и увидите видео.

Спасательная капсула отделяется от главного корабля, и тот очень живописно взрывается.

Риноа с Ирвайном на Galbadian Truck, разные смешные и нелепые приключения, затем происходит разговор с Зелл в Баламб Гарден.

Риноа плывет в пространстве, она всё ближе и ближе... Постепенно в её голове возникнет мысль, что все приключения со Сквилом в кислородной комнате это лишь результат воспалённого воображения Сквилла!

Сквилл бросается на помощь Риноа, привлекает её из аварийной капсулы. У Вас на это всего две минуты. Поставьте Риноа в центр экрана, нажмите кнопку ✕... После спасения Риноа автоматически присоединится к Вам.

Сквилл несёт свою возлюбленную и обнаруживает огромный космический корабль Ragnarok, который уже видели в видео. Вой-

дите внутрь, осмотрите панель слева, поднимитесь вверх, проведите небольшую беседу, войдите в дверь и обнаружите, что корабль просто битком набит огромными чудическими. Спуститесь вниз по лестнице и сразитесь с 8-ю монстрами.

Вот основные показатели.

Уровень — 39, HP — 4900.

Ataku — Claw Swipe, Silent, Blind, Bolt 3.

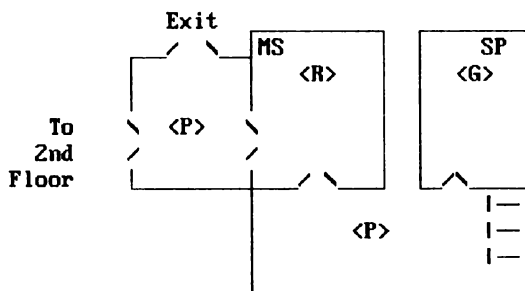
Draw — Bolt 3, Heal 3, Cure, Life.

Особенности: эти ребята мощно атакуют, но часто делают ошибки, используйте своих G.F. и магию, чтобы устранить повреждение, когда Сквиолл или Риноп ранены, захватите у них Life и Heal 3 — будете в полном порядке.

AP = 5 AP.

Вот карта корабля.

1- Этаж



L E G E N D

<R>	Красный враг
<P>	Пурпурный враг
<G>	Зеленый враг
<Y>	Жёлтый враг
SP	Пункт отгрузки
— —	Ступеньки
MS	Магический камень
^	Двери
E	Лифт
C	Контроль

* Стратегия.

Не ввязывайтесь в случайные схватки, решили мочить красных, так и действуйте до конца. Убили, к примеру, Красного врага в главном помещении, затем ищите второго Красного, а других не трогайте, пока с одним цветом не разделаетесь, иначе они оживут! Победив всех, получите в награду Магический камень.

После победы отправляйтесь к лифту, где встретите зелёного монстра, но Вам уже не привыкать. И услышите песню...

После совершенно бессмысленной, как все романтические песенки, но мелодичной и грустной, Сквиолл оказывается за рулём Ragnarok и приземляется где-то в песчаной пустыне.

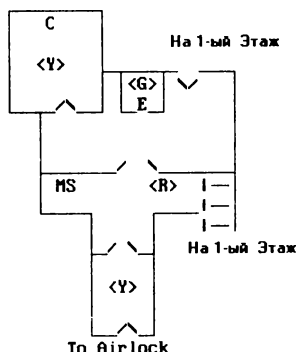
Здесь много знакомых, в том числе и один из ассистентов профессора, но Риноп скоро покинет Вас. Вернитесь в корабль, пройдите в комнату, где управление помечено буквой "С". Ба, какая встреча, здесь все друзья, кроме Идеа и Риноп! После разговоров Сельфи и Ирвайн выйдут из комнаты, а когда Вы подойдете к Квистис, то всё вокруг затрясётся — корабль неожиданно отрывается от земли. Пройдите в контрольную комнату, а там в кресле пилота Сельфи!

Снова на Карте мира, и вот как управляется Ragnarok.

UP/DOWN — подъем и спуск;

RIGHT/LEFT — поворот в ту или иную

2-ой Этаж



сторону;

R2 — меняет угол показа камеры;

■ — движение вперед;

✕ — движение назад;

● — загрузка/разгрузка;

Select — открывает Карту мира;

▲ — внутри корабля.

Посадите корабль на землю и сохраните игру.

* *Всемирный тур без Риноа.*

Теперь самое время завладеть оставшимися монстрами G.F. но прежде отыщите запертые "Draw" в следующих местах:

1. Позади Башни Dollet Radio Tower;

2. В железнодорожном тоннеле перед Galbadia City;

3. В железнодорожном тоннеле возле Timber Town;

4. В железнодорожном тоннеле возле Balamb Town.

Можно подлететь к городу F.H. и установить корабль вертикально, чтобы тень накрыла город, тогда он приземлится возле Ветряной мельницы. Попадёте в аэропорт Эстар и узнаете плохие новости — предстоит бой с могучими монстрами!

Необходимо быстро поднять уровень AP и отправиться на Остров Cactuar, отмеченный в юго-восточной части карты мира. Увидите там зелёный Кактуар — это и есть Sabotander! Здесь же узнаете и хорошие новости, Кактуары дадут Вам целых 20 AP! Но если у Вас низкий уровень HP, это они просто удерут, и не получите ничего!

Когда закончите операцию "Draw", поднимите свой уровень и приобретите побольше способностей для своих G.F. (Sonsei Александра и Recovery Левиафана), поскольку предстоит бой с самыми крутыми монстрами на Диске 3.

Вот где обнаружите еще нескольких G.F.

1. Руины Sentura Ruins — получите G.F. King Tonberi.

2. Остров Cartuar Island — получите G.F. Sabotander.

3. Остров Warship Island — получите G.F. Bahamut.

4. Остров Warship Island — получите G.F. Eden.

Добраться до Eden сможете только после победы над Бахамут.

1) Sentura Ruins: заполучить G.F. King Tonberi. Отправляйтесь туда, где получили Odin, затем пройдите во двор, где лестница и крытый дворик, перед колонной найдёте Магический камень справа, захватите из него жизнь, обойдите вокруг и подождите схватки с Tonbery. Но только не спускайтесь вниз по лестнице!

* *Основные показатели Тонбери.*

Уровень — 38, HP — 22600.

Атака — Latern Shot, Death, Kitchen Knife.

Он очень силен и может обрушить заклинание Смерть (Death) на любого. Один из Ваших должен всё время быть наготове — Item command. Воскресите мёртвых товарищей Phoenix Downs или Life, используйте Левиафон Рекфвери, чтобы восстановить уровень HP. Когда Тонбери приблизится к Вам и атакует Кухонным ножом (Kitchen Knife), отразите нападение с помощью G.F. Победите за просто, если сами достигнете высокого уровня и завладеете способностью Сопсей (Александра), победив 20 Тонбери. Затем сразитесь с Королём King Tonbery.

* *Босс 18. King Tonbery.*

Имя — Тонбери, уровень 38, HP — 95000.

Атака — Kitchen Knife, Earthquake Stop.

Особенности — неизвестны.

Draw — неизвестны.

Полученные AP — 21.

* *Стратегия.*

Король заметно сильнее и быстрее обычных Тонбери и владеет мощными атаками. Earthquake Stomp любому сопернику (и всем сразу) нанесёт страшные повреждения, но есть и "индивидуальные" приемы мощно-

стью в 1000 HP. Атакуйте его специальными приемами и заклинанием Ultima, используйте G.F. Cerebrus, чтобы атаковать тремя заклинаниями подряд.

Когда разберётесь в Руинах, отправляйтесь дальше

2) Cactuar Island — заполучить Sabotander.

Обыщите остров на юго-востоке Карты мира в районе Sentura. Увидите зелёную иконку, подойдите и активируйте её (не используя свой космический корабль) — вот и Саботандер.

* Босс 19. Sabotander.

Имя: *Sabotander, уровень — 30, HP — около 100000!*

Атаку: *10000 Needles, Quake Smash.*

Особенности: *опасается Water и Levianthan.*

Draw: *Aero, Demi, Tornado.*

Полученные AP — 20.

* Стратегия.

Крепкий орешек, обеспечьте Левиафана способностями Aid и Recovery, босс слаб против них. Убедитесь, что у всех Ваших есть предметы, восстанавливающие жизнь и здоровье, запаситесь Regen. Вызовите Cerebrus и воздействуйте заклинанием Regen на всю свою команду, вызовите Левиафана и других G.F., исполните заклинание Барьер, чтобы ослабить атаки босса. Если кто из Ваших погибнет, то заклинание Life и Recovery вернут персонажу полное здоровье. Хорошо, если он владеет Life 2 и начинает бой с высоким уровнем, да и Сонсей (от Александра) послужит отличным подспорьем.

3) Warship Island. Заполучить Бахамут.

Отправляйтесь в юго-западную часть карты, увидите огромную лабораторию в центре синего моря, западнее дом Идеа. Это подводный исследовательский центр Галбадиа.

Когда подойдёте к лаборатории, увидите нескольких болтающихся людей слева у входа, выберите любую опцию. Когда войдёте в лабораторию и будет включён свет (light on), сразитесь с монстрами HedgeVipers.

Когда свет погаснет, постарайтесь отыскать его источник. Выберите 1-ю опцию и сразитесь с уже известными Rubulmdragon. На второй вопрос выберите 2-ю опцию и сразитесь с ещё одним таким же противником.

Атаку Rubulm Dragon: *Claw Swipe, Meteor, Demi, Reflect, Fire 3, Dragon Breath.*

Draw: *Fire 3, Reflect, Aero, Meteor.*

* Стратегия.

Дракон владеет мощными атаками, и у него есть свой стиль. Заклинание Meteor наносит всем соперникам повреждений на 5000 HP, а Aero может сокрушить одного противника. Драгон может атаковать сам себя заклинанием Reflect, оно отразится и ударит по Вашему отряду, очень опасно и хитроумно!

Но победить драконов можно. Первым делом, вытяните из него Meteor и сохраните про запас. Вызовите Cerebrus и сможете трижды атаковать Метеором подряд! Заклинание Wind или Fire использовать не стоит, он запросто отразит их своими заклинаниями Reflect и Despell. А вот Метеор отразить не может, так что последнее слово будет за Вами.

Победив двух драконов, выберите третью опцию в ответ на последний вопрос и сразитесь с Бахамутом.

* Босс 20. Bahamut.

Имя: *Bahamut, уровень 40, HP-42000.*

Атаку: *CLaw Swip, Tetra Flame, Aero.*

Особенности: *боится Яда, а Wind /Bolt переносит запросто.*

Draw: *Aero, Heal 3, Life 2.*

Полученные AP — 40.

* Стратегия.

Босс будет сильнее других G.F., кроме Саботендера. Атака Claw Swipe имеет мощность 3000HP, а Tetra Flame даже 4000 HP на всех противников! Используйте своих G.F., кроме Пандамониума и Квецалкоатла, да и про Грешабореса забудьте, он против этого босса не тянет. Если сумеете набрать уровень 90 или выше, то вызовите Саботендера,

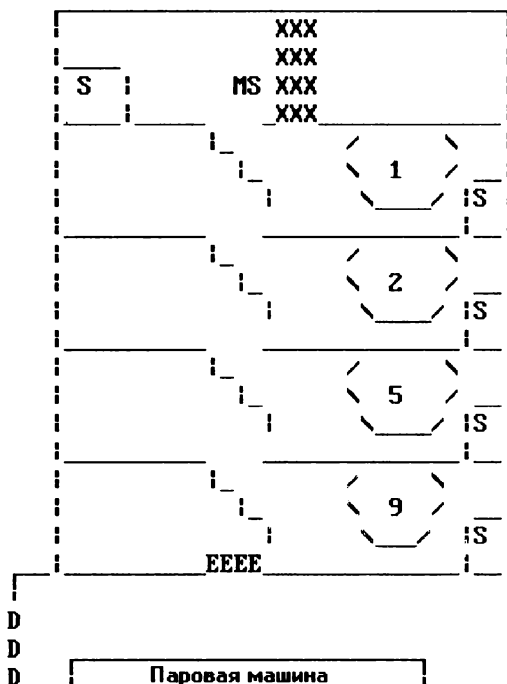
и он каждый раз обрушит на врага 9000 HP! Используйте Барьер, чтобы ослабить атаки врага. Если кто-нибудь из Ваших погибнет, захватите у босса Life 2, и погибший оживёт в полном здравии.

Победив Бахамута и получив карту, вернитесь на свой корабль.

4) Warship Island: Схватка с Ultimate Weapon.

Победив Бахамута, возвращайтесь на корабль Рагнарок, нажмите **▲** на карте мира и поговорите с друзьями. Затем вернитесь на остров Warship, найдёте пункт отгрузки возле поврежденной системы освещения. Идите дальше, спуститесь вниз, отыщите Магический камень и обследуйте подземный исследовательский центр. Отправляйтесь к паровой машине и найдите руководство по управлению этой машиной. Задача спуститься в нижнюю часть центра, используя 10 паровых "блоков".

Схема подземного центра.



Обозначения

XX	Магистраль
MS	Магический камень
S	Паровая машина
E	Лифт
D	Дверь

— :> Используйте 2 блока пара

— :> Используйте 2 блока пара

— :> Используйте 1 блок пара

— :> Используйте 1 блок пара

— :> Зелл сможет управиться с паровой машиной (2-ая опция)

* Расположение Магических камней и Пунктов отгрузки.

1. ПО найдёте слева, когда выйдете из помещения с огромной паровой машиной.

2. Когда пройдёте в следующую зону, найдёте Магический камень возле лестницы.

3. На извилистой дорожке найдёте Магический камень под синим мерцающим камнем.

Теперь дверь открыта, и можно войти и спуститься в самый низ. Постарайтесь набрать высокий уровень, там придётся сразиться с кучей очень сильных врагов, таких как Iron Giants (Железные гиганты) и Rubulmdragon. Когда достигнете нижнего этажа, изучите машину, выберите 1-ю опцию — теперь предстоит схватка с Ultimate Weapon.

* Босс 21. Ultimate Weapon.

Имя: Ultimate Weapon, **уровень** 60, **HP** — около 500000!

Атаки: Sword Swipe, Shadow Flare, Meteor, Eearthquake.

Особенности: неизвестны.
Draw: Regen, Despell, Ultima, Eden.
Плунченные AP: 100!

* Стратегия.

Вот это настоящий боец! Мощные разрушительные заклинания и огромная атакующая мощь. Его заклинание Shadow Flare наносит каждому противнику повреждений на 3000 очков, заклинание Earthquake — по 1000 очков, а Метеор — по 2000!

Первым делом отберите к босса Regen, вызовите Cerbrus и трижды подряд атакуйте босса приобретенным Regen. Затем атакуйте трижды Demi, нанося каждый раз поврежденный на 9999 HP. Если владеете Aura, то атакуйте им до тех пор, пока не увидите справа стрелочку. Используйте Барьер и Щит, чтобы ослабить действие атак. Не забудьте забрать у босса Eden, прежде чем прикончите его, иначе другой возможности не будет.

❖ Важнейшие способности: Сонсей у Александра и Рекавери у Левиафана.

Итак, Вы прикончили босса и пора вернуться к основному сюжету. Отправляйтесь в Музей Введьм (Witch Museum) и освободите Риноа. Музей находится в юго-восточном регионе, возле Tears Point и имеет форму рогатки.

* Спасение Риноа.

Завершив свое путешествие, отправляйтесь в музей Введьм. Поднимитесь по лестнице, запомните игру в ПО, поговорите с солдатами Эстар у дверей и они позволят пройти в музей. Отыщите Риноа, заточенную в комнате, и полумный учёный выяснит является ли она ведьмой! Ваши товарищи и Скволл попытаются его нейтрализовать. Подойдите к Риноа и увидите видеосюжет.

Наконец-то, Скволл освобождает свою возлюбленную, и они, обнявшись, покидают Музей. Так и идите к выходу, никто препятствовать Вам не станет, а дальше к дому Идеа. Встретите перед домом Анжело, войдите внутрь и после небольшого разговора уходите.

Тем временем, будет получено сообщение Зела о том, что Эстер атакован врагами,

и Президент хочет увидеть Вас. Выйдите и увидите Идеа, беседующую со Скволлом. Отправляйтесь в столицу Эстер на встречу с Президентом, который много лет назад победил Ведьму. Войдите в город через воздушную станцию и пройдите наверх в главный двор. Войдите в лифт, отмеченный на карте, пройдите влево к президентскому дворцу. Два солдата у ворот пропустят Вас после непродолжительной беседы.

Скволл входит в комнату, а там... Кирос и Вард! И тут Вы обнаружите, что Президент, на самом деле, никто иной как Лагуна! Поговорите с ним, выберите 1-ю опцию, и войдет профессор Одейн! Длинные разговоры и длинный видеосюжет.

Элону удерживают на Пандоре, поэтому Лагуне нужна помощь Скволла, чтобы освободить её и предотвратить Искривление времени (Time Compression). Тогда можно будет не допустить повторного рождения Альтемии. Так что предстоит атака на Lunatic Pandora.

* Lunatic Pandora.

Лагуна с товарищами встречаются в кают-компании Рагнарока. После краткой беседы, все выйдут, и последним — Скволл. Сельфи и Зелл займут место пилотов на Рагнароке, начинается атака на Пандору.

Она расположилась на вершине Tears Point, где Вы нашли кольцо Соломона. Экран переключится на Рагнарок, и увидите видеосюжет.

Рагнарок атакует Пандору ракетами теплового наведения и пытается пробиться через силовое поле...

Поговорите с Сельфи, если хотите вернуться назад, пройдите через выход, обозначенный "Exit" на карте Рагнарока. Встретите друзей Сейфер, придется сразиться.

* Босс 22. Raijin. Fuujin.

Имя: Raijin, уровень 43, HP-22200.

Fuujin, уровень 43, HP-17900.

Атаки: Raijin — Spin pole, Pole

Rush, Lightning Strike, Aura.
Fuujin — Dark Roll, Rush Swipe,
Meteor, Haste, Blind, Tornado,
Dart-All.

Особенности: Raijin боится Яда
и плюет на Магию.

Fuujin тоже боится Яда, а Вет-
ра — нет.

Draw: Raijin — Bolt 2, Bolt 3,
Barrier, Shield.

Fuujin — Wind, Heal 3, Life 2, Tornado.

Полученные AP — 20.

* Стратегия.

Оба босса заметно усилились с момента последней встречи, появились мощные заклинания. Первой следует атаковать Fu, у неё очень опасные заклинания. У Вас должно быть более 3000 HP, так как Fu может атаковать Метеоритом. Используйте Grasharaborus (ведь они боятся Яда), затем запустите Cerebrus, одновременно воспользуйтесь Щитом и Барьером, чтобы сохранить здоровье.

После победы отправляйтесь на выход, пройдите вверх, сверните налево, повстречаете Биггс и Ведж и поболтайте. Они не станут доставать Вас, видимо, уже всех тошнит от непрерывных сражений. Запомните игру возле здания, затем пройдите в него и поднимитесь по дорожке ко 2-му лифту. Заполучите кое-какую магию, поднимитесь вверх. Если владеете скоростью Discover Hidden Points, то обнаружите здесь пункт отгрузки, пройдите дальше вверх и снова встретите сестричек, с которыми только что сражались. Они, видимо, устали, поэтому вызовут классного робота, чтобы он поколотил Вас.

* Босс 23. Mobile Suite N8 BIS.

Имя: Mobile Suite N8 BIS, уровень
43, HP-43600.

Mobile Suite Left Side, уровень 41,
HP-9100.

Mobile Suite Right Side, уровень
41, HP-9100.

Атаку: Mobile Suite N8 BIS —
Tentacle whip, Fallen Shone,

Underground Blast, Missile Bomb.
Mobile Side L / R — Missile Bomb,
Fallen Shone.

Особенности: Mobile Suite N8 BIS
— боится Молнии.

Mobile Suite L / R Side — неизвестно.

Draw: Mobile Suite N8 BIS — Fire
3, Bolt 3, Ice 3, Aero.

Mobile Suite L / R Side — Heal 3, Demi.

Полученные AP — 40.

* Стратегия.

На третьем диске, пожалуй, круче нет, имеет несколько совершенно смертельных атак. Fallen Shone опустит HP каждого аж до единицы! Но есть и ещё много опасностей в его арсенале. Используйте всех атакующих G.F., в первую очередь, запустите Corebrus с его лечебным заклинанием Heal 3, чтобы восстановить потерянные HP после Fallen Shone! А если использовать Квецталкоатла с G.F.Aid, то всё закончится быстро.

Восстановите уровень HP и приготовьтесь к последнему бою на диске 3. Войдите в здание и увидите Сейфера на вершине колонны, он хвастается своей мощью и силой. Тем временем две мерзкие бабёнки Raijin и Fuujin захватят Элону, но после небольшой толковищи отпустят ее. Теперь ничего не мешает разобраться с Сейфером.

* Босс 24. Seifer.

Имя: Seifer, уровень 34, HP-
268000.

Атаку: Sword Swipe, Fire 3, Fire-
all cross-slash.

Особенности: очень боится Яда.

Draw: Fire 3, Bolt 3, Ice 3, Aura.

Полученные AP — 40.

* Стратегия.

Схватка простая, у него можно зацапнуть заклинание Aura и тут же использовать. Прикончите его финишными приёмами и получите пропуск на планету Doom.

Используйте Recovery Левифана, чтобы восстановить HP, используйте Phoenix Down или Life, чтобы оживить погибших товари-

щей. Очень полезно будет Grasharaborus, но финишные приемы Сейфера весьма опасны для всех Ваших.

После победы, похоже, наступает конец Эры Сейфера, но после победы неожиданно он очнется и похитит Риноа! Сейфер возьмёт её в заложники и заточит в камеру...

ДИСК 4.

* *Altemisia Reborn.*

Вы снова управляете командой и формируете новый отряд. Поднимитесь на верхний этаж Пандоры и найдёте Магический камень, когда будете переходить по лестнице. Идите вверх по длинной трубе и сверните направо. Наконец, доберётесь до помещения, где Сейфер удерживает Риноа и увидите комнату, в которой находится Альтемизия, она возродилась вновь!

Дальше следует видео. Сейфер приготовил Риноа в подарок дьявольской Королеве Альтемизии. Девушка пытается вырваться, но Сейфер сбивает её на землю. Альтемизия хватается беспомощную Риноа...

Сразитесь с боссом, иначе случится нечто страшное.

* **Босс 25. Альтемизия.** **Риноа.**

Имя: Альтемизия, **уровень 46, HP — 300000.**

Риноа, уровень 46, HP — 9300.

Атаки: Альтемизия — *Fallen Shone, Life Drain, Meteor, Shock, Seipe, Swipe.*

Риноа — неизвестно.

Draw: Альтемизия — *Fire 3, Bolt 3, Ice 3, Aero.*

Риноа — Cure, Despell, Regen.

AP — 0.

* **Стратегия.**

Сражение несложное, но ведьма очень хитра. Она может откачивать HP у Риноа (Life Drain) по 700 очков за раз и владеет несколькими мощными заклинаниями, особенно опасно Meteor. Не стоит использовать заклинания Ultima, Flare или Aero, так как можете

поуродовать Риноа. По этой же причине не следует использовать своих G.F. Самое главное, прикончить Альтемизию прежде, чем она разделается с Риноа.

После победы к Вам подойдут Лагуна и Элона. После некоторой сцены она изгонит напрочь душу возродившейся ведьмы и тем самым вернёт свою душу обратно. После непродолжительного разговора Лагуна и Элона отправятся по своим делам, а Вы увидите очередной видеосюжет. Время начинается сжиматься, так что Сквиолл с ребятами оказывается в трудной ситуации. Вы приобретаете способность летать и так преодолеваете глубокое синее море. Вокруг странного светового тоннеля вьется стая птиц, и Сквиолл снова оказывается в "правильном" времени.

Когда Вы приземлитесь, обнаружите, что Риноа в очередной раз исчезла! Восстановите полностью здоровье, подойдите к ПО и запомните игру. Пройдёте по дорожке к двери, экран вокруг станет белым, и Вы обнаружите Идею! А затем и очень похожую на неё структуру, которая неожиданно раздвоится. Время очередной схватки с боссом, точнее, с кучей ведьм из разных временных эпох! Нужно побить аж 11(!) штук, прежде чем сразитесь с самим боссом.

* **Босс 26. Ведьма Типа А (6 штук).**

Ведьма Типа В (5 штук).

Финальная ведьма.

Имя: *Witch Type A* — **уровень 45, HP — 3390 (x 6).**

Witch Type B — **уровень 45, HP — 4496 (x 5).**

Final Witch — **уровень 45, HP — 100000.**

Атаки: *Witch Type A* — *Swipe, Fire, Bolt, Bolt 3.*

Witch Type B — *Flick, Meteor, Double, Haste.*

Final Witch — *Crupy Toch, Ultima, Double, Meteor.*

Особенности: **неизвестны.**

Draw: *Witch Type A* — *Fire 3, Ice*

3, Bolt 3.

Witch Type B — Haste, Double.

Final Witch — Aero, Holy.

* Стратегия.

После каждой схватки переходите в другое место. С одиннадцатью первыми ведьмами справитесь легко, но Финальная ведьма будет покруче. Используйте Cerebrus и Meteor, особых проблем не будет.

Места схваток будут изменяться в следующем порядке:

1. President' Manson;
2. Timber Town;
3. Beach of Balamb;
4. Esthar City Area;
5. Balamb Training Center;
6. Snowfield outside Travia;
7. Outside Balamb Garden;
8. Inside Prison Tower;
9. Cave of Fire;
10. WinHill Town.

Когда разделаетесь с ведьмочками обоих типов, то перенесётесь в неизвестное место, где и сразитесь с Финальной ведьмой. Если у Вас низкий уровень HP, то придется туго. Её атака Gury Touch мощностью в 1000 HP, запросто убивает любого с низким уровнем HP. Когда как следует подразните ведьму, начнётся обратный отсчет от цифры 5 и последует атака Ultima на всю Вашу команду! Будьте готовы, а когда добьёте её окончательно, то перенесётесь до Идеа.

Пройдите вверх, сверните направо и войдите в дверь на севере — Вы здесь уже встречали Идеа. Посмотрите видео — Замок Восьми Сил (Castle of Eight Power).

Экран переключится на другую зону, увидите трупы двух кадетов SeeD. Пройдите наверх, сверните у лестницы. Дальше обнаружите еще несколько трупов и магический камень. Слева от дороги три двери. Нажмите ●, запрыгните на карниз перед дверями.

* Двери во внешний мир.

Ближайшая дверь к замку Альтемии ведет в северную часть Континента Эстар, об-

1	наружите там Часовню Чокобо. Она очень напоминает Chocobo Forests на карте мира, и находится на северо-западе от двери.
---	---

2	Средняя из двух дверей ведёт в Sentora континет, где увидите Руины Сенатора, на северо-западе от
---	--

3	Ближайшая дверь к дому Идеа ведёт в Галбадиа, где обнаружите Ракетную базу (Missile Base).
---	--

4	Эта очень секретная дверь, она ведет туда, где находится Рагнарок.
---	--

* Как найти Рагнарок.

Идите к Часовне Чокобо, освободите Чокобо, вернитесь к двери, в которую вошли. Спуститесь вниз к мелководью Эстар и перейдите на остров Саботандер. Слева будет огромная пустыня, красное пятнышко -это и есть Рагнарок! Увидите дверь, которая ведёт на правую сторону огромной цепи. Города огорожены барьерами, кроме повреждённой ракетной базы.

Зайдя в Ригнарок, спуститесь вниз к лифту и обнаружите человека, он предложит на выбор две опции:

1. Buy Items — купить предметы;
2. Upgrade your Weapons — усовершенствовать Ваше оружие.

* The Final Showdown.

Поднимитесь наверх к Замку, сохраните игру. Скволл поделит свой отряд на две части. Одна последует за ним в совершенно кошмарное место. Как только войдёте, так сразу-же как бы потеряете все свои способности, кроме атак. Убедитесь, что Ваши име-

ют достаточно HP.

Вот некоторые правила, которые лучше соблюдать здесь.

1. Вы можете восстановить свои способности, когда победите достаточное число боссов. Каждая победа — одна способность. Вот список способностей, которые будут "запечатаны".

- ❖ *Item Command.*
- ❖ *Magic Command.*
- ❖ *G.F. Command.*
- ❖ *Draw Command.*
- ❖ *G.F.'s Ability.*
- ❖ *Limit Break.*
- ❖ *Revive dead members.*
- ❖ *Save.*

2. В замке обнаружите Green Spots, которые являются Иконками, переключающими Ваш отряд на другую компанию. Просто наступите на это Зелёное Пятно и получите следующие опции:

- ❖ *Switch to the other party (переключение на другой отряд);*
- ❖ *Change party members (заменить состав отряда);*
- ❖ *Ignore (ничего не делать).*

* *Main Party.*

На главной лестнице обнаружите монстра и сможете использовать против него только

Attack Command.

* *Босс 27. Ando.*

Имя: Ando, уровень 27, HP-15000.

Атаки: Fire 3, Flase Life, Countdown to Death, Charge.

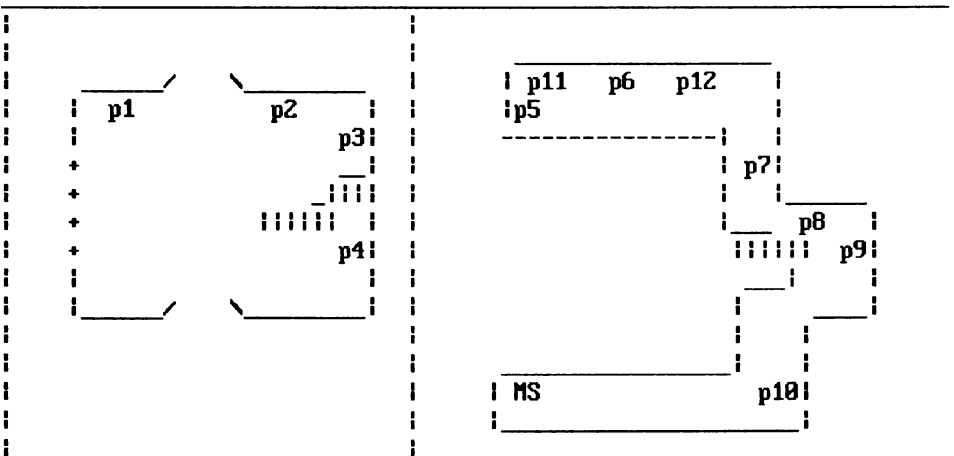
Получение AP: 31.

* *Стратегия.*

Атакуйте его непрерывно, делать нечего, другими командами не воспользуетесь. Обязательно поправьте здоровье на полную катушку. Чтобы увеличить мощь атак, добавьте немного магии. Если босс вызовет монстров, не обращайтесь на них внимания и сконцентрируйтесь на Андо. Когда разделаетесь с боссом, лучше всего вернуть Madic Command, пригодится для восстановления здоровья, да и в атаке тоже. Но можете сделать свой выбор.

После победы поднимитесь по лестнице, затем спуститесь вниз и войдите в дверь справа. Но сразу не входите! Если пройдёте на юго-запад, то обнаружите колокольчик, активируйте его и увидите "время" в левом верхнем углу. Немедленно отправьте второй отряд за ASAP, это Omega Weapon, очень мощная штука!

Войдите в помещение, спуститесь по лестнице, увидите ещё одно Зелёное пятно, подойдите к двери на севере и окажетесь в картин-



ной галлерее (Painting Gallery). Вот Вам схема в помощь (см. на предыдущей странице).

Обозначения:

p1: **IGNUS**

p2: **IVANDANTIA**

p3: **IUDICIUM**

p4: **INTERVIGILIUM**

p5: **INAUDAX**

p6: **XERAMELINAЕ**

p7: **VENUS**

p8: **VIATOR**

p9: **VIGIL**

p10: **VIVIDARIUM**

p11: **XYSTUS**

p12: **XIPHIS**

++: **ГЛАВНАЯ КАРТИНА**

||| |: **ЛЕСТНИЦЫ**

Λ: **ДВЕРИ**

MS: МАГИЧЕСКИЙ КАМЕНЬ

Надеемся, что с картой никаких проблем не будет. Посмотрите все картины, подойдите к главной картине (она отмечена на карте плюсиками) и получите список картин, которые видели прежде. Теперь выбирайте картины в следующем порядке:

VIVIDARIUM [p10] > INTERVIGILIUM [p4] > VIATOR [p8]

Появятся секретные буквы, а за ними и второй босс.

* **Босс 28. Dolmen.**

Имя: Долмен, уровень — 46, HP — 28809.

Молодой Долмен, уровень 16, HP — 2518.

Атаки: Долмен — Life Drain, Create, Cannon Blast, Whip.

Молодой Долмен — Scuba Dive, Beat Cannon.

Особенности: Долмен — боится Ветра.

Молодой Долмен — тоже боится Ветра.

Draw: Долмен — Flare.

Молодой Долмен — Cure, Despell. AP — 30.

* **Стратегия.**

Хитрый и могучий враг, отличная броня, мощные атаки. Он может создавать крошечных бойцов, и сражаться с этой мелочью просто не стоит. Но если у него снижается уровень HP, то он просто "отсасывает" их у Малышей и восстанавливает свой уровень! Атакуйте дублетом Торнадо/Ултима, самое лучшее средство против этого босса. Можно устроить приличную заварушку из комбинаций Торнадо/Ветер. Пытаться использовать Draw даже и не стоит — посмотрите что у них можно взять! После победы раскройте команду G.F. или Revive, сами решите, что больше нравится.

Войдите в дверь на севере, наступите на Зелёное пятно и увидите два лестничных пролёта, ведущих на другую сторону. Спуститесь в цокольный этаж, увидите две двери, одна ведёт в Оружейную Armory Room, туда войти нельзя. Войдите в среднюю дверь, там лежит труп с ключом в руке. Нажмите кнопку ●, осмотрите труп и приготовьтесь к схватке с боссом. Запомните здесь ручку рядом с открытой дверью, она понадобится, когда будете возвращаться назад.

* **Босс 29. Ulframiter.**

Имя: Улфрамистер, уровень 32, HP — 30000.

Атаки: Swipe, Swipe — All, Punch. Особенности: не боится физических атак.

Draw: Demi.

Полученные AP — 30.

* **Стратегия.**

Очень классно обороняется, используйте Demi/Diablo и нанесите ему 999 HP повреждений! Но он сумеет ослабить Ваши атаки в 10 раз, такая уж у него защита. Но победа будет за Вами и, пожалуй, лучше всего открыть Revive, чтобы оживлять погибших персонажей.

* **Второй отряд (Second Party).**

Теперь пора приступить к делу и второй команде. Пройдите к северной двери главного холла, где встретите 1-го босса. Подойдите к шатающемуся канделябру и свалитесь

прямо в банкетный зал. Осмотрите люк и сумеете его открыть. Спуститесь вниз и сразитесь с летающим монстром — 4-м боссом.

* Босс 30. *Triedge*.

Имя: *Тридж*, уровень 50, HP-22000.

Атаки: *Lightning Strike, Sense, Charge, Swipe.*

Особенности: *нейтрализует Молниевые атаки, но очень боится Огня.*

Draw: *Haste, Tornado, Bio (Poison).*

Полученные AP - 30.

* Стратегия.

Босс владеет мощными смертоносными приемами, *Lightning Strike* наносит всем Вашим персонажам на 3000 HP повреждений, а сам такие молнии буквально поглощает! Используйте огненные атаки, например, *Fire 3* поразит его сразу на 9000 HP. Неплохо подойдет и *Ifrit*. Если у Вас есть Молниевая защита (*Lightning elemental defense*), то победите легко.

Разделавшись с боссом и вернув себе очередную способность, поднимитесь на верхний этаж и пройдите в *Mid-Garden* — там фонтан в середине, перед ним зеленое пятно, в верхнем левом углу Магический камень. Найдёте здесь и орган, на котором сможете сыграть какую-нибудь мелодию (см. ключи-ноты), а затем можете сразиться с *Omega Weapon*.

* Ключи-ноты.

● — Do, ✕ — Re, ■ — Mi, ▲ — Fa,
L1 — So, R1 — La, L2 — Si, R2 — Do.

Когда наиграетесь, поднимитесь по лестнице направо, где обнаружите ключ, который упадёт на землю. Затем вернитесь к зеленому пятну в банкетном зале. Обязательно опустите рычаг в нижнее положение, иначе лампа свалится, и переключитесь на другую команду, которая должна быть в цоколе.

* Главный отряд (Main Party).

Контролируя главную команду, вернитесь обратно в нижний этаж и обнаружите сверкающий предмет в юго-восточном углу экрана. Осмотрите его как следует и найдёте Ключ от Оружейной комнаты. Затем войдите в комнату

и сразитесь со странным чудищем без тела!

* Босс 31. *Galganture*.

Имя: *Галгантюра [Голова]* — уровень 626 HP — 10626.

Галгантюра [Левая рука] — уровень 62, HP — 6884.

Галгантюра [Правая рука] — уровень 62, HP — 6884.

Галгантюра * — уровень 50, HP — 15000.

Атаки: *Голова* — *Barrier, Haste.*

Руки — *Grab and Squeeze, Whip, Reflect, Aero, Cure Meteor.*

"Звездочка" — *Counter Grab, Demi, Smash, Eyes Beam, Earthquake.*

Особенности: *Голова боится Holy.*

Руки: *тоже слабы против Holy.*

Draw: *Голова* — *Cure, Haste, Bio.*

Правая рука — *Bio, Demi, Regen, Earthquake.*

Левая рука — *Shield, Barrier.*

"Звездочка" — *Flare, Bio, Quake, Sense.*

Полученные AP — 42.

* Стратегия.

Первые три этапа просты, т.е. две руки и голова, используйте *Holy*-атаки, например, *Alexander*, пока они не загнутся. А вот тут-то появится "звездочка", и дело пойдет куда труднее. Его прием *Eyes Blam* не только наносит повреждений на 1000 HP, но вызывает Темноту и Медлительность (*Slow Status*). А страшная контратака *Counter grab* просто неудержима! Восстановите потерянные HP с помощью *Heal*. Теперь важно распечатать способность *Special Moves*, поскольку у многих следующих боссов очень высокий уровень HP (звездочка).

"Полная" версия *Галгантюра* (звездочка) появится, как мы уже упоминали, когда разделаетесь с руками и головой.

Покончив, наконец, и с ним, отправляйтесь к зеленому пятну снаружи цокольного этажа и переключитесь на другой отряд.

* Второй отряд.

Идите в главный холл, поднимитесь по лестнице и войдите в комнату, расположенную слева. Спуститесь вниз в левый коридор, который идет в северо-восточном направлении. Подойдите к двери. На этом экране два лифта, но они будут работать, если внимательно изучите все картины. Войдите в левый лифт и наступите на зелёное пятно, чтобы переключиться на другую компанию.

* Главный отряд.

Пройдите по лестнице налево и войдите в открывшуюся дверь слева. Пройдите через дорожку к Магическому камню и ПО. Двигайтесь дальше к двум лифтам, войдите в него и переключитесь на другую компанию.

* Второй отряд.

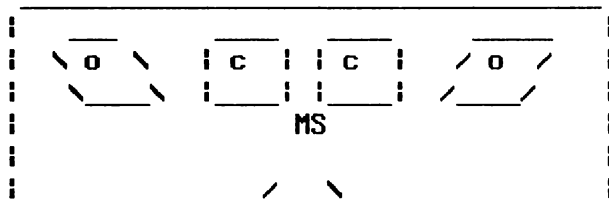
Осмотрите комнату, найдите Магический камень и ключ, это очень важно для следующего отряда. Возьмите ключ, вернитесь к зелёному пятну и переключитесь на Скволла.

* Главный отряд.

Вернитесь в цокольный этаж, где сражались с двумя боссами и активируйте ручку (помните?), и вода уйдёт. Идите к фонтану на север от банкетного зала, осмотритесь и найдите возле него ключ. Вернитесь в банкетный зал, наступите на зелёное пятно слева (тогда не свалится канделябр) и переключитесь на другой отряд.

* Второй отряд.

Пройдите на юг и назад к освещённой стороне коридора, осмотрите дверь слева и пройдите в неё. Обнаружите четыре гроба — см. схему.



* Условные обозначения.

[] — гроб,

MS — Магический камень,

/ \ — дверь,

с — закрыто,

о — открыто.

Совет. Откройте все четыре гроба, и появится босс.

* Босс 32. Katoblepas.

Имя: Катоблепас, уровень 43, HP — 31500.

Атаки: Swipe, Charge, Bolt 3, Meteor.
Особенности: слабават против Земля/Вода, а на Молнии просто плюет.

Draw: Meteor.

Полученные AP — 30.

* Стратегия.

Босс не выносит атак Earth/Water, поэтому атакуйте его Earthquake или Leviathan/Water, но молниями не атакуйте, бесполезно. Хороши и специальные приёмы — проблем не видно.

После победы спуститесь по дорожке, затем поднимитесь по лестнице (увидите зелёное пятно) и окажетесь снова в главном холме. Пройдите в очередную дверь на втором этаже, мимо люстры-канделябра, но падения не произойдет, поскольку ручку уже опустили вниз. Войдите в комнату, там Вас босс поджидает.

* Босс 33. Crystal Edge (условное имя).

Имя: Crystal Edge, уровень 35, HP — 12000.

Атаки: Cyber Frost, Rush attack, Ultima, Cyber Shot.

Особенности — совсем не боится холода в любом виде.

Draw — Holy.

Полученные AP — 30.

* Стратегия.

Босс не так уж крут, но владеет несколькими мощными атаками (1000 HP), однако Вы теперь восстановили почти все свои способности (кроме двух команд), поэтому используйте монстров G.F. (кроме Шивы). Босс будет контратаковать Cryber Shot, а Cyper Frost нанесёт серьезные

повреждения (3000 HP). А перед смертью зовет ещё и Ultima... Вернитесь в главный холл, наступите на зелёное пятно, время переклестаться на Сквилла и его друзей.

* Главный отряд.

Вернитесь в комнату с органом, пройдите по лестнице направо, перейдите деревянный мост и спуститесь по лестнице в нижнюю часть часовой башни. Поднимитесь по извилистой дорожке (это длинный путь!), пока не подойдёте к огромному колоколу, раскачивающемуся справа налево. Пройдите к краю и встаньте там, дождитесь когда колокол приблизится к Вам и нажмите ●. Весь Ваш отряд окажется в дыре... Приготовьтесь к бою с самым крутым боссом в замке, он очень напоминает Бахамуту, но это...

* Босс 34. Tiamat.

Имя: *Туамат, уровень 58, HP — 89800.*

Атаки: *Claw Swipe, Dark Flare.*

Особенности: *Легко переносит атаки Огонь / Молния, а на Ветер не обращает внимания.*

Draw — Aero.

Полученные AP — 30.

* Стратегия.

Парень любит и умеет атаковать, наносит кошмарные повреждения (8000 HP) всем Вашим персонажам, если использует Dark Flare. Очень важно перед боем чтобы:

1. были распечатаны способности Recovery и G.F. command;
2. Сонсей Александра;
3. Все Ваши друзья должны иметь уровень выше 8000HP.

Итак, всё это у Вас есть, пора подраться. Первым делом запустите Cerebrus (на своих), затем Regen всем друзьям и наконец Аура на Сквилла. Когда Сквилл атакует, используйте Recovery на одном из персонажей, а заодно и Heal 3, чтобы восстановить здоровье, если босс проведёт свою знаменитую атаку. Держите про запас парочку Life 2, чтобы оживить погибших товарищей.

Теперь Ваши способности полностью восстановлены, вернитесь на другую сторону через колокол и пройдите к двери наверх, где обнаружите последний Магический камень. Выйдите из этого помещения, пройдите налево через стрелки часов и спуститесь по лестнице. Затем пройдите направо и снова спуститесь по лестнице. Идите на север, запомните игру в последнем пункте отгрузки и через дверь — окажетесь в комнате с ведьмой Альтемизия...

Как следует подготовьтесь к битве, HP должны быть на максимуме. Осмотрите дверь и выберите 1-ю опцию.

** Последняя схватка.

В последнем бою примут участие все персонажи, убитые в сражении будут исчезать, и их место будут занимать другие. Так что берегите своих лучших бойцов, особенно Сквилла, без него придётся трудненько!

* Босс 35. Altemisia.

Givera.

Altemisia.

Final Altemisia.

Имя: *Альтемизия — уровень 52, HP — 35200;*

Гивера — уровень 43, HP — 100000.

Альтемизия — Гивера — уровень 42, HP — 150000.

Финальная Альтемизия — уровень 57, HP — 200000.

Атаки: *Альтемизия — Earthquake, Despell, Fire 3, Ice 3.*

Гивер — Demi, Status Affect breath, Remove magic Spell / Junction, Angel.

Альтемизия — Гивера — Swipe, Tornado, Meteor, Remove magic spell / Junction, Angel.

Финальная Альтемизия — Torture Flame, Aero, Remove magic spell / Junction.

Особенности:

Альтемизия побеждается Яда.

Гивера не боится "земляных" атак и буквально поглощает весь Яд.

Альтемизия-Гивера — нет информации.

Финальная Альтемизия — нет информации.

Draw: Альтемизия — *Haste, Slow, Reflect, Demi.*

Гивера — *Bio, Quake, Tornado.*

Альтемизия-Гивера — *Fire 3, Bolt 3, Ice 3.*

Финальная Альтемизия — *Holy.*

AP — неизвестно.

* Стратегия.

Если потратили время не зря и стали мастером, да ещё владеете приёмом Lionheart (коронка Сквилла), то просто можете запустить Aura, и враг будет посрамлён. А можно применить и Cerebrus и Ultima, да ещё трижды! Но если схватка затянется, то не забудьте про Regen.

* Гивера.

Гивера крепкий орешек, хотя и послабее Ultimate Weapon или Omega Weapon. Самые опасные приёмы Торнадо и Метеор, а может запустить Demi, что здорово ослабит Вас (в смысле HP). Когда он будет атаковать Poison / Darkness / Blind / Stun, лучше всего контратаковать Remedy или Cure.

Можно использовать и своих монстриков G.F. Brothers / Grasharaboras / Diablo.

* Альтемизия — Гивера.

Совсем непростая битва, босс может пустить Метеор (2000 HP) и Торнадо (3000 HP) на каждого персонажа, может захватить заклинания у Ваших друзей и вообще гадить. Используйте монстров G.F. (кроме Carbunkle), Ultima также не повредит (Вам, конечно). В трудный момент босс создаст крошечные тарелочки, которые тоже начнут атаковать Вас (уровень 42, HP-9000). Захватите у босса Cure, восстановите нарушенное здоровье. Используйте атаку Сквилла R1, чтобы как следует врезать боссу, атакуйте три раза подряд, каждый раз по 5000 HP.

* Финальная Альтемизия.

Самый опасный приём босса Torture Flare, сразу до единицы опустит HP у всех! Контратакуйте Heal 3 или Recovery (от Левиа-

фана). Очень опасны также атаки босса Magic Drain и Aero. Используйте финишный приём Сквилла четыре раза (по 500 HP). Очень Вам пригодится заклинание Aega.

Погибших товарищей можно оживить, используя Life 2, Sonsei, Phoenix Down. Но босс спокойно может убрать убитых далеко-далеко приёмом Ангел, тогда появится новый персонаж.

После битвы поступает расслабуха. Ирвайн считает, что всё кончилось, можно отдыхать, но Риноа не может найти Сквилла, затерявшегося во времени. Затем экран становится чёрным, Сквилл в одиночестве. Он пытается позвать своих товарищей, в первую очередь Риноа...

Он оказывается в доме Идеа, где встречается юного самого себя и Идеа. Появляется Альтемизия, превращается в тело Идеа (и мозг тоже) и, понятное дело, умирает. Сквилл снова расскажет Идеа о военной академии SeeD, что очень воодушевит её, и она вместе с Сидом решит создать ещё одну академию...

Теперь Вы видите на экране как Сквилл бредёт по пустынному острову, он не может найти свою любовь. Экран переключается на Риноа, которая также мечется в поисках своего возлюбленного. Сквилл смотрит на её Медальон и начинает грезить... Затем Риноа исчезает даже из его воспалённого воображения, и наш герой падает на землю... Когда, наконец, Риноа обнаруживает своего возлюбленного Сквилла, он практически не дышит... Она в ужасе кричит, и экран переключается на Ваших друзей, Сейфер в городе F.H., Лагуна у могилы своей жены, затем следует финальный видеосюжет. Посмотрите его, закройте свою приставочку, Вы победили.

Не смотрите на время, посмотрите какой сегодня день.

Тем не менее, поздравляем, желаем удачи во время следующей попытки, без неё не обойтись.

Конец игры — это только начало знакомства с ней по-настоящему!

FINAL FANTASY 9



все-таки не она. Когда заканчивается видеовставка, Вы увидите мальчика, который зажжет огонь, затем пройдет немного вперед и поставит лампу на стол. Теперь Вам предстоит сделать первый выбор.

Назовите его Zidane. Затем три человека войдут в помещение, и начнется разговор, который прервется ворвавшимся монстром. Это первый босс, наполовину человек, наполовину синий дракон.

— Схватка с боссом.

Битва будет достаточно простая. Атакуй-

те этого монстра, костюм неожиданно с него свалился, и Вы увидите, что это, на самом деле, человек, закованный в доспехи дракона. После окончания сражения все последуют за другим мужчиной, который покажет Вам замок, а заодно и устроит представление — кукольный театр. Затем, какой бы выбор Вы ни сделали, увидите видеосюжет, за которым последует финальная интродукция к игре.

* Город Alexandria Town.

Party's level 1.


Вы прибываете в город Александрия под видом Черного Мага, роняете какие-то предметы, и маленькая девочка помогает их собрать. Отправляйтесь прямо к центральной площади, войдите в бар посередине и слева сможете взять кое-какие денежки. Может

Мы уже описывали особенности этой сложной и увлекательной четырехдисковой игры. Если по ходу прохождения Вам будет что-то не очень понятно, прочитайте приложение, расположенное в конце этой статьи, а, может быть, с этого стоит начать свое знакомство с удивительным миром FF9. Итак, в путь...

ПРОХОЖДЕНИЕ.



ДИСК 1.

В самом начале игры Вы видите очень впечатляющую сцену, в которой корабль раскачивается на огромных волнах штормового моря. Замечаете девочку, которая выглядит очень похожей на Tifa, но, судя по всему, это

быть, этого и не следует делать, но все для Вас пока бесплатно. Обратите внимание, что если увидите восклицательный знак (!) над головой персонажа, то это обозначает, что какой-то предмет или деньги находятся поблизости. Остается только нажать кнопку  и взять это добро, нечего ему валяться. В нижней правой части комнаты находится еще один предмет. Возьмите его, а затем пройдите влево, где находится магазин предметов на пути к городской площади.

Покажите парню в центральном шатре свой билет (первая опция), но похоже, что у Вас билет какой-то странный, возможно, фальшивый. Он пожалеет Вас и вручит парочку предметов. Делать нечего, отправляйтесь вниз налево в следующую зону, увидите там рабочего, а затем к Вам подойдет мальчик и попросит оказать ему помощь. Видимо, что-то или кого-то надо отыскать. Выберите оба раза первую опцию, маг оглянется вокруг, а затем выберите еще раз первую опцию и следуйте за мальчишкой с лестницы к белому дому в нижней части экрана.

Осмотрите трубу и тут же появится белый, пушистый могули. Затем мальчик отправится наверх, доберется до колокола, а Вы следуйте за ним, хотя похоже, что маг очень боится высоты, поскольку он так медленно перебирается через маленький мостик. Теперь Вам предстоит назвать мага, назовите его Vivi. Затем по кругу проберитесь наверх (в левую часть), возьмите немного денег, а затем проследуйте за "крысенком" направо, и там он использует лестницу, как небольшой мост. Затем Вы увидите видеосцену, в которой город буквально бурлит от счастья, у всех фестивальное настроение. Только девочка, которую Вы видели в интродукации, почему-то не очень счастлива. Zidane и его товарищи подвергнутся атаке, но бой будет нетрудным. Атакуйте, как обычно, Ваша магия пока еще не работает. После схватки король отправится наверх, а Вы сразитесь между собой. Это как бы тренировочный бой. Толпа будет апло-

дировать, а Вы, управляя Зиданом, пробегите вперед и вверх по стрелочке, а затем во время схватки будьте очень внимательны, слушайте команды, и когда они будут говорить Square, нажимайте кнопку ; Up — нажимайте кнопку UP; Circle — нажимайте кнопку  и т.п. В точности выполняйте их команды, ни в коем случае не торопитесь. Если потерпите неудачу, можете выбрать первую опцию и повторить попытку. В зависимости от Ваших успехов получите определенную сумму денег, но явно не более 500G.

* Alexandria Castle.

Party's level 1 (уровень отряда 1).

После того, как порезвитесь в городе, отправляйтесь в замок и пройдете мимо охранников. Странно, но это женщины. Ни в коем случае не спускайтесь вниз и не поднимайтесь наверх, идите прямо к лестнице и увидите таинственную фигуру, закутанную в своеобразное покрывало. Затем эта фигура отправится вглубь замка, а Вы следуйте за ней, пока не увидите двух развеселых девиц в красной и синей одеждах. Они будут весело болтать, пританцовывать и отправятся вверх по лестнице, а Вы через некоторое время получите возможность назвать рыцаря. Дайте ему имя Adelbert.

Отправляйтесь в замок и постарайтесь отыскать убежавшую девицу. Пройдите в комнату, где видели развеселых девиц, спуститесь вниз по лестнице, выйдете вниз наружу, а затем сверните налево. Двигайтесь дальше прямо, взберитесь по спиральной лестнице и за пределами башни увидите Зидана, который бегаёт, словно играет в салки с какой-то девушкой. В видеосюжете увидите, как девушка падает с высокого утеса, цепляется руками за какие-то провода. Зидан старается ее спасти, а Адельберт (Adelbert), видимо по неуклюжести, врезаётся в стену. Когда девушка прыгает вниз (она не может больше держаться), то попадает точно на Зидана, затем вскакивает и убегает через дверь. Следуйте за ней и увидите, как

она беседует с другой девушкой. Зидан переговорит с ними обеими, но хозяйка постарается задержать Зидана, чтобы у девушки было достаточно времени сбежать вниз по лестнице и даже скрыться. Однако, продолжите преследование, хотя это не очень понятно, поскольку девушка, судя по всему, просто влюблена в Зидана, и никуда она не денется. Постучав в дверь, войдет Адельберт, и весь отряд отправится в следующую комнату, где под столом находится секретный проход. Рыцарь попытается проскочить вслед за своими товарищами, но наткнется на непреодолимое препятствие. Видимо, один из товарищей Зидана намерен перекрывать эту дорогу. Пройдите в левую комнату и увидите Адельберта, который догонит отряд как раз вовремя.

— Схватка с боссом.

Босс очень силен, но Вы безусловно справитесь. Обращайте внимание на его мощные физические атаки, которыми может нанести очень серьезные повреждения. Атакуйте его как обычно, но ближе к концу схватки босс будет использовать атаку, которая способна проломить броню любого Вашего товарища. При этом выскочат какие-то странные создания и немедленно перепугают всех Ваших бойцов (за исключением, конечно, Зидана). После победы Зидан вместе с девушкой выйдут налево.

В видеосцене Вы увидите короля, который как будто бы принимает участие в спектакле, хотя, на самом деле, это совсем не спектакль. Брэйн (Brahne) преследует Вас на небольшом расстоянии, и когда наши герои приблизятся к королю, он попытается убедить девушку не покидать его, но она откажется, чем очень расстроит короля. Неожиданно пират с выхваченным мечом появится и попытается пронзить короля, но девушка бросится навстречу, закроет короля своей грудью и упадет наземь, пронзенная мечом. Виви (Vivi) наблюдает за этим безобразием снизу, но прежде, чем он может что-то сделать, охранники бро-

саются за ним. Виви удастся добраться до сцены и он огненным заклинанием действует на девушку, которая, судя по всему, мертва. Но вот ее одежда вспыхивает, и она совершенно неожиданно, каким-то мистическим образом, оживает. Брэйн при этом не выглядит очень счастливым.

— Схватка с боссом.

Первым делом разделайтесь с двумя охранниками. У каждого из них по 40 HP и они удерут немедленно, как только нанесете им парочку приличных ударов. Затем атакуйте Брэйна, как обычно, и Виви пусть использует огненное заклинание (fire), которое наносит свыше 100 HP повреждений. В течение буквально нескольких раундов одержите победу. После схватки увидите видеосюжет, в котором корабль отправляется в путешествие, но огромный гарпун пронизывает его, словно бумажный лист. Чуть позже из гигантской пушки вылетает бомба Redbomb.

— Схватка с боссом.

Атакуйте Брэйна, используя огненные заклинания и обычные атаки. При этом Redbomb особого участия в схватке принимать не будет, хотя время от времени будет наносить повреждения Брэйну.

После схватки воздушный корабль взлетит в воздух, Вы просмотрите несколько видеосцен и, в конце концов, увидите как он терпит аварию, неудачно приземлившись внизу. Просмотрите Active Time Event (ATE — смотрите пояснения в приложении), выберите первую опцию и увидите Виви с какой-то девушкой. Похоже, она чудом уцелела в этой катастрофе. Переговорите с Могули (Moogles) и выберите первую опцию, чтобы запомнить игру.

*** Evil Forest.**

Уровень отряда — 2.

Отправляйтесь в дьявольский лес (Evil Forest), пройдите в правую часть этого леса и встретите Виви, а чуть выше омерзительное и очень страшное растение, а рядом с ним Адельберта. Похоже, Вам предстоит нелегкое сражение.

— Схватка с боссом.

