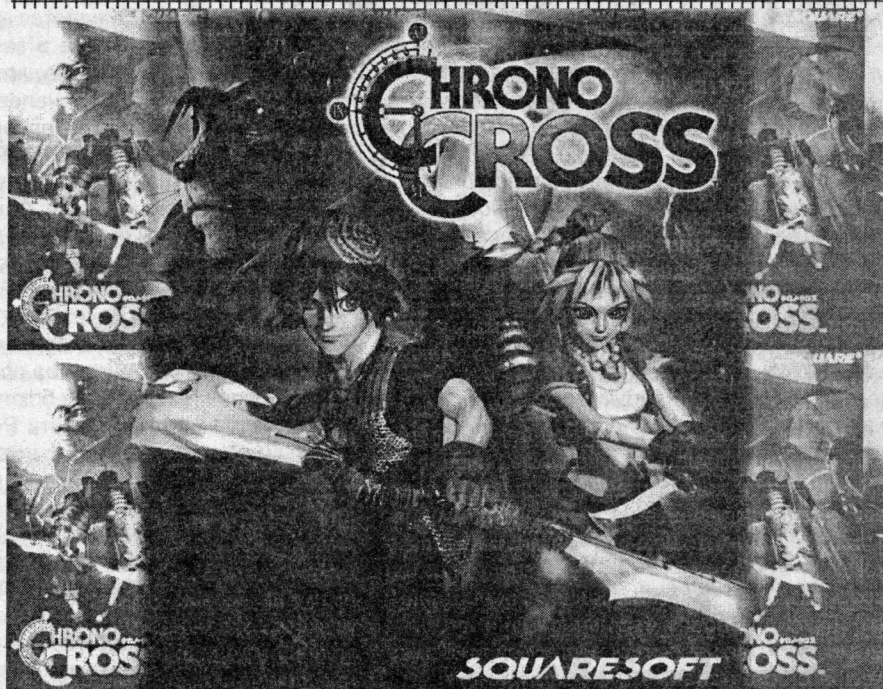


ПЕРЕКРЕСТОК ВРЕМЕН



Продукция компании Square не нуждается в представлении. Chrono Cross — новое творение этой компании, является продолжением классической игры Chrono Trigger. Что же представляет собой эта игра?

Предыстория

Главный герой, явно сомневаясь в реальности происходящего, поднимается на лифте в обществе двух девушек. Спутницы начинают уговаривать его о чем-то и, в конце концов, тот соглашается завершить начатое дело. На это понадобилось немного времени, коридоры не слишком длинные, да и дверей не так уж и много. Результатом стал портал, поднявший всю команду куда-то наверх, к странным большим воротам. Сознание главного персонажа стало мутнеть при приближении к этим вратам. Произошла вспышка, и он увидел лежащую на полу Kid (один из персонажей, в любом случае будет участвовать с начала игры) и себя... держащего в руке свое оружие с капающей с лезвия кровью. На следующее утро Serge просыпается (именно просыпается, а не приходит в сознание) от того, что его кто-то настойчиво будит. Очнувшись, обнаруживает, что он дома. Будит его мама, поскольку Леена, подруга детства, уже заходила, а он все еще спит. Обежав спронею полдеревни, наконец-то находим девушку на пирсе, она присматривает за детьми, купающимися в воде.

Управление

- Start — начало игры, пауза в любой момент игры
- Select — смена лидера команды
-  — перемещение персонажей по экрану, выбор пунктов меню, выбор типов меню, выбор предметов
- X — Ok (в меню), исследовать
- O — отмена (в меню), бежать
- Δ — вызов меню на экран
- — вызов меню использования предметов
- L1, R1 — то же самое, что Δ и □

Полное прохождение

Деревня Арни. Самое начало Arni Village. In The Beginning

После сна Серж пробуждается кое с чем из того, что он видел в башне в заставке игры. Возьмите сбережения Сержа, которые лежат под кроватью. Затем идите налево, и вы найдете Элементные Таблетки. Теперь можно смело покинуть комнату. Мать Сержа отругает его за сонливость. Но не обращайтесь внимания, вам нужно зайти к своей подружке. Сверните налево после того, как вы выйдете из дома.

Поговорите с рыбаком около большой меч-рыбы, в диалоге выберите второй пункт меню, и вы получите kodomo scale. Продолжайте идти налево и поговорите со стариком. У него вы сможете научиться одному из приемов, который вам очень пригодится в бою.

Неподалеку вы сможете найти Poshul. Более того, вы можете прямо сейчас взять его в свою команду. Но можете и не брать — вы все равно встретитесь с ним чуть позже.

Потом вы можете продолжить двигаться налево и узнать о Records of Fate (за таким красивым названием скрываются обычные точки записи игры). Возвращайтесь на главную площадь деревни и идите на пирс. Там вы встретитесь с Леена — она обругает вас и напомнит о вашем обещании найти для нее Kodomo scale. Более того, ей нужны три такие штуковины.

Теперь можно отправиться исследовать хижину в деревне. Первая хижина находится справа от вас. Поговорите со старушкой, она даст вам несколько ценных советов о том, где найти нужные вам вещи. Затем спуститесь в подвал и поговорите с парнем, который там сидит. Он даст вам зуб акулы и расскажет интересную байку. Выбирайтесь наружу и идите к следующей хижине. Зайдите в дальнюю часть хижины, а именно в небольшую комнату. На кровати вы найдете кость Херкана (ее можно будет отдать Пошулу), а в сундуке вы найдете Шлем из Слоновой Кости.

Обратите внимание на ребенка между хижинами, вы можете дать ему Kodomo Scale, которую вам дал рыбак, — в этом случае ребенок обра-

дуются. Вы отыщите Custom Frame в телеге в центральной части деревни.

После беседы с одним из местных жителей можете покинуть деревню.

Что можете сделать юноша ради своей любви? Теперь вы оказались в режиме карты. Вы можете сохранить игру, если вам так хочется. А затем отправляйтесь в нижнюю часть полуострова и сворачивайте налево.

Lizard Rock-North Скала Ящериц

Столкните скалу с вашего пути. Теперь вы можете найти здесь массу полезных вещей и убить множество монстров. Вы можете найти то, что вам нужно просто методично исследуя сундуки на вашем пути.

Выберите вход, который находится точно посередине. Вы пугаете кодомо — они слышат как вы идете и, скорее всего, прячутся. Добегите до прохода, который заблокирован скалой. Теперь отправляйтесь к верхнему пути. Прежде чем вы расправитесь с монстром справа, откройте сундук. Вы найдете элемент, который позволит вам пользоваться Огненными Шарами. Теперь идите по верхнему пути, Кодомо будет убегать от вас и окажется в ловушке в конце прохода. Все, что вам нужно — это дойти до него и напасть. Одержав победу в бою, вы получите первый kodomo scale.

Теперь возвращайтесь к главному пути и спускайтесь вниз. Вы столкнетесь нос к носу с еще одним монстром. Вы можете убежать от него, а можете атаковать, — как вам больше нравится. Продолжайте идти налево, и вы спугнете еще одного кодомо. Идите наверх к поваленному дереву и сразитесь там с очередным монстром. После чего путь к кодомо будет свободен.

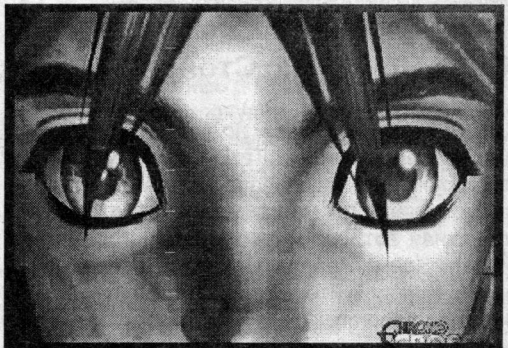
Пройдите к самому концу выступа. Вы можете здесь спрыгнуть вниз, но вам понадобится немного времени, чтобы разобраться с очередным кодомо. Так что придется немного задержаться. Но в итоге вы получите еще одну kodomo scale. Спрыгнув, идите налево и вниз, проскочите мимо монстра. Вы увидите скалу и затонувший сундук. Столкните скалу и плывите за сундуком. Там вы найдете Silver Loure. Продолжайте подниматься налево и вверх к следующей части

уровня. Вы увидите еще один сундук в воде в нескольких шагах от моста. В сундуке находится Таблетка. Возвращайтесь к основному пути и двигайтесь вверх, затем сверните налево. Вы спугнете еще одного Кодомо — придется немного погоняться за ним. Чтобы не расходуя зря свои Элементы, атакуйте его с помощью грубой физической силы. После расправы с этим Кодомо вас ждет разборка с матерью Кодомо. Вот уж теперь-то элементы можно точно не экономить. После победы в этой схватке можете взять третий kodomo Scale и Звезду. Мать Кодомо была боссом этого уровня.

Теперь вы можете взять еще два сундука, но найти их будет не так-то просто. Идите налево и вниз от того пути, по которому вы гнались за Кодомо. Вы увидите дырку в земле, осмотрите ее, и вы найдете сундук (в нем лежат кости). Убейте монстра и идите вперед по тоннелю, идите наверх, и вы найдете еще один сундук (в нем лежит шлем из слоновой кости). Теперь можете возвращаться по тому пути, по которому вы пришли. Затем идите налево. Теперь вы оказались на пляже Опасса. Сохраните игру и входите на этот пляж. Там вас ждет встреча с Ленной. Дайте ей с таким трудом добытые kodomo scale. Но она напомнит вам о других обещанных вещичках. После чего вам придется посмотреть красивый заставочный ролик.

Часть 2

Вы остались одни на пляже Опасса. Правда, здесь бродит старушка из деревни, но она по-



чему-то не узнает вас. На пляже вам больше нечего делать, отправляйтесь назад в Арни. Но ваш путь в эту деревню лежит через Скалу Ящериц. А там снова появились различные монстры. Вы можете снова очистить от них Скалу, а можете просто удрать, не принимая ни одного боя.

Выбирайте нижний путь, потом поднимитесь наверх и снова идите понизу (мимо поваленного дерева), после чего вернуться в деревню не составит никакого труда.

Arni Village [Another] Снова Деревня Арни

Когда вы вернетесь в деревню, то выяснится, что абсолютно никто вас не помнит. Идите к пирсу, где вы снова встретитесь с Ленной, в разговоре с вами она упомянет Cape Howl (Мыс Стонов).

Возвращайтесь в деревню и зайдите в первую хижину справа (это хижина рыбака). Спуститесь в подвал и попытайтесь найти человека, который дал вам Зуб Акулы. Осмотрите идола, который стоит на полке. После чего можете выбраться наружу и вернуться в свою старую комнату. Ящерица стрясет с вас 100 монет за право поспать. Среди всего мусора вы найдете элемент Magmabomb.

К вам подойдет женщина и обратится с загадочной просьбой. Осмотрите ресторан. В задней комнате за занавесом вы найдете сундук, в котором лежит виола, и еще один сундук с таблеткой.

Теперь вы смело можете отправляться в Cape Howl. Он находится в левом верхнем углу карты, выше побережья Опассы.

