

Breath of Fire 3

Полное прохождение

Если вы играли в первые две версии этой игры, то тогда вас вряд ли удивит тот факт, что этот сиквел окажется одной из самых глубоких ролевых игр, которые только можно купить за деньги. В этой игре есть все элементы, которые заставляют вас просиживать ночами перед телевизором, сжимая контроллер в руках и внимательно следя за постоянно изменяющимися параметрами ваших героев. Если же вы новичок в серии Огненное Дыхание, то тогда вам предстоит совершенно уникальное испытание, из которого вы наверняка выйдете с честью.



Предисловие

В этой игре есть три основных и одинаково важных фактора, которые совершенно необходимо рассмотреть. Это битвы, лагеря, а также рыбалка. У вас есть масса возможностей вступить в бой, как вы очень скоро поймете, но одной из самых полезных кнопок является R1, которая даст вам возможность спастись бегством, если вы окажетесь в тяжелой ситуации в ходе боя. Это очень полезная возможность сразу по двум причинам. Во-первых, когда вы будете шляться по неразведанному вами району, или же когда вы окажетесь в середине какой-нибудь загадки, когда вам совершенно не хочется отвлекаться на невыгодные сражения, вам вместо этого надо работать головой, а не мечом. Во-вторых, если у вас кончаются припасы и вы чувствуете, что вам надо отсюда убираться, то такая возможность оперативно отступить окажется просто неоценимой. Еще одна вещь, которую вне всякого сомнения следует упомянуть в бою, это то, что бывают случаи, когда вы сами можете решить, сражаться ли вам или же нет - в такой ситуации на карте мира вы увидите восклицательный знак у себя над головой. Это означает, что вы можете начинать битву по своему усмотрению. Вы можете считать это недостойным или же наоборот полезным, но в любом случае, это классный способ для того, чтобы создавать персонажей, при этом не придется слишком уж глубоко влезать в сюжет. Также вы сможете восполнить лишними битвами со слабыми соперниками все те отступления, которые вы проведете в ходе основных сюжетных сражений. Иногда у вас даже будут периоды, когда в течение длительного времени вам вообще не удастся посмотреть на карту мира, так что когда вы на нее наконец-то вернетесь, всегда полезно несколько раз сразиться с безопасными соперниками для того, чтобы набрать побольше опыта и закалить своих бойцов в борьбе - уверяю вас, что в конце концов вы будете меня очень долго благодарить. Также в ходе игры очень полезно на некоторое время стоять лагерем. Когда вы возвращаетесь на карту мира, вы сможете поставить свою палатку практически в любом месте, просто нажав кнопку Start. Тогда вы получаете возможность восполнить все ваше потерянное здоровье, а также магические очки, кроме того, у вас также появится возможность попасть на Master List и Skill List. Помните, что тот, кто отдыхает регулярно, отдыхает без проблем. Есть и такой важный элемент игры, как рыбалка. У вас будет достаточно много снастей с помощью которых вы сможете как следует повеселиться - некоторые из них лучше подходят для ловли определенной добычи, другие хуже, но в любом случае, что бы вы не поймали, все пригодится. Ваша добыча обычно приходит к вам в форме здоровья, но некоторые типы рыбки выступают в качестве более полезного оружия. Постарайтесь использовать всевозможные мечта для рыбалки в разных концах мира для того, чтобы узнать, что в данный момент у нас в меню - и вы никогда не сможете сказать, когда вас ждет большая добыча, а когда старый башмак. Диапазон призов варьируется от трески до летучей рыбы, от медуз до осьминогов, а тот, кто сказал, что рыбалка - прескучное занятие в эту игру не играет.

*Описание героев**Риу*

Это ваш основной персонаж в игре. Вашей задачей будет проследить его молодые годы и воспитать из него могучего воина - для этого вам придется как следует поработать. Кроме всего прочего, он обладает совершенно уникальной способностью превращаться в дракона. Если у вас будет достаточно много практики, то этот персонаж сможет стать самым сильным и опасным героем в игре.

Тишо

Один из первых персонажей, с которыми вы встретитесь в игре. Его довольно странные волосы пурпурного цвета и его легкая рука просто-таки кричат о том, что ему грозят неприятности. При этом на его стороне имеется несколько очень мощных заклинаний, которые вам наверняка пригодятся.

Реи

Это очень близкий друг Реи, этот персонаж выглядит довольно нелепо, чего стоит один его львиный хвост, но на самом деле, как один из первых членов вашей команды он окажется для вас просто незаменимым, особенно из-за того, что сила его просто нечеловеческая. Он никогда не откажется вступить в бой, так что уж на него-то вы всегда сможете положиться.

Принцесса Нина

Эта девица живет в очень милом городке Виндия, ей еще предстоит узнать очень многое об ужасах царящих в окружающем мире. Ваша задача - показать ей путь в этом жестоком мире и заботиться о ней - учтите, что она дочь Короля и ваши усилия будут щедро вознаграждены.

Момо

Это дочь великого ученого, вы обнаружите ее когда она будет работать в своей лаборатории после мощного взрыва. Ее оружие - это мощная пушка, которую она вечно таскает у себя под мышкой. Пушка эта очень эффективна при попадании, но большой точностью она не отличается. При этом она является одним из самых членов вашей команды.

Пеко

Это действительно довольно странный персонаж - этот парень, вроде Чиполлино, мутировавшая луковица, которую вы встретите при весьма подозрительных обстоятельствах. Нельзя сказать, что он вам очень уж понравится, но при этом он обладает довольно полезным талантом - он может двигать небольшие камни своей головой.

Гарр

Это очень крупный и грубый парень, который с вами решит сразиться при первой же встрече, но зато потом он станет одним из самых ваших полезных игроков. У него есть свои собственные причины для того, чтобы присоединиться к вам, причем один из них тот, чтобы помочь Риу выяснить свое происхождение.

В самом начале

После того, как вас выбросят из кристалла, вы начнете свои приключения в форме дракона. В таком качестве вы будете обладать довольно славным маленьким заклинанием, которое называется Whelp Breath, выберите его из вашего меню магических способностей как только вы будете столь грубым образом пробуждены, а люди вас тут же начнут атаковать. Учтите, что одного применения этого заклинания будет достаточно для того, чтобы превратить всех вокруг в пепел, хватило бы и не на таких хилых противников. Не так-то это и просто, убить дракона. Теперь, когда вам больше никто не мешает, вы сможете свободно перемещаться по карте, так что вам надо будет подняться по склонам и добраться до самой вершины. Затем вы сможете выйти наружу через двери. Когда вы вновь появитесь на сцене, то человек вас спросит не дракон ли вы. Вам просто надо будет ответить или "да" или "нет", в любом случае ваш собеседник убежит прочь от вас. Теперь вам надо будет продолжить движение вперед, а затем направо, тут вас атакуют еще двое безумцев, которые совершенно не озаботились противопожарной защитой. Вы снова сможете использовать свое классное

дыхание для того, чтобы сжечь их к чертовой матери, а затем выйти в дверь, расположенную далеко справа от вас. Вы теперь сможете обследовать и другие комнаты, но только вот это вас нисколько не приблизит к цели вашего путешествия. Как только вы окажетесь снаружи, вас вскоре вызовут для того, чтобы сразиться с очень большим троллем, который совсем не так безобиден, как людишки, которых вы выжигали раньше. Когда вы соберетесь атаковать врага, то на экране появится слово "No!", так что вас немедленно нокаутирует здоровенный кран, а потом вас увезут на поезде. К счастью, вам удастся ослабить путы и здесь вы в первый раз встретите Реи, когда вы освободитесь, он будет несколько раздражен, поскольку вы спугнете того поросенка, которого он только что пытался поймать - его единственный шанс как следует покушать за последние несколько дней. К счастью он не будет долго держать на вас зла и решает отвести вас домой. Когда вы вернетесь в дом Реи, вас представят самому Тиипо. После того, как вас оставят спать, вы во сне увидите человека, который посоветует вам не доверять вашим новым друзьям, а затем появится ангел и тоже кое-что вам скажет. Затем вы проснетесь и сможете спокойно походить по дому - посмотрите на книгу, лежащую на столе, а потом сохранитесь. Теперь вы должны будете продолжить свое путешествие и обследовать еще немало новых земель, но прежде чем вы покинете этот дом, вам надо будет осмотреть все шкафы внизу, чтобы найти там какое-нибудь добро. Когда вы уйдете из дома Реи, вам надо будет побеседовать с довольно толстым драконом, который расскажет вам о ваших талантах и покажет вам, как можно будет развить ваши способности и получить новые. Справа от этого монстра вы сможете найти сундук, в котором лежат Чернила Знания, которые позволят вам изучать новые заклинания и умения. Кроме того, вам надо будет побеседовать с Синим Глазом Гуу, для этого вам надо будет выйти на берег реки и тогда он вам расскажет кое-что полезное.

Кедровые Рощи (Cedar Woods)

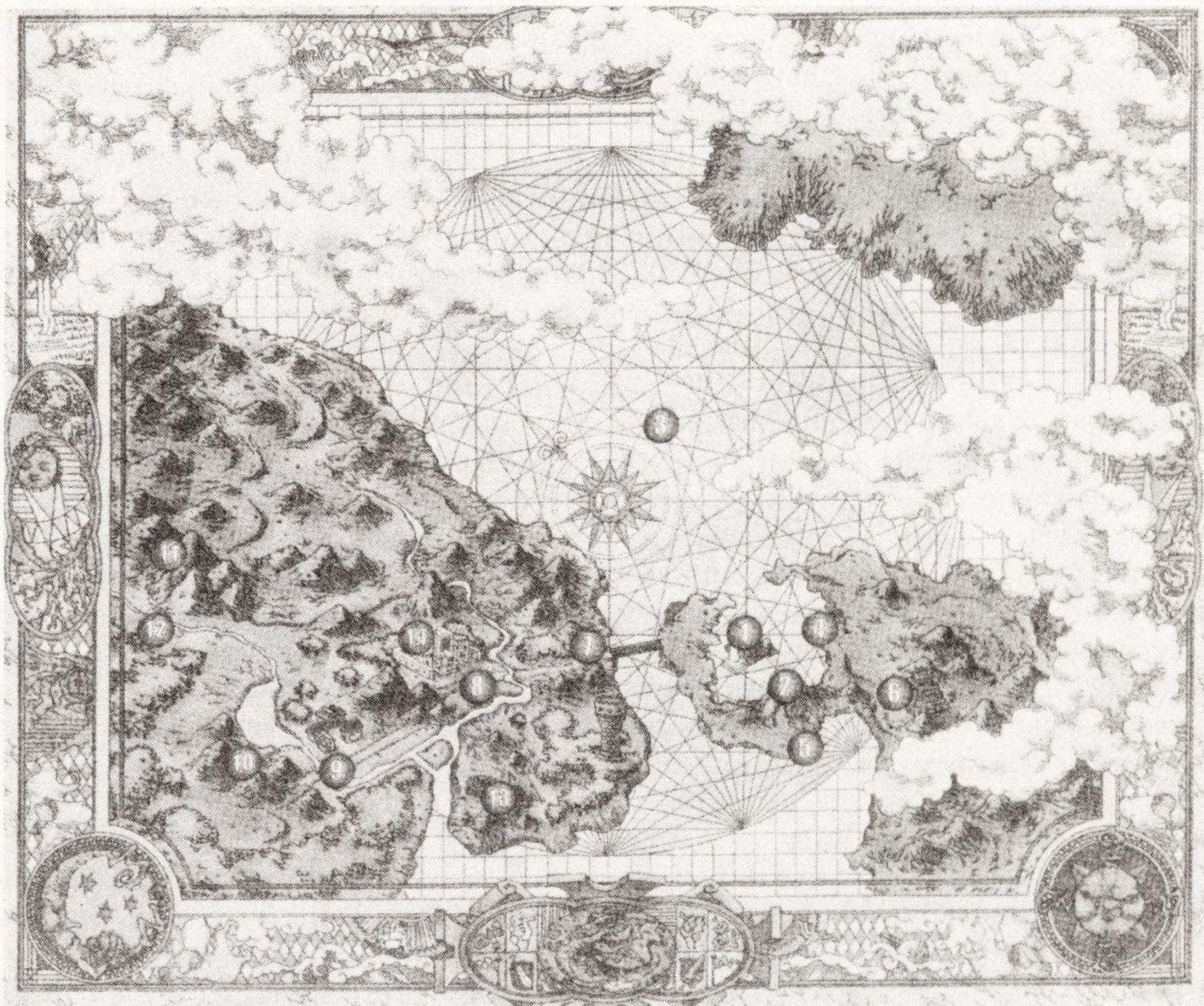
Эти мирные на вид рощи окажутся весьма опасными для вас местами, особенно для молодого мальчика, который ходит по ним в скромной рубашонке, так что вам надо будет побыстрее выйти оттуда, чем быстрее, тем лучше для вас. Вам надо будет двинуть оттуда как можно быстрее, для этого вам надо просто идти достаточно далеко в одном и том же направлении, вскоре вы окажетесь на экране карты мира. Тогда вы сможете войти в деревню Макнейл.

Деревня Макнейл (The Village of McNeil)

Как только вы войдете в деревню в первый раз, на вас сразу же напрыгнут Реи и Тиипо, которые скажут вам, что им очень хочется есть, так что вы должны им помочь любой ценой. Прежде чем вы сможете решить эту проблему, вам надо будет сначала переодеться во что-нибудь более удобное, чем ваши лохмотья, в которых даже милостыню просить страшно. Ступайте к двери, где вас ждут ваши товарищи: Реи тогда же войдет в здание, а затем побежит. Тогда вам скажут, что вам придется воровать ради пропитания. Прежде чем вы займетесь мелкими хищениями в продуктовых ларьках, вам надо будет осмотреть деревню и освоиться в ней.

Дорога Иралл (Yraall Road)

Вам надо будет пройти по этой дорожке мимо полей, при этом следует отметить небольшую хижину справа на обочине. Там находится очень таинственно выглядящая фигура в капюшоне, к которой вы еще вернетесь позднее, когда станете достаточно мудрым, чтобы задать ей кое-какие вопросы. По пути вы встретите несколько других врагов с которыми вам придется сразиться, на самом деле это будет для вас отличной тренировкой, которая поможет вам в более поздних сражениях, так что нет ничего зазорного в том, что вы захотите немного посражаться для того, чтобы добыть денег и очков опыта. У вас есть несколько разных способов для того, чтобы ввязаться в бой. Первый из них - это случайная встреча. Второй способ - это нажать кнопку Select для того, чтобы сразиться моментально, также, в качестве альтернативы, вы можете нажать кнопку ввода на экране



карты мира, когда вы увидите восклицательный знак, после чего вы окажетесь на большом поле боя. Всегда проверяйте, как обстоят дела со всевозможными способностями у ваших персонажей, когда вы идете в бой. Когда вы доберетесь до каменных колонн, которые приведут вас на дорогу Иралл, вам надо будет повернуть как раз в тот момент, когда вы пройдете мимо них, также вы сможете найти там некоторое количество звонкой монеты, спрятанной за деревьями. Реи в этот момент вам скажет спрятаться за деревом у дороги, а потом прыгнуть на следующего же прохожего, который совершенно случайно окажется Буньяном. В этот момент вы выясните, что его дом должен быть пуст, а посему вы решите разграбить его дом. Так что вам надо будет отправиться в леса и найти там его дом.

Дом Буньяна (Bunyan's House)

Когда вы доберетесь до этого дома, вам надо будет сменить вашего главного персонажа на Реи, так чтобы он смог подобрать ключ к замку. После того, как вы совершенно бездумно шлепнетесь на стол, вам надо будет спуститься вниз по лестнице, а потом найти в шкафу безумное мясо, которое пока что использовать не надо. В этот момент Буньян вернется домой и у вас начнутся проблемы. Все остальные убегут отсюда, так что вам также надо будет подняться наверх и попытаться выбежать наружу. Тогда Буньян вас свяжет и заставит Реи идти на гору Глаус, тогда как вам он поручит нарубить некоторое количество дров. Теперь вам придется рубить некоторое количество бревен за довольно короткое время. Трюк состоит в том, чтобы подождать пока полено наклонится и только потом рубить его под углом. Когда вы завершите ваши рубящие упражнения, вам надо будет отправиться на гору Глаус, которая находится к северо-востоку от леса.

Гора Глаус (Mt. Glaus)

На карте мира вы сможете продвинуться по направлению к горе Глаус, а затем вы доберетесь до района помеченного знаком вопроса. Вам надо будет войти сюда, а потом пройти отсюда через верхний левый угол. Когда вы доберетесь до указателя, вам надо будет прочитать все, что на нем будет написано, а потом повернуться кругом, после чего вам надо будет пройти направо - там вы обнаружите сундук в котором лежит 80 зенни, спрятанные за деревом - это вполне серьезная сумма, от которой вы просто не имеете права воротить нос. Как только вы разберетесь с этим небольшим подарком, вам надо будет повернуться обратно, а потом установить лагерь, если вы захотите пополнить свои запасы. Теперь вам надо будет продолжить вперед, по направлению к горе, затем, когда вы доберетесь до наклонного района, вам надо будет найти там мешки с вещами. Там вам придется соскользнуть вниз сверху, чтобы взять оттуда вещички. Таким образом от вас требуется забраться на самый верх горы и свалиться вниз по центру, для этого вам надо будет слегка использовать травку, которая растет на склоне для того, чтобы рассчитать свое положение на платформе внизу. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока вы доберетесь до следующей платформы. Затем вам надо будет перейти мост, а потом войти в дом, где вы обнаружите Реи. Оставьте этот дом, а потом сразитесь со зверем, который затем появится перед вами, вы не сможете убить его, но зато вам следует как следует его потрепать, прежде чем он убежит от вас - в следующий раз ему уже так не повезет. Вам придется пройти мимо трех пней, а потом войти в пещеру, затем надо будет идти по кровавым следам, как только вы окажетесь внутри. Вы встретите там новых врагов, которые сидят в пещерах, среди них будут кровососущие мыши-вампиры, а также зомби - всегда убивайте летучих мышей в первую очередь, а потом уже занимайтесь всеми остальными противниками. Вокруг вас разбросано некоторое количество полезных вещей, в мешках или на телах мертвецов, которые валяются вдали от основного кровавого следа, так что вам имеет смысл оглядываться по сторонам, чтобы получить наиболее полное представление о происходящем. Когда вы доберетесь до водопада и кровавый след оборвется, вам надо будет осмотреть последний труп и получить 200 зенни за свой тяжелый труд. Теперь вам надо будет уйти из пещеры и тогда к вам подойдет Тиипо и предложит вам интересный план: подняться наверх и налево, к главному перекрестку, после чего вы сможете добраться до следующей водоносной пещеры. Тиипо предложит вам прыгнуть туда, так что вам надо будет ответить согласием на это заманчивое предложение. Когда вы доберетесь до нижней части водопада, вам надо будет войти в пещеру и сразиться с засевшим там монстром Нуе, причем вам надо будет применить для этого все, что только у вас есть, поскольку монстр очень опасен. Все зависит от того, насколько много вы сражались до того, как добрались до этого чудовища. Когда вы узнаете шокирующую правду о детенышах монстра, вам надо будет вернуться обратно по водопаду к дому Реи. В конце концов вам надо будет воспользоваться книгой прежде чем войти в деревню для того, чтобы вас все начала поздравлять.

Усадьба

Когда вы попадете туда в первый раз, то ваш отряд разделится на две части и вы останетесь сами по себе. Вам надо будет принять ответственное решение и пойти налево на развилке по дороге, затем вам надо будет выйти на траву и посмотреть на бесцветный участок стены. Когда вы его обнаружите, Реи подойдет к вам и облокотится на этот участок - тут он провалится в это место - и вам надо будет войти в стену - когда вы доберетесь до первого стражника, то он попросит вас заплатить ему тридцать зенни за молчание, так что вы сможете пройти мимо него незамеченным. Вам надо будет подняться наверх по лестнице и пройти налево. когда вы доберетесь до самого верха, вам надо будет добраться до первого поворота, а потом поднять лежащий там бумажник - поначалу он будет лежать вне вашего поля зрения, так что вам надо будет слегка изменить ракурс камеры для того, чтобы его заметить. Теперь вам надо будет пройти мимо балкона и двигаться до тех пор, пока вы не дойдете до следующего стражника, затем вам надо будет отдать ему этот бумажник, тогда он вас пропустит дальше. Когда вы доберетесь до следующего стражника, вам надо будет

подождать пока свет не станет идти в противоположную сторону прежде чем вы решитесь пробежать мимо ослепленного охранника. Продолжайте двигаться направо до тех пор, пока вы не спуститесь по лестнице, затем вам надо будет снова избежать поимки - для этого вам надо будет держаться подальше от охранников. Как только вы доберетесь до квадратной платформы с лестницей, ведущей наверх, к колоколу, вам надо будет ударить в него вашим мечом, тут же один из стражей уйдет, решив что у него начался перерыв - и тут у вас появится еще один весьма реальный шанс пройти мимо стражи совершенно незамеченным и дойти до самого сердца усадьбы. Вам надо будет постараться пройти в глубину сада, избегая всяческих контактов с другими охранниками, идите до тех пор, пока вы не доберетесь до маленьких ступенек, которые ведут на аккуратно замощенный участок, с прудом в самой середине. Вам надо будет поговорить с охранником, который курит возле пруда, после чего, он попросит вас избавиться от бешеного пса, который охраняет главные ворота. Вам надо будет пройти вперед, к воротам, а потом сразиться с псом, он окажется довольно крутым противником, так что вам надо будет держать ухо востро. После того, как вам удастся расправиться с бедной собачкой, вам надо будет спуститься вниз по ступенькам на противоположной стороне отсюда откуда вы пришли, там вы сможете поговорить с человеком, который стоит у изгороди. Вы там увидите весьма солидного вида леди, вам надо будет постараться приблизиться к ней. Когда вы поговорите с ними обоими, вам надо будет подняться наверх, в инкубатор для цыплят, а затем поговорить с охранником об этих мелких желторотых созданиях - тогда стражник вдруг убежит отсюда, оставив вам свободный доступ в курятник. Когда вы войдете внутрь, Тиипо попробует сделать совсем уж глупую вещь - он попытается стащить несколько яиц, но в ответ на столь наглое деяние перед вами появится цыпленок-гигант. Во-первых, теперь вам сначала придется победить этого цыпленка в бою, а во-вторых, когда вы его убьете, то все цыплята начнут паниковать и вырываться наружу, так что за ними будет гоняться все больше и больше охранников. Вот тут-то и выяснится, что это пошло вам на пользу, поскольку в таком переполохе вы спокойно сможете действовать, тогда как стража не сможет вам ничем помешать. Вам надо будет подняться по лестнице, а потом собрать лежащие там фейерверки, которые лежат в сундуке в конце балкона. Затем вам надо будет вернуться обратно, туда где вы только начинали, пройти мимо колокола, а потом подняться по ступенькам. Как только вы приблизитесь к главным дверям, Реи пойдет вперед и вверх и сможет отвлечь внимание стражи, в то время как вы сами сможете попасть на территорию усадьбы.

