



Действие новой части разворачивается через некоторое время после событий *Breath of Fire III*. После продолжительной войны, длившейся не одно столетие, между двумя противоборствующими сторонами было, наконец, установлено долгожданное перемирие. Внезапно случается новое несчастье — исчезает благородная принцесса Елена, на поиски пропавшей отправляется ее сестра Нина. На своем нелегком пути она встречает молодого и храброго воина Рюу (Ryu), с которым ей предстоит преодолеть немало опасностей и найти свою сестру. Однако, перед тем, как отправиться в путешествие, рассмотрим некоторые общие моменты: главных персонажей игры, управление, характеристики героев, систему боя, магию, которую персонажи могут применять во время схватки и т.п.

ДЫХАНИЕ ОГНЯ IV

Меню инвентаря

На экране инвентаря вы можете посмотреть список предметов и заклинаний, текущее время игры и деньги, имеющиеся у вас в наличии. Посмотреть вещи и заклинания, а также использовать их можно с помощью меню в левой части экрана. Теперь рассмотрим это меню немного подробнее.

Вещи (Items) — в данном пункте вы можете просмотреть список полезных предметов, имеющихся в наличии, и использовать их. При входе в подраздел открываются еще два подменю: с помощью левого можно совершать действия над выбранными объектами, правого — просматривать и использовать имеющиеся у вас предметы.

Специальные возможности (Special) — в данном подменю вы можете использовать специальные возможности персонажей. При переходе в данный пункт открывается два подменю слева и список доступных персонажей. Первое меню содержит набор возможных операций с навыками, второе — список самих навыков.

Меню операций с навыками состоит из трех пунктов: использовать, сортировать и вернуть навык в список. Рассмотрим их немного подробнее.

Использовать

Вы можете использовать магические навыки одного персонажа на других, чтобы восстановить их самочувствие и магию.

Сортировать

Есть возможность разложить все способности каждого персонажа «по полочкам». Выбрав персонажа, вы попадете в специальное меню, позволяющее сортировать навыки по разным параметрам: вручную или по некоторым критериям: отделяя лечебные и боевые навыки или же по количеству очков.

Вернуть

Вернуть навык в свиток. Более подробно о свитке навыков читайте в разделе «Лагерь».

Снарядить персонаж

В данном пункте можно подобрать необходимые для героя броню и вооружение. При выборе этого пункта вы попадете на следующий экран: слева находится меню и список героев, справа — характеристика выбранного персонажа и его снаряжение. Чтобы самостоятельно снарядить героя, выберите первый пункт, затем можете навешать на него броню и оружие из списка по своему усмотрению.

Второй пункт — выбор лучших вещей. Здесь компьютер подберет вам наиболее оптимальное вооружение и броню для каждого персонажа. После выбора данного подпункта в меню вы попадаете на следующий экран, где можете выбрать воина, и компьютер должным образом его снарядит.

Третий пункт: снять с персонажа броню или оружие и отправить их в инвентарь.

Статус персонажа

В данном пункте можно просмотреть характеристики героев: защиту, атаку, мощь и прочее. Более подробно о героях и их характеристиках — чуть ниже, в соответствующем пункте.

Смена персонажа

По ходу игрового действия в вашем распоряжении будут несколько персонажей, но управлять вы можете только одним — в данном разделе можно сменить активного героя. При выборе данного пункта вы попадете на следующий экран, состоящий из небольшого меню слева и списка персонажей. Меню слева позволяет выбрать активного воина во время обычного передвижения и во время битвы.

Настройки

В данном разделе вы можете настроить управление, разрешение монитора, звук и многое другое.

Сохранение игры. Запись текущих результатов, возможно только на экране карты.

Карта

При переходе из одной локации в другую вы попадаете на карту, где отмечается каждая пройденная местность. Позже вы можете вернуться в любую локацию, чтобы подзаработать денег или поднакопить опыта — чаще всего приходится это делать, когда у вас не хватает сил расправиться с очередным боссом. Кроме того, находясь на карте, можно разбить лагерь и сохранить текущие игровые достижения.

Персонажи и их характеристики

Каждый персонаж в игре уникален и имеет свои собственные, присущие ему навыки. Все воины способны совершенствоваться по ходу игрового процесса. Как и в любой средне-статистической RPG, в Breath of Fire IV у каждого персонажа имеет ряд характеристик, основными из которых являются три: здоровье (HP), магия (AP) и уровень. Во время сражения, когда враги наносят вам ущерб, вы можете потерять некоторое количество здоровья, после схватки воин «воскресает», имея всего одну единицу HP. Чтобы улучшить самочувствие, используйте лекарственные травы, яблоки или витамины.

Уровень магии показывается количеством AP. Запас магического силы (как, впрочем, и здоровья) у каждого персонажа свой — у кого-то ее больше, а у кого-то меньше. Когда вы используете магию во время схватки, запас волшебства у персонажа снижается. Каждое заклинание, по мере его использования, требует определенное количество очков AP. Магия может восстанавливаться сама собой — правда, это довольно медлительный процесс. Быстрее восстановить магию в лагере, который можно разбить, когда вы находитесь на карте, или отдохнув в гостинице.

Теперь замолвим пару слов об уровнях персонажей. При переходе с одного уровня на другой увеличиваются характеристики воина (здоровье и магия), и он становится гораздо мощнее. Чтобы перейти на следующий уровень, необходимо набрать определенное количество очков опыта, которые начисляются за каждого поверженного противника — чем сильнее и опаснее враг, тем больше опыта вы получите.

Кроме того, каждый персонаж характеризуется такими параметрами как: нападение, защита, волшебство, скорость и обучение. Данные характеристики представлены в соответствующей таблице.

Таблица 1: Персонажи и их характеристики

Персонаж	Элемент	Напад.	Защита	Волш.	Скор.	Обуч.
Ryu	огонь, ветер, земля	2	2	4	2	3
Nina	ветер	6	6	1	1	2
Cray	земля	1	1	6	6	5
Scias	вода	3	4	4	4	6
Ursula	огонь	4	5	3	3	1
Ershin	все	5	2	2	5	4

Теперь рассмотрим каждого персонажа, за которого вам предстоит играть:

Ryu

Незнакомец, которого встречает Нина в самом начале игры. В самом начале Риу (Ryu) не такой уж сильный персонаж, однако, со временем становится



очень мощным воином, который вам совсем не помешает во время очередной жаркой схватки. Хорошо использует огненные заклинания.

Nina



Один из главных персонажей игры, отправляется на поиски пропавшей сестры. Сильный воин, имеет хорошие показатели по нападению и защите, однако, ее способности к волшебству, скорости и обучению не так высоки, как хотелось бы... Эффективно использует магию ветра.

Cray

Попутчик Нины, с которым она отправилась на поиски пропавшей сестры. Крей — неплохой воин, наносящий ущерб неприятелям своей дубиной. Наиболее эффективное заклинание — землетрясение, наносящее врагам наибольшее количество повреждений.



Scias

Сциас — мощный персонаж, один из лучших воинов в игре. Имеет неплохую силу атаки, магические способности и великолепные навыки обучения.

Ursula

Урсула — превосходный воин с хорошей атакой и скоростью, однако, слабовата в обороне и магии.

Ershin

Эршин — единственный из рабочих в Чамбе, который согласился отправиться в путь с нашими героями в заколдованный город. Имеет большой опыт в схватках с нечистью.

Система боя

Помимо исследования окружающих локаций, вам предстоит сражаться с многочисленными неприятелями, встречающимися на вашем нелегком пути. Как только ваши персонажи подходят к месту схватки, игра автоматически переходит в режим боя. На экране вы можете видеть врагов и героев и меню сражения. Рассмотрим меню более подробно: в верхнем правом углу находится список врагов, в центре экрана сверху порядок хода героев, в центре меню боя и чуть ниже характеристики персонажей.

Меню в центре экрана состоит из четырех пунктов: Attack, Special, Use Item, и Guard.

Attack — атака. С помощью этого пункта можно выбрать соперника, которого вы хотите атаковать. Выбранный враг подсвечивается белым цветом, выбор между неприятелями осуществляется с помощью клавиш влево и вправо.

Special — использовать магию.

Use Item — использовать предмет.

Guard — защита. Если неприятель атакует персонажа, использующего защиту, он причинит ему гораздо меньше ущерба или же не причинит его вообще.

Меню внизу отвечает за порядок атаки персонажей. Выбор осуществляется с помощью клавиш влево и вправо. Нажав нужную клавишу на экране боя, вы можете посмотреть краткое описание врага.

При нажатии другой клавиши, открывается еще одно меню, состоящее из двух пунктов: Charge и Escape. При выборе первого пункта управлять вашими персонажами во время боя будет компьютер. Если у вас недостаточно сил и магии для схватки, вы можете попробовать убежать от врага, выбрав Escape, однако, в этом случае ни опыта, ни предметов вы не получите. Следует отметить, что сражаться могут только три персонажа, если в вашем распоряжении более трех героев, то четвертый отойдет на вторую позицию, и не будет принимать участия в схватке, хотя, иногда он все же будет вам помогать. Во время боя вы можете передвигать героев со второй позиции на первую; взамен один из персонажей, ранее принимавших участие в схватке, перейдет на вторую позицию. После завершения битвы вы попадаете на экран персонажей, где можете посмотреть, сколько очков опыта, полезных вещей и денег вы приобрели.

Лагерь

Лагерь вы можете разбить, когда выйдете на карту — здесь можно побеседовать с другими персонажами, сохранить игру, восстановить силы, просмотреть свиток навыков, а также учиться магии.

Чтобы сохранить игру и начать манипуляции с магией, пройдите в палатку и подойдите к книге — появится меню, состоящее из трех пунктов: отдыхать, сохранить и навыки. Чуть позже, когда вы пройдете обучение у одного из учителей, появится четвертый пункт — обучение. Теперь рассмотрим каждый пункт немного подробнее.

Отдых — здесь вы можете восстановить здоровье и магические способности героя до максимума, а затем сохранить игру. Сохранить игру. В представлении этот пункт, думаю, не нуждается.

Навыки. В данном разделе вы можете просматривать список навыков всех героев и каждого в отдельности, а также сменить магические навыки персонажей. Для этого потребуется один золотой слиток.

Мастерство — в данном пункте можно сменить мастера для конкретного персонажа или закончить обучение, а также просмотреть статус имеющихся мастеров. Мастера встречаются периодически по ходу игрового действия и могут научить наших героев различным видам магии, которые вне сомнения пригодятся вам во время очередной схватки.

Торговля

В ходе игры на вашем пути будут встречаться торговцы. Чаще всего продавцов можно повстречать в городах на рынке. Торговцы продают два вида товара: одни торгуют оружием и броней, вторые — лекарственными травами. В игре существует возможность купить, продать и выменять старые вещи на новые. В последнем случае вы оплатите лишь разницу между ценой на новую вещь и оценочной стоимостью предмета, имеющегося у вас в наличии.

Деньги (здесь они называются Зенни) в Breath of Fire IV добываются во время схваток с монстрами — после очередного сражения вы получаете не только очки опыта и полезные предметы, но и определенную денежную сумму. Также неко-

торое количество Зенни можно найти в разнообразных укромных местах — сундуках, шкафах и т.д. Иногда деньги бывают нужны для того, чтобы сыграть в очередную мини-игру или заплатить за отдых в гостинице, но в основном они предназначены для приобретения новой амуниции и вооружения. После разговора с торговцем вы попадете на экран выбора вещей, где указан список доступных товаров и их цена. Также здесь можно прочитать краткое описание вещи.

Враги

Неприятелей в игре великое множество — есть обычные враги, победить которых не очень сложно, а есть и сильные противники — боссы, сокрушить которых гораздо сложнее. В таблице 4 приведена подробная информация обо всех неприятелях, которые встречаются по ходу игры: к какому типу враг относится, и сколько очков опыта и денег вы получите за каждого поверженного противника.

Кроме того, победа над некоторыми неприятелями дает вам возможность приобрести некоторые навыки, которыми они обладали.

Магия

Условно всю магию в игре можно разделить на два вида: разрушительная и восстанавливающая. К разрушительным относятся заклинания, позволяющие нанести вред вашим неприятелям. Каждый персонаж имеет свой набор заклинаний. К наиболее распространенным в игре можно отнести следующие заклятия:

1. **Магия Ветра** — используется Ниной. Весьма мощное заклинание, на неприятеля дует мощный ветер, значительно снижая его показатель HP.

2. **Заклинания Огня** — используется Риу однако предварительно ему нужно превратиться в дракона. После превращения он становится значительно мощнее, и ему будут доступны другие заклинания — как разрушительные, так и восстанавливающие.

3. **Магия Камней** — используется Креем. Во время проведения заклинания начинается землетрясение, которое наносит невосполнимый урон здоровью врага.

Кроме разрушительной магии, в игре есть магия восстанавливающая, которая позволяет восстановить здоровье нашим героям во время боя без использования лекарственных трав. Персонаж может использовать восстанавливающую магию



на себе или же на других воинах, которым в данный момент нужно здоровье.

Использование каждого заклинания требует затраты определенного количества очков магии (AP) и если этих очков у вас недостаточно, вы не сможете использовать волшебные способности персонажей.

Предметы

Все предметы в игре можно подразделить на два вида: предметы для восстановления самочувствия и броня. К первой категории относятся различные лекарственные травы, витамины и панацеи, которые применяются не только для восстановления самочувствия, но также и для избавления от последствий воздействия ядов.