Как только начнется схватка, Зидан должен сам себя атаковать магическим заклинанием, а Адельберт расскажет Вам, что принцесса Гарнет (Garnet) находится "внутри" растения. Оно ее захватило и высасывает из нее HP, поэтому нужно немедленно уничтожить кровососущее растение прежде, чем принцесса погибнет. Атакуйте растение непрерывно, при этом Вы можете спасти принцессу, используя лечебные настойки из своего inventory. У этого растения около 700 HP, поэтому справиться с ним будет очень нелегко. Повторяем, атакуйте его непрерывно и все время посматривайте на надписи наверху. Узнаете в каком состоянии находится уровень HP у Гарнет. После того, как растение потерпит поражение и отпрыгнет в сторону, оно при этом умудрится захватить Виви.

— Схватка с боссом.

По существу, дело обстоит совершенно аналогичным образом, как и в предыдущем бою, только на этот раз растение все-таки послабее, его уровень HP не выше 450HP, так что будет полегче. Однако, без вашей помощи Виви не справится, хотя его огненная магия (fire magic) наносит растению серьезные повреждения. Как и прежде, атакуйте непрерывно, внимательно следите за уровнем HP у Виви, поддерживайте его на приличном значении в течение всей схватки.

После того, как во второй раз победите растение, оно выпустит какой-то ядовитый газ, и вы все окажетесь в полной отключке, свалившись наземь без сознания.

Когда придете в себя, Виви окажется в довольно удобной комнате, вокруг него будет крутиться какая-то сиделка, а Адельберта швырнут в запертую комнату, где ему останется только напиться до поросячего визга. Зидан отправится влево и посмотрит АТЕ, при этом может нажать кнопку **Select**, чтобы увидеть как идут дела в других территориях. Кстати, бармен в городе Alexandria вытирает до блеска стаканы; Адельберт, судя

по всему, уже успокоился, видимо, очень хорошо принял на грудь, и из головы у него не выходит принцесса Гарнет.

Погуляйте по территории, встретите, в конце концов, Виви в комнате справа от деревянной спиральной лестницы. Поговорите с ним, затем выйдите из помещения и посмотрите сцену из прошлого, в которой Зидан и принцесса Гарнет впервые встречаются. По окончании этой сцены отправляйтесь налево, вернитесь в комнату, где впервые собрался Ваш отряд, и отыщите здесь своего друга Баку (Baku). Поговорите с ним, выйдите из комнаты, еще раз поговорите и выберите первую опцию.

— Схватка с боссом.

Атакуйте как обычно, однако, не огорчайтесь, если первые несколько атак не попадут в противника. В конце концов, освоитесь, и все наладится. У босса всего 200 HP, поэтому противник это не очень мощный. После схватки Баку врежет Зидану прямо в живот. Это такая форма дружеского приветствия — мол "Мы с тобой друзья!". Зидан тоже ответит ему аналогичным образом, Баку свалится на землю, корчась от боли. После этого выйдите из помещения и отправляйтесь в комнату, где находится Адельберт, и после короткого разговора он присоединится к Вам. Зидан попросит его присмотреть за Виви, поэтому отправляйтесь в комнату, где состоится разговор, после которого Виви присоединится к Вашему отряду. Через некоторое время появится Бронк (Braunk), он вручит Вам предмет и покажет письмо, а затем отправится восвояси. Теперь можно поговорить с Могнет (Mognet), запомните игру (выберите первую опцию, а затем еще раз первую опцию). Выход вниз справа.

* Return to the Evil Forest.

Party's level — 4 (Уровень отряда — 4).

Отправляйтесь направо, затем спуститесь к воде и встретите там Могули, который решил напиться. Затем произойдет АТЕ, и Вы увидите Баку и Бронка, которые о чем-то

беседуют между собой. Осмотрите небольшой водоем, из которого уходит вода, и весь отряд должен напиться этой воды. В результате полностью восстановите уровень HP и MP. Если хотите, можете поговорить с Могнет, сидящим в дупле, чтобы запомнить игру. Затем отряд отправится дальше, а Вы увидите в видеосцене огромное пустотелое растение внизу, позади реки, недалеко от месторасположения Вашего отряда. Двигайтесь дальше и увидите гигантское растение, а за ним принцессу Гарнет.

— Схватка с боссом.

В этой схватке Виви должен использовать огненное заклинание, а Адельберт свой огненный меч Firesword, Зидан же атакует растения, как обычно. Затем появится Ваш друг Бронк и присоединится к схватке. Он очень силен, и его физические атаки могут нанести серьезные повреждения. Действуйте без суеты, однако, атакуйте непрерывно и одержите победу.


После схватки Адельберт вынесет принцессу Гарнет из леса. Однако, земля неожиданно вздыбится, и из ближайшего леса выскочат три гигантских жука. Отряд быстро бросится наутек и будет мчаться до тех пор, пока не достигнет реки. Однако, жуки настигнут Вас и атакуют. После того, как расправитесь с этими мерзкими насекомыми, посмотрите симпатичный видеосюжет и увидите довольно драматическую сцену. Бронк бросит "свиток" в Зидана, и тот тут же превратится в камень, равно как и весь лес. Особенно из-за этого огорчатся не следует, поскольку дело это временное.

Чуть позже возле костра проснется принцесса Гарнет и обнаружит, что Адельберт и Зидан о чем-то серьезно спорят, даже ссорятся. Но увидев проснувшуюся принцессу, они прекратят свои раздоры и, пожелав друг другу спокойной ночи, отправятся спать. Когда все проснутся, появится Магури и начнется АТЕ. Можете сделать любой выбор, который Вам предложит Магури, но обязательно постарайтесь узнать что такое Active

Time Battle, сокращенно АТВ (см. приложение). Заодно Магури расскажет Вам, как действуют основные элементы игры, например, критический статус (critical status) и другие особенности, какое они оказывают действие (battle field). Затем отряд отправится в верхний мир (overworld).

* *Journey Through Frozen Obstacles.*

Party's level — 5 (Уровень отряда — 5).

В "Верхнем Мире" Вы окажетесь на туманном континенте (Mist Continent) и ознакомитесь с функциями кнопочного управления: кнопка , в основном, управляет камерой, которая действует так же, как в Dino Crisis. Затем пройдите на юг в пещеру освещенную синим цветом. Можете запомнить игру перед пещерой, а затем пройдите внутрь.

В этой пещере (Ice Cavern) Вы встретите довольно сильных врагов, но не таких, с которыми не сможете справиться. Они очень бояться огня, и знатоки Final Fantasy об этом помнят. Отправляйтесь наверх и двигайтесь дальше по практически прямой дороге, а когда доберетесь до перекрестка, сверните налево и обнаружите Могнет, попавшего в западню. Виви атакует огненной атакой и освобождает его, затем начнется АТЕ, и Вы вернетесь на экран, в котором указаны все особенности игры, необходимые для начинающего, а также несколько опций, с которыми достаточно легко разберетесь. Можете запомнить игру и вернуться обратно в предыдущую комнату. Здесь жуткий холодный ветер, Виви мгновенно замерзнет и очень смешно грохнется на землю, словно ледяная статуя. Затем и все остальные замерзнут аналогичным образом и не смогут двигаться дальше. Когда Зидан очухается, пройдите направо и увидите красного мага (red mage), который, судя по всему, и устроил эти погодные безобразия.

— Схватка с боссом.

Первым делом атакуйте красного мага, в противном случае, он использует ледяное заклинание (cast ice) на звере, который ему

помогает, и тот обретет могучее здоровье. Обязательно у Вас должно быть пять лечебных настоек, иначе битву, безусловно, проиграете. Атакуйте зверя после того, как раздается с магом, и поддерживайте высокий уровень HP. Цвет орба в монстре будет меняться по мере того, как Вы его атакуете. Станет желтым, когда у него останется 400 HP; затем станет красным, когда останется всего 150 HP. Сохраняйте свой уровень HP заметно выше 70, поскольку монстр будет атаковать Вас ледовым заклинанием (Ice 2 spell), и нужно быть очень осторожным. Остерегайтесь также атаки цунами (Tsunami attack), которая может нанести Вам сразу 120 очков повреждений. Как мы уже говорили, поддерживайте уровень HP на высоком уровне и не удивляйтесь, если при первой попытке погибнете, зато получите хороший урок на следующий раз. Этот монстр достаточно хитроумный и может использовать комбинационные атаки, которые наносят до 160 очков повреждений.

После того, как успешно завершите битву, лед растает, и Зидан вернется обратно к своим товарищам. Пройдите в предыдущую комнату, где сражались с боссом, взберитесь на ледяную структуру справа и поднимитесь на самый верх. Когда окажетесь на вершине утеса, слушайте глубокую благодарность Адельберта, а затем сможете называть девушку. Назовите ее Гарнет. После этого отправляйтесь в деревню, которая южнее ледяной пещеры Ice Cavern.

* *Village of Dali.*

Party's level — 5 (Уровень отряда — 5).

Как только прибудете в деревню, поговорите со встречными жителями и отправляйтесь в дом направо. Похоже, что здесь можно бесплатно отдохнуть и остановиться, но Зидан и Адельберт начнут спорить, похоже, что Гарнет хочет остаться с Вашим отрядом, но утомленный Виви отправится спать, а за ним последует и остальной отряд. Когда Зидан про-

снется, то начнется АТЕ. Вы увидите, что Виви расхаживает по городу, и дети почему-то боются его. Гарнет стоит перед чуелом и представляет себе, что находится на небольшой ферме, на руке у нее сидит то ли лягушонок, то ли рыбка, но она быстренько отпускает ее.

Когда выйдете на дорогу, то снова начнется АТЕ: увидите кошку владельца гостиницы, сможете купить себе новое оружие в магазине напротив гостиницы, оно Вам очень пригодится в дальнейшем путешествии. В верхней части деревни отыщите Виви, а затем после некоторого разговора, Виви отправится по своим делам, а Вы просмотрите еще два АТЕ и узнаете, что Гарнет отправилась в оружейный магазин. Туда же отправится и Зидан, где встретит принцессу, и после довольно длительной беседы, она покинет магазин. Просмотрите еще парочку АТЕ, выйдите из магазина; посмотрите, как дети резвятся в городе, а затем возвращайтесь в свою комнату в гостинице. Поговорите с Гарнет, а затем увидите АТЕ с участием Адельберта. Он будет разговаривать с владельцем магазина и, видимо, сожалеть, что не может купить себе чрезвычайно необходимые предметы. Огорченный, он выйдет из магазина, а затем Вы переговорите с Гарнет, и она окончательно присоединится к Вашему отряду.

Когда выйдете из помещения, отправляйтесь наверх и постарайтесь вернуть Виви в свой отряд. Пройдите к ветряной мельнице наверху и увидите видеосцену, из которой узнаете, что Виви заблудился где-то внизу. Пройдите в левый дом, осмотрите черный люк в нижнем углу комнаты, откройте его, выберите первую опцию, чтобы спуститься вниз. Здесь обнаружите несколько сундуков с сокровищами по пути, а пройдя дальше в следующую комнату, увидите довольно странного Чособо. Зидан услышит какие-то разговоры в изолированной комнате, а затем обнаружит Виви. Когда попытается поговорить с ним, Гарнет оттолкнет Зидана в сторону. Продвигайтесь дальше вглубь шахты и

увидите довольно странную машину, которая, по-видимому, создает магов. Когда услышите голоса, спрячьтесь, поскольку ситуация довольно опасная. Когда увидите Адельберта, поговорите с ним, спуститесь вниз с горы, собирая по пути полезные предметы, выйдите наружу и увидите гигантский летательный аппарат. Адельберт подбежит к нему, а дети, испугавшись, немедленно бросятся прятаться. Когда Адельберт осмотрит здоровенный ящик, выберите первую опцию, просмотрите видеосцену, а когда Ваш разговор с Адельбертом закончится, увидите летящего мага. Похоже, он уже знает, что Вы сумели победить первого мага, и расскажет Вам, что он куда сильнее.

— Схватка с боссом.

Это довольно сложный бой. Маг будет атаковать огненными атаками, которые одновременно всем Вашим товарищам могут нанести повреждений свыше 100 HP. Почаще используйте настойки в этом бою, атакуйте Phoenix Downs, и когда Адельберт войдет в режим транса (Trance mode — см. приложение), то может запросто разделаться с этим боссом буквально парой мощных ударов, каждый из которых способен нанести магу 480 HP повреждений.

После схватки и небольшой беседы вернитесь обратно к летательному аппарату (выберите первую опцию), и Адельберт попытается его запустить. Похоже, что Гарнет побивается забираться в этот "самолет", но Зидан, в конце концов, уговаривает ее. Когда Гарнет и Виви входят внутрь этой машины, дверь закрывается буквально перед носом Зидана, правда, Гарнет тут же выглянет из кабины, позовет Зидана, но тот уже отправится на поиски Адельберта, которого и обнаружит наверху летательного аппарата. Затем просмотрите видеосцену, в которой Зидан пытается управлять летательным аппаратом, но у него что-то не очень хорошо получается, и Адельберт насмехается над ним. Просмотрите видеосцену, из которой узнаете, что про-

снулся Черный Маг, а это значит, что нужно ждать серьезных неприятностей. Необходимо подготовиться к схватке с боссом.

— Схватка с боссом.

Виви начинает этот бой в режиме транса (Trance mode), а следовательно, можно выполнить заклинание X-Magic на Виви, и тот сможет атаковать последовательно двумя мощными заклинаниями. Адельберт должен атаковать Мага своим огненным или ледовым заклинанием (fire или ice swords), а Зидан может использовать свою взрывную атаку explosion attack. Когда Маг окажется в воздухе, атаковать его бесполезно, он практически все равно увернется, поэтому следует использовать магические атаки, которые и в этой ситуации нанесут ему серьезные повреждения. Лечиться в этом бою особенно не следует, поскольку Вы должны прикончить его за 4, максимум за 6 раундов, прежде чем он сможет провести 3 атаки против Вас.

После поражения Маг немедленно улетит, а отряд снова соберется вместе и попытается вернуться к своему самолету, в который заберутся две веселые девицы. Но, увидев Черного Мага, они немедленно выскочат из самолета. Маг будет продолжать преследовать Ваш отряд, что увидите в очень симпатичной видеовставке, а затем, когда удастся ускользнуть, Ваш отряд приблизится к уединенной деревне.

*** Lindbulm Contry.**

Party's level — 6 (Уровень отряда — 6).

В деревне жители моментально узнают Гарнет, пропускают Ваш отряд без звука. Вы сможете пройти вправо, а затем подняться наверх, если захотите запомнить игру; затем вернуться обратно в предыдущий уровень и спуститься вниз, пройти к лифту и доставить королю. Оказавшись в тронной комнате, увидите короля, который почему-то прячется за стулом. Видимо, он боится, что его атакует Адельберт. Тот, конечно, вречет ему, но не очень сильно, а затем после короткого разговора с Зиданом, отправляйтесь в местный бар, и Зидан заметит за-

кутанную в непонятное покрывало фигуру, попытается вспомнить ее имя, но не сможет. Назовите ее Фрейя (Freija).

Ближе к вечеру выпейте в баре, Гарнет с королем начнут какие-то переговоры, Зидан, в конце концов, проснется; появится Виви, получите дополнительную информацию, а затем спуститесь по лестнице и, когда выйдете из гостиницы, просмотрите еще одну АТЕ, в которой увидите Адельберта, рассказывающего по городу и беседующего с различными людьми. Затем он напоеется укропа и, видимо, отравится, иначе чего это ему грохнуться наземь?

Пройдите к дому напротив гостиницы, просмотрите АТЕ и увидите Виви, который возится с какими-то предметами. Затем он отправится к домовладельцу, получит от него предмет и выйдет на улицу. Вы можете прокатиться на монокарте, а когда окажетесь в другой части города, просмотрите очередной АТЕ, где увидите Адельберта, который рассказывает возле главного моста Lindblum и беседует с каким-то стариком, вместе с которым они осматривают гигантскую структуру центрального дворца.

Пройдите налево, поднимитесь в колокольную башню, зайдите в помещение с колоколами. Зидан здесь немного отдохнет, просмотрите АТЕ и увидите Гарнет, которая расположилась в квартире, но выйти почему-то из нее не может. В задней части колокольни двое малышей побеседуют с Зиданом, а затем, когда они выйдут, загляните в сундуки, отыщите сокровища и возьмите предметы на кровати. Выйдите из колокольни и просмотрите еще одну АТЕ.

Товарищи, с которыми Вы начинали игру, стоят перед какой-то пещерой. Они, видимо, осмотрели ее. Затем экран потускнеет, а Вы спуститесь по лестнице, поговорите с дамочками перед холлом, а потом появятся какой-то неожиданный человек, и женщины закричат. Этот гигант специально напятил на себя костюм могули, он, по существу, даже не видит, куда идет. Видимо, он надел этот кос-


тюм, чтобы без проблем пройти мимо девушек, которые ранее его не пропускали.

Вернитесь обратно туда, где катались на монокарте, пройдите к замку, выберите третью опцию (на монокарте) и войдете в замок. Зайдите в спальню, где найдете Адельберта. После короткого разговора он выйдет из комнаты, а когда Вы вернетесь к фонтану, начнется какая-то странная музыка. Уйти Вы отсюда пока не можете, поэтому вернитесь в предыдущую комнату, поговорите с уставшим охранником. Он разбудит своего товарища и соберется уходить, но в этот момент Зидан прыгнет на него и отнимет его униформу.

Возвращайтесь обратно к фонтану, спуститесь вниз, и Зидан автоматически активирует выключатель лифта. Пройдите налево по лестнице, поднимитесь наверх и увидите Гарнет, а заодно и видеосюжет с ее участием (несколько голубков, видимо, они и насвистывали ту странную мелодию). Чуть позже Зидан подойдет, чтобы заглянуть в видеоскоп, и увидит удаленную часть ландшафта. Нажмите кнопку ● на восклицательных знаках (здесь их всего 7), и если сумеете нажать кнопку ● на всех, то слайд-шоу закончится. Вы увидите, что Гарнет смотрит в телескоп, поговорите с ней, и она начнет насвистывать. Так это она насвистывала? Какой у нее странный голос, или все таки голуби?

Затем увидите Адельберта, дети бросятся наутек, заметив, что Виви рассматривает их игрушки на полу. Затем Вы увидите Фрейя, которая находится на крыше возле бетонной улицы. Она прыгнет вниз, экран переключится на короля, а затем снова увидите сцену с участием Гарнет и Зидана. Гарнет чем-то расстроена, видимо, дела в Александрии идут как-то не так. Зидан, прыгая по каким-то обломкам, сбежит вниз и вернется в город, где Вы увидите охранника дворца перед телегой. Животные вырвались на свободу и бегают повсюду, а гигантский бык начнет крушить все подряд. Похоже, что Вам надо усмирить этих животных, поохотиться на них, хотя на всю охо-

ту отпущено всего 12 минут.

Выйдите наружу и отправляйтесь к моно-карту. Увидите Гарнет и Адельберта на мосту, они, видимо, задумали какую-то шутку. Приступайте сражаться с животными. Таймер тикает, а времени у Вас мало. Чтобы сразиться с этими монстрами, нажмите кнопку , когда окажетесь возле них.

Некоторые из этих животных очень сильны. Атакуйте их, как обычно, двигайтесь как можно быстрее и не беспокойтесь, если проиграете, поскольку Вам не нужно начинать эту охотничью игру с самого начала, за исключением случая, если сами захотите. Когда закончите охоту, прибудете в тронный зал и, в зависимости от того, справились Вы со своей задачей или нет, Зидан или Фрейя, получит несколько предметов, а проигравший, получит Джек (Jack).

Вообще говоря, животных найти довольно просто, поэтому справитесь с этой задачей сами, советы наши Вам совершенно ни к чему. В тронной комнате увидите раненого охранника. Очевидно, Вас атаковало враждебное королевство. Фрейя после небольших колебаний присоединяется к Зидану и Виви, а Гарнет не отправляется с Вами, поскольку путешествие будет опасным, а Вам необходимо сохранить ее в целостности и сохранности.

Все садятся обедать, но Гарнет отщипнула всего несколько кусочков только после настоятельных требований Адельберта. Но как только они съели эту пищу, то тут же падают без сознания, в том числе, король и Фрейя. К счастью это был не яд, а специальное успокоительное. Почему-то Гарнет и Адельберт остались на ногах и покидают замок. Через некоторое время Зидан и его друзья приходят в себя, они просто возмущены поступком Гарнет. Отправляйтесь в спальню, запомните игру, выйдите из комнаты, пройдите к лифту, спуститесь на нижний этаж, воспользуйтесь специальной капсулой-челноком (Shuttle pod), которая находится слева. Можете поговорить с парнем, одетым, как пират, и перед

уходом купить какие-нибудь полезные предметы.

*** Quina and the Marsh Lands.**

Уровень отряда — 7.

Здесь Вам придется сразиться с разными врагами. Они очень сильны, поэтому можете убежать от них несколько раз, но если все-таки решите сразиться и даже сумеете выиграть парочку схваток, то жутко утомитесь. Обязательно поправьте свое здоровье, затем отправляйтесь на север и окажетесь в болотах Qu's Marsh.

Двигайтесь дальше вперед, увидите несколько беседующих могули, они явно знакомы, Вы их видели в видеосценах. Двигайтесь дальше по длинным травянистым склонам и доберетесь, в конце концов, до лягушачьего болота. Справа увидите лягушку, которую довольно легко поймать (достаточно нажать на ней кнопку экшен). Затем отнесите лягушку к толстому джентельмену, который расхаживает вокруг, назовите его Квин (Quina). Затем Ваш отряд побеседует с этим толстяком, появится еще одна лягушка, а затем отправляйтесь в дом. Выберите первую опцию, Зидан и Виви немного побеседуют, чуть позже Квин присоединится к Вашему отряду. У него только оружие, поэтому постарайтесь снабдить его какой-нибудь броней.

Теперь можно выйти из болота, но если хотите, то сыграйте в игру "Охота на лягушек". Для этого, конечно, нужно вернуться в лягушачье болото Frog swamp. Цель этой игры поймать как можно больше лягушек за определенное время. К сожалению, этот лимит он неизвестен. Чем больше поймаете лягушек, тем более ценный предмет получите. Лягушки, вообще говоря, очень хитроумные. Они будут прыгивать на землю, Когда Вы не сможете до них добраться, а как только к ним приблизитесь, они снова прыгнут в воду. Игра вообще смешная, но достаточно увлекательная.

*** Chocobo's Forest.**


Уровень Вашего отряда — 9.

Отправляйтесь вверх направо, погуляйте

по горам, пройдите по мосту через реку и увидите лес в форме головки гриба. Пройдите внутрь и увидите могилы, который прыгнет с Чокобо, побеседуйте с ним. Чокобо тут же выбежит наружу, а Вы услышите известную мелодию из Final Fantasy IV.

*** Gizamaluke's Grotto.**

Уровень Вашего отряда — 10.

Пройдите направо от леса Chocobo Forest, увидите небольшую арку в горном хребте, пройдите в нее, если хотите. Это место может показаться Вам знакомым, выпейте водички справа, чтобы поднять уровень HP и MP, и заодно соберите несколько полезных предметов. Выйдите отсюда, пройдите обратно через мост мимо первой горы, а затем сверните направо, и в верхнем правом углу отыщите пещеру. Запомните игру (нажав кнопку  на могилы). В пещере Фрейя увидит несколько трупов, а затем забежит вглубь пещеры, поговорит с солдатом справа, он даст колокольчик, с помощью которого откроете дверь в следующую зону. Там же увидите несколько магов, сражающихся с солдатами. А затем появятся еще две развеселые девицы и, конечно, попытаются Вас атаковать. Маги не очень сильные, атакуйте как обычно и справитесь с ними запросто. С двумя девицами тоже дело несложное, врежьте им как следует, и они убегут в страхе. Затем сразитесь с еще несколькими магами, за победу получите очередной колокольчик. Пройдите наверх, отойдите левую дверь, подойдите к мосту, чтобы получить еще один колокольчик от лежащего охранника. Откройте центральную дверь, войдите внутрь и увидите могилы перед огромным колоколом. Он попросит Вас дать ему какой-нибудь предмет. Выберите первую опцию, вручите ему то, что он просит, затем осмотрите сундук и используйте колокольчик, чтобы открыть дверь справа. За ней Вы сможете запомнить игру, но как только соберетесь уходить, могилы дадут Вам колокольчик, который открывает левую дверь. Прозвоните в

колокольчик, пройдите внутрь, и Фрейя подойдет к еще одному раненому охраннику, но что-то выскочит прямо из стены, и отряд должен приготовиться к отражению атаки.

— Схватка с боссом.

Битва будет очень сложной. Виви должен исполнять роль лекаря, хотя он не обладает никакими лечебными заклинаниями, но будет использовать настойки, когда отряду это необходимо. Квин и Зидан должны атаковать как обычно, а Фрейя использовать свои прыжковые атаки (это вторая опция на боевом меню — Battle menu для Фрейя). Виви не должен забывать о своих огненных атаках, если не занят лечением. Битва будет очень сложная. Часть Ваших товарищей может получить серьезные ранения, а уровень HP в конце боя будет очень невысоким, об этом необходимо позаботиться.

*** South Gate.**

Уровень Вашего отряда — 5.

После боя увидите, как Адельберт отправляется к южным воротам (South Gate), и как только приблизится к охранникам, они потребуют, чтобы он развязал свой рюкзак и показал что в нем. Будут очень подозрительно осматривать его, возможно, от того, что рядом с ним находится Гарнет. Прежде чем куда-нибудь отправляться, поговорите с людьми, может быть, два или три раза, а затем подойдет охранник, погорите и с ним. Когда он уйдет, то обронит пропуск, конечно специально, чтобы Вы без проблем могли пройти через ворота. Как только окажетесь в городе, Адельберт опустит свой рюкзак, и вы немного поговорите. Купите себе предметы в магазине, какие захотите, но не удивляйтесь, что у Вас ровно столько же денег, сколько и у других членов отряда. Загляните в сундук с сокровищами слева, поговорите с парнем возле монокарта, выберите подряд дважды первую опцию, а внутри порыскайте вокруг стульев, возможно, найдете что-нибудь интересное, а заодно и выслушаете советы как пользоваться этим транспортным средством.

Альберт и Гарнет немного побеседуют, а затем сцена переключится на остальной отряд. Как только выйдете из помещения, запомните игру, и каким-то мистическим образом уровень HP и MP Вашего отряда полностью восстановится. Увидите дорожку справа от выхода из грота, ничего интересного там нет, хотя несколько предметов, которые сможете отыскать здесь, совсем не повредят. Двигайтесь дальше, а когда начнется дождь, поднимитесь вверх и обнаружите довольно мрачно выглядящий замок. На самом деле, он практически в полуразрушенном состоянии.

*** *Burmecian Kingdom.***

Уровень Вашего отряда — 11.

Это место выглядит, как настоящие развалины. Всякие фрукты и овощи валяются на земле, а дождь только усугубляет ситуацию. Пройдите на север, и когда появятся две "шутницы", поговорите с ними, и тут же Вас атакуют два мага. Действуйте так же, как и прежде, но на этот раз схватка будет заметно проще, поскольку Ваш отряд уже имеет 11-й уровень. После схватки обе "шутницы" снова переговоят с Вами и покинут помещение.

Поднимитесь вверх направо и, если попытаетесь открыть сундук с сокровищами, то нарветесь на неприятности. Пройдите влево и двигайтесь до тех пор, пока не подойдете к полуразрушенной структуре, которая рухнет прямо на Ваших глазах. Выйдите наружу и пройдите по западной дорожке вдоль обрушенного моста в следующую комнату, спуститесь вниз, нажмите кнопку экшен, когда увидите вопросительный знак (?), и весь отряд перескочит на противоположную сторону. Перейдите в заднюю правую часть комнаты, отыщите здесь колокольчик, затем снова выйдите наружу и вернитесь обратно в правую часть здания, поднимитесь вверх по лестнице и с помощью колокольчика откройте дверь.

Войдите внутрь, а когда увидите двух местных жителей бармисианцев, поднимитесь вверх по лестнице, пройдите в дом прямо перед собой и увидите солдата, который

подвергается опасности. Но Вы успеете вовремя и сумеете спасти его. Поднимитесь на балкон, пройдите через дальнюю левую дверь, затем пройдите через следующую дверь наверх, сверните направо, поговорите с могули и запомните игру. Когда перейдете в верхнюю часть комнаты, встретите еще одного могули, одетого в грязный желтый дождевик. Заплатите ему 333G и получите парочку предметов. Выйдите наружу, пройдите через левую дверь и Фрейа возьмет копье у статуи. Копье, судя по всему, превосходное, но она не может использовать его сама, поэтому придется Вам забрать копье, а затем выйти наружу и подняться вверх по центральной лестнице.

Фрейа чем-то очень взволнована. Войдите в помещение N1 без отряда, а остальные пусть следуют за Вами в некотором отдалении. Увидите королеву Александрии и затем спрячьтесь за статуями, чтобы подслушать разговор. Просмотрите сцену из прошлого, в котором Фрейа пытается переговорить с каким-то драконом, а затем сцена снова переключится на настоящее время, появится местный бармисианский дракон и подойдет к королеве Александрии. Зидан и Фрейа появятся вслед за ним, и дракон немедленно убежит, а Вам предстоит встретиться с очень крутой бабой по имени Беатриса (Beatrice).

— Схватка с боссом.

Зидан и Квин должны атаковать как обычно, Фрейа использовать свои прыжковые атаки, а Виви исполнять роль лекаря (с помощью настоек) и атаковать своими магическими атаками. Атака Беатрис Lightning Blade может запросто прикончить одного из Ваших товарищей, и сделать ничего нельзя, остается только его воскрешать и подлечивать, чтобы восстановить уровень HP. Физические атаки босса также мощны — от 150 до 240 HP, поэтому Ваш отряд после победы будет совершенно обессил, и уровень HP окажется практически на нуле. Так что позаботьтесь о восстановлении уровня, иначе далеко

далее не продвинетесь.

После схватки королева и Беатрис отправятся куда-то по своим делам, а Вы просмотрите видеосцену, затем сохраните игру, как только на экране появится соответствующая опция, а после этого замените диск на второй.

ДИСК 2.

Вы увидите сцену у южных ворот, а затем Гарнет и Адельберта, едущих в каком-то поезде. Гарнет выговаривает Адельберту, видимо, он в чем-то провинился, затем они выйдут из поезда, заходят в магазины, где можно купить необходимое снаряжение. Потом поговорите с парнем под гигантскими часами в левой части комнаты (дважды переговорите), после чего пройдите влево и увидите друзей Зидана. Поговорите с Адельбертом и остальными, а затем выйдите наружу, пройдите в лифт и отправляйтесь в город Дали. По пути поговорите с друзьями Зидана. Неожиданно поезд остановится, механик-водитель начнет осматривать что же случилось, и сообщит Вам, что нужно переговорить с Черным Магом. Вы увидите этого мага. Он весь избит, в синяках и даже не может стоять на ногах. Видимо, бой был очень трудным.

— Схватка с боссом.

Этот босс не так уж силен. Гарнет должна в этой битве исполнять роль лекаря, поскольку ее физические атаки довольно слабые. А Ваш новый приятель и Адельберт должны атаковать босса как обычно, никакой специальной тактики не надо, действуйте просто по ситуации. Босс время от времени должен использовать ледовые или огненные заклинания и не отправится восвояси, пока не нанесет ему несколько серьезных ран. Физические атаки босса также мощны и надо быть все время осторожным, хотя, судя по всему, особых трудностей не будет. После схватки вы все вернетесь обратно в лифт, Гарнет и друг Зидана побеседуют, а затем выйдите наружу, пройдите по дороге до развилки. Левая дорожка ведет в Дали, а правая приведет в город Dark City Treno. Поскольку

в Дали Вы уже были, отправляйтесь по правой дорожке.

* Dark City Treno.

Уровень Вашего отряда — 6.

Теперь уровень Вашего отряда снизился до 6-го. и немудрено, ведь две последние схватки с боссами были очень серьезными.

Двигайтесь по карте мира и заметите, что солнце начинает садиться и наступает ночь. Как раз в это время Вы и прибудете в Treno. Возможно, Вас в темноте атакует какой-то монстр, но это не опасно. Как только войдете в город, увидите, что люди ходят какие-то бледные, вялые. Пока друг Зидана и Адельберт начнут беседовать, Гарнет уйдет по левой дорожке, а друг Зидана отправится по правой, пока Адельберт будет осматривать территорию. Просмотрите все АТЕ и увидите, как Гарнет ходит по городу, спрашивая о том, в каком направлении им нужно идти. Но жители проходят мимо, не реагируя на нее. Пройдите направо, увидите еще парочку АТЕ, а по окончании их, пройдите налево, затем спуститесь вниз справа, просмотрите еще одно АТЕ и увидите Гарнет в доме, где проходят аукционы, и люди торгуются за право купить различные предметы.

Дорога вниз налево приведет к изолированному магазинчику, в котором продается броня и оружие. Здесь можно купить несколько полезных предметов, но, видимо, покупать ничего не следует, поскольку Вы не можете пока их использовать.

Поднявшись чуть вверх, встретите довольно странную женщину, которая магическим образом создает карты буквально из воздуха и положит одну из них на клетку слева. Выйдите наружу, спуститесь по нижней дорожке и двигайтесь дальше, пока не дойдете к главным воротам справа. За ними находится еще один оружейный магазин. Когда подойдете к дому, где проводится аукцион, обязательно осмотрите пол слева от входа в аукционный дом. Найдете там 2225G. Они Вам очень пригодятся. Внутри Вы, ко-

нечно же, встретите Гарнет. Поговорите с ней немного, а затем покиньте помещение.

Теперь Вы управляете Гарнет. Пройдите в гостиницу (можете отдохнуть, если хотите), затем спуститесь вниз по лестнице, поговорите с другом Зидана, практически немедленно появится Аледьберт, видимо, он ревнует. Спуститесь вниз, поговорите с другим товарищем Зидана, и сцена переключится на Куджах (Kujah), которого Вы увидели раньше в видеосюжете на первом диске. Происхождение его совершенно непонятно, возможно, он даже какой-нибудь королевской крови. Чуть позже Вы увидите Гарнет и отряд в гребной лодке, Аледьберт и Гарнет находятся на ее противоположных концах, видимо, они поссорились, и Гарнет потихонечку влюбляется в Зидана.

Вы должны оказаться в уже знакомом месте, если как следует уже погуляли по городу. Оно находится сзади оружейного магазина, в нижней части города Trepo City. Появится профессор Тодд (Todd), поговорит со всем отрядом, а затем, после того, как появится и его дочь, он посоветует отряду немедленно убираться отсюда. Вы можете отыскать профессора возле башни в дальней левой части города. Здесь же найдете сундук с очень полезными сокровищами. Поговорите с профессором еще разок и увидите видеосцену о событиях 500-летней давности. Маленькая девочка — безусловно, это Гарнет. Многое Вам будет непонятно, и после довольно длинного и сложного разговора, профессор откроет люк, который ведет в ...

*** Gargan Roo.**

Уровень Вашего отряда — 8.

После всех этих перепетий очень полезно запомнить игру. Пройдите влево, активируйте выключатель, загляните в сундук с сокровищами по пути, а затем пройдите по правой дорожке, сверните налево, активируйте выключатель, затем пройдите по правой дорожке и по пути дерните за треугольный рычаг, который управляет муравьиной вагонет-

кой (ant cart). Затем вернитесь обратно к первому выключателю в той же самой комнате, активируйте и его, появится маленький жук. Обратите на это внимание муравья, и он слопает этого жука.

Профессор также попытается дернуть за треугольный рычаг, но почему-то ничего не сработает. Чуть позже муравей остановится, и похоже, он увидит змею. Теперь самое время отплатить ему за помощь, поскольку он ведь водил Вас по этому помещению, а заодно и слопал противного жука. Так что разделайтесь со змеей.

— Схватка с боссом.

Это не очень сильный противник, но, конечно же, ядовитый, сами понимаете. Используйте светозеленую бутылочку, чтобы излечиться от яда. Гарнет снова должна выступать лекарем и при случае атаковать врага; Аледьберт и Маркус (Marcus) атакуют как обычно. После схватки отряд прибывает в новую территорию, но оказывается в западне между двумя воротами. Наверху появится Скорн (Scorn) и Зорн (Zorn), и через некоторое время Вы снова "переключитесь" на Фрейя и других членов отряда. Выйдите из этой территории и отправляйтесь на север, где увидите гигантский песчаный смерч.

*** Cleya's Trunk.**

Ого! Уровень Вашего отряда — 13.

Теперь отряд должен добраться до огромного рва и углубиться в него. Активируйте выключатель справа, когда пройдете через "дерево", и снаружи поднимитесь вверх направо. В следующей зоне осмотрите небольшое отверстие внизу, выберите вторую опцию, активируйте выключатель, и в результате песчаный поток двинется в другом направлении. Выйдите наружу, взберитесь по цепям возле двери и заметите пространство, целиком заполненное песком. Теперь через него можно перебраться. Наверху встретите могули и сможете запомнить игру. Если же повстречаете песчаного медведя, то учтите, что он очень могуч, победить его

практически невозможно. Если же схватка будет неизбежна, атакуйте красный драгоценный камень и ни в коем случае не атакуйте в тело. Однако, при каждой успешной атаке в драгоценный камень, в ответ получите мощную контратаку.

Так или иначе, двигайтесь вперед и когда окажетесь на развилке дороги, сверните налево. Попадете в комнату с тремя водоворотами, быстренько нажмите кнопку ● и преодолеете их без всякого вреда. Двигайтесь дальше налево и попадете в...

*** Cleya's Settlement.**

Уровень отряда — 15.

Теперь Вы окажетесь в довольно мирной территории, жители немедленно заметят Фрейя. Выберите первую опцию, и один из жителей проводит Вас по городу и покажет достопримечательности. Однако, Квин останется и не примет участия в Вашем путешествии, поскольку, вообще говоря, он не участвует в этом сюжете. Когда проберетесь на самый верх, просмотрите АТЕ и увидите, как оставшийся один, Квин расхаживает по поселению. К нему подходят два жителя, но тут же убегают. Затем пройдите вверх налево, просмотрите еще один АТЕ с участием Виви, а потом отправляйтесь туда, где увидели в последний раз Квина. Надо сказать, что он будет страшно удивлен, обнаружив здесь грибы. Будет нюхать, как будто видит в первый раз.

Возле замка Cleya castle обнаружите, что Фрейя уже находится внутри, но Вам попасть не удастся. Поэтому спуститесь вниз в центральную часть поселения (Settlement). Музыка в этот момент прекратится, подойдет охранник и сообщит Вам о появлении гигантского жука. Пройдите направо от выхода из поселения и увидите, что этот кошмарный монстр захватил мальчишку, местного жителя. Увидев новую жертву, монстр отшвырнет мальчишку, и начнется бой.

— Схватка с боссом.

Виви должен использовать ледовую атаку. Похоже, что босс их очень боится, они нано-

сят ему серьезные повреждения; Фрейя, как всегда, использует свои прыжковые атаки, а Зидан и Квин атакуют как обычно. При этом Виви можно использовать в качестве лекаря, а Квин тоже, в отдельные моменты, когда будет необходимо, сможет выступить в качестве доктора. У монстра очень мощная огненная атака, которая способна нанести от 250 до 570 HP повреждений, в зависимости от Вашей магической обороны. Кроме того, есть атака Maelstorm attack, которая опустит уровень HP Вашего отряда буквально до единицы, будьте очень осторожны. Как Вы понимаете, схватка будет чрезвычайно трудной, и не удивляйтесь, если несколько раз потерпите сокрушительное поражение, зато приобретете опыт.

После схватки освобожденный малыш благодарит Вас, а Фрейя отправится поговорить с королем этого поселения. Дальше произойдет довольно романтическая сцена, и Вы увидите в видеосюжете, как огромная энергетическая волна буквально накрывает город и спускаются облака, укрывая поселение, словно дерево, своими гигантскими ветвями. Адельберт отправится куда-то наверх, Гарнет находится в своей комнате, и, когда появляются Скорн и Зорн, сообщают ей, что королева хочет немедленно ее видеть. Прицесса отказывается от сопровождения, и Киджах "отправляет" ее, используя свое магическое заклинание, а затем Скорн и Зорн исполняют какие-то ритуалы над телом Гарнет.

Теперь Вы управляете Фрейя. Отправляйтесь с ходу в поселение, встретите свой отряд и, когда соберетесь, выйдите отсюда и заметите, что пески перестали двигаться, видимо, в результате гибели муравьиного льва (Ant Lion). По пути встретите несколько александрийских охранников, разделаетесь с ними запросто, а когда доберетесь до моста, увидите малыша, которого спасли раньше. Последуйте за ним, встретите Беатрис. Малыш сообщит Вам, что поселение было атаковано Черными Магами. Похоже, что без Вашей помощи не обойтись. Разделайтесь с

еще несколькими александрийскими охранниками, будьте очень осторожны, поскольку в промежутках между многочисленными сражениями будет очень мало времени для восстановления здоровья.

Подойдите поближе к дворцу и увидите что случилось с поселением. Оно пострадало в результате магической атаки. Затем вернитесь к дворцу и окажетесь в тупике. В это время местный дракон расправится с магами, а Вы пройдете в тронную комнату, где побеседуете в свое удовольствие и совершенно неожиданно повстречаете Беатрис. Она схватит красный драгоценный камень и бросится наутек. Вы последуете за ней, но при выходе обязательно запомните игру.

— Схватка с боссом.

Вам предстоит серьезная схватка в сражении с боссом. Будем надеяться, что у Вас есть атака **Fire 2**, поскольку Вы должны были заполучить ее в поселении чуть раньше, и Виви должен ее использовать в этом сражении как можно чаще. Схватка будет очень серьезной. Так Фрейя должна пользоваться своими прыжковыми атаками, а Квин и Зидан атаковать нормально. Беатрис использует несколько разнообразных атак, которые могут убить любого Вашего товарища с одного удара, а как только Вам удастся понизить ее уровень до 2400 HP, она тут же подлечит себя, правда, на немного, всего на 600 HP. Этого однако, тоже достаточно. После схватки она проведет еще одну атаку (довольно подленькую), и уровень Вашего отряда снизится до 1 HP. Кстати, обратите внимание, что ее молниевая атака (**Lightning attack**) способна нанести свыше 800 HP повреждений и, судя по всему, первым она атакует Зидана, а затем Квина, Виви и Фрейя. Именно в этом порядке. Если у Вас не будет возможности оживить Зидана и до максимума поднять его уровень HP, просто поддерживайте в нем жизнь, воскресите его, но полностью не вылечивайте. Можно его использовать в качестве болвана, подставляя под молниевые атаки Беатрис.

После схватки Беатрис ударит, за ней последует еще один маг, но Зидан бросится в погоню, в то время как Виви, Фрейя и Квин останутся на месте. Просмотрите видеосцену, в которой увидите королеву, посылающую гигантский луч прямо на поселение. Как бы из этого луча появился Один, который одним ударом своего копья уничтожит дерево и буквально ошеломит королеву. Отряд прибывает как раз вовремя (шутка) и увидит, что поселение буквально превращено в пепел. Понятно, что совершенно необходимо отправиться вслед за Беатрис, чтобы отнять у нее похищенное — драгоценный камень. Поэтому выйдите из разрушенного поселения и следуйте за своими товарищами к телепортерам. Увидите по пути могилы, запомните игру и отправляйтесь дальше.

*** *Stuck in a Rut.***

Уровень Вашего отряда — 17.

Встретите Маркуса и Адельберта, сидящих почему-то в клетке. Ваш приятель сообщит, что Вы должны поочередно нажимать на контроллере кнопки **LEFT** и **RIGHT**, чтобы раскатать клетку, разбить ее и освободить сидящих внутри товарищей. В точности выполняйте приказы Маркуса, в противном случае, никогда не сможете их освободить. Как только раскатаете клетку как следует, нужно будет перейти к другой схеме, нажимая поочередно дважды кнопку **RIGHT**, а затем кнопку **LEFT** до тех пор, пока не разобьете ее об стену. Теперь предстоит схватка с несколькими александрийскими охранниками, которые, тоже непонятно зачем, преследуют Вас. Всыпьте им по первое число, если не удастся уклониться от схватки, затем пройдите к дальней левой лестнице, взберитесь по ней наверх, сверните налево. Фрейя, Виви и Зидан, приблизятся к Адельберту, а Маркус умчится, как полоумный, видимо, стараясь найти Гарнет первым. Теперь у Вас 30 минут реального времени, чтобы самостоятельно разыскать Гарнет. В противном случае, можете начинать игру сначала. Отправ-

ляйтесь влево, затем поднимитесь наверх, сразитесь с несколькими охранниками у ворот (дело простое), поднимитесь по лестнице, пройдите по кругу вниз, взберитесь по спиральной лестнице в то место, где видели Гарнет ранее, осмотрите стену слева от камина, активируйте выключатель (выберите первую опцию), камин сдвинется в сторону, и откроется секретный проход.

Когда спуститесь вниз по лестнице, обязательно загляните в сундуки с сокровищами. В одном из них находится меч, который практически удваивает атакующую мощь меча, которым в настоящий момент владеет Адельберт. Итак, спуститесь вниз по лестнице, затем тут же пройдите в дверь внизу, где Вас атакуют Скорн и Зорн. Хотя времени мало, но сразитесь с ними, уж больно они надоедливые.

— Схватка с боссом.

Сражение не очень серьезное, сосредоточьте свои атаки на одном из них (у каждого по 5.000 HP). Виви использует атаку Fire 2, Зидан и Адельберт атакуют как обычно, а Фрейя использует прыжок Freija Jump. Противники будут использовать, время от времени, магические заклинания, например, Comet, которое наносит свыше 200 HP каждому из членов отряда, но беспокоиться особо не о чем. После схватки оба они удерут, а Вы отправляетесь за Гарнет. Просмотрите АТЕ. Похоже, Ваш отряд слегка запаздывает. Маркус, судя по всему, заблудился в лесу, затем Зидан все-таки вынесет Гарнет. По пути можно запомнить игру, а затем отправляйтесь в замок, где Зидан усадит Гарнет на стул, и появится снова Беатрис.

— Схватка с боссом.

Это сражение мало чем отличается от предыдущего. Виви использует Fire 2, Фрейя свой прыжок, Зидан и Адельберт атакуют нормально. На на этот раз у Беатрис уровень 7.000 HP, и после схватки она будет использовать атаку Падший Ангел (Fallen Angel), за счет чего уровень всего отряда понизится до 1 HP.

Зидан до сих пор не понимает, зачем она

пыталась убить Гарнет. При этом вроде бы Беатрис относится к ней неплохо. Действительно, в этот самый момент Беатрис подходит к Гарнет и оживляет ее. Скорн и Зорн очень огорчены. Появляется королева Александрии, чтобы узнать что случилось. Зидан, Гарнет, Виви и Адельберт покидают замок, а Беатрис и Фрейя остаются, чтобы сразиться с монстром.

— Схватка с боссом.

Это, на самом деле, чистое развлечение. Беатрис должна использовать свои взрывные атаки. Правда, для этого придется израсходовать довольно много HP, но сумеете нанести около 2.000 HP повреждений, а поэтому прикончите врага без особых проблем. После сражения Зидан и отряд спускаются вниз по лестнице. По пути сразитесь с тремя Черными Магами; они покруче, чем в прошлый раз, но особых проблем не составят, а когда спуститесь вниз по лестничному пролету, Адельберт вернется обратно к Фрейя, которая тем временем с Беатрис решают какие-то свои собственные проблемы, видимо, интимного характера. Затем Зидан выйдет наружу, и снова пристанут Скорн и Зорн. Однако, Ваши друзья вовремя придут на помощь и помогут разобраться с этими надоедливыми типами. Затем Зидан запрыгнет на муравьиную тележку (ant cart), но радоваться преждевременно. Впереди схватка с огромным змеем.

— Схватка с боссом.

Этот змей не очень силен, но важно помнить, что когда он обернет хвост вокруг себя, его ни в коем случае нельзя атаковать. Иначе он исполнит атаку землетрясение (earthquake attack), которая нанесет чрезвычайно серьезные повреждения всем Вашим товарищам. Старайтесь атаковать быстро и непрерывно, и тогда бой успешно закончится. В противном случае, змей будет иметь достаточно времени, чтобы подлечиваться, и схватка может сложиться довольно тяжело. Виви должен использовать Fire 2, Зидан нормальные атаки, а Гарнет исполнять роль лекаря.

Тем не менее, даже после того, как победите эту гигантскую змею, она все-таки будет преследовать Ваш отряд. Просмотрите довольно драматический видеосюжет, а затем Скорн и Зорн попытаются проникнуть в тронный зал, чтобы побеседовать с королевой, но солдаты не пропустят. Появится Брейн и посоветует королеве немедленно разыскать отряд.

*** Pinnacle Rocks.**

Уровень Вашего отряда — 19.

После довольно жесткого приземления Гарнет просыпается, подходит старик по имени Рамух (Ramuh). Можете запомнить игру, затем спуститесь вниз направо, но идите вокруг, ни в коем случае не идите наверх к склону. Здесь Вы обнаружите сундук с сокровищами и снова встретите Рамуха. Пройдите наверх, затем спуститесь вниз, встретите еще раз Рамуха, пройдите наверх, обнаружите Рамуха еще раз, а затем вернитесь обратно к предыдущему склону, пройдите через мост и встретите Рамуха в 5-й раз, выберите вторую опцию, затем первую опцию, когда увидите его. Двигайтесь дальше, просмотрите видеосюжет, в котором корабли атакуют город Lindbulm. Затем появляются маги, уничтожая все вокруг, а затем увидите еще видеосцену, в которой появляется кошмарный гигантский червь...

Когда отряд прибывает в Lindbulm, Виви решает обследовать окрестности города, а Гарнет и Зидан отправляются внутрь на разведку. Поднимитесь в верхнюю центральную часть города и встретите chancellor, который проводит Вас к королю Сиду (King Cid), затем к Вам присоединится Виви. Чуть позже Вы получите 3.000G, а когда выйдете наружу, начнется АТЕ, и Вы увидите александрийских стражей, которые что-то делают вокруг александрийского замка. Отправляйтесь к монокарту (теперь он отремонтирован), загляните в несколько сундуков с сокровищами в комнате, а затем пройдите обратно, поднимитесь в верхнюю часть города, поговорите с человеком возле фонтана, выберите первую

опцию и увидите АТЕ, по завершении которой Зидан и Гарнет проскользнут в лифт, спустятся вниз, где встретят Виви и Сиду, которые выведут отряд наружу. Однако, до этого Вы можете приобрести кое-какое оружие. Поэтому вернитесь в верхнюю часть города, зайдите в дом справа, поговорите с продавцом, купите себе оружие и броню, а заодно получите очень полезный предмет. Просмотрите АТЕ, выйдите наружу и отправляйтесь дальше. Перед этим, кстати, можете запомнить игру. Это не вредно.

*** Fossil Roo and Quina.**

Уровень отряда — 19.

Возвращайтесь обратно в болото (Marsh) северо-восточнее выхода из Lindbulm, подойдите снова к лягушачьему болоту, поговорите с Квином, и он снова присоединится к Вашему отряду. Кстати, он Вам очень понадобится. Затем погуляйте немного по болоту, пройдите в дальний правый участок, затем в травяные заросли, и Квин расскажет Вам иной маршрут, по которому отряд доберется до входа в Fossil Roo.

Войдите внутрь, произойдет небольшое землетрясение, а затем появится демон-возничий (demon chariot) и начнет преследовать Вас. Если не сумеете ударить, то придется сражаться. На самом деле, достаточно одной атаки заклинанием Fire 2, чтобы отбить у него всяческую охоту драться, а затем следует немедленно удирать, поскольку этот демон тут же оживает. Когда доберетесь до широкой трещины на мосту, демон снова попытается атаковать Вас, а огромный маятник-топор, как ни странно, не нанесет Вам никакого вреда. В конце концов, появится Брейн.

— Схватка с боссом.

Схватка будет достаточно простой, если Вы используете заклинание Fire 2, Зидан и Квин будут атаковать нормально, а Гарнет исполнять уже привычную роль лекаря. Босс движется довольно медленно, но это не должно Вас расслаблять, поскольку его физические атаки обладают страшной силой. После

победы пройдите в следующую комнату, сверните налево, возьмите цветок, нажмите кнопку эшкен выше тоннеля, и жук скушает часть цветка, отряд сможет прыгнуть к нему на спину и отправиться в путешествие. Спрыгните с жука в следующей комнате, запомните игру, а затем поднимитесь наверх и повторите финт с цветком. Спрыгнув с жука в очередной раз, пройдите за угол, нажмите рычаг, выйдите из помещения, снова дайте цветок жуку, а затем встаньте на темнокоричневую часть пола и снова используйте цветок. Когда спрыгните с жука, пройдите за угол, нажмите рычаг, затем вернитесь обратно. Возьмите цветок, поднимитесь вверх по лестнице и снова используйте цветы. Теперь, как только окажетесь в предыдущей комнате с темнокоричневым пятном на полу, активируйте другой выключатель и езжайте на жуке обратно к моугли. На этот раз воспользуйтесь нижней дорожкой и доберетесь до купца, у которого можете купить броню, если понадобится, а затем понимитесь наверх, но не трогайте выключатель. Поднимитесь наверх, снова используйте цветок, а когда спрыгнете с жука, пройдите по нижней дорожке, взберитесь по лианалам в дальнем правом углу, отыщите несколько полезных предметов, помогите шоферу, если хотите. Делать здесь больше нечего. Взберитесь наверх слева, активируйте выключатель, затем пройдите вниз направо, садитесь на жука и езжайте наружу.

*** Outer Continent.**

Уровень Вашего отряда — 21.

Двигайтесь на северо-восток от выхода, а затем по кругу к мосту. Увидите жука, на этот раз это представитель женского пола, решите что делать. Самое главное, добраться до моста и пройти внутрь континента.

*** Conde Petie.**

Уровень Вашего отряда — 22.

Когда окажетесь внутри, отряд разделится, просмотрите АТЕ. Виви, видимо, собирается побродить и побеседовать с людьми,

Квин отправится в магазин предметов. Спокойно обследуйте город, отыщите Виви, а затем просмотрите еще одну АТЕ, в которой увидите Квина. Отдохните где-нибудь в домике за 100G, выберите верхнюю левую комнату, а затем просмотрите еще одну АТЕ с участием Гарнет, поговорите с Виви и просмотрите еще одну АТЕ.

Когда спуститесь вниз, увидите Черного Мага, который покупает какие-то предметы. Он заметит Вас и бросится наутек, а Виви помчится за ним. Прежде, чем выйти наружу, запомните на всякий случай игру в магазине предметов.

*** Myaterious Maze.**

Уровень отряда — 22.

Этот раздел совершенно необязателен, поэтому, если хотите, можете пройти на юго-восток от Conde Petie и войти в зеленый лес, где увидите болото, напоминающее Marsh. Пройдите немного вверх к лягушачьему болоту и сможете сыграть в игру "охота на лягушек", но вряд ли это целесообразно.

Примечание. А следующий марш-рут обязателен.

Прямо на юг от Conde Petie находится лесной лабиринт, Вам предстоит пройти вокруг гор, чтобы дораться до него, так что двигайтесь на юго-восток от болот Marsh, и если увидите вылетающих филинов, значит Вы идете по правильной дорожке и не следует бояться того, что снова сделав полный круг, окажетесь в каком-нибудь месте, в котором уже были. Когда все четыре филина вылетят, Вы обнаружите мага, который ликвидирует мираж, сбивающий Вас с толку, и скоро отряд сумеет преодолеть лабиринт.

*** Black Mage Village.**

Уровень отряда — 24.

Когда доберетесь до деревни, отряд снова разделится, и Вы увидите АТЕ, в которых все члены отряда бродят по разным местам. Загляните в оружейный магазин слева, здесь куча всякого добра, а затем просмотрите АТЕ. Когда окажетесь в левой верхней части

экрана, увидите Виви, беседующего с двумя магами. Затем пройдите в магазин предметов, дальше направо, отыщите Виви, выберите первую опцию, и отряд расположится на отдых. Виви отправится погулять, а Гарнет, похоже, чем-то расстроена, но Зидан успокоит ее, и все отправятся баиньки. Чуть позже у Зидана в голове возникнет сцена из прошлой жизни. Он увидит себя в комнате в Lindblum вместе с Баку. Когда сцена закончится, и все выспятся, отряд отправится в город, чтобы купить различное военное снаряжение. После этого возвращайтесь обратно в Conde Petie, пройдите в левый коридор, поговорите с жирным карликом и увидите небольшую видеосцену, в которой Зидан пытается поцеловать Гарнет, но, конечно, получает полный отлуп. Затем отправляйтесь к оружейному магазину, он выше магазина предметов, и когда оттуда выйдут два карлика, зайдите внутрь.

*** Mountain Path.**

Уровень отряда — 25.

Спуститесь вниз и увидите маленькую девочку, которая не может спуститься с дерева, застряв на высоком сучке. Вокруг нее летает могули, Квин тут же создаст крошечное землетрясение, а Зидан подхватит маленькую девочку, когда она свалится с дерева. Назовите девочку Эйко (Eiko), и поскольку Квин оставит Ваш отряд, Эйко с удовольствием присоединится к нему. Пройдите вправо, встретите двух могули, запомните игру и двигайтесь дальше, просмотрите видеосюжет и приготовьтесь достойно встретить босса.

— Схватка с боссом.