Макнейл

Когда вы наконец-таки опять попадете обратно в деревню, поначалу вам покажется, что все жители ее покинули, но потом все, кого вы до сих пор там встречали начнут появляться перед вами и вас поздравлять. После того, как все жители деревни разойдутся, вам надо будет поговорить с человеком в капюшоне, он вас попросит ему помочь, вам надо будет согласиться выполнить его просьбу, так что придется вам встретиться с ним на задах его хижины, там где сейчас полным-полно зелени. Как только вы получите возможность двигаться, вам надо будет сходить в эту хижину и выполнить инструкции старика в плаще с капюшоном.

В усадьбе (Inside the Manor)

Когда вы войдете на территорию особняка, то вы сразу же попадете в довольно неприятную ситуацию, с вами захочет сразиться призрак, обитающий в своем фамильном поместье, а с привидениями, как известно шутки плохи, могут и до белой горячки довести. Поскольку враг вас атакует, вам придется принять его вызов, таким образом вам совершенно необходима победа. Когда вам удастся склонить чашу весов в свою пользу, вам надо будет подняться по лестнице, а потом осмотреть комнаты, а также все шкафы. Когда вы доберетесь до синего балкона, то там вы встретите еще одного призрака, вам надо будет его прикончить еще быстрее, чем предыдущего, а потом войти в прилегающую к балкону комнату. Вам надо будет попробовать войти внутрь, а потом спуститься вниз по лестнице, тут вас атакует еще один призрак - по всей видимости хозяева этого особняка

либо держали здесь гостиницу, либо славились очень жестокими нравами. Убейте призрака и продолжайте спускаться по лестнице. Выйдите через дверь в самом низу, которая вас приведет наружу. Теперь вам надо будет сделать несколько шагов вперед, к двери, рядом с той через которую вы вошли в это здание. Как только вы попадете на кухню, вам надо будет предварительно осмотреть все шкафы, а уже только потом двигаться дальше. Затем, когда вы доберетесь до самого низа лестницы, вам надо будет подняться по ней и пройти к шкафу в самом конце, из него вы сможете достать ни много, ни мало, а целых шестьсот зенни. Теперь вы сможете спуститься обратно по лестнице, а потом пройти дальше по коридору, там вас атакует еще один призрак, так что будьте готовы с ним сразиться не на жизнь, а на смерть, что учитывая бестелесное состояние вашего противника звучит несколько двусмысленно. Когда вам удастся прикончить этого глупого призрака, вам надо будет войти в комнату в самом низу, а потом воспользоваться лифтом для того, чтобы подняться на самый верхний этаж. Когда вы туда придете, вам надо будет подняться по лестнице наверх, в комнату на самом верху, там вы сможете как следует отдохнуть и сохранить там свою игру. Теперь вам надо будет подняться наверх по лестнице на крышу и пройти на самую верхушку крыши, где вы сможете использовать печные трубы для того, чтобы перебраться налево. Когда вы доберетесь до самой дальней точки, вам надо будет соскользнуть вниз по крыше и заметить веревку, которая идет по крыше внизу - вам надо будет соскользнуть в то место, где она кончается, чтобы ухватиться за нее в падении. Крыша покрыта мхом, так что вы постепенно будете соскальзывать, но при этом вы всегда можете подняться обратно наверх, так что вы все-таки попытайтесь это сделать. Как только вам удастся заполучить крюк, рядом с вами появится Рей и перетащит вас на другую сторону за считанные секунды. Для начала вам надо будет перебраться по серым ступенькам, а потом пройти налево, для того, чтобы собрать там мешок с вещами, затем вы сможете подняться обратно наверх и по лестнице забраться на самый верх дымоходов, чтобы попасть в комнату Макнейла. Как только вы туда попадете, вам придется противостоять злодею, даже не одному, а ужасной комбинации призраков, это просто ужас какой-то, других синонимов не найти, все дьяволы в одном флаконе. Так что для того, чтобы справиться с этим врагом вам придется задействовать все свои скрытые резервы, которых на данный момент у вас и не так уж много.

Последствия

Как только вам удастся успешно победить босса-призрака, вы вновь окажетесь в доме у Рей. Вам надо будет сразу же отправиться в город, там вас встретят не слишком дружелюбно, кроме того, вы еще выясните, что вам никто ничего не хочет продавать. Таким образом вам придется отправиться на ферму и отыскать там Локи, парня, который ходит в зеленом плаще - ему придется вам кое-что объяснить. Когда он попросит вас встретиться с ним в хижине, он туда сам не придет, вместо этого там появится Буньян с коровой. Буньян скажет вам вернуться обратно к себе домой и не высовываться, залечь на дне до тех пор, пока все не забудется. Когда вы вернетесь домой, вы увидите, что кто-то его поджег - полыхает он здорово, а поблизости вас подстерегают довольно мрачно выглядящие персонажи - они убьют вас, так что не советую вам тратить силы на попытки их самих прикончить - все равно ничего не выйдет. Когда вы проснетесь, вы окажетесь в полном одиночестве в доме Буньяна. Вам надо будет выйти наружу и тогда хозяин вам прикажет отправляться в деревню Виндия. Вам надо будет выйти на экран карты мира и пройти вниз, мимо дороги Иралл, а потом подняться наверх в районе горы Мирнег.

Гора Мирнег (Mt. Myrneg)

Когда вы окажетесь у подножия этой огромной горы, вам сразу же надо будет отправиться направо, там вы сможете поговорить с Толлманом, он даст вам несколько полезных советов относительно того, как вам надо будет вести себя в бою. Прежде чем вы отсюда уйдете, вам надо будет проверить сундук, стоящий прямо перед ним. Теперь ваша задача будет состоять в том, чтобы забраться на самый верх горы. По пути вам удастся найти несколько предметов, которые разбросаны

по склону, если вы захотите их подобрать, вам придется немного отклоняться от кратчайшего маршрута, но в данном случае овчинка стоит выделки. Когда вы окажетесь на самой вершине горы, вас там встретит Сандер - он попытается вас убить, но вам на это будет наплевать, поскольку в последний момент вы превратитесь в дракона и станете поплевывать во врага огнем. Затем вас приведут на поклон к Королю, а потом посадят в тюрьму. Следующее событие - два злых брата похищают Принцессу, так что вам надо будет сбежать из плена и спасти эту несчастную девушку, ведь никто кроме вас не знает, как ей можно помочь. Сделать это надо будет при помощи следующей несложной методики. Для начала вам надо будет постучать в дверь два раза, а потом ответить ударом в дверь. Затем, когда дверь уже будет открыта, вам надо будет пробраться в подвал, в котором раньше сидели злые братья и возьмите оттуда Чернила Знания, затем вам надо будет спуститься вниз по лестнице. Братья окажутся именно там, вместе с Принцессой, они сразу же атакуют вас, как только вы спуститесь вниз. Вам надо будет признать свое поражение и тогда Нина будет вас выхаживать, а затем решит присоединиться к вашему отряду. Теперь вам надо будет продолжить свой путь по следующей лестнице, после которой вам надо будет спуститься вниз, в подземелье, а уж там все станет совсем жестко, поражение будет следовать за поражением. Теперь у вас появится возможность превращаться в дракона в ходе боя, но только вот при этом вам не следует здесь использовать свое магическое дыхание потому что в этих местах оно не сможет нанести чудовищам достаточно сильного ущерба, который они бы надолго запомнили. Пожалуйста, сделайте акцент на физических атаках, а кроме того, попытайтесь обучить Нину двойному удару, если вы сможете, поскольку она поначалу будет очень слабой воительницей. Вам надо будет непременно обнаружить семь могильных плит, вам каждый раз надо будет нажимать зеленую опцию. Вы увидите два таких камня на склоне, без цветовых опций, его вам следует проигнорировать, а один с опциями, так что вам надо будет выбрать зеленый вариант. Как только вы нажмете на все семь могильных плит, вам надо будет отправиться на серый склон в левой части подземелья и нажмите там кнопку "7" на последнем камне, затем вы провалитесь вниз, в заброшенную могилу. Вам надо будет собрать все содержимое сундука и подняться наверх по лестнице, в самую верхнюю часть комнаты. Теперь вам надо будет начать движение и нажать на могильный камень, который вы до сих пор игнорировали, в следующем порядке: "Red", "climbing", "I", "is", "look", "beneath", "this" - такие вот красные слова были написаны на камнях, которые вы игнорировали. Если вы все сделаете в правильной последовательности, то вы свалитесь вниз, в глубокую яму. Вам надо будет пройти по немного более темному участку, теперь вы опять свалитесь вниз и тогда уже у вас появится шанс выбраться отсюда наружу, если вам повезет, то вы окажетесь в деревне Виндия - долгий же туда ведет путь!

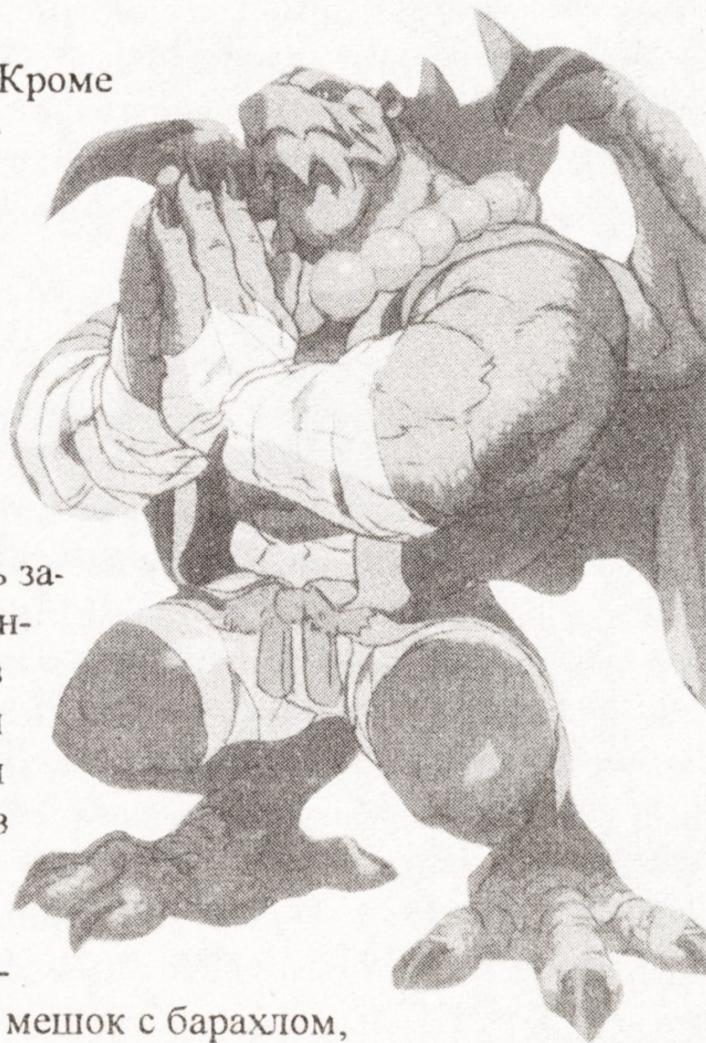
Деревня Виндия (Wyndia Village)

Как только вы окажетесь в деревне, вам сразу же надо будет обыскать все шкафы в пекарне, а также достать Мокса из задней комнаты. Потом вы сможете совершенно спокойно спуститься вниз, в город, там можно будет пройти по всем закоулкам и как следует ознакомиться с районом. Остановитесь в таверне, а потом проверьте все имеющиеся там и в других лавках запасы, поскольку ваш отряд отличается изрядной прожорливостью и его не так-то и просто прокормить. Если у вас хватит денег, то в этих местах вам будет одно раздолье - уж очень здесь нынче много всякого добра. Кроме того, здесь также имеется деревенский центр вакцинации, где вы сможете привить себе иммунитет против любой стихии, разумеется, за довольно высокую плату, причем результат этой прививки особенного доверия не вызывает, так что если у вас маловато денег, не тратьтесь на это сомнительное развлечение. Теперь вам надо будет поговорить с детишками, которые стоят у фонтана, в нижней части города - они захотят сыграть с вами в прятки, так что вы должны будете пойти за ними. Первый из детей окажется в углу напротив оздоровительного центра, но только для того, чтобы увидеть всех остальных игроков вам придется довольно значительно изменить угол зрения. Еще двое детей находятся по разные стороны лавочки с тремя дверьми, а следующий ребенок прячется

за деревом чуть повыше вас уровнем, рядом с открытым кафе. Детишки теперь скажут вам, что они видели неподалеку маленького мальчика, так что вам надо будет устремиться вперед, вы покинете город через главные ворота. Прежде чем вы сойдете с пути для того, чтобы отправиться на поиски Тиипо, вам надо будет подняться наверх и пройти через лес, двигайтесь в том же самом направлении до тех пор, пока вы не упретесь в стену окружающую город - тут же перед вами появится многообещающий знак вопроса. Вам надо будет войти внутрь, там вы сможете найти ящик, в котором имеется водочный укол. Кроме всего прочего, там вы обнаружите маршрут, ведущий через город, на нем вы сможете встретить кое-кого, кто может сделать вас своим учеником и дать вам понятия о магии и военном деле, которые вы в другом месте иначе никак не получите. Вы можете выбрать одного или двух членов вашего отряда (внизу лестницы вы найдете машину, которую вы пока что не сможете использовать) и поручить им эту миссию. Затем вам надо будет выйти отсюда и либо пройти вниз по дороге, накачать своих героев очками и опытом до предела в случайных битвах - а вместо этого вы можете отправиться рыбачить на новом месте, как только вы сойдете с дороги. Вам надо будет пройти дальше вперед, вскоре вы выйдете на Эйгнок-роуд, по ней вы сможете добраться до здания и войти в него. Поговорите с его обитателями. Вскоре вы заметите, что Нина за вами внутрь не пошла, дело в том, что двое злых всадников, Балио и Сандер вновь ее похитили. Вам надо будет выйти на улицу и узнать, какой будет ваша судьба - в этот момент вас схватят и утащат в пустынный город. После того, как Риу удастся перегрызть веревку и вы спасетесь из плена, что не дает вам никакого ощущения радости в пустыне без единого глотка воды на несколько километров вокруг. Затем вам удастся погулять по улицам этого опустевшего города, а также поговорить со всеми кого вы встретите по пути. Вы найдете там магазин, в котором все окажется очень дорого. Более того, в этом районе вы обнаружите персонажей из игры Breath of Fire II, что начнет вам казаться старыми добрыми временами. Затем вам надо покинуть этот славный город и либо отправиться на рыбалку, также вы можете просто заехать в горы и там скрываться, как гордый чеченец. Если вы перейдете мост, и обойдете гору кругом, то вы вскоре придете к дереву со знаком вопроса нарисованным рядом с ним. Вам надо будет подойти к нему ближе, а потом достать из палатки плод Мудрости. Затем вам надо будет вернуться обратно в гору и закрыть ее.

Гора Бумор (Mt. Boumore)

Теперь вам надо будет подниматься по горе изнутри. Кроме всего прочего, я очень советую вам обратить самое пристальное внимание на всевозможные сундучки и мешки, в которых может оказаться полным-полно всякого добра. Когда вы поднимитесь на самый верх, вам не надо будет говорить с Мэйсоном, вместо этого вам надо будет спрыгнуть вниз с края для того, чтобы достать Баклера из сундука и вручить его Риу. Затем вам надо будет каким-то образом подняться на вершину горы и все-таки поговорить с Мэйсоном. Он пригласит вас внутрь и предложит вам выспаться и отдохнуть - а когда вы проснетесь, вы увидите что дверь заперта - и сюрприз, сюрприз, он бежал и сообщил Балио и Сандеру о вашем местонахождении. Вам надо будет выйти в заднюю комнату, а потом посмотреть на пульт управления лифта - затем Нина использует свою магию для того, чтобы активировать переключатель вместо того, чтобы прыгать в последнюю секунду и что-либо нажимать. Когда вы доберетесь до следующей горы, вам надо будет спуститься вниз по ступенькам, а когда вы окажетесь снаружи, вам надо будет пройти по нижней дорожке для того, чтобы взять там мешок с барахлом,



которое может вам пригодиться. Вам надо будет подняться на самый верх как раз примерно в это время, опять за вами последуют мрачные всадники. В этот раз вам надо будет спрыгнуть сбоку, а затем превратиться в дракона и соскользнуть вниз. Затем вам надо будет убежать от правосудия на карту мира, а затем пойти по направлению к двум деревьям, которые находятся рядом с горой, там вы сможете добыть обратный ген. Потом вы сможете оторваться и улететь вперед, пройдете мимо места для рыбалки, чуть погодя вы сможете войти в башню, если только это возможно для вас в данный момент. Если здоровье ваше небезупречно, то вам наверное имеет смысл как следует подкрепить силы перед изнурительным штурмом башни, вам надо встать лагерем и в нем отдыхать и набираться сил.

Башня (The Tower)

Как только вы окажетесь снаружи башни, вы сразу же найдете там толстого парня торгующего всякой всячиной, которая может оказаться для вас вполне полезной. Вам надо будет сразу же приобрести стеклянное домино для Риу, а потом также запастись целительными травами, без которых каждому истинному патриоту своей родины и жизнь не мила. Начиная с этого момента все вокруг начнет становиться все тяжелее и тяжелее, так что постарайтесь не расслабляться. Поблизости отсюда вы заметите робота, который расположился рядом с вершиной, он даст вам совет, но такой, от которого вам будет один вред, более того, он его выразит так невнятно, что сразу и не поймешь, о чем идет речь. Вам надо будет пройти в нижнюю левую дверь, рядом с которой вы сможете засечь стоящего человека. Внутри вы заметите кристалл, а если вы там воспользуетесь штырем Нины, то вам удастся запустить таймер, который немедленно начнет обратный отсчет с тридцати секунд. За это время вам надо будет успеть подняться наверх по лестнице, выйти наружу, спуститься вниз по лестнице и вернуться обратно в пруд для того, чтобы нажать все четыре кристалла. На самом деле это практически невозможно, учитывая довольно ненадежную систему управления - а уж когда все эти витаминные штучки в одном сундуке начнутся. так жизнь вообще будет нелегка. Как только вы снова окажетесь внутри, вам надо будет подняться наверх по лестнице, продолжить движение по коридору, а потом пройти в деревянные двери. Продолжайте подниматься наверх по ступенькам, потом поверните направо на самом верху, а затем войдите в комнату - внутри нее находится пункт сохранения с книгой, вам надо будет ею воспользоваться. Выйдите из комнаты, а потом поднимитесь наверх по лестнице, расположенной в самом конце. Когда вы завернете за угол, то к вам подойдет небольшой оранжевый парень, который появится невесть откуда, его довольно близко будут преследовать разрывы. Вам надо будет войти в дверь, через которую сюда зашла взрывная волна, там вы сможете увидеть Момо, вашего нового друга - оглохшую от этого страшного взрыва девушку, любительницу прикладной химии. Ей будет очень трудно вас услышать, когда вы попытаетесь с ней заговорить, так что впереди вас ждут определенные трудности. Когда она вернется, она скажет вам, что тут появилось несколько похожих на бандитов людей, которые вами интересуются. В ходе краткого видеофрагмента, вы выясните, что же это за подозрительные типы, после этого последуют непродолжительные раздумья в результате которых Момо к вам присоединится. Момо на самом деле является одним из самых лучших персонажей во всей игре: у нее очень мощная пушечная атака, а также имеется несколько крайне полезных целительных заклинаний, но при этом у нее не очень много хитов и она не слишком метко стреляет - это ее несомненные недостатки. Самая лучшая для вас стратегия, это предлагать ей целиться в одного противника, и если уж она в него попадет, то убьет наверняка, а для ослабления врагов она не очень хорошо работает. Кроме того, вы сможете использовать Момо для того, чтобы заниматься исцелением ваших бойцов вместо Риу. Самая лучшая идея - это хранить его атакующие очки для того, чтобы использовать их в облике дракона. Есть также и неплохой вариант изменения вашего боевого построения - поставить Риу вперед в атаке. Затем вам надо будет войти в следующую же дверь, которая находится рядом с вами по коридору, там вы сможете найти загадку, в которой вам надо будет осветить все плитки пола.

Номера на плитках идут в следующем порядке:

1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16

Затем вам надо будет пройти по этим плиткам в следующем порядке: 15, 11, 10, 14, 13, 9, 10, 6, 5, 1, 2, 3, 4, 8, 12, 16, 15.

Теперь вам надо будет войти в дверь, которая перед вами гостеприимно распахнется и осмотреть содержимое всех трех сундуков, в одном из которых хранятся Чернила Знания, во втором Огненные и Ледяные Кризмы. Последние - это два варианта оружия для Момо, только она может его использовать. По-видимому наиболее эффективным для вас окажется огненное оружие, поскольку в этих местах враги очень плохо переносят перегрев, вы сможете жарить их сотнями без всякого ущерба для себя. Затем вам надо будет продолжить подъем по лестнице до тех пор, пока вы не доберетесь до двери в самом конце коридора, вам надо будет войти в нее и вести себя как можно осторожнее для того, чтобы не ступить мимо первого набора кубов, а не то вы свалитесь вниз и вам придется снова подниматься на вершину. Вам надо будет нажать переключатели для того, чтобы установить в нужное положение куб в центре сооружения, так что вам надо будет нажать второй и четвертый переключатели. Теперь вам надо будет подняться наверх по лестнице, затем вы сможете войти в дверь на самом верху, за ней вы обнаружите еще одну комнату с загадками, так что вам сначала надо будет нажать синий переключатель, а потом перейти платформу. Вам надо будет войти в двери, которые расположены на самом верху, если вам нужны деньги, то вы туда идите, если зенни вы не любите, просто проигнорируйте это ответвление и пройдите по платформе обратно. Вам надо будет нажать красный переключатель, а потом пройти по платформе наискосок, затем вы сможете подняться наверх по лестнице, чтобы добыть там Лунные Слезы. Теперь вы сможете преодолеть этот участок и добраться до других переключателей, а потом вам надо будет подняться по лестнице в следующую комнату с загадками. Вам надо будет забраться на серую платформу для того, чтобы перебраться на другую сторону, затем вам надо будет постараться добраться до самого верха. Вам надо будет использовать камни Нины для того, чтобы активировать серый кристалл для того, чтобы раздобыть для вас Грудную Броню. Вам надо будет надеть ее на Риу. Теперь вам надо будет спрыгнуть вниз и вернуться обратно к кристаллу, для этого вам надо будет выстрелить в него шесть раз для того, чтобы перебраться на другую сторону, к следующему сундуку, в котором вы обнаружите Игральные Кости из бивней слона. Вам надо будет вернуться обратно к кристаллу еще один разок и ударить его на этот раз уже одиннадцать раз, чтобы попасть на лестницу на другой стороне. Вам надо будет подняться по следующей лестнице, а за ней вы увидите дверь. Внутри окажется сундук, в котором находится бамбуковый шест. Вы нигде не найдете лучшего удилица для своих уединенных бдений. Теперь вам надо будет подняться по следующим лестницам и выйти в комнату, которую пересекают лазерные лучи, она как будто вся оплетена каким-то зловещим пауком. Тут придется выстрелить в кристалл, а затем поставить всех ваших героев позади него, чтобы добиться желаемого эффекта. Вам надо будет убедиться в том, чтобы никто из ваших персонажей никогда не попадал под лучи, поскольку они наносят своим жертвам очень серьезный ущерб. Самый лучший способ движения в такой ситуации, это проходить комнату боком, для того, чтобы выровнять всех своих героев. Когда вам удастся преодолеть все три луча, вы сможете проникнуть в библиотеку, вам надо будет проверить книжные шкафы для того, чтобы выяснить кое-какие грязные подробности о прошлом папы Момо, затем вам надо будет проверить шкафы в задней части комнаты и нажать переключатель под столом для того, чтобы обнаружить лежащую там ракету. Теперь вам надо будет забраться на борт этого корабля, прежде чем он пробьет крышу и умчится в невообразимые дали, приземлится же эта ракета на ближайшем поле, после очень долгого перелета. Прежде чем окончательно покинуть район Башни, вам надо будет сходить направо и вперед для того, чтобы найти там Ген Шипов. Будет очень хорошей идеей сохраниться в этом месте, поскольку теперь у вас будут очень неплохие шансы в любом бою и вы сможете сменить оружие Момо на пушку.