Броня необходима для защиты героев от атак врагов — она позволяет значительно смягчить удар противника, что, в конечном счете, приводит к гораздо меньшей потере здоровья воина.

Рыбалка

Кроме обследования окружающих локаций, выполнения разнообразных квестов и истребления многочисленных неприятелей, вы можете заняться... рыбалкой. Первым делом купите удочку, крючок и наживку и отправляйтесь к ближайшему водоему, где водится рыба.

За каждую пойманную рыбку вы можете получить у торговца какую-либо ценную вещь: полезный предмет, броню или оружие. Правда, рыбу принимают не все торговцы, обычно рыбная лавка находится в городе неподалеку от водоема. К вопросу о рыбалке мы еще, вероятно, вернемся в одном из будущих номеров журнала в рамках рубрики «Советы мастеров».

Прохождение

Глава 1. Awakening Крушение

Итак, принцесса Нина и юный храбрец Крей отправляются на поиски пропавшей принцессы Елены, но когда наши герои пересекали пустыню, на них напал дракон и повредил Орнитоптер, машину, на которой Нина и Крей передвигались. Крей остается за сторожа, а Нина отправляется в ближайший город купить — необходимые для ремонта детали. Пройдите к концу локации и выходите на карту.

Встреча с Рио

Переместите героя на соседнюю точку и нажмите кнопку, чтобы войти на локацию. Здесь Нина встретит Риу. Просмотрите видеосценку про крушение повозки купца, после чего вы увидите самого незадачливого торговца улетающего с места крушения. Затем наша героиня встретит Риу. Посмотрите видеосценку с монстром, а затем наши герои выберутся из ямы, и Нина отдаст своему новому знакомому Меч Короля. Потом новые знакомые проследуют дальше.

Утес

Пройдите вперед и разберитесь с первым неприятелем. Идите дальше, спуститесь по лестнице, и перед мостом раскв-

тайтесь еще с одним врагом. Идите по дорожке вправо (смените угол камеры, чтобы увидеть дорожку) и заберите полезный предмет.

Перейдите мост и сверните за угол, перепрыгните через пропасть и идите дальше. Затем Нина упадет вниз, и Риу прыгнет вслед за ней. После беседы следуйте влево к пещере — здесь наши герои остановятся на ночлег.

Пробуждение Фо-Лу

Оставим наших героев на некоторое время в покое и перенесемся к могиле некоего принца Фо-Лу. После разговора спуститесь по лестнице, когда загрузится следующая область, пройдите чуть дальше и поднимитесь по сломанному столбу. Возможно, на вас нападет враг — отбейте его атаку и вставайте на столб, отмеченный красной оранжевой стрелкой. Прыгайте с одного столба на другой и идите по дорожке. Разберитесь с неприятелем, ступайте дальше и на следующей развилке следуйте по дорожке вправо (от нас налево) — найдете полезную вещь. Хватайте ее, возвращайтесь на основную дорогу и ступайте дальше. Посмотрите небольшой ролик и поговорите с охранниками. Затем идите на запад и выходите на карту.

Опасная схватка

На карте следуйте в единственную доступную локацию, ступайте на юг и поднимитесь на гору, где принц встретится с весьма неприятными типами человеческой наружности. После нескольких сценочек вам предстоит схватка с боссом.

Босс Kham

HP: 15,000

Весьма мощный босс. Однако, у нашего персонажа такие высокие показатели здоровья и магии, что особых проблем у вас не будет. Атакуйте вражину мечом и магией, он, в свою очередь, будет атаковать вас огнем. В общем, битва не очень сложная — достаточно нескольких хороших атак, и Кхам станет историей.

После схватки просмотрите небольшую сценку, а затем следуйте по дорожке к мосту — здесь преследователи настигают нашего героя и бросают его тело в реку. Мы вновь возвращаемся к Риу и Нине, которые продолжают свое путешествие до ближайшего города. Они забираются на скалы и следуют дальше. Пройдите до конца локации и попадете на мировую карту, откуда сможете пройти в город.



Сарай

У входа вы можете разжиться новым оружием и лекарственными травами, однако, нужных запчастей там там, увы, не купить. Также советуем прикупить инвентарь для рыбалки. Отправляйтесь в таверну в западной части города и побеседуйте там со всеми. За столиком найдете старого знакомого купца, убежавшего с места крушения в пустыне. Если имеются лишние деньги, прикупите кристалл за 158 монет у лягушки-торговца в углу. Пройдите к стойке и поговорите с мужчиной — он согласится дать некоторую информацию относительно запчастей, однако, для этого вам придется угостить его: сыграйте в мини-игру. Порядок следующий: чередуйте вино и еду, пока показатель счастья незнакомца не достигнет максимума, однако, индикатор должен заполниться, прежде чем станут максимальными показатели еды или питья, иначе проиграете. Тактика следующая: чередуйте вино и еду, пока средний индикатор не заполнится до максимума.

Потом ваш новый знакомый поблагодарит ваших героев и скажет, что не так часто можно встретить таких щедрых людей. Он поведает Нине и Риу, что насчет искомым деталей можно поинтересоваться у человека, стоящего перед отелем. Выходим из таверны и следуем на восток города к отелю. Поговорите с парнем и приготовьтесь к еще одной мини-игре — на этот раз вам нужно угадать точную сумму, которую вы хотите выложить за ценную информацию. Предложите ему 135 монет, и он поведает вам следующее: чтобы найти необходимые запчасти и выйти на нужных людей, нужно знать пароль, этот пароль знает любой торговец на черном рынке, один из них недавно уехал из города и сейчас движется по восточной дороге. Выходите на карту и отправляйтесь на восток.

Пустыня

Здесь, в общем, никаких особенных приключений на филадельфийские части тел наших героев не ожидается — пройдите к оазису и побеседуйте с торговцем. Узнайте у него пароль и возвращайтесь в город.

Сарай

Топайте в таверну и пройдите за стойку. Услышав от вас пароль, хозяин пропустит вас дальше. Поговорите с незнакомцами — теперь вам придется направить свои стопы в долину разбитых флаеров, которая находится к востоку от города и добыть там нужные детали.

Долина

Выходите на карту и следуйте к долине. Поднимитесь по трубе и подойдите к штурвалу. Поверните деревянную створку вниз вправо, спуститесь вниз и пройдите к сундуку. Хватайте деньги, вновь поднимайтесь к штурвалу и крутите переборку влево, чтобы вы могли пройти в другую сторону. Идите по дорожке вверх — вы окажетесь в трюме. Поднимитесь по лестнице на палубу — хватайте из сундука шлем и вновь спускайтесь вниз. Крутите лебедку, чтобы опустить платформу, выходите из трюма и поднимайтесь на платформе вверх. Направляйтесь к деревянному строению и побеседуйте со стариком. Теперь Риу предстоит добыть детали из песка. Для этого вам понадобятся лопата и собака — однако, услуги дедушки не бесплатные, за них вам предстоит раскошелиться на некоторую денежную сумму: одна лопата стоит 25 монет, если хотите воспользоваться еще и услугами собаки, предстоит выложить 50 монет. Советую взять и



собаку, и лопату, собака может указать вам, где находятся полезные вещи. Итак, заплатите старцу 50 монет, после чего попадете на небольшое песчаное поле: собака обнюхает окружающие локации и укажет вам, где лежат нужные вещи. Выкопайте их (главное — это детали) и возвращайтесь в город.

Сарай

Сохраните на карте игру (рекомендуем), купите на рынке немного лекарственных средств и направляйте свои стопы в таверну — после весьма неприятного разговора предстоит схватка с боссом.

Босс: Joh

HP: 1200

Не очень сложный соперник — используйте против него магию ветра, обычные атаки вам здесь мало помогут, и в этом случае игра, скорее всего, закончится быстрее, чем вы думаете. Проведите несколько атак, и соперник будет повержен. Затем смотрим еще одну сценку и выходим на карту. Направляйтесь на восточную дорогу.

Восточная дорога

Спрячьтесь от имперских войск и побеседуйте с купцом, после чего вы снова окажетесь на карте. Отправляйтесь в Чамбу.

Чамба

Городок оказывается совсем небольшим — ну да ладно, осмотрите домик справа: у парня, сидящего у печи, можете разжиться оружием и полезными предметами, также можно сохранить игру у койки и восстановить самочувствие. Возьмите панацеи из буфета и выходите на улицу. Поговорите со стариком и посмотрите небольшую сценку. Побеседуйте с прибывшими рабочими и пройдите во второй дом — побеседуйте с самым главным. Побродите по городу, поговорите со всеми и вернитесь к предводителю — теперь он может уделить немного времени нашим героям, но как только Нина начнет рассказ о заколдованной части города, парень посоветует попросить провести через зону одного из своих рабочих. Погуляйте по городу и поговорите со всеми жителями, но, похоже, что никто не соглашается. Вернитесь к дому лидера и побеседуйте с ним — во время разговора из заколдованной части города вернется еще один рабочий — робот по имени Эршин, он с радостью согласится вам помочь и после небольшого диалога присоединится к вашей команде.

Заколдованный город

Пройдите на первую крышу и следуйте по дорожке влево, здесь есть небольшая развилка, идите по южной дорожке и заберите в сундуке две лекарственных травы. Чуть дальше вам предстоит решить небольшую головоломку с ящиками. После сценки наши персонажи разделятся, и вы будете управлять Эршином. Спускайтесь по лестнице и идите к ящику, затем переключитесь на Нину и Риу. Идите на север и перепрыгните на соседнюю крышу, следуйте по дорожке влево и встаньте на ящик — теперь Эршин может пройти дальше. Переключитесь на него и поднимитесь на крышу дома слева, заберите из ящика коктейль Молотова. Переключитесь на Нину и Риу и сойдите с ящика, потом переключите управление на Эршина и встаньте на ящик перед вами. Управляя Ниной и Риу, перепрыгните на соседнюю крышу и следуйте дальше — теперь наши герои могут пройти. Направляйтесь к рычагу наверху и поверните его, переключитесь на Эршина и следуйте к нижнему переключателю — нажмите его и просмотрите сценку: машина, которую вы запустили, рассеяла туман, и вы можете идти вперед. Когда окажетесь на следующей локации, ступайте по деревянной дорожке вперед — впереди схватка с боссом.

Босс: Skullfish

HP: 2500

Большая и не очень дружелюбная рыбка предстанет на вашем нелегком пути. Атакуйте ее с помощью магии — это нанесет неприятелю больше повреждений. В ответ на ваши выпады босс будет атаковать ядом, что может привести к отравлению ваших персонажей.

После победы вы получите 429 очков опыта, 291 монету и два предмета: противоядие и голову рыбы. Затем следуйте по дорожке к стене и покиньте проклятое место. Оказавшись на карте, следуйте к месту крушения Оринтоптера к Крею, который мирно отдыхает в палатке. После того, как Нина представит своему спутнику новых друзей, вся кампания решает заночевать здесь, а с утра двинуться в путь на поиски принцессы. Нина, Крей и Риу засыпают, и им снится один и тот же сон...

Сон

Всем нашим героям снится один и тот же сон — как будто они оказались в доме, где находится похищенная Елена — сестра нашей героини Нины. Сохраните игру на дневнике у стола, здесь же можете восстановить силы и отдохнуть. Следуйте по проходу на запад. Загляните в первую комнату в коридоре перед лестницей — обнаружите золото. Следуем в дверь, далее по коридору и по следующей лестнице. Заберите золото в шкафу слева и идите в дверь. Здесь наши герои станут свидетелями одного любопытного разговора — оказывается, сестру Нины хотят принести в жертву. Да, уж — не очень радужная перспектива. Проведите всю кампанию за занавеску и... тут наши герои проснутся.

На следующее утро

Отдохнувшие и набравшие сил наши герои отправляются в путь — на поиски сестры Нины. Следуйте в локацию под названием Kurok.

Kurok

Здесь вы встретите первого учителя Rwolf, который может обучить вас некоторым видам магии. Пройдите чуть дальше и



увидите развилку — следуйте по северной дорожке, заберите из сундука полезные предметы и возвращайтесь к развилке. Идите по второй дорожке, пока не выйдете на мировую карту.

Дамба

Путь наших героев лежит через Дамбу, западнее Чамбы. Поговорите с рабочим и спускайтесь по лестнице, идите в проход и следуйте по длинному коридору (решетку пока не открывайте, но мы вернемся сюда позже). Спуститесь по лестнице, побеседуйте с рабочим, а затем с начальником. Крей попросит переправить наших героев на противоположный берег. После разговора возьмите у рабочего ключ и возвращайтесь к закрытой решетке — откройте ее с помощью ключа, поверните рычаг и поднимайтесь по лестнице.

Идите на самый верхний ярус и ступайте по деревянному настилу. Поднимитесь по лестнице и заберите из сундука малый меч, спускайтесь обратно — запомните это место, чуть позже вам придется сюда вернуться. Идите вперед в проход, внутри откройте решетку — здесь вам предстоит сыграть еще в одну мини-игру. Чтобы закрыть затвор, раскрутите колесо как можно быстрее. Если все сделаете правильно, заслон закроется, и вы сможете пройти дальше. Пройдите в проход рядом и возьмите из сундука два витамина. Возвращайтесь в гору и поднимитесь по лестнице. Следуйте к переходу с сундуком (где вы брали меч) и идите по дорожке — теперь вы можете пройти дальше. Поднимитесь по лестнице, у стены, справа от механизма, заберите глаз птицы, затем спуститесь вниз и следуйте в проход. Следуйте по пещере к выходу, если хотите, побеседуйте со смотрителем на вышке — парень следит за драконами, и если один из представителей зелено-ящерного сословия появится в близлежащих окрестностях, он немедленно даст об этом знать, зазвонив в колокол.