Cape Howl Мыс Стонов

Идите вперед до утеса, по дороге не забудьте исследовать сундук. Там находятся: Кости, electrojolt, element continue. Дойдите до вершины и исследуйте могилу. Вскоре вас ждет неприятная встреча с любопытной троицей — Karsh, Solt и Peppor. Придется сражаться с ними. Используйте все ваши элементы, такие, как Magmabomb.

После победы вы сможете найти костяной и звездный топоры, медь и жилет из слоновой кости.

Девушка, оставшаяся на поле боя, представится как Kid (Ребенок). Она захочет присоединиться к вам. Но вам придется вежливо отклонить ее просьбы (не беспокойтесь, у нее будет возможность присоединиться к вам позже). Продолжайте говорить с ней, она даст вам полезный совет относительно того, как грамотно использовать Херкан и листья. Теперь можете уходить.

Arni [Another] Снова Арни

Вы вернулись в комнату Сержа. К вам зайдут Ленна и Пошул. Они присоединятся к вашей команде. Теперь вернитесь в хижину рыбака, предложите ему зуб и уходите. Разберитесь с соломенным идиолом. После чего к вашей команде присоединится Моджо (Mojo).

Снова войдите в режим карты мира и сохраните игру. Теперь вам предстоит двигаться на север.

Fossil Valley Окаменевшая Долина

Войдите в долину, охрана беспрепятственно пропустит вас. Здесь повсюду слоняются бродяги «Динго», но вы можете и не сражаться с ними. Идите вниз по дороге, и вскоре наткнетесь на стража, стерегущего лестницу. На его вопрос ответьте «Да», хотя это и будет открытым враньем. Поднимайтесь по лестнице.



Вскоре вы услышите шум — прямо на вас выскочит череп. Не пугайтесь, просто возьмите его с собой, это не простой череп, а Heavy Skull (Тяжелый Череп). Идите налево и найдете Колокольчик (цветок). Теперь вы можете спускаться вниз. На пути вам придется столкнуться с Гигантской Птицей и взять Большое Яйцо из ее гнезда.

Птице ваше поведение не очень понравится и она начнет прыгать вокруг вас. Вы можете уклониться от боя с ней, поднявшись наверх, а можете принять бой. Затем возвращайтесь на основной путь и спускайтесь по лестнице. Продолжайте идти налево, и вы снова столкнетесь с Солт и Пеппор. Вам придется продолжить обучение использованию Элементов. У вас есть элементы Star, Copper и Uplift. Этого вполне достаточно для победы.

Termina a City of Festivities Термина — Город Праздников

После того, как вы вслед за Солт и Пеппор выйдете из Окаменелой Долины, вы увидите город слева от вас. Войдите в него. На самом входе в город вы подслушаете интересную беседу о Колокольчиках. Поговорите с цветочницей, она поделится с вами интересной информацией. Справа от вас стоит гостиница, внутри которой находится точка записи. Заодно здесь вы сможете отдохнуть. Поднявшись по ступенькам, вы во второй раз встретитесь с Кид. Она очень расстроится от того, что с вами другая девушка. Но, тем не менее, она будет ждать вас за воротами.

Того, что вам требуется, вы можете добиться несколькими путями.

1. Идти на запад и встретиться с Микки, а затем идти вниз по дороге, которую он укажет.
 2. Идти на восток, встретить Пьера, а затем идти по дороге, которую укажет он.
 3. Зайти в бар, встретить там Гайла и выбрать указанный им путь.
- Самый оптимальный, на наш взгляд, — третий способ, но вы, разумеется, можете выбрать и любой другой.

Первым делом загляните в Магазин Элементов Лайзы, чтобы купить то, что вам нужно, а затем идите к статуе в конце лестницы. Пого-

ворите со стариком, который приводит статую в порядок и вскоре снова появится Кид. Разрешите ей присоединиться к вашей команде (если вы откажетесь, она уйдет, пройти без нее игру, конечно, можно, но с ней все же веселее). Она даст вам Телепорт. Это полезная штука, которая сможет переносить вашу команду в нужные места на карте мира, например, к точкам записи.

Теперь идите в бар, он находится слева от лестницы. Здесь вы снова встретитесь с Гайлом, попросите его о помощи, и он незамедлительно присоединится к вам. Он надеется выигрывать в азартных играх за счет Fortuneletter (письма счастья). Он хочет сыграть в зале беспредела (mess hall) в Viper Manor (Гадючье поместье).

Выйдите из бара и идите направо. Продолжайте идти направо, и вы встретите Корча. Затем спускайтесь по лестнице справа. Пожилая женщина попросит вас покинуть территорию, принадлежащую храму. Не обращайтесь к ней внимания. Пройдите мимо дома и подойдите к парочке людей, а затем вы увидите ролик, в котором вы познакомитесь с Гленном (одним из этой пары) и он попросит отдать ему Колокольчик.

У вас есть на выбор три решения:

1. Отдать ему колокольчик бесплатно.
2. Отдать колокольчик за деньги.
3. Не отдавать колокольчик вовсе.

Лучше отдать бесплатно, хотя вы можете и продать его. Когда они уйдут, следуйте за ними. Но вскоре эта пара бесследно пропадет. Но, тем не менее, вы увидите Корча и его лодку. Он запросит с вас 100 монет за то, чтобы отвезти в Гадючье Поместье.

Часть 3

Вот вы и добрались до задней части поместья, но чем-то не приглянулись охране, которая начнет швырять в вас булыжниками (каждый булыжник снимает по 10 HP). Разумеется, вам надо найти путь наверх. На пути вам попадутся сундуки, но на их обшаривание нет времени — можно вернуться к ним позже.

Неприятным препятствием служит водопад. Если вы не проскочите его с первого раза, вас

соедет к сундуку, в котором лежит один из Элементов. Вы должны проскочить сразу после того, как прольется очередная порция воды. Вернитесь на основной путь и идите направо от водяных выбросов. Выберите центральный путь, затем сверните вверх и направо, потом спуститесь налево до упора и поднимитесь на вершину. На вас нападет стражник. После того, как вы расправитесь с ним, вы найдете Star, Photon Ray и Tablet. После битвы появится несколько грифонов. Вам придется устранить это последнее препятствие перед входом в Поместье. После битвы вы получите Star, Gravity Blow и 2 Feather. Кид предлагает вам дождаться темноты, прежде чем входить в поместье.

Вы окажетесь в дальней части поместья. Возвращайтесь в дальнюю часть комнаты, где находится сундук. Исследовав его, выходите наружу и уворачивайтесь от прожекторов и спящих охранников. Хотя с охранниками-одиночками можете и разобраться, если, конечно, хотите.

Идите вперед и зайдите в конюшню. В правой части конюшни есть точка записи. Идите к дальней правой части помещения, здесь вы столкнетесь со стариком, который не даст вам спереть интересные вещи на полках. Сначала вам придется помочь старику покормить драконов. Это единственный способ получить ключ от поместья.

Как кормить драконов:

Серж может тащить одновременно только три мешка сена. А мешки надо брать из кучи слева. Брать мешки можно с помощью клавиши X. Драконы едят только в тот момент, когда они готовы к приему пищи (когда их головы подняты). Если в момент готовности дракон не получает еды, он начинает сердиться — а это выражается в том, что он начинает обильно краснеть. Если дракон стал совсем ярко-красным — вы проиграли и надо его кормить снова. Прогреть можно только три раза. А за выигрыш вы получаете ценные призы. А призы могут быть следующие:

- 10 Knee pad
- 20 Bronze Helmet
- 30 Bronze mail
- 40 Recover (element)
- 100 Iron mail

Как только вы закончили с кормежкой драконов, можете воспользоваться точкой записи.

Идите вниз и влево и обойдите вокруг здания. Вам снова придется сражаться с охранниками. Можете уйти с пути и пробираться травой и кустарниками. После сражения со стражниками вы получите еще немного полезных элементов. Кроме того, здесь есть два сундука. Один из них впереди и слева, а другой около ворот, ведущих в поместье. В них тоже находятся полезные элементы.

Оказавшись внутри, вы увидите ворота слева и справа. Главная дверь позади вас заперта. Ворота слева тоже заперты. Ворота справа откроются, но в этот момент закроются дальние ворота, а если вы тронете статую, изображающую змею, у других ворот, вы окажетесь в ловушке — ворота закроются. Кроме того, на вас сразу же нападут два монстра. Расправившись с ними, снова подойдите к статуе и с помощью нее попытайтесь открыть ворота.

Подойдите к дальним воротам и исследуйте еще одну статую-змею. Вы должны стать лицом к ней. Статуя попросит вас повернуть штуковину, похожую на рычаг (если в вашей команде нет Кид, события будут разворачиваться чуть иначе). Ворота откроются и вы выберетесь из ловушки. Но не спешите радоваться — войдя в открытые ворота, вы окажетесь в новой ловушке, а если быть более точным — в клетке, которую бдительно стерегут стражники. Но эту проблему легко решить с помощью Кид — у нее очень оригинальный способ ведения поединка. Когда проблема со стражниками будет решена, Кид предложит переодеться в одежду стражников.

Теперь вам осталось выбрать, куда идти — налево, вниз или направо. Если вы пойдете вниз, вы найдете скучающих стражников, закрытые



ворота, закрытую решетку и сундук. Причем сундук далеко не простой — если вы попытаетесь выяснить, что у него внутри, он нападет на вас. Причем, сначала он предложит вам выбор — вам нужно выбрать, кто именно будет сражаться с сундуком. Если ваш выбор понравится сундуку, он откажется от поединка и поделится с вами сокровищами.

Справа вы увидите дверь, которую охраняет неповоротливый робот. Слева находится квартал, в котором живут драконы. Вы можете идти как налево, так и направо — годится абсолютно любой путь. Но лучше все-таки идти направо — на этом пути вам встретится больше полезных предметов. Итак, рассмотрим оба пути.

Путь направо: поговорите со стражником, он спросит у вас пароль и вам придется перебирать все варианты, избегая лишь одного — «Я не знаю». В конце концов он вас пропустит.

Теперь пришло самое время Кид показать свои способности — здесь очень много предметов можно просто спереть. Вы можете таким образом приобрести Hero's shield, Bronze mail, Bronze sword и другие предметы, которые могут вам помочь в бою. В последнем сундуке, который здесь находится, вы найдете Ice Lance или Areosacer.

Когда вы попытаетесь взять Silver Pendant, пол и стена комнаты начнут разворачиваться, и вы со своей командой окажетесь в Лаборатории Люции. Естественно, не в качестве почетных гостей, а в качестве подопытных кроликов.

Теперь становится ясно, почему вы так легко разобрались с паролем.

Вам придется убедить Люцию в том, что не стоит ставить над вами эксперименты, а сделать это можно лишь вступив с нею в бой.

После окончания поединка в вашем распоряжении окажутся элементы Star и Areosacer. Чтобы окончательно утрясти вопрос с Люцией, выпустите из клетки Пипа.

После чего можете уходить. Люция, тем не менее, попросит вас заглянуть к ней попозже.