В этой схватке Гарнет должна использовать Рамуха, а при случае преследовать своих товарищей. Зидан атакует как обычно, а Виви использует мощное заклинание Fire 2. Юная Эйко должна стать полноправным целителем, и это ее главная и основная обязанность. Остерегайтесь атаки землетрясением (earthquake), которую босс будет использовать часто. Немедленно перераспре-

делите все свои лечебные средства между товарищами после этой атаки, нажав кнопки R1 или L1. Вообще, физические атаки этого босса очень мощны, но реальной угрозы не представляют. После боя продолжайте движение вверх, затем пройдите по нижней дорожке, отыщите несколько сундуков с сокровищами, перейдите на верхнюю дорожку, выйдите наружу и запомните игру.

*** Madain Sari Lost Summers.**

Уровень отряда — 25.

Идите прямо на север в небольшие горы и обнаружите за горами могули. Отряд следует за ним. Эйко исполнит несколько трюков, которые позволяют ей превращать могули то в больших, то в маленьких. Затем просмотрите АТЕ и увидите, как Виви перебирается через горный карниз. Пройдите влево, отыщите Виви, просмотрите еще одну АТЕ с участием Гарнет, а чуть позже, когда приблизитесь к пещере, еще одну видеосцену, в которой увидите, как Эйко хозяйничает в кухне могули, видимо, учит их готовить пищу.

Пройдите направо, увидите могули, поговорите с ним, появится Квин и отправится к реке. Возвращайтесь обратно, где находится Виви, поговорите с могули, он неожиданно улетит, а Вы не можете уйти прежде, чем другой маленький могули займет его место. Возвращайтесь обратно, просмотрите АТЕ (Эйко все продолжает болтать с магули в кухне), затем пройдите в то место, где находится Гарнет, поговорите с ней, и она присоединится к Вашему отряду.

Двигайтесь направо, поговорите с могули, пройдите все внутрь, затем выйдите наружу, просмотрите АТЕ, снова поговорите с дальним могули слева. Он позволит Вам пройти дальше, а Эйко пригласит Ваш отряд вместе пообедать. В правой верхней части экрана увидите могули, загляните в сундуки в задней части обеденной комнаты, а когда соберетесь уходить, могули предложит Вам отдохнуть. Выберите первую опцию. Посреди ночи Вы проснетесь и увидите, что Виви

вышел наружу (это уже будет ближе к утру), Зидан поговорит с ним немного, Вы увидите Эйко, которая чем-то недовольна. Утром отряд отправится обратно к горной дороге Mountain Path..

*** IIFA, The Ancient Tree of Life.**

Уровень Вашего отряда — 25.

Идите обратно к горной дороге, затем по кругу поднимитесь наверх и двигайтесь по направлению к гигантскому дереву, это и есть древнее дерево жизни. Когда войдете внутрь, заметите, что дорогу перекрывает энергетический барьер. Выберите 3-ю опцию, чтоб Эйко помогла Вам пройти дальше. Если выберете 1-ю или 2-ю опцию, по всей видимости, у Зидана ничего не получится. Эйко "отключит" силовое поле, так что Вы можете пройти дальше и добраться до верхних корней дерева.

Обратите внимание, что враги здесь не очень сильные, и победив их, опытных очков (experience points) практически не получите. Двигайтесь влево, запомните игру, если хотите, а когда взойдете на платформу, то выберите ту из трех опций, в которой есть имя Эйко. Зидан запрыгнет на платформу, а за ним и весь отряд. Двигайтесь дальше вниз, свет начнет меркнуть, и Вы увидите некоторые специальные эффекты.

Если встретите Красного Дракона, будьте очень осторожны, он страшно силен. Используйте магические заклинания Fire 2 и Ramuh, которые могут нанести ему свыше 1000HP повреждений. После победы двигайтесь вниз и, когда доберетесь до внутренних корней дерева, отряд остановится в полном изумлении. Затем отправляйтесь на платформе в самый низ, сразитесь с несколькими врагами и, когда доберетесь до самого низа, переговорите с Виви и Эйко, Зидан затем осмотрит стену слева внизу, произойдет какое-то странное землетрясение (это, на самом деле, дерево жизни проснулось). Пройдите наверх, подойдите к Гарнет, убедитесь,

что она в порядке, а затем приготовьтесь к встрече с "Душой" дерева.

— Схватка с боссом.

Это, пожалуй, самая трудная битва в игре. Зидан должен атаковать нормальными атаками, Виви использовать заклинание Fire 2, Гарнет атаковать Ramuh и иногда лечить своих товарищей, а вот Эйко должна заниматься исключительно лекарством. Дерево время от времени использует смертельные атаки (death attack), и если они окажутся точными (что, к счастью, бывает довольно редко), то Ваши товарищи рухнут безжизненно на землю. Старайтесь изо все сил вернуть Вас к жизни и поддерживать хотя бы минимальный уровень HP. Остерегайтесь атак Fire 2, поскольку они могут нанести 240 HP повреждений каждому члену Вашего отряда. У дерева уровень порядка 12.000 HP и справиться с ним практически невозможно. Не удивляйтесь, если проиграете ему несколько раз, но не впадайте в отчаяние, поскольку Эйко может использовать заклинание Phoenix Summon, которое не только позволяет оживить убитых товарищей, но и наносит дереву серьезные повреждения. На самом деле, есть один трюк, который позволит справиться с деревом. Нужно не позволять Виви использовать никакую огненную магию, а также другим магам, обладающим огненной магией, поскольку в этом случае дерево (а оно очень боится огня), атакует ужасным огненным магическим заклинанием, которое может убить практически любого в отряде. Используйте физические атаки и другие магические заклинания, так легче будет победить этого чудовищного древообразного монстра. После победы просмотрите видеосцену, жизнь начинается снова, и Вам пора двигаться дальше.

*** Retrospect Events Transpire.**

Уровень отряда — 27.

Возвращайтесь обратно в Madain Sari, пройдите в кухню, затем спуститесь в комна-

ту ниже кухни, поговорите с друзьями, пройдите направо, поговорите с могули и выберите первую опцию. Вы увидите, что Рени (Rani) захватил Эйко. Снова выберите первую опцию, чтобы вернуться обратно и попытаться спасти девушку, но ее уже освободит мужчина в зеленой одежде. Девушка ускользнет от него, а Вам предстоит сразиться с ее, так называемым, спасителем. Бой будет не очень трудным, старайтесь держать уровень HP выше 400 и учтите, что когда он двигается направо, Ваши атаки, как правило, будут следовать мимо цели.



После схватки товарищи поздравят Зидана с победой, мужчина в зеленом вернет обратно предмет, укаденный у Эйко, и убежит. Возвращайтесь в комнату Эйко и после небольшой видеосцены возле обеденной комнаты увидите восклицательный знак, а затем услышите пение Гарнет. После длительной беседы лодка отправится в плавание, и Вы увидите видеосцену из самого начала игры с участием Гарнет. А рано утром отряд снова встретит мужчину в зеленом. Назовите его Корал (Coral), а затем примите решение о том, кто же войдет в Ваш отряд. Корал очень хорош и будет Вам достойным напарником, но он не очень хорошо владеет магией. Поскольку у Вас в отряде уже три достойных мага, то лучше одного из них с собой не брать.

Вернитесь обратно к горной дорожке, а оттуда к дереву life Tree. Выберите первую опцию и сможете изменить состав отряда. Выберите вторую опцию, попадете на экран sub menu screen; выберите третью, продолжите движение дальше. Выберите все-таки третью опцию, двигайтесь дальше внутрь дерева, затем спрыгните вниз и увидите Куджах. Поговорите с ним, просмотрите видеосюжет, в котором корабли плывут по направлению к дереву жизни, и руководит этим походом королева Александрии. Сразитесь с двумя монстрами, которых довольно легко победите, а затем выйдите отсюда и перебейте еще нескольких врагов.

Гарнет дотронется до каменной статуи, которая неожиданно начнет излучать какую-то странную энергию. Затем просмотрите видеосюжет, в котором гигантский дракон вынырнет из воды и начнет испепелять огненным дыханием дерево жизни. Слегка обожжет и Киджаха, но ему это даже понравится. Затем будет еще одна видеосцена, и Вы увидите, как гигантское энергетическое поле поражает всю территорию и прилежащие к нему моря. Обязательно сама королева получит то, что она заслужила. Практически дракон зажарит ее целиком, но, к сожалению, каким-то странным образом она останется жива.

На берегу моря Гарнет переговорит с королевой, корабль будет двигаться вдоль берега, видимо, все-таки королева получила серьезные ожоги, поэтому после их беседы она умирает. Видимо, в последнюю минуту к ней пришло озарение, и она передает королевство Гарнет. Скорее, пожалуй, сыграла совесть. Все, в той или иной степени, выражают свое сожаление по поводу столь страшной и неожиданной кончины. Появляется профессор Тодд, и Вы видите в очередной сцене, как Гарнет идет вдоль берега моря и останавливается возле водоема, в котором, словно в зеркале, отражается александрийское королевство. Гарнет в полном потрясении... Самое время вставить третий диск.

ДИСК 3.

Вы видите Гарнет, Адельберта, профессора Тодда и Беатрис в гребной лодке. За веслами Адельберт. Зидан в это время находится в баре, из которого выскакивает девушка; Виви отправляется направо, а в очередной АТЕ Вы видите, как Эйко направляется ко входу в александрийский замок. Вы можете принять участие в небольшой миниигре. Если поговорите с гиппопотамом и победите его, а это довольно просто, поскольку гиппопотам медленное животное. Получите от него в награду предмет. Учтите, что нужно нажать кнопки  +  одновременно, чтобы очень быстро бегать.

Вернитесь обратно влево, где Маркус и Баку преследуют девушку из бара. В АТЕ увидите трех человек, которые переоделись в диких зверей, чтобы кого-то напугать. Продолжайте двигаться дальше, увидите очередную АТЕ, а затем и еще одну, в которой пурпурный могучий рассказывает по крыше. Если войдете в гостиницу, то увидите несколько несчастных и нищих людей, которые не могут заплатить 100 G за то, чтобы отдохнуть в гостинице. Особенно жалко маленькую девочку. Предложите заплатить за нее, но она все-таки откажется. Затем пройдите налево в аллею, где увидите Маркуса, спуститесь к бару, просмотрите очередную сцену. Чуть позже увидите Гарнет в своей комнате, которая ведет очень сложный разговор с Адельбертом. Возникает довольно конфузная сцена, Гарнет и Адельберту нужно, вроде бы, переодеться, но они стесняются друг друга. Затем появляется Беатрис и помогает Гарнет надеть ночную рубашку. Сцена меняется. Чуть позже мы видим Эйко в большом коридоре, здесь что-то непонятное делает профессор Тодд, затем Гарнет отправляется к своему портному, видимо, для чего-то она готовит себе новый наряд. Эйко бежит по коридору, буквально врезается в Баку и падает через ограду балкона, но, к счастью, цепляется рубашкой за какой-то поручень. У нее из кармана выпадает письмо, Баку забирает его и уходит, оставив девушку висеть на балконе. Он зачем-то торопится в порт, но по пути теряет записку и не замечает этого, равно как и Адельберт. Затем появляется Беатрис, замечает записку, подбирает ее и читает. Сцена переключается на Зидана, который вместе с друзьями находится в баре. Приходит Виви и просоединяется к ним, затем все они выходят на улицу.

Просмотрите АТЕ, увидите очень смешные приключения Баку, затем пройдите мимо нижнего бара, который в аллее. Затем поднимитесь на колокольню, зазвоните в колокол, и сундук с сокровищами свалится

вниз. В нем Вы найдете много полезных предметов. Вернитесь обратно на городскую площадь, пройдите на север и, в конце концов, увидите Фрейя, которая давным-давно не участвовала в Ваших приключениях. Корал и Фрейя быстро познакомятся, появятся Зидан и Виви, в гавань плывет парусный корабль, на котором Вы отправитесь в замок.

Здесь Зидан встретит Гарнет, которая выглядит довольно странно: на ней какой-то непонятный макияж, в общем, ситуация совершенно непонятная. Эйко тоже окажется возле замка и спрячется, как только войдет Маркус. Чуть позже на пол упадет откуда-то письмо. Адельберт подойдет и возьмет его. В этот момент подойдет Беатрис. Она думает, что это письмо от Адельберта, а Адельберт думает, что это любовное письмо от Беатрис. Они уже давно испытывают симпатию друг к другу, равно как Маркус и Эйко. Очень смешная сцена, затем входит Баку.

Теперь мы видим наших друзей в баре, они разговаривают между собой. Появляется профессор Тодд и чуть позже они отправляются в поездку на муравьиной вагонетке (ant cart). В очередной АТЕ Скорн и Зорн появляются в городе. Завидев Маркуса, немедленно прячутся, подслушивают разговор и незаметно уходят. Зидан и его друзья прибывают в Трепо. Просмотрите следующий АТЕ, а затем Зидан подойдет к спиральной лестнице; просмотрите еще одно АТЕ, в котором увидите, как Виви направляется ко входу в город Трепо; а затем еще одно АТЕ, в котором Корал гуляет вокруг города. Затем следуют еще несколько сцен, из которых узнаете, где и что делают наши герои. Если Вы отправитесь к королеве Стелле (Queen Stella), которая находится в одной из комнат с клетками, то сможете сыграть в карточные игры. С правилами разберетесь сами (или загляните в приложение), а билет для игры в карты (Card Game) можно приобрести также и у входа в замок.

На выходе из замка просмотрите АТЕ и увидите Виви, который блуждает в каких-то

странных пещерах, и привидение, очень напоминающее Квина, затеет с ним разговор, а затем исчезнет. В следующей АТЕ увидите разговоры Корал и Фрейя. Затем отправляйтесь в дом, где проводятся аукционы, просмотрите очередную АТЕ, купите что Вам понравится на аукционе, например, мощный меч Vedic Blade или Darkmatter, а затем отправляйтесь в дом поиграть в карты. Почти наверняка выиграете, просмотрите АТЕ с участием Квина, который зачем-то нырнет в воду; в следующей АТЕ увидите Эйко, беседующую с каким-то стариком. Побродите по городу, а затем вернитесь в карточный магазин. На этот раз, когда Вы войдете, появится король Сид (King Cid), а за ним и Эйко. Чуть позже Вы увидите в видеосюжете, что Александрия была атакована Куджах и страшным драконом...

*** Alexandria Under Raid!**

Уровень отряда — 26.

Беатрис получит указание от принцессы Гарнет, прикажет охранникам занять свои позиции, Адерберт и Беатрис выйдут из замка, но Гарнет неожиданно упадет в обморок, и вокруг нее появится какой-то странный энергетический свет.

В городе Адельберт и Беатрис сражаются с монстрами, пройдите в нижнюю часть города, сразитесь с еще одним монстром, а затем перейдите в верхнюю часть города и подряд произойдет несколько сражений, так что заранее приготовьтесь и старайтесь подлечиваться в промежутках между битвами и во время их, иначе может не хватить сил на непрерывное сражение. После того, как одержите несколько побед, Гарнет придет в сознание. Отправляйтесь наверх, пройдите в среднюю комнату на верхнем этаже, сверните налево, пройдите мимо латников, поднимитесь на самый верх, и когда окажетесь на платформе, действие переключится на отряд, который уже находится на воздушном корабле. Возникло какое-то очень мощное силовое поле, и все Ваши товарищи падают без сознания, кроме Зидана и, конечно же,

Эйко, поскольку она и использовала это силовое поле. Девушка доставит воздушный корабль прямо в порт и выпрыгнет из него.

Дальше Вы увидите в видеосцене, как девушка подходит к Гарнет и, словно два магических медальона, они "притягиваются" к друг другу. Формируется своего рода магическая связь, и в следующем видеосюжете Вы видите, как вокруг замка возникает гигантская фантастическая форма (словно щитом прикрывающая его от атак дракона). В следующей видеосцене Вы видите гигантский глаз. Похоже, он будет помощнее дракона, и от него этим магическим энергетическим щитом вряд ли можно укрыться. Внутри этого глаза Вы видите какую-то странную фигуру... Король Сид появляется в гостинной в замке Александрии, отряд появляется вслед за ним. Поднимитесь в левую башню, где находится Гарнет, да и Зидан поднимется наверх. Чуть позже произойдет землетрясение, просмотрите видеосюжет, в котором гигантский глаз горит ярким огнем как бы в центре ослепительно белых крыльев. Появляется Зидан и спасает Гарнет, как и следовало ожидать. В следующей видеосцене Вы видите, как из глаза вылетает какой-то мощный огненный энергетический луч, уничтожая, по существу, всю Александрию.

Теперь король Сид оказывается в Lindblum. Зидан просыпается и отправляется на поиски принцессы Гарнет. Просмотрите АТЕ, затем пройдите к лифту, поднимитесь наверх в обеденный зал и здесь узнаете, что Гарнет находится наверху в левой башне, где Вы и обнаружите ее перед телескопом. Поговорите с ней, просмотрите АТЕ и отправляйтесь к Вашему другу, который отдыхает возле обеденной комнаты. После короткого разговора он покинет замок, а Вы поднимитесь на лестницу над обеденным залом, поговорите с королем Сидом. Он такой ленивый, что после этого разговора отправится прямо на троне в обеденную комнату, используя какие-то странные механизмы, ну точно, как

Иванушка-дурачок на печи.

Неожиданно вбегит Эйко, и, просмотрев пару АТЕ, Вы узнаете, что Кунджах объединился с Корном и Зорном и на огромном летательном аппарате White Eagle они собираются Вас атаковать. Все бросаются на поиски Гарнет и обнаруживают ее в спальне. После небольшого разговора Вы видите Зидана перед королем Сидом.

Король Сид просит Вас отыскать три листа, и как только Вы выйдете, просмотрите АТЕ и увидите как идут восстановительные работы в городе Lindbule. Итак, выйдите из замка, выберите первую опцию (монокарт), затем поднимитесь наверх, подойдите к фонтану, переговорите с женщиной в белом; снова выберите первую опцию, получите от нее первый лист, а затем вернитесь в монокарт; выберите первую опцию, поговорите с несколькими бурмисианскими жителями, просмотрите АТЕ и увидите Фрейя, беседующую с несколькими жителями.

Отправляйтесь к дому как раз напротив монокарта, войдите внутрь дома художника, осмотрите стол в нижнем левом углу экрана, возьмите второй лист, который лежит под столом. Затем выйдите из комнаты, спуститесь вниз по лестнице налево и увидите своих друзей среди строящегося сооружения. Один из них бросит Вам лист, которым он владел. Теперь, когда Вы имеете все три листа, возвращайтесь к королю Сиду, и он превратится в лягушку (ну точно, игра построена по мотивам русских народных сказок). Теперь это царь-лягушка. Внизу в обеденной комнате король Сид и Ченселлор (Chancellor) разговаривают с отрядом и рассказывают, что корабль уже готов, пора отправляться в порт. Как только соберетесь выходить, просмотрите АТЕ, затем вернитесь обратно в монокарт и отправляйтесь в верхнюю часть города, где находится Квин (Вы увидите это в видеосцене). Похоже, что он слопал укропа больше, чем на 100 G. Зидан расслапчивается за по счету, и Квин присоединяется к Вашему отря-

ду. Возвращайтесь обратно в замок, спуститесь вниз на лифте, воспользуйтесь правой вагонеткой, загляните в сундук с сокровищами и отправляйтесь в доки, где Вас уже поджидает корабль. Теперь после коротких переговоров Вы сможете выбрать участников своего отряда. Действуйте разумно, поскольку от этого очень многое зависит. Отправляйтесь на северный континент и возвращайтесь в деревню Black Mage Village.

*** Return to Black Mage Village.**

Уровень Вашего отряда — 28.

Просмотрите видеосцену. Виви оставит временно Ваш отряд, проследуйте за ним в восточную часть деревни, где снова встретите его, а проследовав за ним дальше, увидите дитеныша Чокобо. Чуть позже встретите Гарнет и Эйко. Эйко не понимает что происходит с Гарнет и очень беспокоится по поводу Виви. Затем возвращайтесь обратно на свой корабль.

Пройдите в верхнюю правую часть того же самого континента и обнаружите обширную песчаную территорию, в которой находится четыре "бассейна" с зыбучими песками. Вы можете войти в любой из них, но обязательно запомните игру, поскольку если войдете не в тот "бассейн", который нужно, то придется сразиться с Antlion. Вероятнее всего, нужный "бассейн" находится вверху справа. Скорее именно через него попадете к месту назначения.

*** Trapped!**

Уровень отряда — 29.

Когда проснетесь, то увидите короля Сида и Куджаха. Попытайтесь открыть пол, под которым обнаружите лавовый бассейн, затем Куджах покинет Вас, а Зидан сообщит королю, что возвращается в Lindbulm.

Зидан отправляется дальше вперед, и два Черных Мага телепортируют его на верхний этаж к portalу. Чуть позже он встречает Куджаха, который дружески похлопывают его, а затем Вам предстоит сформировать

новый отряд. После того, как сделаете свой выбор, Куджах телепортирует Зидана и его друзей на следующий уровень. Далее отряд подойдет к кораблю Куджаха, сядет в него, корабль взлетит в воздух, а Зидан попытается узнать куда они отправляются, но вразумительного ответа не получит. Чуть позже Скорн и Зорн со смехом объяснят Зидану, что он попался в ловушку и отправляется совсем не туда, куда ему нужно.

*** The Forgotten Continent.**

Уровень отряда — 29.

Теперь Вам предстоит сложная задача. Враги очень сильны и, пожалуй, одолеть их Вам не удастся, поскольку они явно не в Вашей лиге. Старайтесь по возможности как можно чаще запоминать игру, иначе все кончится катастрофой. Обратите внимание на положение хвоста Вашего воздушного корабля. Он словно указывает единственный путь к спасению. Идите точно в этом направлении и обнаружите место, где живут Чокобо. Выберите одного из них, используя greens (это такой предмет в Вашем inventory, напоминающий птичье перо). Отправляйтесь вверх на север и обнаружите здесь замок. Обратите внимание, что ни в коем случае Вам не надо спускаться вглубь ущелья, где расположен совсем другой замок.

*** Oeilvert.**

Уровень отряда — 30.

Примечание. Магия здесь здесь Вам практически не понадобится, толку от нее никакого. Самое главное иметь необходимый запас предметов и лекарственных средств в Вашем inventory. Запомните игру, если чувствуете необходимость, и отправляйтесь к гигантской двери. Она чуть-чуть приоткрыта, но места вполне достаточно, чтобы пробраться через нее. Поднимитесь на верхний этаж, сверните налево и обнаружите синий орб. Активируйте выключатель, спуститесь обратно вниз, сверните налево, увидите в небольшой видеосцене гигантский белый орб. Затем спуститесь вниз и увидите желтые окошки на

полу. Внимательно осмотрите их и отыщите все четыре. Наверху появится изображение как из проектора, затем снова осмотрите все огоньки и наверху появится новое изображение. После того, как появятся четыре изображения, перейдите в следующую комнату. Когда увидите серебряный орб, осмотрите его и снова увидите определенные образы, в одном из которых узнаете город Александрия. Кстати, в другом образе увидите белый орб, который видели раньше. Двигайтесь дальше и в какой-то момент обратите внимание, что ходите по кругу. Пройдите к верхней левой двери, обязательно нужно будет включить проекторы, чтобы дверь открылась, и за ней увидите гигантские фрески и лица на огромной каменной стене. После небольших переговоров выйдите наружу, вернитесь ко входу в комнату, но на этот раз пройдите направо. Увидите еще один белый орб. Запомните игру у могули наверху и пройдите к платформе с орбом. Увидите очень оригинальные эффекты, когда спуститесь в самый низ. Осмотрите платформу посередине и приготовьтесь к схватке с боссом.

— Схватка с боссом.

Битва будет очень трудной, поскольку Вы не можете использовать магические атаки. Поэтому самых слабых своих персонажей, а именно, Виви, Эйко, Гарнет и Фрейя, используйте в качестве лекарей, чтобы они своевременно снабжали бойцов лечебными настоянками; а Адельберта, Зидана, Квина и Корал отправляйте в атаку. Действовать они должны как обычно, но поскольку босс все время держится как бы в заднем ряду, то Ваши нормальные физические атаки будут наносить лишь 50% от обычного уровня повреждений. Никакой подробной стратегии придумать здесь невозможно. Основы сражения Вы знаете, иначе не забрались бы так далеко по игре. В основном, нужно атаковать и своевременно лечиться. Поддерживайте уровень выше 600 HP, своевременно используйте лечебные препараты. Очень опасна атака spinning

blade, которая способна нанести буквально катастрофические повреждения всему Вашему отряду. Только своевременное использование лекарств, таких как, например, самые мощные настойки в зеленых бутылочках HiPotions, могут выручить Вас, но самое главное поддерживать высоко уровень HP. Битва чрезвычайно трудная. Остерегайтесь атаки life shaver, она может опустить опустить уровень HP буквально до единицы. Остается только надеяться, что босс не использует ее или промахнется. Однако, в большинстве случаев такой удачи не будет. Можете, правда, немедленно использовать все лекарственных средства, чтобы восстановить здоровье раненого бойца. Так же опасна атака confusion attack, которая вызывает смятение в Ваших рядах. Надеяться в этом случае можно только на то, что у Вас достаточно лечебных средств или что один из Ваших персонажей атакует товарища, попавшего под атаку confusion attack, и выведет его из состояния растерянности. Кроме того, босс будет использовать заклинание Float, которое действует на весь отряд, но никакого адекватного ответа на это придумать нельзя. Единственная надежда на то, что атаки confusion attack очень часто проходят мимо. Эта битва реально на пределе возможного. И даже если не выиграете ее, все равно получите огромное удовольствие. Кроме того, если своевременно запомнили игру, можете снова повторить эту попытку уже с лучшими шансами. После победы подойдите в платформу и возьмите "треугольник", затем сцена переключится на других персонажей и короля Сида. Сид находится в нижнем правом углу экрана. Вы должны сыграть в миниигру, в ходе которой нужно нажимать кнопку ●, чтобы переместить Сида в центр комнаты. Монстр в клетке будет пытаться Вам помешать и если сцапает, то придется начать все сначала. Когда Вы, наконец, окажетесь в центре комнаты, выберите третью опцию, а затем четвертую (чтобы Сид мог разобраться со статуями). После этого

выберите вторую опцию, Сид запрыгнет наверх, включит песочные часы, а затем Ваш отряд ускользнет из заточения. Отправляйтесь налево.

* Desert Empress.

Уровень Вашего отряда 24-30.

Зажгите свечку слева, "закройте" орб справа, пройдите в центр, сверните налево, поднимитесь по лестнице, зажгите три огня и пройдите к двери наверху. Затем пройдите по кругу, зажгите нижний левый огонь, а другие огни не зажигайте. Идите дальше в центр, зажгите еще два огня в центральной части комнаты, статуи должны исчезнуть. Теперь Вы можете зажечь все огни и затем самый нижний огонь. Осмотрите стойку выше мерцающей розовой панели, выберите первую опцию, подойдите к только что открывшейся двери справа. В холле подойдите к свече, зажгите ее и увидите орб. Выберите первую опцию (на орбе), получите очень полезный предмет, а затем пройдите наверх, зажгите свечку как раз возле лестницы, перейдите в библиотеку, зажгите свечку в дальней левой части комнаты, а затем еще одну свечу в верхней левой части комнаты. Выйдите в дверь, осмотрите орб, выберите первую опцию, затем вернитесь в библиотеку, зажгите свечу наверху первой книжной полки и обнаружите за ней дверь. Войдите в нее, зажгите по пути еще одну свечу, а заодно и свечку наверху. Спуститесь обратно вниз в комнату с тремя статуями (статуя ангела посередине, а возле нее две статуи-горгульи) и обнаружите здесь новую дорожку слева от статуи ангела. Пройдите по ней, зажгите свечу, вернитесь обратно в библиотеку, зажгите свечу в самом низу, пройдите через комнату и зажгите свечу, услышите крики могули. Пройдите в левую часть комнаты и запомните игру.

Пройдите мимо могули налево, двигайтесь дальше, зажгите еще две свечи и осмотрите орб. Теперь выберите опцию LEAVE ONLY THE RIGHT CANDLE LIT (оставить за-

женной только правую свечу) и двигайтесь дальше, зажгите еще три свечи, затем осмотрите орб, получите еще один предмет. Затем выберите опцию MIDDLE CANDLE BUT LEAVE THE LEFT AND RIGHT CANDLES LIT... (потушить среднюю свечу, а свечи слева и справа пусть горят). Увидите как "загорится" ярким светом кристаллическая лестница. Пройдите к ней, поднимитесь по ступенькам, при этом Вы можете вернуться обратно и запомнить игру, прежде чем двигаться дальше. Но самое время осмотреть свое оружие и снаряжение и обеспечить себя всем необходимым. Вы сможете сделать правильный выбор, поскольку набрались достаточно опыта. Поднимитесь наверх, зажгите свечу и приготовьтесь к схватке с боссом.

— Схватка с боссом.

Босс не очень силен, поэтому Ваши не очень слабые персонажи должны использовать summons, магию и своевременно подлечивать своих товарищей; а более сильные, физически мощные персонажи должны атаковать как обычно. Поддерживайте как можно выше уровень HP, поскольку заклинание босса Fire 3 может легко убить любого члена Вашего отряда. Заклинание Bolt 2 действует значительно слабее^ и его особенно можно не бояться. При этом уровень HP у босса порядка 10.000. После сражения зажгите свечу, нажмите кнопку экшен, как только увидите восклицательный знак над головой одного из Ваших пересонажей, и телепортируетесь в другую зону. Здесь Зидан вместе со своим отрядом отправится к Киджах. Поговорите с ним, и тот предложит Зидану взглянуть вниз, а там лежат мертвыми все остальные Ваши товарищи. Но затем Вы видите сцену, где они чудесным образом оживают с помощью, так называемого, колокола "здоровья" (Bell of health). Они собираются подойти к Зидану, видимо, сообщить о происшедшем, но двери закрываются перед носом у Эйко, как только Скорн и Зорн проходят в них. Чуть позже Зидан встречается со своими товарищами, и

они обнаруживают, что Эйко захвачена какими-то врагами. Выйдите из комнаты, отправляйтесь к portalу, через который прибыл сюда Ваш первый отряд, а затем пройдите мимо припаркованного летательного аппарата, активируйте выключатель и полный вперед.

* *The Sealed Contintnt / Esto Gaza.*

Уровень отряда — 31.

Поднимитесь на несколько ступенек вверх по лестнице, вызовите Чокобо, если у Вас есть green. Так или иначе, отправляйтесь налево к Esto Gaza. Идите дальше прямо вперед, и встречный мужчина сообщит Вам, что совсем недавно произошли довольно странные события, а Эйко в сопровождении нескольких Черных Магов, а также Скорна, Зорна и Куджаха углубилась в Gaza. Выйдите наружу, запомните игру, хотя, возможно, это и необязательно, а затем пройдите направо и идите в....

* *Gulg Volcano.*

Уровень отряда — 32.

Это место, безусловно, знакомо любителям игр серии Final Fantasy. Спуститесь вниз налево, загляните в сундук с сокровищами, затем пройдите направо, запомните игру, если хотите, и двигайтесь дальше направо, пока не найдете еще один сундук, а затем вернитесь обратно, чтобы сразиться с красным драконом.

— Схватка с боссом.

К сожалению, Вам придется сразиться сразу с несколькими Красными Драконами, каждый из которых имеет уровень 7000 HP и владеет мощными атаками. Особенно опасны их ядовитые (Poison) атаки, при этом они будут наносить повреждений до 500 HP каждому из персонажей, и драконы используют их очень часто. Атакуйте как бычно, но обязательно должны активно использовать лекарей, в противном случае, битву никогда не выиграть. Драконы атакуют, как правило, всю группу, а не какого-нибудь отдельного персонажа. Так что этот момент необходимо учитывать.

После победы возвращайтесь обратно, запомните игру, подлечите раны, затем подойдите к веревке слева, выберите вторую опцию, чтобы проверить колесо три раза, спуститесь по веревке вниз в помещение, и здесь неожиданно снова сквозь стену проврут несколько Красных Драконов. Действуйте против них, используя ту же самую стратегию, затем пройдите в пролом в стене и Вы увидите, что Скорн и Зорн выполняют какие-то странные церемониальные акты над Эйко. Вам удастся избавиться от них, а затем и сама Эйка с помощью могут прогнать врагов, а могут превратиться в какое-то странное создание. Но, так или иначе, Эйко придется сразиться с Зорном и Скорном. Она вызовет очень мощный Super Summon, который нанесет им буквально страшные повреждения. На самом деле, Вы узнаете, что могут, это вовсе и не могут, а какое-то другое существо, но Эйко, которая теперь овладела (правда временно) новым мощным summon, способна справиться практически с любым врагом. Как ни странно, Скорн и Зорн все-таки очухаются и бросятся наутек, а Виви начнет преследовать их.

— Схватка с боссом.

Это очередная и очень трудная битва. Эйко должна использовать Phoenix summon, а также свои лечебные способности. К сожалению, она временно не может использовать ранее приобретенный Super Summon. Остальные члены отряда должны атаковать как обычно, и при этом учтите, что Скорн и Зорн будут использовать мощное ядовитое заклинание (super poison spell), которые будут снижать уровень HP и MP Ваших персонажей, а также привести их в состояние Stop status. Старайтесь в случае отравления немедленно подлечиться, иначе потеряете очень много HP, тем более, что у босса уровень порядка 20.000 HP, и нужно быть очень осторожными.

После схватки Виви покинет Ваш отряд, поскольку слышал какой-то голос и решил

проверить в чем дело. Вы увидите женщину в странной одежде, напоминающей ночную рубашку, но тут же появится король Сид и узнает ее. Затем Вы увидите видеосюжет, где Сид предстанет в своей истинной форме, а не в виде старика или лягушки. Пройдите в обеденную комнату, где встретитесь с Сидом, а затем просмотрите АТЕ, в котором Маркус, Баку и другие друзья Зидана отправляются в южную часть Lindblum. Затем появляется Адельберт, и они обсуждают какую-то важную проблему.

Просмотрите еще одну АТЕ, увидите друзей Зидана в машинном зале, затем появится Баку, и они вместе с Зиданом отправятся разыскивать Беатрис. Зидан, в конце концов, встретится с Гарнет, она вручит ему меч и увидите в видеосюжете, как она этим мечом отрезает свои длинные роскошные волосы. Просмотрите еще один видеосюжет.

* Ipsen's Heritage.

Уровень отряда — 35.

На своем летательном аппарате отправляйтесь на забытый континент (fogotten continent) — югозападный континент на карте мира. Подойдите к замку в горном ущелье, который находится южнее Oeilvert. В замке Корал временно покинет отряд, а Вы сможете сформировать свою команду по собственному усмотрению, затем отправляйтесь дальше. В этой зоне монстры удивительно сильны, так что будьте чрезвычайно осторожны и всегда наготове. Запомните игру, а затем спуститесь направо.

Пройдите в заднюю часть комнаты, взбежите по лестнице справа, затем подойдите к следующей лестнице, поднимитесь наверх, загляните в сундуки, спуститесь вниз, подойдите к очередной лестнице, поднимитесь по ней наверх, осмотрите дверь, выберите 2-ю опцию, затем снова 2-ю опцию, затем 3-ю опцию, 4-ю опцию, 5-ю опцию, снова 4-ю опцию, снова 3-ю опцию, а затем 6-ю опцию и, наконец, 7-ю опцию. Когда Зидан немного отдохнет после этих мероприятий, отыщите су-

дук с сокровищами, затем вернитесь обратно, воспользуйтесь средней лестницей и поднимитесь наверх к Корал. Затем внимательно осмотрите карту, соберите медали, снова изучите карту и запомните всю необходимую информацию. Возвращаясь к отряду, приготовьтесь сразиться с огромным тараканом.

— Схватка с боссом.

Таракан жутко силен. Лучше всего использовать магические атаки, иначе этого босса не победить. Заклинание Bio работает очень хорошо, так же как некоторые status. Bio буквально отсасывает у него жизнь. Так что проведите несколько успешных атак и сможете победить довольно быстро. А вот физические атаки наносят незначительные повреждения и, по существу, просто бессмысленны.

После этого боя спуститесь вниз, вернитесь обратно по своим же следам, увидите могилы, запомните игру и купите кое-какие предметы, постарайтесь приобрести оборонительное снаряжение. Спуститесь в нижнюю часть этой же комнаты, встретите Корал и, после того, как он присоединится к отряду, выйдите из помещения.

* *Elemental Quest.*

Уровень отряда — 35.

Направляйтесь к скале, которая находится посреди "водоворота" возле центральной северо-западной части забытого континента (югозападный континент), пройдите внутрь, и Эйко с Гарнет отправятся в водяную пещеру. Поднимитесь вверх на север к ледовому континенту (северозападный континент на карте мира), а затем пройдите к Gulch Volcano, где Фрейя и Корал покинут Вас. Идите в южную часть забытого континента и увидите две золотых, точнее, темножелтые скалы, которые словно обвиваются друг о друга. Здесь Вас покинут Адельберт и Виви. Двигайтесь дальше к северо-восточному континенту на карте мира, пройдите в самую его середину, где случится землетрясение в зоне между тремя чернотелыми скалами, образующими треу-

гольник. Здесь отвалит Квина и Зидан.

* *Earth Shrine.*

Уровень отряда — 32-35.

Зидан и Квин обсуждают какие-то вопросы, затем проходят в пещеру. Двигайтесь дальше и нажмите кнопку ●, когда увидите восклицательный знак. Затем Вы увидите Эйко и Гарнет в часовне Sea Shrine, они двигаются мимо падающих ледяных блоков. В следующей сцене увидите Фрейя и Корал в Gulch Volcano. Они подходят к платформе и неожиданно выскакивает какой-то монстр. Совершенно аналогичные события происходят с Зиданом и Квином, а также Виви и Адельбертом.

— Сражение с боссом.

Схватка будет серьезной, Квин и Зидан должны атаковать как обычно, но при этом Квин должен исполнять еще и роль лекаря. Босс владеет чрезвычайно мощными элементами заклинаниями третьего уровня, такими, как Fire 3, Ice 3 и Bolt 3, каждый из которых наносит повреждений около 1300 HP. Чрезвычайно опасно также заклинание Quake spell, но и физические атаки босса также очень опасны и могут вырубить одного из членов Вашего отряда. Все таки мы надеемся, что Вы справитесь, и после битвы вставьте медаль в отверстие (Slot). К счастью, Эйко и Гарнет тоже уцелеют, поскольку автоматически победят в своем сражении, и можно отправляться дальше.

* *Terra.*

Уровень отряда — 35.

Пройдите в южную часть ледового континента (в северозападной части карты) и увидите сверкающую гигантскую сосульку. Пройдите внутрь, просмотрите видосюжет и увидите, как гигантский стремительный энергетический поток, возникающий вокруг этой сосульки, захватывает Ваш самолет, но, тем не менее, каким-то чудесным образом все остаются живы. Затем Вы видите человека в черной одежде, это, на самом деле, Гарланд (Garland). Он беседует с Зиданом, а за-

тем уходит. Соберите свой отряд и отправляйтесь направо. Как только увидите девушку, немедленно бегите за ней. Очевидно, что существует какая-то непонятная связь между этой девушкой и Зиданом.

* **Branbal.**

Уровень отряда — 37.

Просмотрите видеосюжет, в котором летательный аппарат Гарланда взлетает и как бы возвращается в тот самый страшный сон, который Гарнет видела в самом начале игры. Затем Вы должны заново организовать свой отряд, если Адельберт и Гарнет были в отряде. Отправляйтесь налево, войдите в первую комнату с левой стороны. Здесь Гарнет останется, а Вы пройдите в верхнюю комнату. Сверните направо, спуститесь вниз по лестнице и побеседуйте с девушкой в нижней части экрана. Когда поднимитесь вверх после разговора, получите управление над Эйко и начнется очередная АТЕ, в которой Квин подходит к комнате Зидана, бросает быстрый взгляд на кристалл, а затем затевает с Зиданом какой-то разговор. Выйдите из комнаты, просмотрите еще АТЕ, в которой Виви беседует непонятно с кем; пройдите вверх направо, просмотрите еще одну АТЕ и увидите Зидана у входа, а девица как бы входит в зону действия зеленого энергетического поля. После окончания сцены поговорите с Виви, он присоединится к Вашему отряду, и как только вернетесь ко входу в это помещение, начнется новое АТЕ, и Вы видите Зидана, беседующего с девушкой. Он тоже заходит на энергетическое поле. Побеседуйте с Корал, затем вернитесь в комнату с кристаллом, побеседуйте с Квином, и Ваш отряд пополнится новым персонажем. Прежде чем двигаться дальше, пройдите в дальнюю правую комнату в этом помещении и увидите трясущийся горшок. Осмотрите его, оттуда выскочит могули и продаст Вам кое-какое оружие и броню, здесь же можете запомнить игру и использовать шатер, чтобы отдохнуть. Затем идите дальше, поговорите с девушкой, а Зи-

дан тут же примерит на себя новое снаряжение, если Вы его купили у могули. Поднимитесь наверх и встретите Гарланда.

* **Pandemonium.**

Уровень отряда — 38 (Зидан).

Догоните Гарланда, Зидан начнет какой-то разговор, и неожиданно Гарланд заставит Зидана опуститься на колени. Затем Вы увидите Куджах, который беседует: вроде как сам с собой, а большой летательный аппарат с красными глазами взмывает в небо. Когда отряд догонит Зидана, тот будет вести себя как-то смущенно и неуверенно, пройдет через ворота, а товарищи останутся за ними. Теперь ему предстоит сразиться с парочкой врагов одному, поэтому очень своевременно было приобретено оружие. Чуть позже Фрейя присоединится к сражению, равно как и Корал, а после битвы Зидан отправится дальше. Квин и Адельберт будут очень сильно поуродованы монстром. Чуть позже Зидан сразится с еще парочкой монстров, а затем отправится по своим делам.

В этом бою Зидан получит довольно серьезные повреждения. Появится Гарнет и оживит, а может быть, даже излечит Зидана. Затем Гарнет вызовет своего summon Bahamut и без проблем выиграет бой. После всех этих многочисленных сражений, возвращайтесь к своим товарищам, поговорите с могули, задержитесь в этой территории, проведите еще несколько схваток, чтобы пополнить запасы наличности и поднять уровень своих атак. Купите новое оружие и броню, запомните игру и отправляйтесь направо. Активируйте выключатель, чтобы зажечь свет, и у Вас будет ровно 30 секунд, прежде чем свет вырубится, и станет темно, но волноваться не стоит, поскольку ничего более страшного не произойдет.

Теперь будьте очень внимательны. Не подходите близко к свету, иначе вынуждены будете сразиться с монстрами, и все начнется сначала. Двигайтесь аккуратно шаг за шагом, следите за светом и безопасно пройде-

те через этот довольно сложный лабиринт. Когда доберетесь до самого верха, подойдите к могули, запомните игру, пройдите направо, выберите первую опцию и приготовьтесь сразиться с белым драконом Куджах.

— **Схватка с боссом.**

Это тяжелый бой. Фрейя, Адельберт, Квин, Корал и Зидан должны атаковать как обычно. Виви следует использовать Bio или любое другое элементное заклинание третьего уровня. Эйко должна вызвать своего Summon и своевременно подлечивать Ваших товарищей, равно как и Гарнет. У босса уровень порядка 30.000 HP и несколько чрезвычайно мощных атак. Его атака wind gust может нанести всему отряду повреждений свыше 1100 HP каждому, а атака groundwave, чуть менее опасна, но тоже каждому персонажу наносит повреждений свыше 500 HP. И не расслабляйтесь после победы, Вам предстоит встреча с еще более мощным соперником.

— **Схватка с боссом.**

Это просто кошмар, а не сражение. Атака босса flare attack настолько мощна, что может враз вырубить любого из Вашего отряда. Он также может использовать заклинание Stop на любого из персонажей, и, по существу, Вы практически не можете защитить себя, за исключением того, что должны немедленно (подчеркиваем, немедленно) лечить этот показатель Вашего статуса. Используйте тактику, аналогичную предыдущей, но на этот раз у босса уровень свыше 32.000 HP, так что бой будет очень нелегкий. После победы просмотрите видеосюжет, в котором самолет Гарланда как бы засасывает какое-то энергетическое поле. Чуть позже Вы видите летательный аппарат Куджаха и приготовьтесь к схватке с ним.

— **Схватка с боссом.**

Стратегия этого боя очень похожа на предыдущую. Если какой-нибудь из Ваших товарищей рухнет наземь бездыханный, немедленно оживите его, старайтесь как можно активнее использовать лекарей. Вам понадо-

бится очень много различных лечебных препаратов, чтобы часто оживлять своих товарищей. И очень хорошо, если Эйко будет в Вашем отряде, поскольку ее заклинание Phoenix summon способно оживить любого из Ваших товарищей и восстановить его уровень HP наполовину. При этом придется нанести кое-какие повреждения боссу. Очень неприятно, что босс может атаковать любого члена Вашего отряда, которого Вы только что оживили. Надо сказать, что компьютер в этой ситуации действует очень расчетливо и разумно, тем более, что у Куджаха в этой схватке уровень свыше 35.000 HP.

После боя Куджах в полной растерянности, он просто потрясен тем, что Вы победили его, и не может в это поверить. В отчаянии он проводит странную и довольно мощную магическую атаку, которая вырубает практически весь Ваш отряд. Особенно достается Гарланду. При этом босс вовсе не пытается победить Ваш отряд, вроде как он уже понимает, что это бесполезно, но хочет доказать, что он еще достаточно силен. Затем Вы просмотрите несколько видеосюжетов и, несмотря на все кошмарные события, сумеете буквально на волосок от смерти ускользнуть в своем летательном аппарате.

ДИСК 4.

Теперь Вы загрузили последний диск и видите Виви, беседующего с магом в деревне Black Mage village. Очень странно, что сюда переселились люди из деревни Brandbal. Затем Вы организуете свой отряд, нужно будет поднять повыше уровень Ваших персонажей и отправиться на замерзший континент (frozen continent), где поднять свой уровень еще как можно выше.

*** Temple of Fiends.**

Уровень отряда — 45.

Пройдите к северо-восточному континенту и дальше в западную его часть, войдите в портал и увидите драматический видеосюжет, в котором тысячи белых драконов вылезают из портала. Похоже, что дни мира со-

чтены, но Сид посылает огромный флот, который быстро и безжалостно уничтожает всю эту нечисть. Вы также получаете поддержку от Беатрис, которая прилетает в потрепанном летательном аппарате Red Rose airship. Но как только войдете в портал, тут же приготовьтесь к схватке с боссом.

— Схватка с боссом.

Ваши маги должны использовать свои summon и одновременно выполнять роль лекаря. Фрейя использует свои прыжковые атаки, а остальные персонажи должны атаковать нормально. Босс владеет рядом мощных атак, которые могут нанести повреждений на несколько тысяч HP, поэтому если Вы сумели поднять уровень как мы Вам советовали, то тогда есть шансы. Обязательно оживляйте убитых товарищей, в противном случае, у Вас мало шансов на победу. Нет никакой особой стратегии для победы над этим боссом. По существу, Вы должны действовать грубой силой и победить его. Bahamut и Bio самые эффективные средства против него.

После боя отряд телепортируется в очень знакомую и, к сожалению, очень опасную территорию — в замок Temple of Fiends. Добравшись туда довольно просто, вот только люди здесь очень уж крутые. Старайтесь сражаться с ними только в том случае, если находитесь поблизости от пунктов отгрузки и уже запомнили игру. В противном случае, придется начинать все сначала, а так в случае успеха поднимите свой уровень на несколько единиц, а это Вам очень пригодится, поскольку предстоит очередная схватка с боссом.

— Схватка с боссом (Кагу — Кэри).

Слава богу, этот бой не слишком трудный. Во всяком случае намного проще, чем предыдущий. Атакуйте, лечитесь, стройте нормальные боевые стратегии. Кэри действует в атаке довольно медленно. Использует защитные заклинания Wall или Barrier, чтобы отражать Ваши магические атаки. Но реально заклинание третьего уровня Ice 3 решит все проблемы легко. После боя Вы увидите

небольшую видеосцену с участием Эйко, Квина, Зидана и Гарнет, а затем, когда увидите, что начинается дождь, приготовьтесь к следующей схватке.

— Схватка с боссом (Tiamat — Тиамат).

После небольшой передышки Вы снова начинаете трудный бой. Молниевые атаки Lighting работают достаточно хорошо против этого монстра. Атакуйте как обычно, лечите своевременно раненых товарищей, на легкую победу рассчитывать не приходится, но победите без особых проблем.

Затем пройдите дальше вперед к пункту отгрузки, подлечите раны, запомните игру. Может быть, захотите приобрести какое-нибудь новое снаряжение, во всяком случае, постарайтесь поднять свой уровень, держитесь поближе к пункту отгрузки, уничтожайте всех встречаемых врагов, подлечивайтесь в случае необходимости; используйте палатки, чтобы своевременно отдохнуть. Здесь стоит побыть подольше, чтобы подготовиться к серьезному бою.

— Схватка с боссом (Кракен — Kraken).

Используйте молниевые атаки третьего уровня LIGHTNING 3 или RAMUN в этом бою. Summon Bahamut также работает отлично, но при этом расходуется слишком много HP. Прежде всего Вы должны отстрелить шупальцы этого монстра. Кракен будет своевременно подлечивать себя мощным заклинанием water spell, но против этого нельзя никак бороться. Когда один из Ваших товарищей будет "заморожен", т.е. приобретет статус Frozen, немедленно приведите его в чувство, используя огненное заклинание fire spell низкого уровня. Ни в коем случае не используйте заклинание fire 3, поскольку просто убьете его. Кракен владеет чрезвычайно мощной атакой, которая способна нанести Вам повреждений на несколько тысяч HP и даже при этом ослепить. Старайтесь немедленно подлечиться, иначе зачем нужны Ваши

маги? После победы отправляйтесь дальше вперед, а когда подойдете к комнате с тремя дверями, приготовьтесь к бою.

— Схватка с боссом (Лич — Lich).

Чрезвычайно сложный бой, поскольку Лич владеет невероятно мощными заклинаниями death spell и Stop spell. Кроме того, нужно остерегаться буквально катастрофического заклинания quake spell, которое может нанести повреждений свыше 1500 HP. Немедленно используйте заклинание float на весь свой отряд, если оно у Вас есть. В противном случае, немедленно приступайте к лечению. Rhoenix summon, пожалуй, самое мощное оружие против этого босса, так что любой ценой старайтесь сохранить жизнь Эйко, если она в Вашем отряде. После победы отправляйтесь дальше вперед и окажетесь на невидимой платформе в пространстве, двигайтесь в направлении зеленого света и окажетесь в каком-то странном космическом "искривлении" пространства/времени. Враги здесь встречаются как бы случайно. На самом деле, это души четырех страшных врагов, например, таких как Exdeath soul в игре FFV. Они очень мощны и имеют высокий уровень HP, но Вы и с ними справитесь, а когда доберетесь до пункта отгрузки, запомните игру. Появится новая опция, и Вы сможете вернуться к самому началу уровня к замку, но после таких утомительных трудов нужно все равно быть готовым к очень серьезным сражениям.

* Last Battle Standing.

Уровень отряда — 52.

— Схватка с боссом.

Если у Вас есть заклинания Vanish и X-Zone spell, этот бой будет достаточно простым. А если у Вас их нет, то тогда Doomgaze (из игры FFVI), первым делом атакует Вас заклинанием Meteor, которое способно нанести всем Вашим товарищам повреждений на несколько тысяч HP. Время от времени он будет использовать специальное заклинание death spell, к счастью, не очень часто. Иногда он будет прибегать и к физическим ата-

кам. Они очень мощны, и отразить их чрезвычайно сложно. К счастью, действует он довольно медленно, и Вы сможете успеть подлечить любого товарища, который получит серьезные повреждения. Почаще атакуйте нормальными атаками, а после боя возвращайтесь обратно и немедленно запомните игру. Вы вряд ли захотите снова сражаться с Doomgaze, если проиграете схватку Куджаху. Теперь возвращайтесь обратно, вытрите пот со своих ручонков, мысленно пожелайте себе удачи и отправляйтесь на разборку с Куджахом.

— Схватка с боссом.

Пожалуй, такого боя у Вас еще не было. Самая опасная атака босса megafire spell, которую он иногда использует подряд даже три раза. Не говоря уже о том, что эта атака наносит повреждений на несколько тысяч HP каждый раз, она может запросто прикончить любого члена Вашего отряда быстро и без проблем. Кроме того, босс сам отличный лекарь и может лечить себя до трех раз подряд, каждый раз восстанавливая по 3300 HP, так что это настоящий боец. Атакуйте его нормальными атаками, держите уровень HP на максимуме и делайте все, что можете. После схватки Куджах пошлет гигантскую энергетическую волну, которая свалит наземь всех Ваших товарищей. Аналогичную волну он использовал во время боя в Branbal. Теперь Вам предстоит выбрать состав своего отряда, при этом, как Вы понимаете, у всех Ваших персонажей уровень HP практически на нуле. Когда выберете себе товарищей для финального боя, остальные Ваши друзья пожертвуют своими жизнями, чтобы оживить остальных и поднять повыше уровень всего отряда. Сделайте все необходимые замены в сублимне и приготовьтесь к бою.

* Final Battle.

Как Вы догадались, предстоит схватка не со слабым. Держите уровень HP на самом максимуме, атакуйте нормально. У босса есть потрясающая атака Sephiroth Supernova, которая поражает всех членов Вашего отря-

да, действуя, в основном, на их статус. Основная стратегия понятна, Вы уже многократно отрабатывали ее ранее. Внимательно следите за боссом, и как только он начнет как бы мерцать, ни в коем случае не атакуйте, а приготовьтесь как следует подлечить себя или даже целый отряд, чтобы снять любые отрицательные воздействия на статус. Этот парень очень непрост, и победа Вам просто так не упадет в руки. Вероятнее всего, Вы проиграете этому боссу несколько раз, даже имея неограниченное количество жизней. т.е. используя трюк infinite life code. Так что будьте очень терпеливы, не отчаивайтесь после поражения, накапливайте опыт, старайтесь использовать любое защитное снаряжение, чтобы ослабить действие его атак. Не пугайтесь, если иногда один из Ваших товарищей превратится в камень, и не стремитесь его немедленно оживить. Компьютер, в общем, тупой и не понимает, что окаменевшему персонажу уже ничто не повредит, и будет атаковать его, расходуя силы и время. Если Эйко в Вашем отряде, то summon Phoenix очень пригодится, поскольку сможете оживить погибших членов Вашего отряда и нанести кое-какие повреждения боссу. Учтите при этом, что его оборона очень мощна, и Ваши физические атаки будут ослаблены в 2-3 раза. Ключом к победе в этой битве является, безусловно, магия, и очень полезно включить в свой отряд Фрейя, поскольку прыгает она великолепно и может запросто увернуться от атаки Superno, что в этом бою особенно важно. Вторым следует включить Виви, его атака X-Magic может нанести серьезные повреждения. Кроме того, магический меч Адельберта послужит Вам замечательным подспорьем. Он должен атаковать босса как можно чаще, но смертельный удар, по-видимому, может нанести Корал, используя свое метательное оружие и особенно красный меч, который одним махом может нанести повреждений на 6000 HP. Вряд ли имеет смысл описывать более под-

робную стратегию. Вы игрок уже достаточно опытный, поскольку прошли такой длинный путь. Нам остается пожелать Вам удачи в этом тяжелом и последнем бою.

*** Концовка.**

После этого тяжелейшего сражения Вы телепортируетесь из Dark Kujah, и происходит страшный взрыв, который Вы видите в видеосюжете. Но отряду удастся безопасно ускользнуть. Беатрис сверху может видеть этот чудовищный взрыв, пролетая на своем летательном аппарате. Чуть позже летательный аппарат короля Сида прибывает к месту назначения, и когда отряд собирается сесть в него, Зидан вдруг слышит голос, его зовет Куджах. Он хочет снова сразиться с деревом Tree of life, чтобы спасти Куджаха. Итак, битва у Зидана еще не окончена. Он должен сразиться с деревом и раз и навсегда уничтожить это дьявольское отродье. Чуть позже увидите, как воздушный корабль взлетает, а Зидан остается на земле. Гарнет смотрит сверху на него во все глаза и улетает на закат. Дальше Вы увидите в видеосюжете различные происшествия, происходящие между Куджахом и Зиданом среди корней дерева, причем Зидан даже в какой-то момент спасает Куджаха. Затем Вы видите Виви и многочисленных черных магов. Фрейя со своим другом обсуждает какие-то проблемы в бермусианском королевстве, Беатрис в королевской спальне достает свой меч и не знает что ей делать дальше, кладет этот меч на стол и уходит, ведь битва же окончена, и похоже, что здесь ей делать нечего.

Саламандер движется по горной тропе, встречает Рани, приветствует ее. Она спрашивает куда он отправляется, он указывает куда-то вперед и медленно уходит. Девушка окликает его, просит подождать, догоняет и дальше они идут вместе. Квин находится в своей кухне в Александрии, нюхает различные продукты и советует шеф-повару потропиться, видимо, он стал главным поваром в Александрии. Король Сид удочерил Эйко, и

теперь они оба живут в Lindbulm, собираясь отправиться в Prima Vista. Чуть позже появляется Беатрис, Стейнер спрашивает ее куда же она идет. Поскольку она отправляется к принцессе Гарнет, Адельберт просит ее подождать и отправляется вместе с ней.

Друзья Зидана встречаются в большой комнате Prima Vesta и обсуждают постановку театральной пьесы. Волосы Гарнет уже отросли, и она носит свои обычные одежды, как и положено принцессе. Зрители хлопают, Баку вежливо раскланивается на сцене, и пьеса начинается.