Кафе (Coffee Shop)

Когда вы доберетесь до кофейни, вам расскажут о чудесной машине, которая использовалась для того, чтобы растить всевозможные злаки - и не беспокойтесь об этом, поскольку Момо знает, что тут к чему, так что она согласится помочь местным жителям и улучшить отношения с аборигенами. Прежде чем покинуть этот район, вам надо будет войти в кафе и заготовить все необходимые вам предметы, если вы чувствуете в чем-то нужду. Вам надо будет вернуться обратно, а потом подняться на самый верх холма, куда вы пришли, там находится Д' Лонцо, другой мастер. Вам надо будет принести ему как минимум пятнадцать различных видов оружия только для того, чтобы он подумал, не взять ли вас к себе в ученики, настолько он требовательный и популярный оружейник. Посему вам надо будет зайти к нему попозже, когда и у вас будет возможность показать ему, что и вы не лыком шиты. Сейчас же вам надо будет пройти обратно вниз по склону холма и добраться до контрольного пункта, где вы сможете достать еще некоторое количество полезных предметов из шкафов самых разных людей. К западу от контрольного пункта вы обнаружите еще один район помеченный вопросительным знаком, он называется Чудесным Лесом (Fairly Woods), там вы в принципе можете достать немного звонких зенни, кроме того, там же можно добыть и знаменитый меч Скрамасакс для Риу. Если вы вооружите его этим прославленным в древних битвах клинком, то он сможет им срубить кусты, а в самой середине, рядом со знаком вы сможете прорубить при помощи этого импровизированного мачете вполне достойную тропинку, которая приведет вас к порции Протеина. Вы обнаружите еще один район со знаком вопроса неподалеку отсюда, он называется Дерево Иггдрасиль (Yggdrasil Tree). Сделать там вы ничего не сможете, но посмотреть на священный ясень Одина все же стоит - на этом дереве держится вся космология этого мира. Пока же у вас есть более насущные дела, например, сходить на завод, дела на котором идут не так чтобы уж хорошо.

Завод (The Plant)

Здесь вам надо будет пройти в самый центр этого сложного сооружения, туда где находится основной завод. Вы сможете это сделать, если будете нажимать переключатели для того, чтобы изменить движение конвейерных полос. Все синие переключатели управляют серыми полосами, тогда как красные переключатели отвечают за движение коричневых полос. Все это на самом деле окажется довольно скромно и прямолинейно, вам просто надо будет идти вслед за своим носом до тех пор, пока вы не доберетесь до самой середины, в которой и тусуются все крутые ученые. Вам надо будет воспользоваться Момо для того, чтобы поговорить с ними и тогда они расскажут вам о том, что все их реакторы работают просто прекрасно, а идти вам надо на Свалку, к западу от Завода. В первую очередь вам надо будет обыскать все соседние здания, чтобы найти там кучу всевозможного добра - прежде чем вы доберетесь до ближайшего склона, по которому вы сможете ухнуть вниз.

Свалка (The Dump)

В этом милом местечке вы сможете обнаружить очень большое разнообразие всевозможных мутировавших существ, так что вам надо будет внимательно следить за ними - поскольку у вас под рукой всегда имеется очень полезная кнопка отступления - R1. Когда вы наконец-таки доберетесь до переключателя, вам надо будет сдвинуть ящики таким образом, чтобы стал виден сундук, затем вам надо будет использовать переключатель расположенный в самой середине для того, чтобы вы смогли разгрести все отходы - предварительно надо будет убедиться в том, что склон сверху не заблокирован ящиками. Теперь вам надо будет вернуться обратно, пройти мимо входа, а потом подняться еще выше, на несколько уровней. Вам надо будет пройти мимо ящиков для того, чтобы достать оттуда высокие ботинки, их надо будет выдать Момо. Теперь вам надо будет пройтись кругом по наружной дорожке, для того, чтобы добраться до двери на самом верху. Войдите в дверь, которая там расположена, а потом спуститесь вниз мимо лавы и через дверь, которая покрыта вьющейся виноградной лозой. Когда вы очутитесь внутри, вы обнаружите там гигантское мутировавшее растение, которое выглядит очень странно и просто поражает своими пропорциями. Когда вы начнете

атаковать это существо, оно сумеет несколько раз регенерировать весь полученный ущерб, прежде чем потеряет эту способность. Вам надо будет использовать Нину для того, чтобы защищать вас и исцелять, а если у вас будет такой шанс, можете применить ее заклинание Симона. Затем вам надо будет использовать разные атаки Момо, поскольку они не слишком надежные, а затем вам надо будет превратить Риу в дракона со способностями огнеметания, при этом вам надо будет использовать либо его стандартные прямые атаки, либо его Огненное Дыхание. После нескольких ваших атак враг должен будет свалиться бездыханным, а вам надо будет избавиться от его тела, для этого вам надо будет остроумно применить ленту конвейера. Нажмите красный переключатель для того, чтобы избавиться от своего оппонента и не чувствуйте себя особенно безнравственным типом, это же просто игра, так что утилизация трупов не выглядит слишком уж неделикатно. После этого достаточно физиологичного эпизода Пеко, маленькая ходячая луковица, присоединится к вашему отряду сразу же после своего появления. Он начнет играть на первом уровне, а значит вам придется смириться с тем, что он пока в бою не помощник. Вашим следующим заданием будет достать тот сундук, который находится у вас прямо над головой. Для этого вам надо будет выстроить все сундуки по бокам, для этого вам надо будет их выталкивать вперед, понемногу за раз, до тех пор, пока они все не окажутся на одной линии. Вам надо будет нахлобучить Момо на голову Шлем Артемиды, поскольку он очень сильно увеличивает точность атак персонажа, а именно Момо в этом особенно нуждается. Теперь вам надо будет вернуться обратно и очень быстро, на пределе ваших возможностей. Самой лучшей идеей окажется разбить лагерь в этот момент. После этого вам надо будет вернуться обратно на завод, для того, чтобы поговорить там с ученым. У него есть довольно забавный план вашего возвращения в Виндию. Он предложит вам остановиться на ночь у него на заводе совершенно бесплатно. Когда вы проснетесь вы обнаружите, что вас поджидает довольно надежная на вид тележка, которая собирается вас отвезти в Виндию, но очень скоро вы обнаружите, что это очередная дьявольская проделка врага, который твердо решил вас погубить.

Арена (Arena)

Ваш отряд, захваченный вероломными врагами будет транспортирован обратно на пустынную арену, где с вами захотят пообщаться живучие как тараканы Балио и Сандер. Они начнут вас мучить, в этот момент Нина потребует у них разрешить ей участвовать в Первенстве Чемпионов - на что они, хотя и нехотя, согласятся, как-никак, все же королевская дочь. При этом они будут настаивать, чтобы кто-то остался у них заложником, в качестве такового вы можете оставить им луковицу, с которой они еще сами наплачутся, тогда как вам от нее нет особой пользы. Пеко сейчас совсем слабенький, к тому же вы не собираетесь его бросать навсегда, с товарищами так не поступают, даже с Чиполлинами. Вам надо будет осмотреть Арену для того, чтобы узнать о том, как проводятся матчи, как выглядят ринги и в чем состоит само соревнование, какие у вас будут соперники.

Зал пламени (Hall of Fire)

В левом верхнем углу карты, на первом этаже. Это местечко, в котором вы будете проводить свой самый первый матч, так что вам имеет смысл поговорить со всеми людьми, которые вам здесь встретятся для того, чтобы выяснить в чем состоят правила, по которым проходит схватка.

Зал Нулевой Магии (Null Magic Hall)

Первый этаж, в левом верхнем углу. Именно в этом месте будет проходить вторая битва, так что вам еще раз надо будет опросить всех своих знакомых для того, чтобы выяснить, по каким правилам ведется бой.

Зал Королей (Hall of Kings)

Центральная дверь, на первом этаже - это последнее поле боя, расспросы здесь не помогут.

Ваша комната

Первая дверь в левом зале, вам надо будет подняться на первый этаж. Когда вы решите, что вы готовы к тому, чтобы начать бой, вам надо будет пройти туда и поговорить с женщиной, которая стоит перед дверью. Она также вам объяснит правила игры. Также там имеется монета, которая лежит в одном из шкафов, она вам может пригодиться, если вы, вдруг захотите поудить рыбок типа Гоби.

Лавки

Вам надо будет пройти по лестнице, которая идет справа от вашей комнаты и вы сможете туда попасть - все оружие окажется слишком тяжелым, а вот броня, которую там продают окажется достаточно высокого качества, так что ее вы можете приобрести, более того, если у вас найдется кучка бесхозных зенни, которые не жаль потратить, вы будете просто обязаны купить этой замечательной брони. В первую очередь, все же, вам надо будет убедиться в том, что у вас имеется полный запас Витамингов, потому что они очень важны для поддержания вас в хорошей физической форме. Может оказаться даже совсем неплохой идеей вернуться обратно в город и раздобыть там для себя некоторое количество подходящего оборудования, затем как следует передохнуть и сохраниться, чтобы в бою у вас не возникло и вовсе никаких проблем. Как только вы окажетесь на арене, вам надо будет первым делом сразиться с Когтем - это окажется совсем несложным делом, если вам удастся правильно организовать членов своего отряда. Необходимо, чтобы Момо шла первой, за ней, Риу вторым, надо будет использовать заклинание Protect и просто колошматить врага до самого конца, пока ему тошно не станет. Враг вскоре погибнет и вы отпразднуете свою первую победу. Второй раунд окажется значительно сложнее, поскольку тут уж вам придется сразиться с довольно мощным магом. Самая лучшая техника борьбы с ним заключается в том, чтобы подождать, пока все его атакующие очки не кончатся, после чего вы получите преимущество, или же вместо этого обрушиться на него всеми силами, проводя принудительное лечение на каждом ходу. Третий и последний герой окажется еще круче, так что с ним совсем трудно сладить. Он будет очень эффективно использовать свой Счастливый Удар, который может отнимать до 36 хитов за раз. Берегитесь и ведите себя осторожнее, под такой удар пару раз попадешь, а потом костей не соберешь. Кроме того, помните о том, что вам надо будет пополнять свое здоровье до максимума каждый второй ход, поскольку иначе можно и помереть, эта битва займет у вас довольно много времени, но зато в конце вы будете себя чувствовать полностью удовлетворенным. Затем вам надо будет самостоятельно исцелиться, после чего вам надо будет сохранить игру, прежде чем вы перейдете в зал Нулевой Магии. Кроме того, перед тем как войти туда, вам надо будет убедиться в том, что первым пойдет Риу. Эмитаи зайдет к вам и расскажет вам о состоянии здоровья своей дочери, но не оставит вам никакого выбора кроме как продолжать бой. Теперь, когда вы в первый раз попадете на ринг, вам надо будет посмотреть на то, как маленькие безобидные криттеры, которые раньше ползали по экрану, теперь превратились в гигантских зеленых Големов. Вам надо будет в первую очередь сосредоточить на них свой огонь, поскольку только они и будут вас атаковать. Используйте Нину для того, чтобы исцелить всю остальную часть вашего отряда, когда в лечении возникнет надобность, а между делом у этой Принцессы будет возможность поучаствовать в битве, сняв хит-другой с вражеского бойца при помощи вовремя использованного заклинания. Вам также надо будет на максимуме извлекать пользу из пушечных выстрелов Момо, а уж Риу надо будет превратить в могучего дракона, который будет жечь врагов пламенем и защищать весь отряд. Вам надо будет использовать его драконье дыхание до тех пор, пока у него не кончатся атакующие очки, затем вам надо будет просто драться холодным оружием до тех пор, пока все Големы не свалятся замертво. Как только они погибнут, вам останется только убить Эмитаи, поскольку он не станет с вами сражаться, он лишь укроется от вас при помощи своей магии, чтобы отсрочить свой конец. Когда вы расправитесь с ним, вам надо будет нанести визит в комнату Эмитаи, чтобы узнать правду - можно ли здесь хоть кому-нибудь доверять. Как только вы окажетесь в своей комнате, вам нанесет визит Сандер, просто

для того, чтобы поднять вам настроение. Затем вам покажут довольно короткий видеофрагмент, в котором Балио и Сандер будут прохаживаться на ваш счет, но вы только им не дайте вас разозлить, хоть вообще не смотрите это видео. Прежде чем вы вступите в последний бой, вам надо будет оснастить Риу высокими ботинками а также шлемом Артемиды, а потом начать финальную дуэль. Прежде чем столкнуться с врагом, вам надо будет отметить, что он немного вас побаивается - и правильно делает. Для начала вам надо будет накастовать заклинание Protect прямо на себя, а потом превратиться в дракона в режиме Flame/Defend. Теперь надо обрушить на врага кучи ваших обычных атак и продолжать в этом же духе до тех пор, пока не закончатся ваши атакующие очки. Теперь вам надо будет продолжать сражаться и исцелять до тех пор, пока враг не обрушит на вас свою самую мощную атаку. Вот ее-то вы не сможете выдержать. Незачем говорить, что Гарр неминуемо станет победителем, но при этом не все будет потеряно, поскольку он решит освободить вас и ваших друзей, а после кратких переговоров он отправляется на поиски Пеко. Вам надо будет проследовать за ним налево от главного входа и освободить Пеко, в то время как сам Гаар покажет злобным братьям-лошадникам, кто тут главный. Гарр вскоре пригласит вас в башню Ангелов для того, чтобы узнать побольше о Брууд, расе, которой принадлежит и Риу. Теперь вы сможете уйти отсюда по собственной воле, так что вам надо будет просто присоединить Пеко к своему отряду, а потом отвести его в оружейную лавку в деревне для того, чтобы как следует его оснастить. В итоге членом вашего отряда станет самая опасная луковица в подлунном мире. Вам надо будет покинуть район этой арены и отправиться на карту мира. Теперь будет совсем неплохой идеей как следует потренировать Пеко при помощи боев со слабыми противниками, прежде чем продолжать движение.

Долина Мишкис (Meekyss Gorge)

Если Пеко на данный момент окажется не слишком сильным воином, вам надо будет передать управление обратно Нине перед тем как вы решитесь переправиться через мост. Затем вам надо будет все-таки перейти мост, там вы увидите довольно много народу вас поджидающего. Три вора вас тут же атакуют, шпана идет в первых рядах. Вам надо будет сконцентрироваться на самом высоком из них, поскольку он использует магию, вам надо будет использовать милое нинино заклинание Jolt, а с остальными придурками разобраться при помощи обычных физических атак, которые будут щедрой рукой раздавать Момо и Риу. Как только бандит номер два падет бездыханным, перенесите свое благосклонное внимание на парня номер один, а потом и третьему номеру достанется - это будет совсем несложным боем, особенно по сравнению с теми ужасами, которые вам только что пришлось пережить. Балио и Сандер попытаются вас зажать в углу, но в этот момент среди вас появится Гарр и возглавит ваши атакующие усилия. Вам надо будет изменить порядок вашего отряда, так чтобы в наступающую часть входила Момо, но не Нина. Поставьте Гарра на первое место, за ним пусть идет Риу, затем вам надо будет использовать атакующее построение. Балио и Сандер попытаются использовать свою Метаморфозу для того, чтобы превратиться в огромных жеребцов, так что в итоге вам все-таки придется с ними сражаться. Это окажется довольно трудный бой, с самого начала и до конца. Во-первых, вам надо будет сразу же превратить Риу в дракона в режиме Flame/Defend. Тогда вы на полную катушку сможете использовать его возможности. Гарр должен будет постоянно находиться на острие атаки, при этом Момо должна будет исцелять всех пораженных, а атаковать только в том случае, если на все сто процентов уверена, что в итоге никто не погибнет на следующем ходу. Когда Жеребец начнет слабеть, он сможет использовать против вас сверхмощную атаку, которая на самом деле может привести вас в состояние полного ничтожества, так что на всякий случай приготовьтесь к этому и держите про запас полные закрома здоровья, а то можно ведь и проиграть. Если одного из членов вашего отряда паче чаяния убьют, то вам надо будет просто сконцентрироваться на том, чтобы убить жеребца, вместо того, чтобы пытаться оживить погибшего товарища. Рано или поздно наступит тот момент, которого вы так давно ждали - не будет больше ни Балио, ни Сандера. Пока вы все еще будете находиться в этой долине, вам надо будет пройти по левой дорожке под мостом, а потом войти в дом. Здесь вы найдете фрогмана, человека-

лягушку, а также его приятельницу. Вам надо будет проверить ящики стола для того, чтобы поискать там наличные, затем придется уйти и осмотреть его со всех сторон для того, чтобы понять, где можно будет найти ген Холодного Дракона. Теперь вам придется вернуться обратно, чтобы выйти из долины. Теперь вы сможете бродить совершенно свободно, без каких-либо ограничений, можете даже отправиться в Виндию, где вам в данный момент делать нечего. Вот вам список нескольких мест, которые вам следовало бы проверить прежде чем двигаться дальше:

Если вы обучали кого-нибудь из ваших персонажей и Дюрандаля в Виндии, вам надо будет к нему зайти и посмотреть, как он решил вознаградить своих учеников за труд. Если у вас окажется больше пятнадцати наименований в списке вооружения, то вы сможете вернуться в кофейню и поговорить с Д' Лонцо на холме. Она совсем не прочь стать вашей хозяйкой. Если кто-нибудь из ваших ребят обязался работать на Мигаса, того типа, что взял все ваши деньги, то может быть поручить этому вашему герою вернуть должок. Если вы вернетесь обратно в кедровые рощи, то там вы обнаружите Буньяна, который также работает мастером. Он может повысить ваш уровень в атаке и в обороне, но при этом у его тренировок есть и свои недостатки, поскольку они постоянно понижают уровень вашего интеллекта. Пеко может быть идеальным кандидатом для Буньяна, поскольку у него совершенно нет никакой склонности к занятиям магией. В Чудесных Лесах рядом с тем местом, где приземлилась ракета, вы сможете найти несколько камней, которые теперь вам будет по силам откатить в сторону, используя для этого голову Пеко. Самый лучший предмет, который вы сможете найти здесь, это Кольцо Ястреба (Hawks Ring), надев которое вы значительно увеличиваете шанс внезапно напасть на врага. На юге двух районов Иралла вы сможете найти прекрасные рыбные места, где удить надо будет при помощи монеты (Coin), тогда вы сможете поймать Манилло. Тогда вы получите возможность выменивать рыбу на товары в его лавке по очень выгодному курсу.

Продолжим игру. Вам надо будет включить Нину в состав вашего отряда, если ранее она еще не удостоивалась подобной чести, а затем ступайте по направлению к Виндии. Когда вы туда придете, вы услышите на улицах, что Нина была похищена. Вы направитесь прямо в замок и воспользуетесь Ниной для того, чтобы поговорить с охранником, тогда он вас всех впустит внутрь. Тогда вас представят самому Королю. Теперь, после обеда, оставшиеся члены вашего отряда отправляются на восток вместе со своими новыми паспортами, а вас оставят командовать Ниной до конца операции. Вам надо будет осмотреть замок и проверить все шкафы на содержание полезных предметов. Не забудьте также поговорить с девушкой, которая стоит между разбитой тарелкой и Королевой Шейлой. Затем вам надо будет взять еще одну монету из шкафов, стоящих в комнатах королевы. Теперь вам надо будет спуститься вниз, в винный погреб, расположенный в самом подвале, а потом повернуть камеру и вращать ее до тех пор, пока вы не найдете место, в котором прячут Мед. Поговорите с ней, она испугается и убежит от вас. Вы вернетесь обратно в комнату этой медовой прелестницы, а потом ступайте по левой дорожке, которая выходит на крышу. Хани будет вас там поджидать, но как только вы к ней приблизитесь, он тут же убежит от вас и спрыгнет с моста. Нина теперь будет ее преследовать, поскольку очень хорошо к ней относится и желает ей только добра, то когда они полетят вниз, Хани останется безжизненной, а Нина вызовет Момо себе на помощь. Затем действие резко перенесется в лагерь, куда Нина придет вместе с Хани, которая, как выяснилось страдает от недостатка кризматической энергии - вскоре она присоединится к вашему отряду. Гарр также расскажет Риу, что когда он окажется на востоке, его будет подстерегать смерть. Когда ваш отряд вновь окажется на карте мира, вам надо будет пройти прямо через контрольный пункт, который расположен к северо-востоку от кофейни - в этот момент Гарр вас автоматически проведет через контрольный пункт. После того, как Нина скажет вам, что она хочет стать сильной, так что вам за ней не надо будет постоянно присматривать, вы окажетесь в новых землях - в районе, который называется Регион Рапала.

Продолжение - в следующем номере.

Breath of Fire 3

Полное прохождение

Начало - в предыдущем номере.