Спуститесь к воде и нажмите синюю ручку, чтобы опустить мост. Пройдите к начальнику, который все так же мирно отдыхает под навесом, в то время как другие рабочие трудятся, не покладая рук. Теперь парень соглашается переправить вас на другой берег, однако его планам мешает появившийся дракон — дав вам впопыхах рукоятку, парень убегает. Перейдите через мостик и используйте зеленую рукоятку на механизме справа, после чего наши герои чудом успевают спастись от беды.

Морской берег

Посмотрите небольшую сценку и попросите вашу новую знакомую спеть древнюю песню о драконах (раскошелитесь на 100 монет). Когда окажетесь на мировой карте, следуйте дальше.

Кайрия

В первом доме ничего особенно интересного не наблюдается, однако, все же можете туда заглянуть и поговорить со всеми, во втором доме можно восстановить силы и сохранить игру. Перейдите через мост — если попадете в ловушку, используйте клавиши управления, чтобы из нее выбраться. Поговорите с двумя людьми, затем идите к ямке в земле, где бегают цыпленок — прыгайте вниз и заберите из сундука 400 монет. Идите вперед и выбирайтесь из подземелья по лестнице — окажетесь в сарае. Вновь переходите через мост и идите к дому мэра. Поговорите с девушкой, затем, если хотите сразиться с пчелами, идите в кусты чуть далее. К слову, за первым домом, перед входом в селение можно тоже найти кое-каких неприятелей — можете сразиться и с ними.

Чтобы попасть в дом мэра, прыгайте в ямку позади дома, идите через подземелье и поднимайтесь по лестнице. Хватите голову рыбы с полки и поговорите с попугаем: первый раз выберите вторую опцию, затем все время отвечайте «нет» — птичка скажет вам, что ее хозяин в настоящее время шляется по лесу западнее селения.

Выходите на улицу и идите к выходу из деревни, затем, оказавшись на мировой карте, следуйте в лес.

Лес

Идите по дорожке, сверните за угол, переключитесь на Эршина и сшибите как можно больше яблок, затем проговорите с молодым человеком чуть дальше, получите от него еще одно яблочко и следуйте вперед.

Оказавшись на следующей локации, пройдите к пеньку и положите на него яблоко — запах плода приманит к себе одну из местных страхолюдин, животное мирно сжует яблочек и устремится в неизвестном направлении. Бегите за ней по следам, которые приведут вас в восточную часть локации, к востоку от сломанного моста, здесь должен быть еле заметный проход — туда и направляйтесь. Осмотрите сундук, выходите обратно, следуйте мимо пня и прыгайте в дыру вниз — там, в сундуке заберите кольцо ауры и возвращайтесь на поверхность.

Вернитесь к мосту, перейдите на другую сторону и прыгайте на левый берег. Спускайтесь вниз и следуйте по дорожке к следующей локации.

Здесь ничего особенного не ожидается — прыгайте по платформам, попутно разбираясь с неприятелями, пока не достигните водопада. Возьмите за водопадом Семя Мудрости, возвращайтесь к развилке и следуйте по дорожке вверх. Здесь вы повстречаете мэра — после беседы с ним появится очередной босс.

Босс: Маман

HP: 3600

Большое и весьма недружелюбное животное, любит атаковать корпусом или же использует заклинание Встряски Камней. Используйте против него магию Ветра (Нина), и заклинание Камней, но наиболее эффективной против неприятеля будет атака огнем. Когда враг будет повержен, вы получите 1500 очков опыта, 450 монет и парочку полезных предметов. Мэр поблагодарит Нину и ее друзей, и вы вернетесь в поселение, где герои останутся на ночь.

Судьба Фо-Лу

В это время Фо-Лу, первый правитель империи, приходит в себя в хижине какого-то крестьянина, он встает с постели и выходит на улицу.

«Как я здесь очутился?» — спрашивает он.

«Я выловил ваше тело в реке, — отвечает крестьянин, — вы еще очень слабы, и вам нужно отдохнуть». Фо-Лу делает несколько неуверенных шагов и падает, обессиленный, на землю, после чего его новый знакомый относит императора в дом. Просмотрите очередную сценку, после которой мы вновь возвращаемся к нашим героям.

Кайрия

После ролика, где Крей проваливается в одну из ловушек, выйдите обратно на поверхность, выйдите из сарая, перейдите через мост и следуйте в пещеру.

Пещеры

Ступайте вперед и когда дойдете развилки, следуйте в переход справа и заберите там Водную Бомбу из сундука. Вернитесь к развилке и следуйте по левой дорожке. Обследуйте следующие локации (заблудиться здесь невозможно) и заберите из сундуков аммиак и 500 монет, затем вы попадете в колодец, поднимайтесь по лестнице и выходите в город — вы в Сайнесте.

Сайнеста

Если хотите, сохраните игру в гостинице (здание недалеко от ворот) и вернитесь к колодцу, из которого выбрались. Следуйте в дом поблизости — это детский приют. Поговорите с монахиней у лестницы и выходите на улицу — один из местных шалунов убегает от монахини-воспитательницы, и та никак не может его поймать, парень очень быстро бежит. Поговорите с монашкой — она попросит наших героев поймать Чино (Chino). Поймать малыша гораздо легче, чем кажется: спуститесь вниз (к колодцу) и идите в арку, идите влево до следующей арки (там, где наручниками к стене прикован человек) и спрячьтесь там. Чино несколько раз пробежит мимо этого места — старайтесь, чтобы он как можно ближе приблизился к арке, и хватайте его — для этого подбегите к нему и нажмите клавишу действия.

Потом наши герои вернутся в приют и приведут непослушного Чино. Поговорите с монашками о сестре Нины. Во время беседы Чино войдет в комнату и заявит, что он кое-что знает о пропавшей, однако, чтобы он рассказал о ней, вам придется найти его и других ребят, которые враспыленную разбежались по городу. Что ж, постараемся найти всех...

Первого ребенка вы обнаружите в арке, рядом с приютом, затем поднимитесь по лестнице, идем по стене влево, и на развилке вновь спуститесь по лестнице — а вот и второй ребенок. Третий воспитанник находится у городских ворот — направляйтесь туда, потом поднимитесь на стену и пройдите над городскими воротами — ребенок находится на лестнице поблизости. Направляйтесь в гостиницу и поднимитесь на второй этаж — еще одно дитя находится именно там. Возвращайтесь в приют и найдете еще одного ребенка на первом этаже, в комнате с сундуками. Вот, пожалуй, и все, кроме... ну, конечно, нету Чино. Поговорите с монахиней, затем один из детей скажет, что он хотел спрятаться в каком-то подвале, где его никто не мог бы найти. Что ж, придется нам его найти — выходите из приюта и отправляйтесь к городским воротам. Поднимитесь на стену и поговорите с человеком, охраняющим спуск. После разговора он отойдет купить у торговки воды, а вы спускайтесь вниз и окажетесь в коридоре.

Пройдите в первую комнату и заберите аммиак из шкафа слева. Во второй комнате ничего особенно интересного не

наблюдается, так что идем дальше. Пройдите через помещение со сломанной мебелью, поднимитесь по лестнице, заберите в шкафу 80 монет и ступайте в дверь.

Спуститесь по лестнице, следуйте в дверь — похоже, раньше здесь была тюрьма. В первой камере спрятался Чино, но нам его пока не достать. Заберите во второй камере когти хищника и направляйтесь в следующую дверь. Поднимитесь по лестнице, пройдите в следующий коридор и направляйтесь во вторую камеру — провалитесь вниз и поговорите с негодником, доставившим так много хлопот Нине и ее друзьям.

После разговора, вы вновь окажетесь в приюте — послушайте Чино, он видел, как принцессу увозили и явно против ее воли. Монахиня посоветует вам поговорить с крупным местным торговцем, дом которого находится в центре города. Выходите из приюта и направляйтесь к дому, напротив гостиницы — вход охраняется телохранителем и просто так он, похоже, вас не пропустит. Что ж поделать, придется драться...

Босс: Kahn

HP: 3000

Не очень сложный босс, однако, предварительно советуем отдохнуть в гостинице и восстановить здоровье и магию. Нина пусть его атакует магией ветра, Крей — каменным взрывом, а Рио использует магию огня. Несколько удачно проведенных атак, и враг будет повержен. Победив Кахна, вы получите женьшень и 1000 очков опыта.

После схватки подойдет торговец и пригласит друзей в дом — он согласится помочь вам, однако, и вы должны поймать вора, который украл его деньги, Нина же пока останется в его доме служанкой. Выходите на улицу, побеседуйте с бродячим торговцем у входа и покиньте город. Теперь отправляйтесь по дороге на восток.

Держи, держи вора, поймать его пора...

На дороге вы встретите человека, который при упоминании самого богатого торговца Сайнесты, побежит что есть мочи — отправляемся за ним в пещеру. Здесь нужно поймать вора и поговорить с ним. Заблокируйте узкий проход на востоке двумя бочками и загоните его в ловушку. Поговорите с вашим новым знакомым и возвращайтесь в Сайнесту.

Сайнеста

Пройдите в дом Марлока и поговорите с ним — парень будет явно недоволен, что вы не выполнили его первое задание, и отправит вас на работу в Верфи — сам же останется наедине с Ниной и попросит ее сделать массаж.

Верфь

Поговорите с парнем у входа и пройдите на склад — а вот и очередная мини-игра: необходимо расставить все бочки рядом с табличкой напротив входа, а кувшины разместить с табличкой в углу слева от входа. Сломайте старые бочки (используйте Эршина), затем переключитесь на Крея и сдвиньте все бочки к первой табличке — здесь ничего сложного нет, однако, если поставите бочку слишком близко к ящику или стенке, не сможете передвинуть ее. В этом случае выходите из сарая и войдите туда снова — придется начинать все с самого начала.

Аналогичным образом расставьте кувшины. Затем идите по карнизу и забирайтесь на ящики, сбросьте кувшин вниз и возвращайтесь обратно, затем двигайте его к остальным. Пос-



ледний находится рядом с входом — тут тактика следующая: сбрасываем его вниз и двигаем к входу, затем обходим ящик справа от входа, забираемся на входные ступеньки и двигаем кувшин внутрь, до прохода между ящиком и тюками. Обойдите ящик и двигайте кувшин влево — теперь двигайте его на нужное место. Когда все сделаете, поговорите с начальником Верфи и он даст вам новую работу — теперь вам нужно грузить ящики на корабль с помощью крана — используйте клавиши управления, чтобы перемещать кран и клавишу С, чтобы поднять ящик и поставить на корабль. Чем больше ящиков погрузите, тем больше очков получите.

Затем на Верфь явится Марлок собственной персоной и возьмет наших героев с собой в путешествие. После небольшого диалога они отправятся в путь...

Фо-Лу

Фо-Лу вновь приходит в себя в хижине своего спасителя — идите к выходу. Поговорите с бородачом — Фо-Лу решает, что уже достаточно окреп и может продолжить путешествие. Идите по дорожке вниз, и когда загрузится следующая локация, следуйте дальше — здесь первый император встретит своих преследователей и после не очень приятного разговора вам еще придется сразиться с очередным боссом.

Босс: Khafu

HP: 20000

Не очень сложный босс для такого героя — используйте против него магию воды и мороза, и противник будет повержен. Во время схватки босс будет использовать против Фо-Лу магию огня, однако, больших повреждений ему не нанести. После победы вы получите 22000 очков опыта и несколько полезных предметов. Затем Фо-Лу превращается в дракона и улетает, но за ним гонится Кхафу...

Кайоин

После того, как охранники уйдут, вылезайте из ящика и идите по дорожке. Когда загрузится следующая локация, пройдите в здание с желтым навесом (это гостиница) и сохраните игру. Выходите на улицу и, если надо, можете прикупить полезные предметы. Послушайте, что говорят люди, а затем следуйте по лестнице и идите в дверь. В коридоре следуйте влево и по пути загляните во вторую комнату — в шкафу вы найдете пару полезных предметов, затем поднимайтесь по лестнице. В коридоре идите в проход справа — в комнате можно разжиться кое-чем

полезным, затем возвращайтесь в коридор и следуйте в проход напротив. Ступайте дальше и окажетесь в комнате с подъемником — игнорируйте его и ступайте в следующий проход. Поднимитесь на лестнице вверх к телепортеру и посмотрите очередную сценку, после которой вам придется сразаться с боссом.

Босс: Yumechaf

HP: 6000

Сильный и опасный противник — атакует магией ветра. Используйте против него магические атаки ваших героев и комбинируйте их. Когда босс будет повержен, посмотрите еще одну сценку, после которой наши герои отправятся в портал. Спуститесь вниз, пройдите в комнату, садитесь на подъемник и спускайтесь на первый этаж. Впрочем, можно обыскать и это здание — в комнате этажом ниже вы найдете аммиак и в кабинете на втором этаже витамины. Кстати, если вы обратили внимание, это здание является зеркальным отображением здания в Кайонине.