Вы видите девушку из бара (Ruby), которая обхаживает какого-то человека в плаще. После довольно длительной беседы один из друзей Зидана подходит к ней, и человек в плаще оказывается... кем бы Вы думали? Конечно, это Зидан. Вы видите, как Гарнет бросается к Зидану, но Беатрис с Адельбертом останавливают ее. Ведь она же принцесса и должна вести себя соответственно своему высокому сану. Они вежливо открывают дверь для Гарнет, как и положено открывать дверь принцессе, но Гарнет все равно бросается к Зидану, сбрасывая по дороге с себя медальон, королевскую тиару, и далее Вы видите очень романтическую сцену встречи Зидана и Гарнет. Все кругом очень довольны и, по существу, аплодируют этой сцене, может быть, даже больше, чем спектаклю.

На этом игра заканчивается, просмотрите титры и, если хотите, можете начать все сначала.

ПРИЛОЖЕНИЕ.

*** *Saving* или запоминание игры.**

Вы, конечно, понимаете, что это игра ролевого жанра и длится она долгие, долгие часы. При этом, если в предыдущих играх серии были пункты отгрузки, где Вы могли запомнить игру, то в этой игре, как Вы уже обратили внимание, в главном меню нет никаких команд, которые позволяли бы запомниться. Тем не менее, несмотря на то, что

пункты отгрузки отсутствуют, вместо них существуют очень симпатичные белые пушистые создания с маленькими крылышками, с чем-то, напоминающим грибок-дождевик, на головках. Называются они Moguris или по американски Moogles. Теперь для того, чтобы запомнить игру, Вам нужно отыскать такого Moguris и поговорить с ним. Тогда к Вашим услугам будет несколько опций. Первая из них Save, и Вы сможете запонить игру, а вторая опция называется Tent, т.е. шатер. Тогда Вы сможете использовать шатер, чтобы полностью восстановить уровень HP и MP для всего Вашего отряда. Третья опция называется MogNet. Это такая довольно смешная пародия на всемирную сеть электронной почты. Тем не менее, эта сеть очень существенна, поскольку с ее помощью осуществляется передача писем, которые нужно отправлять по соответствующему адресу. Не очень понятно пока зачем это все нужно, но поскольку Вам все равно придется встречаться с Moguris, то почему не передать ей письмо и получить от нее ответ, а при удобном случае передать его какому-нибудь другому Moguris. Вот так работает эта очень смешная и совсем не электронная, но почта. Кроме того, есть и четвертая опция, которая называется Mogshop. Здесь Moguris торгует различными предметами и броней по той же самой цене, по которой Вы их встретите и в других местах по ходу игры.

*** *Abilities* (способности).**

В этой игре к Вашим услугам широкий круг разнообразных способностей, которые являются фирменным знаком серии Final Fantasy. Вы осваиваете эти способности, используя оружие, броню и другие вспомогательные предметы, которые "имеют" соответствующее мастерство, и постепенно повышаете свой уровень. Освоение способностей происходит тогда, когда Вы зарабатываете очки AP (Ability Points). А их можно заслужить только в сражении. За победу над большей частью монстров Вы получаете одно

или два очка. Лишь на самых поздних стадиях игры можете получить немного больше очков, и когда, наконец, освоите эту способность, она остается с Вами до конца игры, и не нужно беспокоиться о том, чтобы специально ее активировать каждый раз.

В отличие от предыдущих игр серии, различные персонажи могут осваивать различные способности и это предусмотрено разработчиками. Кое-кому такой подход может не понравится, но, по нашему мнению, он создает значительно большее разнообразие, так как каждый персонаж обладает своим собственным уникальным набором способностей, отличным от других, а потому игра становится значительно увлекательнее.

Способности в игре делятся на два типа: атакующие (Attack) и поддерживающие (Support).

Attack Abilities. Атакующие способности основываются на магии и мастерстве (skills) персонажа. Некоторые из этих способностей требуют определенного количества очков МР для их выполнения, а некоторые не требуют. Эти способности "обозначены" красным кристаллом (Red Crystal) с буквой "А" в нижней его части. Чтобы их использовать, не нужно никаких специальных процедур, только следует учесть, что применяются они исключительно в сражениях (за исключением Белой магии).

Support Abilities. Эти способности не используются в сражениях и только усиливают имеющиеся возможности. Они "обозначаются" синим кристаллом (Blue Crystal) с буквой "S" в нижней его части. Обратите внимание, что каждая такая способность требует определенного количества очков МР. Вы его сможете увидеть на экране меню, но это не магические очки Magic Points, а магические очки камня (Magic Stone Point), которые характерны для Вашего персонажа. Вы можете активировать ровно столько вспомогательных способностей, сколько соответствует количеству Ваших очков Magic Stone Points и,

конечно же, никогда не сможете активировать их все. Поэтому выбор делайте разумно и внимательно, так чтобы обеспечить себе наличие нужной способности, которую сможете использовать в соответствующий момент игры.

* АТВ, АТЕ.

Сокращение АТВ обозначает Active Time Battle, и суть этого новшества состоит в том, что Ваши персонажи двигаются во время боя вполне естественно. Практически происходит имитация боя в режиме реального времени, и при этом Вы не только передвигаетесь, но можете выполнять самые разнообразные действия: выбирать цель, отыскивать необходимые предметы, что заметно отличает этот тип действий от нормальной и привычной системы для ролевых игр, когда противники делают очередные ходы по очереди. Здесь же реально Вы выполняете все действия при активном противодействии противника. Мало того, если Вы отдали приказ к атаке, например, 30 секунд назад, то, тем не менее, враг может атаковать Вас до того, как приказ будет выполнен. Понятно, что это требует от игроков большего внимания, смекалки, стратегических и тактических замыслов.

В игре появляется еще одно новшество АТЕ — Active Time Events. Это удивительно полезное мероприятие, поскольку позволяет Вам одновременно с игрой видеть самые разнообразные события, происходящие в той же самой территории или даже где-нибудь еще. Обратите внимание, что эти события играют очень важную роль именно для Вас — игрока, их обязательно нужно все просмотреть, и Вы будете знать то, чего другие игроки не знают, а поэтому сможете более разумно планировать свои сражения.

АТЕ бывают двух видов: compulsory и optional. Первые АТЕ сопровождаются надписями, сделанными серыми буквами в нижней левой части экрана. Обычно это самые важные события, которые позволяют узнать о сути происходящих событий, а также о воз-

можных поворотах сюжета. Здесь же можете получить определенные подсказки, чтобы лучше действовать с игрой. Вы не можете пропустить эти сцены, а optional ATEs обозначены цветными буквами. Чаще всего они показывают различные сцены с участием Ваших персонажей в самых, подчас малозначительных, но довольно любопытных событиях. По завершении этих событий иногда Вы будете получать кое-какие предметы.

Кроме того, АТЕ иногда предоставляют Вам не единственный выбор: как бы существует вторая часть. В обычной ситуации Вы увидите еще одно событие АТЕ, которое связано с тем выбором, который Вы отвергли, или же увидите новую АТЕ, как только войдете на следующий экран. В результате Вы, так или иначе, просмотрите все АТЕ, получите большое удовольствие и не упустите ничего важного.


* *Trance.*

Это новая система, которая, по существу, заменяет Limit Breaks из Final Fantasy 7 или Specials из Final Fantasy 8. Вы увидите на экране индикатор, который медленно заполняется по мере того, как Ваш персонаж получает повреждения и, когда он заполняется доверху, персонаж входит в особое состояние, которое называется Трансе. В этом состоянии нормальные команды этого персонажа заменяются совершенно новыми, хотя они и не всегда бывают заметно лучше. Например, Виви входит в состояние транса, его команда Black Magic меняется на команду W Black Magic. При этом, если Вы хотите атаковать кого-нибудь этой магической атакой, то Виви атакует сразу двумя магическими атаками вместо одной, и у Вас нет просто другого выбора. Конечно, такая атака значительно мощнее и прекрасно работает против босса. Но когда сражаетесь с обычными врагами, то понятно, что неразумно расходовать так много магических очков на всяких слабках. Хотя состояние транса позволяет запросто расправиться практически с любым боссом,

очень трудно в таком ослабленном состоянии добраться в целостности и сохранности до встречи с боссом. Поэтому не надо злоупотреблять этим состоянием, тем более, что при каждой схватке даже с самым слабым соперником, уровень индикатора начинает опускаться вниз, и Ваш персонаж выходит из состояния транса. Из-за этого не следует сохранять состояние транса до момента встречи с боссом, а если уж так случится, то используйте его на полную катушку.

* *Chocobo!*

Как только Вы получите в свое распоряжение Чособо, сможете принять участие в миниигре, где заработаете нужные предметы, обычные и очень редкие, которые помогут Вам благополучно завершить путешествие по мирам Final Fantasy 9. Заполучить Чособо достаточно просто, здесь никакого искусства не надо, а вот выкапывание различных предметов — это дело уже более сложное, требует определенного искусства, правильно выбранной позиции и т.п.

Итак, Вы входите в лес Chocobo Forest, Moguri дает Вам Gisei Creen. Используйте его на любом следе, оставленном Чособо; они выглядят точно так же, как в Final Fantasy 7. В результате, автоматически вызовете Чособо и он будет к Вашим услугам. Затем можете вернуться к лесу, где и начнется игра в Чособо с раскопками (Chocobo digging game). На самом деле, она очень веселая и смешная, однако, иногда может доставить Вам изрядное огорчение. Каждый раскоп стоит 60 джилл, и для того, чтобы осуществить раскопки, необходимо нажать кнопку . При этом Вы обязательно должны присматриваться к Чособо, обращать внимание на издаваемые им звуки и поведение, чтобы заметить правильно ли Вы выбрали место для раскопок.

За каждый найденный предмет Вы получите соответствующее количество очков и, в результате, сможете получить очень много нужных и важных предметов, надо только

правильно действовать. На самом деле, главная идея раскопок состоит в том, чтобы добыть специальный предмет под названием Chocograph. Он указывает места на карте мира, где закопаны сундуки с сокровищами, которые Вам необходимо выкопать. Найдя такой Chocograph, Вы сможете успешно выкапывать сундуки на карте мира. Для этого необходимо войти в специальную карту Location map в меню Chocograph menu и, когда обнаружите сундук, действие Chocograph заканчивается, и Вам нужно будет выкопать новый, чтобы отыскать очередной сундук. По мере нахождения все новых и новых Chocograph, Вы сможете усовершенствовать Вашего Чособо, и он сможет ходить по воде, мчаться через горы и даже летать.

* Battle System.

Очень важным элементом игры является сражение, и поэтому совершенно необходимо разобраться с battle system, освоить ее, чтобы успешно сражаться против любого противника. Вот несколько основных правил:

— А. Как не проиграть в бою.

Сражение в этой игре происходит в системе ATB (Active Time Battle), и команды, которые Вы можете выбрать в бою, будут различными для разных персонажей. Пожалуй, можно сказать, что самый быстрый путь к победе в схватке определяется тем, какую стратегию Вы выберете для конкретной ситуации и какие команды отдадите различным персонажам в различные моменты боя.

Когда взгляните на боевой экран, Вы увидите очень полезную информацию:

Cursor: для того, чтобы отдать команду соответствующему персонажу, Вы должны навести на него курсор.

Command: команды Fight, Item и другие будут написаны на экране. Сможете выбрать самую подходящую из них.

HP (Hit Points) и MP (Magic Point): также будут указаны на экране. Те персонажи, у которых в результате вражеских атак уровень HP опустился до нуля, будут не ак-

тивны (inactive) и не смогут присоединиться к Вам в бою. Магические очки MP совершенно необходимы для того, чтобы Вы могли использовать способности (ability).

АТВ: Уровень АТВ увеличивается по ходу игры, и когда он заполняется доверху, Вы можете выполнить соответствующие действия и выбрать соответствующую команду.

Trance Gauge: индикатор в состоянии транса зависит от того, как Вы сражаетесь и какие получаете повреждения. Чем больше повреждений наносит Вам враг, тем выше уровень индикатора транса. Когда этот индикатор заполняется полностью, то Вы оказываетесь в состоянии транса.

— В. Чтобы легче управлять персонажами во время боя, используйте следующие возможности.

1. Когда несколько персонажей активны и готовы к бою, Вы можете нажать кнопку **▲**, чтобы поменять персонажа, который должен получить команду, и тем самым лучше организовать характер боевых действий.

2. Если Вы непрерывно нажимаете кнопки **L1/R1** одновременно, то сможете удрать от атакующего врага. Однако, для этого требуется некоторое время, прежде чем Вы успеете смыться с поля боя. Поэтому учтите, что сможете за этот небольшой период задержки пропустить несколько вражеских атак. Кроме того, в бою бывают ситуации, когда Вы удрать не сможете.

3. Если нажмете кнопку **L2**, то окошечко прицеливания (Target window) появится на экране, и Вы сможете выбрать соответствующего врага, чтобы атаковать его магией или физическими атаками.

— С. Перемена команд в состоянии Trance.

После того, как Вы получили достаточно много атак со стороны врага, и индикатор транса Вашего персонажа заполнился доверху, т.е. засветился ярким светом, Ваша атакующая способность, как ни странно, заметно возрастет, и Вы можете выполнить специ-

альные атаки, которые появляются в арсенале за счет изменения команд. Вместо одной атаки, Вы получаете другую, более мощную, доступную только в состоянии транса. Это достаточно эффективная стратегия, но совершенно необходим точный расчет, чтобы войти в состояние транса как раз перед схваткой с очень мощным врагом. Тогда Вы сможете использовать новые специальные атаки. Однако учтите, что как только принимаете какие-то действия, индикатор транса опустится и Вы выйдете из этого состояния. Кроме того, есть еще две ситуации, когда Вы выйдете из состояния транса, даже не предпринимая каких-либо действий. Это произойдет в момент окончания схватки или в момент использования сверхестественных (abnormal) способностей, в частности, способностей Зомби.

D. Сверхестественный (Abnormal) статус.

Когда Ваш персонаж находится в сверхестественном состоянии, это имеет свои недостатки и свои преимущества, поэтому их надо использовать в сражениях очень разумно.

Преимущество сверхестественного статуса (все отменяется по окончании боя):

1. Re-Raise. Если во время боя Вас атаковали заклинанием battle inactive, то в обычной ситуации Вы сразу становитесь неактивным и не можете принять участие в бою. В случае же сверхестественного статуса, этот эффект будет снят за счет восстановления уровня HP.

2. Статус Regeneration. В этом случае уровень HP начинает постоянно увеличиваться.

3. Статус Haste. Индикатор ATB заметно увеличивает скорость заполнения.

4. Статус Levitate. В этом случае, как и понятно из названия, Вы начинаете летать в воздухе и никаких повреждений от "земных" атак не получите.

5. Статус Shell. В этом случае поврежде-

ния от магических атак резко уменьшаются.

6. Статус Protect. Повреждения от физических атак заметно снижаются.

7. Статус Banish. Никаких повреждений от физических атак.

8. Статус Reflect. Отражает магические атаки, хотя, к сожалению, есть и исключения.

Недостатки сверхестественного статуса (отменяются после завершения битвы).

1. Статус Confusion. Персонаж становится практически неуправляемым и продолжает атаковать всех встречаемых и поперечных, не разбирая враг это или друг.

2. Статус Berserk. Атакующая мощь персонажа увеличивается, но он становится неуправляемым.

3. Статус Stop. Время останавливается, и Вы теряете управление.

4. Статус Poison. HP постепенно уменьшается под действием яда.

5. Статус Sleep. Вы засыпаете, а потому теряете управление.

6. Статус Slow. Скорость заполнения индикатора ATB уменьшается.

7. Статус Hit. В этом случае Вы получаете серьезные ожоги и сражаетесь очень медленно, практически неактивно.

8. Статус Freeze. Вы теряете управление из-за того, что замораживаетесь. Если при этом против Вас проведут физическую атаку, то станете полностью неактивным.

9. Minimum. Тело персонажа становится маленьким-маленьким, а атакующая и оборонительная мощь заметно падают.

10. Death Sentence. Если счетчик над головой опускается до нуля, то Вы становитесь неактивным или трупом.

11. Slowly Petrify. Если счетчик над головой опускается до нуля, то Вы превращаетесь в камень.

Недостаток сверхестественного статуса (который сохраняется после окончания битвы).

1. Статус Petrify. Превращаетесь в камень и теряете управление.

2. Статус **Poison Plus**. Теряете управление над персонажем из-за сильного отравления, а уровень МР и НР начинает медленно снижаться.

3. Статус **Wills**. Останавливается "рост". Даже после победы в бою уровень очков Ехр и АР не будет возрастать.

4. **Silence**. Не можете петь, а потому и не можете использовать магию.

5. **Darkenss**. Видимость становится очень плохая, как будто опускается мрак, а физические атаки будут совершенно неэффективны.

6. **Trouble**. Повреждения, получаемые от вражеских физических атак, уменьшаются наполовину, что хорошо, но зато эти повреждения получают все члены Вашего отряда, а это плохо.

7. Статус **Zombi**. Все восстановительные эффекты меняются на противоположные и становятся ослабляющими эффектами.

8. Статус **Ballte Inactive**. Вы теряете управление над персонажем, пока не оживите его.

Примечание. Когда находитесь в состоянии транса, все недостатки сверхъестественных статусов отменяются, за исключением окаменения (*petrify*), зомби и *wills*.

* Карточные игры.

"Quad Mist" очень популярная игра по всему миру. В этой игре Вы можете вызывать на карточное соревнование буквально каждого "солдата", с которым заговорите, нажав кнопку ■.

Основные правила игры.

Игрок и его противник, каждый получает по пять карт и выкладывает их одну за одной на доске, разбитой на квадраты (4 на 4). Размещая карты на игровом поле определенным образом, Вы можете выиграть карты у противника, и они тогда станут Вашими. Когда все карты игроков использованы, тот игрок, у которого больше карт, объявляется победителем.

Если карта положена на игровую доску таким образом, что треугольный значок на боковой части карты направлен в сторону карты

соперника, на которой нет такого значка, то карта соперника переворачивается.

Когда карта соперника имеет треугольный значок, который направлен на Вашу карту, также с треугольным значком, то соответствующие цифры на картах должны быть как бы вычтены друг из друга, и та карта, на которой меньшая цифра, должна быть перевернута.

Когда карта переворачивается в процессе карточной игры, то может так случиться, что это приведет к перевороту других карт вокруг нее в том случае, если на них не окажется треугольного значка или их "сила" окажется меньше. Таким образом можно вызвать как бы цепную реакцию. Этот случай называется *combo*, т.е. комбинация.

На каждой карте написана соответствующая цифра, которая определяет ее значимость, "силу" в игре, и чем цифра больше, тем большей "силой" обладает карта. В этом, собственно, и есть один из важных моментов игры, который необходимо учитывать. В этой игре нет одной единственной победной стратегии. Нужно рассматривать различные варианты, которые в известной мере опережаются формой игрового поля, а также типом карт, которые у Вас в руке. Можно выделить две основных игровых стратегии.

1. Если Вы помещаете Ваши карты так, чтобы их стороны, на которых нет треугольных значков, повернуты друг к другу, то тогда у противника меньше шансов перевернуть Ваши карты и победить в игре.

2. Даже если Ваши карты перевернуты, Вы все еще можете вернуть их все обратно буквально одним ударом, т.е. если удастся использовать комбинацию в самый последний момент, то Вы буквально за один ход можете завоевать все карты противника.

По окончании игры победитель получает одну карту от противника из тех, которые были перевернуты. Если же Вам удастся победить, перевернув все карты противника, то и получите все пять карт. Хотя, с другой стороны, если с Вами произойдет аналогичная ис-

тория, то противник получит все пять Ваших карт.

*** Как развивать Chocobo.**

Если развиваете мощь Ваших Chocobo и их способности, то Вам значительно легче обследовать различные территории и добираться в совершенно, казалось бы, недоступные места.

А. Если Вы заполучили Chocobo, то можете сыграть в игру Look here! Chocobo. При этом, если Вы встретили Chocobo в каком-нибудь месте, то конечно, его можно использовать в качестве транспортного средства. Забравшись к нему на спину, Вы можете попасть в некоторые специальные места и начать вышеуказанную миниигру. Эта игра ведется на время, за которое Вы должны выкопать определенные предметы, закопанные в самых разных местах (учтите, что для этой игры Вам понадобятся деньги). Если повезет, то сможете выкопать из земли очень ценные предметы.

В. Когда у Вашего Chocobo достаточно высокий уровень Lv, и Вы прилагаете определенные усилия, чтобы этот уровень увеличить, то способность копать ямы заметно возрастает, и уровень Chocobo увеличивается по мере того, как Вы копаете все больше и больше ям.

С. Когда играете в игру Look here! Chocobo (Chocobo, загляни сюда!), Вы можете выкопать определенную картинку, которая называется Chocograph. На самом деле, это небольшая карта, на которой указано место, где находится сокровище. Если Вы сможете найти соответствующее место, которое обозначено на Chocograph's, а затем выкопать яму с помощью своего Chocobo, то обнаружите сокровище. По ходу игры надо действовать очень быстро и времени зря не терять, но ради такого удовольствия и полезных предметов совсем не жалко потерять немного времени.

Д. Если Вам удалось обнаружить сокровище, то Ваш Chocobo, естественно, будет развиваться. А когда Chocobo разовьется, он

сможет забраться в самые недоступные места и, в результате этого, обнаружить еще больше сокровищ.

*** Миниигры,**

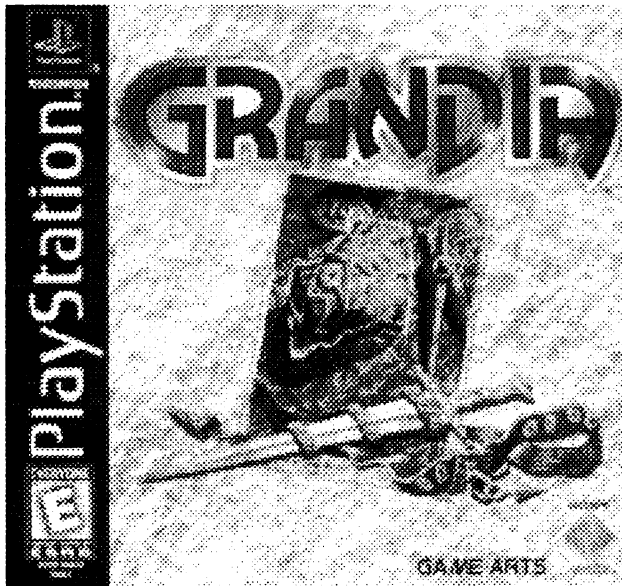
В игре Final Fantasy 9, помимо игры с Chocobo и карточной игры, есть еще пара симпатичных миниигр.

1. Rope Jumping (прыжки через веревочку). Вы будете прыгать через вращающуюся веревочку (что наверняка делали в детстве), нажимая кнопку точно в нужный момент. В начале этой миниигры Вы справитесь легко с этим упражнением, но чем дальше в лес, тем больше дров, и прыгать будет значительно сложнее. Тем более, что интервал между прыжками будет довольно произвольно меняться.

2. Frogs (миниигра с лягушками). Вы должны точно уловить момент, когда лягушки из озера будут выходить на берег, поскольку лягушки разных размеров и ведут себя совершенно по-разному, это сделать совсем непросто.

Помимо миниигр, очень интересным элементом является собирательство. При этом Вы можете собирать карты, способности и предметы. Если удастся собрать много карт, то Ваш уровень, как собирателя (collector's level), поднимется и, если достигнете высочайшего уровня, то соберете великолепную коллекцию.

GRANDIA



Новая ролевая игра задумывалась давно и предполагалось, что она станет киллером серии Final Fantasy, однако в связи с длительной задержкой задачу-максимум решить не удалось. Тем не менее, игра получилась классная, и любители ролевого жанра безусловно ее оценят.

Знаменитый Сегун (военачальник) просыпается от кошмарного сна "Сон, все тот же сон!". Появляются Миурен (23 года, лейтенант Баала) и Лин (15 лет, помощник Миурена). Здесь Вы узнаете, что Миурен является сыном Сегуна...

В замечательном городке Парм четырнадцатилетний пацан по имени Джастин мечтает стать искателем приключений. Его очаровательная восмилетняя подружка Сью с пурпурными волосами всегда участвует в его воображаемых приключениях, поисках сокровищ, сражается на самодельных деревянных мечах, ну и тому подобные "казаки-раз-

бойники".

Джастин не знает кто его отец, но у него сохранился памятный медальон, а мамаша его по имени Лили (32 года) владеет ресторанчиком в городе. У Сью совсем нет родителей, ее воспитали дедушка с бабушкой, и она все свободное время проводит со своим другом.

В городе живет и другой парень по имени Гантз, постоянный соперник Джастина, нареченной невестой которого является Сью. Понятно, что Джастин такого и в мыслях допустить не может.

На этот раз Гантз делает Джастину и Сью серьезное предложение. Он вместе со своими товарищами запрятал в городе четыре легендарных предмета, и если наши герои сумеют найти их до наступления темноты, то он не будет претендовать на руку Сью.

Таким образом, история начинается, когда компания Гантза вышвыривает Джастина из таверны, затем приходит малышка Сью и приносит первый предмет, древний фартук из мощной брони...

* Боевая система.

По ходу игры Вы будете встречать многочисленных врагов и монстров. Когда Вы касаетесь их, экран переключается в режим "battle mode".

Если Вы касаетесь соперника спереди, то схватка происходит нормально, а вот если дотронетесь сзади, то получите преимущество первого удара (синее сообщение на экране в начале боя). Если же враг сумеет сделать то же самое, то он получит право первой атаки

(желто-красное сообщение на экране). В принципе, сражаться придется много и часто, поэтому не следует уклоняться от схваток с врагами, если в Вашем отряде трое или более бойцов. Не бойтесь понести потери, тем более потерять HP. Когда враг сам бросится в атаку, шансов у Вас будет заметно меньше.

Все декорации и обстановка выполнены в трехмерной графике, а монстры и персонажи в двухмерной. Тем не менее, и то, и другое выглядит просто превосходно.

Инициатива атакующего определяется индикаторной панелькой в правой нижней части экрана. Здесь увидите иконки персонажей и монстров, они перемещаются вправо по направлению к "действию". Когда они достают предпоследней черты, то нужно выбрать действие, т.е. прием, комбинацию. Затем иконка перемещается на последнюю черту с различной скоростью: магический прием требует некоторого времени, а комбинация выполняется буквально мгновенно.

Как только действие исполнено, иконки снова появляются в левой части панельки.

Если Ваш персонаж был атакован в последней (правой) части панельки, то он может выбрать "cancel", чтобы отменить атаку, или опцию "counter", чтобы несколько ее отсрочить.

Когда наступает очередь Вашего персонажа выполнить атакующие действия, над его головой появляется кружок. Теперь Вы можете выбрать нужную опцию, нажимая каждый раз **RIGHT**.

*** Combo.**

Ваш персонаж дважды наносит удары выбранному противнику. Если при этом удастся убить его с первого удара, он тут же развернется и атакует другого врага. Это самая мощная атака в рукопашном бою.

*** Critical.**

Ваш персонаж наносит довольно медленный, но мощный удар выбранному противнику.

*** Protect.**

Используя левую опцию, Ваш персонаж

защищает себя; правая опция позволяет отскочить в сторону и увернуться от атаки.

*** See.**

Позволяет увидеть показатели персонажа или монстра в нижнем левом окошке, если кликните по нему.

*** Flee.**

Удирать, удирать, удирать.

*** Auto-battle.**

Дает возможность перевести несколько персонажей из своей команды в автоматический режим или даже всех сразу (соответственно, левая и правая опции).

*** Item.**

Воскрешающий "предмет" (yomi no fukkatsuya) — настойка, полностью восстанавливающая здоровье. Проверьте все свои находки, пока не найдете то, что помогает мертвым.

*** Skill/Magic.**

Переключает с помощью кнопок **L** и **R** уровень умения/магии.

Когда победите в бою, увидите на экране завоеванное золото (Gold), опыт (Experience) и эффект, оказавший влияние на всю Вашу команду.

*** Weapons/Skills.**

Каждый персонаж может владеть разными типами оружия. Например, Джастин владеет мечом, булавой (палицей) или топором, а Сю только палицей и метательным оружием (луком).

Если пройдете в меню склада (Inventory), выберете предмет мастерства (4-й), то увидите какие заклинания открыты или предстоит открыть. Затем снова вернитесь в 4-ю опцию и увидите возможности мастерства (умения) персонажа с использованием оружия.

Когда достигаете определенного уровня владения оружием (а позже и магией), Ваш персонаж вспомнит специальную скилл-технику, которая использует скилл-пункты персонажа (SP).

Например, у Джастина есть мастерство "V-slash", для чего необходимо мастерство

владения мечом на уровне 1. Чтобы выполнить мастерство "W-break", он должен достигнуть уровня 6 во владении мечом и уровня 4 с булавой. Немного позже, когда персонаж овладеет магией огня (magic of fire), то потребуется 12-й уровень владения мечом и 8-й уровень с огнем.

Это очень эффективный способ, позволяющий игроку использовать все типы оружия, которые он сумеет найти по ходу игры. Ведь единственный способ увеличить уровень владения оружием, это использовать его почаще.

В игре доступны Мечи (Swords), Ножи (Knives), Булавы-палицы (Maces), Топоры (Axe), Луки (Bows) и Кнуты (Whips).

* Magic.

Если хотите, чтобы персонаж овладел магией, придется сначала найти такие редкие предметы в пещерах, как Яйца мана (mana eggs), напоминающие синие алмазы.

В городских оружейных магазинах сможете за эти яйца купить магическое мастерство для своего персонажа.

Вот четыре основных магических мастерства:

Vaap — Огонь (Fire);
Huy — Ветер (Wind);
Keroma — Вода (Water);
Digan — Земля (Earth).

Когда персонаж овладеет несколькими вариантами магического мастерства, он получит доступ к другим более мощным возможностям.

Inazuma — Молния (Lightning) — Огонь + Ветер;

Fubuki — Лед (Ice) — Вода + Ветер;
Shinrin — Дерево (Wood) — Вода + Земля;
Bakuretsu — Метеор (Meteor) — Огонь + Земля.

Некоторые новшества в магии основываются на MP, заклинания бывают трех уровней, и каждый уровень имеет свое значение MP.

Например, Джастин имеет на 1-м уровне 16 MP, на 2-м уровне — 8 MP, на 3-м уровне — 1 MP.

Чтобы заработать силу (power), уровни магического мастерства, более мощные заклинания к MP, придется немного потрудиться. Если интенсивно применять заклинания Огня 1-го уровня (Vaap), то Джастин или Фина смогут разучить заклинание Огня 2-го уровня (Vaap Flame), увеличивая тем самым максимум MP второго уровня.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

ДИСК 1.

* 1-й континент. *Paru (Парм).*

Итак, мы уже знаем, что Джастин после разговора с Гантз, принес ему древнюю броню. Два других предмета найдете в городе и гавани на северо-востоке, а когда передадите их охраннику, он предупредит Вас, что последний предмет найти будет совсем нелегко.

Отыщите его младшего братца, тот сразу бросится наутек при их приближении. Снова поговорите с Гантзом, он сообщит, что четвертый предмет находится в сундуке в его доме. Но ключик Вам не найти, заверит он!

Поговорите с младшим братцем, оказывается он давно уже потерял этот ключ, и Вам придется помочь ему в розысках, ползая на карачках в темных закоулках.

Когда найдете предмет, возвращайтесь к Гатзу в дом, возьмите деревянный меч, отдайте его Гатзу, ударите от плохих людей (с рыбой) и бегите к себе домой на другой конец города.

Время обеда, т.е. дело к вечеру, самое время обсудить кое-что со своими друзьями, есть в игре такая особенность.

Тем временем, Ваша мамочка расскажет о своем развеселом прошлом. Оказывается она была возлюбленной морского пирата (популяр!) и славно провела свои юные годы...

Утром отправляйтесь в музей в юго-восточной части города, поговорите с директором и отдайте ему папашин сувенир, маленький медальон с зеленым "духовным" камнем. Директор давно изучает древние цивилизации, в частности, Инджул (Enjool). Эти легкокрылые люди (light minged people) оста-

вили мало следов своего существования. Наш будущий искатель приключений передал папин подарок, чтобы выслать его подлинность и принадлежность к Инджул. Но сходу это определить совершенно невозможно.

Поскольку директор музея увидел в глазах Джастина неподдельный интерес к археологии и древней истории, то он дает ему письмо-пропуск на археологические раскопки Saruto на севере.

Наши герои в восторге и направляются навстречу новым приключениям.

*** Saturo (Сапуто).**

Через горный район доберетесь до военного лагеря, вроде бы директорский пропуск обеспечивает Вам беспрепятственный проход, однако три женщины-офицера категорически против. Спорить не надо, просто последуйте за ними, когда они войдут в лагерь.

Здесь впервые Джастин увидит Миурена и Лин, его "духовный" камень открывает доступ куда угодно, Вы можете пройти в подземелье, где возможно жили Инджул!

Когда окажетесь в Y-образном коридоре, пройдите развилку и дважды нажмите кнопку.

Внутри встретите Риете, точнее, ее образ. Она приветствует Джастина, назвав его "тот, кто носит духовный камень". По ее совету следует отправиться на восток через море и отыскать Алент, последнее убежище Инджул.

Когда выйдете наружу, то сможете обхитрить Миурена, но с каменной птицей справиться все-таки придется (Rock Bird).

Вернитесь в дом Джастина...

*** Jin (Джин).**

Итак, пора на восток в Нью Палм (New Palm). Туда можно добраться только морем на корабле, но нужно достать на него билет. Бывший искатель приключений по имени Джин пообещал помочь Вам с этим... Ходят слухи, что его можно заставить в баре для взрослых, где Вы в свое время нашли ключ от сундука Гантза.

Барменша позволит Вам войти, если по-

можете найти ее сына, у которого единственный ключ. Ночью Вы ползком крадетесь к бару, но вначале воспользуйтесь подсказкой от Джина, для чего и отправляйтесь к нему домой. Он забыл свой кошелек, и Вы заодно отнесете ему. Джин живет очень далеко, придется ехать на поезде.

Маленькая девчушка перед железнодорожной станцией пожалуется, что ее мамочка потеряла брошку возле музея. Отыщите брошь в канализации.

Когда Вы покинете поезд и встретите Джин, он решит испытать Вас на звание искателя приключений. Только после этого испытания он даст Вам пропуск на корабль. Пройти испытание в пещере нетрудно, только обязательно прикончите приспешников короля Орков (Orc King), а уж потом атакуйте самого Короля.

Теперь пропуск у Вас, но впереди еще круче проблемы.

*** Leaving home (Покидая дом родной).**

Понятное дело, Джастин не хочет брать с собой Сью в это опасное путешествие, ведь она еще ребенок. Но девочка считает, что так дело не пойдет...

Ничего не сказав своей матери, Джастин рано утром покинул родной дом, повесив на стену свою фотографию рядом с портретами его предков — великих искателей приключений. Он твердо решил превзойти их всех и стать самым-самым.

Придя в гавань, Джастин обнаруживает у себя в кармане письмо к лидеру гильдии искателей приключений в Нью Пальме, с которым его мать была знакома во времена своей бурной юности.

Затем Джастин прыгает на палубу отплывающего корабля...

*** Life aboard (На корабле).**

К Джастину на корабле относятся как к почетному гостю, и наслаждаясь морским путешествием, он свободно ходит по караблю, заглядывает в машинный зал и т.п.

Неожиданно Джастин узнает, что на корабле поймали "зайца". Это девочка-безбилетница, которую собираются бросить за борт. И это оказывается настырная девчонка Сью! Ее выводят на палубу, и Джастин уговаривает капитана пощадить девочку, за это они будут выполнять самую грязную работу на корабле во время путешествия. Когда соглашение достигнуто, наши герои отправляются отдыхать в матросский кубрик.

В первый день Вы отправляетесь убирать роскошную пассажирскую каюту (у Вас есть ключ), нужно убраться в ванне и доставить удовольствие пассажиру, заодно выполнить свои новые обязанности.

На второй день Вы трудитесь на палубе. Сохраняйте здоровье на уровне, иначе не сумеете уложиться вовремя.

На третий день становится известно, что на борт прибывает самый первый искатель приключений в Нью Пальме, Джастин просто в восторге, оказывается это Фина!

Буквально сразу Джастин, Сью и Фина становятся друзьями. Однако, девушка предчувствует какое-то роковое событие. И действительно появляется корабль-фантом, команда в полной панике, только Джастин с Финой отправляются обследовать этого Летучего Голландца! Когда смельчаки возвращаются обратно, на горизонте уже виднеется Нью Пальм.

2-й континент.

*** Feena`s problems. (У Фины проблемы).**

По прибытию в порт Фина покидает Вас. По каким-то причинам она не хочет заходить в город, однако настоятельно просит навестить ее в домике неподалеку от города.

В Гильдии искателей приключений Вы узнаете, что мамочкин знакомый здесь уже не работает, а новый лидер полное дерьмо и тупица. Этот болван по имени Пакон положил глаз на Фину, думает что она безумно влюблена в него, но из скромности скрывает свои чувства! Работать с ним дело дохлое, лучше

посетить Фину.

На самом деле, девушка живет в большом шатре. Вам весело и хорошо, пока не появляется Пакон, чтобы силой(!) увести Фину с собой. Он мастер боевых искусств, с ним вместе Чанг, так что Джастин против них не пляшет.

Когда девушку уведят, Джастин решает любой ценой сорвать свадьбу. Вернитесь в город, войдите в церковь через заднюю дверь, разделайтесь с Чангом, тем более, что он здесь один.

Тогда Фина, которая не может совсем справиться с Паконом (он ее работодатель и владелец лицензии), тем не менее отправляется с Джастином и Сью навстречу настоящим приключениям.

*** Adventurer`s Life. (Жизнь искателя приключений).**

Вы отправляетесь на юговосток Нью Пальма к разрушенному городу Инджул. Здесь огромный многоэтажный лабиринт, каменные колонны и все такое прочее.

Встретите здесь Риете, она посоветует Джастину отправиться дальше на восток к "концу света"!

А этот знаменитый конец света (Фина все покажет), на самом деле, высоченная стена, перебраться через которую никому и в голову не приходит. Вот люди и думают, что здесь конец света.

Но на пути наших героев...

*** The boy and fog (Мальчик и туман).**

Встретите странного мальчика с длинными ушами и большим рогом во лбу. Кто-то ранил его, и лучше всего переправить необычайного мальчика к Фине.

Чтобы вылечить его, необходим специальный цветок, растущий неподалеку от дома Фины в горах (придется преодолеть барьер), здесь много беленьких цветочков (> 35 HP), но Вам-то нужен красненький!

Когда, наконец, обнаружите аленький цветочек, мальчик выздоровеет, но Вы совершенно не будете понимать его! Похоже,

он предлагает Вам перекусить или еще что?

Тем временем, появляются три женщины-офицера (Вы их еще не забыли?) и арестовывают Вас. Однако, Вам удается ускользнуть, поскольку Лин как бы нечаянно обронит ключ, и нужно снова встретиться с мальчиком. Пройдите через трубы азрации (обратите внимание, что Мио! разговаривает на том же языке, что и странный мальчик) к пункту отгрузки. Чтобы открыть дверь требуется секретный ход.

Пройдите по трубам поближе к секретной двери, подслушайте как три женщины произнесут пароль. Первые две произнесут фальшивый код, но третья по имени Мио, назовет правильный пароль: **RIGHT, RIGHT, LEFT, LEFT, DOWN, UP, DOWN, UP**. Кнопки у двери (сверху вниз) соответственно означают: **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**.

Когда откроете дверь, сможете освободить мальчика, затем проглотите что он Вам предложит, и сразу начнете понимать его язык.

Теперь пройдите в его родную деревню, ее плохо видно в густом тумане. Как предполагает деревенский старшина, это их Бог защищает — его зовут Lightgod. Чтобы продолжить путешествие, Вам необходим этот Божок (артифакт), иначе туман не рассеется. Однако, старейшина явно этого не жалеет. Он предлагает отправиться за священным вином, вот тогда возможен торг. Действительно божок-то, на самом деле, артефакт Инджул. Когда принесете священное вино, неожиданно появятся солдаты, Вы услышите как Лин поклянется Миурену найти и последний "элемент" Этого! Вы все поняли, она как раз говорит о защищающем божге Инджул!

Сью, Джастин и Фина появляются на сцене, и неожиданно становится ясно, что Лин родная сестра-двойняшка Фины, давно покинувшая дом. Известно было, что она завербовалась в армию, но не ожидали ее здесь встретить.

*** The End of the World (Конец Света).**

Увлекательная и нетрудная часть приключений.

Пожалуй, только птицы на вершине стены доставят некоторые неприятности. Друзья доберутся на стену лишь когда Джастин уже собирается вернуться обратно. Ясное дело, это еще не конец света, тем более, что появляются странные машины и вышвыривают Вашу компанию на другую сторону.

Джастин просыпается возле Фины, а Сью и следов не видно!

*** Over the end of the World. (Через Конец Света).**

Пробейтесь через этот совершенно новый мир, полный изумительной красоты цветов и растений, доберитесь до дома Гадоин (38 лет), могучего воина 30-го уровня, владеющего магией и мастерством. Он вместе с доктором Альмой из деревни Дайт прилагают все усилия, чтобы вылечить бедняжку Сью.

Гадоин присоединится к Вашему отряду, и все вместе отправляйтесь в Дайт. Гадоин очень заинтересован почему-то в том, чтобы прошел дождь, и будет беседовать со старшиной.

Пройдите в гостиницу, поговорите с Гидо. Он принадлежит к народу Моге, напоминающим кроликов, очень много знает о Вас: чем занимаетесь и что ждет в будущем, но почему-то не рассказывает.

*** Red Rain (Красный дождь).**

Выспитесь в гостинице, а когда проснетесь, начнется легкий дождь. Затем он станет кроваво-красного цвета и очень опасным. Гадоину нужен смелый герой, чтобы добыть Священный Трезубец (Sacred Trident) — догадайтесь с трех раз кто вызовется выполнять эту задачу?

Вы подходите к огромному ядовитому Грибному Дворцу. Здесь необходимо развернуть мост на 90 градусов (чтобы пройти дальше), жаль только что некоторые выключатели вместо того, чтобы развернуть мост, вызывают вражеские подкрепления.

Когда пройдете в комнату с Трезубцем, станет ясно зачем понадобился Герой! Вам предстоит выбрать одну из двух дорог — лун-

ную или звездную. Угадайте правильную — получите Трезубец, ошибетесь — погибнете. Гадойн предлагает идти впереди, и если он выберет верный путь, нет проблем, а если ошибется, то Вы пойдете по другой дороге и выполните задание.

Все в растерянности, а Гадойн решительно выбирает Луну, но он слишком велик и пролезть не может! Джастин вызывается пройти вперед, но Фина останавливает его. Девушка она мудрая, ей нужно доверять, и по ее совету Джастин выбирает звездный путь, где и находит Трезубец. И как только он возьмет его, дворец начнет разрушаться, и Гадойн отчаянно пытается спастись.

Джастин остается жив, но получает шее от Фины за доставленные неприятности.

* *Ganbo (Ганбо).*

Теперь Джастин настоящий герой и очень хочет увидеть Развалины Инджул — Двойную башню (Twin Tower), находящуюся на юге. Вначале они отправляются в деревню Ганбо.

Эта деревня известна своим знаменитым фестивалем, здесь очень тепло, поскольку рядом находится вулкан. Но...

На самом деле, деревня довольно странная, жители обожают лягушек и поклоняются Богу. Когда Вы приблизитесь к первому встречному, то если это будет женщина, то, увидев Джастина, закричит: "Убирайтесь отсюда!". А если это будет мужчина, то, увидев Фину, завопит: "Не подходите ко мне!".

После разговора со старейшиной (Вам нужна лодка, чтобы доплыть до Двойной башни), он предлагает принять участие в фестивале — больно уж ему понравились Джастин и Фина. Наши друзья простодушно соглашаются...

Вся деревня почему-то собирается поглазеть на "безумную" парочку, и что-то болтают о силе настоящей любви.

На самом деле, это ловушка! Оказывается, вулкан пять лет назад был захвачен страшным драконом, и чтобы вернуть тепло, старейшина отдает их на съедение монстру и

телепортирует влюбленных на вулкан...

После блужданий и поисков они находят Гадойна и Сью, теперь Дракону не поздоровится.

Разделавшись с монстром, Ваша компания возвращается в Ганбо, фестиваль в полном разгаре, и происходит первое романтическое объяснение с Финой.

* *Twin Tower (Двойная башня).*

Наконец-то, мужчина из деревни отведет Вас сюда. Вход запечатан, и никто не осмеливается входить в эти священные руины. Однако, духовный камень Джастина открывает доступ сюда не только ему, но и Миурену, Фине и Лин.

Наши герои поделились на две пары, Миурен отправился с Финой, а Лин с Джестином.

Затем Фина повреждает ногу, Миурен очень внимательно ухаживает за ней, рассказывает обо всем, что видит вокруг. Интересно, если светокрылые люди ничего дурного не задумывали, почему они исчезли, а затем построили стену Конца света. Потом он рассказывает Фине, что он сын Сегуна Баала, принадлежит к "людям тумана" Аджин. Великий сегун давно понял тайную силу светлокрылых людей, но земля эта ему была очень по нраву.

Тем временем Джастин успешно освобождает Лин от мерзких лягушек, а она (неблагодарная!) выхватывает меч и требует, чтобы он немедленно отдал ей духовный камень, который явно принадлежит культуре Инджул, равно как и Бог "туманной" деревни. Чтобы избежать кровопролития, Джастин бросает ей свое кольцо, человеческая жизнь дороже любого, даже духовного, камня.

Конфликт исчерпан, дальше они путешествуют вместе. Лин начинает ценить добрый веселый характер своего напарника и его любовь к приключениям. Они встречают Риете, который указывает путь на восток, за море...

Когда доберетесь до выхода, Лин быстро возьмет Вас за руку и вложит в него кольцо! Похоже, обе пары видели одни картины, где светлокрылые люди подвергаются яростной

атаке непонятного существа, а также статую четырехрукой богини.

*** Separation (Расставание).**

По пути обратно Сю становится плохо, она теряет сознание, и друзья спешно доставляют ее в Дайте к Доктору Альма. Когда та увидит Сю, то жестоко отругает Вас за то, что взяли такую малышку в столь опасное приключение.

Сю очень устала и нуждается в отдыхе. Понятное дело, путешествие через море очень нелегкое, тем более, что русалки частенько нападают — такие агрессивные водные амазонки. Однако, в Руинах Инджун есть старинный прибор, способный в мгновение ока перенести Вас в любую точку.

Сю продолжает отдыхать, а Вы отправляетесь на поиски этого шара. Когда Джастин возвращается, Сю совершенно решительно возражает против своей отправки. Она считает себя подлинным искателем приключений, но доктор Альма категорически настаивает на отправке ее в родной Парм.

Джастин решает использовать найденный шар, чтобы отправить Сю домой. Сцена очень грустная, девочка всеми силами пытается скрыть свои нежные чувства к Джастину.

*** Gadoin's idea. (Идея Гадойна).**

Гадойн возвращается к себе в дом возле основания стены Конца Света, он должен обдумать путешествие через океан.

Когда Вы найдете его, произойдет как бы дуэль, после которой он решит побольше тренироваться. В конце-концов, он решает отдать свою семейную лодку, чтобы Вы могли перебраться по морю.

Вы с Финой садитесь в лодку и отплываете...

*** Mermaid's trap.**

Романтическая сценка нарушается довольно нахальной русалкой, умоляющей нашего Героя спасти ее друзей, попавших в беду.

На самом деле, это ловушка. Придется сразиться с огромной рыбой, и после тяжелой схватки лодка касается дна — Вы пере-

секли море!

Нелпхо сохранить игру, а после этого можете переходить ко второму диску.

*** Общий совет.**

Почаще сохраняйте игру, это очень важно для хорошего настроения.

НОВЫЙ КОНТИНЕНТ

(диск 2).

*** Rapp (Рэпп).**

Вы высаживаетесь на морском берегу и встречаете плохого мальчика по имени Рэпп из деревни Карф. Тот вначале захочет захватить Вас в плен, но когда поможете ему в схватке с монстром, захватившим его младшего братика, то сразу подружитесь, и он пригласит Вас в свою деревню. Обычно допуск сюда иностранцев категорически воспрещен, но Вас все-таки пропустят.

Старая деревня Карф полностью превратилась в камень, люди застыли как статуи, Джастин и Фин решают разобраться в этом странном явлении. И здесь Вас ожидают неожиданности...

Каменные статуи людей, на самом деле, очень странная армия, на Вас набрасывается могучая женщина Мильда. После схватки с ней неожиданно поймете, что у Вас общие цели, почему бы не поговорить, прежде чем драться?

Мильда присоединится к Вам, и все вместе оправитесь дальше. Здесь увидите трех женщин: Скай, Нана и Мио, а также очень странное создание, которое словно высасывает силы и энергию из всего окружающего, превращая всех людей в камень!

Затем происходит бой с Goia Battler, очень мощным монстром, которого сразу же нужно атаковать прямо в корпус.

*** Village's rule (Деревенский запрет).**

Когда победите Баттлера, возьмите его глаз и вернитесь в деревню. Мильду сюда не пустят, таков деревенский запрет — здесь существует какая-то местная ненависть. Рэпп очень огорчен, поскольку успел подру-

житься с Мильдой.

У Фини снова возникает нелегкое чувство, и она как всегда права — на деревню нападает армия, уничтожающая все вокруг, чтобы вернуть похищенный глаз Баттлера. И лидером их оказывается Лин!

Неужели Вы действительно думали, что светокрылые люди добрые и хорошие? И она распускает свои крылья!

Все потрясены, Джастин и Фина не могут поверить своим глазам и падают без сознания.

Когда они приходят в себя, то не могут сообразить что же случилось. Как могло так случиться, что ее сестра принадлежит к светокрылым людям! Они покидают деревню, Рэпп хочет уйти вместе с ними, поэтому друзья отправляются к нему, тем более, что дружок Мильды знает очень многое о Инджул и Алент.

* Специальные зоны.

По пути обнаружите две секретные зоны, созданные как бы специально для любителей подраться. Они никак не связаны с основным сюжетом, и в них можно зайти уже ближе к концу игры. Монстры здесь чрезвычайно мощные, и Вы можете оказаться еще недостаточно подготовленным к успешным действиям против них.

Кроме того, есть еще пустынная миссия с пирамидой, а также четвертая, действие которой происходит в доме.

* Julpadon (Джилпадон).

Деревня Лен, где живет Мильда, находится очень далеко. По пути остановитесь в красивом оазисе Джилпадон. Он поделен на три части, в каждой из которых проживает отдельное племя: Аркада, Рафен и Могe. Здесь очень много дорогого и мощного оружия, и если соберетесь что-нибудь прикупить, сможете вернуться.

Проведите ночь в отеле и отправляйтесь дальше.

* Ren (Рен).

Когда минуете кое-какие горы, придёте, наконец, в родную деревню Мильды, просмот-

рите очень веселую сцену... Мильда беседует со своим дружком и называет его почему-то "Da-Rin" (наверное, это искаженное английское слово "Darling"). Здесь много смешных слов, вещей и происшествий, скучно не будет.

В деревне переговорите с тремя людьми: Da-rin, De-rin и Do-rin, они много чего знают, но Do-rin безумно огорчен, поскольку потерял свой рог где-то в деревне, здесь была какая-то трагическая история...

Найдите его рог южнее Рен, и он объяснит Вам, что медаль, которую получили от Риете, позволяет открыть одну из двух священных пещер. Одна пещера находится в Алент, другая — под Джилпадон. Поскольку имеющаяся медаль открывает пещеру под Джилпадон, то отправляйтесь туда и получите медаль для Алент.

* Снова Джилпадон.

Мильда решила-таки остаться в родной деревне, а Вы возвращаетесь в Джилпадон и бросаете свою медаль в фонтан в самом центре города. Когда это произойдет, вода хлынет в пещеру, и доступ туда будет невозможен.

Поскольку городом правят представители Могe, то нужно отыскать их лидера и убедить его перекрыть поток воды.

К Вам подойдет молоденькая девушка, но особо с ней не задерживайтесь, иначе лидер Могe может заартачиться и послать подальше, он ждать не привык.

Поспешите к Гидо, он не только разберется с водой, но и присоединится к Вашей компании. Он обладает уникальной боевой комбинацией, наносит тройной удар, когда использует команду "combo".

Джастин открывает дверь своей медалью...

* Пещера под Джилпадоном.

При входе в пещеру заметите странные рисунки на стене. Фина охвачена странным предчувствием — ей кажется, что это живые рисунки! Пробравшись через шайку зомби по платформам, доберетесь, в конце-концов, до

столь необходимой медали.

По пути обратно наткнетесь на армию, возглавляемую Миуреном и лично Баалом! Придется найти другой путь к спасению. Когда ускользнете от людей Баала, сегун отводит Лин в свою секретную комнату и приказывает ей оживить наскальные рисунки — кошмарные Големы вышли на тропу войны!

Когда Големы попытаются преградить Вам путь, Фина упадет на колени с криком "Мое тело все горит... Что со мной?".

В контрольной комнате Баал совершенно потрясен, он не понимает, что происходит с Големами "Это просто невозможно! Нет на свете силы, способной противостоять светокрылым людям... Может это тоже светокрылые люди?".

Мощные потоки энергии извергаются из тела Фины, и Големы все мгновенно окаменели. Баал в потрясении!

Он подхватывает совершенно обессиленную Фину и увлекает ее за собой, Джастин не в силах помешать ему.

Сегун отводит Фину в "самолет", а Джастина укрывает Миурен, совершенно не понимающий действий отца.

Когда Джастин выскакивает из пещеры, "самолет" уже взлетел.

*** Airship attack. (Воздушная атака).**

Тем временем, Рэпп и Гидо умудрилась отыскать летательный аппарат "Manta-Ray", Джастин запрыгивает в него, и начинается преследование в воздухе.

"Manta-Ray" настигает похитителей... Все остались живы, но затем снова придется сразиться с тремя уже известными женщинами. Постарайтесь первым делом прикончить Мио (у нее самый низкий уровень HP), чтобы предупредить их "delta attack".

Затем, когда попадете в коридоры, Рэпп испортит компьютер и вызовет разрушение "самолета" Баала.

Затем Джастин окажется в квартире Баала и сразится с ним. Фина будет безучастно наблюдать за схваткой. Используйте свое мас-

терство, вначале Tenkuuken (32SP), а затем серию "W-break". Однако, против Баала Вашего мастерства будет недостаточно. Он потребует немедленно отдать "духовный" камень, иначе непустит Фину. Нужно решить, что для Вас важнее.

Выбора нет, получив желанный камень, коварный Баал швыряет Джастина в воздух!

Но тут Фина, как молния, прыгает за ним, успевает подхватить его и... распускает свои светокрылья! Друзья плавно опускаются на землю, а в этот момент прибывают Гидо и Рэпп на своем "Manta-Ray".

КОНТИНЕНТ АЛЕНТ.

*** Alent (Алент).**

Вернитесь в деревню Мильды и встретитесь с тремя уже известными мудрецами. Do-rip подскажет Вам откуда можно отправиться в Алент — южнее деревни (возле радуги). После довольно трудного горного маршрута Вы добываетесь до радуги, Джастин открывает проход, но Гидо останавливается, его путь здесь заканчивается.

Джастин с друзьями проходят дальше и переносятся радугой в пространство! Это и есть Алент, совершенно мистическое место.

Встретите здесь трех уже известных боссов, только в заметно усиленном варианте. Это монстр с четырьмя щупальцами, которого видели на Летучем Голландце; огромный людоед, охранявший рог в деревне Мильды; дракон с вулкана.

Когда победите всех троих, сможете пройти.

*** Riete (Риете).**

Внутри встретите многочисленных Риете. На самом деле, это как бы ее копии. Они объяснят Вам массу различных вещей, а затем, в конце-концов, встретите и оригинал.

Она расскажет Вам, что Гаия уничтожил цивилизацию Инджул, и покажет надгробные камни, под которыми захоронены люди ее племени. Под синими камнями — принявшие ужасную смерть, а под красными — умершие вполне счастливой смертью.

Теперь, вроде бы, очередь за самой Риете, и Вам придется решать ее судьбу (синий будет камень на ее надгробье или красный). Но Джастин объясняет ей, что она сама должна решить свою судьбу и попытаться изменить вообще сам мир.

Вероятно, Вам удастся убедить ее, поскольку Риете решает присоединиться к Вашему отряду. Она слабо владеет оружием, но на ее магические штучки без дрожи восторга смотреть невозможно.

*** Премияльные подземелья.**

Таких подземелий всего три.

"The Tomb of the warriors" (Подземелье воинов) расположено на западе северной части пустыни Jul Desert.

"The castle of Dreams" (Замок снов) находится на западе южной части пустыни Джилл.

Эти первые две премиальные зоны можно найти с помощью Компаса (Compass).

В третье подземелье "The magic tower" сможете попасть по дорожке, которую найдете в скалах на югозападе восточной части Саванны (Savannah grassland), там где Вы приземлились, покинув Алент. В горы придется идти практически вслепую. Найдете здесь несколько сундуков с редкими предметами перед входом. Не пропустите их ни в коем случае, даже если не собираетесь в подземелье.

Все подземелья настоящие подарки, здесь вряд ли удастся заметно повысить свой уровень, но зато много отличного оружия и брони. Тренируйте магические возможности Ваших персонажей, без этого Вам в подземелье делать ну просто нечего. Здесь можно за счет тренировок стать обладателем самых крутых магических заклинаний в игре.

Предпочтительно выбирать подземелья в следующем порядке.

*** Замок снов (Рекомендуемый уровень — 25).**

Довольно короткий уровень, есть пункт отгрузки, к которому можно сколько угодно

раз возвращаться, чтобы облегчить себе жизнь; и не очень сильный босс, которого нужно победить. Девушка-привидение у входа объяснит, что на мече в замке лежит проклятие, которое необходимо снять.