Регион Рапала (Rhapala Region)

Вам надо будет отправиться на северо-запад к одинокому домику, который расположен на склоне холма и помечен знаком вопроса. Вам надо будет войти внутрь него, а потом взять пластину Жизни, которая лежит в шкафу в задней части комнаты. Вам надо будет выйти оттуда а потом пройти кругом и спуститься по ступенькам для того, чтобы взять там Ген Грома, для этого вам понадобится лично Риу. Выйдите отсюда, а потом ступайте в город Рапала - когда вы туда придёте, то вам сразу же надо будет отправиться в оружейную лавку, там вы сможете приобрести немало нового технологичного оборудования, но только пока что не начинайте распродавать вооружение Риу. Также вам надо будет зайти в обычный магазин, поскольку там можно будет приобрести немного снастей для рыбалки, без которой у вас редко обходится трудовая неделя. При этом с клинкой особенно возиться не стоит, поскольку она редко оказывает позитивный эффект. Вам стоит отправиться в таверну, а потом спуститься вниз для того, чтобы поговорить с повелителем



гильдии Синкаром. Он прикажет вам пойти поговорить с его дочерью Шадис. Вы должны будете сразу же покинуть бар, а потом направиться на северо-запад, на верфи, где вы сможете обнаружить Шадис и Бейд, которые стоят в правой стороне доков. Вам надо будет подойти к ним и попробовать поговорить по душам, а затем, после того, как Шадис убежит от вас, вам надо будет вернуться ко входу на доки и снова поговорить с ней. Она прикажет вам вернуться, а потом снова поговорить с ее отцом. Затем вы отправитесь в его любимый бар и поговорите со стариканом. Он скажет вам, что дорога нынче заблокирована в ходе недавних проявлений повышенной вулканической активности, так что вам по ней не проехать. Вам надо будет выйти из деревни, после чего вы автоматически окажетесь на месте лагеря. Ника предложит спросить Бейда, не хочет ли он жениться на Шадис, так что вам надо будет вернуться на верфи и прямо спросить его об этом. На самом деле это мне кажется не слишком умным ходом, но теперь уж, услышав срочность ситуации Бейд сразу же убежал, так что вам опять придется его искать и уж теперь то держать его крепко. Теперь, поставленный перед мрачной перспективой, Бейд зажатый в казарменные правила очень редко мог даже свободно думать, так что ему пришлось попросить вас обучить его разным приемчикам. Он даст вам тысячу зенни в качестве аванса за обучение так что вам надо будет сразу же пройти в лавку и купить ему на эти деньги всякого оборудования. Тогда он договорится встретиться с вами на площади. Когда он попросит у вас оборудование, дайте ему самую лучшую аппаратуру, мне кажется лучше всего подойдет двуручный меч, а также набедренная повязка или же кираса. Когда вы будете готовы отправиться на дело, вам надо будет поговорить с Бейдом и спросить его, как успешно проходят тренировки. Теперь вам надо будет самому посадить Нину и Пека в одну группу, а потом снять со всех всю броню, чтобы Бейд наносил бы как можно больший ущерб. Поговорите с Бейдом и выберите опцию начала тренировки. На старте вам лучше всего надо будет использовать опции и Нины, и Пеко для того, чтобы они атаковали, а затем вам надо будет поручить Риу запустить в беднягу Бейда омолаживающим заклинанием - учтите, что оно нанесет врагу примерно такие повреждения, какие только он может вынести при разовом разряде. Если у вас есть очки опыта, то просто старайтесь защищаться и не дергаться. После двадцати раундов или около того, если вы свалите врага раньше, он покажет вам результат своих тренировок. Затем вы снова окажетесь на карте Мира, в полностью исцеленном виде и готовом сражаться с врагами ваших друзей до последней капли вражеской крови. Теперь вам надо будет вернуться обратно на территорию верфи, там вы снова поговорите с этим парнем, вам придется потратить на него еще один курс тренировки. Когда вы начнете наращивать количество хитов у этого парнишки, то вы сможете его гораздо легче активировать, причем и атак можно будет производить больше и жестче, он выдержит. Если вы сделаете примерно то же самое, когда враг будет защищаться, то вы сильно убыстрите реакцию врага, постоянно пытаясь нарваться на отсутствие обратной связи. После того, как вы проделаете это все несколько раз вам надо будет облачить вашего парня в самую лучшую одежду и оборудование, а потом выбрать тот вариант и размер освещения, который больше всего подходит и Риу и вашим новым воинам.

Бой с Зигом

Мы с вами пока что остановились на том, чтобы успешно преодолеть район Рапала, где вам надо было как следует натренировать Бейда, чтобы он позднее смог победить Зига. Как только вы решите, что Бейд уже находится в достаточно хорошей форме, чтобы победить своего мощного противника, вам надо будет выбрать опцию маяка, чтобы сразиться с ужасным Зигом. Если вы действительно сделали из Бейда хорошего бойца, то проблем с Зигом у вас особенных не возникнет, поскольку вы сможете атаковать Зига самостоятельно, когда он будет махать на Шадис, но при этом у вас будет возможность атаковать его только один раз, поскольку сразу же после того, как вы по нему попадете, он повернется кругом и изготовится к бою. Если вы попадете в Зига, когда он смотрит на Бейда, то бой для вас сразу же закончится и вам придется начинать с самого начала - Зиг это не такой противник, на бой с которым можно выходить с открытым забралом, вам следует наносить удары исподтишка и очень проворно, а не то враг из вас котлету сделает и будет совершенно прав -

ничего шалить. Когда вам удастся убить Зига, вам надо будет вернуться к себе на базу и поговорить с Бейдом, дать ему задание - достать Знак Гильдии, который позволит вам попасть в район маяка. Учтите, что справа от Бейда стоят два сундука ему принадлежащие, в одном из них - серебряный нож, а в другом - кольчужный шлем - возьмите с собой и то, и другое. Для того, чтобы добраться до маяка, вам надо будет перейти мост, который находится в левом верхнем углу вашей базы, а там уже надо будет поговорить с охранником, который сразу же вас впустит внутрь. Не волнуйтесь особенно, работа это все рутинная, настоящее дело начнется только когда вы окажетесь внутри.

Район Маяка

В самом конце моста вы увидите своих первых противников в этом районе, сразу же придется с ними сразиться. Враги выбираются здесь случайным образом, это могут быть либо Громы, либо Вольты, а кроме того, могут появиться и новые враги - такие как Призраки и Летучие Мыши - Вампиры. Вампиры сравнительно хилые создания и у них довольно мало хитов - а когда вы их пару раз ударите, они стараются смыться, чтобы вы не успели их прикончить - не самые упорные мерзавцы. При этом, как всякие уважающие себя вампиры, они сосут у вас кровь и по мере того, как вы слабеете, они сами восстанавливают свое пошатнувшееся здоровье. Симон лучше всех умеет разбираться с призраками, но в целом все ваши противники очень хилые, так что с ними можно расправиться без особых усилий, вы их быстро прикончите и сможете продолжить свой путь. Вообще-то говоря, эта секция будет довольно сложной, потому что врагов в ней имеется огромное количество и битвы на каждом шагу, ни одну из них пропустить нельзя, так что могут возникнуть проблемы со здоровьем. Тут у вас есть две возможные линии поведения - либо бросаться в бой и крушить всех направо и налево, стараясь выйти из сражения без единой царапины - мастера игры это умеют делать, так что у вас будет масса шансов на победу, а если у вас это не получится, то придется время от времени отступать назад, разбивать лагерь и лечиться, а потом, восстановив свои силы вновь пускаться в путь - третьего не дано. Теперь вам надо будет провести ваш отряд наверх, ко входу в здание маяка, но по пути вам придется встретиться с довольно большим количеством врагов, которые будут с вами ожесточенно сражаться. Поскольку это противники второстепенные, от драк с которыми вы не получите никакой прибыли, вам надо будет каждый раз пытаться убежать от них, чтобы не терять хитов и времени зря. Примерно на полпути наверх вы найдете лестницу, слева от которой находится секретный сундук, в котором лежит Проглоченный Глаз. Когда вы найдете дверь, просто пройдите сквозь нее и вы увидите знак, который даст вам ценные указания: как добраться до маяка и куда вам надо бежать. Кризм, который вам понадобится для того, чтобы продолжать путь, можно найти снаружи от главного здания маяка, чтобы попасть туда вам надо будет спуститься вниз и отойти направо, когда вы уже будете внутри маяка. Там вы и найдете драгоценный Кризм, который хранится в трех серых сундуках. Теперь вам надо будет вернуться через дверь, а потом повернуть налево, тогда вы подойдете к очередной двери, в которую и надо будет войти - вы тотчас же окажетесь в котельной. Пройдите в эту комнату, поднимитесь по лестнице, а потом осмотрите дырку в крышке бойлера - тогда вы сможете сквозь это отверстие положить внутрь немного Кризма, который вы только что нашли. Рядом с котлом находится главный переключатель клапана, вам надо будет потянуть рычаг и тут же перед вами появится график - теперь вам придется подождать, пока волна не стабилизируется, а потом вы снова сможете потянуть рукоятку, когда у волны будет пик в самом центре экрана. Тогда на экране вспыхнут четыре точки, чтобы показать вам точный момент, когда надо дернуть рукоятку - если вы неправильно рассчитаете, то придется вам бросить еще немного Кризма в котел и проделать весь описанный процесс заново. Если вы будете настолько нерасторопны, что у вас в итоге кончится весь Кризм, вам придется вернуться в Рапалу и купить там чудесного вещества в лавке. Когда вам удастся разогреть котел, вы увидите, что Кризм начал двигаться по трубкам - вам теперь надо будет потянуть две синие рукоятки на соединениях трубок, чтобы заставить Кризм течь наверх, на крышу, чтобы заработал фонарь на маяке. Прямо над синей рукояткой находится сундучок, в котором имеются Чернила Знания, которые вполне могут вам при-

годиться в пути. Если у вас сейчас все не очень хорошо со здоровьем, то вам надо будет обязательно выйти из района маяка, чтобы разбить поблизости лагерь и восстановить свои силы - в любом случае это следует сделать, чтобы сохранить игру - ведь вы за последнее время сделали значительный прогресс. Теперь вам надо будет подняться на самый верх - на крышу. По пути туда вы встретите довольно странного монстра без головы, зовут его Газер. Он поначалу покажется вам сравнительно безобидным созданием, но когда вы попытаетесь подняться вверх по лестнице, его огромная многоокая голова внезапно начнет прыгать навстречу вам вниз по ступенькам и присоединится к своему телу. Это самый крутой монстр из тех, что вам пока что встречались на пути к победе, хотя он и обладает всего лишь двумя методами атаки: ударом головой и лучом из глаза, причем последний действует совершенно ужасно - вы теряете целых шестьдесят хитов при одном попадании. Самый лучший вариант борьбы с этим монстром - попросить Риу накрыть ваш отряд Щитом, а потом трансформироваться в дракона. Постоянно следите за тем, чтобы ваши уровни энергии находились в хорошем состоянии и практически все время занимайте атаками на врага - промедление смерти подобно. Когда вам удастся уничтожить Газера, вы наконец-таки сможете включить гигантскую лампочку маяка, которая находится на самом верху лестницы. В этот момент перед вами появится Фэари и прикажет вам выключить свет - она попробует нажать переключатель и сломает его! Затем она отдаст вам Тиару Фей, которую вы сможете использовать в кольцах цветов, для того, чтобы попасть в мир Фей. Когда эта славная феечка вас покинет, вам надо будет вернуться той же дорогой, что вы сюда пришли, выйти из здания маяка и оказаться в своей стороне, где вы сможете разбить лагерь и сохранить игру. После того, как вы отдохнете, вы сможете уделить себе минутку, для того, чтобы пополнить свои запасы всевозможного добра, которое может вам понадобиться в пути - для этого сходите в магазин в Рапале. Когда вы будете готовы продолжать путь, идите вперед, войдите в один из цветочных кругов и вы переместитесь в мир Фэари.

Мир Фей

Когда вы окажетесь в мире Фей, то вы сразу же обнаружите перед собой дорожку, уходящую вверх, а на полпути наверх, увидите столб с указателем, который вам надо будет проигнорировать и пойти дальше - вскоре вы придете к небольшой избушке. Войдите в избушку и там вы найдете трех Фей, которые вам расскажут об ужасном монстре, который ночью выходит из моря и нападает на эти несчастные эфирные создания. Свет маяка привлекает этого монстра, поэтому Моло согласится уничтожить это чудовище, в обмен на разрешение зажечь свет. Вам надо будет выйти из хижины и отправиться по дорожке налево, вскоре она вас приведет на пляж, вам надо будет согласиться дожидаться там прихода ночи и чудовища. Вскоре там появится Дельфин, он как следует побьет ваших доблестных героев и вселит ужас в их сердца. После длительных извинений ваши друзья отправятся к феям, чтобы спросить, правда ли, что именно дельфина они и испугались, оставив на пляже только Риу. Дельфин объяснит, что свет маяка не дает ему уснуть и что если вы его не отключите, то он устроит здесь большую бучу. Когда ваши друзья вернуться, дельфин внезапно разозлится и трансформируется в монстра - самое время поучаствовать в битве. Вам надо будет избрать здесь бесконтактный вариант ведения боя, основное внимание надо будет уделить использованию магических заклинаний, при помощи которых вы очень скоро обратите вашего врага в пригоршню праха. Учтите, что это объясняется вполне банальным резонансом - любую стандартную атаку, которую вы будете проводить против своего врага он вернет вам сторицей. Заклинания типа Jolt будут весьма уместны, кроме того, вы можете попробовать трансформировать Риу в дракона и использовать ваши молнии, чтобы показать противнику, что вас голыми руками не возьмешь. Дельфин в бою очень крут, так что вам придется очень внимательно следить за своими уровнями энергии, так как некоторые из его атак очень болезненны. После того, как вы расправитесь со злобным Дельфином, добрые феи позволят вам отдохнуть в своей хижине и восстановить там силы, после чего вы будете свободны идти куда вам вздумается. Рекомендую вам отправиться обратно, к цветочному кругу, где вы в первый раз оказались в мире Фей, тогда вас тут же телепортируют обратно, на основную карту. Самое время

вам здесь разбить лагерь и сохранить игру. Теперь вам надо будет вернуться на базу и поговорить с Бейдом: он посоветует вам отправиться поговорить с мастером Гильдии, Синкаром. Ступайте в гостиницу и там вы найдете Синкара (парня с бородой), который сидит за столом. Поговорите с ним и он даст вам письмо, в котором имеются следующие инструкции - отправиться к вулкану. Уходите из Рапалы и вернитесь обратно на главную карту, оттуда вам надо будет направиться направо, чтобы найти на ней гору Зубло (Mt. Zublo).

Лирическое отступление: Благодаря старому доброму вулкану Зубло, потоки лавы блокируют дорогу из Рапалы в Уркан. Вот так вот всегда - доверишь что-нибудь Матери-Природе, потом неприятностей не оберешься. До тех пор, пока дорога не будет расчищена, мне кажется, что Риу и остальным вашим ребятам придется искать какие-то другие, обходные пути, чтобы попасть в район Уркан.

Вулкан Зубло

Прежде чем вы сможете подняться по ступенькам в храм, вам надо будет пройти вдоль стены направо, где вы найдете большой-пребольшой сундук с Протеином. Вернитесь обратно по лестнице, поднимитесь наверх и ступайте направо, мимо двух стражников. Там вы найдете еще одного стражника, поговорите с ним, тогда он позволит вам воспользоваться секретной дорогой, которая ведет на восток. Пройдите мимо стражника, а потом поднимитесь по ступенькам, затем вам надо будет повернуть направо. Продолжайте двигаться по дорожке и вскоре вы придете ко входу в пещеру, куда вам надо будет войти. Внутри пещеры имеется дорожка, поверхность которой испещрена небольшими паровыми отдушниками, которых надо будет избегать, чтобы не обжечься паром, кроме того, с большой осторожностью вам надо будет двигаться мимо любых лавовых потоков, которые могут вам встретиться по пути. Вскоре вы найдете здесь еще одну разновидность врагов - Лавовых Людей. Их лучше всего уничтожать при помощи быстрой заморозки, холода они не любят и боятся, к тому же большой силой не отличаются, так что вы сможете громить их без всякой жалости. Еще в этом районе вы можете натолкнуться на Людей Ящериц и просто на Ящеров. Люди-Ящерицы могут оказаться достаточно неприятными противниками, поскольку они умеют использовать заклинание Щита, а кроме того почти всегда отвечают на ваши стандартные атаки, так что сделайте акцент на использовании заклинаний. Что касается простых Ящеров, их можно будет уничтожать одним хорошим ударом обычного оружия. И, наконец, вы рано или поздно натолкнетесь на довольно бессмысленного врага Вулкана, который только и умеет делать, что защищаться, зато весьма надежно, убить его можно только при помощи заклинаний и никак иначе, так что не пытайтесь его прикончить обычным оружием - не выйдет. Так же как и в секции с маяком, здесь вас будут атаковать постоянно, на всем вашем пути по вулкану, так что для того, чтобы сэкономить время и силы, можете убежать из большей части схваток, поскольку пользы от них нет абсолютно никакой. Единственное сражение, которое проще выиграть, чем закончить бегством, это схватка с кучей Ящериц, которые моментально падут по первыми же вашими ударами. В любом случае, вашему отряду нужна будет какая-то защита от огня, так что вам надо будет отправиться направо и войти в первую же пещеру, которую вы там увидите. Внутри вы найдете сундук, в котором лежит Асбестовая Броня, которая значительно уменьшает потери от огня - возьмите ее и оденьте в нее кого-нибудь типа Нины. Теперь вы сможете наконец-таки выйти из комнаты и отправиться вниз, там вы найдете еще один вход в пещеру. Пройдите туда, а потом поднимитесь наверх, до тех пор, пока вы не обнаружите несколько ступеней. Не спускайтесь по этим ступенькам, вместо этого идите по дорожке, которая ведет вниз и направо, мимо желтых выходных газовых трубок. Желтый газ приведет ваших героев в довольно странное состояние - он не нанесет вам какого-либо ущерба, но в любом случае, его следует всеми силами избегать. В самом низу этой дорожки имеется сундук, в котором лежит кольцо Огня, которое будет защищать вас от пламени и увеличивать количество у вас хитов, когда вас будут поражать огненными атаками. Отдайте это кольцо Риу, чтобы уже два ваших персонажа стали защищенными от огня. Затем вам надо будет прыгнуть вниз и пройти кругом к лестнице, а потом подняться по

ней, тогда вы вновь окажетесь на ступеньках, возле которых недавно побывали. Поднимитесь по ним, а потом войдите в очередную пещеру, где вы найдете большую залу, в которой сидит Чудесный Ген - посередине лавового озерца. Для того, чтобы добраться до Гена, вам надо будет спуститься вниз, пройти наискосок, а потом подняться на опустившуюся секцию пола. Как только вам удастся взять себе Чудесный Ген, самое лучшее для вас - это выбраться из ужасного вулкана и вернуться в Рапалу, чтобы там подлечиться и загрузиться всеми предметами, которые могут вам понадобиться в бою. Кроме того, вам надо будет сохранить игру, поскольку следующий ваш противник окажется довольно сильным.

Смеющийся Старик

Когда вы вновь вернете себе хорошую физическую форму, будете готовы вновь сражаться во славу Родины и Отечества, вам надо будет вернуться к вашему ненавистному вулкану Зубло и как и раньше, войти в пещеру. Как только вы окажетесь внутри, вам надо будет пройти в комнату, где вы нашли Чудесный Ген. Затем вам надо будет спуститься вниз к сундуку, который окружен лавой. Если вы захотите, то сможете пройти кругом, спуститься в нижнюю секцию, а потом перейти по лаве на островок, чтобы оказаться у сундука, в котором лежат Огненные Когти. Учтите, что их вам нельзя будет использовать против врагов, которых вы встретите внутри вулкана. Ступайте вниз, потом идите налево на второй развилке и вы найдете там Фрукт Мудрости, который лежит себе тихонечко в сундуке. Идите обратно к развилке, а потом перейдите дорогу и вы найдете там каменную дамбу, которая пересечет лавовый поток. Когда вы приблизитесь к старому человеку, который выйдет к вам навстречу, учтите, что надо готовиться к битве - после того, как старик поцокает языком и посмеется, он решит, что вы достойны смерти и атакует вас. Славный старикан. Затем он призовет из лавы двух ужасных драконов, Сциллу и Шарипа. Что бы вы не делали, ни в коем случае не используйте огненные заклинания, поскольку они только делают драконов сильнее. Вместо этого гораздо лучше использовать замораживающие заклинания. Начните с того, что заставьте Риу воспользоваться заклинанием Щита, а потом попросите Нину применить Ледяной Удар. Если у вас к данному моменту окажется достаточное количество очков Атаки, трансформируйте Риу в дракона, который будет обладать генами Мороза и Эддрича, так что вы сможете использовать вашу атаку Метель, которая нанесет ущерб в сотню хитов и старику, и обоим драконам. Продолжайте использовать Метель до тех пор, пока у вас не закончатся атакующие очки. В то же время, вам надо будет убедиться в том, что у вас достаточное количество хитов, дабы атаки врага не были для вас чересчур болезненными. Для того, чтобы поправить свое здоровье, можете пользоваться витаминчиками и целебными травами. После того, как вы расправитесь со стариком и его верными драконьими друзьями, ступайте вперед, через дамбу, а потом к выходу из пещеры. На другой стороне вы найдете проход, который ведет вперед, к отверстию. Воспользуйтесь кнопкой R1 для того, чтобы оглянуться по сторонам, тогда вам удастся увидеть секретный сундук, внутри которого лежит Жизнь, которую вам надо будет прихватить с собой. Затем идите дальше, через отверстие, тогда вы окажетесь в районе Уркан, в который иначе попасть было бы невозможно.

Лирическое отступление: Здесь вы сможете найти довольно забавную деревеньку Уркан Тапа, это дом родной Гарра, которого здесь знают под именем Страж. К северу от его города вы увидите небольшой порт - Джанк Таун, то есть Город Отбросов, а дальше, на восток, вы увидите Башню Ангелов. Вам надо будет дойти до деревни Уркан Тапа прежде чем пробраться в башню.

Деревня Уркан Тапа

После такого сложного путешествия, вам придется немного отдохнуть - разбейте лагерь, залечите свои раны, и, что еще более важно - сохраните свою игру - давно пора. Прежде чем вы войдете в деревню, убедитесь, что Гарр входит в число ваших компаньонов, поскольку в это секции он вам

неприменно понадобится, без него ее пройти нельзя. Когда вы доберетесь до деревни, вы увидите там несколько деревянных помостов и каменных зданий. Ступайте наверх, если вы хотите зайти в лавку и пополнить свои запасы, если же у вас плохо с финансами или нет ни в чем нужды, ступайте в дверь справа, чтобы войти в часовню. Потом поднимитесь по ступенькам и лестнице и вы рано или поздно придете к дверному проходу, который блокирует большой камень. Передайте управление Гарру (для этого воспользуйтесь кнопкой L1), а потом столкните камень в сторону, чтобы передвинуть его - я же говорил, что без Гарра вы не обойдетесь. Внутри вы найдете Патриарха Тапы по имени Судама, который сидит в позе лотоса и медитирует. Когда вы к нему приблизитесь, он очнется и узнает Гарра, затем последует короткая беседа между Гарром и Патриархом. Старик спросит Гарра, может ли тот теперь вернуться к своему глубокому священному сну, раз уж все силы зла были уничтожены, на что Гарр ответит, что он готов приступить к медитации, после чего Патриарх прикажет Гарру вернуться в его башню, добавив что страже будет рассказано о его появлении. Теперь вам надо будет выйти из комнаты и отправиться туда, где вы в первый раз входили в деревню. Когда вы выйдете на улицу, вы автоматически разобьете лагерь и Гарр вынужден будет вам объяснить, почему он выглядит немного иначе, нежели все остальные его соотечественники. Немного, это мягко сказано, они вообще не похожи. Дело в том, что Гарр - воин Уркан, который охраняет своих сограждан от сил зла и защищает их от любого ущерба, который им могли причинить враги. После того, как вы свернете лагерь, предварительно сохранив игру, вам надо будет отправиться на юго-восток, чтобы найти там Башню Ангелов.