Выходите на улицу и следуйте по дорожке. Следуйте к городу Астана.

Астана

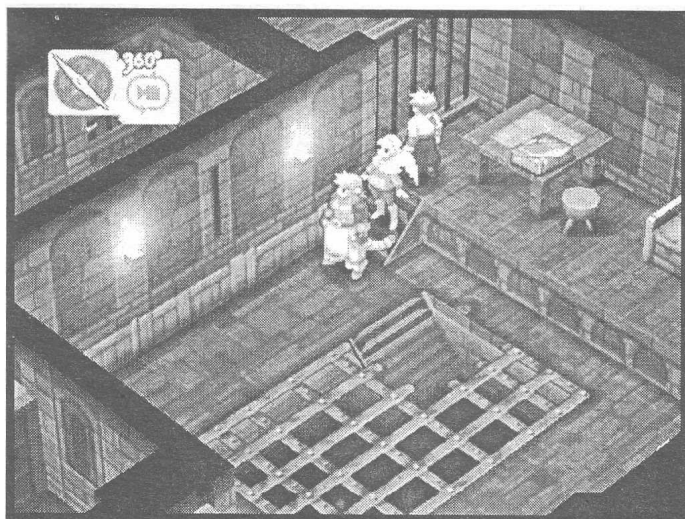
Пройдите по лестнице — здесь вы найдете гостиницу и торговцев, у которых можете прикупить оружие и другие полезные вещи. Послушайте, о чем говорят люди, а затем выходите на карту. Направляйтесь в Акведук.

Акведук

Пройдите по деревянной доске и поднимитесь по лестнице. Поднимайтесь по лестницам на самый верх и говорите с мастером, затем садитесь в лифт. Когда лифт доставит вас куда нужно, выходите из него и следуйте вверх по лестницам — по пути можно забрать из сундука 500 монет. Поднимитесь на самый верх и прыгайте в воду. Кажется, мы уже были в этом месте, но только во сне...

В поисках истины

Сохраните игру на книге на столе и следуйте влево и за угол. Обыщите две комнатки на предмет наличия полезных вещей и поднимайтесь по лестнице. Когда дойдете до тронного зала, спрячьтесь за занавеску, а затем идите в следующую дверь — здесь наши герои попадут в западню...



Глава 2. The Endless

Наши герои попадают в весьма неприятную ситуацию — Крей арестован за измену, а к Нине, Риу и Эршину приставлен охранник, который денно и нощно обязан за ними следить.

Людия

Берите мешочек с золотом и спускайтесь вниз. Поговорите со Сциасом и следуйте в дверь. В соседнем доме находится торговец — если испытываете нехватку в броне или лекарственных травах, направляйтесь туда. Идите к замку на востоке и поговорите с охраной, затем Нина решает идти в Ворент — родной город Крея, который находится за лесом. Выходите на мировую карту и следуйте в лес.

Лес

Шагайте вперед и на первой развилке следуйте вправо — здесь имеется сундук с тремя заживляющими травами. Ступайте дальше и, когда загрузится следующая локация, посмотрите весьма занимательную сценку: каким-то невероятным образом Нина начнет уменьшаться, после чего ее унесет воробей. Наши герои отправляются на поиски. Следуйте по дорожке и чуть дальше повстречаетесь с местными обитательницами, которые сознаются, что это именно они и уменьшили Нину, правда, это ненадолго, и скоро она обретет свои первоначальные размеры.

Чуть дальше вы сможете перепрыгнуть к дереву, где находится Нина, или же осмотреть окрестности — спуститесь вниз и следуйте по дорожке, чуть далее вы найдете мешок с черепком жизни. Пройдите к дереву (вы услышите, как поет птица) и переключитесь на Эршина, чтобы он потрянул дерево.

От удара Нина проснется и обнаружит себя лежащей в птичьем гнезде. Теперь управление переключается на нашу героиню — прыгайте на ветку и попытайтесь выбраться, но тут появляется птица. Похоже, она думает, что это один из ее птенцов (у Нины, как вы помните, есть маленькие крылышки) и бросает ей гусеницу. В общем, приготовьтесь к небольшой схватке.

Босс: Воробей

HP: 500

Самый легкий босс — используйте против него парочку магических атак ветра и дело в шляпе. За победу вы получите 250 очков опыта, 100 монет и парочку полезных предметов (в основном, для рыбалки). Идите дальше и окажетесь на мировой карте.

Ворент

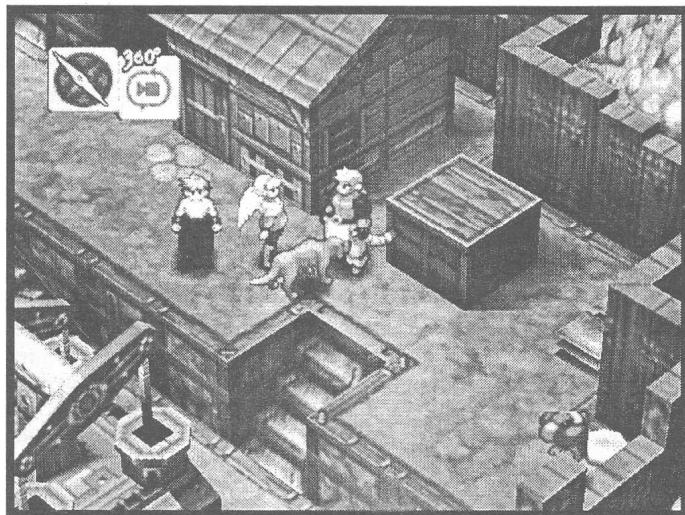
У входа есть гостиница — здесь вы можете сохранить игру и восстановить силы. Следуйте к дому на холме и говорите со старейшинами. Пройдите в дверь справа от входа — найдете в подвале одежду. Вернитесь в гостиницу и поднимитесь по лестнице и поговорите с Уной. На крыше повстречаетесь со старым знакомым — Кахном. Похоже, парень плохо усвоил урок, который вы ему преподали в Сайнесте и желает реванша.

Спуститесь вниз... а вот и он.

Босс: Kahn

HP: 3500

Несмотря на обучение у Уны, победить его будет несложно. Тактика, в общем, та же самая — используйте против врага



магию ветра (Нина) и огня (Риу). Несколько удачно проведенных атак и противник будет повержен. По окончании битвы вы получите Женьшень и 2000 очков опыта.

Пройдите к парню справа от дома и поговорите с ним. Затем вы получите Прыща, на котором наши герои должны пересечь Золотые Равнины. Отдохните в гостинице и выходите из города. Оказавшись на карте, следуйте к Золотым Равнинам.

Золотые Равнины

Наши герои разбивают лагерь перед большими равнинами и остаются в нем — в путь отправляется один Риу. Оказавшись на равнинах следуйте вперед, пока не доедете до большого камня, затем сворачивайте влево, пока не достигнете палатки. Здесь Риу повстречает незнакомца. Итак, чтобы восстановить честное имя Крея необходимо вернуть меч Короля, но... Риу сломал его во время очередной схватки. Вам придется сделать новый меч.

Ворент

Поговорите со старейшинами в доме — меч может выковать кузнец, живущий в горе на Золотых Равнинах. Вновь возвращаемся на равнины.

Золотые Равнины

Теперь придется путешествовать на своих двоих. Вновь бежим к большому камню и от него направо — к вулкану. Ступайте вперед, пока не достигнете скалы. Идите в пещеру.

Пещеры

Следуйте вперед, затем на соседнюю платформу через лаву. Затем влево и войдите в проход. В этой пещере нет ничего интересного, кроме, может быть, парочки не очень дружелюбно настроенных против вас супостатов. Поднимитесь по уступу и идите в следующий проход.

Спуститесь вниз, разберитесь с неприятелями, после чего сможете пройти к сундуку справа. Заберите 600 монет, возвращайтесь обратно и теперь сможете забраться на платформу слева. Заберите витамины из сундука и следуйте в переход.

Вы окажетесь в большой пещере. Обыщите окрестности на наличие полезных предметов и следуйте на восток пещеры. Поговорите в домике с кузнецом — он с радостью сделает вам новый меч Короля, однако, для этого нужны Капли Феи.

Обыщите шкаф — здесь находится золотой слиток. Спуститесь вниз и пройдите в пещеру — здесь вы обнаружите сундук с четырьмя коктейлями Молотова. Затем пройдите в подвал дома кузнеца и следуйте через переход к выходу. Отправляйтесь в Винчвуд — кажется, здесь водятся Феи...

Лес

Идите к месту, где вы повстречали Фей, после того, как Нина была уменьшена. Друзья рассказывают феям о беде, и они соглашаются помочь им, однако Капли Феи находятся в Стране Снов, а страну снов заняли кошмары и не дают феям там жить. Не долго думая, друзья соглашаются помочь и отправляются в Страну Снов.

Страна Снов

Здесь вам предстоит сразиться с шестью боссами — вначале нужно одолеть пять маленьких, а затем одного большого. Если считаете, что слишком устали, можете вернуться в реальный мир (для этого подойдите к феям и попросите их об этом) и восстановить здоровье и магию.

Босс: Bokta

HP: 1300

Тактика сражения с первыми боссами одинакова — используйте против них магию и помощнее — несколько таких атак и враг будет уничтожен. Когда победите Бокту, получите 300 очков опыта, 60 монет и черепок жизни.

Босс: Chkom

HP: 1800

Иногда использует Взрыв Камней и Сон. По окончании боя получите 320 очков опыта, 50 монет и волшебный черепок.

Босс: Nmag0

HP: 1800

Когда победите его, получите 340 очков опыта, 40 монет и Черепок Жизни.

Босс: Ky0

HP: 1300

Во время схватки — тактика та же самая. По завершении боя получите 360 очков опыта, 30 монет и волшебный черепок.

Босс: Udy

HP: 1800

Когда победите его, получите 380 очков опыта, 20 монет и Черепок Жизни. Теперь просмотрите видеоролик, а вот и главный босс. Подойдите к нему и, после небольшого разговора, вам предстоит сразиться с ним.

Босс: Fantam

HP: 6000

Используйте против босса магию ветра (Нина), огня (Риу) и мороза (Сциас). Затем Фантам может превратить Нину в яйцо. Рио пусть использует магию огня, а Сциас Сияющее Лезвие. Несколько таких атак и босс будет повержен. В награду вы получите 5000 очков опыта, 1800 монет, Черепок Жизни, а благодарные феи вручат вам Каплю Феи, после чего вы возвращаетесь в лес.

Лес

Идите на карту, а затем следуйте в дом кузнеца (теперь он будет отмечен, и вам не придется проходить пещеры снова).

Дом Кузнеца

Отдайте кузнецу Капли Феи, и он сделает новый Меч Короля. Выходите на карту и возвращайтесь в Людию.

Людия

Пройдите в замок и отдайте Меч Короля. Теперь наши герои решают дожидаться ночи, чтобы выручить Крея. Возвращайтесь в дом, где началась вторая глава.

Теперь мы ненадолго оставим Крея и его друзей и навестим нашего старого знакомого Фо-Лу: он опять спасся и лежит, набирается сил. Мы же опять возвращаемся к нашим героям: наступила темнота... в общем, самое время выручать Крея. Отдохните, поднаберитесь сил и следуйте к замку. Внутри вас поджидают несколько охранников, не очень дружелюбно против вас настроенных: если не вырубите их с первого удара, они поднимут тревогу, и все придется начинать с самого начала. Убить этих неприятелей просто — используйте магию ветра: одного магического удара Нины будет вполне достаточно. Пройдите в холл и вырубите первого охранника за углом. Пройдите в следующую комнату и убейте второго воина. Прежде чем подняться по лестнице, заберите шляпу из сундука в следующем помещении.

Теперь поднимаемся вверх — разберитесь с первым охранником, засевшим в пролете и еще одним наверху, охраняющим комнату Крея. Поговорите с Крем и быстрее убирайтесь отсюда: спуститесь по лестнице, выходите из замка и покиньте город. Оказавшись на мировой карте, следуйте в Ворент.

Ворент

Поговорите там со всеми и отправляйтесь к старейшине в доме на холме. Побеседуйте с ним и следуйте к лагерю Тарна.

Лагерь Тарна

Здесь Крей повстречается со своей матерью. Затем отдохните, и на следующее утро на прощание она отдаст вам Священный камень. Оказавшись на мировой карте, идите на Золотые Равнины.

Золотые Равнины

Бегите вперед, попутно разбираясь с неприятелями, пока не достигнете большого белого камня и идите от него на восток (ориентируйтесь по компасу), так вы доберетесь до святыни.

Святыня

Пройдите в пещеру и используйте Священный камень на пьедестале — откроется секретный проход — туда и направляйтесь. Следующая пещера — небольшой лабиринт, хотя заблудиться в нем просто невозможно. Вначале идите влево, заберите из сундука 500 монет и возвращайтесь к развилке. Следуйте вперед и пройдите в следующую комнату.

Здесь вам предстоит немного поупражняться с лазерами. Подтолкните зеленый лазер на север, затем желтый на юг. Теперь вы можете выйти из комнаты, однако, можете еще немного поупражняться с лазерами, чтобы получить парочку полезных предметов.

Пройдите по коридору и поднимитесь по лестнице. Вы окажетесь в небольшой хижине — поговорите со стариком и получите Бронзовый Шар. Возьмите за лачугой два аммиака и выходите на мировую карту. Теперь направляйтесь на болото.