Теперь вы окажетесь на другой стороне холла. Чтобы пройти дальше, вам придется разобраться с еще одним монстром. Дверь с нарисованным на ней глазом, справа от лаборатории, ведет в оружейную. Вы можете войти туда, но почти сразу же будете атакованы монстром. Внутри вам придется передвинуть статую-змею

к противоположной стене. В этот момент с потолка на вас спрыгнет еще один монстр.

Расправившись с ним, вы сможете извлечь из сундука Bronze Helmet. Щит, который находится между статуями-змеями, можно снять со стены и установить на статую стражника, у которой как раз не хватает щита. На вас снова нападут монстры, их будет сразу пять штук, и у каждого 700-900 HP. Боя с ними можно избежать, но в этом случае вы не получите полезных предметов.

Выбирайтесь из этой комнаты и поднимайтесь по лестнице, вскоре вы увидите еще две двери, на каждой из которых нарисован глаз. Вы можете вскрыть обе этих двери, за ними вы найдете ваших старых врагов — Зоа и Карша. Но они не узнают вас и вы можете мирно с ними побеседовать, задать несколько вопросов. В обеих комнатах есть сундуки. Но подобраться к ним будет непросто. Зоа вообще не подпустит вас к своему сундуку, а Карша придется долго упрашивать, пока он не потеряет терпение, а в сундуке все равно не окажется ничего интересного.

Теперь идите налево и возвращайтесь туда, откуда вы пришли, снова подойдите к статуе и выходите наружу. Не беспокойтесь, никакой стражи здесь нет.

Теперь рассмотрим путь налево, к жилым кварталам. Вы можете посмотреть ролик, посвященный возвращению Вилло Виспа. После чего обратите внимание на три двери: первая ведет вас в galley, вторая на кухню и третья в спальные помещения. За первой дверью вы встретите Гленна, он расскажет вам, что точно так же как и вы выбрались из западни, после чего соберется уходить. Ну и пусть уходит. Поговорите с отдыхающими стражниками, если у вас есть такое желание. Вверху и справа находится сундук, в котором вы найдете Dragon Honor. Следующая дверь через проход ведет на кухню. Там обитает Орча со своим помощником. В шкафу в дальней части кухни вы можете найти элемент Fell Green.

Идите к третьей двери, где вы опять столкнетесь с вездесущим Гленном. Обратите внимание, куда он смотрит. А смотрит он на код, который он написал на стене. Запомните его, поговорите со стражниками и запишитесь. Мы не можем дать вам этот код — он создается случайным образом и при каждом новом про-

хождении игры вы наткнетесь на новый код. Но ведь вы поняли, как его получить?

А теперь поднимайтесь по лестнице к следующему дверям. За первой дверью вы найдете спящего Харли и несколько сундуков странных размеров. Исследуйте их. В сундуке, который находится справа, вы найдете элемент Turn Black, а сундук слева просто нападет на вас. Вторая дверь закрыта и вы можете не обращать на нее внимания. Затем вам придется сражаться с роботом, используйте против него все, что у вас есть. Теперь, когда путь свободен, можете идти наверх к главной двери. Подойдите к статуе-змее и введите код, который позволит вам не попасть в ловушку.

Вы оказались в большом зале, в дальней части которого стоят стражники, а справа находится робот. Так что выбор очевиден — остается только один путь — через левую сторону зала. Выйдя наружу, вы окажетесь на мосту, который ведет к библиотеке. Оглянитесь вокруг и поговорите с девушкой, которая находится неподалеку.

Затем вам придется посмотреть длинный ролик, после которого вас ждет схватка с Марси. Увы, этой схватки никак нельзя избежать.

Атаки Марси не наносят больших повреждений, но она умело пользуется силой Элементов и поэтому является весьма серьезным противником. Приготовьтесь к тому, что вам придется Turn Element — это позволит вам использовать самые сильные ваши элементы. Мерси использует Ice blast, который замораживает членов вашей команды, причем она может использовать это заклинание дважды за один ход. Так что приготовьтесь к оперативному размораживанию ваших героев. Ведь если Марси удастся заморозить всю вашу команду, игра для вас закончится. По окончании боя вы получите элемент Icblast и Star.

Старик, оказавшийся рядом, даст вам несколько полезных советов. Теперь вы можете отправиться назад, активировать мост так же, как это ранее сделала Марси, и взять сундук, в котором лежит элемент Turn White. Теперь можете возвращаться и использовать советы старика, чтобы разобраться с последней колонной с левой стороны. Как только вы вернетесь, вы снова столкнетесь с Харли. Не думаем, что эта встреча сильно обрадует Кид. Но, тем не ме-

нее, вспомнив совет старика, нажмите на кнопку на колонне. Вы столкнетесь со стражниками, но они вовсе не собираются нападать на вас. Идите к лифту. Найдите кнопку на стуле. Нажав на нее, вы сможете попасть в проход за этим стулом. Да, а там вы найдете еще немного дверей. Слева вы увидите точку записи, а справа будет балкон с какой-то горящей штуковиной, ничего интересного там нет. Сохраните игру. Спокойно пройдите мимо двери слева, — она закрыта. За дверью справа находится что-то вроде офиса. На столе вы увидите горящий предмет. Кид попытается его спереть, но из этого ничего не выйдет. Да, ей явно нужно лечиться от клептомании.

А почти сразу же появляются Генерал и Рысь. И Рысь немедленно ринется в атаку.

Он будет использовать заклинание AntiWhite, которое не позволяет пользоваться Белыми Элементами. Он немного послабее Марси.

По окончании боя вы получите Star и Pendragon Sigil C.

После этого вы можете ненадолго расслабиться и посмотреть длинный ролик. После того, как он закончится, Кид окажется в плену. На нее нападет Рысь и она свалится с балкона. После разговора с Рысью, за ней.

Можете сохранить игру, передохнуть и приступить к четвертой части.

Часть 4

Серж приходит в себя в доме Корча. Выйдите наружу, и вы сразу встретите остатки своей команды. Кид тоже находится тут. Но она ранена. Доктор говорит, что она отравлена Гидрой и что жить ей осталось всего два дня. А спасти ее может лишь Hydra Humог (юмор гидры), но гидры в этом мире — большая редкость. Так что слова доктора не слишком вас обнадеживают.

Появляется Харли, первым делом она ругается с Корча, а затем начинает злорадствовать по поводу несчастья, случившегося с Кид, более того, она пытается отговорить вас от попыток спасти Кид, после чего, наконец, исчезает. Корча советует поговорить с Кид. А Кид дает Сержу Astral Amulet.

Ответвления сюжета

Дальнейшее развитие сюжета зависит от того, что вы скажете Корча о Hydra Humor. Если вы полны желания помочь Кид, Корча присоединится к вам. Если вы решили оставить все как есть, то Корча заберет у вас Амулет и положит его на стол, и вы больше не сможете его взять. Зато к вам присоединится Мача — мамаша Корча, и вы получите Tropical Paradise frame. Поскольку мы хорошие парни, мы, конечно же, решили помочь Кид. Медсестра Лайон посылает вас к Шаману. По дороге к нему вы сможете заглянуть в бар и послушать беседу доктора с владельцем бара Орлой, а заодно и поговорить с посетителями.

Поднимайтесь по лестнице, там справа вы увидите хижину. Это Магазин Элементов, а слева будет искомая хижина шамана. Войдите туда. Вы сразу увидите Стину, которая познакомится с вами и представит вам Вождя Диреа (вождь, как ни странно, женщина). Сначала поговорите с женщинами, а затем запишитесь — благо точка записи находится совсем рядом. Покажите Дореа Астральный Амулет. Она расскажет вам много интересного об этом амулете, запомните ее советы. Возвращайтесь в бар и поговорите с посетителями. Уделите особое внимание коротышке с большим носом. Он даст Сержу Green Tinkler. Поговорите с Корча и возвращайтесь в Термину.

Термина

После того, как вы окажетесь рядом с городом и от вас отвяжется надоедливый доктор, к вашей команде временно присоединится Корча. Идите туда, где вы первый раз поговорили с Корча (это то место, где вы дали Гленн колокольчик). По дороге поговорите с толстым парнем около моста. Он предложит вам купить одну вещицу и попросит за нее 100 монет. Скажите ему, что это слишком уж дорого. Когда он спросит, сколько вы можете предложить, предложите ему 50 монет. Он немного снизит цену, но не до той, которую вы предложили. Пока что можете его покинуть, раз он такой жадный. Поговорите с двумя горящими глазами около

тента (вспомните fortuneletter — счастливое письмо). Пусть его прочтает Гайл, он поставит его на кон и выиграет Brass Rod. Затем подойдите к следующему навесу, где находится парень с русалкой.

Потом идите к святыне. Вы увидите нескольких человек в лодке. Посмотрите на похороны и проследуйте за Греко внутрь. Поговорите с ним, он тоже присоединится к вам, если вы не против. Вы можете идти к кузнице и поговорить о материале Rainbow (Радуга) и, если хотите, немного улучшить ваше оружие и доспехи.

Потом идите в самую дальнюю часть пути и зайдите в дом в самом конце. Здесь нет ничего интересного, но под лестницей вы сможете найти несколько полезных предметов.

Возвращайтесь к парню, торгующему Чурро, и еще раз поговорите с ним. Он даст вам несколько гадюк Чурро. Не забудьте заглянуть в лавку Лайзы и купить что-нибудь из элементов.

Идите туда, где находится статуя Главной Гадюки, и зайдите в дом слева. Поставьте Корча руководителем команды и поговорите с девушкой (ничего полезного это вам не даст, зато вы услышите интересную историю). Зайдите в заднюю комнату и поговорите с очередным стариком. Он расскажет вам, что есть обходной путь в поместье, через лес, расположенный на востоке.

Hydra Marsh Болото Гидры

Вы ищите цветок для Нео Фио. Пробежите через навоз с самой большой скоростью, на какую вы вообще способны. И бегите налево к



грибу, похожему на дерево, а затем идите на самый верх. Вам встретятся два парня, один из которых даст Safety Gear (Устройство Безопасности). Эта штукавина позволит вам не захлебнуться в навозе. Кроме того, здесь есть сундук, в котором вы найдете ElectroJolt.

Вернитесь к нижней части дерева и продолжайте идти наверх. Используйте green Tinkler, чтобы разобраться с похожими на кнуты растениями, мешающими вам пройти дальше.

Продолжайте идти вперед до следующего игрового экрана. Сверните направо и выберите верхний путь. Вы вполне можете пропустить точку сохранения и одного из монстров.

Дорога упирается в тупик рядом с водоемом (Внимание! Запомните — вы сможете с помощью этого пути попасть в иное измерение). Вы увидите гоблинов, пытающихся взять цветок, когда у них все получится, прихлопните их и заберите их добычу. Возвращайтесь назад, осмотритесь, а заодно и пошарьте в сундуках. Не стоит идти в поместье, лучше выберите нижний выход (где вы еще не были). Не обращайтесь к зомби — от боя с ним легко уклониться. Продолжайте идти вниз по первому пути справа от вас и войдите в пещеру, где вы найдете Good Backbone (Хорошие Останки). Продолжайте спускаться вниз и выходите наружу. Но путь заблокирован, но вы все же сможете выбраться. Но для начала вам придется разобраться с очередным монстром — вы сами должны спровоцировать бой. Перед тем, как пасть от вашей руки, монстр отравит вас.