Башня Ангелов

Сразу же убедитесь в том, что Гарр находится в числе ваших соратников, поскольку вам понадобится вся его сила, чтобы успешно действовать в этой секции. Когда вы поднимитесь наверх, в башню, вас атакует некоторое количество врагов. Враги, которые укрепились в этой башне либо такие, которых вы уже встречали прежде, либо новые, но в любом случае, они очень слабые, такие как Церебус или Трикер. Эти новые противники достаточно приятные - уничтожить их в открытом бою можно без особых проблем, так что вы можете либо их быстро прикончить, либо убежать от них - и то, и другое займет у вас совсем немного времени и здоровье ваше после этого будет в хорошем состоянии. Когда вы окажетесь практически рядом с вершиной башни, вы увидите, что кусок стены прилегающий к ступеням отсутствует. Если вы пройдете через этот провал, то вы увидите стоящего там охранника, после этого вам также придется сразиться с Трикером. Вы можете спрыгнуть вниз, для того чтобы оказаться уровнем ниже, для этого вам надо спрыгнуть вниз к сундуку, из которого вы сможете достать Игральные кости, сделанные из бивней индийского слона. Снова спрыгните вниз и пройдите через провал в стене, направо, идите так далеко, как только возможно, чтобы только не свалиться вниз, на предыдущий уровень. Внизу вы увидите еще один сундук, быстрее прыгайте к нему и открывайте - внутри вы найдете Семя Мудрости. Затем еще разочек спрыгните вниз и идите вокруг башни налево, тогда вы снова сможете подняться наверх до самого провала в стене башни. Снова пройдите в него, а потом свалитесь вниз, чтобы оказаться рядом со стражником, после этого идите вдоль стены вниз, прямо до самого дна. Тогда вы сможете подняться по другой лестнице, которая приведет вас к двери в верхнюю комнату башни. Войдите в эту дверь и спуститесь вниз по длинному лестничному пролету, который ведет на самое дно. Затем идите кругом направо, а после этого спуститесь вниз по лестнице и снова идите направо. Поднимитесь наверх по короткой лестнице, потом пройдите вдоль нее, после этого надо будет войти в дверь. Дойдите до развилки и поднимайтесь наверх, тогда вы вскоре придете к очередной двери в стене, которая находится поблизости от большого каменного блока. Пройдите в эту дверь и продолжайте подниматься наверх, вскоре вы окажетесь в большой комнате, в которой стоит много квадратных колонн. Теперь вам надо будет спуститься по лестнице в самой середине комнаты, тогда вы увидите себя в комнате расположенной на двух уровнях - здесь вам придется слегка пошевелить мозгами.

Комната с загадкой блока

В этой комнате с загадкой вам придется немного пошутрить с блоками наподобие Tomb Raider, так что надевайте вашу кепку для раздумий в стиле Лары Крофт и приступайте к делу. Во-первых, вам надо будет стараться находиться на самом высоком уровне и идти кругом направо, а потом спуститься вниз на самый нижний уровень. Если вы продолжите свой путь по этому проходу до самого конца, то вы доберетесь до сундука, в котором лежит немного Чернил, которые помогут вам совершенствовать свои атрибуты. Вернитесь обратно по проходу, но в этот раз вам надо будет выбрать тот маршрут, который ведет налево, поскольку там вы найдете каменный блок. При помощи могучего Гарра, вам надо будет толкнуть блок таким образом, чтобы вы смогли пройти мимо него, а затем поднимитесь наверх, ко второму блоку, который находится на другой стороне и толкните его наверх, так чтобы он оказался на одном уровне со стеной. Еще раз толкните первый блок, так чтобы он коснулся второго, а потом идите туда, где вы вошли в комнату, но при этом на самый верхний уровень не поднимайтесь. Теперь вы увидите третий блок, который находится слева от вас, толкните этот блок еще дальше влево, а потом поднимитесь наверх по ступеням и идите налево. Когда вы доберетесь до двух наборов ступенек, вам надо будет пойти направо, вниз, на самый нижний уровень, а потом пройти кругом туда, где находятся два самых первых блока. Толкните первый блок так, чтобы у вас появилась возможность обойти его кругом, а затем толкните его мимо второго блока, таким образом, чтобы вы смогли подойти к противоположной стороне третьего блока. Поднимитесь наверх, к третьему блоку и придвиньте его вплотную к нижней стене. Теперь вы сможете толкнуть первый блок на место таким образом, что он будет находиться на одной линии со вторым, таким образом у вас получится довольно симпатичный маленький мостик через провал, которым вы позднее не преминете воспользоваться. Перейдите через провал в том месте, где раньше стоял третий блок, а потом идите кругом к ступенькам, а потом поднимитесь наверх, на самый верх всех этих блоков. Воспользуйтесь блоками для того, чтобы добраться до ступенек, которые ведут вниз. Когда вы спуститесь вниз, Гарр попросит Нину (или кого-нибудь еще из ваших спутников), оставить его и Риу и отправиться своим путем.

Риу сражается с Гарром

В следующей комнате вы увидите несколько каменных табличек. Вам надо будет найти табличку Гарра, которая находится в дальней части маленькой башни в самой середине зала. Посмотрите на табличку - в этот момент Гарр объяснит вам, что стражи - убийцы драконов, и он один из них. После этого он расскажет Риу, что случилось с его народом, а также, что Риу - последняя из Драконов Брууд, поэтому он должен ее убить! Теперь вам надо будет сразиться с Гарром, поскольку иначе он вас неминуемо прикончит, самый лучший способ сделать это - использовать заклинание трансформации и превратиться в дракона, чтобы устроить обезумевшему Гарру хорошую взбучку. Гарр - довольно крутой парень, но если вы в свою очередь покажете ему хороший класс ведения боя и аккуратность в защите, то вы сможете его прикончить без особых проблем. Когда вы побьете его, он попросит, чтобы вы его прикончили, но тут раздастся голос, который прикажет вам этого не делать, а Гарр трансформируется в Дракона Кайзера, который улетит прочь с поля боя, которое постепенно начнет разваливаться. После того, как вам покажут небольшой видеофрагмент, сон, в котором в ужасе бежит, действие вернется к той же шахте, в которой начиналась игра.

Обратно в шахту

Вы увидите, как за маленьким дракончиком кто-то гонится, после небольшого сеанса огнедыхания, ему удастся справиться со своим преследователем, только для того, чтобы оказаться лицом к лицу с Гарром. После довольно сильного удара копьем, который нанесет вам Гарр, молодой дракон превратится в молодого юноша, в котором Гарр узнает Риу. Он попросит у вас прощения, на что вы милостиво ответите "Да". После того, как вы как следует отругаете Гарра, он вернет вам все ваши предметы, а после этого свалит. В этот момент вы вновь получите управление Риу, который теперь станет юношей.

Риу в зрелые годы

Вам надо будет начать свой путь прочь из этой шахты, в которой с вами вечно что-нибудь случается, также как вы делали в самом начале игры. По пути вам надо будет еще разочек поговорить с Гарром и он по привычке согласится за вами последовать. Когда вы доберетесь до того места, где вас схватили в форме молодого дракона (там, где на вас упал кран), поверните налево и поднимитесь вверх по лестнице, которая расположена слева, чтобы найти там три сундука, в которых вы найдете Жизнь, Магию и Витамины. После этого вам надо будет быстро спуститься вниз и идти прямо вперед до тех пор, пока вы не доберетесь до Т-образного перекрестка. Ступайте там налево, а потом следуйте по дорожке вниз и кругом, до тех пор, пока вы не доберетесь до лифта. Вы можете воспользоваться переключателем для того, чтобы выбрать тот этаж, на который вы хотите подняться - надо вам подняться на этаж В2. Как только вы там окажетесь, войдите в первую же дверь, которую вы перед собой увидите. Если вы пройдете мимо нее, то вам придется вступить в бой, чего вам сейчас бы не хотелось. В этой комнате лежит Дневник, так что вы сможете сохранить свое положение. Вернитесь обратно через дверь, спуститесь вниз, а потом идите до следующего поворота. Продолжайте подниматься до тех пор, пока вы не найдете дверь в самом конце. Пройдите в нее, чтобы взять Мультивитамины в сундуке, который стоит в самом углу комнаты. Потом спуститесь вниз, туда, где вы повернули, а потом спуститесь по склону, там вы найдете шахтерскую вагонетку. Осмотрите вагонетку (используя кнопку ✖), после этого Риу скажет вам, что в ней содержатся взрывчатые вещества, а также, что Гарр может ее везти за собой - звучит довольно забавно, особенно по отношению к Гарру. Вам надо будет использовать эту тележку для того, чтобы избавиться от большого валуна, который перекрывает вам выход из шахты. Идите по рельсам и там вы увидите несколько кнопок, которые можно будет использовать для того, чтобы повернуть вагонетку и направить ее вправо. Снова идите по рельсами и вскоре вы увидите еще одну развилку, установите стрелку таким образом, чтобы тележка катилась прямо вперед. Тележку должен толкать Гарр, когда она остановится, вы теперь сможете добраться до сундука, где лежит Меч-Перо, уровнем выше, чем стоите вы. Теперь вам надо будет толкнуть тележку обратно, а потом переустановить второй набор стрелок. Когда вы пройдете еще дальше по рельсам, вам надо будет установить стрелки таким образом, чтобы вагонетка не застряла в тупике, в конце туннеля, а вместо этого поднялась бы еще дальше наверх, туда где вы увидите большой валун, прикрывающий отверстие ведущее наружу. И, наконец, вам надо будет установить стрелку таким образом, чтобы вагонетка остановилась на месте, а потом толкнуть ее к валуну. После того, как вам удастся взорвать этот гигантский булыжник, вас встретит дух, который задаст вам несколько вопросов о действиях Гарра - после чего перед вами появится Зомби-Дракон, которого вам придется победить. Дракон этот очень крутой, намного сильнее любого из противников, с которыми вам до сих пор приходилось вступать в бой, у него больше чем тысяча хитов. Поэтому он без особых проблем в течение долгого времени сможет выдерживать ваши атаки. Вы, в свою очередь, используйте Риу для того, чтобы создать над вами с Гарром щит, а на следующем ходу трансформируйтесь в форму дракона, которая позволит вам очень мощно атаковать врага, кроме того, не забывайте улучшать состояние своего здоровья при помощи травки витаминов. Зомби-Дракон внезапно исчезнет - но не раньше, чем вы его победите. В качестве прощального подарка он вам оставит Ген Тени, который Риу моментально поднимет. После этого перед вами появится довольно симпатичная молодая леди, которая с вами поговорит - она объяснит вам, что Дракон-Зомби был не настоящим драконом, в вот она - истинный дракон из рода Брууд. После этого она превратится в Ген Излучения, которым сможет воспользоваться Риу. После этого вы вновь получите управление над своим отрядом, это позволит вам вернуться обратно в комнату где лежит Дневник и сохранить там игру. Теперь вам надо будет выйти из этой проклятой шахты, для этого есть несколько разных путей, из которых можно выбирать - учтите, что на уровне В1 вы можете найти несколько сундуков с броней. Как только вам удастся выбраться из шахты, перед вами появится Вождь, который решит перекинуться парочкой слов с Гарром и посоветует ему идти в первых рядах, чтобы найти начальника и получить у него зарплату. Начальника вы сможете найти в одной из

двух деревянных хижин, которые расположены рядом со входом в шахту. Поговорите с ним и тогда он предупредит вас о том, что на Дороге Огров (Ogre Road) появилось ужасное чудовище, а после этого посоветует вам отправиться в Городе Греха (Sin City), если вы хотите найти еще каких-нибудь уродов. Когда вы очутитесь снаружи хижины вам надо будет спуститься вниз и пройти в главные ворота. Теперь вам удастся увидеть короткую сцену, в которой вам покажут очень большого дракона сидящего внутри шахты. После этого Риу проснется в своей палатке и выйдет наружу, увидев там Гарра, сидящего у огня. Когда вы окажетесь на сельской дороге, вам надо будет отправиться на юго-запад, чтобы найти там Город Греха.

Лирическое отступление: Городе Греха стало домом родным для отбросов общества и преступников - совсем как тот район, в котором я живу. Разумеется, наивные и слабые здесь выжить не могут, так что им надо сохранять максимальную осторожность, если они хотят добиться хоть какого-нибудь успеха в жизни. В Городе Греха вам удастся повстречать и нищих, и калек - и даже проститутку. Все, кто живет в этом городе, найдут что вам предложить, но за все вам придется платить, так что готовьте свой толстый бумажник. При этом, будьте очень внимательны, поскольку вокруг будет полно ребят, которым не терпится опустошить ваши карманы.

Город Греха

Здесь вы сможете заготовить любым добром, которое только может вам понадобиться, а кроме того, купить кое-какое новое оружие, разумеется, если у вас имеется достаточное количество Зенни. Если вы поговорите с нищим, то он расскажет вам о чудовище, которое обитает на Дороге Огров, только вот за эту информацию он потребует с вас целых двадцать Зенни, что выглядит настоящим грабежом. Вам надо будет пройти в самый дальний конец города, там вы найдете хорошо охраняемую дверь. Стражник объяснит вам, что войти туда вы не можете, если у вас нет разрешения Босса. Теперь вам надо будет выйти из города и отправиться прямо на Дорогу Огров.

Дорога Огров

Сама по себе дорога эта довольно прямолинейная, так что идти по ней вовсе не сложно, хотя при этом она довольно активно извивается, но заметная, вряд ли вы собьетесь с пути. Когда вы пройдете по ней довольно изрядный кусок, вы увидите сундук, который стоит на обочине, для того, чтобы до него добраться, вам надо будет пройти немного дальше, вперед, а потом подняться немного наверх, на обочину. В сундуке вы найдете песочные часы, которые в бою всех, кроме того, кто их использует останавливают на три хода - это очень полезное оружие, которое позволит вам сокрушить самого мощного соперника. В том же самом месте вы увидите небольшие кустики, которые вам надо будет срубить, тогда вы найдете там конский щавель, который восстановит вам по пять хитов. Собирать его надо при помощи кнопки ▲. Рано или поздно, вы вскоре найдете и монстра, который явно будет рад этой встрече меньше, чем вы, что несомненно очень странно. Монстр этот - Тигр Оборотень, большой желтый урод, изрядно похожий на тигра. При том, что он не очень-то расположен вступать в бой, он окажется очень крутым противником. Воспользуйтесь Гарром для того, чтобы исцелять Риу и держать его хиты на должном уровне, а для того, чтобы ослабить сопротивление тигра используйте движение Snap. Через некоторое время ваш враг почувствует, что дела его плохи, а потом и вовсе скопытится. После этого вы сможете продолжать путь, выйти в леса и приблизиться к горе Леветт.

Гора Леветт

Это довольно приятная работенка: вам надо продолжать двигаться наверх, а потом направо, но при этом не теряйте времени зря и не забирайтесь в пещеры. Идите по более высокому маршруту, чтобы обойти дыру возле вершины, а если уж вы все-таки упадете, то вам надо будет выйти наружу из пещеры и начать все заново. Кроме того, если вы упадете со склона рядом с верхним входом в пещеру, то вам надо будет пройти через пещеру на самом дне, тогда вы вновь окажетесь снаружи

возле верхней пещеры. Идите вокруг по склоны горы направо, тогда вы вскоре окажетесь возле двух небольших блоков, которые покажут вам то место, где вы наконец-таки переберетесь через гору. Когда вы уйдете из этого места, а потом вернетесь обратно на карту, вам надо будет перейти маленький мостик, а потом выйти на дорогу Ирал. Идите себе спокойно по дороге, и вскоре вы упретесь в дорожную заставу - блок-пост, по-нашему. Пройти здесь вам не удастся - ОМОН силен, так что вам придется идти к Макнейлу по другой дороге.

Деревня Макнейл

На лугу рядом с деревней Макнейл вы увидите человека, который что-то постоянно курит - причем с таким видом, как будто делает что-то предосудительное, так что у вас должны немедленно возникнуть подозрения - дело здесь нечисто. Гарр скажет вам, что он для смены обстановки с удовольствием поспал бы минуток шестьсот в нормальной постели, так что вам надо будет отправиться на ближайший постоялый двор и поговорить с его содержательницей. Она расскажет вам о раненой дикой кошке (может быть речь идет о том самом оборотне-Тигре?), которая устроила в деревне форменный переполох, а потом бежала в близлежащий лес. Гарр ведет себя по-джентельменски и соглашается разобраться с этой кошечкой, только бы дама была довольна. Вам надо будет здесь переночевать, а потом сохранить игру и приготовиться к большой охоте. Покиньте эту гостеприимную деревню и ступайте в Кедровые Леса (Cedar Woods).

Кедровые Леса

Когда вы войдете в лес, то вам для начала надо будет сходить обратно, в дом Рея, для этого воспользуйтесь выходом в верхнем левом углу леса. В нижнем конце дорожки, которая ведет к его дому, Риу покинет Гарра и пойдет дальше один. Когда вы наконец-таки доберетесь до дома, вы там натолкнетесь на Рея, который и был Тигром-Оборотнем, с которым вы так ожесточенно сражались. После непродолжительного выяснения отношений, Рей смоеется оттуда, а Риу сможет спокойно вернуться туда, где он оставил Гарра и вернуться обратно, на карту мира. Теперь вам надо будет пойти на ферму, а оттуда в Усадьбу Макнейла (McNeil Manor).

Усадьба Макнейла

Здесь Риу и Гарр решат провести небольшую дискуссию по поводу того, из-за чего Рей так ненавидит деревенских жителей (может быть причиной тому различие в музыкальных вкусах?). Мирную беседу этих двух крутых парней прервет внезапное появление Нины, которую сопровождает небольшой отряд людей, которые идут со стороны усадьбы, где они держат местного Мэра под арестом. Гарр и Риу объяснят Нине, что с ними происходило за последние несколько лет, пока они будут сидеть на довольно мирном отъезде поле рядом с усадьбой. После этого довольно длинного рассказа инициативу возьмет на себя Нина и сообщит вам, что по имеющейся у нее информации штаб-квартира черного рынка расположена в Городе Греха, что никого особенно и не удивит. Естественно, что в следующий раз вы отправитесь в путешествие именно в Город Греха.

Город Греха

Путешествие обратно окажется для вас на этот раз значительно проще, поскольку вам больше не надо будет ходить по мрачной Дороге Огров. Когда вы наконец-таки доберетесь до города, вы заметите, что все его обитатели выглядят слегка побитыми. Если вы начнете расспрашивать, что с ними случилось и кто им нанес такие ужасные увечья, люди начнут вам объяснять, что к ним в город вновь явился тигр и внезапно их атаковал. Вам надо будет дойти до самого конца города и тогда вы сможете пройти по ранее заблокированной дороге. - идите по дорожке до тех пор, пока вы не доберетесь до самого ее конца. Затем войдите внутрь и поговорите с истекающим кровью парнем, тогда он расскажет вам, что Босс бежал уже довольно давно. Прежде чем покинуть этот приют скорби, вам надо будет достать Старую Картину из сундука за углом. Теперь вам надо будет выйти из деревни, а потом отправиться в контрольный пункт на севере.

Лирическое отступление: Повелительница Ночи - одна из малоприветных особ, которую вы можете встретить в Городе Греха. Она может предложить вам массу услуг по прейскуранту, а также кое-что, что в прейскуранте не значится. Если вы знаете, что это значит, тогда вам надо только пару раз подмигнуть ей, потом кивнуть - и дело сделано, вы друг друга поняли!

Контрольный пункт

Когда вы дойдете до этого контрольного пункта, Рей пронесется мимо вас и вступит в сражение с Боссом, который также известен под именем Микба. Когда Риу приблизится к пою боя, Рей поговорит с ним, дав тем самым шанс Микбе трансформироваться в свою магическую форму. Рей заметит это слишком поздно и пропустит очень серьезный удар. Теперь вам предложат выбрать тех членов отряда, которым вы поручите охранять Рея, разумеется, вам надо будет выбрать двух своих самых сильных персонажей, одного вы будете использовать как атакующего бойца, а второго как доктора, который исцелит раны Рея. Его атаки Тигра-Оборотня очень сильны, так что вам надо будет постараться как можно быстрее вылечить его, чтобы он смог принять участие в бою. Микба получит весьма серьезный урон, но все равно будет продолжать бой. Как только вы отправите этого Короля Преступного Мира в ад, вам надо будет покинуть контрольный пункт и отправиться обратно в район Ирал, а потом к горе Левитт. Продолжайте двигаться на восток до тех пор, пока вы не пересечете дорогу Игнок. Когда вы окажетесь на этой дороге, Нина расскажет Риу, что ему надо будет выполнить всего лишь одно задание, чтобы завоевать расположение короля - вам надо будет проверить находящийся поблизости завод.