Болото

Идите по дорожке вперед (недалеко от входа обследуйте сундук на наличие полезных предметов). У края болота вы обнаружите большую змею... нет, успокойтесь, нападать она на вас совсем не собирается. Ее мы будем использовать... как мост. Наступите на сломанные места на мосту, чтобы испугать змею — тогда она продвинется дальше, и вы сможете пройти. Попад на мировую карту, отправляйтесь в Виндию, но по пути можете помочь феям в организации их работы.

Виндия

Побеседуйте с людьми на улице и пройдите в дом на юге. Поговорите с дворецким в столовой и отдайте ему серебро — взамен получите два золотых слитка. В кухне заберите два глаза ласточки из шкафа.

Выходите на улицу и следуйте к ветряной мельнице — здесь вы обнаружите Момо. Поговорите с ним, он может стать вашим учителем. Поднимитесь в замок, пройдите мимо охраны (принцессу они пропустят) к королю. Побеседуйте с отцом Нины, затем вы останетесь на ночь и восстановите силы персонажей. Теперь выходите на мировую карту и следуйте в лес к востоку от города.

Лес

Поговорите с парнем про рыбалку и следуйте вправо. Когда загрузится следующая локация, обследуйте окрестности на наличие полезных предметов и переходите мост слева. Ступайте вперед, пока не достигнете дома Оракула. Поговорите с ней — чтобы встретиться с драконом ветра, вам нужно добыть флейту, которая хранится в башне за замком в Виндии. Выходите из дома и следуйте по дорожке влево — к выходу на карту.

Побег Сциаса

Когда наши герои останавливаются немного отдохнуть, их поджидает весьма неприятное известие: Сциас исчезает. Поскольку Сциас работает на бывших врагов Виндии и ему неплохо платили, чтобы он присматривал за нашими героями, то, возможно, он отправился к своим хозяевам рассказать о планах Нины и ее друзей. Затем друзья возвращаются в Виндию.

Виндия

Поднимитесь в замок, поговорите с королем и отправляйтесь к мельнице на востоке от королевских покоев. Спуститесь по лестнице и следуйте по коридору. Теперь охранник пропустит вас в подземелье. Идите вперед, пока не доберетесь до первой развилки. Идите влево и заберите из сундука Драго-

ценный Камень. Идите на юг и за угол. Когда доберетесь до следующей развилки. Обратите внимание на вентилятор: вам нужно успеть пробежать пока не дует ветер. Ветер дует с разными интервалами — наибольший перерыв: около 5 секунд. Вначале бегите вправо — к сундуку, заберите два глаза ласточки, затем вернитесь обратно, выждите нужный момент и следуйте в следующий проход.

Используя передвижные мосты, переберитесь на другой край пещеры (по пути общитесь сундук на платформе). В следующей пещере вам предстоит немного побегать от ветра — выждите, пока он не дует, и бегите к нише напротив. Передвигайтесь к противоположному краю пещеры, попутно собирая полезные предметы. В следующей пещере вы обнаружите флейту. Хватайте и возвращайтесь тем же путем обратно. Когда будете выходить из подземелья, просмотрите небольшую сценку. Похоже, опасения Крея подтверждаются: Сциас рассказал своим люцианским хозяевам о планах наших друзей. Выходите на мировую карту и следуйте в башню Панг-Тап.

Панг-Тап

Поднимитесь на подъемнике и пройдите в замок. Пройдите по коридору и выйдите к развилке. Вначале следуйте в проход направо, пройдите через коридор и заберите в чуланчике бомбу из сундука. Возвращайтесь к развилке и направляйтесь в проход напротив. Поднимитесь по лестнице и выйдите к центру башни. Здесь дует сильный ветер — как только он будет дуть очень сильно, вы сможете подняться выше. Прыгайте вверх, преодолите несколько лестничных пролетов, и вы окажетесь наверху.

Оказывается, все это время за вами следили, и предводитель пришел за вами. Он требует отдать ему Риу, тогда все закончится мирным путем, на что Нина отвечает решительным отказом. Что ж поделаешь, придется сражаться...

Разберитесь с тремя солдатами, затем появятся еще три... и Сциас. Он отдает деньги и становится на сторону наших друзей. Когда разберетесь с солдатами — Сциас не будет на вашей стороне, но все же будет помогать вам, прыгайте в дирижабль и улетайте, пока злобный дядечка не привел подкрепление.

Просмотрите сценку с драконом, во время которой вы узнаете много интересного о Рио, затем ваш аппарат упадет в горах. Спускайтесь по дорожке и окажетесь на мировой карте. Направляйтесь к ледяному пику.

Ледяной Пик

Поднимайтесь по дорожке вверх, пока не дойдете до развилки, идите по дорожке вверх — в пещере обнаружите парочку полезных предметов. Вернитесь обратно и следуйте вниз. Пройдите в пещеру и идите по дорожкам — вы окажетесь на снежной поляне. Переключитесь на Крея и сбросьте снежок вниз — теперь вы сможете пройти дальше. Идите вниз и двигайте второй комок, следуйте влево, затем вверх — к сундуку. Хватайте броню и сбросьте ком, лежащий на горе вниз, затем влево, чтобы пройти дальше. Чтобы получить 500 монет, двигайте снежок вниз. Когда выберетесь с поляны, то окажетесь на мировой карте. Следуйте в город Чек.

Чек

Пройдите в гостиницу и заберите мешочек с золотом. Сохраните игру и направляйтесь на площадь. Здесь вы можете прикупить полезных предметов у торговца, затем следуйте в дверь справа. Поговорите с женщиной, затем она предложит нашим героям отдохнуть...

После сценки вы будете играть за Риу. Выйдите из комнаты и поговорите с женщиной — узнаете много интересных фактов о Рио и Эршине. Затем Риу опять проснется (теперь по-настоящему). Выходите на площадь — дальше Риу станет невольным свидетелем не очень приятного разговора между Ниной и Креем. Затем поднимайтесь на стену, переговорите со Сциасом и пройдите дальше. Теперь вам предстоит войти в сознание Эршина, чтобы освободить его настоящее «Я», томящееся в заточении. Колдунья отправляет вас в мир снов.

Мир Снов

Идите вперед по дорожке, затем прыгайте по платформам — не забудьте осмотреть сундук поблизости. Затем идите по дорожке на север. Когда загрузится следующая локация, прыгайте по платформам и, когда доберетесь до последней, используйте кристалл, чтобы перебраться на висющую в воздухе гору. Заберитесь вверх и подойдите к большому кристаллу в центре — а оказывается Эршин на самом деле весьма симпатичная голубоглазая брюнетка. Чтобы освободить красавицу, придется разрушить четыре столба, хотя на самом деле это четыре духа.

Боссы: Udamap, Yeleb, Agiel, Azeus.

HP: каждый по 1400

Очень опасные противники — даже самую мощную магию против них нужно использовать с умом. Каждый дух имеет свой тип магии, например, если вы проведете заклинание циклона, то оно нанесет вред всем боссам кроме Yeleb'a, его, напротив восстановит его. Используйте против них заклинания Острого Лезвия (Сциас), Град Камней (Крей), Удар Огня (Рио) и победа будет за вами — вы получите 10000 очков опыта и кучу полезных предметов.

Поговорите с мадам и отправляйтесь тем же путем обратно к выходу. Чтобы пройти к входу в реальный мир, перепрыгните через платформу с сундуком.

Чек

После недолгого разговора, старая мадам приглашает оракула, чтобы душа Эршина могла побыть временно в ее теле. После того, как дух переселяется в оракула, она отправляется в дом старой леди. Мы же ненадолго оставим наших героев и узнаем, как себя чувствует Фо-Лу.

Фо-Лу: Пробуждение

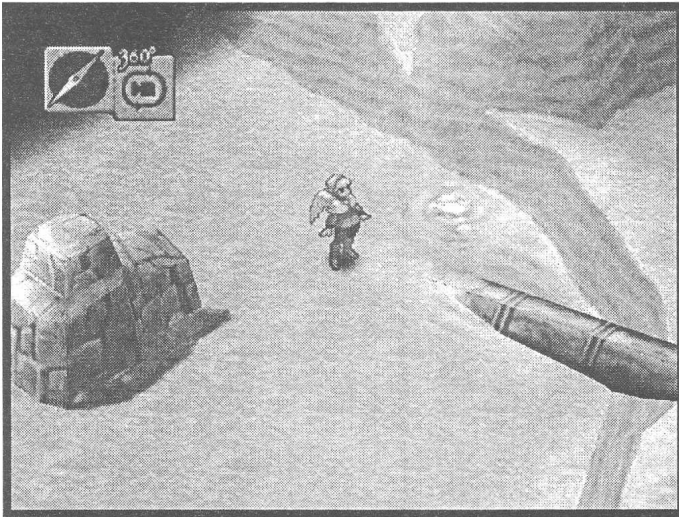
После довольно продолжительного отдыха, император приходит в себя. Он говорит со своей спасительницей. Затем мы снова возвращаемся к Рио и его друзьям — в деревню Чек.

Чек

Спуститесь вниз и следуйте в дом старухи. После небольшой беседы, мы вновь возвращаемся к императору.

Фо-Лу

Император потягивается и встает с постели — теперь вы можете им управлять. Выходите на улицу и идите по дорожке — если хотите, можете поговорить с местными жителями. Идите к выходу из деревни: здесь вы встретите одного не



очень приятного молодого человека. Затем появится спасительница императора и отведет его обратно домой.

Чек

Наши герои продолжают беседовать — из их разговора мы узнаем множество интересных подробностей о Эршине и Риу. Оказывается, Риу — это часть императора, а другая часть — это Фо-Лу. Теперь мы снова возвращаемся в дом, где находится первый император.

Фо-Лу: приключения начинаются

Итак, вы снова управляете Фо-Лу. Сохраните, если хотите, игру на книге и выходите на улицу. Шагайте к выходу, и когда загрузится следующая локация, вы окажетесь на полях. Ступайте вперед и увидите вашу спасительницу. Она потребует, чтобы вы вернулись обратно, на что император категорично отвечает, что он достаточно силен и уже сможет сам позаботиться о себе. Следуйте к лесу и выслушайте речь фермеров о чудовище. Шагайте в лес, пройдите чуть дальше... а вот и чудо-юдо собственной персоной. Что ж поделаешь, придется сражаться.

Босс: Рарап

HP: 13000

Большая и не очень дружелюбная хрюшка, которую вам предстоит немного поучить уму-разуму. Проводите против нее Морозные удары, и после нескольких ваших атак босс станет историей. За победу вы получите 750 монет, 10000 очков опыта, плод мудрости и яблоко.

Возвращайтесь в деревню, просмотрите сценку, после которой мы возвращаемся к Нине и ее друзьям.

Чек

После сытной трапезы Эршин уснул и, как говорит старуха, будить его нежелательно — если бог проснется в дурном настроении, он может таких дров наломать. Лучше пройти в его сознание и разбудить как бы изнутри. Что ж поделать — опять возвращаемся в мир снов.

Мир снов

Шагайте по дорожке вперед — чуть дальше заберите два отравляющих газа из сундука. Немного впереди вы обнару-

жите еще один сундук — с одеждой. Пройдите в храм и поговорите с Эршиным — девушка возлежит на кровати в окружении толпы мужчин. Поговорите с ней, и тем же путем возвращайтесь в реальный мир.

Чек

Просмотрите сценку, затем выходите из города. Когда окажетесь на мировой карте, следуйте в Синчон.

По пути в Синчон...

Вас догонит Эршин, точнее железная броня, в которой он находился. После разговора, следуем дальше.

Синчон

Пройдите внутрь, через коридор и в зал. В зале следуйте в проход справа. В коридоре следуйте вперед и сворачивайте в проход влево — так вы вернетесь в первый зал. Заберите из сундука глаз птицы, вернитесь в следующий коридор и следуйте третьим путем. Шагайте по длинному коридору и спуститесь по лестнице. Из следующей комнаты два выхода: идем наверх, прыгаем по колоннам и осматриваем сундук на одном из них.

Возвращайтесь обратно и спускайтесь вниз. Пройдите в зал и нажмите на кнопку у противоположной стены. Теперь быстро возвращайтесь обратно — у вас всего 30 секунд. Прыгайте по колоннам и на последний столб слева. Идите в дверь и в следующем зале осмотрите два сундука на наличие полезных предметов — Кольца Духа и двух Волшебных Черепов. Вернитесь в первый зал, спрыгивайте вниз и вновь нажимайте кнопку. Теперь опять в темпе вальса бежим в предыдущую комнату, вверх, прыгаем по колоннам на столб справа и в проход в центре. Ступайте вперед по коридору, потом окажетесь на поверхности. Просмотрите продолжительную сценку, затем мы вновь возвращаемся к Фо-Лу.

Фо-Лу

Вы опять находитесь в хижине особы, которая любезно приютила вас. Выходите на улицу и ступайте на поля. Пройдите чуть дальше и поговорите с Мими. Затем окажетесь на мировой карте. Ступайте в горы — вам предстоит разобратся с одним чудовищем, которое возмнило себя богом.

Горы

После того, как Фо-Лу разобьет камень, следуйте вверх, попутно осматривая окружающие окрестности на наличие полезных предметов. Пройдите внутрь вулкана, преодолите несколько локаций (в предпоследней найдете сундук с мультивиитами — они вам совсем не помешают). В последней пещере встретите Босса. После небольшого и не очень приятного разговора, вам предстоит его победить.