Внутри замка встретите очень сильных монстров, некоторых из которых нельзя прикончить с помощью оружия. Найти их слабые места против магических атак несложно, не забывая только почаще возвращаться к пункту отгрузки. Не пропустите нож на полу (вверху рядом с лестницей слева). В комнате с лестницей, ведущей наверх, очень полезный хлыст для Фины спрятан возле двери (его так просто не увидеть). Отыщите и яйцо Мапа, спрятанное под "деревяшками", короче, обыщите помещение очень тщательно. Когда победите босса, получите искомый меч.

Здесь в холле есть огромная дверь, которую не удастся открыть даже после победы над боссом. Она роли особой не играет, можно даже и не пытаться.

*** Подземелье воинов (Рекомендуемый уровень — 30).**

Здесь намного труднее, только один пункт отгрузки у входа, так что придется все сделать за один раз, а уровень длинный-длинный. Обязательно захватите с собой побольше предметов, особенно восстанавливающих Ваши показатели. На эту миссию может придется потратить два-три часа, будьте готовы.

В подземелье пять этажей, первые два состоят из пещер, а верхние три очень похожи на замок. Здесь много фальшивых стен, которые превращаются в коридоры, стоит только до них дотронуться. Обязательно простукайте все стены, а большую синюю дверь откроете ключом, который нужно будет еще отыскать в другой секретной комнате возле статуи птицы.

Обязательно найдите четыре предмета — "Души воинов" (Warrior's Souls). Толку от них чуть, но когда найдете все четыре, сможете добраться до сундука, в котором находится механизм, уменьшающий наполовину стоимость

оружейного мастерства (Energy Charm).

*** Магическая башня (Рекомендуемый уровень — 40).**

Вот здесь действительно круто! Без сомнения, это самое трудное и опасное подземелье в Grandia, длинное, долгое, сложное и без пунктов отгрузки!

Однако, Вы можете выйти из башни, подойти к пункту отгрузки, а затем снова вернуться в нее. При этом заметите, что побежденные Вами монстры уже не возрождаются! Поэтому можно разыграть этот уровень аккуратно и осторожно, почаще возвращаясь к пункту отгрузки. Желательно, чтобы Фина владела заклинанием "Owagu sekaï" (Конец света, Fire 27-го уровня), прежде чем отправиться в башню. Это огненное заклинание особенно эффективно против большинства местных монстров.

Вход сюда скрыт в восточной части Саванны. Пройдите на югозапад и найдете узкий проход в скалах, отыщите поблизости невидимый предмет и пройдите на другую сторону. Внутри увидите сундук, где продаются предметы, и телепортер, который перебросит Вас в магическую башню.

Здесь найдете шесть видов оружия типа Zero: хлыст (Zero whip), топор (Zero axe), дубинка (Zero rod), нож (Zero knife), меч (Zero sword), метательная звездочка (Zero shuriken). Это нулевое оружие, дает возможность интенсивно потренироваться. С помощью оружия придется очень долго мочить монстров, но зато получите дополнительные очки и уровни. В самой башне от него толку мало.

Здесь собрались самые крутые монстры в игре, некоторые из которых вообще не реагируют на определенное оружие. Например, меч найденный Вами в Замке снов, не наносит повреждений большей части монстров.

В этом подземелье полезно каждому персонажу иметь хотя бы по два вида оружия, эффективного против монстров.

❖ "Main gauche" (Для Джастина) — меч,

дающий Вам более 10-ти оборонительных очков.

❖ Imashime no muchi (Для Фины) — найдете в Замке снов, 58 атакующих очков.

❖ Shinsoku no Kodachi (Для Фины) — найдете в Замке снов, 60 атакующих очков.

❖ Kirakira rod (для Риете) — стартовое оружие.

❖ Inochi no Tsue (для Риете) — найдете в башне.

Тактически очень грамотно перебить всех монстров вокруг башни, чтобы они не мешались под ногами, когда Вы будете возвращаться к пункту отгрузки. В башне четыре двери — северная (красная), восточная (синяя), западная (зеленая) и южная (серая). Три первых двери ведут к сокровищам и деньгам, а последняя (четвертая) открывает доступ на верхние уровни, там еще больше сокровищ, но есть и ловушки.

Найдите обязательно Топор Земли (Daichi no opo) для Джастина (против большой части монстров в башне он совершенно не нужен), а также Булаву жизни (Inochi no rod) для Риете. Берегитесь летучих мышей (Brain bats), которые владеют мощнейшим заклинанием Dezun — убивает наповал любого! Придется перебить их немедленно, иначе дело швах!

Понятно, что к этому труднейшему уровню нужно как следует подготовиться, ведь здесь целых семь, а то и восемь этажей. Постарайтесь набрать повыше уровень, а то придется непрерывно бегать к пункту отгрузки.

*** Final attack (Финальная атака).**

Вернитесь в Рен, встретитесь с мудрецом Do-rin. Он уважительно поговорит с Вами и пошутит по поводу очаровательной Риете, чем ее невольно смутит.

Ваша главная задача добраться до главной базы армии, где сгун Баал с помощью Вашего духовного кольца (у него теперь есть все необходимое) попытается оживить Гайа.

Опять отправляемся в горы...

*** Army's HQ (Армейский штаб).**

Здесь ожидает большой сюрприз — Миу-

рен совершил государственный переворот, ни один солдат не атакует Вас! Найдите Миурена, но вначале осмотрите статую с солдатам внизу, отыщите узкий проход и встретите Баала.

Сражение с сегуном не будет трудным, атакуйте непрерывно, его правая рука излечивает 400 очков повреждений, но это его не спасет.

Когда победите, то догадаетесь, что он был зачарован Гайа, и перед смертью воскликнет, что теперь воссоединится с Гайа!

Когда приходит Лин, с самолета Миурена станете свидетелем агрессии Гайа на страну.

*** Save Leelpadon. (Спасти Джилпадон).**

Фину повысили в звании до лейтенанта (или что-то в этом роде) в армии Миурена. Проводите ее в армейский лагерь и поговорите с Лин. Там и узнаете план Миурена: победить Гайа, используя мощь сразу двух светокрылых людей, а это значит нужно покинуть Джилпадон, чего нельзя допустить!

Ваша компания спешит в Джилпадон, там еще осталось немного живых людей. Появляется Лин, им так и не удалось победить Гайа, что смогут сделать только Лин и Фина вместе, словно для этого родились. Однако, Лина получила ранение в голову, и Вам придется заменить ее в бою против Гайа Баттлер.

Когда справитесь с этой задачей, она открывает глаза, и у Вас в глазах словно начнет двоиться и троиться. Фина хотя и сказала, что главная задача сестер победить Гайа, но сама-то она считает, что главное защищать людей, которых любите. Она решительно требует, чтобы Джастин сразился вместе с ней и подумал о спасении людей. Она распускает свои крылья, мощные потоки энергии обрушиваются на Гайа, превращая их щупальцы в камень!

*** A little rest. (Небольшой отдых).**

Лин просто балдеет! Она сообщает Миурену, что они видимо ошиблись, никто и никогда не видел фантастической мощи Фины — эта сила способна просто уничтожить Гайа.

Но Миурен настаивает на своем и убежден, что Лин должна поддерживать его в этом важнейшем сражении.

Армия отправляется в бой, но без Вас и Ваших друзей... Переговорив между собой, Вы решаете отправиться в штаб армии. Под влиянием Гайа все монстры здорово изменились. Снова придется отправляться в горы, может быть, в последний раз.

ОКОНЧАНИЕ.

*** Leen's Sacrifice (Жертва Лин).**

На Ваших глазах происходят трансформации Гайа!

Когда доберетесь до армейского штаба, пройдите к Миурену в комнату командования. Он просто потрясен: "Как так, почему Фина с Вами, значит Лина сражается одна?!"

Камеры показывают Лин у какой-то древней пушки, она начинает объяснять Вам, что не следует помогать ей, повторяя прежние ошибки. Оказывается, что она давно и безнадежно любит Миурена... Затем она открывает огонь по Гайа и погибает в ходе боя.

*** Justin's feeling (Нелегкая доля Джастина).**

Вернитесь в шатер в Джилпадоне. Фина в полном шоке. Входит Миурен, он считает, что Фина последняя и единственная надежда человечества. Ее сила необходима для победы, и он будет ждать ее окончательного решения.

Джастин не знает что делать и ощущает полную безнадежность ситуации. Когда он приходит к Гидо, тот советует ему немедленно отправиться на помощь, как он поступил при защите Джилпадона. Возможно, это единственный путь к победе.

Когда Джастин вернулся обратно, Фина уже ушла. Спешно отправляйтесь в военный лагерь, но увидите только как Миурен с Финой отправляются на бой. Джастин пытается убедить девушку, что это безнадежный путь, но Фина не слушает его, у него ведь нет никакого своего плана. Когда они уходят, Джастин чувствует себя обессиленным и беспомощным.

мощным. Теперь его покинули Рэпп и Риете, поскольку считают, что он обманул их, так и не смог изменить судьбу.

Джастин в отчаянии, не знает что делать, и вдруг замечает вокруг себя "духовных волшебников"!

Вернувшись в Джилпадон, он обнаруживает, что Гидо распределяет деньги Моге среди жителей города, и это было частью давно задуманного плана. Джастин с горечью сообщает Гидо, что остался совершенно один и совсем беспомощен, не знает что делать. И Гидо предлагает ему посмотреть вокруг...

Пораженный Джастин видит всех своих бывших друзей и даже Сью! Они дружно приветствуют его, а Гидо объясняет, что его подлинная сила в дружбе и друзьях!

Заодно Гидо сообщает друзьям, что он верит в духовных волшебников и что они выбрали его своим представителем.

*** Sacred land (Священная земля).**

Духовные волшебники открыли свой Мир Джастину и его друзьям, ничего более красивого и впечатляющего никто, никогда, нигде не видел. Даже Риете в полном восторге. Здесь есть также сундуки с сокровищами, в которые грех не заглянуть.

Когда разделаетесь с боссом-слабаком, Джастин отправляется потолковать с духами. Он понимает, что когда-то волшебники жили в дружбе и гармонии с людьми, поэтому считает необходимым и возможным изменить судьбу и восстановить прежний мир и благодать.

Когда духи решают подарить ему новый духовный камень взамен утраченного, камень "не соглашается", боясь повторить судьбу своего предшественника. Тогда духи превращают камень в меч...

*** Сражения, победы, свободы..., коротко говоря, финал.**

Вернитесь в штаб армии. Задняя дверь открыта, пройдите в нее и сможете попасть в башню светокрылых людей, где Гайа завершает свои последние мутации.

А дальше масса врагов, сражений, трюков-

триков и полезных предметов. Используйте магическое искусство Риете. Один из монстров после смерти оставит после себя предмет, освежающий на 20 МР магический уровень каждого персонажа.

Встретите здесь Фину и Миурена, Джастин как следует отвесит этому настырному балбесу, чтобы показать на что он способен. Используйте ту же технику, что и против его папаши Баала, т.е. атакуйте почаще быстрыми "W-break".

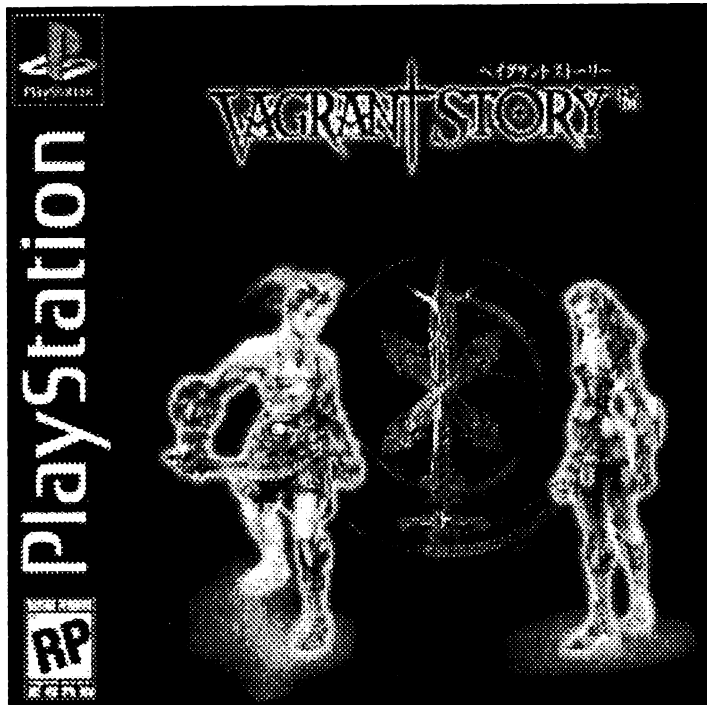
Ну, а теперь пора всерьез заняться Гайа без этих фразеров. Дело серьезное, да и Джастин уже не прост, и с ним все его друзья.

У Гайа как бы пять зон. Когда доберетесь до 4-й, то сразитесь с Баалом, но уже не зачарованным! После этого сразитесь с ядром (Gaia Core), не пытайтесь атаковать сзади, сосредоточьтесь на ее двух "Megaia" спереди. Они очень опасны, все время порождают щупальцы. Когда справитесь с этими Мега, то прикончить Гайа будет просто в кайф!

И смело вперед к победе!

VAGRANT STORY

Русскоязычная версия игры фирмы "БЕКТОР"



Эта огромная, буйально эпическая игра ролевого жанра, представляет собой чрезвычайно интересный гибрид Final Fantasy и Metal Gear Solid. При первом прохождении Вам, безусловно, не удастся побывать во всех многочисленных комнатах и полностью пройти все секретные уровни, отыскать предметы, сразиться со всеми врагами. При переигровке наверняка ожидают новые открытия, и игра долго будет доставлять Вам удовольствие.

Все создания и монстры, которых Вы встретите в игре, имеют свой класс или тип, а также собственные показатели и специфические особенности. Показатели, безусловно, связаны с типом

монстра. Здесь могут быть звери, мертвяки, дьяволы, люди и тому подобное. Кроме того, даже в пределах одного типа существует опеределенные различия между врагами. По ходу игры Вы заметите, что встречающиеся Вам противники становятся все более сильными, а потому справиться с ними будет заметно труднее.

Если заблудитесь, то можете воспользоваться очень удобной системой карт. Для этого нужно войти в

меню опций на экране карты, и увидите то место, где находитесь. Можете обследовать соответствующие комнаты, используя кнопки R1 и R2, и найти выход. Кстати, все комнаты отмечены, так что Вы всегда будете знать, если пропустите какие-нибудь из них. Если на экране появляется сообщение Unlockable, это значит, что Вы владеете ключом или, так называемым, Sigil, а значит можете открыть дверь, которая ранее была заперта.

* Сюжет.

В один "прекрасный" день владения герцога Duke Bardorba, одного из главных деятелей королевства Valendia, были захвачены группой религиозных фанатиков, известных

под названием Mullencamp. Многие погибли в этой резне, хотя истинные цели Sydney Losstarot'a, лидера секты Mullencamp, остались неизвестными, и даже самые опытные эксперты их объяснить не могли. Прошла всего неделя, и сам герцог Bardorba, который случайно уцелел во время этой кошмарной атаки на его владения (поскольку находился в загородной резиденции), был убит неизвестным преступником.

Ashley Riot является агентом Валендийских Рыцарей Мира (Valendia Knights of Peace — VKP) и одновременно, так называемым, Riskbreaker, т.е. агентом, который способен выполнять самые сложные задания, не обращая внимания на их опасность и рискованность. Он оказался, каким-то непонятным образом, связанным в этот инцидент. Более того, правительство Valendia решило, что Эшли является убийцей герцога и должен быть немедленно захвачен. Однако, Эшли исчез, следов никаких, и вообще непонятно, куда он девался. Единственное, что достоверно известно, что он находился в герцогстве Bardorba в промежутке между его захватом и убийством самого герцога. Но это вряд ли может считаться доказательством.

Гигантский город Lea Monde был построен еще в древнейшие времена (более 2000 лет тому назад) легендарным колдуном, по имени которого и назвала себя религиозная секта. Город довольно долго процветал, но когда 25 лет тому назад здесь разразилось кошмарное землетрясение, он был покинут всеми жителями и превратился в настоящую пустыню. Землетрясения, трещины в земной поверхности и жуткие гайфуны, вызванные землетрясением, практически стерли город с лица земли. На поверхности не осталось ничего, зато под землей, где когда-то в каменных пещерах жили монахи, за счет мощных приливов и землетрясений, образовался настоящий подземный лабиринт, в котором заблудиться проще пареной репы.

Вы играете роль Эшли в это очень слож-

ное, можно сказать, критическое для него время (как раз в тот самый период, длиной в неделю, между захватом владений герцога и его убийством). Действительно ли Duke является убийцей, как поспешило объявить его правительство? И что же случилось в этом дьявольском городе Lea Monde? Только Эшли может пролить на все свет.

Конечно, Эшли понимает, что за всеми этими событиями стоит Sydney Losstarot, который и управляет заговором. Чтобы скрыться от преследования, Эшли проникает в подземелье древнего города Lea Monde и видит там монстров, зомби и прочую нечисть, которая существовала, по его разумению, только в сказках. Плюс к этому, над всем здесь властвует магия.

Теперь Эшли понимает, что преследуя Сиднея, он попал в гущу очень сложных и крайне неприятных событий. Причем, против него все: его "родная" организация VKP, государственный совет, религиозные фанатики Mullencamp. Все они хотят уничтожить Эшли и, судя по всему, у них какие-то свои дьявольские планы в отношении этого города. Может быть, в подземельях города Lea Monde хранится какое-нибудь удивительное наследство? От Вас зависит, кому оно достанется.

* Управление игрой.

Одни и те же кнопки в разных режимах соответствуют разным функциям. Поэтому мы отдельно рассмотрим управление для нормального режима (Normal mode), в котором наш персонаж действует без оружия; режима Battle mode, где оружие наготове, а также на экране меню (Menu Screen).

— Режим Normal Mode.

D-pad или кнопка **L3** на аналоговом джойстике: движение, уцепиться или вскарабкаться, смена перспективы.

L3 на аналоговом джойстике: смена перспективы.

Start: смена перспективы, пропуск demo.

Select: Zoom In / Zoom Out.

●: выполнить решение, перейти в ре-

жим battle mode.

✕: отмена, открывать двери и сундуки, передвигать блоки, отмена режима "смена перспективы".

■: прыжок.

▲: экран меню дисплея.

L1: вращение карты против часовой стрелки.

L2: сокращенное название команды.

R1: вращение карты по часовой стрелке.

R2: когда нажимаете кнопку **R2**, то перемещаете персонажа, используя D-pad или кнопку **L3**.

— Режим Battle Mode.

D-pad или кнопка **L3**: передвижение персонажа, выбор цели и изменение перспективы.

L3: изменение перспективы.

Start: изменение перспективы, пропуск demo.

Select: Zoom In / Zoom Out.

●: выполнение команды, открытие или закрывание сферы прицеливания, использование боевых способностей. Battle ability, когда атакуете или защищаетесь.

✕: Cancel (отмена), закрывание сферы прицеливания, конец изменения перспективы, переход в режим Normal mode, открывание дверей и сундуков.

■: прыжок, использование боевых способностей.

▲: экран меню дисплея, использование боевых способностей в атаке или защите.

L1: вращает карту против часовой стрелки.

L2: дисплей сокращенных команд, замена цели в момент прицеливания.

R1: вращение карты по часовой стрелке.

R2: когда эта кнопка нажата, персонаж перемещается с использованием D-pad или кнопки **L3**.

— Экран меню.

D-pad или кнопка **L3**: перемещает курсор, переключает меню в тот момент, когда "предметное" окошечко открыто.

L3: не используется.

Start: не используется.

Select: не используется.

●: выполнить команду.

✕: Cancel (отмена).

■: не используется.

▲: закрывает меню.

L1: переключает меню, а также осуществляет переключение с Эшли на других персонажей в тот момент, когда открыто окошко "Статус".

L2: не используется.

R1: переключает меню, а также переключает с Эшли на других персонажей, когда открыто окошечко "Статус".

R2: не используется.

* Characters (Персонажи).

Ashley Riot.

Возраст : около 20 лет.

Рост : 181 см.

Принадлежит к команде VKP. Объявлен чрезвычайно опасным преступником.

После того, как закончил велидианскую (valedictorial) академию VKP, работал в этом элитном подразделении до трагической смерти своих жены и ребенка от рук жестокого убийцы. После этого он перешел в криминальную команду Danderous Criminal Task Force с условным названием Riskbreaker, где занял очень ответственный пост, который сохранил на момент игры. Riskbreakers проводят различные исследовательские операции и всегда действуют в одиночку, проникая на территорию врага и исследуя преступления зарубежных синдикатов.

После захвата владений герцога Bardorbas, Эшли сразился с религиозным лидером Сиднеем, даже казалось, что убил его, но тот каким-то таинственным образом воскрес и удрал. Теперь Эшли должен проникнуть в страшные подземелья города Lea Monde, которые стали крепостью религиозных фанатиков, чтобы продолжить преследование и разобраться в подлинных причинах событий. В этом подземном городе нашего героя преследуют не только враги, но и

странные воспоминания из его прежней жизни. Видимо, на него действует какая-то магическая сила, понять которую он не в состоянии. Может быть, здесь кроется тайна? Единственный способ ее раскрыть — это захватить Сиднея и выколотить из него правду.

Callo Merlose.

Возраст : 23 года.

Рост : 173 см.

Также работает в ВКР в информационном подразделении. Эта девица является превосходным специалистом в сборе информации и ее анализе, а также в различных шпионских штучках-дрючках. Она способна разобраться в самых сложных и незаметных клочках информации, может сложить их все вместе и раскрыть суть преступления. Поэтому она просто незаменимый помощник Эшли. Callo помогает Эшли проникнуть во владения герцога, а затем пробраться в подземный город-лабиринт. О ней совершенно ничего не было слышно с тех пор, когда она рассталась с Эшли в винном погребе у входа в город Lea Monde.

Sydney Losstarot.

Точный возраст его неизвестен, но, судя по всему, около 20 лет.

Рост : 178 см.

Глава религиозного культа Mullenkamp.

Этот харизматический лидер представляет собой культ Mullenkamp. После неудачной схватки с Эшли во владениях герцога Bardorbe, он скрылся от преследования нашим героем в дьявольском городе Lea Monde. В отличие от многочисленных современных пророков, он не предсказывает конец света, а хорошо разбирается и буквально может читать человеческое прошлое; обладает телепатическими возможностями, благодаря чему ловко манипулирует людьми. Как ему удалось приобрести такую власть, не знает никто. Когда он встретил Эшли в городе Lea Monde, то затеял с ним какую-то игру, напоминающую кошки-мышки, в которой он, великий Sydney, является как-бы безобидной и трусливой мышкой. Зачем он провоцирует

Эшли и устраивает с ним такие опасные игры, зная насколько могуч Riskbreaker? Это пока совершенно неясно.

Romeo Guildenstern.

Возраст : 34 года.

Рост : 179 см.

Принадлежит к рыцарям креста "Knights of the Cross". Он начальник, так называемых, "Crimson Blades" (Рыцарей креста), являющихся полицией, которой управляет непосредственно кардинал. В состав этой команды входят только высокородные и благородные люди королевства. Однако, он хладнокровно уничтожит любого во имя "закона и справедливости", которые якобы царят в королевстве. Ромео возглавлял отряд Рыцарей Креста во время захвата владений герцога Bardorbas и затем жестоко расправился со всеми попытками восстания. Почему кардиналы Рыцарей Креста ввязались в эту историю остается полной тайной. Тем не менее, Рыцари Креста, которых ведет вперед замечательный Ромео, потихоньку проникают в дьявольский город Lea Monde. Их цель уничтожить всех религиозных фанатиков во главе с Сиднеем, чтобы получить наследство, которое хранится в этом городе: знаменитый артефакт под названием "Miracle".

Duke Bardorba.

Герцог уже пожилой человек.

Ему 64 года.

Рост : 175 см.

Он один из героев, которому в свое время удалось остановить гражданскую войну в Valendia. Будучи одним из самых могущественных членов палаты лордов, он покинул ее по состоянию здоровья, но, тем не менее, оставался до самой смерти одним из самых влиятельных членов национальной ассамблеи. Ходили слухи, что он каким-то образом причастен к финансированию религиозных фанатиков культа Mullenkamp и, на самом деле, он кукловод, который за сценой дергает за веревочки, и тем самым творит историю. Когда отряды фанатиков под руководст-

вом Сиднея атаковали владения герцога, он в этот момент оказался в загородной резиденции и чудом уцелел, однако, ненадолго. Через неделю он был убит, и кто это сделал нам предстоит узнать.

Jan Rosenerantz.

Возраст : Около 20 лет.

Входит в состав команды VKP (подразделение Dangerous Criminal Task), так же, как и Эшли. Это еще один Riskbreaker, который отправлен своим руководством, чтобы оказать помощь Эшли. Понятно, что он первым делом отправился в город Lea Monde. Здесь он должен провести секретное исследование и получить как можно больше информации о Сиднее и его религиозном культе, а заодно попытаться узнать, что это за магическая сила и где ее приобрел Сидней. Конечно, он не должен забывать и про Эшли.

John Hardin.

Возраст : 29 лет.

Член религиозного культа Mullenkamp. Видный член этой религиозной организации, Джон фактически организовал захват владений герцога, и хотя Сидней является безусловным лидером культа, эти двое парней настоящие друзья по оружию, а вовсе не хозяин и его слуга. Как и его приятель Сидней, Джон умеет читать мысли всех остальных людей, поэтому он использует свои потрясающие способности, чтобы предугадать события, которые развернутся в дальнейшем.

ОРУЖИЕ.

В игре используются многочисленные виды оружия, и чтобы разобраться в них, нужно для начала четко знать их классификацию. Условно, шесть видов оружия можно поделить на три парных класса.

HUMAN (Человек) / PHANTOM (Фантом).

BEAST (Зверь) / DRAGON (Дракон).

UNDEAD (Мертвяк зомби) / EVIL (Дьявол).

Реально Вам нужно носить всего три вида оружия, и этого вполне хватит, чтобы разобраться и с людьми, и с фантомами, и со зверьями, и с драконами, и с мертвяками, и с

дьяволами. На самом деле, Вы это легко проверите, если взглянете на оружейный статус (WEAPON STATUS) и статус брони (ARMOR STATUS) на экране.

Всего в игре 10 видов оружия. Кроме того, Вы еще можете сражаться без оружия и использовать четыре, так называемых, Break Arts для каждого из видов оружия. Очень важны пять следующих характеристик оружия: STRENGTH (Сила), INTELLIGENCE, AGILITY (увертливость, маневренность), RISK и RANGE, т.е. дальнбойность. Первые три достаточно очевидны и не нуждаются в подробных объяснениях, а вот два последних часто не учитываются. Хотя из общих соображений ясно, что бессмысленно использовать оружие, имеющее силу 40 единиц, если у него дальнбойность равна единице, а RISK равен трем, т.е. максимальный (понятно, что имеется в виду?).

Кроме того, оружие бывает одноручным и двуручным. Если Вы действуете одноручным оружием, то можете использовать щит. В результате этого получаете дополнительную оборонительную мощь, что очень важно и обязательно должно учитываться, поскольку щит может заметно сократить повреждения даже от магических заклинаний.

Когда держите двуручное оружие, то, используя заклинания SHIELD в режиме Battle Mode, Вы повышаете эффективность своих атак на 150-200%. Таким образом, даже владея двуручным оружием, можете получить заметные преимущества и как бы скомпенсировать потери от отсутствия щита.

Оружие разделяется еще на три категории по характеру действия: blunt (ударное оружие), edged (рубящее оружие), piercing (колющее оружие). Это различие, по-видимому, не играет жизненно важной роли, но, тем не менее, обязательно должно быть учтено. Когда Вы анализируете возможности своих противников, то становится ясно, что такие, как HUMAN (люди) и UNDEAD (мертвяки), по-разному "реагируют" на различные

типы оружия. Большая часть людей и мертвяков может носить броню, что в известной мере определяет их защитную мощность. Так, например, ударное оружие часто оказывается не лучшим выбором против мертвяков, а рубящее оружие, чаще всего, очень эффективно против людей. В то же время, BEASTs, т.е. дикие звери, легче всего могут быть уничтожены колющим оружием, особенно на ранних стадиях игры, а поэтому использовать его нужно при первой же подходящей возможности.

*** Виды оружия.**

— DAGGER (Кинжал).

Одноручное колющее оружие ближнего боя. Очень хорошо работает против мертвяков и значительно слабее против всяких зверей, дьяволов и фантомов.

Конечно, главная особенность кинжала — это его использование исключительно в ближнем бою. Поэтому очень многие дикие звери и дьяволы, которые обладают способностью летать, могут совершенно не опасаться его, так как Вы не можете их даже цапнуть. Фантомы, которые обладают способностью телепортироваться, тоже не боятся кинжала. Однако, в самом начале игры, Вы сможете приобрести и кинжал "Soul Kiss", который прекрасно действует на самых разнообразных мертвяков.

— SWORD (меч).

Одноручное колюще-рубящее оружие среднего радиуса действия, прекрасно работает против диких зверей, мертвяков и дьяволов. Уже в самом начале игры Вы получите прекрасный меч Fandango, который предусмотрен для Эшли по умолчанию. Очень хорошо сбалансированное оружие, только силы у него маловато. Колющий меч типа Rapier (т.е. потрошитель) прекрасно работает против диких зверей. Если при этом Вы вспомните, что четвертый BREAK ART имеет звуковое "сопровождение", то поймете, что такое оружие отлично работает против мертвяков и некоторых дьяволов.

— GREAT SWORD.

Двуручное рубящее оружие, имеющее приличный радиус действия и, по существу, никаких слабостей. Эти огромные мечи выглядят великолепно. Их нужно почаще использовать и тем самым "развивать". Меч под названием Executioner, т.е. палач, в комментариях, по-видимому, не нуждается — это потрясающее оружие.

— AXE AND MACE.

Здесь мы рассматриваем сразу два типа одноручного оружия: топор (естественно, рубящий тип оружия) и палица — ударный тип оружия. Радиус действия средний. Оба вида оружия прекрасно сбалансированы, и в самом начале игры Вы получите такой прекрасный экземпляр под названием — Товарищ. Вы тоже должны его "развивать", как можно чаще употребляя в бою. Старайтесь по ходу игры при каждой возможности подбирать топоры. Они Вам всегда пригодятся.

Первые два BREAK ARTS как бы имеют ударные атаки. Так что, имея такое оружие, Вы сможете наносить как ударные, так и рубящие атаки. Пожалуй, топор может оказаться полезнее и эффективнее меча, поскольку может использоваться против разных типов врагов.

— GREAT AXE.

Огромный двуручный топор — оружие рубящего типа, хорошо работает на средней и дальней дистанциях. Лучше всего использовать против людей, но и против остальных врагов тоже действует достаточно эффективно. Эта огромная секира словно предназначена для рубки голов, способна внушить страх даже рыцарям. Секира может быть использована для выполнения цепных атак, когда ряд последовательных приемов связываются в одну комбинацию. Не очень удобно использовать гигантскую секиру в тесных помещениях. Здесь негде будет размахнуться, и Ваши атаки станут заметно медленнее.

— STAFF.

Одноручное ударное оружие среднего радиуса действия, прекрасно работает против

дьяволов и мертвяков. Чаще всего используется жрецами, поскольку наносит мощные повреждения сторонникам темных сил. Такое оружие, как *Magnoia Grau*, особенно эффективно против мертвяков и дьяволов, поскольку наносит им страшные повреждения, да и атаки молниеносны, поскольку это одно из самых быстрых оружия в игре.

— **HEAVY MACE.**

Тяжелая двуручная палица, ударный вид оружия. Хорошо действует на средней и дальней дистанциях, лучше всего использовать против людей и мертвяков, но и другим врагам не поздоровится. Когда Вы имеете в своем распоряжении такую палицу, как *Mjolnir*, то можете ею сокрушить даже самых могучих бронированных рыцарей буквально с одного удара.

— **POLEARM.**

Двуручное оружие на длинном шесте, обладающее колющей и ударной силой. Действует на большом расстоянии и очень эффективно против диких зверей. Ударное действие оружия очень велико и, если Вам удастся его найти, значит крупно повезло. Тем более, что первые два *BREAK ARTs* для этого оружия обладают колющей способностью. Конечно, человек, вооруженный кинжалом, не имеет никаких шансов, когда Вы с этим оружием. Кроме того, одним махом можете убить нескольких врагов прежде, чем они к Вам приблизятся. Когда добудете *power-up* под названием *Scorpion*, то сразу поймете, какое это великолепное оружие. Вот только очень сложно связывать боевые приемы с использованием этого оружия в атакующие цепочки. Нужна прекрасная реакция и точный расчет времени.

— **CROSSBOW.**

Двуручный арбалет, обладает как колющим, так и ударным действиями. Понятно, что радиус его действия огромен, и всем врагам не поздоровится. Пожалуй, это самое лучшее оружие в игре и абсолютный лидер в смысле дальности. Кроме того, стрель-

бу можно вести очень быстро, и иногда, атакуя многочисленных врагов, Вы сможете произвести 10-15, а то и больше выстрелов. Поэтому в бою арбалет просто незаменим, и иногда его даже можно использовать с закрытыми глазами. *BREAK ARTs* усиливают возможности арбалета и делают его просто супероружием. Хотя есть, конечно, небольшие недостатки, поскольку использование арбалета приводит Вас к очень серьезным рискам, и сила арбалетного выстрела заметно ниже, чем, например, двуручного оружия. Все-таки арбалет — это просто изумительное оружие, которое очень приятно использовать во время боя.

— **UNARMED.**

В этой ситуации Вы никакого оружия не имеете, кроме своих кулаков. Отсюда ясно, что Вам не на что больше рассчитывать. Старайтесь, тем не менее, никогда не оказываться перед врагами без оружия, хотя очень приятно врезать какому-нибудь дракону со всего маха в челюсть и увидеть, как он грохнется кверху ножками. При этом Вы, конечно же, можете использовать щит и *BREAK ARTs*, которые дают некоторые дополнительные возможности. Особенно интересен третий *BREAK ART*, имеющий световую сущность, а потому очень эффективен против мертвяков и могучего *Dark Phantom*.

— **Shields (Щиты).**

Это, конечно же, не оружие, но и их можно использовать активно. Не стоит недооценивать значения щитов, поскольку, когда Вы действуете одноручным оружием, это дает дополнительную защиту и создает ощущение реальной схватки. В этом случае Вы одновременно одной рукой атакуете противника, а другой, держащей щит, защищаетесь от его возможных ударов. Надо сказать, что когда Вы вооружены щитом, то способны отражать даже самые мощные удары двуручным оружием. Старайтесь, по возможности, усиливать свой щит и совершенствовать его. Тогда щит будет способен отражать даже атаки самих

богов, не говоря уже об огненных шарах и многих подобных мелочах, которые Вам встретятся в многочисленных битвах.

*** Комментарии к оружию.**

Когда сражаетесь с очень мощными врагами, Вы обязательно должны добиться того, чтобы риск был минимальным, иначе шансы на победу будут крайне невелики. Даже если Вы переигрываете какой-нибудь уровень и сражаетесь с самыми слабыми врагами, тем не менее, не стоит использовать максимальный уровень риска, даже когда в случае удачи Вы можете нанести врагу очень мощные повреждения. Шансы на это крайне невелики.

Когда улучшаете свое оружие и делаете его значительно более сильным или дальноточным, учтите, что Вы при этом поднимаете уровень риска использования этого оружия. Значительно безопаснее использовать цепные атаки-комбинации, включая в них оружие послабее, но зато надежнее. Такая тактика чаще будет приводить к успеху и обеспечит Вам большую безопасность.

Очень важно не отказываться от успешно используемого оружия. Старайтесь совершенствовать его до самого предела, когда представляется такая возможность. Это один из важнейших принципов в игре, поскольку многократное использование одного и того же вида оружия значительно развивает его возможности. Так, например, если Вы неоднократно использовали Бронзовый щит в многочисленных битвах, то он обеспечит, в конце концов, лучшую защиту, чем совершенно новый железный щит, который Вы можете обнаружить по ходу игры. Еще больший прогресс оружия обеспечивает Вам мастерская Workshop. Если скомбинируете старый испытанный Бронзовый шлем с новым Железным шлемом, то получите совершенно потрясающий шлем, который соединит в себе крепость железного и "опыт" бронзового.

Таким образом, "опытная" система работает достаточно просто. Например, Ваш Бронзовый Шлем отразил атаку Огненным

Шаром, и это повышает его сопротивляемость огню на один уровень, но, правда, при этом другие характеристики шлема могут слегка снизиться. Когда происходят такие изменения, они отражаются на дисплее в нижнем левом углу экрана. Синие сообщения указывают на возрастание Ваших показателей, оранжевые на их снижение.

Чтобы оптимально использовать оружие, лучше всего выбрать какой-нибудь определенный тип и использовать его против врагов определенного типа. Другими словами, если Вы выбрали какой-то вид оружия и используете его против человеческих врагов, то старайтесь именно его использовать как можно чаще, а для диких зверей выберите какой-нибудь другой тип оружия. Если Вы решили, что будете использовать меч Rapier против зомби, то всегда используйте его в сражении с этими врагами или с другими формами мертвяков. Таким образом Вы быстро разовьете его до самого высокого уровня и сможете уничтожать мертвяков без всяких проблем. Правда, при этом Вам очень часто придется залезать в свой inventory, особенно когда встречаетесь с разнообразными врагами. Однако, при этом не стоит менять оружие. Если Вы встретились с какой-нибудь летучей мышью, а вооружены оружием против дракона, то легко этим оружием разделаетесь и с ней. А вот когда встретитесь с целой кучей врагов определенного типа, обязательно выберите то оружие, которое Вы многократно использовали против них.

Оружие усиливает свою мощь только в результате первой атаки. Последующие действия и комбинации уже не улучшают его и не приводят к совершенствованию. Поэтому, если хотите развить какой-нибудь тип оружия, старайтесь использовать одиночные атаки и не гонитесь за комбинациями. С точки зрения улучшения оружия толку от них мало.

Как мы уже упоминали, в игре есть оружие трех типов: blunt (ударное), edget (рубящее) и

piercing (проникающее). Разобраться в том, когда, как и против каких врагов его использовать, очень важно. Во многом от этого зависит успех Ваших действий. Ударное оружие наносит очень сильные повреждения, рубящее способно разрезать врага буквально пополам, а проникающее наносит мощный сфокусированный удар в какую-нибудь конкретную точку. Короче говоря, если в процессе схватки обнаружите, что какой-то вид оружия наносит определенным врагам лишь незначительные повреждения или практически не действует на них, значит Вы выбрали его неправильно. Замените оружие и Вы увидите какой эффект от этого произойдет. Поэтому всегда старайтесь выяснить, какой тип оружия лучше действует на определенные классы врагов, и сможете легко добиться успеха. Не забывайте использовать и мастерские, в которых Вы довольно просто сможете превратить меч Rapier (с использованием Break Art Phantom) в настоящий молот. Возможны, также, и другие, достаточно разнообразные комбинации формирования нового оружия.

Когда Вы сражаетесь с противниками-людьми, то они, как правило, носят на себе броню, и ударное оружие явно имеет преимущество. Однако, большую роль играет то удовольствие, которое Вы получаете от использования определенных видов оружия, и об этом не стоит забывать. Например, если Вы вооружены мечом Fandango и используете его регулярно, то можете развить его до уровня Nagape и тогда будете легко расправляться с самыми разнообразными врагами.

Звери, как известно, покрыты мехом, и лучше всего их уничтожать, используя рубящее и колющее оружие.

Вам довольно часто придется сражаться с различными видами огров. Против них ударное оружие действует не очень эффективно, что Вы сумеете выяснить уже в первых схватках.

Когда сражаетесь с различными мертвяками, то помните, что скелетов лучше уничто-

жать ударным оружием, а вот всяких оживших мертвяков лучше протыкать колющим. Старайтесь экспериментировать, но важно при этом руководствоваться и общими принципами. Например, как известно даже из сказок, серебряное оружие прекрасно действует против всякой ожившей мерзости. Конечно, старайтесь использовать меч или кинжал, когда схватитесь с ними в ближнем бою, а когда обнаружите кинжал Soul Kiss, то разделяйтесь им с зомби почаще и в дальнейшем сможете превратить его в очень мощное серебряное оружие, пригодное против практически любых типов оживших мертвяков.

А вот против фантомов колющее оружие, пожалуй, практически неэффективно. Их способность материализовываться и мгновенно телепортироваться не позволяет действовать против них кинжалом, если, конечно, Вы не будете гоняться за ними, как ошарелый, и стараться догнать и проткнуть их — это крайне неэффективно. Против фантомов лучше всего использовать магические атаки, основанные на определенных "элементах". Также, целесообразно использовать одноручное оружие, которое позволяет одновременно пользоваться щитом, в который вмонтированы защищающие камни.

Чтобы стать настоящим профессионалом в уничтожении драконов, не следует пользоваться колющим или двуручным оружием. Прежде всего, Вам нужно отыскать какое-нибудь слабое место на голове дракона и нанести туда удар, а для этого требуется достаточно дальнобойное оружие. Старайтесь выбрать подходящее для этого случая оружие, использовать его как можно чаще, чтобы при встрече с боссом-драконом не иметь серьезных проблем. Поскольку драконы не имеют специальных атак, а также не могут использовать магические заклинания, щит не особенно важен в схватках с ними.

Дьяволы обладают способностью летать и даже телепортироваться, так что против них самым полезным будет арбалет. Чтобы

уничтожить эти мерзкие создания, многие из которых имеют специальную броню, сойдет и дальнобойное оружие рукопашного боя в сочетании с щитом. Подыщите себе хороший меч, молоток или топор и можете вполне заменить арбалет в определенных ситуациях, особенно если разовьете их до высокого уровня.

Как мы уже упоминали, очень важную роль в игре, особенно в боевых действиях, играет роль уровня риска. Ясно, что когда Вы проводите какую-нибудь рискованную комбинацию на уровне риска 3, то имеете большие шансы промахнуться, но если угадаете, то сможете нанести мощные повреждения. В том случае, когда Вы проводите менее рискованную комбинацию, то шансы нанести точный удар безусловно выше, хотя сила удара при этом может оказаться недостаточной. Кроме того, когда проводите высокорискованную комбинацию, у врага появляются хорошие шансы нанести Вам серьезные повреждения. Поэтому нужно очень точно рассчитывать риск и выбирать соответствующую тактику, которая, с одной стороны, минимизировала бы уровень риска, а с другой позволяла наносить врагам более серьезные повреждения, обеспечивая при этом надежную защиту. Поэтому решение довольно простое: старайтесь атаковать одиночными атаками и не увлекайтесь длинными комбинациями, особенно когда Ваши враги слабы, поскольку при исполнении многоходовых комбинаций риск "накапливается". Старайтесь действовать разумно и учитите, что, например, пять восьмиударных комбинаций значительно менее рискованные, чем четыре десятиударных.

СРАЖЕНИЯ.

Приготовившись сразаться с монстрами, нужно помнить, что основа всей боевой стратегии — оружейные атаки. Вам предстоит сразаться с многочисленными монстрами, рыцарями, религиозными фанатиками и другими мерзавцами, которые расположились в горо-

де Lea Monde. Чтобы победить всех этих врагов, нужно изучить оружейные атаки и, первым делом, понять, когда употреблять оружейные, а когда магические атаки.

Предположим, Вы находитесь в режиме Normal Mode и хотите начать бой. Для этого достаточно нажать кнопку ●. Управление в режиме Normal и Battle мы уже обсуждали выше. Теперь Вам предстоит выполнить определенную последовательность шагов:

Шаг 1-й : обнаружить врага и перейти в режим Battle Mode.

Когда Вы не находитесь в боевом режиме, не можете атаковать своим оружием кого бы то ни было. Однако, поскольку восстановление различных параметров, в том числе и здоровья, в бою происходит очень медленно, то все время находиться в боевом режиме не следует. Это очень опасно и может привести к непоправимым последствиям, ведь во время нахождения в боевом режиме (повторим еще раз) восстановление HP, MP и Риска происходит очень, очень медленно. А уровень Phantom Point и вовсе уменьшается.

Шаг 2-й : открыть сферу прицеливания. Размер сферы прицеливания естественным образом меняется в зависимости от используемого оружия. Она показывает уровень дальнобойности Вашего оружия, и чем он выше, тем больше эта сфера. Короче говоря, если Ваша цель попадает внутрь сферы прицеливания, то нужно выбрать соответствующее оружие по дальнобойности, чтобы поразить ее. Понятно, что если враг находится далеко, то сфера прицеливания очень велика, атаковать врага можно только дальнобойным оружием и при этом шансов получить ответный удар будет заметно меньше.

Шаг 3-й. Выбрать точку атаки. Когда Вы атакуете различные части тела своих врагов, то при этом наносите им различные повреждения. Когда цель оказывается в пределах сферы прицеливания, то Вы должны выбрать ту или иную часть тела, например, торс, и атаковать его. Обязательно учитывайте жизнен-

ную важность атакуемого органа и те повреждения, которые можете ему нанести. Естественно, постарайтесь выбрать самые уязвимые точки и нанесите в них самый мощный удар.

Шаг 4-й. Начало атаки. Когда начинаете атаку, уровень риска возрастает. Вы выбрали точку атаки и, естественно, собираетесь выполнить атаку. Не важно, попадете Вы или промахнетесь, риск все равно будет повышаться, поскольку в факторе риска учитываются много разных показателей и, если уровень риска станет очень высок, нужно постараться немедленно прикончить врага. Учтите при этом, что когда уровень риска достигает максимума, Вы становитесь очень уязвимым к атакам врага, и вероятность того, что Ваша следующая атака будет успешной, начнет заметно снижаться.

Шаг 5-й. Битва заканчивается, когда Вы побеждаете врага. При этом враг может обронить какой-нибудь предмет, а уровень HP, MP и риска автоматически восстановится. Если врагов поблизости больше нет, быстро вернитесь в режим Normal Mode, поскольку там скорость восстановления различных показателей намного выше.

МАГИЯ.

Магическую силу Вы приобретаете, когда читаете волшебные книги под названием Grimoa. Обнаружите их в сундуках в подземелье или после победы над монстром. В этих магических книгах содержатся заклинания, которые Вы впоследствии сможете использовать. Магия существует много тысячелетий, и хотя считается, что это бывает только в сказках, тем не менее — это происходит и в игре. Однако, для того чтобы использовать магию, Вам необходимо иметь соответствующий уровень MP. Чтобы изучить заклинание и использовать его, Вы должны прочитать книгу магии Grimoa, и после этого вокруг Вас возникнет световой шарм, а это значит, что Вы усвоили очередное заклинание. Все очень просто. Магические заклинания существуют четырех типов: Sorcery, Theology,

Warlock и Enchant. Каждый из этих типов магии играет определенную роль, и мы их рассмотрим чуть ниже. Вы сможете использовать магические заклинания, выбирая их из меню опций, или, когда необходимо использовать их очень быстро, используя "сокращенные" команды, нажав кнопку **L2**. Так будет значительно быстрее, чем если Вы используете кнопку **▲** и начнете шарить по меню.

❖ Sorcery. Вспомогательный тип магии. Чтобы использовать его, нажмите кнопки **L2** + **■**. Этот вид заклинаний играет важную роль, поскольку способен изменять отравляющие и паралитические действия, оказываемые на врага, а также повышать уровень Ваших способностей. В длинных и трудных битвах, например, в сражении с боссами, магия окажет неоценимую помощь. Например, такое заклинание, как Miserable Body, уменьшает силы врагов на определенное время. Их атаки и оборонительные возможности заметно падают, и Вы можете очень эффективно использовать это заклинание против особенно мощных монстров. Заклинание Protect позволяет увеличивать мощность Вашего оружия и брони, правда, на ограниченное время. Невероятно полезно во время схваток с боссами. Заклинание Unlock позволяет открывать сундуки и двери, даже когда у Вас нет ключей.

❖ Theology. Восстановительный тип. Кнопки **L2** + **▲**. Этот тип магии восстанавливает Ваше здоровье и поднимает очень высоко различные показатели. Например, заклинание Heal восстанавливает уровень HP, а также повышает мощность Ваших атак на различных монстров-мертвяков. Заклинание Antedote излечивает Вас от ядов, а заклинание Generous Heal заметно поднимает уровень HP на определенное время. Это очень полезно во время продолжительных схваток с врагами и мощными боссами.

❖ Warlock. Атакующий тип. Кнопки **L2** + **●**. Эти магические заклинания позволяют наносить врагу более сильные повреждения даже тогда, когда Вы используете относительно

слабые атаки. При этом враг получит повреждения в разные части тела. Например, с помощью заклинания Fireball Вы посылаете во врага огненные шары, что очень эффективно против водных типов монстров. Spirit Surge позволяет выпускать мощный луч света, который отлично действует против различных мертвяков, боящихся солнечных лучей. А заклинание Explosion атакует монстров, имеющих физическую ориентацию. По существу, происходит мощный взрыв, который наносит повреждения врагам в самые разные части тела.

❖ Enchant. Атрибутивный тип. Кнопки L2 + X. Эта магия добавляет различные атрибуты к Вашему оружию и броне. Когда атакует монстр, имеющий атрибуты огня, воды, ветра и земли, Вы можете изменить сражение в Вашу пользу, используя различную магию, и отразить не только оружейные атаки, но и мощные элементные атрибуты атаки. Например, заклинание Frost Attack является магией, относящейся к водному элементу. Временно придает оружию водные атрибуты и очень эффективно против монстров огненного типа. Заклинание Spark Guard относится к огненным магическим атрибутам. Изменяет характеристики брони, придавая им огненный элементный статус, и они прекрасно защищают от огня, а заклинание Soil Guard (магия земного атрибута) так изменяет броню в сторону элемента земли, что она начинает защищать от любых монстров, имеющих земляные атрибуты.

Помимо того, что магические атаки позволяют наносить повреждения в различные части тела врага, они еще имеют и довольно широкий захват в ходе атаки. Если использовать заклинание правильно, то можно ликвидировать врага буквально одним ударом, а иногда даже нанести повреждения нескольким. Однако, слишком часто использовать магию не удастся, поскольку необходимо иметь определенное количество очков MP. Магические заклинания имеют несколько уровней, и чем он выше, тем более мощны

атаки ими. Сила магических заклинаний зависит от того, как Вы ими пользуетесь. Например, уровень интеллигентности (intelligence) оказывает значительное влияние на мощность магических атак. Когда Вы входите с определенным оружием в боевой режим, уровень интеллигентности этого оружия возрастает, а мощность его значительно увеличивается. Надо сказать, что когда по ходу боя используете восстановительную магию (recovery magic), то можно даже отказаться от использования щита.

*** Усовершенствование оружия.**

В каждом оружии содержатся встроенные секретные системы усиления, которые называются Break Arts. Эти системы используют Ваши HP точно так же, как магические атаки используют MP. Это мощная секретная техника, которая может буквально превратить врага в крошку с одного удара, если только будут выполнены определенные условия.

Атакующую мощь Break Arts никак нельзя оценить, но последствия превосходят все ожидания. В отличие от магии, Break Arts нельзя использовать, если Вы не находитесь в режиме Battle Mode. Поскольку каждая атака Break Arts поглощает Ваши очки HP, то эффект практически такой же, как и в бою. Атаки Break Arts хороши тем, что наносят огромные повреждения, но действовать нужно очень осторожно, потому что, если использовать их слишком часто, то потеряв свои очки HP, Вы можете проиграть очередному врагу. Поэтому, если уж намереваетесь часто их использовать, то надо найти способ быстрого восстановления уровня HP.

Чтобы вскрыть атаки Break Arts, а их четыре уровня, нужно победить определенное количество врагов. Если заглянете в меню, то будете знать сколько Вам удалось убить врагов и сколько еще нужно, чтобы достигнуть следующего Break Arts. За каждого убитого врага Вам начисляется одно очко, поэтому, если для мечей необходимо получить

10 очков, чтобы "вскрыть" Break Arts, то нужно убить мечом 10 врагов. Вот, собственно, и вся проблема.


Многие считают, что Break Arts — исключительно мощное усиление оружейных атак, но это не совсем так. Вы же можете атаковать с помощью кулаков, и если таким способом прикончите определенное количество врагов, то сможете вскрыть соответствующие Break Arts, которые позволят Вам стать еще более мощным бойцом.

*** Продвинутые боевые техники.**

Как Вы уже поняли, игра Vagrant Story необычайно сложна и интересна. В ней существуют разнообразные боевые приемы, комбинационные атаки, а также и достаточно продвинутые боевая техника, тактика и стратегия.

Вы можете убивать врагов, не получая никаких повреждений, если будете атаковать их, используя специальную технику. Приготовьте дальнобойное оружие и подождите пока враг приблизится на убойную дистанцию. Затем быстро откройте сферу прицеливания и, как только выясните находится ли враг на нужной дистанции, немедленно закройте ее и будете знать, что можете поразить его в любую минуту. Затем исполните первую атаку и тут же отбегите назад прежде, чем враг сумеет атаковать. Затем повторите атаку точно таким же образом, и Вы сможете, в конце концов, победить практически любого врага, не получив никаких повреждений. Чтобы замедлить передвижение противника, первым делом атакуйте его в ноги. Вы можете узнать когда монстр готовится к атаке, так как в этот момент над его головой в специальном "баллоне", как в комиксах, появится восклицательный знак. Атакуйте его прежде, чем он сможет выполнить свою атаку, и тогда сможете победить врага даже таким оружием, как кинжал.

Очень полезно правильно строить атакующие действия. Например, после того, как Вы атаковали врага оружием, немедленно

используйте магические заклинания или технику Break Arts, быстро нажав кнопку **L2**. Если нажмете кнопку  в тот момент, когда отпустите кнопку **L2**, то снова сможете выполнить оружейную атаку, и у Вас останется достаточно времени, прежде чем враг сумеет контратаковать. Старайтесь действовать молниеносно, используя "сокращенные" команды как можно чаще, нажимая кнопку **L2**.

Если не уверены, что у Вас в руках подходящее оружие (когда встречаете врага соответствующего типа), то не можете быть уверены, что нанесете врагу достаточно серьезные повреждения. В таких ситуациях очень полезно использовать уже известную магию под названием Analysis. Тогда Вы сможете узнать состояние показателей врага и оценить его уровень, используя кнопки **L** и **R**, чтобы войти на status экран. После этого сможете выбрать нужное оружие, которым запросто ликвидируете врага.

Оружие увеличивает свою мощь, не только когда Вы его часто употребляете в бою, но есть еще и специальные системы скрещивания оружия, которые позволяют использовать различные комбинации видов оружия, чтобы, в конце концов, получить наиболее мощное.

Щиты можно усиливать, используя специальные мистические камни. Есть даже такие щиты, в которые можно вставить несколько камней, только нужно точно знать как их следует комбинировать. Кстати, и оборонительные виды вооружения увеличивают свою мощность, когда враг атакует. От этого Ваша броня только укрепляется. Конечно, если враг не проведет настолько точную атаку, что просто уничтожит Вас. Чтобы оценить состояние оружия, используйте опцию display the equipment development value, и всегда будете знать как меняются характеристики Вашего оружия, становится оно реально сильнее или ослабевает.

Очки DP и PP увеличиваются или уменьшаются в зависимости от хода боя. Если уровень DP опускается до нуля, то мощност

ствующего оружия уменьшается наполовину. Если РР достигает максимума, то мощность соответственно возрастает. Короче говоря, как DP так и РР имеют определенный максимум, при котором оружие действует на полную мощность. Вы можете восстановить потерянные пункты DP, отремонтировав соответствующую экипировку на заводе. Поскольку РР постоянно уменьшаются, когда Вы находитесь в режиме Battle Mode, то лучше ремонт производить в режиме Normal Mode.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Пролог.

* *Duke Bardorba's Mansion* (Дом графа Бардорба).

Это вводная часть игры, Вы можете пропустить ее, если хотите, но просмотреть ее совсем не вредно. Однако, советуем Вам не пропускать ничего после вступительной видеовставки, поскольку здесь есть несколько сцен, которые обязательно следует увидеть.

— *Bardorba Mansion Grounds.*

Здесь Вас атакуют два последователя культа. После того, как Эшли скажет фразу "Here we go", особых проблем не предвидится, просто нанесите парочку одиночных ударов каждому из них, и на этом схватка закончится.

— *Mansion Chapel.*

Минибосс Wyven.

Тип: дракон (Dragon-class).

Уровень: 83 HP / 0 MP.

Специальная атака: Fire Breath
(Огненное дыхание).

Сидней (Sydney) вызовет к себе на помощь гигантского крылатого дракона, который будет прикрывать его отступление. Когти, торчащие из головы этого дракона, говорят о том, что он уже неоднократно участвовал в боях и достаточно опытен. Старайтесь атаковать его в голову, и если сумеете нанести несколько точных ударов мечом, то победите его.

* *Lea Monde: The Wine Cellar* (Винный подвал).

Чтобы открыть запертую дверь, Вы должны заполучить Chamomile Sigil, победив пер-

вого босса на этом уровне.

— *Entrance To Darkness.*

Из подвала Вы можете найти выход в город Lea Monde. Достаточно нажать кнопку Start во время длинного видеовведения и Вы тут же окажетесь в городе.

— *Worker's Breakroom.*

В этой комнате найдете пункт отгрузки — Save Circle, а также открытый сундук, в котором: Tovarisch (B) — это здоровенный топор и кожаная перчатка Leather Glove (L). Кроме того, в сундуке находится щит Buckler (W), бульбочки Vera Bulbs — 5 штук и лечебные бульбочки Cure Bulbs — 5 штук.