Завод

Для того, чтобы попасть на территорию этого режимного предприятия, вам надо будет пойти на восток от дороги Игнок. Когда вы попадете на завод, вам надо будет войти в здание справа от вас, где вы сможете отдохнуть и сохранить игру - достаточно гостеприимный объект, если учесть, что вам надо его проверить. Затем выйдите в основную часть завода и вскоре вы найдете ленту конвейера, с переключателем. Потяните рукоятку и езжайте по конвейеру до самого верха, потом сделайте то же самое со следующим конвейером, чтобы подняться еще на один уровень, затем поднимитесь еще выше, таким манером, вы сможете оказаться на самом верху, там вам придется еще немного покататься на горизонтальных лентах, пока вы не доберетесь до Горячего Цеха, где вы найдете беднягу Момо. Она объяснит вам, что Завод буквально разваливается на части, что высшее руководство завода давно уже на работу не ходит, и что трудовой коллектив очень хотел бы переговорить с директором Палетом, чтобы выяснить у него дальнейшую судьбу этого предприятия, решить насущные проблемы, потребовать выплату зарплат за последнее время и т.д. Затем Момо присоединится к вашему отряду, а немного позднее расскажет вам о том, что Пеко находится возле Дерева Иггдрасиль, к востоку от завода, именно туда вам теперь надо будет направиться, чтобы получить еще немного информации. Когда вы осмотрите это дерево, Пеко присоединится к вашему отряду, который все растет и растет. Следующая ваша задача - это вернуться на завод со своими новыми союзниками Момо и Пеко, которые досконально знают территорию. Вам надо будет в очередной раз прокатиться по конвейерам и найти ученого, который стоит рядом с синим переключателем, после этого он расскажет вам, как можно разбить парники и теплицы. Воспользуйтесь Пеко для того, чтобы передвигать камни, пользуясь его атрибутом Nudge (толчок). Затем вам надо будет как следует разбежаться и бросить пару камней в парники. Для того, чтобы справиться с тем парником, который расположен ближе всего к ученому, вам надо будет немного побегать кругами, прежде чем вам удастся надлежащим образом разогнаться - это не слишком просто, так что приложите все усилия, чтобы добиться успеха. Как только вам удастся разбить оба парника, вам надо будет спуститься вниз в горячий цех и войти внутрь. Выберите Момо и разбейте дверь, при помощи кнопки ▲. Затем вам надо будет войти в цех, чтобы найти там лестницу, которая ведет вниз, в подземный цех.

Подземный Завод

Ступайте направо, на первом же повороте, а потом поднимитесь наверх, для того чтобы найти там дверь в компьютерную комнату. Войдите внутрь и включите компьютер с красным номером 1 на экране. Воспользуйтесь помощью Момо для того, чтобы разгадать пароль, а потом откройте первую дверь, которая находится слева от лестницы, по которой вы спустились в подземелье. Затем вернитесь обратно, пройдя через дверь №1, а затем спуститесь вниз по двум лестницам подряд. Теперь вы окажетесь в комнате, которая заражена радиацией Кризма - вам надо будет подойти и осмотреть ящик в верхнем углу комнаты, чтобы найти там пароль для второго компьютера. Потом вернитесь обратно в компьютерный зал и введите пароль в компьютер с номером 2 на экране. Затем вернитесь сквозь дверь, которую вы открыли первой и пройдите через центральную дверь с номером 2 на ней. Нажмите там переключатель и выйдите из комнаты. Теперь вы сможете подняться наверх и пройти кругом налево, чтобы найти там славные ступенечки. Вскоре вы окажетесь на славном склоне, который ведет наверх, на небольшой акведук. Идите туда сразу же, а потом пройдите через дверь а правом нижнем углу экрана. В самом углу вы найдете записку - она спрятана под трубой, так что вам придется обойти комнату кругом, чтобы найти эту записку. Прочитайте записку, чтобы узнать свой следующий пароль, а потом воспользуйтесь лентой конвейера для того, чтобы подняться на более высокий уровень. После этого вам надо будет пройти через дверь на самом верху. Не вставляйте на очередную конвейерную ленту, вместо этого идите вниз, рядом с ней, чтобы найти там Снотворные Патроны. Теперь вам надо будет воспользоваться лентой конвейера, и вы вскоре окажетесь совсем неподалеку от компьютерного зала. Вернитесь обратно, внутрь и введите третий пароль в компьютер с номером 3 на экране. Потом идите обратно вдоль по коридору, до тех пор пока не пройдете через дверь №1. Потом идите в дверь №3, ее вы еще до сих пор не видели. Пройдите по комнате, в которой вы окажетесь до двери, которая расположена в дальнем ее конце, тогда в этой комнате внезапно начнется утечка газа Кризма. Теперь самое время вам войти в следующую комнату, поскольку в этой оставаться небезопасно. Как только вы окажетесь внутри, вы увидите прямо перед собой огромного Слага! Самая лучшая тактика, которую вы можете в этой ситуации использовать - это для начала применить ваши огневые атаки для того, чтобы нейтрализовать защитную одежду Слага, а после этого продолжать наносить ему как огневые, так и любые другие удары, поддерживая свое здоровье на приличном уровне при помощи витаминов. После того, как вам удастся как следует отдубасить Слага, вы сможете выйти из комнаты и пройти по ступенькам, которые идут налево. Осмотрите желтую книгу, которая лежит поблизости от них, поскольку в ней содержится намек на следующий и последний пароль. Теперь вам надо будет посмотреть на каждый из генераторов (ящики, с мерцающим зеленым верхом) и тогда вам надо будет получить на каждом из них следующий показатель давления:

- Генератор 1: 21
- Генератор 2: 39
- Генератор 3: 18
- Генератор 4: 55
- Генератор 5: 42

После этого вам надо будет отправиться обратно к компьютеру и пойти разбираться с третьим компьютером. Вас теперь попросят ввести пароль и дадут вам некоторое количество различных опций. Выбирайте опцию "other" до тех пор, пока вы не увидите порядок чисел, который дает значения показаний генераторов Кризма по возрастанию, например так: 1, 3, 2, 5, 4. Учтите, что здесь нет никакой опшибки, дело в том, что к третьему генератору вам надо будет прибавить десятку, поскольку там счетчик сломался. На трубках над генераторами есть несколько надписей, которые объяснят вам, почему и как надо будет провести ремонт шкалы.



Сделав это вы сможете открыть двери с номером четыре. Если вы хотите, то можете выйти с завода и сохранить игру, прежде чем продолжить свой путь - поскольку в самом ближайшем будущем вам надо будет найти Палета и поговорить с ним по душам. Так что, если вы сейчас на всякий случай сохранитесь, то в случае поражения вам не надо будет начинать всю эту возню с компьютерами заново. В любом случае, вам надо будет выйти из компьютерного зала через заднюю дверь, продолжить движение по дорожке, а потом подняться по лестнице, которая расположена в самом ее конце. Вам надо будет пройти по трубам до сундука с Кольцом Мудрости, который расположен в самом конце. Теперь вам надо будет пойти направо, спуститься по лестнице и увидеть там самого директора Палета, который стоит в центре зала забитого всевозможной техникой. Когда вы встретитесь с ним, он начнет вести себя очень грубо, а потом выпьет какого-то странного напитка и превратится в очень большого и уродливого монстра-гриба. Самое для вас время поучаствовать в битве. Огневые атаки против этого чудовища действуют очень неплохо, так что можете использовать атаки Нины, а также трансформируйте Риу в дракона с Огненным Геном. Как только Палет откинет копыта, вы сможете нажать переключатель. После этого мамочка, которая хранилась внутри этой огромной машины наконец-то найдет свое отдохновение, поскольку вы отключите ей подачу Кризма и она умрет. Теперь вам пора отсюда делать ноги, так что сваливайте побыстрее. После того как вам покажут короткую сцену с Риу и Момо в палатке, вам надо будет вернуться обратно в деревню Виндиа. как только вы окажетесь снаружи, я советую вам как следует отдохнуть и залечить свои раны. После этого вы сможете отправиться в деревню Виндиа, чтобы выполнить там свою непростую задачу.

Лирическое отступление: Дом доктора Who. Может быть вы заметили, что в этой игре, когда вы стоите рядом с любым зданием, оно кажется вам очень маленьким, практически с вас высотой, а когда вы входите внутрь, оказывается, что оно очень солидных размеров. Все это, конечно, очень забавно, но я никак не могу понять, чем объясняется это нарушение перспективы.

Замок Виндиа

Как только вы попадете в деревню Виндиа, Нина попросит Риу подождать их снаружи, пока она с Реем сходит в замок. Для того, чтобы попасть внутрь, вам надо будет подняться по ступенькам направо, так далеко, как вы только сможете, а потом пройти налево и подняться по ступенькам. На самом верху вы увидите стражника рядом с воротами замка, охранник вас приветствует и проводит вас к Королю. После непродолжительной придворной церемонии Нина скажет, что она хочет показать Рею замок. Вам надо будет подняться наверх по лестнице, которая находится слева от Короля, а потом пойти вперед и поговорить с матерью Нины. После этого вам надо будет спуститься вниз по лестнице и пойти в дальнюю правую часть замка, где вы найдете очередные ступеньки, которые ведут вниз, в основную часть замка, в его подвал. После того, как Нина расскажет вам, где что расположено, вы сможете пойти направо, чтобы найти там ступеньки, которые ведут вниз, в темницу. Оглянитесь по сторонам и возьмите Лаурел из сундука, который стоит рядом с вами. Затем побегайте по окрестностям, а после этого идите вперед и вернитесь обратно, поднимитесь по лестнице, чтобы найти там паспорт Рея. Внезапно, после небольшой размолвки Король прикажет арестовать Рея. Рей попытается бежать, но вскоре после этого его окружают и ему придется последовать за Хани вниз, в подвал, который теперь ему уже хорошо знаком. Продолжайте идти за Хани и рано или поздно вы придете к запертой двери. Рей умудрится открыть замок, после чего все трое смогут войти в комнату. Затем Хани активирует транспортер и вся компания им воспользуется, чтобы телепортироваться в новое местечко. Когда вы туда придете, вам надо будет подняться по приставной лестнице, а потом выйти в дверь - и тогда вы окажетесь снаружи замка - это уже значительно лучше чем было раньше. Вам надо будет отправиться направо, к выходу из деревни Виндиа, а потом, после небольшой разборки вы вновь окажетесь на экране карты, где вы сможете сохранить игру - согласитесь, что вы довольно быстро продвигаетесь к своей благородной цели. После этого вашему

отряду надо будет вернуться обратно в район Уркан, в Башню Ангела. Продолжайте двигаться на восток, по пути вам надо будет преодолеть контрольный пункт, а также пройти насквозь весь район Рапала. Вы можете там остановиться, если вам захочется пополнить запасы всевозможного добра, которое вам может понадобиться в пути. Продолжайте идти на восток и вскоре вы обнаружите, что дорога, которая идет мимо вулкана Зубло теперь уже починена, так что вы сможете пройти по ней не подвергая себя опасности погибнуть и вам не придется проходить сквозь недра вулкана. Таким образом, вы довольно быстро сможете оказаться у Башни Ангела.

Башня Ангела

Прежде чем вы войдете в башню, вам надо будет убедиться в том, что Гарр находится среди членов вашего отряда, без него и его физической силы вам придется очень туго. Поставьте Гарра в первый ряд, а не то охранники не дадут вам пройти вперед. Затем вам надо будет посмотреть небольшую видеосцену, чтобы Гарр и Риу смогли повидать бога... Но Бог не появится, поскольку ему не угодны эти ужасные грешники - хо-хо! Вместо этого появится Деис и скажет Гарру, что он должен сначала освободить ее и только после этого он удостоится свидания с Богом - и первое, что нужно сделать Гарру - это найти Стражника Гайста. После окончания этого нравоучительного видеофрагмента, вам надо будет спуститься вниз по ступенькам, а потом пойти в Уркан Тапу. В деревне вам надо будет пройти в ее верхнюю часть и поговорить там с Патриархом, после чего он расскажет вам, что Гайст находится позади пещеры, рядом с морем на западе. Уходите из деревни, а после этого отправляйтесь на запад вдоль южной стороны горы Зубло. Идя по этой дороге вы рано или поздно попадете в Пещеры Прилива.

Пещеры Прилива

Когда вы в первый раз приблизитесь к этим пещерам, к вам приблизится подозрительного вида парень и скажет, что вам нужно будет подождать отлива, для того, чтобы пройти через пещеры. войдите в пещеру и пройдите по ней кругом, налево, тогда вы довольно скоро доберетесь до пристани и увидите лестницу, которая уходит в воду (во время прилива). Если сейчас прилив, подождите пока не начнется отлив. Когда вода уйдет из пещеры, вам надо будет спуститься по лестнице и войти в пещеру, расположенную в самом низу. Идите налево и там вы найдете скелет - осмотрите его, а потом возьмите Кольцо Ястребов. Вернитесь обратно и пройдите через первый же выход на юг, после чего вам надо будет продолжить движение на запад, вскоре вы подойдете к лестнице. Теперь вам надо будет по ней подняться и проследовать по дорожке, которая идет по всей пещере и потом выходит из нее. Сразу же после выхода из пещеры, вы обнаружите Большой Ген. Выйдите из района Пещер Прилива и ступайте обратно, на карту - для этого вам надо будет просто пройти налево.

Лирическое отступление: Когда вы окажетесь в деревне Клифф, то сразу же поймете, что здесь собираются всевозможные неудачники и уроды со всего мира - половина из них ходит с густым слоем грима на лице, а вторая половина очень серьезно ошибается, полагая, что можно обойтись и без этого - вскоре станет ясно, что эти красавчики и изнутри примерно такие же симпатичные.

Деревня Клифф

Продолжайте идти на запад и вскоре вы увидите деревню Клифф. Войдите в эту деревню и продолжайте двигаться так далеко, как только возможно налево, до тех пор пока вы не доберетесь до дома Гайста, который расположен в самом конце. У Гарра произойдет небольшое выяснение отношения с Гайстом и последний в конце концов захочет поговорить с Риу наедине - похоже на то, что Гайсту хочется врезать ему, а Гарра он побаивается. Вы должны будете выйти на улицу и решить в разговоре с Гарром, хотите ли вы сражаться с Гайстом, но по сути выбора у вас нет! Вооружите Риу Огненным Кольцом, так чтобы атаки Гайста вас только усиливали, а потом вернитесь в

дом, чтобы встретить Гайста и показать ему, где раки зимуют. Когда он прикажет вам встать между двумя факелами, Гайст вас атакует. Используйте по преимуществу ледяные заклинания, лучше в форме дракона и концентрируйтесь поначалу на двух факелах, прежде чем разберетесь с Гайстом - а он окажется крепким орешком и прикончить его будет нелегко. После того, как вам удастся-таки его победить и он издохнет в страшных корчах, вы сможете освободить Деис. Теперь вам надо будет еще разочек вернуться в Башню Ангела.

Башня Ангела

Вместо того, чтобы входить в башню, как вы делали раньше, вам надо будет спуститься на более низкий уровень, этот спуск вы найдете у подножия лестницы на дальней от вас стороне башни. В самом низу вы найдете Деис заключенную в хрустальную пирамиду. Гарр ударит пирамиду и после этого Деис будет полностью свободна. Она встанет там обнаженной и как следует врежет Гарру за то, что он посадил ее туда. После этого она вам расскажет довольно интересную историю и также заявит, что вы должны с ней встретиться в пещере под вулканом на западе - следующая остановка - Гора Зубло!

Гора Зубло

Идите по тропинке, ведущей к вулкану и обойдите его с другой стороны. У основания вулкана вы увидите пещеру, с каменной доской прикрепленной к стене. Осмотрите эту доску и тогда вы тут же переместитесь в другое место. Деис приблизится к вам и после того, как здесь же появится Гарр, она отдаст вам Глаз Бога, так что вы сможете отправиться на поиски Бога и найти ее сами (да-да, я не ошибся, Бог - это она). Для того, чтобы сделать это, вам надо будет отправиться далеко на север, пересечь море, так что похоже, что вам теперь понадобится лодка. Выходите из пещеры и ступайте обратно, в район Уркан по своей излюбленной дорожке, затем вам надо будет отправиться в Город Джанк, известный также под именем Город Отбросов.

Город Джанк и Доки

Отправляйтесь в самую нижнюю часть этого города, там вы найдете своего старого приятеля Бейда, который разговаривает с охранником. Этот добрый стражник пропустит ваш отряд в доки. Прежде чем вы войдете в док, вам надо обязательно убедиться, что Момо в данный момент является членом вашего славного отряда. Пройдите через док и вскоре вы опять увидите Бейда, который на этот раз стоит на пирсе. После того, как он заметит Риу и всю вашу компанию, он скажет, что корабль еще не починен и поэтому вам придется подождать. Поручите Момо поговорить с ним и тогда она предложит Бейду свои услуги в качестве профессионального судостроителя. После непродолжительного осмотра корабельного двигателя, она даст Риу записку, в которой имеется список всех запасных частей, которые ей понадобятся для ремонта. Выйдите с этого корабля, а потом вернитесь обратно в Джанк. Когда вы выйдете из дока, вам надо будет выделить Гарра в качестве вашего партнера для последующей операции. Найти Шефа Гильдии Мастеров в одном из домов и поговорите с ним. Он расскажет вам, что самое лучшее место, где можно разжиться запчастями - это Стальной Пляж. Выйдите из города и ступайте на север, вскоре вы окажетесь на Стальном Пляже.

Стальной Пляж

Лирическое отступление: для того, чтобы показать местному боссу свою силу и мощь, вам надо будет достать из моря несколько машин. В принципе, это совершенно несложно, просто когда обезьяна поднимает красный флаг, начинайте стучать по кнопке **✳**, чтобы вытянуть веревку. Останавливайтесь, когда обезьяна опустит флаг или когда веревка соскользнет. Вам надо, чтобы число в левом верхнем углу экрана было равно числу в правом верхнем углу, так что останавливайтесь, если ваше число на два метра ниже чем у шефа. Если же вы увидите, что вы уже на два метра выше шефа, то

надо будет очень быстро ударить по клавише **X**, чтобы еще раз потянуть. Рано или поздно вы вытащите эту машину на берег - если это окажется машиной. Вам надо будет найти местного начальника на пляже, он тут болтается неподалеку и больше всего похож на маленького быка, с начальниками это часто случается. Гарр поговорит с ним и тут уязвленный бык попытается проверить силу вашего товарища - попросит его разгрузить небольшую шхуну, разумеется вы сделаете это без особых проблем и докажете начальнику, что вы люди серьезные. После того, как вы справитесь с разгрузкой, вам придется встретиться с гигантским морским чудовищем по имени Англер, кстати, он не слишком счастлив, что его поймали на крючок, вместо какого-то механизма. Для того, чтобы уничтожить этого морского уродца лучше всего использовать огненные атаки (Огненные Когти сработают весьма неплохо), поскольку они наносят водному созданию большой урон. Как всегда в бою с серьезным противником, внимательно следите за состоянием своего здоровья и если оно ухудшится, тут же подлечитесь, благо для этого у вас все средства имеются, от целебных трав, до витаминов.

Поиск Запасных Частей

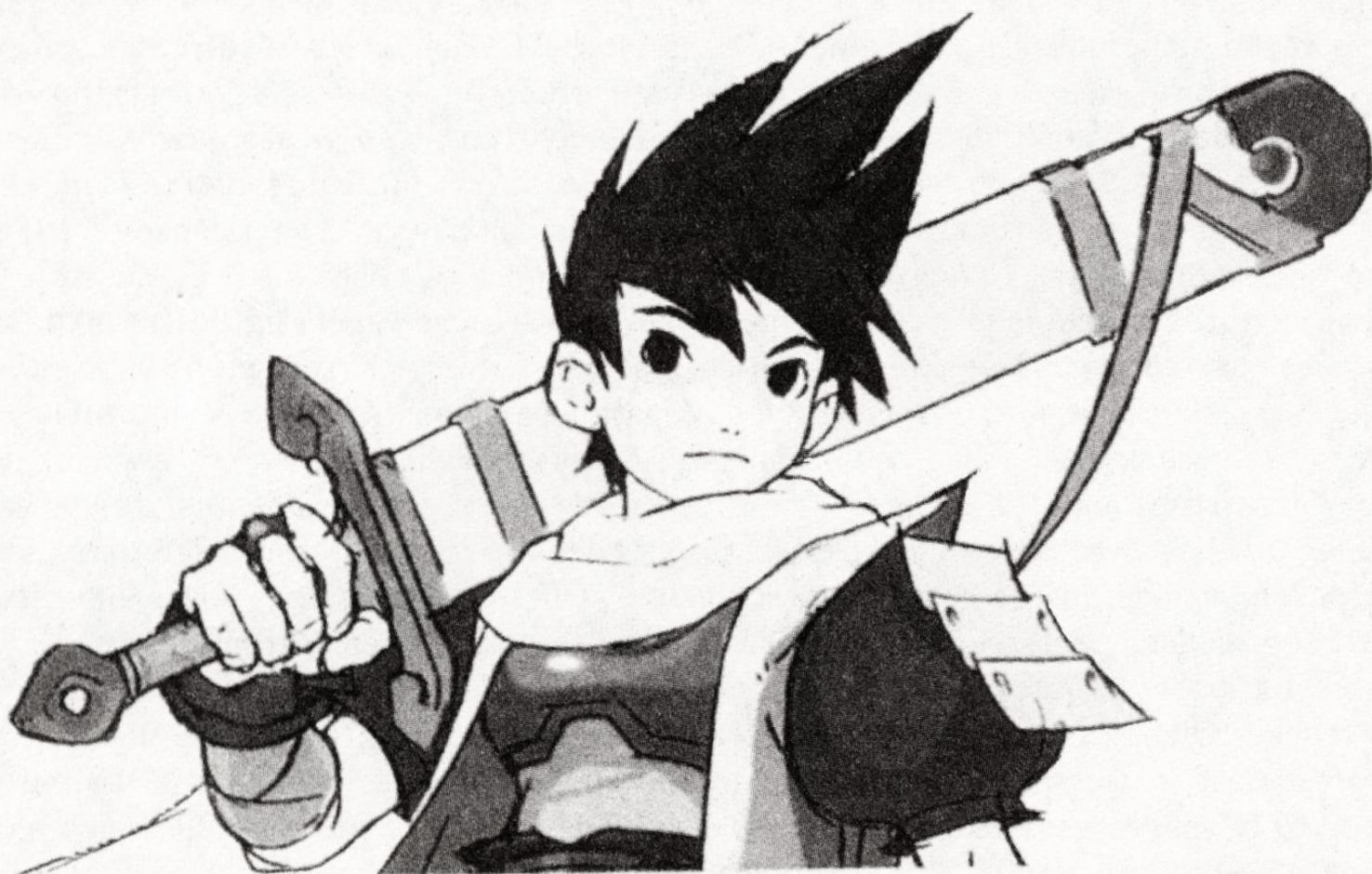
Теперь вам надо будет как следует порыскать по округе, чтобы найти запчасти для вашего корабля, без которых Момо не сможет починить корабль. Вам надо будет войти в грузовой корабль, который находится рядом с вами, впереди будет часть D, вам надо будет нажать кнопку R1, чтобы осмотреть ее. Затем зайдите за угол и спуститесь вниз по ступенькам. Продолжайте спускаться вниз по трапам, до тех пор пока не доберетесь до самого дна, где вам надо будет дважды нажать синий выключатель, чтобы поднять балку, таким образом вы сможете пройти под ней и взять часть C. Потом подойдите к следующему синему переключателю и также нажмите его дважды, тогда вы сможете найти еще одну часть D, которая лежит с другой стороны. Затем идите обратно и поднимитесь по одной лестнице и воспользуйтесь поднятой балкой, чтобы пройти к части A, которая лежит на крышке большого контейнера. Затем вам надо будет пройти ко второму переключателю и перейти через провал в стене. Затем, рядом с этой стеной вы найдете часть H, вам опять надо будет воспользоваться кнопкой R1 для того, чтобы определить ее местонахождение. Прямо перед вами находится третий переключатель, вам надо будет нажимать его до тех пор, пока балка не окажется на одном уровне с большим контейнером справа от вас. Идите обратно ко второму переключателю и нажимайте его до тех пор, пока балка не окажется на одном уровне с контейнером. Теперь вы сможете снова подняться по лестнице и воспользоваться балками для того, чтобы кругом пройти к дальнему контейнеру, на крышке которого и лежит часть C. Вернитесь обратно, к третьему переключателю, который надо будет нажать еще два раза, чтобы он опустил балку вниз, так чтобы она оказалась на одном уровне с довольно низким контейнером справа. Теперь вы сможете пробраться туда, где лежит часть F - как раз на этом контейнере. Вернитесь обратно к третьему переключателю, чтобы переместить балку как можно дальше. Воспользуйтесь здесь кнопкой R1 и тогда вы сможете увидеть запчасть G, спрятанную позади переключателя. Возьмите ее, а потом поищите запчасть C, которая спрятана там же, чуть подальше, рядом с контейнерами слева. Поднимите ее, а потом идите дальше, мимо контейнеров, там вы найдете запчасть E, которая лежит за последним контейнером. Теперь вам надо будет вернуться обратно и подняться наверх по лестнице до самого верха, а после этого пойти налево, чтобы найти там запчасть B. После этого вы сможете покинуть борт корабля, прямо напротив входа вы увидите еще одну часть G. Затем вам надо будет вернуться на корабль, там вы найдете еще одну часть F, которая вам будет очень кстати. Затем вам надо будет отправиться направо и там вы увидите две большие кучи металлолома, на большей из них лежит часть B (H-образный предмет). После этого вам надо будет вернуться туда, где находится местный начальник, тогда вы сможете найти еще одну часть A в море. Следуйте по береговой линии направо, там вы сможете найти еще один ген для Риу, на этот раз это будет Ген Мутации. Потом идите дальше по отмели и вскоре вы обнаружите еще одну спрятанную часть H (для этого вам надо будет еще раз воспользоваться кнопкой R1). Теперь у вас будет целых семнадцать запасных частей для двигателя и с таким увесистым багажом вы сможете спокойно вернуться к Момо в док.