А вот теперь можете смело покидать болото.

Manor Поместье

Пройдите через главные ворота. Около них стоит робот, но можете не опасаться его — он вас не тронет. Идите прямо в лабораторию Люции и возьмите светящийся предмет рядом с ее блокнотом. Вы найдете Silver Earring (Серебряную Серьгу).

Поговорите с помощником повара (шпионом), он сообщит вам, что Люция находится на террасе (балконе, с которого вы уже прыгали). Он попросит вас помочь ему бежать.

Идите на террасу и найдите Люцию, она расскажет вам о Нео Фео и Life Sparkle (искра жиз-

ни) и даст несколько весьма полезных советов. Дайте ей Life Sparkle и поднимайтесь по лестнице к сундуку (там находится Sight Scope).

Возвращайтесь в комнату под террасой, зайдите к Риддлу и загляните в Гадючий Офис. Повернитесь к статуе слева и осмотрите ее. Книжный шкаф отодвинется. Вы увидите небольшой стол справа. Откройте ящик и посмотрите заметки об оружейной комнате, где вы недавно попали в ловушку.

Но эти заметки пригодятся вам позже. Удивительно, но более ничего интересного здесь нет. Возвращайтесь в лабораторию Люции, где вас терпеливо дожидается Люция собственной персоной. Поговорите с ней о ее научных исследованиях и Пипе.

ВНИМАНИЕ! НЕ ВХОДИТЕ В ТОННЕЛИ КАНАЛИЗАЦИИ!

Единственный способ вернуться не через эти тоннели — тот путь, по которому вы пришли. А позже вам придется заделать эти дырки в стенах.

Opassa Beach Пляж Опасса

Теперь отправляйтесь на пляж Опасса. Подойдите к зеленому свечению и активируйте Астральный Амулет. Вы перенесетесь в «родной» мир Сержа.

Hydra Marshes [Home] Болото Гидры

Отправляйтесь к Болоту Гидры. Сохраните игру, когда вы еще находитесь в режиме карты мира. Поговорите с тем, кто мешает вам пройти, чтобы избавиться от него. Идите к дереву и не слишком беспокоьтесь о призрачной фигуре, следующей за вами.

Около дерева вас ждут сундуки. Вы столкнетесь с существом со странной внешностью и не менее странным именем — Бубба Биба. Оно попросит вас уйти отсюда. Так что придется с ним драться.

Сражение будет долгим и муторным. Убейте первого Бибу до того, как он позовет подмогу. В противном случае вам придется убивать одну за другой целую толпу таких тварей. Зато по-

том вы найдете в сундуке Beeba flute (флейта Бибы).

Теперь вы можете продолжить двигаться к дереву. Слева от вас окажется точка записи, так что не забудьте ее использовать.

Кстати, там находится еще один Биба, убейте его, прежде чем он заснет. После того, как он будет убит вы можете заглянуть в сундук. Продолжайте идти направо до платформы. Положите Флейту точно в ЦЕНТР этой платформы. Перед вами появится Вингапид. И не просто появится, а нападет на вас. Не забудьте использовать Antidote (Противоядие) — ваш противник использует яд, который за каждый ход снимает с вас изрядное количество HP.

По окончании сражения в полу появится огромная трещина. Кто-нибудь из членов команды предложит не обращаться на нее внимания. Но это его личное мнение, а вам все же придется туда прыгать. Но перед этим неплохо было бы записаться, ведь впереди вас ждет еще не одно сражение с монстрами.

Посмотрите на самое дно, вы увидите там клетку. Как только вы попытаетесь освободить того, кто находится в клетке, на вас нападет монстр. Снова придется сражаться.

После сражения можете освободить узницу, томлящуюся в клетке. Это фея по имени Раззли, и она присоединится к вашей команде. Заодно можете взять Recover All Element и начинайте восхождение к вершине дерева, а для этого вам придется свернуть направо. Прыгните с небольшого выступа, чтобы продолжить путь. Вы оказались в «другом» Болоте. Продолжайте путь наверх. А на следующем экране вам, возмож-

но, придется драться со странными растениями. Зато на следующем экране вы найдете точку записи. Так что запишитесь, до Гидры осталось совсем немного.

Идите налево. Вскоре вы наткнетесь на трех карликов, они незамедлительно нападут на вас, причем в момент нападения их станет шестеро! Вам придется использовать самые мощные из имеющихся у вас элементов. Убивайте врагов одного за другим.

После боя в вашем распоряжении окажутся Star, 2 Tablets, Uplift и Bronze Vest.

Один из карликов успеет удрать, но преследовать его не стоит, лучше вернитесь к точке записи и сохраните игру. На следующем игровом экране вас ждет Гидра.

Да, битва будет жаркой. Не забывайте использовать heal (оздоровление). После битвы вы можете взять star и Upheaval Element.

Подойдите к чудищу, которое вы только что убили, и соберите призы, главный из которых Hydra Humor, который необходим вам, чтобы вылечить Кид. Если у вас есть такое желание, вы можете погулять по окрестному лесу — там много сундуков и монстров.

А теперь идите на Пляж Опасса, используйте Астральный Амулет и отправляйтесь в Термину, затем в Гулдоув.

Guldove [Another]

Идите в место, где живут доктора — просто следуйте за Корча. Зайдите в заднюю комнату и дайте доктору Hydra Humor. Он сделает противоядие для Кид. Возвращайтесь и посмотрите ролик. Ночью в комнату Кид входит какой-то ребенок и забирает какой-то предмет. На следующее утро Кид обнаружит, что все ее Элементы пропали. Идите за Мелл.

Идите к хижине шамана и поговорите со стражником. Идите в том направлении, которое вам указал Корча. Мелл тем временем убежит, а вам придется идти в дом Корча и вообще следовать его инструкциям. После того, как вы поймаете Мелл, Корча вернется к доктору и будет ждать вас там. Не забудьте купить то, что вам надо и можете отправляться в Термину. Когда вы вернетесь в Термину, Корча покинет вашу команду.



Часть 5

Terminia [Another] Термина

Поскольку вы уходите из Термины, у вас будет конфликт с Гленном, он будет шутить насчет Драконьего Форта. Он скажет, что собирается найти Retired Dragon (Дракона, удалившегося от дел) на небольшом острове на северо-востоке от Термины. Правда, для этого необходима такая мелочь, как лодка.

Теперь возвращайтесь к Корча. Корча даст вам корабль, а заодно признается в том, что любит Кид. За то, что он дает вам корабль, он попросит самую малость — пусть Кид выходит за него замуж. Придется взять Корча в команду.

Вам предстоит разыскать старика-отшельника, который поделится с вами информацией.

Hermit's Hideaway [Another] Пристанище Отшельника

Когда вы доберетесь жилища отшельника, вы увидите клубы черного дыма. Вылезайте из корабля и осмотритесь. Вскоре вы увидите Харли и вам придется сражаться с ней. Кид удастся украсть у нее Photon Beam (Фотонный луч). При помощи этой очень полезной штуки вы сможете снимать с Харли до 400 HP. Если учесть, что всего у нее около 700 HP, то вы расправитесь с ней очень быстро. Вашей добычей после боя станет элемент Photon Beam.

Почти сразу же появится старик и пригласит вас к себе. Идите к большому пню. Старик расскажет вам о призрачном корабле и других неприятностях.

Теперь вы можете покинуть остров и отправиться к части карты, скрытой туманом, к югу от Прибежища Отшельника.

The Ghost Ship is real? No it's Worse its Pirates! SS Invincible [Another]

Когда вы приблизитесь к кораблю, вас окружают враги, и вам придется сдаться в плен. На ко-

рабле оказались никакие не призраки, а самые обычные вполне живые пираты. К вам подойдет капитан Фарго. Вам придется пройти своеобразное испытание — сражаться с тремя воинами, у каждого из которых по 690 HP. После того, как вы с ними расправитесь, Фарго позывает Полли. Обладателем такого безобидного имени окажется громадная уродливая не то птица, не то летучая мышь. Что самое неприятное, убивать ее придется долго — у нее около 1300 HP. После поединка с ней вы получите элемент MagmaBlast. Затем вам придется разобраться с Фарго. В итоге вы получите элемент Meteorit. Но сразу после битвы пиратам удастся усыпить вашу команду. Сержу приснится сон про Пантер.

Проснувшись, ваша команда окажется в запертом помещении, судя по всему, на складе. Зато там есть точка записи. Вскоре на вас нападет скелет. Расправившись с ним, не забудьте записаться. После боя со скелетом вы получите один из белых элементов.

Похоже, что этот корабль, выдававший себя за корабль-призрак, атакован настоящими призраками и прочими не мертвыми. Придется выбраться наружу и разобраться с нечистью. Проверьте дверь справа от вас. Присоединяйтесь к экипажу корабля и убивайте монстров. Идите по левой части корабля. В сундуках вы найдете AquaBall и Firepillar. Когда вы очистите этот уровень, поднимайтесь по лестнице и проведите зачистку следующего уровня. В одном из сундуков вы найдете Ranchea. Помогите толстому парню, который стоит около капитанской каюты. После этого идите на кухню, вернее, на камбуз. Исследуйте ее. Затем идите в следующую комнату. Там вы найдете сундук, в котором лежит Capsule.

Покиньте эту комнату и спускайтесь в холл. Поговорите с толстым парнем, который даст вам ключ. Теперь вы можете войти в дверь напротив. Выходите через эту дверь и идите мимо оружейных портов. Идите на другую сторону корабля. Не обращайте внимание на пирата, который может угостить вас каким-то спиртным напитком. Выпив его, вы потеряете часть HP.

Теперь вы можете пройти в нижнюю часть корабля. В самом конце пути вы найдете Пипа (из лаборатории Луции). Он спрятан в углу рядом с пушкой. Пип присоединится к вам.

Возвращайтесь назад, по дороге вы найдете еще одну точку записи. Теперь вы можете выбрать на верхнюю палубу. Вы увидите, как пираты сражаются с призраками. Вам придется помочь Фарго. В конце концов, вы расправитесь с призраками. Фарго попросит вас помочь управлять кораблем. Но в этот момент на вас нападет Dead Head (Мертвая Голова).

Сражаясь с ним, используйте в основном белые элементы. После боя, вы получите star и элемент Hell Soul.

Фарго скажет вам, что перед тем как вы отправитесь в Монт Пюр, неплохо бы посетить Водного Дракона.

После ролика, вы окажетесь на своем корабле. Вам придется снова вернуться на пиратский корабль. Поговорите с пиратом на главной палубе около лестницы и уходите. Теперь вам придется плыть на юго-запад, к острову Водного Дракона.



ма вернуться домой, в родное измерение и в родную деревню Арни.

Aruni [Home]

Сначала вы окажетесь на пляже Опасса. Идите к докам в Арни. Поговорите там со стариком. Он согласится за небольшую плату (100 золотых монет) отвезти вас на Остров Водного Дракона. В битвах с монстрами, которые вам предстоят, вам очень пригодятся зеленые элементы.