Когда будете играть на более поздних стадиях игры, в этой комнате найдете тренировочного болвана (Training Dummy), на котором можете потренироваться против врагов человеческого типа (Human Class).

— *Hall of Struggle.*

Враги: Bat (летучая мышь).

Тип: Зверь.

Уровень 45 HP / 0 MP.

Это, по существу, первый серьезный враг. Нажмите кнопку ●, когда она спикурует и попытается атаковать Вас. При этом почти наверняка сумеете открыть свою "сферу прицеливания" (battle sphere) и, когда она окажется на подходящей дистанции, немедленно выполните атаку. Обратите внимание, что можете прыгать и открывать двери, когда играете в режиме battle mode, но в этом режиме Вы не можете взбираться по лестницам или передвигать какие-нибудь ящики.

— *Smokebarrel Stair.*

Дверь закрыта и, чтобы открыть ее, нужен Chamomile Sigil. Здесь в расселине между стеной и верхней лестницей находится секретная ловушка, а также очень полезная лечебная панель (Heal Panel). Помимо того, что она устанавливает Ваше здоровье, она также уменьшает уровень риска.

— *Wine Guild Hall.*

Враги: Sackhelm — Уровень 146
HP/15 MP.

Goodwin — Уровень 163 HP / 10 MP.

Tun: Человек.

Кроме того, здесь находится пункт отгрузки и контейнер.

Старайтесь точно выбрать наиболее уязвимое место у Ваших врагов, следите за повреждениями, которые сумеете им нанести, прикидывайте свои атаки и одержите победу.

— The Reckoning Room.

Два волка Silver Wolf и летучая мышь.

В комнатах довольно много ловушек. Иногда двери закрываются за Вами, и Вы не можете выбраться из этого помещения, пока не разберетесь со всеми его обитателями. Здесь же обнаружите открытый сундук, в котором возьмите Seven Heaven (B) Gastraph Bow — это такой лук; Renforced Glove (L) — перчатка, придающая дополнительную силу, а также корни Vera Root и Cure Root, которые обладают очень полезными свойствами.

— Labourer`s Thirst.

Враги: Волк Silver Wolf и летучая мышь.

Подвиньте ящик прямо под дверь, получится довольно высокая ступенька. Забравшись на нее, сможете подпрыгнуть и ухватиться за верхнюю часть карниза, а затем забраться на него.

— The Rich Drown In Wine.

Враги: Волк Silver Wolf и летучая мышь.

Здесь тоже нужно воспользоваться ящиками, чтобы добраться до рычага на платформе, но штабель из ящиков слишком высок, и Вы не можете достать до верхнего и снять его. Фокус состоит в том (и Вы часто будете пользоваться подобной техникой в игре), что нужно уничтожить нижний ящик своим оружием. Иногда можно подождать некоторое время, и волк может уничтожить ящик и помочь Вам, сам того не желая. Когда сможете подвинуть ящик и достать до рычага на платформе, то дверь откроется, но на очень короткое время. Вы должны успеть прыгнуть и буквально пронырнуть через нее, пока она не закроется.

— Blackmarket of Wines.

После того, как восстановите все свои

боевые способности Battle Ability, в этой комнате обнаружите тренировочного болвана, которого сможете использовать для тренировок против врагов человеческого типа. Обязательно потренируйтесь, но не проявляйте излишнего энтузиазма, чтобы сильно не повредить оружия, если конечно не знаете, где находится поблизости мастерская. В противном случае, Вам придется сражаться врукопашную. Это неплохая практика. Однако, подобные эксперименты могут закончиться плохо. Здесь в открытом сундуке возьмите лечебную настойку Cure Potion и лечебные бульбочки в количестве 5 штук.

— The Gallows.

Босс: Minitaur.

Tun: Зверь.

Уровень: 275 HP / 5 MP.

Специальная атака: Giga Rush.

Обязательно приготовьте самое мощное и сокрушительное оружие против зверей. Минотавр — враг довольно большого размера и обладает дальнебойными атаками, так что подобраться к нему довольно сложно. Вам нужно спрыгнуть вниз и немедленно быстро атаковать его. Однако, учтите, что его ноги лучше всего защищены броней, поэтому нужно целиться в грудь, в руки или в голову, так будет эффективнее. На ранней стадии игры можете использовать только одиночные атаки, поэтому старайтесь точно рассчитывать время, чтобы нанести ему серьезные повреждения. Если минотавр сумеет несколько раз удачно атаковать Вас, немедленно используйте лечебные бульбочки, которые нашли в предыдущей комнате. По существу, это первый настоящий босс в игре, и понятно, что он не шибко силен. За победу получите:

Chamomile Sigil; Grimoire Guerir (шаманское лечебное заклинание); Grimoire Debil (колдовское заклинание Degenerate, снижающее способности врага). Кроме того, найдете щит Pelta Shield (W), бульбочки Vera Bulb — 3 штуки и 15 "слезок" Yggdrasil's Tears.

После того, как посмотрите видеосцены,

Риот восстановит свою первую боевую способность. При этом обратите внимание, что Ваши боевые способности, как бы привязаны к кнопкам, которые позволяют использовать "цепную" способность и оборонительную способность. Если Вы атакуете, нажмите соответствующую кнопку, которую выбрали для атаки, точно в нужный момент. На экране вспыхнет восклицательный знак, а значит начнется цепная комбинация. Когда же враг Вас атакует, нажмите кнопку и активируйте оборонительную способность, которая связана с этой кнопкой. Разобравшись с Минотавром, вернитесь к лестнице Smokebarrel Star и откройте дверь с помощью Chamomile Sigil.

— Room of Cheap Red Wine.

Здесь Вы узнаете что же произошло в городе Lea Monde.

Враг: Mandel.

Тип: Мертвяк (class)

Уровень: 145 HP / 15 MP.

Сражаясь с мертвяками, можно применить очень интересный трюк. Используйте заклинание Heal (лечебное заклинание) на них, и тем самым атакуете их и нанесете повреждения, поскольку, что хорошо живому, то не в жилу мертвяку. Повреждения будут такие же, как и заклинание Warlock spell. За победу получите Rapier (B).

— Room of Cheap White Wine.

Здесь Вас встретят три врага:

Зомби.

Уровень: 120 HP / 10 MP.

Зомби Fighter.

Уровень: 135 HP / 15 MP.

Привидение Ghoul.

Уровень: 120 HP / 10 MP.

Все враги относятся к типу мертвяков. Привидение лучше атаковать в голову, а, кроме того, запомните, что все мертвяки очень боятся огненных атак. За победу получите по два лечебных корешка Cure Roots за каждого из убитых врагов.

— The Hero's Winhall.

Босс: Dulahan.

Тип: дьявол (Evil-class).

Уровень: 180 HP / 30 MP.

Специальная атака: заклинание Degenerate.

К моменту встречи с этим боссом Ваше оружие, по большей части, будет против него практически бесполезно, поэтому первым делом используйте заклинание Degenerate, чтобы заметно ослабить его. Используйте Impact Guard, чтобы в два раза снизить повреждения от его атак мечом. Кроме того, обязательно используйте заклинание Heal, если Ваш уровень HP опустится ниже 150. Самое уязвимое место у босса, это его брюхо. Туда очень трудно попасть, но если сумеете, то нанесете очень серьезные повреждения. При этом старайтесь использовать колющее оружие (Piercing weapon). За победу получите эликсир: Elixir of Queens; Elixir of Mages; Grimoire Lux (мощное заклинание Warlock), а также в сундуке сможете взять: Rusty Nail (B); Braveheart gem; Cure Buld.

*** Уровень Catacombs.**

Чтобы открыть двустворчатую дверь Withered Spring, нужно получить Lily Sigil, победив в бою Lizardman на этом уровне.

— Hall of Sworn Revenge.

Враг: скелет.

Уровень: 115 HP / 15 MP.

Он принадлежит к типу мертвяков. Они очень боятся световых атак, а кости этих скелетов лучше всего разломать, используя ударное оружие Blunt weapon, но у Вас его нет. Однако, если достаточно долго будете использовать Soul Kiss, то восстановите Blunt Break Art, и тогда он Вам совершенно не страшен. Кроме того, очень эффективно против мертвяков заклинание Spirit Surge. После победы воспользуйтесь пунктом отгрузки, затем откройте контейнер, воспользуйтесь здесь лечебной панелью (Cure Panel), которая находится слева на возвышенной платформе напротив пункта отгрузки. Запомните эту команду, здесь ближе к концу игры Вы обнаружите тренировочного Dammy, на котором

можно развить свою технику борьбы с врагами класса мертвяков (Undead-class).

— *The Last Blessing.*

Враги: *Летучая мышь и Helhound.*

Уровень: 110 HP / 0 MP.

Оба врага принадлежат к типу зверь.

Специальная атака: *Огненное дыхание (Fire Breath).*

Дверь откроется, но куда она ведет непонятно. Вам нужно пробраться в холл Persecution Hall прежде, чем закончится отпущенное время. Будьте очень осторожны, потому что огненное дыхание Helhounds Fire может оказаться смертельным на ранних стадиях игры.

— *Persecution Hall.*

Враги: *Два скелета и Helhound.*

Как только войдете в холл, взгляните вверх налево и увидите дверь в верхней части стены. Воспользуйтесь уже известной Вам техникой, разбейте нижний из трех ящиков, стоящих в штабелях справа, чтобы Вы могли снять верхний ящик. Отнесите его к приподнятой платформе, прямо под вышеупомянутой дверью, установите на первую ступеньку лестницы, затем взберитесь на первую ступеньку, снова возьмите ящик и установите его на следующую ступеньку. Затем взберитесь на первую ступеньку, возьмите ящик, развернитесь и установите его на следующей ступеньке. Поступите аналогичным образом и с другими ящиками, с тем, чтобы Вы могли взобраться на них и запрыгнуть в дверь в стене.

— *Rodent-Ridden Chamber.*

Враг: *скелет.*

Чтобы добраться до сундука, Вам нужно положить один ящик на другой, иначе до открытого сундука не достать. В этом открытом сундуке найдете дубинку (Pink Squirrel (I)), а также Cross Guard grip, Cuirass (L), специальные башмаки Long Boots (L), камень Locus gem, три корня Mana Root и три лечебные бульбочки.

— *Shrine To The Martyrs.*

Враги: *Helhound и скелет.*

Чтобы открыть дверь, Вам нужно вызвать землетрясение, в противном случае у Вас ничего не получится, поэтому воспользуйтесь боковой дверью.

— *The Lamenting Mother.*

Враги: *Привидение.*

Уровень: 75 HP / 130 MP.

Это враг типа Fanrom-class, он очень боится тьмы (Dark).

Специальные атаки: *Mind Blast, Degenerate.*

Если не успеете победить привидение за 30 секунд, то оно мгновенно исчезнет, и Вы не получите никакого приза. Практически любое оружие, которое у Вас есть, не может нанести ему серьезного вреда, поэтому лучше всего использовать физические атаки. Если уложитесь в отпущенное время, то в награду получите три лечебные бульбочки, эликсир королей (Elixir of King), а также в открытом сундуке возьмете Shandy Gaff (B) (это такой широкий меч); кастеты Knuckles (B) и эликсир королей — Elixir of Queens.

Когда попытаетесь открыть дверь, то сразу поймете, что она заржавела и не открывается. Вернитесь в предыдущую комнату, и землетрясение произведет такой мощный толчок, что пол буквально начнет подпрыгивать, ржавчина осыпется, и дверь можно будет открыть.

— *Hall of Dying Hope.*

Чтобы добраться до двери в стене, за которой хранятся сокровища, Вы должны подвинуть ящик к стене, а затем принести еще один ящик и положить сверху. Тогда сможете добраться до этой двери.

— *Bandits' Hideout.*

Враги: *привидение, летучая мышь и Helhound.*

Разбейте ящик в углу, чтобы можно было оттуда вытолкнуть катящийся блок. Используйте его и доберитесь до сундука, а затем столкните оставшийся ящик, чтобы Вы могли склониться перед сундуком и взять из него Soul Kiss (S) Scramasax, Targe (B), Knuckle

(B), Bear Mask (L), Hearnalis gem, Spirit Orison — 3 штуки и Eye of Argon — 3 штуки.

— The Bloody Hallway.

Сдвиньте нижний из двух катающихся кубов вдоль стены, пока он не окажется как раз под верхним кубом, затем встаньте на него. Отсюда Вы можете толкнуть верхний катающийся куб на другую сторону.

Когда сумеете сбросить его вниз к ящикам, то постройте себе лестницу. Наступив на нее, сможете поднять еще два ящика и перетащить их в середину комнаты и, так же, как в холле Persecution Hall, сложить их в стопочку под дверь.

— The Withered Spring.

Враги: Ghost, Skeleton, Mummy.

Уровень: 90 HP / 5 MP.

Здесь же есть пункт отгрузки.

Чтобы открыть главный выход, нужен Lily Sigil, но прежде всего необходимо посетить мастерскую, а уже потом пройти в другую дверь.

— WORKSHOP: Work of Art.

Здесь выполняются всякие работы по дереву, коже и бронзе. Еще можно присоединить различные лезвия к рукоятям, чтобы сделать себе новое оружие, а также скомбинировать деревянные и кожаные предметы. Не забывайте отремонтировать все, что сломалось, прежде, чем покинуть мастерскую. Здесь же находится пункт отгрузки и, как обычно, конейнер.

— The Last Stab of Hope.

Враги: 2 скелета.

Боковая дверь приведет Вас обратно в помещение Mother's Lament.

— The Beasts` Domain.

Эта комната находится прямо над Вами. Подойдите в приподнятый левый угол комнаты, и сверху свалятся Lizardman (монстры типа драконов).

— Lizardman 1.

Уровень: 240 HP / 25 MP.

За победу получите: Копье — Spear (I); Кирасу — Cuirass (L); а также "ключик" Lily Sigil.

- Lizardman 2.

Уровень 240 HP / 25 MP.

За победу получите: Glaive (B); Кастет — Knuckles (I); Противоядие — Grimoire Antidote; Эликсир — Elixir of Queens.

Если вернетесь сюда чуть позже, то, скорее всего, придется сразиться с Slime, а вовсе не с Lizardmans. Возможно, Slimes будет три.

Их уровень: 60 HP / 0 MP.

Тип: зверя.

Практически не боятся ударного оружия Blunt Weapons, зато сташно боятся огненных и воздушных атак.

Специальная атака этого зверя: Acid Sneeze.

* Уровень SANCTUM.

Когда победите босса Golem на этом уровне, активируется Cloudstone, который переправит Вас через реку.

— Prisoner`s Niche.

Уничтожьте самый правый ящик так, чтобы появилось свободное пространство, куда можно передвинуть сразу три оставшихся. Теперь поместите два переносных ящика на этот карниз, встаньте на освободившееся место, откуда сможете подхватить переносной ящик и поставить его сверху, чтобы образовался высокий штабель.

— Priests` Confinement.

Враги: Летучие мыши — 5 штук.

За победу получите специальный приз — Глаз Арогона (Eye of Aragon).

Используйте глаз Арогона, чтобы выявлять своевременно ловушки, хотя многие из них окажутся лечебными панелями, на которых можно попрыгать, как на батуте. В этой комнате секретный выход находится в дальней стене, но до него можно добраться, только если выполните высокий прыжок со шкафа. Весь фокус состоит в том, что во время прыжка Вы должны повернуться таким образом, чтобы ухватиться за карниз и добраться до выхода.

— The Alchemist`s Laboratory.

Враги: Poison Slime.

Уровень: 75 HP / 0 MP.

Класс: Звери.

Очень боится колющих (Piercing), воздушных (Air), огненных (Fire) атак.

Специальная атака: Posion Sneeze. **Очень ядовитая гадина.**

Враги: 2 рыцаря-скелета (Skeleton Knight).

Уровень: 160 HP / 30 MP.

В открытом сундуке возьмите огромный секатор Bosom Cleaver (B) Langdebeve; камень — Dragonite Gem; а также колдовское заклинание Grimoire Halte.

— **Hall of Sacrilege.**

Босс: Golem.

Уровень: 240 HP / 15 MP.

Тип: Дьявол.

Боится ударных атак (Blunt), а также воздушных атак.

Специальная атака: Granite Punch.

Старайтесь атаковать его в ноги, но если подвернется возможность, атакуйте и руки голема. Если сумеете заманить его поближе к ступенькам возле двери, то сможете проломить ему и голову. За победу получите две лечебных бульбочки, эликсир Elixir of Dragons и Grimoire Ameliorer. Это колдовское заклинание Prostaia). Когда победите голема, активируется Cloudstone, на котором Вы вернетесь обратно в самое начало Sanctum, в проход Passage of the Refugess.

— **Advent Ground.**

Враги: Lizardman и летучая мышь.

Здесь также пункт отгрузки и контейнер.

Когда прибудете на южный берег, сможете через проход добраться на северный берег.

— **Passage of the Refugess.**

Враги: Poison Slime, Lizardman, летучая мышь.

Разбейте средний ящик и тогда сможете переместить ящик вниз и использовать его в качестве ступеньки, чтобы забраться на стену.

— **The Cleansing Chantry.**

Босс: Dragon.

Уровень: 480 HP / 0 MP.

Тип: Дракон.

Специальные атаки: Удар хвостом (Tail Attack) и Огненное дыхание (Thermal Breath).

У этого дракона нет никаких специальных способностей, однако запомните, что он боится колючего и рубящего оружия. Лучше всего перед началом схватки активировать Dragonite Gems и атаковать его в голову или хвост, используя физические атаки. Это не самые слабые места, однако дракон их превосходно защищает. За победу получите три лечебные бульбочки, эликсир — Elixir of Sages, Grimoire Analyse — колдовское заклинание Analyse.

— **Stairway to the Light.**

Теперь, когда Вы наконец пробрались через тоннель под морем, то сможете добраться до самого города Lea Monde. Здесь Вам и предстоит совершить следующие подвиги.

* **Уровень TOWN CENTRE WEST.**

Вам нужно победить босса 2, получить ключ Crimson Key и его мечи Grimson Blades. Когда вернетесь из покинутых шахт Abandoned Mines B1, Cloudstone на реке будет к Вашим услугам.

— **Rue Vermillion.**

Здесь пункт отгрузки и дверь, запертая ключом Grimson Key. Теперь Вы должны отправиться дальше.

— **The Rene Coastroad.**

Высокий зеленый карниз, нависающий над морем, и здание нужно обследовать. Необходимо отыскать лечебную панель, которая поможет Вам снизить уровень риска. Отыщите так же дверь в мастерскую.

— **WORKSHOP: Magic Hammer.**

В этой мастерской можно работать с бронзой и железом. Однако, если вначале скомбинируете эти металлы, превратив их в Nagane, то сможете усовершенствовать свои мечи в этой мастерской. Поэтому поначалу займитесь совершенствованием оружия, а затем перейдите к металлургии.

— **Rue Mal Falde.**

Когда впервые окажетесь здесь, увидите

симпатичную видеосцену, а затем, поскольку Вам нужно добыть мечи Grimson Blades, нужно будет отыскать соответствующий маршрут.

— *Tircolas Flor.*

Вам предстоит схватка с тремя боссами: Duane, Bejart, Sarjik.

Bejart. Меч Grimson Blade. Уровень: 190 HP / 55 MP.

За победу получите Guisarme (B), а также три лечебных корня Cure Root.

Sarjik. Меч Grimson Blade. Уровень: 180 HP / 70 MP.

За победу получите Rapier (I) и три корня Mana (Mana Root).

Duane. Меч Grimson Blade leader. Уровень: 250 HP / 100 MP.

За победу получите Magnolia Frau (S) — волшебное заклинание; Wizard Robe (L) — платье волшебника; ключ Grimson Key; волшебное заклинание Explosion — Grimoire Demolir; а также колдовское заклинание Unlock — Grimoire Clef.

Во время атак Grimson Blade, Duane будет выпускать отравленный туман Poison Mist и обязательно отравит Вас. После этого прекратит свои атаки. Если попытаетесь вылечить, он снова начнет свои атаки, так что действовать нужно буквально молниеносно, иначе шансов просто не будет. Воспользуйтесь ключом Grimson Key, чтобы пройти через городские стены (City Walls West) прямо в шахты.

*** Уровень ABANDONED MINES B1 (Покинутая шахта).**

Босс Wywet внимательно охраняет Hyacinth Sigil, но Вам нужно постараться за получить его любой ценой, поскольку он понадобится в дальнейшем. Кроме того, постарайтесь добыть Fem Sigil, чтобы покинуть этот уровень.

Враги: 3 Dreamer's Entrance.

Тип: Зверь.

Уровень: 90 HP / 0 MP.

Специальная атака: Bloodsuck (высасывают кровь).

— *Miner's Resting Hall.*

Goblin. Здесь Вас встретят два гоблина, враги человеческого типа.

Уровень: 220 HP / 25 MP.

Враги: Mimic.

Тип: зверь. Уровень 120 HP / 0 MP.

Специальная атака: Numbing Needle.

В сундуке, который закрыт на магический замок, возьмите Stinger (B) Guisame, Sand Face grip: Quad Shield (B); кольцо Ring Mail (B); кольцо Ring Leggings (B); Камень White Queen gem; а также колдовское заклинание Eureka — Grimoire Visble и пять лечебных бульбочек.

— *The Battle's Beginning.*

Босс: Wywet.

Тип: Дракон.

Уровень: 340 HP / 0 MP.

Специальная атака: Огненное дыхание (Fire Breath).

В отличие от обычных реплитий, этот босс совершенно не боится колющего оружия, но зато совсем не выносит ударного. Атакуйте копьем только в тело. Если же сумеете забежать сзади, постарайтесь атаковать его очень чувствительный хвост рубящим оружием. За победу получите Hyacinth Sigil; лечебный тоник — Cure Tonic; заклинание Pyro Guard — Grimoire Ignituge.

— *Whot Lies Ahead?*

Здесь Вас поджидает лидер гоблинов Goblin Leader.

Тип: Человеческий.

Уровень: 260 HP / 60 MP.

Специальная атака: магическое заклинание Stan Cloud, Degenerate.

Установите защитную способность Ward на одну из кнопок и попытайтесь отразить его магические атаки Stan Cloud. В противном случае придется потратить драгоценное Yggdrasil's Tears. Атака Stan Clouds может вызвать паралич, а следовательно Вы потеряете способность атаковать.

— *The Earthquake's Mark.*

Враги: Три Strige.

Hyacinth Sigil и щеколда Latch закрывают две двери в этом помещении, но третья дверь слева открыта. Постарайтесь увернуться от ловушки Eruption trap, используя глаз Argon's или Eureka.

— **Coal Mine Storage.**

Враги: *Лидер гоблинов и два гоблина.*

Прежде, чем бросаться к сундуку, используйте заклинание Eureka или глаз Argon, поскольку прямо перед сундуком находится ядовитая ловушка. Однако, на карнизе в задней части комнаты, увидите на полу плитку, которая называется Trap Clear. Наступите на нее и сразу же отключите все ловушки в комнате. В сундуке возьмите кольцо Ring Sleeve (B); Chain Coif (B); Undine Jasper; Fem Sigil.

— **The Dark Tunnel.**

Здесь есть пункт отгрузки.

Если хотите подготовиться как следует к схватке со следующим босом, то пройдите вначале через восточную дверь. Запомните это место. Ближе к концу игры здесь будет возможность потренироваться с болваном Ogre (тип: зверь).

— **Rust in Peace.**

Враги: *Лидер гоблинов, гоблин и Mimic.*

Сундук с магическим замком. Если откроете, то получите Chain Sleeve (B); кольцо Salamander Ring; Manabreaker; эликсир Elixir of Sages; заклинание Grimoire Undine (Frost Fusion).

— **The Smelty.**

Босс: *Fire Elemental.*

Уровень: *320 HP / 140 MP.*

Тип: *Phantom.*

Не боится колющих атак, но зато совершенно не выносит водных.

Специальная атака: *Fireball.*

Самое время активировать кольцо Salamander Ring и приспособить к своему оружию Undine Jasper. Когда Вы будете в режиме Battle mode, то можете использовать заклинание Frost Fusion, чтобы снабдить

свое оружие водной силой. За победу получите Grimoire Flamme — волшебное заклинание Flame Sphere, эликсир Elixir of Queens и Mana Tonic.

— **Live Long And Prosper.**

Чтобы открыть эту дверь, воспользуйтесь Fem Sigil, которую Вы отыскиали на складе в шахте Coal Mine Storage.

— **Traitor's Parting.**

Босс: *Ogre.*

Уровень: *540 HP / 35 MP.*

Класс: *Зверь.*

Не боится ударных атак и очень быстр. Однако, если Вы сумеете повредить обе ноги, то движение его замедлится на 50%. Старайтесь атаковать в тот момент, когда он поджаряется для собственной атаки. Обратите внимание, что он левша и оружие держит в левой руке. К этому моменту у Вас уже должно быть подходящее оружие, чтобы расправляться со зверями. В противном случае, придется очень туго.

За победу получите три лечебных бульбочки; эликсир Короля — Elixir King; Grimoire Rempart — волшебное заклинание Terra Guard.

— **Escapeway.**

Покиньте уровень, взобравшись вверх по лестнице.

* **Уровень TOWN CENTRE
WEST REVISITED.**

На этом уровне Вы должны пробраться в западный подземный город Undercity West, а также на улицу Rue Bouquet. Здесь же находится пункт отгрузки.

— **Tircolas Flow (южная сторона).**

Cloudstone теперь уже ждет, и Вы можете воспользоваться им, чтобы вернуться обратно, если снова захотите посетить Magic Hammer и починить свое оружие. Здесь же встретитесь с Grimson Blades, а это шанс получить кое-какую дополнительную броню.

— **Glacialdra Kirk Ruins.**

Чтобы открыть ворота, нужен Rood Inverse. Поэтому не сможете этого сделать, пока не закончите игру хотя бы один раз.

Здесь есть, правда, и секретный вход, до которого можно добраться, взобравшись на камни с южной стороны.

— *Rue Sant d'Alsa.*

Отсюда впервые можете попасть в Villeport Way. Возвращаясь обратно, приготовьтесь к бою.

Брагу: *два Grimson Blade.*

Один из этих "мечей" прыгнет на Вас сверху. Осмотритесь, увидите плоский балкон-террасу и сами запрыгните на него. Так Вам будет сподручнее.

— *Villeport Way.*

Просмотрите видеосцену. Одна дверь заблокирована, а другая заперта на задвижку. Вернитесь на улицу Rue Sant d'Alsa и отыщите проход Dians Walk, чтобы попасть внутрь этого помещения.

— *Undercity West.*

В подземелье под городом встретите много дьяволов и метвяков, а также очень мощного зверя. Так что заранее запаситесь всем необходимым. Ваша цель — добраться до леса Snowfly Forest (во время первого визита), а чуть позже Вы должны вернуться сюда, когда найдете ключ Air Key, чтобы заполнить Clematis Sigil и, в конце концов, попасть в Limestone Quarry.

— *Sewer of Ravenous Rats.*

Брагу: *Два скелета и зомби Mage.*

Уровень: 135 HP / 80 MP.

Приготовьте Soul Kiss в комбинации с камнем locus gem, чтобы немедленно разделиться с зомби-магами, прежде чем они сумеют атаковать Вас заклинанием. Однако, если они будут смотреть в другую сторону, то можете проскользнуть за ними и они Вас не заметят. В конце находится дверь, запертая серебряным ключом (Silver Key).

— *Underdrak Fishmarket.*

Босс: *Giant Grab.*

Уровень: 420 HP / 0 MP.

Тип: *Водный зверь.*

Специальная атака: *Aqua Bubble.*

Этот огромный краб очень боится огня, а

также воздуха, поэтому воздушно-молниевое заклинание Air/Lightning и Break Arts нанесут ему серьезные повреждения. Ударным оружием можно расколотить его панцырь, а если у Вас есть колющее оружие, то затем можете пронзить его насквозь. За победу получите три лечебных бульбочки; эликсир Elixir Queen; Grimoire Sylphe — волшебное заклинание Luft Fusion.

— *Remembering Days of Yore.*

Брагу: *Рыцарь Зомби (Zombie Knight), а также Зомби Mage.*

Вы должны вернуться сюда, когда у Вас будет железный ключ Air Key, поскольку нужно попасть в Larder, где отыщите Clematis Sigil. Поднимитесь вверх по лестнице к Snowfly Forest.

— *Dream of the Holy Land (необходим железный ключ).*

Босс: *Water Elemental.*

Тип: *Phantom.*

Боится: *огня.*

Специальная атака: *Aqua Blast.*

Приспособьте к Вашему щиту водные камни (такие, как Undine Jasper, Marid Aquamarine) на свое оружие против врагов типа Phantom, приспособьте огненные камни. Первым делом используйте Magic Ward, а затем огненную атаку Flame Sphere, которая нанесет повреждения всем частям тела этого босса. За победу получите Grimoire Avalanhche; эликсир Elixir of Sages и Acolyte's Nostrum.

Дверь в задней части помещения ведет в Limestone Quarry. Она заперта, и чтобы открыть ее, необходим Aster Sigil. Найдете его в подземелье Undercity East ч.2 чуть позже по ходу игры.

*** Уровень SNOWFLY FOREST.**

Это, по существу, большой и сложный лабиринт. Где-то посреди Вас встретит рой снежных мух. Кроме того, Вам нужно отыскать и победить земного дракона Earth Dragon, чтобы избавиться от роя опасных насекомых. За победу над этим боссом получите также бронзовый ключ (Bronze Key), кото-

рый пригодится позже. И, в конце концов, Вы должны разобраться с Grissom и успешно покинуть лес.

Враг: Basilisk.

Уровень: 120 HP / 0 MP.

Тип: зверь.

Боишься воздушных атак.

Специальная атака: Кислотное дыхание (Acid Breath).

Враг: Ichthious.

Уровень: 100 HP / 0 MP.

Тип: зверь.

Боишься земных атак.

Специальная атака: Spiral Shell.

В отдельных участках лабиринта встретите телепортеры, которые будут "перебрасывать" Вас в самые неожиданные места, иногда крайне неприятные. Однако, есть хороший маршрут, на котором Вы можете этого избежать. Отправляйтесь от волшебного круга (Faerie Circle), двигайтесь на юг через The Hunt Begins, далее на юг через Which Way Home, еще раз на юг через The Birds and The Bees, еще раз на юг мимо Traces of the Beast, далее на запад от Fluttering Hope, еще раз на юг через Return to the Land. Сверните на восток от Traces of the Beast и доберетесь до желтого леса The Yellow Wood.

Вы всегда можете использовать карту для того, чтобы правильно сориентироваться. Однако, очень интересно, что Риот, взглянув на карту, может сразу указать где находится юг. С этой стороны растут более густые ветви. Этот совет может пригодиться.

— Return To The Land.

Босс: Земной дракон (Earth Dragon).

Тип: Дракон.

Уровень: 510 HP / 0 MP.

Специальная атака: Кислотное дыхание (Acid Breath).

Головка у него слабая, и колющие атаки действуют превосходно. А вот чтобы атаковать хвост, нужно рубящее оружие. Эти драконы защищены мощной броней, поэтому даже воздушные Break Arts окажутся совсем

не такими эффективными, как Вы ожидаете. За победу получите ключ Bronze Key; Grimoire Parebrise — заклинание Aero Guard; а также настойку Vera Potion.

Когда уничтожите дракона, резко сменится ветер и буквально сдует всех снежных мух, которые блокируют выход из желтого леса. Двигайтесь на юг дважды от Желтого леса (Yellow Wood) и доберетесь до лесной реки (Forest River), где найдете пункт отгрузки.

— The Forest River.

Врагу: Basilisk и два рыцаря зомби (Zombie Knight).

Здесь находится пункт отгрузки и контейнер.

В судуке найдете: кастет — Knuckle Guard; Щит — Circle Shield (H); Chain Mail (I); кольцо Syphid Ring; камень Nightkiller gem и три Acolyte's Nostrum; Grimoire Agilite — заклинание Invigorate. В общем, добра достаточно.

После того, как разберетесь с помощниками Grissom Feamdos и Lamkin, двигайтесь на север от выхода через Lamenting to the Moon, затем на север через Running with the Wolves, далее на восток через You are the Prey; затем на север через the Secret Path, еще раз на север через Hewn From Nature и снова на север к безопасному выходу.

— Hewn From Nature.

Босс: Черный Крестоносец (Dark Crusader).

Тип: Дьявол.

Уровень: 380 HP / 80 MP.

Воздушно-ориентированная магия (Break Arts) Ваш единственный шанс пробить броню этого дьявола. А после этого колющим оружием можете пронзить его прямо в брюхо. Это самое уязвимое место для физических атак. За победу получите: Меч Angel Wing (H) Katana; колдовское заклинание Grimoire Deteriorer — Tarnish, элексир — Elixir of Queens.

Босс: Grissom, Grimsom Blade cleric.

Тип: человеческий.

Уровень: 350 HP / 100 MP.

За победу получите Shillelagh (H) Wizard

Staff; Swan Annuler accessory; колдовское заклинание Grimoire Annuler Magic Ward и также заклинание Grimoire Gnome — Soil Fusion.

Если сможете атаковать Grissom'a магическим заклинанием или врезать ему по голове несколько раз как следует, то безусловно победите. Его атакующий арсенал довольно слаб.

Partner: Sydney Losstarot.

Уровень: HP — неизвестно, MP — неизвестно.

Вообще говоря, победить Sydney можно лишь на короткое мгновение. На самом деле, он бессмертен и непобедим. В качестве помощника может быть чрезвычайно полезен, поскольку может использовать на Вас магическое заклинание Prostaia, Вы получите хороший старт, а он тем самым отвлечет внимание врагов. На самом деле, нужно победить Grissom'a и его крестоносца, что с помощью Sydney будет довольно просто. В незапертом сундуке найдете воскрешающее средство Corpse Reviver (I) Firangi; щит Circle Shield (H); камень Demonia Gem, три тоника Vera Tonic и три лечебных бульбочки.

Покиньте этот уровень через выход возле сундука, доберитесь до ворот Wood Gate и следуйте вдоль южной городской стены City Walls South в направлении The Keep.

* Уровень THE KEEPER.

За дверями, которые можно открыть только с помощью Sigil, можете получить премию, если уложитесь в отведенное время. Однако, это влияет на характер прохождения, поэтому смело можете не обращать на них внимания. Кроме того, отсюда можете добраться на уровень Iron Maiden B1. Вообще, рассматривайте The Keeper в контексте Ваших "операций".

— A Storm of Arrows.

Обследуйте помещения The Boy On, A Taste Of The Spoils, Wiping Blood From Blades. Здесь найдете 8 дверей, за которыми Вас ожидают миссии на время. Нужно отыскать Sigils, и хотя охота за ними, может быть, и увлекательна,

но на развитие игры никак не влияет.

— The Warrior's Rest.

Здесь найдете сундук, который открывается с помощью ключа Chest Key. В нем найдете Sweet Sorrow (I) Francisca Plus; жандарм (Gendarme); щит Tower Shield (I) плюс камень Death Queen gem; Sallet (H); колдовские реагенты Sorcerer's Reagent — три штуки.

Мину-босс: Rosencrantz.

Уровень: 400 HP / 100 MP.

Специальная атака: Sword Break Arts (Vile Scar, Cherry Ronde).

Приготовьте самое лучшее оружие против врагов человеческого типа и атакуйте его, словно на дуэли, используя преимущественно мощные короткие комбинации. Не связывайтесь с цепными атаками, они не работают. Rosencrantz жутко заорет, когда получит достаточное количество повреждений.

— WORKSHOP — Keane's Crafts.

В этой мастерской есть инструмент для работы с бронзой, железом и Hagane. Здесь же Вы можете усовершенствовать свою броню, используя компоненты Grimson Blade.

* Уровень THE IRON MAIDEN B1.

Это призовой уровень. Здесь находится яма с сокровищами, но в ней Вас ожидают очень серьезные опасности. По существу, нужно пробиться в первую комнату. Здесь самые важные предметы, а уровень B2 Вам будет недоступен во время первой игры. Вы, возможно, захотите обследовать это позже, тогда вернитесь сюда, предварительно найдя Tearose Sigil, для чего нужно будет разобраться с покинутой шахтой Abandoned Mines B2. Здесь обнаружите Kalmia и Columbine Sigils, если сумеете уложиться в отведенное время. Обратите внимание, что ключ Steel Key доступен Вам будет только в переигровке.

— The Gauldron.

Враг: Wraith.

Уровень: 120 HP / 140 MP.

Тун: Phantom.

Боишься рубящего оружия и света. Совершенно не боишься мрака

(Dark).

Специальные атаки: *Reaper Scythe, Mind Blast.*

Паранормальный враг попытается использовать заклинание Silence, чтобы Вы не могли выполнить свои специальные атаки и нанести ему серьезные физические, но не магические повреждения. Лучше всего использовать заклинание Warlock spell Spirit Surge при первой же возможности. За победу получите Mandrake Sigil, Grimoire Exsorcer — волшебное заклинание Exorcism (изгоняющее дьявола), а также ключ Chest Key.

Враг: *Gorgoyle.*

Уровень: 120 HP / 0 MP.

Тип: дьявол. Бойтся земных атак, а также колющего оружия.

Специальная атака: *Numbing Hook.*

Этот рой монстриков очень хорошо летает, поэтому для победы хорошо захватить с собой арбалет Crossbow. Его специальная атака Numbing Hook резко замедлит Ваше движение и лишит возможности использовать цепные атаки и оборонительные мероприятия. Когда победите его, получите три штуки Spirit Orison и три бульбочки Vera Bulb.

Также здесь находится запертая комната-ловушка. Чтобы проследовать дальше, используйте Tearose Sigil.

— *The Pear.*

Двигайтесь на запад на удачно оказавшимся поблизости Cloudstone и выпрыгните из него в последний момент перед тем, как прекратится движение. Получите небольшую дополнительную инерцию. Если захотите вернуться обратно тем же путем, то нужно будет запрыгнуть на Cloudstone с ящика. Уничтожьте два ящика в углу, чтобы создать свободное пространство, затем вытолкайте еще один ящик через дверной проход и используйте свободное пространство выходного коридора, чтобы затолкать ящик прямо к самому краю. Когда справитесь с этой задачей, уничтожьте два катящихся куба (one-point rolling cubes), толкая их одновременно. Перекатите еще

один куб (three-pointer) к стене, а затем на левый склон. Запрыгните вверх и влево, уцепитесь за самый верх. Это довольно сложный маневр, но invigorate может помочь.

— *Bootikens.*

Чтобы вернуться обратно наверх, нужно подвинуть синий блок к высокому карнизу и прыгнуть с него. Здесь только один синий куб, который можно использовать для начала. Установите его над синим кубом с Вашей стороны. Затем взберитесь на него, возьмите другой синий куб и разместите его в том месте, где Вы стояли. Взберитесь на него, подхватите первый куб, затем спуститесь вниз на карниз, с которого его взяли, и установите возле ящика, который можно подвинуть.

Теперь возьмите плавающий синий куб позади себя и поместите его на тот же самый карниз. Переберитесь через расселину и установите один куб на другой. Теперь взберитесь наверх и схватите “летающий” куб.

— *Town Centre South.*

Главная цель — пробраться через улицу Rue Morgue, используя бронзовый ключ (Bronze Key) и попасть в покинутую шахту Abandoned Mines B2. Первым делом мы рекомендуем использовать Mandrake Sigil, который Вы нашли в Iron Maiden B1, и заглянуть в необследованные области этого уровня. Так что идите от улицы Rue Volnac к западной городской стене City Walls East, затем ныряйте в подземелье Undercity West и захватите Cattleya Sigil у врага Dark Elemental.

— *Forcas Rise.*

Врагу: *Два Grimson Blade.*

Взберитесь вверх по лестнице на крышу на восточной стороне, прыгните через расселину на северо-восточный угол, и наверху увидите выход на улицу Rue Faltes.

Если ловкость (agility) на низком уровне, Вы не сможете выполнить прыжок. Используйте заклинание invigorate или Faerie Wing, которое нашли в лесу снежных мушек (Snowfly Forest).

— *Rue Aliano.*

Враги: Три *Grimson Blade*.

Открыть дверь в дом можно только с помощью *Mandrake Sigil*, который Вы отыскали чуть ранее на уровне *Malden B1*.

— *Rue Morgue.*

Враги: Два *Grimson Blade*.

Когда будете морально и физически готовы, откройте бронзовым ключом ворота и спуститесь в покинутые шахты (*Abandoned Mines B2*).

— *The House Khazabas.*

В сундуке с магическим замком возьмите 10 глаз Аргона (*Eye of Argon*), а также колдовское заклинание *Sillence Crimoire Muet*.

— *Rue Volnac.*

Дверь заперта на задвижку, но при первом посещении этой улицы Вы можете пройти через восточную городскую стену (*City Walls East*) и попасть в подземелье *Undercity West*.

* Уровень UNDERCITY WEST (Часть 2).

— *Fear of The Fall.*

Босс: *Dark Elemental.*

Уровень: 380 HP / 160 MP.

Тун: *Phantom.* Очень боится света, совершенно не боится колющего оружия.

Специальная атака: *Dark Chant.*

Если Ваш уровень MP позволяет, то немедленно используйте два заклинания *Spirit Surges*, прежде чем попытаться использовать световые *Break Arts*. После этого можете смело атаковать несколькими комбинациями, используя оружие с тремя камнями (*Trinity-gemmed weapon*). За победу получите *Cattleya Sigil* и *Grimoire Meteore* — волшебное заклинание *Meteor*.

— *Sinners` Corner.*

Враги: Два скелета *Dark Sceleton*.

Уровень: 150 HP / 30 MP.

В общем, это довольно крутые ребята, но с ними можно справиться.

Враги: *Dark Eye.*

Уровень: 95 HP / 85 MP.

Тун: *Phantom.* Очень боится света, совершенно не боится рубящего оружия.

— *The Children`s Hideout.*

Враги: Один *Dark Eye* и две *Gorgoyle*.

В незапертом сундуке возьмите *Sweet Death (S)* *Shanshir* и *Knuckle Guard*; *Footman`s Mace (H)*; *Steel Bolt*; щит *Spiked Shield* и камень *White Queen gem*; *Sallet*; браслет *Undine Bracelet*; камень *Speedster gem* и *Grimoire Dissiper* — колдовское заклинание *Dispel*.

— *Nameless Dark Oblivion.*

Враги: *Dark Eye, Dark Skeleton.*

Проход ведет в остальную территорию подземелья *Undercity West*. К сожалению, дверь в конце можно открыть только ключом *Silver Key*.

— *Abandoned Mines B2.*

Самое трудное добраться до *Bardits Hollow* в отпущенное время. Если справитесь, то после победы с небесным драконом, боссом *Sky Dragon*, получите *Tearose Sigil*.

Revelation Shaft. Сбросьте ящик с откоса, а затем спрыгните на него. Уничтожьте один из переносных ящиков *carry crates*, возьмите другой, отнесите его к краю расщелины, установите на ближайший переносной ящик, взберитесь на самый верх, используйте заклинание *invigorate* и прыгайте со всей мочи так, чтобы уцепиться за *Cloudstone*.

— *Gambler`s Passage.*

Враги: Два *Orc*.

Уровень: 240 HP / 25 MP.

Враги человеческого типа, очень боятся водных и ударных атак.

— *The Miner`s End.*

Враги: *Air Elemental.*

Уровень: 380 HP / 160 MP.

Тун: *Phantom.*

Боится земных атак. Совершенно не боится колющего оружия.

Специальная атака: *Lightning Bolt.*

Используйте *Soul Fusion*, чтобы усовершенствовать Ваше оружие. Установите камни

Sylph gems на щиты, а Gnome gems на оружие. Тогда справитесь без всяких проблем. За победу получите Grimoire Foudre — волшебное заклинание Thunderburst; а также Mana Bulb.

— The Teaty Room.

Врагу: Poison Slime и два обычных Slime.

Здесь есть пункт отгрузки, которым необходимо воспользоваться.

— Way Of Lost Children.

Врагу: Orc Leader и 2 Orc.

Уровень: 280 HP / 110 MP.

Когда дверь за Вами закроется, у есть только 2 минуты, чтобы добраться до Bandits' Hollow. Если не справитесь, то будете телепортированы обратно в комнату Treaty Room. Вам нужно тщательно обследовать помещение во время возможных вынужденных перемещений туда и обратно и отыскать комнату с сундуками с сокровищами. Однако, самый быстрый маршрут проходит из комнаты Treaty Room к Way Of Lost Children, далее на восток к Desire's Passage, еще раз на восток через Senses Lost; далее на север, пересекая Blood; далее на восток Fool's Glod и Fool's Loss и, наконец, на север через Tomb of the Reborn и Lunatic Veins. Зетм сверните на восток и увидите Bandits' Hollow. Сокровища спрятаны в Hidden Redources, Acolyte's Burial Vault и Suicidal Desires. Желаем удачи.

— Hidden Resources.

Врагу: Mimic и два черта Imp.

Уровень: 150 HP / 70 MP.

Тип: дьявольского типа.

Боятся света и ударного оружия.

Специальное оружие: заклинание Poison Mist (ядовитый туман) и Stun Cloud (облако, которое шокирует противника).

В сундуке, который откроете при помощи ключа Chest Key, найдете Eviscerator (S) Kudi; щит Tower Shield (I); нагрудник Breastplate (I); Fusskampf (H); тройной камень Trinity gem; Saint's Nostrum — 3 штуки,

а также шаманское заклинание Grimoire Mollesse Restoration.

— Suicidal Desires.

Врагу: Mimic и два черта.

Немедленно используйте заклинание Eureka, поскольку в этой комнате очень много опасных ловушек. Однако, панель Trap Clear panel может их сразу все деактивировать. Она находится на высоком склоне вблизи правого угла. В незапертом сундуке возьмите Dog's Nose (H); лук Taget Bow (I); Barbut (S); браслет Gnome Bracelet; элексир (Elixir of Queens) и три бульбочки Vera Bulb.

— Tomb of the Reborn.

Босс: Earth Elemental.

Уровень: 380 HP / 160 MP.

Тип: Phantom.

Не боится колющего оружия.

Специальная атака: Vulcan Lance.

У Вас теперь будет превосходная возможность использовать заклинание Thunderburst и воспользоваться воздушными Break Arts прежде, чем прибегать к цепным атакам. Если у Вас есть Luft Fusion, то можете заметно ускорить расправу над этим боссом. После победы получите Grimoire Gaea — волшебное заклинание Gaea Strike.

Ни в коем случае не думайте, что таймер остановится во время схватки с боссом, а Вам еще предстоит отыскать The Lunatic Veins. Поэтому, как только схватка закончится, без малейшего промедления двигайтесь как можно быстрее дальше.

— Bandits' Hollow

Врагу: Blood Lizard и два черта Imp.

Отыщите плиту Trap Clear, чтобы опустить Rolling Cube. Затем задвиньте ящик в угол верхнего карниза, чтобы с него можно было прыгнуть и ухватиться за край.

— Dinning in Darkness.

Босс: Небесный дракон (Sky Dragon).

Уровень: 675 HP / 0 MP.

Тип: Дракон. Боятся земных атак.

Специальные атаки: удар хво-

стом (Tail Attack) и громовое дыхание (Thunder Breath).

Хотя этот монстр очень боится земных атак, используйте Dragonite с любым колющим оружием (Piercing weapon), атакуйте в голову. Можно использовать рубящее оружие (Edget weapon) и попытаться отхватить ему хвост. При этом уровень риска нужно стараться удерживать ниже 25, иначе ему удастся провести мощную атаку громовым дыханием, а Вы получите изрядный удар током. За победу в награду получите Tearose Sigil; Grimoire Demance — волшебное заклинание Drain Mind и элексир Elixir of Queens.

— Subtellurian Horrors.

Используйте заклинание Fixate, чтобы Вы легко могли прыгнуть на Cloudstone. Используйте какую-нибудь дальбойную атаку или арбалет, чтобы уничтожить ящик у дальней стены, создав таким образом свободное пространство, затем используйте заклинание Invigorate. Оно Вам прибавит мужества и силы, прежде чем совершите длинный прыжок. Куб без трения (frictionless cube) используйте только тогда, когда будете возвращаться с другой стороны. Чтобы попасть в городской центр (Town Centre East), Вы должны миновать пару новых комнат в подземелье Undercity West и вернуться на поверхность. Отоприте защелку на дверях в Crumbling Market, и все будет о'кей.

*** Уровень TOWN CENTRE EAST.**

Главная задача добраться до подземелья Undercity East и собрать предметы, которые Вам необходимы для того, чтобы пробраться вдоль северной городской стены City Walls North. Здесь находится самая лучшая мастерская в городе, но чтобы открыть ее, понадобится Cattleya Sigil. Если у Вас его нет, следуйте по дорожке, откройте ворота Mandrake Sigil в Town Centre West, затем получите Cattleya в комнате Fear of The Fall в Undercity West.

— Kesch Bridge.

Врагу: Crimson Blade — 3 штуки.

Здесь находится пункт отгрузки.

Если Вы не любите прыгать, то всегда можете воспользоваться обходным маршрутом через стены City Walls North.

— WORKSHOP Junction Point.

В этой мастерской есть инструменты для работы с деревом, кожей, бронзой, железом и Hagane. Эта мастерская может быть открыта при наличии Cattleya Sigil.

— WORKSHOP Metal Works.

Здесь есть инструменты для работы с серебром, дамасской сталью, и здесь же Вы можете скомбинировать и усовершенствовать все свое серебряное оружие (Silver weapons).

— Chasras Hill Park.

Врагу: 2 Grimson Blade.

Воспользуйтесь бронзовым ключом, чтобы открыть ворота в дальнем конце, а затем спуститесь по лестнице в Undercity East.

*** Уровень UNDERCITY EAST (Часть 1).**

В этом таинственном подземелье обязательно нужно отыскать Eulalia и Melissa Sigils, а, кроме того, железный ключ Iron Key, который совершенно необходим для Вашего дальнейшего путешествия City Walls North. Кроме того, здесь можно найти призовой Stock Sigil, который хорошо использовать, вновь посетив первого босса-минотавра в винном погребе.

— Hall To A New World.

Врагу: Два Quicksilver.

Уровень: 120 HP / 70 MP.

Тип: Дьявол. Боится света.

Специальная атака: заклинание Silence.

Эти маленькие монстрики не слишком сильны, но зато двигаются очень быстро, и самое главное их оружие — заклинание Silence, которое лишает Вас возможности использовать магию. Это очень неприятно, особенно, если они атакуют целой компанией. Точные выстрелы в голову из арбалета избавят Вас от этой опасности.

— Place of Free Worlds.

Мини-босс: Harpu.

Уровень: 210 HP / 160 MP.

Тип: Зверь. Бойтся света.

Специальная атака: *Blasphemous Howl*.

Это мерзопакостная, довольно тупая, тварь движется очень медленно. Однако, может поставить Вас в неприятное положение, используя заклинание *Cused*. Единственный способ выйти из этого состояния — воспользоваться заклинанием *Blessing* или *Angelic Paean*, который Вы можете получить, уничтожив как можно больше гарпий. В общем, не относитесь к этим "летунам" слишком легкомысленно. Атакуйте их в брюхо или в морду физическими атаками. Это их самые слабые места. За победу получите *Grimoire Intensite* — заклинание *Herakles*; 5 штук *Angelic Paean* и лечебный тоник *Cure Tonic*.

— *Bazaar of the Bizarre*.

Босс: *Lich*.

Уровень: 125 HP / 105 MP.

Тип: Дьявол. Бойтся физич. атак.

Древний волшебник, обладает магической устойчивостью против большинства элементарных атак, но у него есть слабые точки, куда следует направлять физические атаки. В основном, это голова и руки. Используйте разнообразные физические атаки, но старайтесь держать уровень риска как можно ближе к нулю.

Когда обследуете территорию, где находятся подобные монстры, держите наготове заклинание *Magic Ward*, чтобы своевременно контратаковать неожиданные вражеские заклинания *Silence* или *Radial Surge*. За победу получите *Summoner Baton (I)*; *Agales' Chain accessory*; *Eulelia Sigil*; *Mana Tonic* и эликсир *Elixir of Mages*.

Когда *Lich* будет побежден, он "передает" Вам свою секретную способность телепортации (*Teleportation*), т.е. Вы сможете запросто перемещаться между пунктами отгрузки и другими местами назад и вперед сколько захотите. Доступ к этой Вашей новой способности обнаружите на субэкране главного меню в опции *Magic*.

— *Noble Gold and Silk*.

Врагу: Два *Quicksilver*.

Чтобы открыть восточную дверь, нужен железный ключ *Iron Key*, но Вы найдете его поблизости.

— *Weapons Not Allowed*.

Врагу: *Lich* и два *Quicksilver*.

В незапертом сундуке возьмете *Mojito (B)* *Falchion*; *Stone Ballet*; кольцо *Titan's Ring*; *Grimoire Nuageux* — колдовское заклинание *Psychodrain* и железный ключ (*Iron Key*).

Теперь с этим ключом многие, ранее недоступные, места будут для Вас открыты. Телепортируйтесь в *Bandit's Hollow*, например, и получите доступ в соседнюю сокровищницу. Если захотите посетить *Undercity West*, то сможете отыскать там *Clematis Sigil*.

— *A Knight Sells His Sword*.

Врагу: *Harpy*, *Quicksilver*.

Вы можете добраться до северной стены *City Walls North*, если выйдете из этой комнаты через северный выход.

— *Gemsword Blackmarket*.

Босс: *Nightstalker*.

Уровень: 260 HP / 110 MP.

Тип: Дьявол.

Обладает устойчивостью против всех специальных атак, таких, как *Degenerate*, *Tamish Although* и т.д.

Хотя это, по существу, хорошо усовершенствованная версия босса *Dullahan*, его слабые точки изменились, и воздействие различных элементарных атак может Вас поставить в затруднительное положение. Он будет атаковать магией, прежде чем поднимет свой меч. Поэтому немедленно контратакуйте его, используя заклинание *Heracles* и *Prostasia* до тех пор, пока не ликвидируете весь его запас магических очков MP. За победу получите *Melissa Sigil*; *Grimoire Eclairer* — колдовское заклинание *Enlighten* и *Angelic Paean*.

— *Sale of the Sword*.

Врагу: *Lich* и два *Quicksilver*.

В незапертом сундуке найдете *Ahispies grip*; *Pushpaka accessory*; *Grimoire Tardif* — кол-

довское заклинание Leadbones и Stock Sigil.

* Уровень CITY WALLS NORTH.

Как только получите Clematis Sigil, сможете открыть дверь, которая ведет на другую сторону подземелья Undercity East. Вы должны, в конечном итоге, найти Aster Sigil в Undercity West, а затем от Surless Way отправиться в Limestone Quarry.

* Уровень UNDERCITY EAST (Часть 2).

— *Catspaw Blackmarket.*

Врагу: Lich и два Quicksilver.

Используйте Eureka, чтобы обнаружить все ловушки, а затем с помощью плиты Trap Clear справа, сможете вырубить их. В сундуке найдете щит Round Shield (H) плюс камень Dark Queen gem; Grimoire Paralysis — колдовское заклинание Stun Cloud; Aster Sigil, с помощью которого откроете дверь за Water Elemental's в подzemелье Undercity West, из которого Вы и должны отправиться дальше.

— *The Greengrocer's Stair.*

Когда вернетесь к лестнице, чтобы покинуть помещение, придется сразиться с несколькими наемниками Guildernstem's. Схватка произойдет в предыдущей комнате.

Врагу: Neesa и Tieger.

Общий уровень HP 800 пунктов.

Тип: человеческий.

Специальная атака: Break Arts.

Neesa носит огненное кольцо Salamander Ring, а Tiger носит лобный браслет Undire Bracelet. Чтобы победить в этой схватке, Вы должны нанести своим противникам повреждения на 800 HP. Они пользуются магическими заклинаниями и приемами Break Arts, так что защитите себя, прежде всего использовав заклинания и знания Magic Ward, а затем постарайтесь "украсть" их магические очки, используя цепные атаки или Break Arts типа Mistral's Edge, которые снижают уровень HP и MP. За эту победу не получите никаких подарков, но останетесь живы. Обязательно вернитесь к Kesch Bridge, чтобы запомнить игру.

* Уровень Limestone Quarry.

В этом долгом путешествии Вам предстоит сразиться с крутыми врагами, поэтому старайтесь почаще использовать Teleportation, чтобы возвращаться на поверхность, своевременно приобретать необходимые предметы и восстанавливать здоровье. Две дороги идут через этот уровень, но обе они проходят через одни и те же двери, для открывания которых требуются одни и те же Sidil, и поджидают Вас здесь одни и те же боссы.

— *The Air Stirs.*

Врагу: Два Gremin.

Уровень: 190 HP / 90 MP.

Тип: дьявол. Очень боятся водных атак и ударного оружия.

Специальная атака: Заклинание Silence, Stun Cloud.

— *Torture Without End.*

Босс: Qrge Lord.

Уровень: 560 HP / 110 MP.

Тип: Зверь. Слабостей — никаких.

Специальные атаки: Tornado, Degenerate.

Если босс использует заклинание Surging Balm, то Ваши заклинания, даже Analyse, уже не пройдут. Поэтому немедленно в самом начале схватки используйте Break Arts и тут же подлечите себя. Если уровень риска будет слишком высок, то удачная атака Shiovona может нанести смертельные повреждения боссу буквально с одного раза. За победу получите Shiovona (I) plus Power Plam; Braveheart, Morlock Jet; Agale's Chain; эликсир Elixir of Queen; 3 штуки Mana Tonic и лечебную настойку Cure Potion.