Корабль

Когда вы вернетесь к своему драгоценному кораблю, сразу же отдайте все собранные вами запчасти Момо, чтобы она смогла как можно скорее починить двигатель корабля. Как только ваш прекрасный корабль выйдет в море, ступайте на палубу и тогда вы сможете найти там Нину (она стоит у лебедки) - поговорите с ней. Пока вы будете находиться снаружи, один из моряков расскажет Бейду о Черном Корабле. В этот момент Нина увидит Черный Корабль, когда он будет проходить мимо вас, но он вскоре исчезнет. Корабль будет продолжать свой путь и вскоре в целости и невредимости прибудет обратно в Рапалу. Бейд позволит вам самостоятельно распоряжаться кораблем, так что вы спокойно сможете выйти в море, но прежде чем вы это сделаете, вам надо будет найти себе какого-нибудь штурмана. На ваше счастье, на сцене появится Зиг, который тут же предложит вам свои услуги. Прежде чем отчалить, как советует Зиг, вы сначала сходите в таверну и отдохните там как следует, можете также там сохранить игру. Это будет отличный шанс для вас навестить знакомых лавочников и приобрести у них все добро, которое может вам понадобиться, то есть лекарства, без которых никак нельзя обойтись и, в случае если у вас все хорошо с финансами, можете прикупить какое-нибудь новое оружие - если есть что-то на примете.

Покидая Рапала Варф

Вы сидите в этой деревеньке, теперь пришло время отсюда уходить. Когда вы как следует насытитесь и будете готовы продолжить путь, вам надо будет вернуться обратно на борт корабля и подняться на капитанский мостик, чтобы встретиться там с Зигом. Поговорите с ним и тогда он вас спросит, куда бы вы хотели отправиться. Когда вы скажете ему, что вас интересует Открытое Внешнее Море, он посоветует вам сначала обсудить такой план с другими членами вашего отряда. Идите и поговорите со своим отрядом, после чего вы сможете совершенно спокойно поднять паруса и отплыть. Поначалу вам покажется, что кораблем не так-то и просто управлять, но постепенно вам удастся освоить систему управления: используйте стрелочки вверх и вниз для того, чтобы двигаться вперед и назад, а также стрелки вправо и влево, для того, чтобы рулить. После того, как вы освоитесь с этой совсем несложной системой управления, вы сможете вывести свой маленький кораблик в открытое море, там вода будет значительно более красивой, зато в отличие от огражденной от ветра бухты, в которой вы стояли на якоре, здесь имеется качка и волна. В этот



момент Зиг окончательно сдрейфит и повернет обратно. Он расскажет вам о Легендарном Мореходе, который вполне способен управлять кораблем и может переплыть на нем через море. Зиг предложит вам отправиться в Парч.

Он Дэд!

Помните своего славного приятеля Бейда, что из Рапалы? Так вот, он теперь соединился со своей возлюбленной Шадис, так что у них теперь появилось славное прыгучее дите. Ну не славное ли оно!

Парч

Вы сможете найти Парч к северу от Рапалы, сразу же после того, как вы минуете маяк. Вашим первым заданием здесь будет поговорить с мэром, которого вы сможете найти неподалеку - вам надо будет пойти направо, а потом наверх, он сидит там на полу. Вы вскоре выясните, что мэр не любит есть рыбу - а это единственное, чем питаются люди в Парче, так что из-за этого мэр становится все слабее и слабее. Вам надо будет достать для этого бедняги немного еды, причем только из его родного города, поскольку он очень тоскует по своему родному дому и ему очень плохо, таким образом вам надо будет вернуться на борт своего корабля и отправиться в Центральную Виндию, через Рапалу.

Центральная Виндия

Вам надо будет найти мост через Макис Гордж, а потом войти в дом, который находится чуть ниже его. Затем поговорите со славной молодой леди, которая тут же даст вам рецепт для Шису. Ингредиенты, которые вам понадобятся следующие: семена дерева Шали, Уксус (Vinegar), Конский Щавель (Horseradish), Кусочек макрели.

Вы сможете собрать семена дерева Шали прямо рядом с домом, затем вам надо будет попросить Пеко потрясти дерево, чтобы семечки свалились на землю. Самая лучшая идея - теперь заняться макрелью, которую вы сможете поймать на любимом рыбачьем месте на Макис Гордже. Это единственное место, где здесь водится рыба. Щавель же выглядит как кустики, собирать его надо просто срубая его побеги. Это редкое растение вы сможете обнаружить на дороге Огров, если, конечно, вы еще не набрали на заросли этой травы. После этого вам надо будет отправиться в Восточную Виндию и зайти там в кофейню. Теперь вам надо будет проверить, что в качестве лидера у вас в данный момент - Гарр, после чего вы сможете спуститься прямо к колодцу, рядом с которым вы сможете поговорить с небольшим парнем в капюшоне. После того, как вы выполните его поручение - смотрите Инструкции для Колодца, он даст вам бутылочку с уксусом. Теперь, когда у вас будут все необходимые ингредиенты, вам надо будет вернуться в дом Макис Гордже и поговорить с женщиной, которая там живет. Она тут же расскажет вам как приготовить из этих ингредиентов вкуснейшее кушанье, которое называется Шису. Теперь вам надо будет подготовиться к тому, чтобы вернуться обратно в Парч вместе со всеми имеющимися у вас ингредиентами, чтобы утешить ностальгию Мэра и накормить его как следует.

Инструкции для Колодца: Для того, чтобы получить бутылочку уксуса, вам надо будет помочь парнишке у колодца - он хочет, чтобы вы ему достали немного водички, прямо скажем, что это работа тяжелая физически, так что приготовьтесь к серьезному испытанию своих сил. Для начала вам надо будет воспользоваться клавишей ▲ для того, чтобы опустить ведро в колодец, продолжайте нажимать на эту клавишу до тех пор, пока вы не услышите плеск ведра, погружающегося в воду. Затем вам надо будет вспомнить, сколько раз вы нажимали эту клавишу, чтобы потом не перестараться при подъеме. Не нажимайте на кнопку слишком активно, а не то вы утопите ведро и проиграете, придется начинать все с самого начала. Учтите, что при этом веревка не движется, даже если вы все делаете правильно, так что вы поймете, что довольно трудно определить, правильно ли вы все делаете, или же нет. Когда ведро коснется воды, вам надо будет пошевелить кнопки направле-

ния, для того чтобы ведро там поплескалось и наполнилось бы водой. Вы поймете, что ведро полное по тому, что прекратится плеск. В конце концов вам надо будет нажать кнопку ✖, чтобы поднять ведро наверх, потянув за веревку. Вам надо будет нажать кнопку точно столько же раз, сколько вы нажимали ▲ при спуске, причем точно на той же скорости. Это задание может вам показаться слишком сложным, но вы можете с ним справиться за пару попыток, вряд ли вам придется трудиться дольше.

Парч

Как только вы вернетесь в Парч, вам надо будет сразу же вернуться обратно к дому Мэра и поговорить со стариком. Теперь вам надо будет приготовить Шису - прямо скажем, что эта задача вам вполне по плечу. Убедитесь в том, что кучка семечек дерева Шалу примерно такого же размера, как и кусочек макрели, а также, что уксуса вы в кушанье положите в четыре раза меньше этого объема. Затем вам надо будет положить в миску пару листьев щавеля, а затем размешайте смесь. Помните о том, что когда вы будете это делать, семена Шали уменьшатся. Как только вам удастся правильно приготовить кушанье, мэр сразу же на него накинется. Он очень обрадуется и моментально сожрет всю порцию. Затем он с большим удовольствием расскажет вам о Легендарном Мореходе и том, где он живет. Вы найдете его на самом дальнем из маленьких островков, лежащих поблизости от Парча. Вы увидите его сидящим рядом с хижинкой на берегу. Если вы приблизитесь к острову, появится знак вопроса.

Хитрые Потoki

Когда вы найдете нужный вам остров, вам надо будет преодолеть довольно сильное течение, с которым не так-то и легко справиться. Карта в правом нижнем углу экрана показывает вам то место, куда вам имеет смысл стремиться - оно отмечено маленькой красной точкой. Вам надо будет постоянно оставаться на свету и двигаться как можно быстрее, поскольку у вас будет всего двадцать пять секунд на то, чтобы преодолеть поток. Когда вы доберетесь до домика морехода, вам надо будет остановиться у порога и сразу же нажать кнопку ✖, как только появится знак вопроса.

Легендарный Мореход

Когда вы проберетесь через хитрое прибрежное течение, старик вас приветствует и пригласит вас посетить его скромное жилище. Он объяснит вам, что зовут его Кукуис, что на самом деле, он никогда не был настоящим моряком, что единственное, чем он занимался, так это боцманством на большом черном корабле - и поэтому он не может провести корабль вашего отряда через внешнее море на вашем корабле. Вместо этого он предложит вам подняться на борт большого черного корабля и на нем предпринять это опасное плавание. После небольшого видеоклипа, в ходе которого вам удастся увидеть достаточно агрессивную схватку между вооруженными отрядами, вы окажетесь на борту своего корабля. У разбитого, так сказать, корыта. Вам надо будет поговорить с каждым из членов вашей команды, после чего они предложат врезаться в большой черный корабль и взять его на abordаж, если нет никакого другого способа подняться на борт. Теперь вы снова сможете управлять кораблем и атакуете большой черный корабль.

Абордаж

Вам надо будет атаковать большой корабль точно сзади. Для того, чтобы увеличить собственную скорость, вам надо будет воспользоваться стрелочкой вперед. Поскольку когда вы слишком активно пользуетесь кнопкой ●, ваш двигатель начинает перегреваться, вам надо будет время от времени делать небольшие паузы, для того, чтобы охладить его - счетчик, который показывает вам температуру двигателя находится в правой верхней части экрана. Когда вам наконец-таки удастся догнать вражеский корабль, вам надо будет пройтись по всему своему кораблю, чтобы узнать, в каком состоянии находятся все ваши друзья, и не требуется кому-либо из них моральная или психологическая помощь.

На борту большого черного корабля

Прежде чем взобраться на борт черного корабля, вам надо будет убедиться, что в данный момент Момо находится среди членов вашего отряда. Пройдите через первую дверь, после чего спуститесь вниз по трапу. Зайдите за угол, а потом пройдите в дверь, расположенную в самом конце коридора, которая ведет в комнату, где можно будет найти массу славных конвейеров. Это комната для передвижения платформ. Вам надо будет сходить к компьютерному терминалу и активировать его. Тогда он выдаст вам некоторое количество программных кодов, а также список имеющихся в нем программ. Вам надо будет выбрать программу P2. Заберитесь на платформу, отсюда вы перенесетесь в другую секцию, затем вам надо будет вернуться обратно, а когда вы доберетесь до следующей части, вам надо будет пройти через дверь. В самом конце вы найдете запертую дверь с карточным терминалом. Вам надо будет осмотреть прорезь для карты-ключа, а потом возьмите идентификационную карточку. Затем ступайте обратно в комнату с платформами, оттуда ступайте к компьютерному терминалу и выберите программу P3. Воспользуйтесь этой платформой для того, чтобы попасть в место, которое расположено несколько ниже, чем тот уровень, на котором вы стартовали. Там вы сможете обнаружить дверь, которая ведет в комнату с переключателем главного крана, который вы теперь сможете активировать. Включите кран, а потом возвращайтесь на платформу. Вам надо будет вернуться на то место, где вы в первый раз оказались на борту корабля, а потом пройдите сквозь дверь на самом верху лестницы, чтобы найти там кран. Воспользуйтесь краном для того, чтобы собрать из зеленых ящиков мост. Как только вам удастся преодолеть мост, вам надо будет пройти в дверь, которая находится в самом низу. Продолжайте идти вверх по лестнице до тех пор, пока вы не доберетесь до лифта. Вам надо будет еще раз осмотреть прорезь для предъявления идентификационной карточки, а потом произведите проверку документов для того, чтобы использовать лифт. Вам надо будет сделать еще несколько шагов наверх, чтобы добраться до капитанского мостика этого корабля. Вам надо будет послать Момо осмотреть панель управления. Она попросит вас спуститься вниз и посмотреть, на каком уровне в данный момент находится усилитель, то есть что показывает его счетчик. Спуститесь вниз на лифте, а потом еще пройдитесь по ступенькам. Вам надо будет войти в первую же дверь, снять показания со счетчика, затем запомнить число и добавлять единичку каждый раз, когда вы будете слышать звук. После этого вы сможете подняться наверх, обратно к Момо, и поговорить с ней, когда вы досчитаете до ста. Когда вы ей об этом скажете, корабль будет готов к отплытию и услышав от вас о состоянии двигателя, тотчас же будет отдан приказ поднять якорь, отдать швартовы.

Опасность!

Кажется, что путешествие обещает быть довольно спокойным, потому что никакие опасности, ни воображаемые, ни реальные вам не угрожают, так что можно особенно не нервничать. В этот момент вы услышите сигнал тревоги. Вы тут же помчитесь на мостик, чтобы разобраться что там случилось. Момо довольно быстро вам объяснит, что у вас какие-то проблемы прямо по курсу корабля и необходимо разведать, что же там происходит. Она покажет вам дверь, которая расположена сразу же за каютами членов экипажа, куда вам надо будет пойти. Вам надо будет дойти до этой двери и двинуться дальше, несмотря на все воображаемые опасности, которые вам там могут угрожать. Затем идите по коридору до самого конца. Там поверните направо, идите вперед до тех пор, пока не пройдете через дверь, расположенную в дальнем конце. Вам надо будет отметить, что на полу имеется стрелочка, которая указывает, куда вам надо будет идти дальше. Когда вы пройдете через дверь, то увидите там сундук, внутри которого лежат игральные кости из слоновой кости. Вам надо будет вернуться обратно через ту же самую дверь и идти прямо вперед, а потом спуститься вниз по вертикальной лестнице. Вам надо будет двигаться по дорожке, которая идет кругом, а потом пройти в дверь, которая находится в самом конце. Идите направо, поднимитесь вверх по лестнице, потом идите кругом, после чего спускайтесь вниз по лестнице и вы вскоре очутитесь в комнате набитой ящиками. Вам надо будет спуститься вниз, а потом забраться на ящики, чтобы добраться до

двери. После этого вам надо будет подняться наверх по вертикальной лестнице, чтобы добраться до носа корабля. Вам надо будет дойти до самого конца, чтобы увидеть там два морских чудовища, которые называются Аммонитами. Прямо скажем, что эти ребята довольно скверно выглядят - жизнь к ним отнеслась не слишком справедливо, так что им можно только посочувствовать. Учтите, что этим ребятам совсем не нравятся огневые атаки, в особенности молнии, так что трансформируйте Риу при помощи Гена Грома и атакуйте врага при помощи древнего скандинавского заклинания Мьелльнир - если, конечно, вы умеете его применять. Как всегда, вам надо будет использовать одного члена отряда исключительно как целителя, тогда как всех остальных вы можете использовать как нападающих. Враги смогут выдержать около 2000 хитов, прежде чем сыграют в ящик. Вам надо будет как можно быстрее уничтожить этих мерзавцев, а затем отправиться в короткое путешествие вниз по лестнице. Следующее, что вы узнаете, так это то, что вы прибыли к месту вашего назначения - Ковиноту.

Потерянный берег

Как только вы бросите якорь у Затерянного Берега, вы сразу же найдете город с привычным русскому уху названием Комбинат, который битком набит машинами и технологиями, а также некоторым количеством зомбированного народа с совершенно стеклянного вида глазами. Зрелище прямо скажем, не самое приятное, так что лучше всего вам было бы обстрелять это местечко крылатыми ракетами с термоядерными боеголовками, которых у вас к сожалению нет. К тому же, пока что у вас нет никаких дел в Ковиноте, так что можете сразу же выйти из города. Когда вы будете уходить, то вам покажут сцену в вашем лагере, в которой каждый персонаж медитирует и говорит сам с собой - выглядит это неестественно и довольно страшно. На самом деле, похоже что все эти видения означают разговор сознания каждого из героев с его подсознательным супер эго. После этой мучительной сцены вам надо будет отправиться на север, где вы и найдете дерево, отмеченное знаком вопроса. Вам надо будет войти туда и найти там ген Транса, который погружает героев в полуобморочное состояние и позволяет произвести сеанс такого глубокого и квалифицированного психоанализа, что сам доктор Фрейд бы позавидовал. После этого во всех отношениях полезного визита, вам надо будет отправиться на восток, к Стальной Могиле. Вам надо будет каким-то образом пройти через свалку, которая также расположена на востоке. Вам придется идти сквозь свалку, чтобы пройти на другую сторону, так что даже и не пытайтесь отказаться от этого важного и почетного задания. Для того, чтобы добраться до выхода, вам надо будет пойти налево на первой развилке, после чего вы сможете пойти по круговой дорожке. Вам надо будет пойти наверх по лестнице, расположенной в самом верху, чтобы найти там очки от солнца (с ультрафиолетовым фильтром), они лежат в сундуке. Теперь вам надо будет вернуться обратно по лестнице, а потом подняться по лестнице, которая ведет на самый верх здания. Вам надо будет пересечь довольно большое пространство, чтобы оказаться далеко справа и потом подняться по засыпанному песком склону. Вам надо будет повернуть налево, тогда вы без труда сможете найти путь, который ведет наверх и вскоре вы войдете на территорию Колонии.

Колония

Прежде чем вы войдете туда, вам надо будет убедиться в том, что Момо находится среди членов вашего отряда. Когда вы прибудете на место, вам покажут главное здание, то у которого на крыше лежит большой блюдце. На самом деле, это довольно забавная штука, так что вы сразу же поднимитесь по ступенькам и войдите в дверь под самым блюдцем. Вы окажетесь в телепортационной камере, похожей на аналогичное устройство в Замке Виндии. Вам надо будет поднять сумку, которая лежит на телепорте, чтобы достать из нее ключ, затем выйти из этой комнаты и спуститься по трем пролетам лестницы налево. Вам надо будет пройти кругом налево, чтобы найти там дверь и несколько ступенек, ведущих наверх. Вам придется пройти через дверь, которая ведет прямо к такому приятному предмету, как глубинный акваланг, лежащий в сумке. Вам надо будет вернуться обратно

и подняться наверх, чтобы найти там Ошибочный ген, после этого идите кругом, направо, а потом, в самом конце войдите в дверь. Пройдитесь по коридору, а потом выходите обратно на улицу. Вам надо будет пройтись вверх по ступенькам, вскоре вы увидите, что стоите над стеклянной крышей. Вам надо будет подняться еще чуть-чуть выше, чтобы взять Плод Мудрости, который лежит в сундуке в самом конце, прежде чем вы сможете спрыгнуть вниз, на крышу.

Лазерная и зеркальная загадка

Используя Момо вам надо будет прочесть инструкции, которые находятся рядом с переключателем, который находится в правой части комнаты. В этой комнате вам надо будет осмотреть целых три зеркала, а также лазер. Вам надо будет зажечь топливо при помощи лазера, расположенного в другой стороне комнаты, для того, чтобы активировать транспортер. Для того, чтобы вращать зеркала, вам надо будет вращать переключатели, которые расположены сбоку. Передвигайте все три таким образом, чтобы луч отразился от зеркал прямо в сопло. Вам надо будет проверить расположение зеркал, которое обеспечит вам правильное прохождение луча. И не расстраивайтесь, если вдруг у вас что-нибудь не получится - если ошибетесь, то всегда сможете исправиться и показать высокий класс, с которым мало кто бы смог поспорить.

Садись в мой транспортер

Как только вы попадете в транспортер и сможете его завести, вам надо будет выйти из комнаты через дверь в полу, а потом подняться по ступенькам. Продолжайте подниматься и вскоре вы окажетесь рядом с телепортационной комнатой. Войдите в нее и встаньте снова на телепортер, который вновь перенесет вас через море.

Телепортационная Башня

Вам надо будет пройти через эту дверь, а потом идти вслед за Хани, когда она попытается от вас убежать. Вы обнаружите, что вы вновь оказались на Стальном Пляже, внутри большого грузовика. Если вы захотите, то сможете выбраться со Стального Пляжа и поставить лагерь, чтобы сохранить свое положение. Очень разумным мне кажется предложение посетить гостиницу для того, чтобы полностью восстановить там здоровье ваших героев. Когда вы будете готовы продолжать путь, вам для начала надо будет добраться до комнаты с переключателями. Для того, чтобы попасть туда, вам надо будет пройти обратно через первую дверь на грузовике, после чего вам придется спуститься вниз по трапу. Когда вы доберетесь до перекрестка, вам надо будет продолжить движение вниз, причем стараясь держаться как можно дальше от дверей, а потом продолжить путь до тех, пока вы не встретите второй набор ступенек. Затем вам надо будет подняться по лестнице и далее идти прямо вперед, до следующих ступенек, по которым также надо будет подняться. Прямо за углом на самом верху лестницы вы обнаружите четыре переключателя с цветными кругами. Вам надо будет нажать эти переключатели в следующем порядке: Темно-синий, Светло-синий, Золотой. Теперь вы сможете использовать лестницу, которая расположена слева, для того, чтобы спуститься вниз, а затем продолжить движение навстречу новой, крайне увлекательной секции. Вам надо будет двигаться по дорожке, а потом подняться наверх, после чего вы доберетесь до комнаты с платформами-загадками.