Water Dragon Isle [Home] Остров Водного Дракона

Остров Водного Дракона очень отличается от одноименного острова в ином измерении. Например, здесь есть высохший водоем. С помощью лилий перепрыгните на другую сторону. Слева и справа вы найдете несколько сундуков. Лучше осмотреть те сундуки, которые справа. В них вы найдете элемент Blast. На другом конце водоема есть точка записи — не забудьте воспользоваться ею. Идите вперед. На следующем экране вы увидите глупых, злобных карликов, которые пытаются расправиться с эльфами. Убив их, вы получите несколько очень полезных желтых элементов.

Затем вы можете поговорить со спасенными эльфами. А потом вам придется идти к Вождю Карликов в его пещеру и сразаться с ним. Он

SIDE TRIP Water Dragon Isle [Another] Остров Водного Дракона

Как только вы окажетесь на острове, вы встретитесь с парнем, который вывалит на вас ворох не слишком нужной информации. Идите направо — там вы найдете несколько сундуков. Когда вы достигнете верхней части острова, вам повстречается человек, который даст вам Sturdy Ribs (Крепкие ребра).

Теперь можно идти к следующей части острова. Там вы встретите эльфов, с которыми можно поболтать, а заодно и осмотреть сундуки. Теперь возвращайтесь в нижнюю часть острова. Все, делать здесь больше нечего, можете смело покидать остров.

SIDE TRIP Guldove [Another] Гулдоев

Пройдите мимо дома Корча и идите в нижнюю часть уровня. Там стоит и дожидается вас Мелл. Поговорите с ней, и она присоединится к вам. Кроме того, вы можете посетить Магазин Элементов или Кузницу. Теперь самое вре-

нападет на вас в сопровождении шести карликов. А после того, как вы его убьете, в вашем распоряжении окажутся Star, 2 ElectroJolt и 3 Electrobolt.

Не пытайтесь уничтожить всех карликов в этих местах — их слишком много и это займет слишком много времени.

Идите назад к верхней пещере и выходите через проход, в котором есть сундук, в нем лежит Magic Ring. После этого можете отправляться в нижнюю часть уровня. Разберитесь с карликами около точки сохранения и, конечно же, не забудьте записаться. Продолжайте идти вниз, и вы снова встретитесь с Вождем Карликов.

И, конечно же, с ним снова придется драться, только на сей раз его будет сопровождать куда большее число карликов. К тому же сам Вождь теперь сидит в чем-то вроде танка.

Сначала расправьтесь с карликами, которые находятся по сторонам от Вождя. Эти карлики могут залечивать свои раны, восстанавливая до 100 HP за ход. Вам придется тоже частенько использовать «оздоровление» — ведь оружие танка наносит по-настоящему серьезные повреждения.

После боя в вашем распоряжении окажутся Star, 2 Upheavals и Iron. Раззли расскажет оставшимся карликам о том, что у Гидры есть детеныш, а лес останется жить.

Карлики успокоятся и уйдут. Справа от места боя вы без труда отыщете сестру Раззли — Розетту. Так что Раззли хочет остаться вместе со своей сестрой и намеревается покинуть команду (а вместе с ней останется и часть элементов). Но вам удастся отговорить ее от этого намерения. Идите в следующую комнату, и вы столкнетесь с Голубым Драконом. Дракон даст вам Ice Breath и Summon Frog Prince.

Как только вы закончите общаться с драконом, неблагодарные феи обвинят вас в том, что вы их обижаете, и потребуют, чтобы Раззли осталась с ними. Но у Раззли уже нет никакого желания расставаться с вами. Ее сестра Розетта подарит ей Wisp Cape (очень хороший вид доспехов). По окончании длинного ролика вы можете вернуться к водоему. Идите вниз и налево, и вы найдете еще один сундук (в нем лежит Aqua Ball).

Поговорите со стариком, прежде чем покинуть остров. Теперь возвращайтесь на Пляж Опас-са и снова отправляйтесь в иное Измерение. А

затем плывите на корабле к самой дальней восточной части материка.

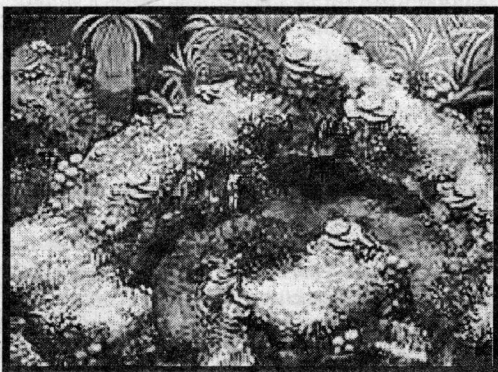
Mount Pyre Pyer shore [Another] Монт Пюр. Берег Пир (Иное измерение)

Прежде чем отправляться в горы, приготовьте к использованию синие элементы, огни пригодятся вам при встрече с многочисленными монстрами. Не забудьте и про такую полезную вещь, как Summons.

Теперь можете войти в Монт Пюр. Используйте Ice Breath (Ледяное Дыхание), чтобы заморозить кипящую лаву. Большинство сундуков здесь не содержат внутри ничего, кроме таблеток, так что можете не тратить время на разборки с монстрами, охраняющими эти сундуки. Так что просто идите прямо. Вы вскоре снова столкнетесь с Солт и Леппор. Вам придется разбираться с ними в третий раз.

После боя вы станете обладателем Iron Vest и Iron Mail. На следующем экране сундук не содержит ничего, кроме ловушки Инферно, так что лучше оставить этот сундук в покое. Идите на самый верх, и на вершине вы найдете точку сохранения. Не забудьте ею воспользоваться! Ведь впереди вас ждут две ожесточенные битвы. Записавшись, заходите в следующую комнату. Там вас ждут Большая Ящерица и Мини Дракон и оба они просто горят желанием подраться с вами.

Кид может попытаться украсть Magic Ring, а после боя вы получите Star и элемент Weaken.



Далее вас ждет встреча с Красным Драконом. Так что поднимайтесь на самую вершину и готовьтесь к следующей битве. (Внимание! Игра в этом месте иногда виснет). Первым делом разберитесь с Зоа и Марси, их атаки будут весьма раздражать вас. После битвы вы можете взять Star, Silver Earring, Gold Earring и Iron Vest. Как только битва закончится, появится Харли.

Fort Dragonia [Another] Форт Дракония (Иное Измерение)

После длинного и красочного ролика вы окажетесь в режиме карты мира рядом с Фортом Дракония. Прежде чем посетить это местечко, не забудьте записаться. Подойдите к колонне в центре. Пройдите мимо нее в коридор. Вы подойдете к еще одному зданию, в котором есть четыре двери. За каждой из них находится по кристаллу, которые вам надо деактивировать. Слева находится точка записи, который вы можете регулярно пользоваться.

Passage Right Bottom

Проход Направо и Вниз

Перейдите через мост, находящийся неподалеку, и войдите в комнату. Там вы найдете статую дракона, которую нужно вращать.

Повороты статуи дают вам следующее:

Поворот на север: ничего, за исключением красной исцеляющей пирамидки.

Поворот на восток: придется сражаться с роботами за обладание элементом Gravity Blow и Screw. Поворот на юг: ведет к четырем сундукам, в которых лежат элемент Volcano Trap, Flame Charm, Magma Burst и Fire Pillar.

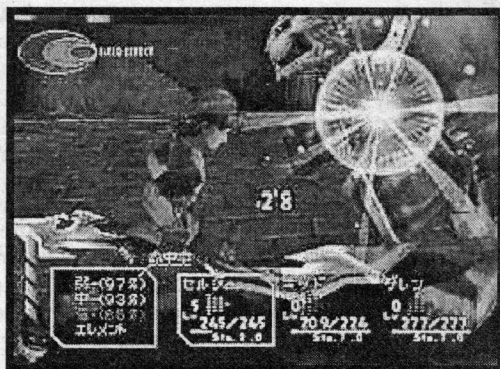
Поворот на запад: ведет к кнопке, на которую нужно незамедлительно нажать. Возвращайтесь в главную комнату и еще раз запишитесь.

Passage Right Top

Проход Направо Вверх

В комнате, куда вас приведет этот проход, вы наткнетесь на запутанное нагромождение лестниц. Вам придется досконально исследовать их, — в ходе этого исследования вы найдете массу полезных элементов.

Короткий путь через этот хаос выглядит так: сначала сверните налево, затем спускайтесь по ле-



стнице, затем идите направо. Обойдите помещение по кругу и спускайтесь вниз. Далее вам предстоит выбрать путь поверну — поднимайтесь по ступенькам до упора. В конце концов, вы наткнетесь на голубую кнопку на полу. После того, как вы нажали на кнопку, опустится лестница, по которой вы, наконец, сможете выбраться наружу. После чего вам придется идти в комнату с кнопкой, которую охраняет огромный робот.

Используйте ловушку Tornado, найденную вами не так давно, что отразить атаку робота. После боя вы найдете star и carapace. Поверните переключатель в виде драгоценного камня, затем вернитесь в главную комнату и запишитесь, а затем идите в следующую часть уровня.

Passage Left Top

Проход Налево Вверх

В этой комнате вы найдете много сундуков, а также мост, который можно вращать из стороны в сторону. Идите направо и откройте нижний, к вам тотчас же приблизится платформа, по которой вы перейдете на другую сторону, где находятся еще два сундука. Идите налево, и в конце концов вы доберетесь до еще одной синей кнопки. Благодаря ей вы сможете войти в следующую комнату. На вас нападет гигантский монстр. Расправиться с ним удобнее всего при помощи Aqua Ball.

Room to the right

Комната Справа

Здесь есть сундук, в котором лежит Sea Charm, когда этот сундук открыт, выдвигается мост, который ведет к следующим сундукам.

Room to the left

Комната слева

Здесь тоже есть множество сундуков, но помимо них здесь есть и дракон, который нападет на вас. Расправившись с ним, возвращайтесь в главную комнату, запишитесь и идите к последней неисследованной комнате на этом уровне.

Passage Left Bottom

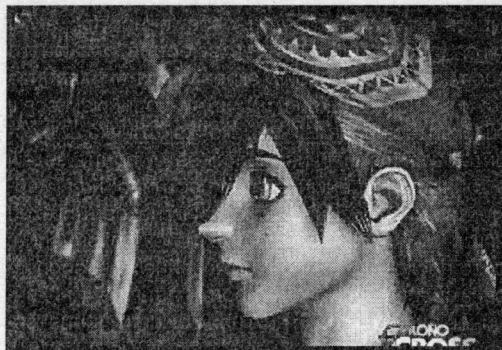
Проход Налево Вниз

Войдя в эту комнату, вы окажетесь в настоящем лабиринте. Идите налево и разберитесь с одним из монстров. Войдя в комнату, вам придется решить небольшую и несложную головоломку — собрать из нескольких частей тело какого-то хвостатого существа.

Ноги уже стоят на месте, вам осталось установить голову, тело и хвост — именно в таком порядке. Теперь выходите наружу и нажмите на синюю кнопку у подножия лестницы в дальнем нижнем углу. Подойдите к голубому предмету на полу того помещения, которое находится над той комнатой, в которой вы двигали блоки.