Босс: Mt. Yogy

HP: 16000

Наиболее эффективный способ сражения с ним — преобразитесь в драконью форму и наносите врагу ущерб с помощью обычных атак. Небольшое беспокойство вам причинят помощники, которых выпустит босс. Когда победите врага, получите 30000 очков опыта, 3200 монет и кучу по-

лезностей — все зависит от того, сколько помощников прихлопнули. Тем же путем возвращайтесь на поверхность и по дорожке спускайтесь вниз, где встретите Мими в сопровождении нескольких человек. Теперь мы ненадолго возвращаемся к Риу и его друзьям.

Синчон

Риу и его друзья беседуют с вызванными драконами, затем мы вновь возвращаемся к Фо-Лу.

Фо-Лу

Пройдите в дом, просмотрите сценку и выйдите на улицу. Следуйте по дорожке и увидите, что за нашим героем пришли имперские войска. Бегите обратно в дом, после сценки лезьте через печь наружу. А мы вновь возвращаемся к Риу

Синчон

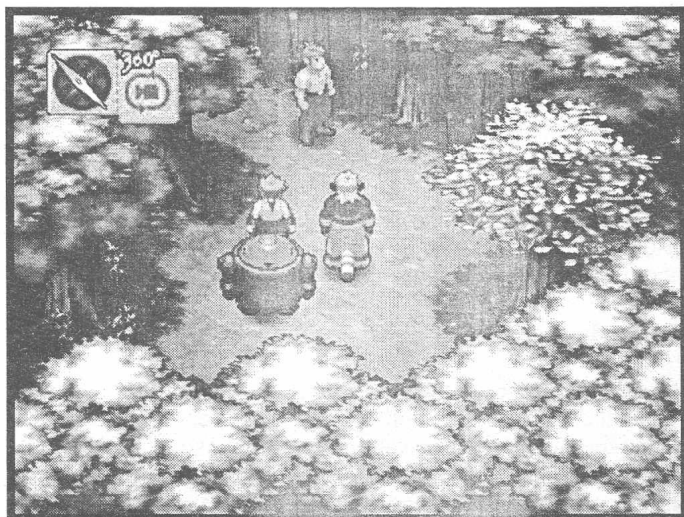
Теперь Риу получает новый вид магии. Возвращайтесь обратно тем же путем и на выходе просмотрите сценку.

Чек

Похоже, что в город наведались имперские войска — они ищут Риу. Предводительница и Эршин находятся в гостинице. Выходите на улицу. После небольшой сценки вам придется уложить парочку вражеских солдат. Просмотрите еще одну сценку, разберитесь с неприятелями, затем Эршин погибнет. После сценки вы окажетесь на мировой карте. Вернитесь в город и пройдите к останкам Эршина. Выслушайте речи героев, затем направляйтесь в дом старухи. Поговорите с ней, а затем покиньте город. Оказавшись на мировой карте, следуйте к новой точке севернее города.

Горы

Шагайте вперед — на пересечении следуйте по западной дорожке — там вы обнаружите Алмаз в сундуке. Вернитесь к развилке и идите по другой дорожке. Чуть дальше осмотрите дорожку внизу — там вы найдете Семя Мудрости. Следуйте к выходу.



Ночной привал

Только наши друзья собрались отдохнуть, как их настигают имперские войска. Можете пройти в палатку сохраниться, затем вас ожидает встреча с боссом.

Босс: Lght

HP: неизвестно

Пусть Риу превратится в дракона, а другие герои пусть атакуют врага магией ветра (Нина) и камнетрясением (Крей), но самые сильные атаки будет проводить Рио. Главное — это сломать щит, затем уничтожить супостата будет гораздо проще. За победу вы получаете 3600 очков опыта и Огненный Меч. Затем посмотрим несколько сценоч.

Глава 3. Stream

Фо-Лу

Итак, вы снова управляете Фо-Лу. Возьмите у человека браслет и следуйте в лес. В лесу за вами увяжется монстр, чем-то отдаленно напоминающий кабана. Не волнуйтесь, он не тронет вас. Идите на юг, пока не выйдете к пещере. Просмотрите сценку — несчастное животное убьет себя, чтобы Фо-Лу смог пройти дальше. Преодолейте пещеру и окажетесь на мировой карте. Направляйтесь к лесу Сома.

Сома

Когда окажетесь на развилке, вначале следуйте по северо-западной дорожке — найдете там супервитамин. Затем вернитесь обратно и идите на юг. Затем с Фо-Лу случится еще одна неприятность. Ну а мы возвращаемся к Риу и его друзьям.

Новый герой

После небольшой беседы на вашу сторону встает Урсула. Поговорите с ней и возвращайтесь в Чек.

Чек

Поговорите с женщиной, затем просмотрите еще одну сценку — Эршин решил вернуться в свое тело, точнее в свою броню. Теперь выходите на мировую карту и следуйте в место под названием Mt. Ryft.

Mt. Ryft

Пройдите в пещеру и на развилке следуйте вправо. Заберите из сундука ракеты и ступайте дальше. На следующей развилке шагните влево — к выходу из пещеры. Идите вниз по берегу вдоль реки — там есть сундук. Вернитесь к пещере и прыгайте на плот — вам нужно проплыть водопад, сохранив в целости ваше средство передвижения: для этого постарайтесь не удариться о берег. С каждым ударом часть плот будет откалываться и если он разрушится весь, то придется начинать путешествие с самого начала. Попутно собирайте мешочки, которые плавают в реке — получите множество полезных предметов. Чтобы управлять плотом, используйте клавиши влево и вправо.

Когда преодолеете водопад, просмотрите очередную сценку — друзья решают отправиться в Шид, чтобы пересечь большую пустыню. Туда и направляемся.

Шид

Если нужно, можете разжиться полезными вещами у торговца, затем следуйте вверх и ступайте по бетонному мосту. Спуститесь вниз и поговорите с парнем в комнате — флаер стоит бешеных денег и вам нужно достать их. Выходите на улицу, где вы повстречаете старого знакомого Марлока, который любезно соглашается одолжить вам нужную сумму. Вернитесь к парню, поговорите с ним, после чего вы получите в распоряжение собственный корабль пустыни. Выслушав инструкции, отправляемся в путь.

Пересекая пустыню

Теперь вам нужно добраться до противоположного края пустыни. Ориентируйтесь по карте и старайтесь не врезаться в дюны.

Кайонин

Поговорите с охраной и зайдите в гостиницу. Там вы обнаружите человека с мешком — берите его с собой и возвращайтесь к флаеру. Садитесь и уезжайте из города.

В пустыне

Пересеките таким же образом пустыню, затем наши герои останавливаются на привал. Парень поблагодарит вас и удалится. Выходите на мировую карту и следуйте в Mt. Giga.

Гига

Переправьтесь на другую сторону, шагайте вперед и заберите 800 монет. Спуститесь вниз, прыгайте на другую сторону и идите по извилистой дорожке вперед, попутно отбиваясь от неприятелей. Переправьтесь на другую сторону, пройдите на платформу вверх, хватайте мультивитамин и идите вниз к сундуку. Обыщите сундучок на наличие полезных предметов, возвращайтесь обратно и ступайте по верхней дорожке. Когда откажетесь на мировой карте, следуйте к маяку.

Маяк

Отдохните в гостинице, поговорите с парнем в фиолетовой шляпе, затем Крей решит поговорить с охраной, но те отнесутся к нему весьма недружелюбно. Покажите им, кто самый сильный, а затем вернитесь к гостинице и осмотрите телегу. Сдвиньте ее влево, затем пройдите за здание и обратите внимание на две телеги, которые можно сдвинуть. Теперь двигаем первую телегу к воротам, а вторую, которая у стены, ставим между двумя другими. Забирайтесь на крышу, если хотите, можете навредить охраннику на вышке, но ничего хорошего вы от него не узнаете. Возвращайтесь на крышу и прыгайте вначале к сундуку с двумя корнями женьшеня. Возвращайтесь обратно и прыгайте через три телеги наверх. Спускайтесь вниз и выходите на мировую карту, однако, перед тем, как идти в Шикк, остановитесь на территории, обозначенную вопросительным знаком.

По дороге в Шикк: Дерево Дракона

Идите по дороге, а затем влево — откроется секретная локация. Выберите Риу и поговорите с деревом: вы получите но-

вый вид магии. Теперь выходите на мировую карту и следуйте в Шикк.

Шикк

Спуститесь в порт, пройдите в магазин и спуститесь в бар. Здесь же находится гостиница, где вы можете восстановить силы, правда, это будет стоить некоторых денег. Поговорите с моряками и выходите в порт. Идите в противоположную часть города, зайдите в дом и обыщите шкаф — найдете водную бомбу. Спуститесь вниз и поговорите с человеком: можете купить у него Медный Шар. Выходите из города и, оказавшись на мировой карте, следуйте в Фейн.

Фейн

Поговорите с парнем, после чего он вас пропустит. Шагайте дальше, спуститесь вниз и заберите из сундука 5 крюков. Возвращайтесь обратно, ступайте дальше и заберите мешочек с аммиаком.

Ступайте дальше, спускайтесь вниз и идите в пещеру. Шагайте по коридору и следуйте в проход в его конце. В конце следующего коридора будет развилка. Идите в проход влево, заберите синий шар, вернитесь обратно и следуйте в проход справа — там вы обнаружите сундук с одеждой. Возвращайтесь в первый коридор к водоему у входа и бросьте в него шар. Просмотрите сценку, выходите из пещеры и следуйте в пещеру наверху. Просмотрите еще одну сценку — теперь у вас есть благословение морского бога. После чего возвращайтесь в Шикк.

Шикк

Пройдите в бар и поговорите с моряками — теперь они согласны взять вас на корабль.

Следуйте в порт и вновь беседуйте с капитаном: он согласен взять на корабль мужчин, но женщинам на корабле, как говорит моряк, не место. Что ж поделаешь — придется Нине доказать свою храбрость. Она и другой моряк забираются на мачту — вам нужно удержаться на мачте, сбросить соперника вниз и не допустить, чтобы вас столкнули. Прыгайте на моряка и толкайте его вниз. Как только сбросите его — выигрываете.

Однако, капитан все еще недоволен — теперь Нине и Урсуле придется провести ночь в трюме. Здесь вам придется сразиться с призраками и крысами, после чего просмотрите еще одну сценку — теперь капитан доволен и согласен взять вас в путь. Отправляемся...

Просмотрите сценку, после чего Нина и Крей отправляются осмотреть корабль. Обыщите шкаф в каюте, пройдите в следующую комнату, затем спуститесь в трюм — вы услышите, как кто-то бьется о дно корабля. Возвращайтесь на палубу, где вы повстречаете старого знакомого Кахна.

Босс: Kahn

HP: 12000

Очень легкий босс — не наносит особо сильных повреждений. Используйте против него Риу и магию других персонажей, после чего Кахн потерпит очередное поражение: Когда его победите, получите 12000 очков опыта и одежду. Самого же босса друзья выбрасывают за борт. Посмотрите сценку, после чего сохраните игру и выходите на палубу.

Говорите с капитаном — похоже, что на море штиль и дальше вам не поплывть, однако, Нина замечает на горизонте остров. Наши друзья отправляются туда.

Заброшенная Бухта

Пройдите внутрь, и тут над персонажем, которым вы управляете, зажжется огонек. Теперь идите по доскам и следите за огоньком — если он будет синего цвета, все нормально, можете следовать дальше. Желтого — осторожнее, можете провалиться, красного — опасность и если пойдете вперед, провалитесь вниз. В этом случае возвращайтесь обратно к лестнице, поднимайтесь вверх и начинайте ваш поход с самого начала.

Осмотрите два сундука поблизости и, когда доберетесь до противоположного края, поднимайтесь по лестнице. Идите по дорожке на восток (не забудьте осмотреть сундук) и следуйте в пещеру — здесь вас поджидает босс. После небольшого и не очень приятного разговора вам придется с ним сразиться.

Босс: Glebe

HP: 18000

Не очень сложный босс для вашей компании, похож на пещерного босса, с которым дрался Фо-Лу. Также вызывает двух помощников, которые помогают ему атаковать. Самый главный ваш козырь — Риу. Используйте против него заклинание дождя, а затем превратите юношу в продвинутого дракона. Другие персонажи пусть атакуют магией — наиболее оптимальная комбинация: встряска камней (Крей) и удар огня (Урсула). Когда враг будет повержен, получите 17000 очков опыта, 13032 монеты и кучу полезностей. Возвращайтесь на судно — путешествие продолжается.

На корабле

После разговора вы окажетесь в каюте. Отдохните там, сохраните игру и выходите на палубу. Поговорите с капитаном, и после небольшой сценки вы окажетесь в порту Лип.

Лип

Здесь вы можете сохранить игру, отдохнуть и побеседовать с окружающими. Поговорите с парнем, который ловит рыбу — он может быть вашим учителем. Также вы можете поговорить с Зигом, чтобы поплавать по океану и собирать полезные предметы. Все полезно отмечены на карте красными флажками.

Когда все исследуете, выходите на мировую карту и следуйте в место на карте, отмеченное вопросительным знаком.

Неожиданная встреча

На дороге вы встречаете странное лохматое существо, которое бормочет что-то на своем непонятном языке. Дайте ему рыбы, затем выходите на карту.