— *Dust Shall Eat the Days.*

Ящики на другой стороне необходимо убирать, атакуя их с Cloudstone, так что лучше всего использовать оружие с дальностью (Range) 10+, например, какой-нибудь мощный арбалет. Когда ящики будут уничтожены, воспользуйтесь боковым обзором (side view) и катитесь на платформах, которые будут двигаться вниз, по направлению к другой

стороне ущелья. В самый последний момент, прежде чем Cloudstone прекратит движение вперед и начнет скользить в сторону, прыгните как можно мощнее на карниз. Вы сумеете перескочить через расселину. Когда будете возвращаться назад, просто столкните верхний блок с нижнего и подвиньте нижний на две плиты в направлении стены. Вы можете тогда с большей легкостью перескочить провал и зацепиться за стену.

— *Hall of the Wage Paying.*

Босс: *Snow Dragon.*

Уровень: 720 HP / 0 MP.

Тип: Дракон. Бойтсся огня

Специальная атака: Ледяное дыхание (*Ice Breath*).

Выберите самое мощное и проверенное оружие против драконов, “водную” броню и другие вспомогательный аксессуары. Используйте заклинание Spark Fusion вместе с оружием, в которое вставлены огненные камни. Старайтесь использовать короткие комбинации и различные предметы типа Vera, чтобы поднять уровень риска. Тогда при удаче нанесете очень серьезные повреждения боссу. Голова дракона не выдерживает рубящих атак, а хвост лучше всего атаковать колющим оружием. За победу получите Grimoire Barrer (*Aqua Guard*); панацея и эликсир (*Elixir of Queens*).

— *Tunnel of the Heartless.*

Это действительно кошмарное место. Вам придется здесь как следует поработать, чтобы добраться до выхода. Нужно ставить ящики друг на друга, перемещать их с места на место, прыгать с карниза на карниз, взбираться наверх, спрыгивать вниз. В конце концов, выполните длинный прыжок с разбега, прямо с края постоенных ящиков и окажетесь возле выхода. На всякий случай перед этим отчаянным прыжком используйте заклинание invigorate или скушайте что-нибудь, например, Faerie Wing, и все будет в порядке.

*** Уровень TEMPLE OF KILTIA.**

Когда увидите развилку дорог, сверните

направо, Вам нужно отыскать серебряный ключ (*Silver Key*), чтобы открыть себе проход по левой дорожке. Когда выйдете из замка, окажетесь на ступенках великого собора (*Great Cathedral*).

— *The Dark Coast.*

По узкому проходу на левой стороне Вы можете пройти через ущелье. Прыгните с самого края и окажетесь на небольшой платформе. Но прежде, чем это делать, спрыгните вниз на напольную плиту, чтобы активировать панель Trap Clear и отключить все ловушки. Однако, можно также использовать Eureka.

— *The Hall of Prayer.*

Мини-босс: *Last Crusader.*

Уровень: 480 HP / 200 MP.

Если можете, используйте заклинание Degenerate и Tarnish на этом дьявольском создании, чтобы разрушить его броню, а затем заклинание Silence прежде, чем он успеет опомниться. Это полезное вступление перед мощными целными комбинациями. В противном случае Вам вряд ли удастся справиться с этим боссом, поскольку он очень хорошо защищен. При случае можете использовать Impact Guard, чтобы уменьшить в два раза возможные повреждения, которые крестоносец способен нанести Вам своим мечом. За победу получите Agrias's Balm; Grimoire Purifier — шаманское заклинание Clearance, а также Alchemist's Reagent — 3 штуки.

— *Those Who Drink The Dark.*

Чтобы добраться до открытой двери, Вам предстоят сложнейшие головоломные упражнения с разнообразными блоками и ящиками, но это Вы уж постарайтесь сделать сами, потому что иначе игра просто потеряет всяческий интерес.

— *The Chapel of Meschaunce.*

Мини-босс: *Minotaur Lord.*

Уровень: 540 HP / 0 MP.

Тип: Зверь. Очень боится света.

Специальная атака: *Giga Push.*

Используйте Break Arts или заклинание, а затем прикончите какой-нибудь цепной ком-

бинацией. Атакуйте рубящим оружием прямо в грудь. Вообще-то он настоящий слабак. За победу получите кольцо Somic Bullet; Elixir of Queens и 3 штуки алхимических реактивов (Alchemist's Reagent). В ящике возьмете Frost Maiden (H) Mjolnr + Runkasyle; Sonic Bullet; Ghost Hound accessory; лечебную настойку — 2 штуки; настойку Mana — 2 штуки и серебряный ключ (Silver Key).

— The Resentful Ones.

В первой части этой комнаты Вы должны сдвинуть катающиеся блоки так, чтобы они являлись стопером на слайдерах. Ваша цель установить их между высокой стеной и двумя стопками ящиков, чтобы Вы могли столкнуть верхний ящик на плиту возле стены. Затем нужно столкнуть синий слайдер на одну плиту вперед по направлению к двери, затем на три плиты в направлении стены, а затем прямо вниз к стопке ящиков. На второй стадии Вы должны сдвинуть катящийся блок, чтобы использовать его как стопор для обоих синих плит, которые нужно выстроить в одну линию со штабелем ящиков. Таким образом Вы сможете перекрыть расселину между двумя слайдерами. Затем толкайте верхний ящик через два слайдера, прыгните по диагонали с образовавшейся колонны прямо к дверному карнизу. Дело сделано.

— Chamber of Reason.

Враги: Kali.

Уровень: 500 HP / 500 MP.

Тип: человеческий. Слабостей нет.

Различные части тела Kali обладают разной реакцией на разные элементы, а это значит, что даже многоцелевые заклинания смогут нанести поражение только одной или максимум двум частям ее корпуса. Старайтесь чаще использовать физические атаки, а когда она попытается атаковать Вас заклинанием Degenerate, тут же контратакуйте заклинанием Herakles.

* Уровень GREAT CATHE- DRAL.

На этом уровне простых врагов нет, одни

только боссы. Сразитесь с главными Elementals и победите их. Вам, безусловно, понадобится заклинание Invigorate и Faerie Wings, чтобы выполнить ошеломляющие прыжки в тех местах, где пол обрушится.

Победите босса Marid, чтобы активировать лифт Cloudstone в Victor's Laurels.

Победите Ifrit, чтобы добраться до Iron Crab и Victor's Laurels.

Победите Lich Lord (Monk's Leap), чтобы получить Laurel Sigil.

Победите Lich Lord (Maelstrom of Malice), чтобы активировать Cloudstone в The Heretic's Story.

Победите Djinn, чтобы активировать Cloudstone в часовне Poisoned Chapel.

— Abasement From Above.

Сюда можно попасть из Convent Room, но Вы, так или иначе, вляпаетесь в какую-нибудь ловушку. Используйте Eureka, чтобы обнаружить Curse, Paralysis и Poison.

Вам предстоит выполнить головомолмные прыжки вдоль колонн, в том числе и совершенно удивительный прыжок, в ходе которого Вы можете перевернуться в воздухе и уцепиться за карниз внизу. Боковые двери приведут Вас в холл Broken Vows.

— Hall of Broken Vows.

Враги: Огненный дракон (Flame Dragon).

Уровень: 750 HP / 0 MP.

Он будет непрерывно атаковать хвостом, нанося каждый раз свыше 100+ HP повреждений. Вы должны точно рассчитать время и использовать Impact Guard, чтобы ослабить его удар. Когда хвост пронесется над Вашей головой, обязательно блокируйте удар хвоста, как бы на обратном "ходу". Ноги дракона, пожалуй, самое слабое место, но подходить к нему сзади крайне сложно.

За победу получите Calla Sigil.

— A Light In The Dark.

Когда прикончите обоих Liches, то перенесетесь в L1 Sin и Punishment, затем пересечете Poisoned Chapel и используйте Laurel

Sigil, чтобы открыть дверь и войти внутрь.

Здесь Вас ожидает враг Arch Dragon.

Уровень: 790 HP / 0 MP.

Тип: Дракон. Очень боится темноты.

Специальная атака: Divine Breath.

Если выберете неправильную броню, то атака Divine Breath довольно быстро оставит Вас и без здоровья и без магии. Дракон одно из немногочисленных созданий в игре, который обладает Light Affinity, т.е. световыми способностями. Поэтому обязательно установите angel pearls на своей броне и toggle lock jets на оружии, иначе потерпите поражение. Используйте вампирское заклинание Drain (Dark attack) и сразу же получите преимущество в этой схватке. За победу получите Acacia Sigil и Acolyte's Nostrum.

— Light & Dark Wage War.

Используйте заклинание Invigorate plus Faerie Wing, чтобы расчистить расселину от врагов. Слева увидите рычаг, который открывает дверь The Heretic's Story.

— An Arrow Into Darkness.

Толкайте самый внешний блок прямо в расселину, а затем сдвиньте другой блок вокруг него по внешней стороне и столкните вниз, используя ступеньки. Двигайте по одному блоку за один раз и используйте первый блок, как стопор, в том месте, где блоки могут соскользнуть в направлении стены, но оставьте небольшой проход, чтобы продвигать блоки к сундуку с сокровищами.

— Where Darkness spreads.

Самое главное здесь сделать первый ход. Увидите три ступеньки, ведущие прямо в ущелье перед сундуком. С верхней ступеньки столкните самый высокий деревянный ящик на нижнюю ступеньку. Встаньте на него и столкните следующий верхний ящик из штабеля на верхнюю ступеньку. Теперь Вы можете столкнуть два ящика и поставить их в линию так, чтобы образовалась начальная часть моста. В главной комнате используйте деревянные ящики, как стоперы, чтобы на-

правлять слайдеры прямо в расселину. Когда они заполнят ее доверху, естественным образом образуется мост.

— The Heretic Story L3.

Используйте Galla Sigil, чтобы войти внутрь. Не нужно здесь прыгать, просто взойдите на платформу и тут же посчитайте на какой раз Ваша платформа коснется следующей. Например, дальняя платформа соприкасается со средней платформой на каждый третий и восьмой счет. Соприкосновения эти регулярны, через постоянные промежутки времени, словно часы. Когда Вы ознакомитесь с режимом их поведения, сможете пройти через них, если только не собьетесь в своих расчетах. С последней платформы используйте impetus, чтобы стремительно перелететь в нужное место. Если у Вас возникнут проблемы, то используйте заклинание Fixate, когда платформы соприкоснутся. Когда, наконец, переберетесь через платформу, пройдите через двери, которые открываются рычагами, победите Dao и заработаете Palm Sigil.

Вернитесь в холл Broken Vows и используйте Acacia Sigil, чтобы пройти в Melodics of the Nightmare и Palm Sigil, и выйти отсюда. Победите Nightmare, тогда сможете активировать лифт Cloudstone и перебраться через The Heretic's Story, но уже на верхний уровень. А затем пройдете через дверь и окажетесь в Unknown.

*** Уровень THE ATRIUM.**

Как только преодолете последний лестничный пролет на этом уровне, то приготовьтесь к схватке с последним боссом. Выберите оружие, которое эффективнее всего действует против дьяволов, подкрепитесь тониками, настойками и эликсирами, бой предстоит достаточно серьезный.

— The Paling.

Врагу: Guildenstern.

Тип: Дьявол.

Специальная атака: Stun Cloud, Degenerate, Last Ascension.

Используйте парочку световых Break Arts

против него и одновременно старайтесь все время поправлять свое здоровье. Если будете атаковать настойчиво, то Guildenstern потеряет свои магические возможности и тогда использует атаку Last Ascension, будьте внимательны и осторожны.

— *Guildenstern / The Dark.*

Tun: Дьявол.

Специальные атаки: *Degenerate, Psychodrain, Judgment, Bloody Sin.*

Безусловно, у Вас появится желание использовать арбалет или длинный двуручный меч, но если у Вас есть хороший щит и уровень риска невелик, то тогда даже специаль-

ране тут же появится меню Shot Out, и в этот же самый момент Вы полностью восстановите управление над персонажем.

❖ Очень важно по ходу игры собирать все сокровища, которые роняют побежденные Вами враги. Вы можете собрать превосходную коллекцию редких предметов, которые никаким другим способом получить не сможете. При этом, если атакуете врага в какое-нибудь определенное место, то именно от этого и зависят те полезные предметы и оружие, которые получите после победы.

Вот **краткая табличка**, которая поможет Вам решить эту проблему:

Точка атаки:	
Правая рука.	Получите оружие и нарукавник (Sleeve armour).
Левая рука.	Получите оружие, щит и нарукавник (Sleeve armour).
Голова.	Получите шлем (Helm), предметы и настойки, а также полезные вспомогательные предметы (accessories).
Корпус.	Позволит Вам получить броню на тело.

ные атаки Dark's не смогут нанести Вам серьезного ущерба. Действуйте не торопясь, не суетитесь, атакуйте комбинациями, когда он приблизится. Тут же восстанавливайте здоровье и уменьшайте уровень риска, когда враг собирается атаковать.

Постарайтесь комбинациями пробить его броню, а затем уже используйте ценные комбинации и атаки типа Raging Ache, чтобы нанести ему сокрушительное поражение.

Обратите внимание, что когда враг будет использовать атаку Bloody Sin, у Вас будет несколько мгновений (когда босс промчится у Вас над головой), чтобы привести себя в полную боевую готовность. Вы неизбежно получите определенные повреждения, и нужно поднимать до максимума уровень своего здоровья.

На этом игра заканчивается. Мы поздравляем Вас, но хотим дать несколько советов.

❖ Вы можете получить некоторое дополнительное время и подчас тем самым спасти свою жизнь, если будете удерживать кнопку **L2** во время атаки или в видеосцене. На эк-

Корни (Roots), настойки (Potions) и тоник (Tonics) в начале игры очень редки, но где-то уже к середине Вы можете не волноваться на их счет. Как правило, эти предметы окружены разнообразными монстриками, которых нужно уничтожить и тогда Вы получите все необходимое. Это гораздо быстрее и проще, чем сидеть и просто ждать, когда уровень риска упадет до нужного уровня. Кроме того, когда закончите игру и начнете ее заново, Вы обнаружите, что все снаряжение и Ваши показатели сохранились. А вот меню предметов Misc items menu, к сожалению, будет совершенно пустым.

❖ Прежде, чем использовать эликсиры, обязательно запомните игру. Если эффект этого эликсира покажется Вам неудовлетворительным, сможете всегда предпринять очередную попытку. Может быть, она окажется успешнее.

Несмотря на то, что это может показаться кому-то утомительным и бесполезным, но иногда даже небольшие изменения в действии

эликсира могут привести к серьезным изменениям в Ваших показателях.

❖ Chain Abilities.

Вот список этих способностей, которые производят самый разнообразный эффект.

Heavy Shot	Gain Life
Mind Assault	Gain Magic
Raging Ache	Mind Ache
Temper	Crimson Pain
Instill	Phantom Pain
Paralysis	Pulse
	Numbing Claw
Duling Impact	Snake Venom

❖ Первый удар всегда наиболее мощный, так что старайтесь, чтобы комбинации были короткими и частыми. Они значительно эффективнее, чем длинные комбинации, поскольку в них последующие атаки становятся все слабее и слабее. Однако, и длинные комбинации имеют определенные преимущества, поскольку при этом Вы наносите большее количество ударов за то же самое время и не даете возможности противнику передохнуть. Он при этом лишается возможности контратаковать, а иногда провести смертельную атаку. При этом, если используете достаточно длинные цепные комбинации, то можете, в конце концов, пробить самую мощную броню своего врага. Ведь вода даже камень точит.

❖ Defence Adilities (Оборонительные способности).

Ward	Siphon Soul
Reflect Magic	Reflect Damage
Absorb Magic	Absorb Damage
Impact Guard	Windbreak
Fireproof	Terra Ward
Aqua Ward	Shadow Guard
Demobscale	Phantom Shield

Способность Impact Guard является, пожалуй, самой лучшей оборонительной способностью от физических атак. Сделайте так, чтобы она выполнялась самой удобной кнопкой, тогда сможете очень эффективно защищаться. Ближе к концу игры используйте защиту Reflect, чтобы отразить атаку врага

прямо в него самого, тем самым выполнив как бы контратаку. Таким образом можно поразить врагов, находящихся даже на очень большом расстоянии от Вас. При этом они получат повреждений до 40% от первоначальной мощности выполненной ими атаки.

❖ Break Arts.

Эти приемы внешне напоминают финиширующие приемы, но их лучше всего использовать, как первые приемы в цепных комбинациях. Эффективность этих приемов заметно снижается, когда уровень Вашего риска поднимается вверх. Очень важной особенностью Break Art является то, что их можно использовать с оружием различного типа и заполнить, например, ударную атаку Blunt Break Art, используя колющее оружие — кинжал Piercing dagger и при этом сокрушить броню. А что еще интереснее, можно вырубить врагов Dark Elementals, используя световой Break Art на своем арбалете.

❖ The Risk Meter.

Наиболее частой причиной смерти Вашего персонажа в Vagrant Story является Ваша невнимательность и безответственность. Если Риск поднимается до уровня 100, то Вы можете совершенно запросто погибнуть от неожиданной и не очень сильной атаки или заклинания. Высокий риск — смертельно опасное состояние для персонажа, и Вы должны учесть это во время игры. Вот несколько способов снизить уровень риска:

Использовать предметы Vera Items. При этом цепные комбинации будут выполняться, если Ваш риск не превышает 50, а если он чуть повысится, немедленно проглотите какой-нибудь корешок или бульбочку.

Когда парализуете врага заклинанием Paralyse или используете заклинание Silence против мага в какой-нибудь коротенькой комбинации, то можете отложить оружие на время, поскольку Ваши враги будут совершенно не способны атаковать Вас. Правда, это продлится недолго.

Не торопитесь удирать из комнаты, это

может оказаться преждевременным. В некоторых, особенно очень высоких комнатах, Вы сможете взобраться наверх, и враги Вас не смогут достать, а Вы сможете привести здоровье в порядок, не удирая с поля боя.

Старайтесь использовать одиночные удары, заклинания или Break Art и не старайтесь очень часто использовать цепные комбинации и оборонительные кнопки Defence buttons. Сохраните их для особых, сложных ситуаций. В противном случае уровень риска у Вас будет очень высок.

Если уровень риска достигает 100, то Вы можете попробовать провести прием Critical Hit. Используя одиночные атаки, начните цепную комбинацию, но остановитесь в тот самый момент, когда увидите, что очередной удар не достаточно силен. При удаче увидите сноп искр, который сопровождает первоначальную атаку. Это и есть Critical Hit. При этом враг получает двойные повреждения, а комбинация, которая начиналась обычной атакой, становится комбинацией Critical Chain, в ходе которой врагу будут нанесены серьезные повреждения.

В игре есть несколько трюков, которые можно использовать достаточно эффективно.

❖ Вы можете увернуться от атак врага, спрятавшись за стенку или за колонну. Поскольку игра выполнена в полной трехмерной графике, то даже огненные шары разлетятся на мелкие искры, врезавшись в камень, за которым Вы укрылись.

❖ Когда используете аналоговый джойстик, очень ловко сможете нырнуть за какой-нибудь угол или спрятаться за каким-нибудь укрытием в самый последний критический момент и спастись от, может быть, смертельных атак врага.

❖ Когда сражаетесь с несколькими врагами, старайтесь маневрировать так, чтобы всегда укрываться за одним из них. Тогда, возможно, атака попадет в очередного Вашего противника.

Но есть еще и дополнительный эффект. Когда один из врагов наносит повреждения другому, то они могут просто забыть про Вас и начнут сражаться между собой.

❖ Комбинирование брони.

Броня на тело (Body Armor).

Component 1

Cuirass
Banded Mail
Chain Mail
Segmentata
Scale Armour
Brigandine
Brigandine
Platemail
Fluted Mail
Hop` Armour
Jazeraint

Re`forced Glove
Knuckles
Ring Sleeve
Gauntlet
Vambrace
Rondanche
Tilt Glove
Freiturnier
Fluted Glove
Hoplite Glove
Jazeraint Glove

Component 2

Banded Mail
Ring Mail
Breastplate
Breastplate
Breastplate
Scale Armour
Brigandine
Platemail
Hop` Armour
Jazeraint

Knuckles
Ring Sleeve
Chain Sleeve
Vambrace
Plate Glove
Plate Glove
Tilt Glove
Rondanche
Freiturnier
Hoplite Glove
Jaz` Glove

Результат

Ring Mail
Chain Mail
Segmentata
Scale Armour
Brigandine
Plate Mail
Plate Mail
Fluted Armour
Hoplite Armour
Jaz`t Armour
Dread Armour

Наручная броня (Sleeve Armour).

Ring Sleeve
Chain Sleeve
Gauntlet
Plate Glove
Rondanche
Tilt Glove
Freiturnier
Fluted Glove
Hoplite Glove
Jaz` Glove
Dread Glove

Поножье — Броня на ноги (Leg Armour).

Fusskampf
Chain Leggins
Polelyn
Chain Leggins
Missaglia
Plate Leggings
Fluted Leg's
Hoplite Leg's

Poleyn
Poleyn
Jambeau
Jambeau
Pokeyn
Missaglia
Plate Leg's
Hoplite Leg's

Jambeau
Jambeau
Missaglia
Missaglia
Plate Leg's
Fluted Leg's
Hoplite Leg's
Jaz't Led's

Шлемы (Helmets).

Chain Coif
Spangenhelm
Cabasset
Sallet
Barbut
Basinet
Close Helm
Burgonet
Hoplite Helm
Jazeraint Helm

Bone Helm
Chain Coif
Spangenhelm
Barbut
Basinet
Armet
Basinet
Close Helm
Hoplite Helm
Jazeraint Helm

Sparg'helm
Cabasset
Sallet
Basinet
Armet
Close Helm
Burgonet
Hop` Helm
Jaz't Helm
Dread Helm

Щиты (Shields)

Buckler
Trage
Quad Shield
Circle Shield
Tower Shield
Spiked Shield
Round Shield
Round Shield
Kite Shield
Cass` Shield
Heater Shield
Oval Shield
Knight
Hoplite Shield
Jaz't Shield

Trage
Pelta Shield
Trage
Quad Shield
Quad Shield
Circle Shield
Tower Shield
Spiked Shield
Round Shield
Kite Shield
Cass` Shield
Heater Shield
Oval Shield
Hoplite Shield
Jaz't Shield

Pelta Shield
Quad Shield
Circle Shield
Tower Shield
Spike Shield
Round Shield
Kite Shield
Kite Shield
Cass` Shield
Heat Shield
Oval Shield
Knight
Hoplite
Jaz't Shield
Dread Shield

На этом мы заканчиваем нынешнее повествование, но игра с ее многочисленными секретами вряд ли оставит нас надолго.

ALUNDRA

* Получить **Legendary Sword**.

Чтобы получить Меч Легенды (наиболее мощное оружие в игре) Вы должны иметь "РУКАВИЦА СИЛЫ" ("POWER GLOVE"), переданную Вам Джес. Затем Вы должны погнубить и использовать возможность "QUICK RESTART" (быстрого перезапуска игры) более 16-ти раз (эти действия могут быть выполнены в любой момент игры, даже прежде, чем Вы получите рукавицу силы). После выполнения всего вышеизложенного, отправляйтесь к статуе КОРОЛЯ СНЕГА (KING SNOW), которая находится восточнее деревни INOA (INOA VILLAGE) и используйте рукавицу силы, чтобы поднять большую скалу, закрывающую путь к статуе. Подойдите к статуе и экран потемнеет. Если Вы сделали все правильно, то Король Снега сжалится и отдаст Вам Меч Легенды. Этот Меч должен быть вашим выбранным оружием.

* Найти 50-того позолоченного сокола.

Пятидесятый позолоченный сокол находится в колодце рядом с хижинкой Lurvys Smith'a. Чтобы получить его нужен огненный посох (fire wand).

ALUNDRA 2

* Неограниченные эликсиры.

Когда доберетесь до вулкана, в комнате перед подземным озером увидите сундук с эликсиром возле выключателя. Возьмите эликсир, выйдите из комнаты, неважно через какой выход. Затем снова войдите в комнату, сундук будет закрыт, а в нем будет еще один эликсир. Можете повторить эту процедуру сколько угодно раз, и не нужно будет покупать эликсиры в магазине по сумасшедшим ценам.

* Детали головоломок.

Детали головоломок Вы должны передать мастеру головоломок (Puzzlemaster), а он за это обучит Вас комбинационным атакам. Каждый раз, когда Вы ему даете определенное количество, он заканчивает картинку-головоломку, которую затем вешает на ближайшей стене. Мы перечислим подряд головоломки, соответственно, снабдив их номерами.

1. В тренировочном лесу, после того как Вы передвините блоки и пройдете на

дорожку, по которой пришел Булин.

2. Получите от Аиши, после того как достигнете следующей зоны за тренировочной.

3. Обнаружите на территории первого разрушенного города, если внимательно посмотрите.

4. Взорвите бомбу на блоке, на втором экране после пляжа.

5. Выйдите через ванную второго этажа в гостинице в городе Bull Town и пройдите чуть дальше.

6. Выйдите через заднюю дверь к гостинице в городе Bull Town.

7. За статуей мастера головоломок в городе Bull Town.

8. В нижнем подземелье Bull dungeon, в комнате с двумя выключателями.

9. В верхнем подземелье bull dungeon, в комнате с бомбой и огнемётными монстрами.

10. Когда сожжете все кусты и решите головоломку с бомбами в горной территории, выйдя из подземелья bull dungeon.

11. В доме (в стартовой зоне), в комнате с большой ямой и книгой save book

12. В этом же доме в комнате с конвейерными лентами.

13. В круглой комнате (под домом) за зеленой дверью.

14. Решите головоломку с ящиками на пиратском острове (Pirates Island) после встречи в Айшей.

15. После того, как найдете деталь головоломки N14, войдите в комнату с разрушенными стенами и над дверью найдете очередную деталь головоломки. Здесь придется как следует попрыгать.

16. В садовом сарае пиратского дома (Pirate Mansion), прыгните в северо-западную комнату и перебейте всех монстров.

17. Пройдите две комнаты после схватки с боссом Mushroom Croco, прыгните к ближайшему выходу на этом же уровне. Однако, прежде Вы должны перебить всех монстров по другую сторону ворот (когда впервые прыгнете в яму в садовом сарае, то выйдете через нижнюю западную дверь).

18. На балконе второго этажа пиратского дома, ее очень трудно увидеть.

19. В городе Vanilla City, в домике рядом с магазином предметов, девушка обменяет там деталь головоломки на все име-

ющиеся у Вас деньги.

20. В одном из домов площади города *Vanilla City*. Поднимитесь наверх и взберитесь по лестнице.

21. В городе *Vanilla City*. В чердачном помещении, где находится факел, но необходимо к этому времени иметь водное заклинание.

22. После того как победите в игре "catch the pot", где нужно ловить горшки, когда вернетесь на пиратский остров и подниметесь на верхний этаж.

23. В подземелье *Pirate Island Eye*. После того, как разберетесь с головоломкой, где синяя статуя мечет огненные шары.

24. В том же самом подземелье, где нашли предыдущую деталь, пройдите две комнаты, после комнаты набитой шипами, и решите сложную "интеллектуальную" головоломку.

25. Возле 24-й детали, когда решите головоломку с четырьмя невидимыми пьедесталами.

26. В том же самом подземелье в большой комнате, где пришлось много прыгать с бомбами и растресканным блоком.

27. В сарае на острове *Native Island*.

28. В подземелье *Native Island*, в комнате с шипами, где находятся золотые статуи с убирающимися шипами.

29. В следующей комнате, после детали головоломки N28. Нужно спрыгнуть в яму.

30. В подземелье острова *Native Island*, Вам придется спрыгнуть в большую яму в комнате с L-образной дорожкой.

31. В подземелье *Native Island*, после того как разберетесь с движущейся золотой статуей и кристаллами в яме возле сундука с сокровищами, в котором бьют виноградная гроздь.

32. В подземелье *Native Island*, в комнате с маленьким лабиринтом и кучей золотых статуй.

33. За дверью на холме в первом городе этой игры. Сможете получить только после того, как победите босса *Living Statue II*.

34. После того, как победите в миниингре с собаками в первом тренировочном лесу, за дорожкой, которая перекрыта золотой статуей.

35. После победы в миниингре с радиоуправляемым автомобилем, в тренировочном лесу на трассе А.

36. На 1-ом этаже *Vanilla City* за двумя золотыми статуями.

37. В церковном подземелье *Church Dungeon*, под золотой статуей.

38. В церковном подземелье *Church Dungeon*, спрятанна под каменной статуей в лавовом пруду.

39. В церковном подземелье *Church Dungeon*. Поднимитесь по шипастым колоннам наверх и найдете ее в сундуке.

40. В вулкане в комнате с телепортирующими блоками, в самом тупике.

41. На бомбовой фабрике (*bomb factory*), в комнате с невидимыми солдатами.

42. На бомбовой фабрике (*bomb factory*), на высокой платформе. Очень трудно туда добраться.

43. Через две комнаты после детали головоломки N 41, после того как решите головоломку с вращающимся огнем.

44. В городе *Vanilla City*, возле дома, где Вы обнаружили деталь N 21, на чердаке есть четыре объекта, которые могут быть активированы, используя четыре магических заклинания.

45. В городе *Bull Town* в коровнике найдете незажженный факел. Зажгите его и получите очередную деталь.

46. В порту, где заканчивается маршрут вагонетки. В гостинице найдете незажженный факел. Вот и заignite его.

47. Снова в подземелье *Bull Dungeon*, где колонна с шипами и со сколонов катятся шары. Нужно спалить шипы на колонне.

48. В бычьем подземелье, в пункте отгрузки *save room*, прямо перед встречей с минотавром, атакуйте три зеленых кристалла своим ветровым заклинанием *wind spell*, затем спалите колонны с шипами, используя огненное заклинание *fire spell*.

49. В доме *Screw Mansion*, на склоне холма с катящимися шарами и пауками. зайдите в самую верхнюю дверь.

50. В подземелье на склоне холма пиратского острова *Pirate Island* за ранее закрытой дверью, в комнате с плавающими платформами. Здесь есть золотая статуя, вращающееся лезвие и факелы, которые нужно потушить. Используйте огненное заклинание *flame spell*, прыгните в яму, затем обегите вокруг комнаты, зажигая все фона-

ри, как можно быстрее. Сундук с деталью головоломки свалится сверху.

51. Вернитесь к входу дамбы (выйдите из церковного подземелья). Деталь головоломки спрятана как раз за входной дверью.

52. На пиратском острове, там где очень сложная трасса с препятствиями, во второй хижине найдете в одной из золотых статуй.

53. Снова в пиратском доме *Pirate Mansion*, в большой спальне увидите не-большой факел. Зажгите его.

54. В пещере кошмаров *Nightmare dungeon*. В большой комнате увидите ряд факелов и две зеленых статуи. Прыгните к сундуку в углу, при этом Вы должны находиться в большей из двух секций этой комнаты.

55. В подземелье кошмаров в комнате, где деньги и монстры все время появляются, и где Вы должны убивать монстров до тех пор, пока не свалится сверху деталь головоломки.

56. В подземелье кошмаров, где находятся видимые и невидимые лезвия. Деталь головоломки находится в дальнем конце.

57. В *Giant Screw* решите головоломку с четырьмя выключателями у южной двери.

58. В *Giant Screw* решите головоломку с падающими платформами во вращающихся комнатах.

59. В *Giant Screw*. В комнате с одинокой каменной статуей, прямо за стеной, но статую уничтожить нельзя.

60. А вот эту деталь головоломки обнаружить не удалось.

BATTLE STATIONS

* Пропустить уровень.

Начните игру в режиме одного игрока. Удерживайте **L1 + L2 + R1 + R2 + Select** и нажмите **Start + X**.

BEYOND THE BEYOND

* Двойная смертельная атака.

Чтобы выполнить эту атаку, нажмите несколько раз **X** (как можно быстрее), пока не услышите скрежещущий звук.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

* Восстановить кровь Каина.

Во время игры (без паузы) наберите

UP, RIGHT, ■, ●, UP, DOWN, RIGHT, LEFT. Если Вы все сделали правильно, то "кровометр" заполнится доверху.

* Все видеовставки.

Во время игры (без паузы) наберите **LEFT, RIGHT, ■, ●, UP, DOWN, RIGHT, LEFT**. Теперь все FMV's в "Dark Diary" предстанут перед Вами, и не надо проходить всю игру!

* Полная магия.

Во время игры (без паузы) наберите **RIGHT, RIGHT, ■, ●, UP, DOWN, RIGHT, LEFT**.

BREATH OF FIRE 3

* Неограниченные Life Shards.

Чтобы получить дополнительные Life Shards, введите *Rei* в Вашу команду и сразитесь с *Goolitan*. Используйте способность (Рей) *Pilfer*, пока не заработаете Life Shard. Повторите эту операцию несколько раз и получите их сколько захотите.

* Неограниченные Magic Shards.

Чтобы получить дополнительные Magic Shards, введите Рей в свою команду, используйте его способность *Pilfer* в схватке с *Revenant*, пока не получите Magic Shard. Можно повторить эту операцию несколько раз.

* Легко победить Guardian Gaist.

Чтобы стычка с единственным живым *guardian* (за исключением *Garr*) прошла проще, избавьтесь от двух факелов по обе стороны от *Руу*. Сначала кажется, что они только принесут 25HP для *Gaist*, однако они также делают его огненные атаки более мощными. Обратите внимание! Для того, чтобы сражения прошло легче для вас, заполните к себе в команду *Руу*, у которого есть кое-что для поглощения огненных атак.

* Управлять Kaiser'ом.

Обычно, *Руу* не имеет возможности управлять *Kaiser'ом*. Выберите *Infinity + Trance + Radiance*, чтобы приобрести этот дар.

* Легко победить Ghosts.

Чтобы победа досталась легко, используйте *Heal* против *Ghosts* в *McNeil Manor*. Этот прием также будет эффективен против босса *McNeil*.

BREATH OF FIRE 4


* Подсказки перед игрой.

В этой игре деньги называются *Zenny*

или просто Z. Вы можете заработать денежки, атакуя городских жителей, используя Personal Action Риу, Мастера или Урсулы. При этом Ваши игровые очки Game Point также будут увеличиваться.

Так же, как и в третьей игре серии, Вы будете обнаруживать на карте, так называемые, случайные места, обозначенные вопросительным знаком. В каждом таком месте находится определенный предмет. Здесь также можно встретить случайных врагов и сразиться с ними. Очень полезно побывать в этих местах, особенно если хотите подзаработать денежку или поднять уровень своих персонажей.

Если Вам не нравится угол показа камеры, то можете использовать Personal Action Нины, которое называется Jupr, чтобы получить лучший обзор. Кроме того, Вы можете нажать и удерживать кнопку **R1** и, нажимая кнопки на D-pad, поворачивать слегка камеру в нужную сторону, как это Вы делали и в третьей игре серии.

Используйте кнопку **Select** на карте мира, чтобы лучше осмотреть территорию и отыскать возможно более короткие маршруты, т.е. срезки. Удерживая кнопку , Вы перемещаете курсор намного быстрее, а нажимая кнопки **L1** и **R1**, сможете оказаться в зоне рядом с курсором.

В меню предметов (Item menu) нужно использовать кнопки D-pad, чтобы заменить оружие, броню и заглянуть в меню опций (Options menu). Аналогичным образом Вы можете заглянуть и в меню, если хотите выбрать какую-нибудь оборонительную способность (Special Ability). Также используя кнопки по ходу игры. Статус меню других персонажей отражает игровые показатели, в том числе, количество встреченных врагов, максимальное количество удачных комбинаций (maximum hit combo), максимальных повреждений (maximum damage), рыболовные очки (fishing points) и текущий уровень (Current game points).

Статус меню Риу показывает текущий и максимальный уровень HP всех драконовых генов (Dragon Genes), которые Вы получаете по ходу игры. Статус меню других персонажей отражает игровые показатели, в том числе, количество встреченных врагов, максимальное количество удачных комбинаций (maximum hit combo), максимальных повреждений (maximum damage), рыболовные очки (fishing points) и текущий уровень (Current game points).

Каждый персонаж имеет следующие атрибуты: HP, AP (Ability Point), CP (Concentration Point), Attack (физическая атака — иконка меча), Defence (оборона — иконка щита, физическая оборона), Speed (скорость), иконка с изображением ботинка, характеризующая скорость персонажа (Character speed), а также Intelligence (т.е. ум), иконка с изображением волшебной палочки соответствует магическим атакам. Эти атрибуты могут быть усилены различным снаряжением, а также их уровень можно поднять во время сражения с врагами. Взаимодействие с Lora Master также оказывает эффект на атрибуты и поднимает их уровень. Синяя стрелочка указывает на положительный эффект воздействия на атрибуты, а красная стрелочка указывает на отрицательный.

После боя все убитые персонажи могут быть оживлены с одним очком HP, но их максимальный уровень HP при этом будет слегка снижаться. Этот эффект можно излечить, зайдя в гостиницу и отдохнув в ней, а также в любом другом месте, где есть подходящая постель.

Вы можете установить свой лагерь в любой точке на карте мира. Не следует пользоваться гостиницами, пока Вас не убили в бою. Отдыхайте лучше в лагере. Это ничем не хуже и бесплатно.

В лагере Вы можете использовать дневники (diary) и другие аналогичные места, чтобы запомнить игру, просмотреть список мастерства (Skill lists) различных персонажей и изменить их по своему усмотрению, а также, чтобы побеседовать со своими lord masters.

Магические заклинания уникальны для каждого персонажа, но Вы можете менять мастерство (skills) по своему усмотрению. Список мастерства (skill lists) можно усовершенствовать, находясь в лагере или других пунктах отгрузки, но учтите, что металл (Metal), будет "расходиться" в результате этих действий.

Вы можете усваивать мастерство (learn skills) у своих lore masters или же у врагов. Если увидите, что вражеское мастерство (enemy skill) написано синими буквами, значит Вы можете освоить его, если успешно защититесь. Освоение мастерства у lord

masters требует несколько иных условий. Свяжитесь с "индивидуальным" lord master, чтобы выяснить эти особые требования (particular requirements). Ваш отряд может осваивать только специальные мастрства, т.е. (particular skill) один раз, и это освоенное мастерство будет записано в списки мастерства Вашего отряда (Party skill pool). Вы можете изучить его, находясь в лагере или в других пунктах отгрузки.

Показатели некоторых врагов меняются во время сражения. Они становятся более мощными или менее мощными в зависимости от различных условий, а поэтому и количество заработанных Вами экспериментальных очков (EXP) будет зависеть от текущей мощности врага. Внимательно следите за этими показателями монстров, поскольку более мощные их формы могут быть смертельно опасны.

По ходу боя, нажимая кнопку **R1**, Вы будете "вызывать" две новые команды: Change (изменение) и Escape (удрять). Команда Change автоматически вызывает физические атаки. Вы можете также использовать меню, чтобы просмотреть показатели врагов.

Свет экрана перед боем имеет определенное значение. Зеленый цвет экрана обозначает автоматические, заранее предусмотренные атаки; синий цвет экрана указывает на то, что битва пройдет в обычном режиме (Normal battle); красный цвет экрана означает, что враг Вас атакует.

В игре есть, так называемые, плохие настроения (bad statuses). Это poison (отравление), Sleep (сон), Confusion (растерянность), Blindness (темнота), Silence (тишина), Unable to fight (неспособность сражаться, иначе говоря, смерть) и Egg (яйцо).

Персонаж теряет свои очки HP на один ход или шаг, если он отравлен. Причем отравление автоматически не излечивается. Его нужно вылечить с помощью определенного предмета или использовав заклинание из серии Yakuli- spell.

Сон (Sleep) излечивается автоматически после трех раундов, после завершения битвы или если заснувший персонаж был атакован. При этом персонаж не может выполнять никаких действий, когда спит.

Вы не можете отдать команду персонажу,

находящемуся в растерянности (Confused character). Вылечите его с помощью определенного предмета или заклинания. Кстати, от этого состояния персонаж излечивается по окончании битвы, или если враг его атакует.

Слепота, естественно, вызывает потерю точности (hit rate), а тишина не позволяет магам использовать магические возможности. Эти состояния могут быть излечены определенными предметами или заклинаниями, или же переводом персонажа в задний ряд Вашего отряда на три раунда. Кстати, когда битва заканчивается, эти состояния заканчиваются автоматически.

Старайтесь всегда оживить мертвого персонажа, иначе его максимальный уровень HP заметно снизится после боя.

Если персонаж приобрел "яичный" статус, то он не может защищаться, но зато его уровень HP и AP полностью восстановятся после трех раундов.

Обязательно сыграйте в рыболовную минигру и в игру Fairy's Colony при каждой возможности. Довольно часто Вы получите очень полезные предметы, если успешно выступите в этих играх.

BRIGANDINE

* Играть за Esgares Empire.

Нажмите **Start + L1 + L2** на экране "General Select Screen". Появится экран выбора трудности "Difficulty Selection Scree", тогда сможете начать играть, управляя Esgares Empire.

CHRONO CROSS

* Всегда побеждать в рулетке.

Следующая уловка позволяет Вам каждый раз выигрывать в рулетку в казино на Zelbess. Когда указатель рулетки начинает вращаться, приостановите игровое действие, когда красный наконецчик окажется между западной и южной точками колеса рулетки. Тогда, многократно нажмите **I**, и возобновите игру. Шарик будет останавливаться каждый раз в северной точке колеса рулетки, позволяя Вам тем самым удваивать деньги, которые Вы поставили.

* Неограниченные деньги, Dragon's Glory's, Viper's Lvl 7 Tech Skill.

После того, как Serge "возродится", по-

сетите *Termina* (в домашнем мире). При этом *Viper* должен быть в Вашем отряде. Поговорите с барменом, пройдите в дальнюю комнату, осмотрите флаг на задней стене. *Viper* коротко поговорит насчет флага, а затем возьмет *Tech Skill* 7-го уровня, "FlagBearer". Он также получит *Dragon's Glory*. Выйдите из комнаты и снова войдите, осмотрите заднюю стену. *Viper* должен быть в Вашем отряде, и хотя здесь больше нет флага, он скажет ту же самую фразу, что и прежде, и получит еще один флаг *Brearer* и *Dragon's Glory*. Повторите эту процедуру столько раз, сколько захотите. Учтите, что *Dragon's Glory* можно продать за 4000 золотых. Причем *Dragon's Glory* прибавляет к атаке 3 очка, вероятность попадания +3%, мощность магии +2 очка. Кроме того, ее можно разобрать, получив: 1 *Denadorite*, 2 *Scale*, 2 *Fur* и 2 *Fang*.

* Использование *Feel elements*.

Используйте *Feel element*, и затем используйте элемент, который имеет противоположный цвет *Feel element*, чтобы причинить больше повреждений противнику. Пример: *Feel element* - желтый и затем используется Зеленый Элемент.

* Накормить 100 драконов.

Замечание: Для этого требуется контроллер с Турбо.

Когда Вы повстречаете человека, который кормит драконов в амбаре, Вы можете заработать призы в зависимости от того, сколько драконов Вы накормите для него. Накормите все 100. Установите Турбо на 6 и, используйте *D-pad*, чтобы двигаться назад и вперед.

CIVILIZATION 2

* Больше денег.

Введите в качестве названия города "**Cash**". Обратите внимание! Удерживайте **R1**, когда вводите букву "H" в конце названия города.

* Чудеса света.

Начав с монархии и используя достижения прогресса, Вы можете построить два замечательных Чуда Света: Мастерскую Леонардо и Часовню Микельанджело.

Всего в игре 89 (!) открытий, обеспечивающих прогресс, здесь и технологии будущего, системы переработки отходов и т.п. Что дают некоторые наиболее интересные и важные Чудеса Света, Вы узнаете, если просмотрите таблицу, приведенную ниже.

Так что стройте Чудеса Света, осваивайте достижения науки и техники, стройте себе цивилизацию по вкусу и будьте счастливы.

* Доступны все технологии.

Выделите *Romans* на экране выбора племен (*tribe selection screen*) нажмите ●, ▲, **R1**, **R2**, **L1**, **L2(x2)**, **L1**, **R1(x3)**.

Чудо Света

Colossus (Колизей)
Great Library (Великая библиотека)
Great Wall (Великая стена)
Hanging Garden (Висячие сады)
King Richard's Crusade
 (Крестовый поход)
Leonardo's Workshop
 (Мастерская Леонардо)
Lighthouse (Маяк)
Marco Polo's Embassy
 (Путешествие Марко Поло)
Oracle (Оракул)
Sun Tzu's War (Военная академия)

Что оно дает

Flight (Полеты)
Electricity (Электричество)
Metallurgy (Металлургия)
Railroad (Железная дорога)
Industrialisation
 (Индустриализация)
Automobile (Автомобиль)

Magnetism (Магнетизм)
Communism (Коммунизм)

Theology (Теология)
Mobile Warfare
 (Мобильные войска)

COMMAND & CONQUER

* Пароли миссий (с вариантами).

1. Пароли для армии GDI.

04XFOOP3W	(UI2ZN8H2D)
W3KIESA30	(NFJ032D9E)
A80T03WIW	(GBGZQ00MI)
W1N457LJ4	(OXL3NYYNO)
OLXRH5ZUS	(OLXRH5ZUS)
OX3CS3D4G	(OX3CS3D4G)
036Y0TVNY	(ESJ17LYM6)
V199PXG5L	(3N5PYJ3PT)
8PH1NEGII	(UI95NFY2C)
GTJKF2J00	(036G5K0IX)
TORMFVVM5	(879QN3GB1)
AQU70Q65A	(ME1GVGISN)
KV2UWMZJ9	(ET7FWNGVL)
GTJ2PV460	(GTJ2PV460)

2. Пароли для армии NOD.

C99FAXKW8	(KDTPX9W9E)
RZNLQZ3NL	(QG50R90TS)
W1954XWLF	(KVSCPZOEB)
W15DASRS8	(W1SDASRSS)
8PH1MR53W	(GCSXVRD45)
GTJKWOJDK	(GTJKWOJDK)
YKK424K3D	(3N09ZZI28)
874LCPUT4	(WJPHASHL3)
A8SHRANXW	
OX3UKOP94	
QGDUMSK2J	
SZP09VDSB	

* Пароль для этапа Special Ops.

Введите пароль: **KVKLCJ39T**

* Сыграть на этапах Covert Ops.

Чтобы сыграть на этапах Covert Ops, попробуйте набрать код **COVERTOPS**. Пароль работает и для NOD, и для GDI.

* Комплексный трик.

В любой момент игры нажмите **Start** (для паузы). Затем введите один из следующих кодов. После начала игры (**Start**) Вы будете допущены к следующим игровым возможностям:

Мгновенная ядерная атака
RIGHT, DOWN, LEFT, LEFT, DOWN,
RIGHT, RIGHT, DOWN, LEFT, X, UP, X

Ионная пушка
RIGHT, DOWN, LEFT, LEFT, DOWN,
RIGHT, RIGHT, DOWN, LEFT, X, X, X.

Воздушная атака
RIGHT, DOWN, LEFT, LEFT, DOWN,

RIGHT, RIGHT, DOWN, LEFT, X, X, X.

Дополнительные 5000\$
RIGHT, DOWN, DOWN, LEFT, L1, LEFT,
RIGHT, DOWN, LEFT.

Показ полной карты во время выполнения миссий

●, ●, ●, UP, ●, X, R1, ●, ●, ●

* Код карты.

Этот полезный код позволит Вам видеть целиком всю карту с самого начала. На титульном экране удерживайте **L1 + L2 + R1 + R2 + X + ●**. Затем нажмите **Start** и выберите "Password" или "New Game". Удерживайте все шесть кнопок до появления уровня (даже когда вводите пароль).

* Получение призового уровня.

Введите пароль **PATSUX** на GDI диске.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

* Комплексный трик.

Приведенные ниже коды активируются нажатием кнопки **Cancel** (по умолчанию это **●**) в меню **Teams**. Переместите курсор на соответствующую трику иконку и нажмите **Cancel** после каждого введенного элемента кода ... Например, чтобы получить Атомную Бомбу, переместите курсор на иконку с изображением Круга, затем нажмите **Cancel**. Повторите эти манипуляции с остальными символами, входящими в состав кода, нажимая **Cancel** после каждого.

Parabomb

Вся карта

Chronosphere

Деньги

Ядерное оружие

Soylent Green

■	×	●	●	×	▲
■	▲	●	×	▲	■
▲	●	●	■	■	×
■	■	●	×	▲	●
●	×	●	▲	■	▲
×	●	▲	▲	●	×

Внимание: Этот код работает только в режиме турнира (multiplayer mode).

Победа на уровне **× ■ | ■ | ● | ▲ | ● |**

* Пароли миссий.

Пароли для "советских" миссий:

Уровень	Пароль
2	VMBWQ284
3	XN37MCCSO
4	LH06FZZQL
5	BUVV20LFF
6	AYYQ10YA8
7	LZRJTMQAN

8 YQX4C9GFH
 9 1QES08LE0
 10 RKPOUXJA
 11 CDLKYL7Q4
 12 8T5GGDK25
 13 X5CDE0KN8

"Союзнические" Пароли:

Уровень

Пароль

2 PJ10C3IEW
 3 EC5NAHTU
 4 9BFVYZAZ8
 5 P4XS4CZVC
 6 FMNAE6U08
 7 7XIQW4KQI
 8 WPLAGLJ2G
 9 4TNT8RJ21
 10 FZ0ZY7ZQA
 11 X9FJZVJZI
 12 5RNHTXLRV
 13 J7VEWVT09
 14 OLHDAPYHL
 15 17LE3FDV

Пароли миссий (другой вариант).

2 LZ95EMPBB
 3 BE2D93ASU
 4 9BFD73QU
 5 VM66XSCYO
 6 BVX2QW5LV
 7 LHD9CWV14
 8 R2PH9KYB7
 9 K1RDONDMJ
 10 BI83IZVAM
 11 X9FJHMFLL
 12 5RNHTX307
 13 D4IFL9Y73
 14 9WT8EB77Z

* Повернуть Оге к пинтам пива.

Выведите боковой индикатор, нажав

▲. Затем, нажав кнопку ●, кликните по следующим кнопкам Team icons: ■, ●, ■, X, ●, ●.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

* Пароли миссий.

Миссии Allied.	Миссии Soviet.
2: CEA9HV54X	2: 17DCOSMN6
3: HSHWGN76Z	3: 9BX42SON6
4: RMKIWM2VE	4: DV7REQEYU
5: FE7HSPG42	5: PJ10DOGZF
6: 5R5D1GVBZ	6: LZ9A6PQTF

7: 9G186OS39	7: PJJXOEONF
8: HXX8BOSV7	8: T3BBP207W
9: 9BXMD4C1B	9: XNB40MPRJ
10: IJ9EFYLP	10: 59E6FGD5P
11: LZRNGMMLP	11: 17VQRL7ZH
12: 17VLVG3V	12: 3UM4JG1OS
13: IODOBDIM3	13: 59EEWHYQT
14: VOXOIJARY	14: 081WKSCKW
15: XN3PYVA7Y	

Все последующие коды активируются, если кликнуть в нужном месте Team Icons Menu, для чего установить курсор напротив соответствующей иконки, нажать ●, а затем ввести коды:

* Победа в миссии: ● ● ▲ X X ■

* Поражение в миссии: ● X ● ■ ■

X

* Полная карта: ▲ ▲ X ● ▲ ■

* Легкие деньги: X X ■ ● ● ●

* Ядерная атака: ● X ● ● X ■

* Непобедимость: ■ X ● X ▲ ▲

* Штатские имена: ■ ■ ● ● ▲ ▲

* Parabombs: X X X ● ▲ ■

* Chronoshift: ■ ● ▲ X ● ●

* Soylent Green: ■ X ■ X ■ X.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ.

1. Стратегия в этой игре достаточно сложная и требует определенных знаний. У каждого врага есть определенно сильные и слабые стороны. Например, те враги, которые относятся к группе Fire Elementals, имеют в своей основе огонь, и лучше всего использовать против них оружие, основанное на водных рунах. Тогда Вы расправитесь с этими огненными бестиями намного легче. Если же Вы имеете руны Firefang rune и попытаетесь их использовать против огненных врагов, то это будет совершенно бесполезно, они ведь уже и так сделаны из огня.

2. Обычно боевая техника строится на том, что Вы используете кнопку блокирования, когда враг бежит вокруг Вас и размахивает своим оружием. Когда ему надоест, наступит самое подходящее время для начала контратаки.

3. Не пытайтесь сражаться с какими-нибудь хорошими ребятами, они могут неожиданно стать очень мощными врагами, ес-

ли Вы их заденете.

4. Прежде чем приступить к бою, нужно оценить дистанцию, а для этого хорошо перейти в перспективу от первого лица. Обследуйте игровое окружение, особенно когда чувствуете, что попали в ловушку или когда Вам приходится туго. Тогда сможете понять каким лучше всего сделать следующий ход.

5. Старайтесь почаще использовать магические заклинания, поскольку их мощность становится тем выше, чем чаще Вы их используете.

6. Когда сражаетесь с боссом, старайтесь атаковать с дальней дистанции, а уж затем переходите в ближний бой. Лучше всего держаться чуть поодаль и для начала метнуть в босса свои топоры, а уж потом можно использовать взрывающиеся камни. Полезно использовать дальнюю магию и, прежде всего, огненную магию, если боссы не имеют иммунитета против огня. В финальной части игры лучше всего использовать заклинание *swart spell*, которое Вы сможете получить лишь в финальной части игры. В начале следует использовать оружие, затем магические приемы, а после этого переходить в ближний бой.

7. Желательно прикупить побольше лечебных настоек (*healing potions*), особенно когда предстоит схватка с боссом. Когда Вы сражаетесь в ближнем бою, лечебные настойки решают вопрос, останетесь ли Вы живы в схватке с боссом. Неплохо прикупить также и восстановительные настойки (*restore potions*), они очень помогут в схватке с боссом.

8. Когда Вы получаете новые руны, которые можно "приделать" к оружию, немедленно постарайтесь их использовать, чтобы увидеть насколько они эффективнее предыдущих.

9. Очень важную роль играет в этой игре броня. Поэтому постарайтесь ее купить при первой возможности. Соберите как можно больше камней, которые будут ронять уничтоженные Вами боссы, и сможете приобрести самое потрясающее снаряжение, которое очень поможет в трудныхключениях в мире *Corantha*.

10. Старайтесь запоминать игру как можно чаще, поскольку боссы очень мощные, компьютерный интеллект действует

превосходно, и даже обычные враги, на самом деле, очень сильны. В игре достаточно количество пунктов отгрузки, поэтому надо просто не забывать запоминать игру.

11. Заметьте, что некоторые бочки можно расстрелять только с близкой дистанции, но совершенно бесполезно атаковать их магическими заклинаниями издалека.

12. Старайтесь не уклоняться от битв, поскольку Ваше оружие становится тем мощнее и поднимается на более высокий уровень, чем чаще Вы его используете. Чем выше ранг Вашего оружия (уровень), тем более быстро и эффективно оно действует. Старайтесь не наступать в огонь, поскольку герой может серьезно обжечься.

13. Если враг слишком мощный, то ничего страшного, если Вы просто сбежите. Кроме того, во время битвы очень важно использовать кнопку прицеливания (*aimer button*), тогда Дрейк будет своевременно узнавать о приближении врага и его маневрах. Старайтесь, конечно, провести битву не используя в начале кнопку *aimer*, а если не получится, то в следующей схватке уже используйте ее.

14. На некоторых территориях Вы увидите охранников, которые стоят на страже возле пурпурных порталов. Когда прикончите их, не торопитесь проходить в портал. Это совершенно ни к чему, и никакой пользы Вам не принесет.

15. Некоторые враги движутся очень быстро. Старайтесь научиться атаковать движущиеся цели, потому что на халюву прикончить таких врагов не удастся, а на случайную удачную атаку рассчитывать не приходится.

16. Собирайте все оружие и броню, которые обронят Ваши противники, и продавайте. В самом начале игры это очень полезная практика, которая позволит накопить тысячи золотых. Вы сможете тогда покупать магические предметы на более поздних стадиях игры. Это главный источник денег на старте. Позже у Вас появятся и другие возможности.

17. Обыскивайте все трупы, которые обнаруживаете, в них могут быть специальные предметы и настойки. Кроме того, очень важно уничтожать различные ящики, вагоны, лавки, которые оказываются на Ва-

шем пути. За ними иногда находятся очень важные предметы.

18. Изучайте как следует оружие и особенно его действие на определенных врагов. Некоторые враги оказываются практически нечувствительны к определенным видам оружия, например, к рубящему или ударному, а также не поддаются воздействию определенных элементов. Всегда имейте, по крайней мере, два вида оружия: одно рубящего типа, а второе, например, ударного типа. Кроме того, Вы также должны иметь при себе несколько видов (как минимум, два) различного элементного оружия. Не стоит полагаться на один какой-нибудь элемент, даже если он нравится. Вы часто будете встречать врагов, которые имеют иммунитет против этого вида оружия.

19. Если Вы уверены в себе, никогда не оставляйте живых врагов. Живые враги — очень опасные враги. Они могут атаковать когда Вы будете проходить через это место или же просто немедленно атакуют в спину. Кроме того, Вы заработаете много опытных очков и поднимите свой уровень очень быстро. Хотя бывают и исключения.

20. Внимательно обследуйте все территории. Это поможет Вам отыскать различные предметы, а также спрятавшихся врагов. Совсем необязательно строго следовать рекомендованному прохождению дорожки. Помните просто о ней, но все время старайтесь осмотреть ближайшие окрестности.

21. Обязательно изучите как работают магические заклинания, когда и в какой ситуации их следует использовать с максимальной эффективностью. Например, если Вы запускаете во врага огненный шар с дальней дистанции — это очень хорошо, а вот насколько это эффективно с ближней дистанции, Вам предстоит проверить. На самом деле, это очень плохой способ. Большинство врагов могут перенести без летального исхода атаку одним огненным шаром, а Вы при этом останетесь совершенно беззащитным. Еще более опасно атаковать Огненными шарами с близкой дистанции сразу нескольких врагов. С другой стороны, если выстрелите огненным шаром возле своих ног, то образуется очень опасная зона, и враги будут отброшены назад, а Вы

сможете выполнить какую-нибудь другую атаку или благополучно ударить.