Встаньте на него, затем возвращайтесь в комнату с собранным вами существом. Там вы найдете недоступный ранее сундук, в котором находится Charm, а в еще одном сундуке вы обнаружите Electrobot.

А в итоге вы получите доступ к очередной кнопке в виде драгоценного камня. Поверните ее и в центре главной комнаты появится колонна. Возвращайтесь в главную комнату и в очередной раз запишитесь.



наверх, и вы увидите, что здесь с начала игры мало что изменилось, только все роботы заменены драконами.

Кроме того, здесь много сундуков, в которых вы найдете элемент Capsule, Meteor shower, Daemon Charm и Angel Charm.

Теперь самое время повернуть шестой по счету выключатель. Правда, когда вы доберетесь до него, вам придется сразиться с очередным боссом.

Босс — Банжип — использует в бою не слишком приятные черные элементы, такие, как FreeFall. После победы над ним вы можете взять Star and a Gravatonne.

Поверните последний выключатель в виде драгоценного камня, и вы телепортируетесь на верхнюю платформу. Идите к дверям, после чего можете посмотреть длинный ролик.

Вы войдете в комнату, где вас ожидают Рысь и Гадюка. Конечно же, очередного боя избежать не удастся. На вас нападет Гадюка. Но расправится с этим монстром не составит никакого труда. После победы вашей добычей станут Star и Dragon Gauntlet.

Теперь пришла пора разобраться с Рысью. Сделать это будет уже немного сложнее. Зато вы можете украсть у Рыси Pendragon Sigil. В бою Рысь чередует атаки с помощью Элементов с атаками при помощи грубой физической силы.

После победы над ним вы можете взять еще один Pendragon Sigil и Star.

Уже будучи побежденным вами, Рысь продолжает сыпать оскорблениями. После небольшого ролика вы с удивлением обнаружите, что можете управлять Рысью.

The Collumn Колонна

Подойдите к ней и активируйте еще один переключатель. Но при попытке сделать это вы будете атакованы.

Вашего противника зовут Sun Of A gun (Оружейное Солнышко). У него около 900 HP и в борьбе с ним лучше использовать черные элементы. После того, как с ним будет покончено, вы можете без помех повернуть выключатель. Как только вы это сделаете, появится лифт, на котором вы сможете подняться наверх. Поднимитесь

Battle Битва

Теперь, когда вы управляете Рысью, позвольте членам вашей команды быстро одержать над вами победу. Если же вы победите, играя за Сержа/Рысь, то Кид все равно нанесет Рыси смертельную рану.

Далее вам придется посмотреть серию роликов, посвященных запутавшимся до предела отношениям между героями игры.

На наш взгляд, сценаристы слегка переборщили со всеми этими разборками кто есть кто и кто в чьем теле находится.

Часть 7

Who is Who?, And Where the Hell Am I?

Рысь/Серж очущаются в странном мире. Идите к дереву, а затем к холму. Когда вы достигнете вершины, столкните вниз находящийся здесь странный предмет. Идите туда, куда он упал, и толкните его снова. В итоге вы расчистите себе путь дальше. Обойдите вокруг дерева и исследуйте сундук (там лежит элемент Revive). Затем идите к одной из веток и сорвите с нее плод. В результате на вас нападет очередной монстр. Сражаться с ним не обязательно, можно убежать к стоящему рядом дому и заскочить в дверь. Желательно проделать все это достаточно быстро.

Спригг будет удивлен, увидев вас здесь, но, тем не менее, предложит вам немного вздремнуть. Когда вы проснетесь, спускайтесь вниз по лестнице, почти сразу же вы наткнетесь на точку записи. Разумеется, вы не забудете записаться. Как только вы соберетесь покинуть дом, Спригг решит присоединиться к вам. Кстати, заметьте, что все оружие и доспехи, принадлежащие другим членам команды, пропали. Жалко, конечно, ну да ладно.

Идите к вершине холма, здесь вы снова встретите Харли. Она хочет, чтобы вы шли идти с вами, кроме того, она пытается разобраться — кто вы такой: Рысь или Серж. В конце концов, после долгой продолжительной беседы она

присоединится к вам. За беседой вы добрались до нескольких дверей, за которыми находятся сундуки (там находится Mythril X2 Pendragon Sigil). Нажмите на рычаг на верхнем уровне, после чего возвращайтесь вниз и прыгайте в яму в земле. Вы окажетесь на Болоте Гидры в своем родном мире.

Уходите с болота и попробуйте использовать Астральный Амулет на пляже Опасса. Но из этой попытки ничего не выйдет. Так что покиньте пляж и возвращайтесь в Арни, где вас уже ждалась ваша мама.

Arni, Mom I'm Home! Арни (Мама! Я вернулся)

Идите к своему дому, встретитесь с мамой, но как только она начнет рассказывать вам истории о местном житье-бытье, войдет Радиус и бросит вам вызов.

После победы над ним вы получите элемент Heal и Star. Ваш поверженный противник присоединится к вам, но это произойдет чуть позже, а пока он расскажет кое-что о Термине. Но сначала вы должны побывать в Долине Окаменелостей.

Fossil Valley [Home] Долина Окаменелостей (Родной Мир)

Здесь вы можете только исследовать сундуки, в которых вы найдете немало полезных элементов.



Теперь вы можете отправиться в Термину, оказавшись там, идите к Кузнецу, который вам даст такую полезную вещь, как Smith Spirit (Дух Кузнеца). Эта штукавина позволит вам вызывать кузнеца, когда вы находитесь рядом с точками записи или в режиме карты мира.

Обратите внимание на дом, похожий на «сортир». Туда-то вам и надо. Поговорите с Ваном, и он присоединится к вам. Теперь можете посетить магазин элементов Лайзы. У нее появилось несколько новых игрушек.

А теперь можете смело отправляться в Гадючье Поместье.

Manor Ruins [Home] Руины поместья (родной мир)

Войдя в поместье, вы с удивлением обнаружите, что оно напоминает свалку строительного мусора. Идите в дальнюю часть этих руин, пройдите мимо стражников к мосту на скале. Здесь вы столкнетесь с ребенком и зомби. Зомби в этой компании явно лишний, придется его убрать. Тем самым вы спасете не только ребенка, но и его отца. В знак благодарности он подарит вам такой предмет, как Mushroom (Гриб).

Теперь возвращайтесь наверх и загляните в систему канализации. Здесь вы быстро обнаружите сундук, в котором лежит Mythril Helmet (Метрилловый Шлем). После чего вы можете идти к лестнице в левом углу экрана.

Войдите в темницу через единственную дверь, в которую можно войти. Вы встретите Норриса, который с радостью присоединится к вам, кроме того, теперь вы можете пользоваться кораблем. Что ж, тогда самое время отправиться в Термину. Как только вы окажетесь там, идите к докам и найдите большой военный корабль. Разумеется, ничего более мелкое вам не подойдет.

SIDE TRIP Shadow Forrest [Home] Ответвление сюжета. Теневой лес (Родной мир)

Отправляйтесь в лес, расположенный к востоку от поместья. Враги здесь не слишком

сильны и будут только раздражать вас. Идите направо. Когда вы достигнете третьего по счету игрового экрана, направляйтесь направо и вниз. Там вы наткнетесь на водопад, за которым находится пещера. Как только вы попытаетесь вскрыть этот сундук, на вас нападет какой-то лесной житель. Вместо того, чтобы сражаться с ним, покажите ему, а затем и отдайте Гриб. В сундуке находится Forrest Charm.

Теперь смело можете возвращаться на корабль и плыть в El Nido Triangle (Треугольник Эль Нидо).

El Nido Triangle [Home] Треугольник Эль Нидо (родной мир)

Неприятное местечко, что-то вроде нашего Бермудского Треугольника. Здесь вам придется почти поминутно сражаться. Но, в конце концов, вы доберетесь до Sky Dragon Isle (Острова Небесного Дракона).

Sky Dragon Isle [Home] Остров Небесного Дракона (родной мир)

Идите строго по дороге. Можете иногда останавливаться и беседовать с местными жителями. Поднимитесь по лестнице, и вы столкнетесь с очередным чудовищем.

У вашего нового противника около 3000 HP, так что сражаться с ним придется долго. После битвы вам придется преследовать небольшого монстра. Поймите его и возьмите с собой. А теперь можете покинуть этот в высшей степени гостеприимный остров.

Marbule [Home] Марбуле (Родной Мир)

Когда вы окажетесь здесь, то увидите, что тут полно призраков. Поговорите с ними. После долгой оживленной беседы зайдите в пещеру рядом со входом, здесь вам придется провести ночь. В середине ночи вы услышите стран-

ные звуки. Идите к мосту. Там стоит женщина, но как только вы подойдете поближе, она бросится в воду. Как только это произойдет, появится Тома и поговорит с вами. Утром вы проснетесь свежими и бодрыми, появится русалка и расскажет вам, куда плыть дальше. А вам останется только послушаться ее советов.

S.S. Zelbess [Home]

Направляйтесь на север, там вы увидите два корабля, стоящие вплотную друг к другу, почти соприкасающиеся бортами. Поднимитесь на одно из судов и спуститесь на нижнюю палубу. Идите в нижнюю часть холла, и вы наткнетесь на капитанскую каюту. Войдите туда, и вы увидите русалку, болтающую с капитаном. Затем идите в комнату со сценой — спуститесь по лестнице и сверните направо к следующей двери. Посмотрите представление Семейки Снефф. Насмотревшись на это потрясающее представление, идите направо к самой дальней двери. Как только вы войдете в эту дверь, вы столкнетесь со стариком, с которым у вас состоится долгая и обстоятельная беседа. По ее окончании вы можете зайти в гостиницу, которая находится в дальнем левом углу этого плавучего сооружения, и записать игру, а можете идти к капитанской каюте.

Если вы решили идти в гостиницу, вам придется поговорить с Фарго, который предложит вам сыграть в рулетку. Лучше проиграть ему. Затем вы можете сходить в казино, которое находится внизу. Вы увидите, как Снефф играет там, но его преследуют неудачи. Можете поиграть и сами, но будьте предельно осторожны.

Теперь идите в гостиницу, расположенную на нижней палубе. Посмотрите на то, что там происходит, и возвращайтесь в помещение со сценой. Посмотрите на представление, и когда на сцене потребуются добровольцы из зала, предложите свою кандидатуру.

Когда членов вашей команды превратят в котов, убегите со сцены до того, как вас вернут в исходное состояние. Поднимайтесь по лестнице к кухне. Вы увидите кота, который зашел на кухню одновременно с вами через дырку в стене. Откройте сундук, в котором лежит Frying Pan Ag47. Поговорите с котом на кухне и он даст



вам такую полезную штуку, как Monster Mouth frame. А теперь возвращайтесь на нижний уровень, осторожно поднимитесь по лестнице и наблюдайте за синим парнем. Прихватите этого чудака с собой. Теперь вы можете вернуться туда, где вам снова вернут человеческий облик. Попасть туда вы сможете через дырку в стене справа. Снова став людьми, идите прямо к капитанской каюте. Вы увидите, как Никки ссорится с Фарго. Придется вам с ним разобраться. Покажите ему чудака из казино. Он позволит вам пройти дальше. Теперь вы можете попробовать выиграть Большой Приз.