Джунгли

Шагайте вперед по дощатому настилу. Когда доберетесь до дерева, следуйте по дорожке на восток, чтобы получить сундук с супервитамином. Возвращаемся обратно, поднимаемся на дерево и идем через мост. На следующей развилке идем на юг — здесь находится сундук с двумя золотыми слитками. Возвращайтесь обратно и следуйте на север. Шагайте вперед, потом вам предстоит перебираться по бревнам — используйте клавиши влево и вправо для передвижения бревен, и пробел, чтобы перебираться с одного бревна на другое. Когда окажетесь на земле, ступайте дальше, потом окажетесь на мировой карте. Следуйте в Паблаб

Паблаб

Если вы кормили то существо в лесу, вас пропустят внутрь. Поговорите с парнем, он предложит вам ненадолго остаться и погостить у него. После сценки выходите на улицу, пройдите через мостик, в другой домик. Осмотрите существо на полу — похоже, что ему плохо. Тут же можете ознакомиться со словарем, лежащим на подоконнике, чтобы лучше понять, о чем говорят эти существа. Вернитесь в первый домик и просмотрите сценку — вам нужно достать целебную траву, чтобы вылечить вашего нового друга. Возвращайтесь в порт Лип.

Лип

Пройдите на вышку в восточной части порта и побеседуйте со стариком насчет травы. Вернитесь к Зигу, садитесь на корабль и отправляйтесь в путь.

В поисках лечебной травы

Плывите на восток к острову, отмеченному фиолетовым флагом. Высадитесь на острове, из героев выберите Рио и срубите траву мечом. Затем возвращайтесь в порт и отправляйтесь в Паблаб.

Паблаб

Пройдите к больному и отдайте ему траву. Следуйте в другую хижину и поговорите с парнем. Потом, на следующее утро, больной выздоровеет, а вы отправляетесь дальше.

Побережье

Шагайте вперед до первой развилки. Вначале идите вправо и заберите два ядовитых порошка. Возвращайтесь к развилке и следуйте в другую сторону. Когда загрузится следующая локация, шагайте по берегу, заберите из сундука Слезы Луны, пройдите обратно и поднимитесь по уступу на берег. Следуйте вправо, вдоль деревьев, прыгайте на соседнюю платформу. Ступайте вперед, пока не выйдете на пляж. По отдели следуйте к следующему острову — уже начинает темнеть.

На необитаемом острове

На следующее утро выясняется весьма неприятное обстоятельство: за прошедшую ночь уровень воды успел подняться и дорога затоплена. После беседы идите на запад, через полянку с водопадом — на побережье. Из следующего ролика, мы узнаем, что первый император Фо-Лу благополучно добрался до столицы империи и направляется в замок — мы же возвращаемся к нашим друзьям. Риу решает осмотреть остров, после чего к нему присоединяются Нина и Урсула. Ступайте через полянку с водопадом на побережье. Следуйте вверх по берегу и поднимитесь по дорожке. Когда загрузится следующая локация, ступайте дальше, заберите двух крабов и прут из сундука внизу — все это вам пригодится для рыбалки. Поймайте хоть одну рыбу (но можно и больше) и возвращайтесь в лагерь. Теперь мы ненадолго оставим наших друзей и возвращаемся к императору Фо-Лу.

Фо-Лу: в замке императора

Когда первый император приблизится к воротам замка, его оставит охрана, однако для нас это не препятствие. Ступайте впе-

ред на зеленый круг. После сценки мы вновь возвращаемся к Риу и его друзьям.

На острове

Рио и Нина отправляются на рыбалку — идите через поляну и пляж. Мы же возвращаемся к Фо-Лу.

Фо-Лу: опасная схватка

Пройдите вперед и, если хотите сохранить игру, спуститесь вниз и войдите в первую комнату. Вернитесь на дорожку и шагайте вперед — после сценки вам предстоит сразиться с боссом.

Босс: Kahbo

HP: 19000

Не очень сложный соперник, учитывая силу нашего героя. Преобразуйтесь в драконью форму и атакуйте супостата волной зла. Нескольких атак ему будет вполне достаточно. Победив его, вы получите 20000 очков опыта и супервитамины.

Просмотрите еще одну видеосценку, после которой нужно победить еще одного босса.

Босс: Камуи

HP: 29000

Также не доставит вам особого беспокойства. Атакуйте магией волны зла, а если волшебство на исходе, то обычным мечом, и не забывайте периодически подлечиваться. Выиграв, вы получите 30000 очков опыта и амброзию.

После схватки спуститесь к месту сохранения и отдохните, затем возвращайтесь обратно и нажмите на статую — перенесетесь в другую часть замка: к императору. Убейте двух охранников, пройдите чуть дальше — затем вам предстоит расправиться с четырьмя стражами — здесь можете использовать магию. Затем Фо-Лу предстоит встреча с действующим императором. Мы же возвращаемся к Риу и его друзьям.

На острове

Выслушав рассказ Нины о ее чувствах к Крею, отправляйтесь к лагерю. Сохраните свои достижения в синей книге, выслушайте беседу наших героев — похоже, что уровень воды снова понизился и вы можете идти дальше. Идите на побережье на другой стороне острова и по отмели ступайте дальше, пока не окажетесь на мировой карте — здесь у вас станут доступны три новых пункта назначения: место на побережье на севере, город Кошка и река Шан. Вначале наведайтесь на побережье — там вы познакомитесь с Кахна — он может стать вашим учителем, затем следуйте в Кошку.

Кошка

Здесь, в общем, ничего особенного нет — разве что можете заглянуть к торговцу и прикупить у него оружие и здоровье. Затем следуйте к реке Шан.

Река Шан

Из героев выберите Крея и перебирайтесь на противоположный берег, используя гондолы. Когда окажетесь на другом берегу, ступайте вперед в следующую область.

Когда загрузится локация, ступайте дальше — заберите мешочек с 1000 монет и возьмите из сундука ботинки титана.

Ступайте по дорожке и окажетесь у реки. Садитесь на гондолу и плывите вперед — остерегайтесь бревен, которые плывут по реке. Если бревно в вас врежется, придется начинать все с самого начала. Добравшись до противоположного берега, направляйтесь к выходу. Оказавшись на карте, следуйте в Чикуа.

Чикуа

Поговорите с синем парнем о рыбалке, затем с торговцем в восточной части дока — он может рассказать вам, как добраться до столицы империи, однако вам нужно выполнить одну из его просьб: наловить рыбы для суши, принести один из кувшинов, которые делают в Кошке или же добыть сокровище дракона в руинах — последнее наиболее сложное. Чтобы добыть рыбы, выходите на карту и отправляйтесь к рыбному месту — рыбачить. Чтобы заполучить кувшин, следуйте в Кошку и побеседуйте с торговцем, после чего он согласится сделать для вас кувшин и попросит зайти попозже, однако ждать придется около пяти часов — впрочем, за это время можно прогуляться по пройденным локациям и поднабраться опыта, расправляясь с неприятелями. Затем вернитесь к торговцу и он продаст вам кувшин за 500 монет.

Теперь рассмотрим самый сложный способ — сокровище дракона. Выходите на мировую карту и возвращайтесь в Кошку.

Кошка

Побеседуйте с парнем в красной рубашке и фиолетовых штанах о руинах, выходите на мировую карту и направляйтесь в руины.

Руины

Войдите внутрь, следуйте по коридору и поднимитесь по лестнице. Выберите Эршина и осмотрите место, где стена окрашена в разные цвета. Подойдите к стене и сломайте ее. Идите через потайной ход. Вы окажетесь в зале. Следуйте по лестнице справа, идите в правую комнату и заберите из сундука три семени мудрости. Пройдите в соседнюю комнату и используйте Рио, чтобы обрубить мечом лианы, держащие сундуки. Лианы, держащие желтый и красный кристаллы, трогать не советую. Вернитесь в зал и ступайте по другой лестнице. В следующем зале спускайтесь вниз по лестнице и следуйте в люк — окажетесь еще в одном помещении. Прыгайте вниз по платформам справа, затем на карниз к стене и идите в дверь — там вы обнаружите сокровище дракона. Обыщите подземелье на наличие полезных предметов, а затем выходите наружу. Оказавшись на карте, следуйте в Чикуа.

Чикуа

Побеседуйте с торговцем и отдайте ему одну из трех вещей, что он просил. Тогда он скажет, куда нужно идти. Выходите на карту и следуйте к реке.

Река

Пройдите вперед и переберитесь на противоположную сторону. Шагайте дальше, толкните ящик, плавающей в реке, к другому, чтобы пройти дальше. Когда доберетесь до плотины, активируйте рычаг, и тогда сможете перебраться на другой берег. Спуститесь вниз, еще раз активируйте рычаг, что-

бы опустить плотину. Толкните ближайший ящик на реке вперед, затем пройдите к следующей плотине и прыгайте с выступа на столб в центре реки. Толкните второй ящик, вернитесь к плотине в центре и активируйте один из двух рычагов. Поговорите с парнем. Если говорите о драконах, то правильные ответы: «Yes», «They all look different» и «Like grass and rocks», если рассказываете о своем путешествии, правильные ответы: «Across the sea» и «We've seen dragons», тогда он расскажет вам, как добраться до карьера. Поблизости находится сундук с броней — не пропустите. Затем следуйте к следующей плотине, перебирайтесь на другую сторону и выходите на карту. Вначале идите в место на западе, отмеченное вопросительным знаком, чтобы получить силу каменных драконов. Теперь следуйте в деревню Паук.

Паук

Пройдите в красную палатку и поговорите с женщиной. Теперь вам придется поймать любимого цыпленка одного торговца, чтобы узнать, куда следовать дальше. Выходите на мировую карту и следуйте к вопросительному знаку чуть западнее селения.

Сбежавший цыпленок

Цель игры: загнать рыжего цыплёнка в клетку в центре поля, тогда клетка автоматически закроется. Попутно можно загнать еще несколько куриц — получите дополнительные очки. Возвращайтесь в селение.

Паук

Поговорите с парнем в красной палатке и выходите на карту. Следуйте к могиле Фо-Лу. По пути можете заглянуть в лес и поднабраться опыта. Скоро он вам совсем не помешает.

Могила Фо-Лу

Поднимитесь вверх и ступайте по дорожке. На развилке следуйте налево и заберите семя мудрости. Вернитесь к развилке и ступайте по другому пути. Прыгайте по платформам и спускайтесь вниз по сломанному столбу. Когда загрузится следующая локация, поднимайтесь по лестнице и общитесь сундук поблизости на наличие полезных предметов. Подойдите к каменной статуе и осмотрите ее — это охранник могилы первого императора.

Босс: Won-Qu

HP: 32000

Сильный и опасный противник, периодически проводит против вас заклинания метели, дыхания мороза и наносит мощные физические атаки. Порой одного такого удара достаточно, чтобы умертвить персонажа. Атакуйте его магией, и босс будет побежден, хотя, может быть, и не с первой попытки. Выиграв, вы получите 30000 очков опыта и парочку полезных предметов.

После схватки советуем возвратиться на карту и разбить лагерь, чтобы восстановить самочувствие. Затем входите в могилу, спускайтесь по лестницам и окажетесь в большом помещении. Пройдите вперед, заберите из сундука витамины и спускайтесь вниз. Идите в коридор и активируйте пульт, чтобы пройти дальше. В следующей комнате нужно расположить блоки так, чтобы было можно добраться до бус в центре, а затем до сундука. Выстроите кубики одного цвета в

ряд от правой или левой платформы к центру и далее от центра до сундука и тогда вы сможете пройти по ним и забрать нужный предмет.

Вернитесь обратно и спуститесь вниз по открывшимся ступенькам. Заберитесь по лестнице на карниз, ступайте вперед и вновь поднимайтесь по лестнице. На первой развилке следуйте вправо, а затем влево. Спуститесь по лестнице и пройдите вперед. Вставайте на куб и двигайтесь вперед — только старайтесь, чтобы красный глаз на кубе не оказался на верху — иначе потеряете здоровье. Также постарайтесь не провалиться вниз — самочувствие Риу от этого также ухудшается. Заберите бусы и 5000 монет из сундука и возвращайтесь обратно. Возвращайтесь тем же путем в зал с лифтом и просмотрите сценку — столб чуть ниже опустится, и вы сможете пройти по пути, который ранее был недоступен.

Идите вперед, по коридору и на следующей развилке следуйте влево — в комнате заберите два напалма из сундуков. Вернитесь к развилке и следуйте по второй дорожке. В следующем зале поднимитесь на лифте вверх, идите по лестницам и, когда снова окажетесь внизу в левой части зала, поднимайтесь на лифте вверх и в следующий проход.

Просмотрите сценку, теперь вы сможете перебраться на другую сторону. Нажмите на плиту и просмотрите сценку. Теперь вам предстоит сражение с боссом — точнее с двумя.

Боссы: I, II

HP: 10000 (каждый)

Два больших куба, обладающие мощной магией — так что приготовьтесь к опасной схватке. Одно из наиболее эффективных заклинаний — революция, когда HP всех персонажей понижается до 1. Превращайте Риу в дракона и нещадно атакуйте их. К слову, левый куб весьма уязвим при физических атаках, а правый — при магических. Когда уничтожите кубики, получите 50000 очков опыта, витамин, плод мудрости и кольцо гармонии.