22. Занимайте оборонительную позицию, когда атакует куча врагов. Тогда они вынуждены будут нападать на Вас, разрушая свою "коллективную" оборону и совершая различные ошибки, которыми Вы сможете воспользоваться.

DARKSTONE

*** Скрытая песня.**

Во время игры в режиме одного игрока бросьте монетку в *bard's tray* в центре города.

DRAGON SEEDS

*** Оружие бесплатно.**

Магазины *Junk Shop* и *Ishuka* могут бесплатно экипировать любого дракона.

*** Секретные драконы.**

Соберите все трофеи и сможете клонировать *Spirit* и *Evil*.

DRAGON VALOR

.. Режим хитростей.

Начните игру и победите первого босса. Идите к дому торговца и продайте предметы насколько это возможно. Затем поставьте игру на паузу и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, Select**. Нажмите **Start**, чтобы продолжить игру с усиленным оружием и открытыми видеовставками.

FINAL FANTASY VII

*** Легкая победа.**


Удерживайте **L1 + L2 + R1 + R2** во время гонок на Чокобо, и легкая победа обеспечена.

*** Восстановить здоровье.**

Во время скачек на Чокобо в "*Gold Soucer*" нажмите и удерживайте **R1 + R2**, заполните индикатор жизненной силы.

*** Много денег.**

Этот трюк позволит Вам как следует "упаковаться" большой суммой денег.

Прежде всего необходимо заполнить "*W-item materia*" из тоннеля "*Madgar*", диск 3. Затем летите в "*Wutai*". Приземляйтесь и идите на север в пляжную зону, пройдите по песку. Увидите гигантскую черепаху, но сразу не атакуйте. Обороняйтесь, пока не сможете атаковать "*Cloud*". Выберите "*W-item*" с помощью кнопки , затем еще раз

● и ✕. Нажмите снова ●, а затем ✕. Количество выбранных предметов возрастет. Повторяйте, пока не наберете 99 штук! Теперь можно прибить черепаху и вернуться в "Wutal". Продайте предметы, оставив себе 5 штук, чтобы можно было повторить еще раз. Этот трюк можно применить для "Ethers" и "Hi-potion". "Ethers" стоит 175 "bit" каждый, и если Вы будете настойчивы, то сможете получить "Кучу денег!".

* Как сделать 99 предметов.

Для этого трюка Вам необходима W-item материя и, по крайней мере, два предмета, которые Вы планируете "размножить". По ходу схватки выделите "нужный" предмет и нажмите кнопки в следующей последовательности ●, ●, ✕, а затем нажмите комбинацию ●, ✕ сколько нужно раз.

Этот метод очень полезен, если деньги нужны! Идите в магазин и купите парочку sylkis greens. Затем "размножьте" их до 99 и быстренько загоните все по 2500 gil за штуку! Вот Вам и денежки!

FINAL FANTASY VIII

* Головоломка с Темной Тенью.

Возле Timber находится необычное озеро, которое называется Odel Lake. Когда Вы добираетесь до его центра и нажимаете ✕, то перед Вами выбор. Или швырнуть камень (throw a rock) или же попытаться "пожужжать" (try hamming). Если выбираете try hammer, то появляется темная тень и говорит — "Привет", а затем возникает тот же самый выбор. Если выбираете try hamming, то тень просит отыскать Mr.Monkey и дает при этом подсказку — "Он может быть обнаружен где-то в лесу" ("He should be in a forest"). Главное теперь — найти этот лес. Вот как решается эта задача.

Mr.Monkey находится в лесу на запад от города Dollet. Идите туда и конечно же обнаружите его. При этом, какой бы Вы выбор ни сделали, он бросится наутек, так что лучше всего вернуться к озеру Obel Lake, где темная тень даст Вам кое-какие подсказки. Одна подсказка приведет Вас на полуостров Eldbeak Peninsula, где находится камень, на котором написано длинное слово **TRETIMEASUREATMINOFFDEISLE**. Извлеките из этого длинного слова пароля

выражение **TIME OFF** и тогда останется фраза **TREASURE AT MINDE ISLE**. Теперь понятно, отправляйтесь в Minde Isle (южнее Esthar), где и обнаружите свиток Luck J.

Другая подсказка, которую даст Вам тень, преведет Вас к камню, на котором написаны буквы...Отыщите камень на пляже возле Balamb и увидите на нем надпись **STSLRM**.

Летите (Ragnarok), на остров восточнее Timber и найдете еще один камень с надписью **REAI DR**.

Взберитесь на гору возле сада Galbadia. Обойдите верхнюю пещеру с водой, вытекающей наружу, и увидите там птицу Cokatrice. Убейте ее и получите еще один камень с надписью **EASNP D**.

Отправляйтесь на полуостров и стреляйте, пока не появится надпись **The rock skirred many many times**. Затем вернитесь обратно к мистеру Monkey, пока он не выплюнет обратно один камень с надписью **URHAE O**.

Теперь сложите все камни с надписями вместе и вернитесь обратно к тени. Из сложенных камней сформируется интересная надпись **MORDRED PLAINS HAS TREASURE**. Вот она и подсказка. Это значит, что в долине Mordred находятся сокровища. Вернитесь в долину Mordred севернее Esthar и увидите здесь валяющиеся камни. Обратите при этом внимание, что все то, что написано на красных камнях — ложь и если написано, что камней здесь нет, знайте, что они здесь есть. А сокровище это называется Three Stars, т.е. три звезды, которые дают Вам великолепную возможность (Expend x 3), т.е. Вы можете выполнять тройное заклинание Triple, на самом деле, выполнив одиночное заклинание.

FINAL FANTASY IX

* BlackJack.

Вы можете поразвлекаться игрой BlackJack, послушать симпатичную музыку, если введете следующий код: **R2, L1, R2, R2, UP, ✕, RIGHT, ●, DOWN, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, ■**.

После введения этого кода, Вы увидите финальный экран End screen и можете спокойно развлекаться и дальше. Обратите внимание, что этот трюк не сработает, если Вы попытаетесь проскочить какой-нибудь уро-

вень. Кроме того, после нажатия кнопки ■, Вы должны услышать звук, как если бы Вы использовали какой-нибудь предмет. После этого нажмите кнопку **Start** и сможете поиграть в *BlackJack* в свое удовольствие, ожидая следующего *Questa* — *Dragonquest VII*.

* Карточные игры.

"Quad Mist" очень популярная игра по всему миру. В этой игре Вы можете вызывать на карточное соревнование буквально каждого "солдата", с которым заговорите, нажав кнопку ■.

FINAL FANTASY TACTICS

* Получить Cloud в свой отряд.

Чтобы заполучить Cloud, придется изрядно потрудиться (этот трюк стартует в главе 4 - Chapter 4). В *Machinery City* обнаружите древнего робота и хотя не сможете его активировать (даже если очень постараетесь), то обязательно запомните место. Оттуда отправляйтесь в *Royal Capital* и войдите в бар. Когда начнете свои расспросы про *Saint Dragon*, один охотник захочет к Вам присоединиться. Примите его предложение и отправляйтесь в *Mining City*. Когда прибудете в город, то первым делом помогите *Saint Dragon*. Затем разбудите *Aquarius Zodiac Stone*, доставьте его в *Machinery City* и воздействуйте камнем на робота. Как только тот сможет функционировать, Вы должны уйти. По дороге найдете еще одну машину, но пока Вам не удастся разобраться.

Покиньте город и отправляйтесь в *Nurubes Temple*. После схватки с *Waeker #7*, *Saint Dragon* превратится в юную леди, а Вы получите *Cancer Zodiac Stone*. Вернитесь в *Machinery City* снова и воспользуйтесь *Cancer Zodiac Stone*, чтобы задействовать древний механизм. Вот тогда-то и появится Cloud (из будущего) и присоединится к Вам. Теперь важно разыскать *Aeris*. Она в одном из городов, найдите ее и купите у нее цветы. Когда на *Aeris* нападут, Cloud бросится на ее защиту. И история сама по себе пойдет дальше, пока (почти в конце), Cloud не присоединится к Вам уже официально!

FRONT MISSION 2

* Играть за *Iyana W Robot*.

Введите "SCHNECKE" на Network с буквами "SN" в качестве пароля. Затем вве-

дите "GERMANY" в ответ на вопрос, который появится на экране, и сможете играть за этого робота.

GRANDIA

* Открыть дверь.

Чтобы открыть дверь, введите следующую комбинацию **LEFT, RIGHT, RIGHT, LEFT, LEFT, DOWN, UP, DOWN, UP**.

* Секретная миссия (Hidden Mission).

Чтобы попасть на премиальную стадию, пройдите в пустыню *Zil Desert* на втором диске. В южной части этой пустыни должна быть дорожка, ведущая сквозь откос каньона, которая должна привести Вас к замку мечты (*Castle of Dreams*). Если Вам не удастся обнаружить ее, отправляйтесь прямо на юг из пустыни и пройдите сквозь проход в стене. Эта зона буквально создана для того, чтобы быстро и легко заработать побольше опытных очков, а также получить меч *Lighting Sword*.

* Секретная миссия *Soldier Graveyard*.

Чтобы попасть на секретную миссию *Soldier Graveyard*, Вы должны войти в пустыню *Zil Desert* через *Cafu*, т.е. реальный вход. Когда минуете деревья, сверните направо и увидите большое коричневое здание с массивными дверями. Это здание приведет Вас на секретную миссию, но враги здесь очень слабые, поэтому много очков не заработаете, как это можно сделать в замке мечты или в пустыне *Zil Desert*.

* Открыть дверь.

Используйте код **ADDAAXWXW**.

* Восстановить здоровье.

Нужно получить побольше опытных очков для водной магии, прежде чем использовать восстановительный пункт *Recovery point*. Нажмите кнопку ▲, войдите в режим *Status screen* и восстановите свое здоровье, используя *Allheal*, поскольку таким образом Вы получите больше опытных очков. А вот после этого отправляйтесь в восстановительный пункт или в гостиницу, где сможете восстановить свое здоровье до максимума.

GLOBAL DOMINATION

* Выбор уровня.

Начните игру, наберите **X, L1, L1**,

R1, R1, X, L1 для выбора уровня. Нажимайте **R1/R2** для скроллинга по миссиям и нажимите **X** для старта на выбранном уровне.

*** Пропустить уровень.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **X, L1, L1, R1, R1, X, L1**. Увеличьте или уменьшите текущий номер уровня, затем нажимите **▲**.

*** Помощь компьютера.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **Select, R1(x3), X, L2(x2)**.

*** Защита выбранной Вами территории.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **X, Select(x2), R1(x3), L1(x2), R1**.

*** Просмотр врагов.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **L1, R1, X(x4), L1(x2)**.

*** Максимум специального оружия и боеприпасов.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **X, Select(x2), L1(x3), R1, L1, R1, L1**.

*** Усиление отрядов супербойцом.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **Select, X, Select, X, L1(x2), R1**.

*** Увеличение оборонительного оружия и боеприпасов.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **L1(x3), Select(x4)**.

*** Разделение оборонительной ракеты на шесть.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **R1(x3), Select(x2), X(x2)**.

*** Огонь из всех оборонительных башен.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **R1, L1, R1, X(x4)**.

*** Производство всех мобильных единиц.**

Сделайте паузу в игре и нажимите **R1, L1, Select(x2), X(x2), L1**.

GUARDIAN'S CRUSADE

*** Перезапуск игры.**

Во время игры нажимите **L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select**.

KAGERO: DECEPTION 2

*** Дополнительные Ark.**

Введите "Astarte" в качестве имени для дополнительных 2800 Ark.

LEGEND OF DRAGOON

*** Победить Sandra (специально-го солдата) и Kongol.**

Прежде, чем отправиться в Носус, купите побольше магических предметов в магазине и убедитесь, что все Ваши персонажи имеют уровень не ниже 6-го.

*** Как побеждать боссов.**

В любой схватке с боссами обязательно включите Rose в свой отряд. Вы всегда заранее знаете, что предстоит схватка с боссом: если обнаружите пункт отгрузки, то это значит, что босс где-нибудь поблизости. Старайтесь, чтобы уровень SP был на максимуме у каждого члена Вашего отряда, тогда любой сможет трансформироваться в дракона. Как только битва начнется, используйте специальную атаку Rose и заклинание Astrol Drain как можно чаще, при первой же возможности.

Вы сможете нанести боссам до 400 очков повреждений, когда сражаетесь с ними на первом диске. После того, как используете специальные атаки, начните применять нормальные атаки, а также additions, чтобы поднять уровень "духа" до максимума как можно быстрее, и снова использовать специальные атаки.

Если у какого-нибудь персонажа есть power wrist, то используйте специальную атаку именно этого персонажа, поскольку его нормальные атаки Dragon attack, способны нанести до 200 очков повреждений.

Старайтесь, чтобы в каждой схватке с боссами у Вас была целая куча лечебных настоек. (Healing Potions), а также достаточное количество Mind Purifiers (для очистки мозгов) в случае, если босс обладает мощными магическими атаками, как, например, монстр в тюремной пещере Hellana Prison dungeon.

Сохраняйте игру как можно чаще, поскольку боссы частенько ходят парами.

Kongol.

Этот парень очень силен. Старайтесь против него почаще использовать магические атаки. На любые Ваши физические атаки он ответит еще более мощными контратаками, поэтому лучше его не провоцировать. Поэтому используйте магические атаки, а когда нужно используйте опции Guard, что

позволит Вам восстановить уровень HP.

Sandra — специальный солдат.

Используйте против него физические атаки и не используйте магические. Когда он превратится в дерево, Вы сразу поймете насколько он мощный маг, поэтому будьте очень осторожны и действуйте решительно.

*** Местонахождение Dragon Spirit.**

Как только персонаж находит свой Dragon Spirit, он получает возможность превращаться в мощного дракона по ходу битвы. Вот где находятся соответствующие Dragon Spirits.

Red Eye Dragon (Огонь) — Dart имеет его уже с самого начала и может пользоваться им после того, как схватится с Kongol в первый раз.

Dark Dragon (Тьма) — Rose получит, когда присоединится к Вашему отряду.

Green Dragon (Ветер) — Lavits получит после схватки в логове дракона (Dragon Lair) и унаследует его от Зеленого дракона (Green Dgaron).

Silver Dragon (Свет) — После схватки в замке Чарли (Temple of Sharlie) этот Себрянный Дракон будет вручен Вашему отряду. Shana сможет использовать его.

Purple Electric Dragon (Гром) — После схватки в столице города Катас в черном замке (Capital City of Cathas — Black Castle), его получит Haschel.

Sea Wave Dragon (Вода) — После схватки в Mount Dead Dragon, его получит Meru.

Golden Dragon (Земля) — После того, как к Kongol присоединится Ваш отряд. Войдите в город Commerial city of Loan, пройдите на второй экран и увидите видеовставку с участием купца. После нее он продаст Вам этот Drago Spirit за 100 золотых.

Divine Dragon — После схватки с боссом на уровне The Setting Moon в последнем подземелье.

LEGEND OF LEGAIA

*** Финальные заклинания Ra-Seru.**

В игре можете обнаружить специальные магические заклинания Ra-Seru для каждого персонажа, если выполните следующие требования.

❖ Играя за Meta на уровне 8 и получив все приемы Arts (Normal и Hyper), отправляйтесь к Генетическому дереву в Sol. Теперь Vahn может вызвать Wind Ra-Seru-Meta.

❖ Играя за Ozma на 6-м уровне и получив все Hyper и Normal Arts moves, отправляйтесь к Генетическому дереву в East Voz Forest. Gala теперь сможет вызвать Thunder Ra-Seru Ozma.

❖ Играя за Terra на 7-м уровне, получив все Hyper и Normal Arts, отправляйтесь к Генетическому дереву в горах Rikuroa. Теперь Noa может вызвать Wind Ra-Sery Terra.

*** Dark Ra-Sury Jedo.**

Победив Songi в долине Noaru Valley, вернитесь к Генетическому дереву в лесу West Voz Forest, там найдете сундук с Dark Stone (усиливает защиту от Темных сил). Отдайте Темный камень Zalan в городе Джереми, он изготовит Вам талисман Dark Talisman, очень мощный помощник, способный защитить от Темных сил. Сможете также вызвать Ra-Sery Jedo.

*** Light Ra-Seru Horn.**

Отдайте Яйцо Света (Light Egg), которое получили от Сара, замечательному мастеру Zalan в городе Джереми, и он изготовит для Вас Светлый Талисман. Это отличный помощник в борьбе против Световых сил и дает возможность вызывать Ra-Seru Horn, чтобы воскресить погибших товарищей и излечить еще живых.

*** Earth Ra-Seru Palma.**

Получив Earth Egg (Яйцо Земли) в городе Sol, отнесите его Zalan, он приготовит Талисман Земли, сможете защититься от Земных сил (earth power), и он позволит вызвать Ra-Seru Palma.

*** Water Ra-Seru Mule.**

В главе 3, выиграйте Яйцо Воды (Water Egg) в рыбацкой игре на пруду восточнее Вума. Отнесите его Zalan, он сделает Вам Талисман Воды, защищающий от Водных сил (Water Power) и позволит вызвать Ra-Seru Mule.

Замечание. Чтобы сыграть в рыбацкую игру, необходимо обменять свои сонеты на Удочку (Rod) в Muscle Paradise города Sol.

LEGEND OF MANA

*** Секретный меч.**

Запомните игру SaGa Frontier 2 на той

же самой карте памяти, которую используете при игре *Legend of Mana*. Войдите в экран *Save Screen*, выделите файл *SaGa Fortress*, затем выйдите с этого экрана, теперь пройдите в крепость *Bone Fortress*, подойдите к мосту, где сражались с *Death Bringer*, и увидите двух скелетов. Подойдите к ним, сразитесь с *DeathBringer 2*, и за победу получите самый мощный меч из игры *SaGa Frontier 2*.

* Получить *Chocobo*.

Чтобы заполучить *Chocobo* и сделать его своим любимцем и товарищем, запишите запомненную игру *Final Fantasy VIII* на ту же самую карту памяти, которую используете в игре *Legend Of Mana*. Войдите в экран *Save Screen*, выделите файл *Final Fantasy VIII*, выйдите из этого экрана. Вы сможете отыскать яйцо птицы в восточной секции *Domina*, а затем вывести из него *Chocobo*.

* Получить "быстрейшее колесо" (*Fastest Wheel*).

Закончите quest "*Catchin Lilipeas*" в игре *Chocobo Racing*, запишите на карту памяти, которую используете в игре *Legend Of Mana*, затем войдите в экран *Save Screen*, выделите файл *Chocobo Racing*, выйдите из этого экрана. Отправляйтесь в гавань *Polpota Harbor*. На экране карты увидите *Skippy*. Большое странное создание с огромными ушами, которое Вы наверняка встречали в таких quests, как *Catchin Lilipeas* и *Huntin' Du' cate*. Он и вручит Вам предмет в виде колеса, которое называется *Fastest Wheel*.

* Миниигра *Shadow Zero*.

Успешно завершите следующие квесты в "*Jewel hunter*": *The Lost Princess*, *The Flame of Hope*, *Drowned Dreams*, *The Looking-Glass Tower*, *The Lucky Clover*, *Cosmo*, *Two Pearls*, *Alexandrite*, *Flourite* и *Tear Drop Crystal*). Затем, когда эти события завершатся, отправляйтесь в бар в *Domina* в день *Саламандры* (*Salamander day*). Здесь Вы увидите *Shadow Zero*, стоящего у стойки, поговорите с ним и сыграйте в миниигру.

* Миниигра *Land Bopper*.

Сделайте так, чтобы "9 земля" были хорошо видны на карте мира. Она при этом будет напоминать чуть наклонную доску для

игры в крестики-нолики. Затем удерживайте кнопку **L1** приблизительно 4 секунды, и появится стартовый экран миниигры *Land Bopper*.

* Новая игра с некоторыми дополнениями (*New Game + feature*).

Успешно закончите игру, затем затем загрузите игру, которая рядом с музыкальным символом, и получите новую опцию (*New Game "+" feature*). Благодаря этому удастся сохранить свой старый уровень, предметы, особенности и всевозможные инструменты, а когда стартуете в своем собственном доме, отправляйтесь в студию (в комнату, расположенную внизу возле лестницы), где обнаружите энциклопедию и сможете отыскать забытый том (*Forbidden Tome*).

* Находясь на экране меню, войдите в меню *equip*, выберите предмет по своему усмотрению, затем выберите статус предмета, нажмите кнопку **X** дважды на этом предмете, и появится экран *Name Creation Screen*, на котором Вы можете переименовать предмет, введя название по собственному выбору.

* Предметы со значением.

Если по ходу игры обнаружите, что финансовые возможности Вашего персонажа (*Lucre*) очень невелики, отправляйтесь в *SS Biscapere*. Когда окажетесь там, спуститесь на нижнюю палубу и войдите в первую дверь в нижней части экрана. Окажетесь на полубаке. Здесь и в следующей комнате встретите "специальных" врагов (*Poltar Box enemies*). Они напоминают сундуки, в которых часто хранятся сокровища. Эти враги, когда Вы их побеждаете, оставляют после себя различные очень ценные кристаллы. Солнечный кристалл (*Sun crystal*) и Лунный кристалл (*Moone crystal*) можно продать по 750 *Lucre*, а мерцающий кристалл (*Glow crystal*) даже за 1000 *Lucre*. Пройдите в комнату, разделайтесь с врагом, затем выйдите из комнаты, а когда вернетесь обратно, враги окажутся на месте. Повторите эту процедуру столько раз, сколько захотите, пока не почувствуете, что восстановили свой платежный баланс. Если по каким-то причинам Вы не можете попасть на этот корабль, то отправляйтесь на второй этаж

крепости (Bone Fortress) и сразитесь с драконом Kid Dragon. Он тоже обронит специальный предмет Dragon Steak, который стоит 1000 Lucre. Кроме того, он обронит Dragon Breath, который будет очень полезен при настройке мечей, а продать его можно за 300 Lucre.

* **Яйца монстров (Monster eggs).**

Чаще всего яйца монстры появляются в тех местах, где Вы сражались с боссами. Если войдете в зону недавнего сражения, а там нет яйца монстра, то выйдите из этой комнаты, вернитесь, и они там, возможно, появятся. Иногда придется зайти 2-3 раза, но Вас это не должно огорчать. Когда находите яйцо, запоминайте это место, возможно, монстры появляются здесь часто, поэтому целесообразно оставить несколько кусочков мяса, чтобы приманить их. Обратите внимание, что Вы можете оставить только 5 кусочков пищи за один раз.

* **Карты Mystic Power Cards.**

Карты Mystic Power Cards лучше всего работают, если использовать сразу три штуки. Одна карта (Cleric Card) оказывает даже небольшой отрицательный эффект на Вашу атакующую мощь, в то время, как три карты очень сильно ее увеличивают. Карта God of War Card лишь незначительно увеличивает Вашу силу, когда используются, в то время, когда три таких карты поднимают Вашу мощь на 10 пунктов.

* **Оружейные атаки.**

Оружейные атаки Plunge Attacks можно изменить очень интересным способом. Например, карта Sun Crystal's Card будет менять Вашу plunge attacks на атаку Sunlight, которая хотя и наносит врагам довольно средние повреждения, но зато чрезвычайно эффективна против мертвяков (Undead). Некоторые предметы позволяют изменить мощь наносимых повреждений (от средних до огромных). Запомните игру прежде чем займетесь экспериментами, поскольку могут получиться результаты, которые Вас не удовлетворяют. А вот когда эксперимент пройдет удачно, запомните его и пользуйтесь в дальнейшем

* **Советы.**

❖ Когда находитесь на экране меню, войдите в меню equip меню. Выберите пред-

мет по Вашему усмотрению, выберите статус предмета, нажмите кнопку **X** дважды. Появится экран Name Creatio Screen, и Вы сможете на нем ввести название этого предмета.

❖ По ходу игры Ваши персонажи часто будут обнаруживать дефицит средств (lucres). В этом случае нужно отправиться в SSBucaneer. Когда окажетесь там, спуститесь на нижнюю палубу, пройдите в следующую дверь в нижней части экрана и окажетесь на полубаке, т.е. в носовом кубрике. Здесь и в следующей комнате обнаружите, так называемый, Polter Vox. Это ящики, очень напоминающие сундуки с сокровищами. Здесь часто сможете обнаружить сразу три очень ценных кристалла. Кристаллы Солнца и Луны (Sun and Moon) можно продать каждый за 750 Lucre. А раскаленный кристалл (Glow crystal) и того дороже — за 1000 lucres. Можете входить и выходить из кубрика столько раз, сколько необходимо. Если Вы не добрались до SSBucaneer, то отправляйтесь на 2-й этаж крепости Bone Fortress и сразитесь с дракончиком Kid Dragon. Он обронит Dargon Steek, который стоит 1000 lucres. Кроме того, он обронит и Dragon Breath, который очень полезен для закаливания мечей, и может быть продан за 300 lucres.

❖ Чтобы вернуться на экран select screen нажмите одновременно кнопки **Start + Select + R1 + R2 + L1 + L2**.

❖ Когда сражаетесь с боссами, внимательно следите за тем, как они атакуют. Чаще всего, если будете следовать этому совету, сумеете увернуться от их атак. Старайтесь полностью использовать Ваши способности и специальные техники. Вы можете сделать паузу во время боя, чтобы увидеть уровень врага.

❖ После того, как завершите 5-е приключение The Lost Princess, Розовый Боннк сумеет Вас телепортировать в новое место — Mekiv Caverns. Здесь очень много врагов, и Вы спокойно сможете заработать большое количество опытных очков.

❖ Когда будете в городе Bejeweled City, войдите в комнату, где найдете алмаз. Теперь можете входить и выходить из этой комнаты, и каждый раз будете обнаруживать босса, за победу над которым получите 900 опытных очков.

❖ Опытные игроки, которым удастся успешно закончить игру, автоматически включают игру снова и получают выбор из двух опций: Режим **high EXP mode (Nightmare Mode)** – очень трудный, просто кошмарный режим по сложности или более легкий режим **low EXP Mode (Normal Mode)**.

❖ Когда пытаетесь поймать яйцо монстра, подходите к нему как можно медленнее, чтобы не испугать. Положите перед ним какую-нибудь пищу, он начнет есть ее, а Вы дожидаетесь момента, когда он заснет, и тогда поймаете его. Чаще всего, яйца можно обнаружить в тех местах, где Вы сражались с боссами, или где боссы должны находиться. Кроме того, в этих местах можно найти различные элементы, монеты и прочее.

* **Special Techniques.**

Специальные техники – это, на самом деле, очень мощные приемы. Их совсем не просто использовать, но если Вы сумеете это сделать, то врагу придется несладко. Эти приемы можно применять только тогда, когда индикатор мощности **Roeur Bar** вспыхивает. Этот индикатор расположен как раз под индикатором **HP**, и уровень его поднимается, когда Вы атакуете врагов или используете в бою специальные способности.

* **Synchro Effects.**

Это дополнительная премия за то, что Вы сражаетесь вместе с друзьями. Когда оказываетесь возле своего товарища по оружию, молния проскакивает между Вашими камнями (**Gems**). Увидите это рядом с Вашим индикатором **HP** в процентах (%). Это значит, что синхрозффект активирован. Он помогает Вам восстановить уровень **HP**, и если почаще будете стоять рядом друг с другом, практически плечом к плечу, то будете все время поднимать свой уровень **HP**.

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

* **Gale Ring.**

Когда впервые встретите Лили (**Lily**) в Реза, поговорите с ней три раза. Затем, прежде чем отправиться в Точильню (**Grindery**), вернитесь и поговорите еще разок. Она и даст Вам Кольцо Гейл, которое добавляет дополнительную атаку персонажу (на каждый “ход”).

* **Ghaleon's Tear.**

После того, как Алекс станет Дракон-мастером, но прежде чем Нэш покинет Вашу компанию, пройдите в Лэнн. Поговорите со старейшиной деревни, выберите 1-ю опцию в ответ на его вопрос. Затем, до того как войдете в Точильню, снова побеседуйте с ним и получите Слезу Галеона. Это замечательное подспорье позволяет Вашему персонажу эффективно использовать нормальные атаки в любой точке поля боя.

* **Hell Ring.**

Прежде чем входить в Точильню, посетите Дэймона (**Daman**) в Деймон Спайр (**Damon's Spire**), он даст Вам Адское кольцо, прекрасное подспорье в бою, так как в два раза сокращает расход **MP** для персонажа, владеющего им.

* **Секрет.**

❖ Чтобы добраться до секретной игры из серии “**Warlords type game**”, вставьте CD-диск “**Making of Lunar**”. Когда начнется показ фильма, нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, ▲, Start** и сможете сыграть в игру “**Lords of Lunar**”. Об этом секрете Вы узнаете от Рамуса в последней части игры.

OGRE BATTLE

* **Режим большой битвы.**

Введите в качестве имени “**FIRESEAL**”.

* **Turbo mode.**

Введите в качестве имени **GOTONELL**.

POPULOUS: THE BEGIN- NING

* **Меню трюков.**

Начните игру на первом уровне, передвиньте курсор на дерево на своем острове и нажмите **X**. Повторите этот прием на каждом дереве Вашего острова и услышите грохот грома. Сделайте паузу и увидите новую опцию **Cheat option** в нижней части меню. Выберите ее и сможете тогда получить себе любое здание, любое заклинание к максимум “мана”!

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI

* **Подсказки.**

❖ Если Вы играете в первом сценарии **The Yellow Turbans**, то не можете играть за

Liu Bei (главного героя в новелле *Romance of The Three Kingdoms*), потому что он со своими братьями Guan Yu и Zhang Fei служит, на самом деле, помощником Liu Yan. Играть за Liu Yan весело и интересно, потому что Вы можете использовать свою армию, чтобы сразиться с желтыми тюрбанами буквально с первой же минуты и, кроме того, можете заработать себе Славу (fame) довольно легко и быстро. Cao Cao, Yuan Shu и Ma Teng служат помощниками He Jin, но играть за него довольно неинтересно, потому что он управляет императором (Emperor), и его армия намного сильнее армии желтых тюрбанов, поэтому слишком просто.

❖ Возьмите себе самых великих стратегов (advisor). Чем выше его умственный уровень (intelligence), тем лучшие советы, естественно, он будет Вам давать. Если удастся заполучить Shuge Liang, то Вы должны будете слушать буквально каждое его слово.

❖ Постройте свое фермерское хозяйство и развивайте экономику. Тем самым обеспечите своим генералам высокую политическую стабильность (Politics ability). У Вас тогда будет достаточно ресурсов, чтобы построить великоленную армию.

❖ Всегда используйте советника, когда отправляетесь на войну. Иногда советник может помочь не только советом, но и применить определенные трюки для того, чтобы ослабить армию противника.

❖ Старайтесь как можно лучше выполнить императорское задание (Emperor's task), и как можно быстрее, тогда Ваша Слава здорово возрастет, и легче будет набирать в свою армию солдат и генералов.

❖ Новобранцы, такие как Zhang Bao, сын Zhang Fei; Cao Zhang, сын Cao Cao; Guan Xing-Guan Suo, сыновья Guan Yu; все они имеют хорошие перспективы, но когда присоединяются к Вашей армии, обладают очень невысоким боевым искусством. Им нужно еще набраться опыта, чтобы стать настоящими воинами.

Вы можете использовать их для снабженческих функций, так называемых, logistic army. Они будут охранять обоз, продукты питания во время атак врага, но ни в коем случае не допускать их к сражению, особенно один на один (One on One), потому

что у них нет опыта и они обязательно потерпят поражение.

❖ Играя *HISTORICAL force*, Вы иногда вынуждены быть безжалостным и жестоким, и даже казнить вражеских генералов, которых захватите в плен, поскольку они никогда не изменят своему воинскому долгу, своему хозяину и не будут служить Вашей армии. Если их отпустите, то они все равно останутся Вашими врагами.

❖ В битве один на один Вы можете использовать самые разнообразные умения (Skills). Вы можете даже освоить и вражеские боевые умения. Так, например, SHOUT не очень полезное умение, ONE BLOW тоже вряд ли позволит Вам завалить противника с одного удара, хотя иногда и работает. Такое умение, как Capture, особых дивидендов Вашему герою не принесет, а враги могут нанести ему достаточно серьезные повреждения.

❖ Почаще говорите со своими генералами. Как только получите Hereditary SEAL, у них тут же могут появиться новые идеи, и они даже могут потребовать, чтобы Вы повысили их в звании, как новый император, поскольку династия HAN, судя по всему, приходит к своему концу. Если Вы объявите себя новым императором, эффект от этого вряд ли будет положительным, поскольку реальный император, на самом деле, еще жив.

❖ Если император присвоит Вам новый ранг (звание), обязательно убедитесь, что можете повысить в звании и своих генералов. Для этого Вы должны заглянуть в меню HR menu. Самым лучшим воинам необходимо присвоить новый, более высокий ранг, поскольку чем он выше, тем более квалифицированных солдат они могут вести в бой.

❖ Даже управляя императором, не следует самому становиться им. Если Вы получите Hereditary Seal, и Ваши советники соберутся и попросят Вас стать новым императором Китая, то в случае согласия просто предадите императора, хотя при этом сможете присвоить любые чины своим помощникам. Вообще говоря, императором управлять довольно сложно, он иногда может вызывать Вас и потребовать уволить генерала, который может быть очень нужен.

Вот имена выдающихся воинов, имею-

щих великолепные военные способности (WAR Ability), и города, где они скрываются.

- a. XU Shu — Chen Liu.
- b. Zhao Yun — He Nei or Jin Yang.
- c. Wang Shuang — Chang An.
- d. Taishi Ci — Bei Hai.
- e. Dain Wei — Chen Liu.

А вот имена выдающихся стратегов, обладающих огромным интеллектом (INTELLIGENT), и города, где они скрываются.

a. Sima Yi — Luo Yang, Chen Liu или Pu Yang.

- b. Zhuge Liang — Xiang Yang.
- c. Ma Liang и Ma Su — Xiang Yang.

* Тип военных подразделений.

1. Пехота (Foot): стандартные подразделения, Вы можете получить их довольно легко, и стоят они дешево.

2. Кавалерия (Horse): эти подразделения прекрасно действуют в северных территориях (Northern territories). Очень быстрые, и организовать их довольно просто.

3. Бронированная кавалерия (Armored Horse): очень мощные подразделения, но достаточно дорогие. Чтобы получить их в свое войско, Вы должны победить Wuman (Монголия) или Qiang Barbarian.

4. Морское подразделение (Naval): это подразделение превосходно действует в юго-восточных территориях (South-Eastern territories). Понятно, что великолепно действует в морских сражениях.

5. Hillman: очень подвижное подразделение, прекрасно действует в горных районах.

6. Shanyue: это подразделение формируется из племени Shanyue Tribe. Особой специализации у них нет.

SHADOW MADNESS

* Призовые песни.

Поставьте любой игровой диск в любой CD-проигрыватель, чтобы прослушать некоторые дополнительные призовые песни.

* Легкий Level-Ups.

Когда Вы получите Karillon, идите налево до узкого прохода с кладбищем. Прямо за кладбищем обнаружите компанию парней, которые с удовольствием сцепятся с Вами за 100 монет. Можете рубиться с ними сколько хотите раз. Каждая битва будет приносить Вам от 500 до 800 exp.

SIMCITY 2000

* Получить дополнительно миллион долларов.

Во время игры войдите в City Info и выберите иконку бюджета со знаком \$. На экране бюджета, удерживая R1, наберите X, ●, ▲, ■ и отпустите R1. Затем, удерживая L1, наберите X, ●, ▲, ■ и отпустите L1. Потом повторите все это с R2 и L2.

Игровые хитрости для двухмерной версии игры (2D).

* Своеобразная борьба с криминалом.

Этот трюк снижает до нуля доходы банкетов, однако Вас могут оштрафовать на \$100,000. В Main Budget dialog введите следующий код. Удерживая ▲, нажмите L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1.

* Свободный доступ ко всем инструментам.

Большинство инструментов будут Вам доступны, независимо от их стоимости.

С помощью курсора выберите и нажмите "tree tool". Войдите в "status bar" и введите UP, DOWN, RIGHT, LEFT, UP, ACCEPT. Помните, что курсор неизменно должен находиться в "status bar".

* Вертолет (Chopper).

Нажмите RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, L2, R2, START, START или RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, L2, R2, X, X.

Чтобы вернуться к нормальному режиму, нажмите Start снова. Этот код позволяет летать вокруг города где захотелось! В режиме полетов управление производится всеми восемью кнопками.

❖ Чтобы активировать приборный щиток вертолета (Когда Вы в режиме "3D drive-thru"), нажмите R2, L2, R2, L2, R2, L2.

❖ Чтобы снять этот трюк, нажмите R1, L1, R1, L1, R1, L1.

Игровые хитрости для трехмерной версии игры (3D).

* Видеть город ночью (Night View)

Чтобы увидеть город ночью, нажмите DOWN, UP, DOWN, UP, DOWN, L2, R2.

Чтобы вернуть дневной режим, нажмите DOWN, DOWN, UP, UP, DOWN, DOWN, L2, R2.

* Fade To Black.

Все станет черным-черно: DOWN,

DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, L2, R2.

Чтобы сделать паузу, нажмите **LEFT, LEFT, LEFT, LEFT, LEFT, L2, R2.**

Отмена: **RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, L2, R2.**

*** Rand McNalley.**

Этот код позволит вывести на экран карту города: **R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2.**

Отмена **L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2.**

*** Хитрость Nugget Grab.**

На дорогу высыплется целый шлейф золотых самородков. Соберите их - увеличите городской бюджет! Вначале введите код **Shopper** (см. выше) восемь раз. Каждый раз Вы его отменяете и оставляете только на 8-й раз. Затем наберите **L2, R1, L2, R1, L2, R1, L2, R1.**

*** Открытый кредит.**

На экране **Budget** удерживайте **▲**, затем нажмите **L1, L2, L2, R2, R2, R1, R2, R1.** Вы теперь можете получать процентные кредиты (**bond**).

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

*** Дополнительный уровень трудности.**

Соберите более 45% коллекции голосов (**voice collection**). В правом углу экрана на кнопке появится словосочетание. Нажмите на эту кнопку, чтобы перезапустить игру. Новый уровень трудности, включая **"Universal"**, появится в меню. Теперь монстры будут иметь двойные **HP**, и мощь их атак будет соответствовать уровню **"Universal"**.

*** Стать могучим очень быстро.**

Вот несколько способов как стать суперсильным уже в начале игры.

❖ На старте пройдите в горное подземелье, сразитесь там с многочисленными врагами и поднимите уровень своих персонажей очень быстро. Конечно, многие из противников отделают Вас как следует, но каждая победа будет делать Вас заметно сильнее (кухонный нож будет неплохим подспорьем). При удаче сможете поднять уровень своих персонажей до 3000 **HP**!

❖ Освойте как следует ремесло Карманника — непроницаемое лицо (**poker face**) и бесстрашную технику (**courage skill**),

сможете поднакопить до 40000\$. Доберитесь до гавани **Click harbor** и купите воровскую перчатку **Thiefs glove**. Теперь можете отправляться в воровской мировой тур и стибрить кучу полезных вещей. Очень полезно стащить у мужчины в Марсе волшебную коробку, которая каждый раз выдает три случайных предмета. Как только коробочка станет Вашей, немедленно запомните игру и открывайте ее до тех пор, пока не получите все, что хотите. Среди этих предметов есть и очень мощное оружие — **Forge Sword, Sorceress Knuckle**, а также чрезвычайно редкий и могучий **Marval Sword**.

❖ Когда по ходу игры окажетесь в Колизее (**colusseum**), победа в сражении А-класса даст Вам около 100000 **Ер** и позволит подняться до 105-го уровня! Напомним, что для победы над последним боссом (с Ограничителем) вполне достаточно 90-го уровня.

❖ На снежных островах возле **Giveaway** найдите магазинчик, в котором продают магический "напильник", с помощью которого можно создать самое мощное оружие и броню в игре.

*** Легко поднять уровень.**

Используйте **Reverse Side**, чтобы изготовить фальшивую медаль, затем отдублируйте ее сколько угодно раз с помощью **Reproduction**. Такие медали поднимают уровень персонажей на единицу.

*** Легкие деньги.**

Когда достигнете высшего воровского мастерства **"Super Speciality Skill — Master Chef"** до уровня 6 или выше, отправляйтесь в магазин, где продают фрукты, овощи, яйца и мясомолочные продукты. Купите "20" каждого вида, затем войдите в **Super Specialty Skills** и выберите **"Master Chef"** на экране предметов. Затем возьмите 1 фрукт и 1 **"dairy"**, создайте из них **"Coconut Milk"**, которое продадите по 1000 **Fol** за порцию. Можно взять два "овоща" и приготовить жаренные овощи **"Fried Vegetables"**, продадите по 2000 **Fol** за порцию! Продолжайте создавать кулинарные шедевры и продавайте их, пока не закончатся закупленные ингредиенты. Тогда снова зайдите в магазин, загрузитесь на полную катушку и продолжите свою деятельность, пока не наберете нужную сумму денег.

* Легко поднять уровень мастерства (Skill Level).

Чтобы легче поднять уровень мастерства в разных областях, поднимите мастерство "стойкости" (perseverance) на уровень 10. Когда сумеете этого добиться, тогда поднять другие виды мастерства будет намного легче.

* Секретное подземелье.

Запомните игру перед схваткой с последним боссом и покиньте последнее подземелье. Отправляйтесь в город Фин, побеседуйте со стариком в заднем дворе Колизея. Ответьте "yes" на все его вопросы и перенесетесь в Arlia. Увидите разгуливающего пингвина. Поговорите с ним, назовите его "silly" (глупец), и он вышибет Вас в Nede. Здесь увидите поджидающего Вас Synard, запрыгните на него и отправляйтесь в зону, куда без него не попасть. Пещеру обнаружить теперь легко, она обозначена красным мерцающим пятном. Когда приземлитесь, войдите в пещеру, но будьте осторожны — тут придется куда труднее, чем в последнем подземелье. С самого начала предстоит сразиться с крутыми врагами, куда более опасными чем те, которые были Вашими противниками в последнем подземелье на 1-м этаже.

* Подсказки к последнему секретному подземелью.

Очень интересно и очень опасно в секретном подземелье, много могучих врагов и довольно бесполезного оружия. Но перед именем врагов и названием оружия присутствуют определенные слова. Когда они совпадают — такое оружие убивает врага (одноименного) с одного удара. Например (Lv1.99) Funny Thief очень силен, но любой, кто владеет оружием Funny Slayer убьет его с одного удара. На шестом уровне иногда можете встретить мужчину, который продает очень редкие вещи — медали и настоящие эмблемы (tri-embelm), а также предметы, позволяющие Вам телепортироваться из подземелья. Это очень важно, поскольку здесь нет пунктов отгрузки, и даже будучи на 13-м уровне спокойно можете погибнуть! Ясно, что возможность в нужный момент телепортироваться из подземелья и запомнить игру очень важна. Затем можете

вернуться обратно и разобраться с разнообразными опасностями, люками, западнями и пр. В пещере есть и очень серьезное снаряжение, в том числе Levantine Sword; Ultimate Attacks Леона, Астона и Селины; Angel armband; несколько пар туфель Bunny Shoes и броня Valiant armor. Здесь также много врагов и встречаются самые могучие боссы из основной игры.

* Пароль жреца.

В логове "Demon's den" стеклянный жрец потребует от Вас пароль, иначе не получите ключ-карту. Так вот пароль — "АРОСА".

* Секретные режимы Earth, Galaxy и Universe.

Получите 70 голосов (Voice) в коллекции Voice Collection, и в нижней правой части экрана появится надпись, предлагающая Вам начать новую игру. Теперь Вы получите доступ в три новых режима. Режим Earth останется, по существу, прежним, Galaxy будет значительно труднее, а Universe, пожалуй, доступен лишь настоящим профессионалам ролевого жанра.

SUIKODEN (GENSO SUIKODEN)

* Получить много денег.

Проверьте, есть ли у Вас с собой 10 000 денежных единиц. Если есть, то вперед в Rocklend. Там встретите леди, играющую в чашки (наши наперстки). Она спросит по какой ставке будете играть (100, 1000, 10000). Смело ставьте 10000 и укажите на правую чашечку (или комбинацию: правая, центральная, центральная, левая). Вы победите и получите деньги. Отойдите, вернитесь обратно и повторите игру. Так можно набрать 400 000. После этого она помещает последовательность.

SUIKODEN 2

* Случайный ввод имени.

Выветите "Determine" на экране ввода имени, затем нажмите L2 + R2.

THOUSAND ARMS

* Совет.

Несколько раз нажмите Forward + X, когда опции появятся по ходу битвы с нор-

мальным оружием. Если слелаете все точно, Ваши атаки станут быстрее и точнее.

* Усовершенствование оружия (Forging).

В этой игре есть очень интересная система, которая позволяет Вам, флиртуя с девушками, поднимать их уровень интимности и использовать это для того, чтобы поднимать уровень оружия, и с его помощью исполнять различные специальные атаки.

Вы можете усовершенствовать оружие в любой момент, когда какая-нибудь девица поднимает свой уровень, и тем самым увеличить уровень оружия (Weapon Level), который поднимется точно до такого же уровня, который есть у персонажа, использующего это оружие. Это значит, что есть два основных случая, когда Вам нужно совершенствовать оружие. Первый случай, когда удалось успешно поднять уровень интимности (intimacy level) у какой-нибудь девицы, и когда персонаж, имеющий оружие, которое было усовершенствовано, поднял свой уровень на очередную высоту.

Всего существует 10 уровней интимности и 10 уровней харизмы (charisma). Вы можете поднять уровень интимности до 10, как только встретите девицу, но не можете усовершенствовать оружие с ее помощью, пока сами не будете иметь такой же или даже более высокий уровень харизмы. Например, если у девушки пятый уровень интимности, а у Вас 4-й уровень харизмы, то сможете усовершенствовать оружие только до 4-го уровня. Если же у девушки 4-й уровень интимности, а у Вас 5-й уровень харизмы, то оружие получите 4-го уровня. Если же у Вас одинаковый 5-й уровень, то тогда получите оружие 5-го уровня.

Примечание. Вообще говоря, Вы можете назначать свидания и флиртовать с не только с теми девушками, которые входят в Ваш отряд. Здесь есть девушки в других деревнях и городах и, когда находитесь там, можете "активировать" их, назначать им свидания, а затем использовать для совершенствования оружия. Вот так-то.

VAGRANT STORY

* Комбинации оружия и щитов.

Скомбинируйте два меча Hangane Dubble-Blades и получите прекрасное оружие Hangane Halberd.

Скомбинируйте два Nodachis и получите меч Rune Blade.

Скомбинируйте два Khopeshes и получите прекрасное оружие Wakizashi.

Скомбинируйте Oval и Heater и получите великолепный щит Knight.

* Неограниченные опытные очки для оружия человеческого класса.

В самом начале игры, сразу же после того, как победите босса Минотавра и получите способность Shain ability (т.е. проводить цепные атаки), атакуйте болвана, который появится в комнате с пунктом отгрузки возле логова Минотавра. Он даст Вам не только очки, позволяющие освоить новые боевые способности, но также и организовывать Ваши комбинации в атакующие цепочки. Кроме того, Вы получите дополнительные опытные очки для оружия человеческого класса, которое использовали, когда атаковали этого болвана. При этом Вы получите такое же количество очков для оружия человеческого класса, как если бы Вы атаковали не этого деревянного истукана, а настоящего врага человеческого класса.

VANDAL HEARTS 2

* Режим профи.

Быстро нажмите UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, L1, R1 на контроллере 2 во время экрана "Press Start". Сообщение "Advanced Mode", появившееся в углу экрана, подтвердит правильность ввода кода. Это существенно усложнит игру. Этот код вводится в игру тогда, когда она завершена с 100% оружия и наилучшим окончанием. Подождите приблизительно 5 минут после экрана "The End", чтобы испытать код.

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

* Пароли уровней.

Tides Of Drakness - Human

HLLBRD

- Hillsbrad

MBSHTM

- Ambush At Tarren Mill

HSTHSH - Southshore
TTCKNZ - Attack On Zul'Dare
HTLBRD - Tol Barad
DNLGZ - Dun Algaz
CRMBTL - Grim Batol
TYRHND - Tyr's Hand
BTTLTD - The Battle At Darrowmere
PRSNRS - The Prisoners
BTRYLN - Betrayal And The

BTTLTC - Destruction Of Alterac
SSLTNB - The Battle At Crestfall
GRTPTT - Assault On Blackrock Spire
 - The Great Portal

TLDR **Tides Of Drakness - Orc**
RDTHLL - Zul'Dare
RCSTHS - Raid At Hillsbrad
SSLTNH - Southshore
RCTLBR - Assault On Hillsbrad
BDLND - Tol Barad
FLLFST - The Badlands
RNSTNT - The Fall Of Stromgarde
 - The Runestone At Caer Darrow

RZNGFT - The Razing Of Tyr's Hand
DSTRCT - The Destruction Of Stratholme

DDRSSQ - The Dead Rise As
 Quei'Thalas Falls
TMBFSR - The Tomb Of Sargerass
SGFDLR - The Siege Of Dalaran
FLFLFR - The Fall Of Lordaeron

Beyond The Dark Portal - Human
LLRSJR - Alleria's Loumey
BTTLFR - The Battle For Nethergarde
NCMRNT - Once More Into The Breach
BYNDTH - Beyond The Dark Portal
SHDWSS - The Shadows Seas
FLLFCH - The Fall Of Auchindoun
DTHWNG - Deathwing
CSTFBN - Coast Of Bones
HRTFVL - Heart Of Evil
BTTLFH - Hte Battle Of Hellfire
DNCFTH - Dance Of The Laughing Skull

BTTRTS - The Bitter Taste Of Victory
Beyond The Dark Portal - Orc
SLYRFT - Slayer Of The Shadowmoon
SKLLFG - The Skull Of Gul'dan
THNDRL - Thunderlord & Bonechewer
RFTWKN - The Rift Awakened
DRGNSF - Dragons Of Blackrock Spire

NWSTRM - New Stormind
SSFZRT - The Seas Of Azeroth
SSLTNK - Assault On Kul Tiras
DPTMBF - The Tomb Of Sargerass
LTAC - Alterac
YFDLRN - The Eye Of Dalaran
DPDRKP - The Dark Portal

* Секретные коды.

Вводятся в главное меню на экране паролей:

Don't End the Mission
 End Game Victory
 More Lumber
 Added Magic
 Automatic Game Loss
 Fast Build
 More Upgrades
 Show Map
 Get Free Cash
 Get More Oil
 Enable God Mode
 Победа на уровне

NVRWNNR
THRCNBNL
HTCHTXNS
VRYLTTL
YPTFLWRM
MKTS
DCKMT
NSCRN
GLTTRNG
VLDZ
TSGDDYTD
NTTCLNS

* Видеовставки.

(Коды вводятся в главное меню на экране паролей)

New Opening
 TOD Opening
 Human TOD Act II
 Human TOD Act III
 Human TOD Act IV
 Human TOD Victory
 Orc TOD Act II
 Orc TOD Act III
 Orc TOD Act IV
 Orc TOD Victory
 DP Opening
 Human DP Act II
 Human DP Act III
 Human DP Act IV
 Human DP Victory
 Orc DP Act II
 Orc DP Act III
 Orc DP Act IV
 Orc DP Victory

CLMX
TDPNNG
HKHZMD
NRTHLN
RTNTZR
HTDVCT
RCKHZM
QLTHLS
TDSFDR
RCTDVC
DPNNG
DRNRTH
HWRNTH
HMSRFV
HDPVCT
BRNNGF
RCGRS
PRLDTN
RCDPVC

WARZONE 2100

* Получить доступ к Campaigns 2 и 3.

Подключите стандартный контроллер в порт 2. Удерживайте **Start** на втором контроллере, пока появляется первый игровой

экран.

* Режим триков (Cheat mode).

Находясь на главном титульном меню или сделав паузу по ходу игры, нажмите следующие кнопки по порядку: **L1, R1, R2, L1, Select, Start**.

Такой маневр откроет меню опций Campaign 2 и 3, а также задействует следующие функции на 2-м контроллере.

Select – нажмите по ходу игры и перескочите на следующую миссию;

▲ – включает режим God mode и делает все хорошо видимым;

● – включает неограниченную мощь;

✕ – делает доступным все предметы;

R1 – добавляет Структуры (Structure);

R1 – добавляет войска (Unit);

UP – включает суперсилу Unit (on и off);

RIGHT – включает и выключает силу Wimpy Unit (on и off);

DOWN – прекращает любые текущие исследования.

X-FILES

* Советы.

✧ Всегда старайтесь использовать I.N.G. базу данных, чтобы проверить отпечатки пальцев, оружие, регистрационные номера автомобилей и просто личности всех встречных и поперечных, чтобы знать с кем имеете дело!

✧ Очень важная штука P.D.A., позволяет телепортироваться мгновенно и куда угодно, даже не выходя из помещения! Дает оперативную информацию о ходе исследования, а также полезные подсказки.

✧ Будьте очень осторожны, ведя огонь из пистолета, нельзя стрелять в гражданских лиц и дружественных агентов, иначе беда. Наведите перекрестие прицела на любого вооруженного врага и выстрелите прямо в корпус, чтобы наверняка уничтожить.

✧ Очень важное устройство Evidence Kit, позволяет собирать различные подозрительные предметы и свидетельства преступления. Можно собирать пули, аталиты крови и даже земли. Когда соберете достаточное количество, отправляйтесь в криминалистическую лабораторию и отдайте свои находки на экспертизу симпатичному Амису.

X-COM: ENEMY UNKNOWN

* Легкий заработок.

Вот простой способ получить миллионы долларов. Вначале сходите и исследуйте площадку катастрофы; закончив это, исследуйте Сплавы пришельцев (Alien Alloys). После исследования изготовьте партию сплавов и продайте. Вы получите приличный доход: изготовление стоит 3000\$, а продаются они по 6400\$. Продайте также все тела пришельцев, кроме одного. Исследовав его, тоже продайте. За каждого Вы получите 20 000\$.

* Пропустить уровень.

Когда только начнете выполнять какую-нибудь миссию, нажмите **DOWN, RIGHT, ●, ▲, DOWN, RIGHT**, и сразу же перескочите на следующую миссию.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

* Большие деньги и другое.

Постройте базу и назовите ее **AEIOU**, получите целый вагон денег, только успевай "разгружать"! И кое-что еще: любая вещь из здания будет стоить ровно один доллар!

* Отличная армия.

Постройте базу и назовите ее **JUST-LIKEME**, немедленно закупите всех солдат (сколько сможете), и они пойдут вперед по Вашему приказу, отлично вооруженные и все в первоклассной броне.

XENOGARS

* Быстро поменять gears.

Нажмите **L2 + R2**, когда вы находитесь в режиме просмотра "карты мира" или в месте, в котором вы можете использовать Gears, чтобы переключаться без обращения в меню.

* Просмотр Gears.

После победы в 2-х раундах на арене в Kislev, нажмите **R2 + L2**, чтобы удалить победные реликвии с экрана. Нажмите **LEFT** или **RIGHT**, чтобы проскроллировать свои Gear.

X

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

COMMAND & CONQUER: RED ALERT-RETALIATION	8
DUNE 2000	33
FINAL FANTASY VII	65
FINAL FANTASY VIII	81
FINAL FANTASY IX	140
GRANDIA	181
VAGRANT STORY	195

ALUNDRA	232	GUARDIAN'S CRUSADE	244
ALUNDRA 2	232	KAGERO: DECEPTION 2	244
BATTLE STATIONS		LEGEND OF DRAGOON	244
BEYOND THE BEYOND	234	LEGEND OF LEGAIA	245
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN	234	LEGEND OF MANA	245
BREATH OF FIRE 3	234	LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE	248
BREATH OF FIRE 4	234	OGRE BATTLE	248
BRIGANDINE	236	POPULOUS: THE BEGINNING	248
CHRONO CROSS	236	ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI	248
CIVILIZATION 2	237	SHADOW MADNESS	250
COMMAND & CONQUER	238	SIMCITY 2000	250
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	238	STAR OCEAN: THE SECOND STORY	251
COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION	239	SUIKODEN (GENSO SUIKODEN)	252
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	239	SUIKODEN 2	252
DARKSTONE	241	THOUSAND ARMS	252
DRAGON SEEDS	241	VAGRANT STORY	253
DRAGON VALOR	241	VANDAL HEARTS 2	253
FINAL FANTASY VII	241	WARCRAFT II: THE DARK SAGA	253
FINAL FANTASY VIII	242	WARZONE 2100	254
FINAL FANTASY IX	242	X-COM: ENEMY UNKNOWN	255
FINAL FANTASY TACTICS	243	X-COM: TERROR FROM THE DEEP	255
FRONT MISSION 2	243	XENOGears	255
GRANDIA	243	X-FILES	255
GLOBAL DOMINATION	243		

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В МИРЕ ИГР

МАГИСТР



> Обучающий
16-битный
компьютер

> Полная
совместимость
с "Sega"
16-бит

> Можно
подключить
компьютерные
клавиатуру,
мышку,
дисковод,
принтер

> Лёгкие в
освоении
обучающие
программы

> Возможности
персонального
компьютера
при цене
игровой приставки

> Встроенный
электронный
диск для
сохранения
текстов и
рисунков
в формате
IBM PC

magistr16@NEWGAME.ru e-mail
www.NEWGAME.ru web