Для этого вам нужно пройти сквозь следующую дверь. На пути стоит неожиданное препятствие — Мудрец, с которым вам придется долго и обстоятельно беседовать. Но из беседы ничего путного не выйдет — придется использовать не разум, а грубую силу. Вас ждет еще один поединок. В битве с Мудрецом используйте в основном Черные элементы. После того, как вы окажетесь победителем, вы сможете завладеть элементом Mythril, кроме того, вы получите Fiddler Crab. А затем вы встретитесь с Никки.

Grand Slam (Большой Приз)

Никки хочет, чтобы вы побывали на его корабле, но вам, разумеется, хочется завладеть Большим Призом. Вам придется идти к Спригг и сражаться с ней. Но для начала вам предстоит разобраться с целой толпой монстров. После того, как весь этот зверинец перебит, а Спригг победена, идите в самую верхнюю часть корабля. По дороге не за-



будьте заглянуть к Снеффу, он находится в казино. Поговорите с ним, прежде чем идти дальше. Зайдите в комнату, которая находится сразу за помещением со сценой. Там вы снова встретитесь с ним и он присоединится к вам. Поднимитесь по лестнице и идите на корабль Никки. у Никки есть план, который он не может осуществить без вашей помощи. Вам придется плыть в Море Мертвое(Death Sea). Это местечко находится к востоку от кораблей, на которых вы пережили столько захватывающих приключений. Когда вы окажетесь в режиме Карты Мира, не забудьте сохранить игру.

Часть 8

Dead Sea [Home] Море Мертвых (Родной мир)

Придется использовать Fiddler Crab, который подарил вам мудрец. Подойдите к Морю Мертвых с южной стороны. Вы увидите странное природное явление. Когда вы окажетесь на нужном месте, на экране появится текст. Используйте Fiddler Crab именно здесь. Далее вам придется полюбоваться красивыми пиротехническими эффектами. Когда они прекратятся, перед вами откроется вход в пещеру. Вам не останется ничего другого, кроме как войти туда.

Death's Door Дверь Мертвых

Здесь вас дожидается Радиус (но он мог примкнуть к вашей команде и раньше). Кроме того, здесь есть и точка сохранения, так что если хо-

тите, можете записаться. Идите вперед по проходу. Но вскоре вы столкнетесь с EVIL Masamune (Злым Масамуне). Радиус расскажет вам о мече Эйланзер и предложит пойти к хижине, где можно раздобыть этот меч. Так что выходите из пещеры и направляйтесь в Прибежище Отшельника (Hermit's Hideaway).

Hermit's Hideaway [Home] Прибежище Отшельника (Родной Мир)

Первым делом снова встретитесь с Радиусом. Он будет долго возмущаться вашим опозданием, а затем расскажет вам интересную историю. Затем он даст вам предмет, о котором упоминал. Теперь вы стали владельцем Gari Keepsake (подарок на память от Гари).

SIDE TRIP Water Dragon Isle [Home] Отклонение сюжета. Остров Водного Дракона (Родной мир)

Идите через водоем направо к уже знакомой пещере за водопадом. И возьмите то, что там лежит.

Isle of the Damned [Home] Остров Проклятых (Родной мир)

Идите вперед по дороге. Сверните направо и идите по часовой стрелке ко входу. Обратите внимание на то, что двери выше и ниже игрового экрана закрыты. Вам придется сражаться с «огненным» Вилло Виспом. Вы сможете войти в тоннель лишь после того, как окончится сражение. Здесь вас ожидают целые толпы врагов, и все они очень настырны — при попытке избежать боя они будут гнаться за вами! Вскоре в верхней части экрана вы увидите два зеркала. Вам придется карабкаться туда. Добравшись до зеркал, используйте Gari Keepsake. Теперь вы сможете пройти сквозь них. Но вам снова придется сражаться с очередным «огнен-

ным» Вилло Виспом, чтобы спокойно пройти дальше. Теперь идите налево. Затем идите в левый нижний угол экрана. Вы увидите очередной вход. Кстати, внизу вы увидите еще и доспехи, но не тратьте время впустую, чтобы добраться до них. Прежде чем войти в новый проход, убедитесь, что Рысь/Серж возглавляет команду. Оказавшись внутри прохода, вы увидите табличку на полу. Прочитайте ее. Странно, на табличке перечислены имена членов вашей команды. К чему бы это? Снова появится Радиус и разразится длинной тирадой о проклятом мече Масамуне и о том, что освященный клинок разгонит тьму. Похоже, Радиуса заклонило, но из его пламенных тирад мы узнаем, что для того, чтобы завладеть Эйнланзером, придется убить Гарая. Что ж, убить так убить. Благо, Гарай совсем рядом. Оказывается, за разговором вы и пришли к этому самому Гарая. Убить его будет непросто, невзирая на то, что он использует грубую физическую силу — этой самой силы у него хоть отбавляй. После битвы вы получите Эйнланзер и Star. Теперь вам придется возвращаться к Морю Мертвых и Двери Мертвых.

Death's Door [Home] Дверь Мертвых

Highway Ruins Дорога через руины

Как только вы оказались здесь, немедленно сохраните игру. Подойдите к Масамуне и Радиус лично расправится с ним при помощи Эйнланзера. Теперь вы сможете пройти дальше. Вы увидите несколько входов, помеченных своеобразными метками, и несколько точек сохранения. Идите к сундуку, рядом с которым находится вход в тоннель. Поднимитесь по лестнице, и вы увидите разрушенный летающий автомобиль, затем спускайтесь вниз так далеко, как только сможете, и вы найдете капсулу. Затем поднимайтесь к следующему игровому экрану. Там вы увидите ЭТО. Оно напоминает автомобиль Безумного Макса и Терминатора одновременно. Да, такую железяку могли придумать только японцы. А зовут этот стальной кошмар Highway Man (Дорожный Человек) и вам с ним придется драть-

ся. В битве с ним вам придется использовать элементы всех цветов и расцветок. После битвы вы получите Star. Теперь можете смело уходить из тоннеля. Идите вниз к левому проходу, который заканчивается тупиком, в котором лежит AntiBlue. В еще одном сундуке, который вы встретите по дороге, лежит AntiYellow. Теперь, когда вы все здесь исследовали, вы можете отправиться к Руинам Города.

City Ruins North Руины Города. Север

Идите направо к сундуку (там лежит Resistance Belt). Затем спускайтесь вниз и сверните налево. Поднимитесь по лестнице и войдите в здание. В коробке слева вы найдете Earring of Light (предмет, восстанавливающий запас HP в течение боя). Поднимитесь к штуковине, напоминающей дисплей монитора, и попытайтесь что-нибудь сделать с красной кнопкой. В этот момент появится Норрис и станет надоедать вам своей болтовней. Он похвастается добытыми им сведениями. А вы пока разбираетесь с пультами управления, переходя от одного к другому. Разобравшись с пультами, можете покинуть этот дом и идти направо к зданию в виде купола. Там вы найдете массу забавных вещей, таких, например, как ботинки «Кунг-Фу». Посмотрите на призраков в одной из комнат, после чего можете уходить. Идите вниз и налево, и вы найдете Stamina Ring. Продолжайте идти вниз, и вы выйдете из этой местности и попадете напрямиком в следующую локацию.

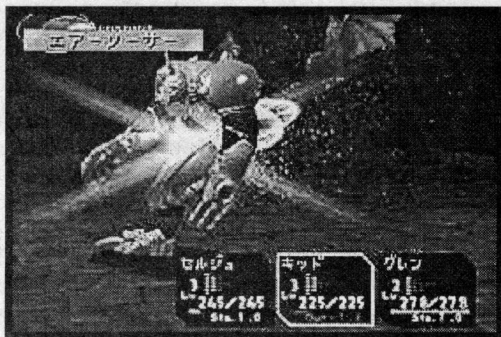
Tower of Geddon, The Mall of the Future Башня Геддона, Молот Будущего

По дороге к башне не забывайте исследовать сундуки, а прежде чем войти в нее, запишитесь. Поднимитесь на лестничную площадку номер 2 и сверните направо к дверному проему. Поговорите с Геос и следуйте за ним, собирая по дороге ключи к Проходу на Станцию (чтобы получить эти ключи, нажимайте на квадратные кнопки). Возвращайтесь назад и идите туда, где стоят поезда. Исследуйте сундуки и пройдите

через ворота. Еще один сундук находится справа (там находится элемент Holy Light). Пройдите через дверной проем слева. Спускайтесь вниз. Войдите и исследуйте сундук — там находится Medicalbook (Медицинская Книжка). Вы увидите и другие книги, которые просто-напросто висят в воздухе. Возвращайтесь назад к тоннелю. По этому тоннелю вы теперь можете скатиться вниз. Но лучше этого не делать. Вместо этого поднимитесь на уровень выше. Сверните направо, и вы увидите призрак. Ничего интересного, призрак, как призрак. Идите дальше до тех пор, пока не услышите, как кто-то хихикает. Ну кто еще может хихикать, кроме призрака девушки. Но и на этот призрак можно не обращать внимания. Лучше сверните на первую дорожку, которая приведет вас к сундуку. Идите наверх и обойдите машину в середине помещения. Справа вы найдете сундук, в котором лежит элемент Heal All. Идите наверх. В итоге вы получите Prop Sword (меч-опору). Сверните налево, и вы увидите штуковину, которая бежит по стальному мостику. Поднимитесь по лестнице и снова сверните налево, вы найдете сундук, в котором лежит элемент Seal All. Другой лестничный пролет никуда не ведет. Зато там вы найдете сундук, в котором лежит Mythril. Вам не остается ничего другого, кроме как вернуться назад, туда, где вы видели бегущую штуковину, и поднимайтесь наверх и вправо. Вы оказались в комнате с летающими по воздуху книгами. Там вы снова услышите, как кто-то хихикает. Оказывается, это ребенок. Впрочем, он тут же исчезает. Идите к тому месту, где он находился. Ребенок появится снова, но уже чуть подальше. Вам, наверное, уже ясно, что вы должны следовать за ним, тем более что на этом настаивает Харли.

Tower of Geddon, Time Crash Ground Zero! Башня Гедона, Время кончилось

Наконец-то, точка сохранения! Не забудьте воспользоваться ею. Но подождите, посмотрите направо. Что вы там видите? Правильно, штуковину, которая называется Entron. С ее помощью вы сможете восстановить весь HP. Теперь можно и записаться.



Пройдите в центр комнаты, там вы увидите еще трех детей-призраков. Но призраки призраками, а сундуки обследовать не помешает. В них вы найдете Hell Bound и Screw Dress. Теперь вам придется заняться охотой за приведениями, то бишь за призраками. Попробуйте поймать хотя бы одного. Ничего не выходит — вы проходите прямо сквозь них. Исследуйте колонну, на которой сидит один из призраков. Прочитайте надпись на колонне, повествующую о кольце вечности. Призраки тем временем неустанно оскорбляют вас. Но можете не обращать на их «подколки» никакого внимания.