Загадка с движущимися платформой

В этой комнате вы найдете довольно большую яму с платформой в середине. Вокруг края этой дыры вы увидите еще три другие платформы. Если вы встанете на одну из этих платформ, то она начнет двигаться в том направлении, в которое вы стоите лицом. Идея состоит в том, что вам надо добраться до центральной платформы, чтобы открыть дверь. Это совсем нелегко сделать, так что я рекомендую вам очень точно следовать инструкциям. Если вы запутаетесь и вам покажется, что лучше все начать с самого начала, то вы можете выйти из комнаты и все платформы вновь переу-

новятся, так что вы без проблем сможете наслаждаться жизнью в этих славных местах. На самом деле, вам просто надо сделать так, чтобы все платформы встали на одной стороне квадратной комнаты, после этого вы сможете съездить в центр комнаты и открыть дверь. Как только вам удастся это сделать, вам надо будет войти туда и отправиться наверх, тогда рано или поздно вы доберетесь до спутниковой тарелки, которая расположена на самом верху башни. Вам надо будет осмотреть панель управления, которая там имеется, для того чтобы выровнять тарелку, иначе вам будет довольно трудно с ней управляться. Вам надо будет поворачивать тарелку при помощи кнопочек на вашей панели управления (на контроллере приставки), до тех пор, пока вы не начнете слышать только звонок, без всякого треска помех. Только тогда можно будет признать, что настройка тарелки удалась. Теперь транспортер будет в полностью функционирующем состоянии. Таким образом, вы теперь можете спокойно отправиться обратно в комнату транспортера. Когда вы вернетесь обратно вниз, вам надо будет спуститься вниз по ступенькам, когда вы будете вновь входить в башню - для того, чтобы взять себе Чернила Навыка, которые лежат в сундуке. Вам надо будет воспользоваться панелью управления рядом с телепортером, чтобы выбрать себе новый пункт назначения, он должен быть теперь "Container Yard". Затем вы сможете войти в телепортер. Вам надо будет взять себе на память новый Ген излучения, а потом вернуться обратно в телепортер. Вам надо будет переустановить телепортер таким образом, чтобы переместиться на Драгоньер. Телепортируйтесь туда.

Драгоньер

Когда вы выйдете из здания телепортера, вас поприветствует славный старик, после чего вас пригласят на пир, посвященный вашему прибытию. Патриарх этой местности расскажет вам, что все население Драгоньера составляют Бруды, как и Риу. Теперь вам придется посмотреть довольно длинный видеофрагмент, такая уж у вас видно сегодня судьба, придется насыщаться фактами в принудительном порядке. В этом сказочном сне, Риу будет беседовать с многочисленными обитателями деревни. После этого вы увидите, как Риу куда-то уходит вместе с женщиной плотно закутанной в темный плащ. Это будет уже слишком. Вам надо будет выйти из комнаты и тогда Рею представят слово. Вам же надо будет пойти на север, и поговорить там с Гарром. Риу, Рей и Гарр побеседуют слегка, после чего на сцене появится Гриол и расскажет Риу, что старейшина желает его увидеть. Вам надо будет пойти к колодцу, большой дыре в земле, а потом спуститься вниз по лестнице. Когда вы доберетесь до самого дна, вам надо будет подняться по другой лестнице и следовать по дорожке, идущей вдаль. Вскоре вы окажетесь перед тремя дверьми, вам надо будет войти в ту из них, что находится выше всех других. За ней вам удастся найти сурового старейшину. Он немного поговорит с Риу, а потом попросил Гарра с ним поговорить. Вам надо будет несколько изменить состав своего отряда так, чтобы в него входила и Нина (вам надо будет как-то выйти из деревни), а потом вернитесь к Старейшине. После того, как Старейшина проведет некоторое время за беседой с Риу, он вдруг скажет, что хочет погибнуть в бою, дабы Риу завладел бы его силой. Затем он превратится в довольно большого дракона. Когда вы будете с ним сражаться, вы выясните, что Риу сам не может превратиться в дракона, так что задача перед вами будет стоять очень непростая, так что вам придется оставить Риу в пассиве, пусть он выполняет функции целителя, тогда как два других члена отряда займутся атакой. Похоже, что атаки молниями наносят врагу максимальный ущерб, но при этом их число ограничено, так что не надейтесь на очень быструю победу. Если вам удастся получить ход после атаки врага и все ваши персонажи будут иметь полное здоровье, то Риу также сможет наносить удары. Он может быть, конечно, и старик, но старик очень крепкий, вроде Розенбома, так что вам придется задать ему серьезную трепку, прежде чем враг будет окончательно повержен. Когда вы наконец-таки победите, то Старейшина оставит вам свой ген бесконечности, так что вам надо будет поднять его и уйти. Гриоль расскажет вам, где вам надо будет искать Богиню, когда вы выберетесь из колодца, кроме того, он вам посоветует поговорить с человеком у ворот. Поговорите с этим парнем, а потом уходите из деревни, вам надо будет отправиться на фабрику, которая расположена на севере. Если ваш отряд кажется вам ослабленным, то вы вполне можете себе позволить разбить лагерь и отдохнуть.

Фабрика

Как только вы наберетесь сил, вам надо будет осуществить свой поход на север. Когда вы попытаетесь добраться до входа на фабрику, вам надо будет выбрать нижнюю дорожку, когда встретите развилку, на второй развилке все равно идите по нижней ветке, на третьей развилке опять поверните вниз. Вам надо будет оттуда пойти направо, вскоре вы найдете там главную дверь. Войдите в эту дверь, а потом идите кругом налево, после чего придется вам очень быстро спуститься по песчаному склону. Вам надо будет проследовать по дорожке, по правой стороне от развилки, а потом подняться наверх по лестнице. Теперь вам надо будет нажать переключатель и пройти через дверь, будьте осторожны, поскольку лучи света там довольно сильно поворачиваются, так что вашему здоровью может быть нанесен большой ущерб. Вам надо будет там пройти кругом по дорожке, вскоре вы найдете некоторое количество переключателей и участков пола, через которые идет ток. Вы не можете пересечь участок под током, когда он включен, так что вам надо будет использовать переключатели для того, чтобы убрать ток, а также чтобы опустить платформы. Вам надо будет сначала нажать переключатель слева, а затем пробежаться кругом и нажать переключатель справа. После этого вам надо будет переключить его наискосок, так чтобы две платформы на другой стороне опустились. Также не забывайте о полах под током, учтите, что как и курение, поджаривание при помощи переменного тока опасно для вашего здоровья! Как только вам удастся перебраться на другую сторону, вам надо будет спуститься вниз по ступенькам и войти в дверь. Затем идите направо и снова направо, затем пройдите через дверь в самом конце и поднимитесь по лестнице, которая ведет налево и наверх. Вам надо будет спуститься вниз по ступенькам и нажать переключатель, чтобы добраться до сундука. Вам надо будет подняться обратно по ступенькам и спуститься вниз по лестнице. Сразу же за дверью вы найдете переключатель, который отключает электрические полы. Вам надо будет только нажать эту кнопочку и тогда все остальные переключатели активируются таким же образом. Перед вами поднимется платформа, при помощи которой вы сможете забраться наверх по ступеням, чтобы добраться до панели управления Воркбота. Когда вы разберетесь с бедным роботом, вы сможете вернуться обратно вверх по лестнице, которую вы использовали для того, чтобы добраться до сундука некоторое время назад. Вместо того, чтобы спуститься по ступенькам, вам надо будет отправиться направо и пройти через дверь, которая ведет к двери до самого конца. Внутри вы найдете длинную лестницу с пожарным выходом на самом верху. Вам надо будет прочитывать указатель рядом с дверью. Если вы еще чего-то не поняли, разбейте стекло (можете для этого использовать колющее движение Риу, только не стойте слишком быстро к стеклу, а не то порежетесь). Затем пройдите через двери, чтобы вновь оказаться на Затерянном Берегу, а точнее, в Пустыне Смерти. Когда вы окажетесь в пустыне, вам удастся послушать Хориса и он вам расскажет много всего интересного, например то, что из этой пустыни никто еще живым не возвращался.

Описание Воркбота

Вам придется использовать этого славного рабочего бота для того, чтобы активировать переключатели отключающие ток в полу. Для того, чтобы выполнять эту полезную работу, вам надо будет просто научиться управлять роботом. В общем-то, после активации, бот как правило повторяет все движения управляющего, причем вне зависимости от того, кто его активировал. Таким образом, как только вы активируете бота, вы сможете немного походить и он очень скоро станет вашей вылитой копией, будет точно также двигаться - в любом направлении и с непринужденным изяществом. Проблема состоит только в том, что все движения вы способны выполнять только если будете двигаться по возвышению здесь, в замке, если же вы покинете эту местность, до робот будет отключен и возвращен на стартовую позицию. Чтобы привести бот на нужную вам позицию, вам надо перевезти его на противоположную секцию, рядом с маленькими колоннами на каждом шагу, так что вы сможете двигаться как угодно, не обращая внимания на своего работа. Затем вам надо будет пройти к следующему переключателю, так что робот теперь сможет действовать. Когда бот будет рядом с переключателем, вам надо будет нажать кнопку ▲, также надо будет сделать со всеми тремя оставшимися электрическими переключателями и не дать врагу поджарить вас заживо.

Следуйте за Звездой...

Вот вы и попали в местечко по-настоящему гостеприимное - в Пустыню Смерти, где вам надо будет разыскать Богиню. Сразу скажу вам, что это задание не будет простым. Вам надо будет использовать звезды для того, чтобы по ним ориентироваться - пустыня довольно ровная и никаких выделяющихся точек, чтобы их взять в качестве ориентиров, найти не удастся. Если вы и о звездах ничего не знаете, то неминуемо потеряетесь и конец ваш будет плачевным. Убедитесь в том, что у вас есть вся информация, полученная от Хориса, а также помните, что все звезды выглядят совершенно по-разному, вам надо будет помнить, как именно. Кроме того, неплохо будет также убедиться в том, что вы прихватили с собой немного воды из кувшина, который стоит рядом с Хорисом, прежде чем отправиться в путь. Когда вы будете готовы к отправке, вам надо будет выйти в пустыню. Вам придется идти по направлению к Ложной Полярной Звезде, которая находится справа от истинной Полярной Звезды. Когда вы пройдете всю ночь, взойдет солнце и вам надо будет разбить лагерь. Пока вы будете сидеть в лагере, днем, вам надо будет отсыпаться и отдыхать, чтобы ночью продолжить поход. Когда Риу и другим вашим друзьям нужно будет пить, они вам об этом скажут, а вообще, без крайней необходимости не пейте. Кроме того, каждый раз, когда вы будете пить или сражаться, вам потом надо будет следить за тем, за той ли звездой вы идете и не пора ли вам сменить курс. Если вы будете продолжать идти за Ложной Полярной Звездой, то вам посчастливится увидеть огни города через четыре ночи. Вам надо будет продолжать движение в течение еще одной ночи и тогда огни города побледнеют и исчезнут. В этот момент вам надо будет повернуть и идти вслед за истинной Полярной Звездой. Продолжайте движение и вскоре вы найдете банду, которая идет в свое логово, неподалеку от вас. Вы увидите, как из этого логова выберется монстр по имени Манмо. Если вы не доберетесь до этого места после двух дней движения в сторону истинной Полярной Звезды, значит вы где-то не туда повернули и сбились с пути истинного. Так что придется вам использовать Ракда для того, чтобы вернуться на базу. Вы также можете использовать Ракда для постановки лагерей. Когда вы будете сражаться с Манмо, вам надо будет в основном использовать замораживающие и молниевые атаки, поскольку именно сопротивляемость холоду и молниям является слабым местом Манмо. После боя, Нина заболевает, так что вам необходимо будет как можно быстрее ее спасти. Вам надо будет принести Ракду в жертву, чтобы дать его мясо Нине - тогда она выздоровеет. Чтобы убить Ракду, вам надо будет к нему подойти вплотную, а потом использовать рубящее движение Риу. Затем вернитесь обратно в палатку и тогда Риу даст Нине мясо. Когда Нина выздоровеет, вы сможете отправиться в сравнительно безопасное место - Оазис.

Оазис

Вам надо будет использовать этот город для того, чтобы как следует пополнить свои запасы. Сделать это будет не так-то легко, так что приготовьтесь к большой заготовительной кампании. В первую очередь вас интересуют целебные травы, а также витамины из лавки, которая находится совсем рядом с харчевней. Когда вы будете готовы к выходу, вам надо будет подняться по крутому холму и выйти в город. Идите оттуда на север, вскоре вы окажетесь рядом с Сэр Ханом. Вам надо будет заранее убедиться, что в вашем отряде имеются Момо и Рей, поскольку без них вам здесь придется туго. Только после этого вы сможете войти в город.

Сэр Хан

Когда вы наконец-таки попадете в город, вам надо будет для начала пойти по дороге, которая ведет направо, а затем войти в здание, расположенное слева от вас, в самом конце дороги. Внутри вы найдете мертвое существо очень похожее на Хани. Вам надо будет пройти еще дальше по дорожке, и собрать там всевозможные предметы, которые лежат в сундуках. Учтите, что шок, которым вас будут поражать враги вреден для здоровья, но убить он вас никак не сможет. Вам надо будет подняться наверх по ступенькам, после чего вы снова окажетесь снаружи, где вы сможете восстановить

свое пошатнувшееся здоровье. Вам надо будет пройти через дверь расположенную на севере и активировать компьютер с помощью Момо. Выйдите из комнаты и спрыгните вниз с крыши, там где находится склон. Вам надо будет отправиться вниз и налево, а затем наверх и налево, таким образом вам очень скоро удастся оказаться на дороге. Войдите дверь с пурпурными знаками с каждой стороны и воспользуйтесь Момо для того, чтобы активировать очередной компьютер. Поднимитесь наверх по лестнице и пройдите через дверь, откуда вы сможете увидеть лифт. Вам надо будет войти в лифт, чтобы подняться наверх, в Мирию.

Мирия

Вам надо будет спуститься вниз по лестнице направо от двери, а потом пройти по коридору. Затем поднимитесь по лестнице, которая находится рядом с лифтом (она выглядит как черная дыра). Вам надо будет нажать переключатель и тогда вы сможете спуститься вниз по лестнице. Активируйте лифт при помощи панели, которая расположена рядом с шахтой и введите место назначения - Палуба Обслуживания и Ремонта (Maintenance Deck). Вам надо будет пройти по мосту, а потом съездить на следующем лифте в Рабочий Район. Пройдите через дверь и далее, в следующую комнату. Вам надо будет продолжить движение направо, а потом наверх по лестнице, чтобы добраться до комнаты с двумя переключателями. Вам надо будет активировать оба переключателя, чтобы отключить лазеры системы безопасности и открыть главную дверь. Вам надо будет спуститься вниз по лестнице и пройти вдале до самого конца комнаты, а потом подняться по следующей лестнице. Пройдите через эту комнату, а потом поднимитесь по ступенькам коричневого цвета, которые находятся справа от вас. Далее вам надо будет идти по коричневому полу до тех пор, пока вы не доберетесь до новой двери. Войдите в эту дверь и езжайте на конвейере на другую сторону комнаты. Пройдите через следующую комнату и вы сможете полностью исцелиться - совсем неплохой новогодний подарок, не на каждом этаже такое случается... Советую вам запомнить расположение этой комнаты, она вам еще наверняка пригодится. Пройдите через дверь расположенную на самом верху, а потом через дверь в конце коридора, там вы сможете найти Священное Облачение, лежащее в сундуке. Вам надо будет вернуться обратно и войти в другую дверь, ту что слева от вас. Там вам надо будет войти в дверь в самом конце, чтобы найти там "Ужасное Чудовище", сидящее за стеклом. Вам надо будет нажать на выключатель, чтобы отключить снотворный газ, после этого вы сможете выйти из комнаты. Вам надо будет пройти через самую ближнюю дверь, рядом с тем местом, где вы впервые вошли в этот район. Это окажется комната Шоковых Экспериментов и вряд ли вы выйдете из этой комнаты точно таким же, каким вы были раньше. Учтите, что сейчас вам предстоит пройти по электрифицированному полу. Если вы захотите, то вы сможете воспользоваться выключателем, чтобы узнать, через какие панели идет ток. Поскольку ток не будет вам наносить сколько-нибудь серьезных повреждений, вам лучше всего сразу же выбрать оптимальный маршрут, после чего спокойно пойти по нему, дабы не слишком искушать судьбу. Затем вам надо будет встать на прямоугольный лифт, чтобы спуститься этажом ниже, а потом пройти в дверь в самом низу, чтобы найти там сундук с небольшим количеством Чернил Навыка. Вернитесь обратно и пройдите через другую дверь. Вам надо будет пройти кругом и войти в первую дверь, в которую вы здесь входили. Нажмите на переключатель, чтобы вновь поднять лифт на верхний этаж. Вам надо будет вынуть специальный нож из сундука, а потом пройти через дверь, чтобы еще раз встретиться с Монстром. Уничтожить это чудовище совсем непросто, поскольку враг умудряется практически полностью восстанавливать свое здоровье в тот самый момент, когда вы думаете, что уже победили его. Вам надо будет использовать все возможности Риу, чтобы развить максимальную силу удара, в то время как остальные ваши персонажи должны будут разделиться на целителей и атакующих. Как только вам удастся одолеть своего врага, вам надо будет быстренько схватить Ключ-Карту В. Воспользуйтесь лифтом для того, чтобы спуститься вниз, на следующий этаж и собрать там снаряды НЕ, которые лежат в соседней комнате. После этого вам надо будет пройти весь путь обратно в

комнату целителей, в которой вы не так давно уже побывали. Тем самым вам удастся довести свои хиты в обороне и в атаке до максимума, что будет для вас совсем не вредно. Выйдите в дверь справа, а потом пройдите через комнату с конвейером и выйдите в дверь. Вам надо будет вернуться по лестнице в главный зал. Поднимитесь наверх по зеленым ступенькам, причем идите только по зеленым плиткам в полу, все остальные вас до добра не доведут. Затем вам надо будет подняться наверх по эскалатору и выйти в дверь, расположенную на крыше. Там вам удастся обнаружить еще одну комнату медицинского предназначения, которая вам может пригодиться, если вы будете продолжать вести себя агрессивно и нападать на более мощных чем вы сами противников. Пройдите через самую верхнюю дверь, а потом поверните направо, чтобы найти там дверь заблокированную растением. Вам надо будет вооружить Момо снарядами НЕ, и использовать ее пушку для того, чтобы уничтожить это поганое растение без следа. Если вы окажетесь достаточно проворным бойцом, то у вас будут все шансы на успех в непростой борьбе. После того, как вы справитесь со своим врагом, у вас появится возможность пройти в следующее помещение, за дверью вы обнаружите комнату типа парника-теплицы, полную всяких растений и зелени. Вам надо будет идти строго вперед, до тех пор, пока вы не найдете Протеин, затем вам надо будет повернуть направо, после чего вы сможете достать магическую пластину из сундука. Вам надо будет продолжать движение по травянистому склону налево для того, чтобы попасть в следующую секцию, откуда вы снова сможете добраться до серой дорожки. Она приведет вас к двери, к которой вам надо будет привести Рея, чтобы он помог вам с ней справиться. Пройдите в комнату и выйдите через двери. Идите вперед и вперед до тех пор, пока вы не найдете Серебряную Тиару, которая находится в секретном сундуке за деревом. Вам надо будет продолжить движение в том же направлении, а потом подняться по лестнице. Вы войдете в следующую комнату и на лифте поднимитесь в Эдем.

Эдем

От лифта вам надо будет пойти на север, чтобы найти там мост. Когда вы пересечете мост, вы встретитесь с Типа, который уведет Риу в магический сон. Во сне вы увидите разные фрагменты и сцены из своей прошлой жизни, кроме того, вам удастся посмотреть на боссов, которых вам довелось уничтожить в ходе вашего тяжелого путешествия. Затем вы вернетесь в Эдем, для того, чтобы еще немного поговорить о своей непростой жизни. После этого Риу перенесется в очередной сон. Когда вы вновь получите Риу под свое начальство, вам надо будет отправиться на север, чтобы повидать там Нину и увидеть ее мысли, также вам надо будет найти статую. Осмотрите статую и она посоветует вам отправиться обратно, так что вам надо будет послушно уйти тем же путем, каким вы и пришли сюда. Вы вскоре обнаружите рядом с собой Реи, в общем-то все вокруг становится все более и более странным. Осмотрите статую, которая находится неподалеку от вас, чтобы сохранить свои достижения - самое время это сделать. После того, как вы сохранитесь, вам надо будет продолжить путь на север, чтобы найти там третью статую. Она скажет вам, что вы должны поклониться ей низко-низко и помолиться, тогда она покажет вам путь к истине и победе. Я поэт и вообще... Пора прекратить этот бред. В общем-то, все что вам будет нужно, это встать прямо перед статуей и не шевелиться в течение примерно двадцати секунд после того, как вы осмотрите статую. Если же вы пошевелитесь, то фокус не пройдет. Сразу же после этого вам удастся прочесть мысли Момо - ощущение будет довольно странное. Вскоре вы увидите перед собой странное сооружение - на самом деле оно сконструировано специально для перевозки людей, так что вы можете спокойно подготовиться к долгому плаванию. Войдите на борт и вас перенесут на новое место. Отсюда вам надо будет войти на борт лодки, затем войти в транспортеры, чтобы все у вас вышло как следует, надлежит очень ясно помнить, что все свои действия вы должны выполнить в строго определенной последовательности. Все транспортеры окрашены в различные цвета, вам надо будет входить в транспортеры в следующей цветовой гамме: Желтый, Пурпурный, Зеленый, Синий. Для того, чтобы добраться до желтого транспортера, вам надо будет двигаться в следующем направлении, после

того, как вы будете попадать на разные перекрестки: налево, налево, направо. Разумеется, направление указано с точки зрения Риу. Для того, чтобы добраться до следующего транспортера вам надо будет пойти направо, потом опять направо, мимо Гарра, а потом налево. Для того, чтобы попасть в зеленый телепортер, вам надо будет пойти сначала направо, а потом налево. На другой стороне вы встретите Пеко, с которым сможете поговорить. Затем вам надо будет пойти прямо вперед, чтобы добраться до последнего синего телепортера.