Затем появится дух поверженного стража могилы, который выразит восхищение нашими героями и вручит им последние бусы. Заберите их и возвращайтесь в комнату, куда вначале спустились на лифте. Здесь откроется новый проход — туда и направляйтесь.

Оказавшись на поверхности, следуйте по тропке к выходу на мировую карту, затем, если хотите получить еще одного учителя, направляйтесь к локации отмеченной вопросительным знаком. На пересечении пройдите на запад и выходите на карту — откроется еще одна локация — Хижина Баньяна, у которого вы можете поучиться волшебству.

Горы

Здесь ничего особенно интересного, кроме парочки мелких неприятелей не наблюдается — шагаем вперед по дорожке и попутно собираем всякие полезности. Когда окажетесь на мировой карте, следуйте к Шоссе.

Шоссе

Выберите Урсулу и поговорите с парнем без шлема. Теперь возвращаемся в Астану.

Астана

Пройдите к дому в восточной части города и поговорите с охранником — теперь он вас пропустит. Спуститесь по лестнице и шагайте вперед, поднимитесь по следующей лестнице и окажетесь за городом. Следуйте к особняку. Вначале пройдите вправо — там найдете кое-что полезное. Пройдите внутрь и просмотрите сценку: именно это место видели наши

друзья во сне, и здесь их задержали не так давно. Теперь у них (и у нас) есть возможность все исследовать. Вначале следуйте в дверь слева и обыщите шкаф в комнате, затем спуститесь вниз и осмотрите комнату у лестницы.

Если хотите отдохнуть и сохранить игру, пройдите чуть дальше — там есть книга на столе.

Вернитесь в зал и следуйте в другую дверь. Пройдите через коридор и спускайтесь на лифте вниз. Пройдите по дощатому настилу и чуть дальше активируйте рычаг, чтобы опустить плотину. Теперь вы сможете добраться до сундука с Шиной. Вернитесь к развилке и следуйте дальше. Спуститесь вниз, поговорите с охранником и ступайте вперед. Недалеко от следующей лестницы обнаружите сундук с полезностями. Поднимитесь вверх, пройдите к рычагу и активируйте его, чтобы опустить плотину. Идите по открывшейся дорожке, когда загрузится следующая локация, просмотрите видеосценку — здесь находится какое-то странное существо, напоминающее большой орган.

Пройдите вперед и заберитесь наверх. Из героев выберите Риу и попробуйте с его помощью перерубить красную трубку мечом. Однако это ему не удастся, и тут появляется Елена, которая просит освободить ее. Чтобы разрубить трубку, потребуется меч-змеебой, который находится у придворного Уны. Елена просит друзей принести этот меч.

Тем же путем возвращаемся обратно (не забудьте активировать рычаг, открывающий плотину, иначе обратно вам не выбраться), выходите на мировую карту и следуйте в Квансо.

Квансо

Из героев выберите Урсулу и поговорите с охраной, тогда они вас пропустят. Побеседуйте с Уной, и после не очень приятного разговора вы все же получите меч — змеебой. Возвращаемся в Астану.

Астана

Вновь возвращаемся в особняк на горе, спускаемся на лифте в подземелье и вновь направляемся к Елене тем же путем. Выберите Риу, затем меч-змеебой в инвентаре и перерубите красную трубку. Поднимайтесь вверх — там вы повстречаете Уну, которая начинает утверждать, что Елены здесь нет, и в помине не было. Осмотрите сундук за домиком и входите внутрь — здесь вы встретите того, кого очень долго искали: принцессу Елену, только оказывается сумасшедшая Уна изменила ее и теперь сестра Нины уже не совсем человек. Когда Елена и Крей остаются одни, девушка просит убить ее.

«Пожалуйста, Крей, убей меня, — говорит Елена, — я хочу, чтобы это сделал ты, человек, которого я люблю, а не кто-то другой».

«Но... но Елена, я не могу сделать это, — отвечает юноша, — я люблю тебя больше всех на свете!»

«Именно поэтому это должен быть ты...»

Затем Крей берет меч, который Риу оставил на кровати и выполняет ее просьбу...

Глава 4. That Which Passes

Астана

Больше в Астане нам делать нечего — выходите на мировую карту и смотрите небольшую сценку про беседу наших друзей на привале — Крей чувствует вину за поступок, который он совершил. Затем направляемся к шоссе.

Шоссе

Оцепление уже сняли, так что можно беспрепятственно пройти вперед. Затем сверните влево и выходите на мировую карту. Теперь следуем в деревню Соне — туда, где не так давно побывал первый император Фо-Лу.

Соне

Поговорите с девушкой, сидящей рядом с холмом, и обменяйте ваш шар на электрический. Затем следуйте в горы. Обыщите окрестности на предмет наличия полезных вещей — используйте Эршина, чтобы разбивать камни. Если маловато опыта, направляйтесь в лес, а затем следуйте в пригород столицы — Чедо.

Чедо

Запаситесь оружием и здоровьем, восстановите силы и следуйте в город. Поднимитесь по лестнице справа, пройдите вперед и следуйте по карнизу. Спуститесь вниз, следуйте дальше и поднимитесь по следующей лестнице. Пройдите в дом, ступайте вправо и поднимайтесь вверх. Следуйте к выходу и заберите из сундука латунный шлем. Спуститесь вниз и следуйте в другую сторону, поднимитесь по лестнице и направляйтесь в единственный проход. Пройдите по коридору и перед тем, как спуститься вниз, идите ко второму выходу и заберите из сундука 5000 монет.

Спускайтесь по лестнице идите через коридор и окажетесь на улице. Идите через ворота, заберите слоновую кость из сундука за домом чуть ниже по улице, и ступайте вперед. После небольшого ролика, вам предстоит встретиться еще с одним боссом.

Босс: A-Tur

HP: 43000

Этот босс похож на Won-Qu, с которым вы сражались перед входом в могилу Фо-Лу, однако он гораздо мощнее и чтобы победить его, придется приложить немало усилий. Основные заклинания, которые он использует: дыхание мороза, взрыв магмы и вой плюс физические атаки. Превратите Риу в супердракона, а другие герои пусть атакуют неприятеля своей магией. Как только противник будет побежден, вы получите 50000 очков опыта и кольцо духа.

Просмотрите очередной ролик, выходите на мировую карту и направляйтесь в замок — к месту последней схватки.

Замок

Перед тем, как перейти через мост, следуйте вверх и по дорожке можете добраться до сундука. Перейдите через мост и следуйте к зеленому кругу, после чего вы будете доставлены на противоположную сторону. Пройдите вперед и спуститесь к комнате, где не так давно мы сохранялись, играя за Фо-Лу, перед схваткой с боссом. Из героев выберите Эршина и стукните им по шкафу, чтобы получить ключ. Если хотите, сохраните игру и выходите обратно. Откройте решетку и спуститесь по лестнице. Следуйте до первой развилки и идите на восток, а затем на север. Вы окажетесь в небольшой комнате с прямоугольной дырой в центре. Шагайте в правую дверь и обыщите предпоследний шкаф — найдете там кое-что полезное.

Вернитесь в комнату с прямоугольной дырой в центре и ступайте в противоположную дверь. Следуйте через маленький

коридорчик, в следующем пройдите мимо лестницы и окажетесь в следующей комнате с большой прямоугольной дырой в центре. Ступайте влево, перепрыгните на противоположную сторону и идите в комнату со шкафами. Обыщите все шкафы и следуйте дальше. Обыщите сундучок и вернитесь в комнату с прямоугольной дырой в центре и спускайтесь по лестнице. Идите в проход справа, спускайтесь вниз и ступайте вперед. Следуйте в первый зал и поднимайтесь по лестнице. Хватайте мешочек с полезными предметами и возвращайтесь обратно, через большую комнату, во второй зал. Поднимитесь наверх и следуйте в первую комнату. Ступайте вперед и в проход слева. Поднимитесь по лестнице справа — в следующей комнате ничего особенно интересного не наблюдается, так что ступаем дальше.

Следуйте через коридор и комнату и окажетесь в большом помещении. Ступайте по дорожке в следующую дверь. Обыщите близлежащие комнаты на наличие полезных предметов и спускайтесь по лестнице. Идите через восточный проход и следуйте через комнату в большой зал. Пройдите к центру и приготовьтесь к схватке с очередным боссом.

Босс: Dragonne

HP: 31000

Не очень сложный босс, атакует магией воя и наносит неплохие физические повреждения. Победив его, получите 60000 очков опыта, 3200 монет и Слезы Луны.

После схватки заберите синий ключ и следуйте вперед по проходу, освещенному фонарями. Если хотите сохраниться, пройдите в комнату на севере — там же сможете отдохнуть и восстановить силы — не забудьте осмотреть соседние комнаты на наличие полезных предметов.

Возвращайтесь к подъемнику и поднимайтесь на северном лифте на 5 этаж. Откройте с помощью синего ключа комнату слева от комнаты охраны. Осмотрите шкаф, спуститесь по лестнице, обыщите сундук и спускайтесь еще дальше. Прыгайте вниз, хватайте мешочек с петардами. Откройте дверь и поднимитесь по лестнице. Теперь возвращайтесь к месту, где вы сражались с боссом.

Пройдите к подъемнику и спускайтесь на уровень В2. Пройдите на юг и заберите из сундука в следующей комнате 5 патронов. Возвращайтесь к лифту и поднимитесь на уровень В1. Спуститесь по лестнице и следуйте в комнату слева. Обыщите шкафы, выходите обратно и активируйте рычаг — деревянная платформа поднимется вверх. Поднимитесь по лестнице слева и пройдите в комнату и заберите еще один меч в ящике стола. Возвращайтесь в зал и спускайтесь по лестнице в восточной части зала. Идите вперед и по следующей лестнице вниз. Идите в дверной проем и спускайтесь по следующей лестнице.

Пройдите чуть вперед и обыщите сундук. Поднимайтесь по первой лестнице, потом по второй. Из следующей комнаты есть два выхода: вначале идем влево, спускаемся по лестнице к сундуку. Хватайте кольцо шамана и возвращайтесь в комнату с лестницей. Теперь идите в другую сторону.

Активируйте рычаг, чтобы пройти вперед, и спускайтесь по лестнице. В следующем помещении вы обнаружите желтую печать. Спуститесь по лестнице и следуйте к сундуку с броней тумана. Возвращайтесь обратно в комнату с лестницей (не забудьте опустить рычаг). Затем спускайтесь вниз и возвращайтесь в большой зал через лестницу в его восточной части. Пройдите к основной лестнице, используйте желтый ключ, чтобы открыть путь, спускайтесь вниз.

Ступайте по дорожке вниз и спускайтесь по лестнице — вы окажетесь в большом зале. Следуйте к восточной час-

ти зала — в комнате вы обнаружите красный ключ. Следуйте по дорожке дальше — в ее конце вы обнаружите сундук с 5 черепками жизни. Теперь, когда у вас есть все ключи, вы можете вернуться обратно и открыть двери, которые были ранее заперты — броня и здоровье вам не мешают, тем более скоро вам предстоит сразиться с тремя боссами подряд.

Следуйте к лифту в центре зала и спускайтесь на нем вниз. В южной комнате обыщите шкаф в центре — найдете три семени мудрости, в северной комнате отдохните и сохранитесь (настоятельно рекомендую) и заберите три супервитамина. Возвращайтесь в зал и спускайтесь по лестнице. Идите по лестницам вниз, пока не достигнете самого нижнего уровня замка. Обыщите сундук поблизости и ступайте вперед — Фо-Лу уже ждет вас.

Просмотрите сценку и подойдите к Фо-Лу. После не очень приятного разговора, император исчезнет. Идите вперед, за трон. Ступайте по коридору и поднимайтесь на лифте к месту последней схватки.

Финальная схватка

Пройдите к развалинам, и после сценки Риу предстоит драться с Фо-Лу.

Босс: Fou-Lu

HP: неизвестно

Не очень сильный босс.

Превращайтесь в супердракона и атакуйте его. Несколько атак, и Фо-Лу проведет свое коронное заклинание Whiteout, правда, особых повреждений босс вам не нанесет.

Затем Фо-Лу начнет задавать вопросы — ответьте на первый положительно, второй и третий отрицательно, а на четвертый снова положительно. Затем император вызовет одного из своих чудищ.

Босс: Tiran

HP: 62000

Не очень опасный босс — следующий будет намного труднее. Наиболее частые заклинания, которые он использует: Волна Зла, которая отнимает у наших героев приличное количество здоровья и Отравление — травит персонажей или делает их слепыми на три хода. Периодически босс проводит физические атаки. Используйте против него магию огня и ветра, Риу превратите в супердракона — пусть атакует этого супостата дыханием Кайзера. Когда босс будет повержен, вы получите только одну амброзию — далее следует небольшая сценка и появится еще один босс гораздо сложнее и опаснее, чем этот.

Босс: Astral

HP: 65000

Очень сложный и опасный противник. Помимо сильных физических атак, использует несколько довольно мощных заклинаний, самое мощное из которых Soul Rend (Разрыв Души), понижающее показатели здоровья персонажей в первом ряду до единицы. Такти сражения, в общем, та же самая — превратите Риу в Кайзера и атакуйте неприятеля магией огня и ветра — Нина, к слову, уже должна достичь уровня, чтобы использовать магию Тайфуна, Урсула пусть использует магию огня, Сцисас — меч искры. Как только босс будет повержен, смотрите заключительный ролик — игра пройдена! Примите мои поздравления!