Пока вы занимались своими исследованиями, появляется босс этого уровня — Мигуэль. Это очень серьезный противник. В сражении с ним используйте Antiblack. Оснастите каждого члена команды элементом Revive. После того, как сражение закончится вашей победой, поверженный противник начнет рассказывать вам о происходящих в башне событиях. Но в этот момент стены начинают сотрясать мелкая противная дрожь. Да, башня вот-вот разрушится. Выхода, казалось бы, нет. Но неужели вам суждено бесславно погибнуть? Но тут внезапно на помощь приходит Небесный Дракон. Да, и не забудьте записаться.

Часть 9

Marbule [Home] and odds and ends [Another] Марбуле (Родной Мир)

Отдых в Марбуле вам просто необходим. А отдохнув, идите на пляж Опасса и переме-

щайтесь в другой мир. Как только вы соберетесь покинуть пляж Опасса, вы увидите мальчика, за которым гонятся три кота-демона (demon cats). Но стоит им напомнить о том, что вы побывали в Гадючьем Поместье, как они испугаются и поспешат скрыться. Идите в Арни, по дороге, исследовав телегу, вы можете найти Rainbow Shall.

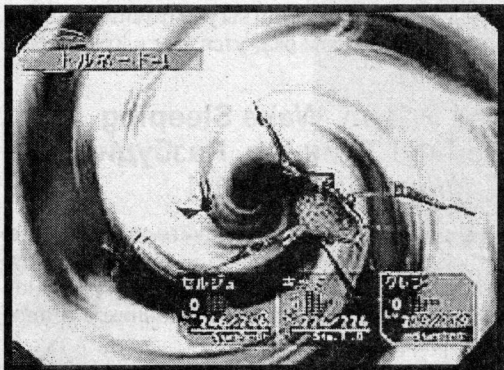
Fossil Valley Окаменелая Долина

Идите вперед до Термины, вам опять придется идти через горы. По дороге вы опять увидите одного из демонических котов. Разумеется, с ним придется немного подраться. Далее просто идите вперед, не особо обращая внимания на лестницы и прочие отвлекающие детали. Вам здесь абсолютно не на что отвлекаться. Разве что на монстров, но это удовольствие можно и пропустить.

Termina [Another] Термина (Другой Мир)

Прежде чем войти в город, возьмите в свою команду Заппу и Вана. Если они уже есть в вашей команде, вы можете не читать все, что связано с тем, как привлечь этих персонажей в вашу команду. Идите до дома Гоха и поговорите с Ваном и его отцом.

Идите к кузнице и поговорите с Заппом, выясните, что ему надо.



Зайдите в бар, Тендер откроет для вас черный ход, здесь вы встретитесь с Гайлом. Затем идите налево от стоящей рядом женщины и зайдите в другую комнату. Там вас дожидаются Зоа и Карш. Они хотят, чтобы вы помогли им спасти Леди Ригл, ее захватил Порре и удерживает в поместье. Карш даст вам Tear of Hate (Слеза Ненависти) — то, что осталось от Tear of Dragon (Слезы Дракона).

Желающих присоединиться к вашей команде хоть отбавляй и вы можете выбирать. Выбрав, уходите из Термины. Ваш путь лежит в Гадючье Поместье.

Viper Manor Гадючье поместье Save the Girl Спасение девушки

Охрана позволит вам пройти беспрепятственно. Вы почти сразу же наткнетесь на комнату, в которой сидит Риддл. После оживленной дискуссии с охранниками, вернее, с их командиром, вы увидите, как ее куда-то уводят (а кто сказал, что все получится с первой попытки?). Далее, вы сможете полюбоваться на разработанную в местных лабораториях машину смерти с ласковым названием Гробик (название придумали японцы, которые не знают русского). Идите до знакомого вам лифта со стулом. Обратите внимание на безумного робота по имени Гуиллот, который тусуется поблизости. Поднимайтесь на лифте и идите направо от водоема, в котором вы разбирались с Нео Фео. Она находится все там же, но при этом она чем-то дико напугана. Идите в кабинет Генерала Вайпера (Генерала Гадюки) и откройте секретный проход. Станьте перед статуей и поверните ее. В итоге вам станет доступен стол с заметками. Заметки, разумеется, стоит прочитать.

Возвращайтесь к главному входу и идите налево через ворота ко второй двери. Там вас дожидается Норрис. Придется с ним поговорить. После долгой, обстоятельной беседы он даст вам Prison Key (Ключ от Тюрьмы) и расскажет вам, как пройти в канализацию.

Далее вас ждет длинный, но интересный ролик. Спускайтесь вниз к ближайшей комнате. Затем идите направо к самому подвалу и поищите проход слева. Вы найдете там Parlor Key (Ключ от зала).



Возвращайтесь назад и идите направо, пройдите на другую сторону и войдите в третью дверь. Поверните голову статуи, изображающей змею, наверх так, чтобы она увидела соседнюю статую. Если вы ранее положили щит в руки статуи стражника, дверь откроется.

Но входить пока что не стоит — там много сундуков, но есть и ядовитая змея, которая может создать вам массу проблем.

Теперь возвращайтесь к тому месту, где вы встретили Норриса. Комната справа закрыта. Но у вас есть Ключ от Зала, чтобы войти в эту дверь. В дальней части этого помещения находится сундук, в котором вы найдете Даemon Charm. Возвращайтесь на нижний уровень и идите во вторую дверь (кухня). А за первой дверью находится точка сохранения.

The Sewers, All for the Sake of Love for a Foe Канализация. Все для любви к врагам

Исследуйте решетки в кухне Орча. Нужная вам решетка находится в верхнем левом углу. Спускайтесь вниз. Перед вами лежит только один путь — придется прыгать в воду. Течение здесь слишком сильное, чтобы идти без всяких проблем. В стенах канализационного тоннеля есть двери, в которые можно войти, но не стоит на них обращать внимания.

Течение вынесет вас к знакомому месту. Вы здесь уже явно были, скиньте бочки в воду, и за ними вы обнаружите два сундука. Обратите внимание на лестницу в левом верхнем углу

— она ведет в темницу. Скинутые в воду бочки помогут вам добраться до лестницы, которая расположена слева в центре. Поднимитесь наверх и поверните вентиль, он перекроет поток воды.

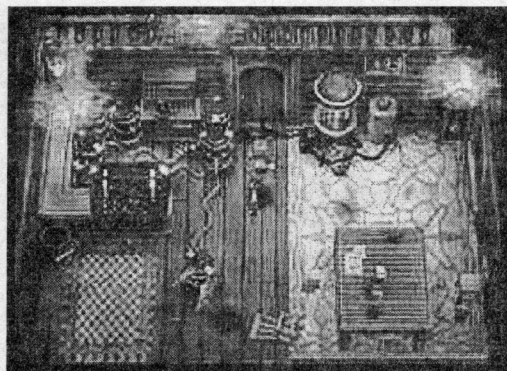
Теперь поднимитесь по лестнице, которая ведет в темницу, и возвращайтесь поверху к кухне Орча. Еще прыгните через решетку. Течение еще сильно, но теперь вы можете заглядывать в комнаты. Зайдите в первую комнату справа. Вы увидите что-то вроде капли чуть дальше сундука, на обратном пути можете взять ее с собой. Возвращайтесь назад по воде. Не обращайтесь внимания на проход слева, он вернет вас в окрестности кухни Орча. Идите вниз, к дальнему проходу справа. Спускайтесь вниз, а затем поднимайтесь наверх. А там немедленно поворачивайте налево. Этот тупик тоже заканчивается тупиком, но в этом тупике есть клапаны. Поверните этот клапан. Идите туда, где вы свернули, и поворачивайте направо. На тот проход, который только что открылся, можно не обращать внимания.

В итоге вы доберетесь до очередного клапана. Поверните его. Теперь идите вниз и налево. Не правда ли, нет ничего лучше и ароматнее сточных вод.

По этому ароматному потоку сверните направо. В конце прохода поднимитесь наверх и идите в следующий проход. По дороге можете исследовать сундуки. Разобравшись с сундуками, возвращайтесь в поток сточных вод и идите через небольшую лестничную площадку. Вы наткнетесь на лестницу. Поднимайтесь по ней наверх и поверните клапан снова. Возвращайтесь вниз и идите по новому пути. Вы почти сразу же столкнетесь с отвратительным созданием по имени Roachester. Когда вы уничтожите ее, в вашем распоряжении окажутся Star и KneePad.

The Prison, Wake Sleeping Beauty! Темница. Разбудите Спящую Красавицу!

Побеседуйте с Фарго и следуйте за ним. Но не забудьте свернуть направо и сохранить игру. Войдите в дверь перед вами. Вы сразу наткнетесь на Риддл, нескольких охранников и адского повара.



С адским поваром придется разбираться. Этот противник умеет великолепно уворачиваться от ваших атак. Для того, чтобы одолеть его, используйте AntiRed.

После боя вы получите Star, а также нового члена команды... Адского Повара, с которым вы только что сражались.

Теперь освободить Риддл не составит большого труда. Идите налево и сохраните игру. Спуститься по лестнице с ходу не удастся — там полно стражников. Вскоре они окружают вас и атакуют. Но расправиться с ними не составит особого труда. А вот потом...

Потом вам придется иметь дело с Гробиком. Это очень серьезный противник. Не используйте против него зеленые элементы. А вот синие и черные подойдут в самый раз. После боя вы получите Star и Defender. Кроме того, Гробик станет членом вашей команды.

Но и сейчас вам не дадут расслабиться — на вас нападает Гуиллотт.

Это тоже серьезный противник. Но расправиться с ним все же легче. После боя вы получите Mythril.

Нажмите на кнопку под лестницей и поднимайтесь вверх. Спешите — робот, которого вы одолели в бою, может напасть на вас снова. Если вы успеете убежать, вы вернетесь в Термину. Не забудьте записать игру.

SIDE TRIP Guldove [Another] Ответвление сюжета. Гулдоув (Другой мир)

Оказавшись в городе, вы увидите, что в баре развлекаются солдаты Порре. Они предельно трусливы и не хотят сражаться по-честному — всей толпой пытаются сладить с хозяйкой бара. Но она ловко расправляется с сержантом, командующим солдатами. Сержант, как ни странно, обращается к вам за помощью.

Впрочем, Орхла — так зовут эту женщину — и сама не прочь подраться с вами. В сражении с ней используйте черные элементы. После боя она даст вам Mythril и сообщит, что в Гудоуве всеми делами управляет Рысь. Гробик даст дружеский совет сержанту — он посоветует ему исчезнуть, и сообщает всем, что он будет заботиться об Орхле. Орхла подарит вам с Sapphire Brooch. Зайдите в бар и познакомьтесь с ее сестрой — Тиа.

Затем идите налево от тента к Шаману. Дайте Шаману Tear of Hate. Шаман даст вам Dragon Emblem. Теперь вы можете вернуться в родной мир, в Прибежище Отшельника.

Поздравляем вас, вы прошли игру.

