



Великолепный сюжет, продуманная боевая система, отличный дизайн, музыка, краски — словом все сделано на высшем уровне. Любой человек, которому нравится жанр ролевых игр, не имеет права пропустить ее, если не хочет лишиться огромного удовольствия и наслаждения. Сюжет достаточно затейлив. Он вращается вокруг мальчика по имени Crono, который встречается с девочкой по имени Marle. Они пытаются использовать машину времени, которая отправляет их в иные времена. Неожиданно Marle исчезает, а Crono встречает принцессу, удивительно похожую на нее. Он полагает, что ничего не изменилось, и поиски девушки прекращаются. Однако выясняется, что в природе возникла петля времени. Вследствие этого исчезает и принцесса, поскольку она является далеким предком Marle. Теперь Crono и Lucca должны найти волшебный медальон, который позволит им путешествовать во времени. После этого они должны отыскать дальних родственников Marle и восстановить ход истории, чтобы вернуть девочку к жизни.

ПЕТЛЯ ВРЕМЕН

После того, как им удастся справиться с этой необычайной задачей, им предстоит вернуться обратно, то есть в настоящее время. При этом они обнаруживают удивительно мощный компьютер, который удерживает в своей памяти все записи о том, что случилось в истории, и намеревается использовать эту информацию для того, чтобы уничтожить мир, тем более, что «временные» возможности это позволяют. Я думаю, не стоит так сразу раскрывать все детали истории, чтобы не испортить вам впечатления от игры — а для того, чтобы заинтересовать вас, сказано, пожалуй, достаточно.

Прохождение

Глава 1. The Millennial Fair (1000-й год нашей эры — Ярмарка тысячелетия)

Наступило утро первого дня ярмарки. Мать Crono будит нашего героя, и чуть позже, происходит его первый (но не последний) разговор с ней. При этом Crono получит кое-какие деньги. выходите из комнаты, покиньте дом и отправляйтесь к зданию, где живет мэр. По пути общайтесь с каждым встречным, и постепенно вы познакомитесь с принципами игры, а также системы управления. Заглядывайте в сундуки и обязательно поговорите с мэром дважды, он даст вам еще немного денег. После этого отправляйтесь на ярмарочную площадь. К этому моменту у вас должно быть около 1000 золотых.

На площади вы найдете многочисленные магазинчики, в которых среди самого разнообразного добра, вы сможете купить и значительно лучшие, чем ваши нынешние, броню и оружие. В частности, Melchior может продать вам мечи Iron Blade и Lode Sword, которые стоят в районе 4000 золотых. К сожалению, у вас таких денег просто нет. Кстати, вы можете выиграть одно серебряное очко (Silver Point), позвонив в колокол (Bell) в юго-западном углу, а еще 20 очков можете выиграть, правильно угадав победителя гонки. Старик у обочины обычно делает правильные подсказки, видимо, он очень опытный игрок, и знает у кого больше шансов на победу. В Палатке Ужасов (Tent of Horrors) вы сможете заработать очень приличное количество серебряных очков, если примите участие в играх, но перед каждой попыткой запоминайте игру, иначе могут быть неприятности.

The Tent of Horrors (Палатка ужасов)

Игра на 10 серебряных очков (10 Silver Point Game)

В этой игре вам нужно угадать победителя. Обычно к финишу участники приходят в следующем порядке: Piette, Vicks и Wedge (хотя иногда Vicks и Wedge могут меняться местами). Лучше всего делать ставки на Vicks и Piette. За победу получите куколку Poyozo Doll, которая будет в комнате Crono. Общайте (Search) эту куколку и сможете поменять музыкальное сопровождение. Когда выиграете куколку, заодно получите около двух унций кошачьей еды (cat food).

Игра на 40 очков (40 Point Game)

В этой игре вам нужно выполнять определенные действия, которые зависят от того, какие действия совершает ваш клон. Когда клон поднимает левую руку, Crono должен поднять правую. Когда клон поднимет правую руку, Crono должен поднять левую. Этот клон находится в комнате Crono, и когда вы «общитесь» его, он поменяет позу. Всего у него 4 позы. После того, как разберетесь с клоном, ваш выигрыш составит 5 унций кошачьей пищи.

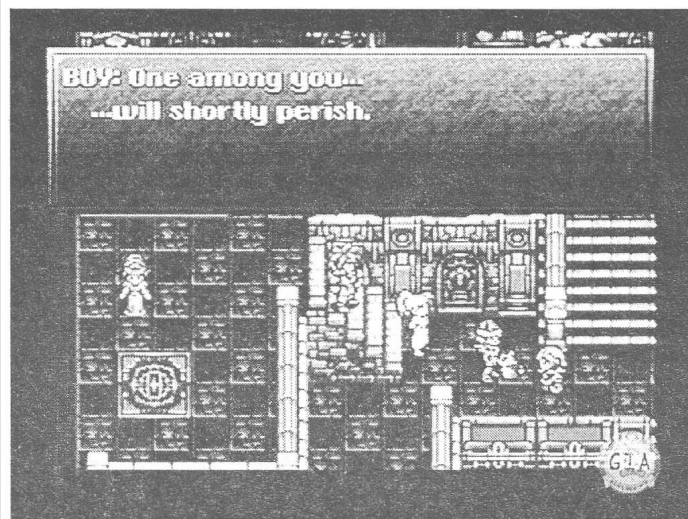
Игра на 80 очков (80 Game Point)

Для этой игры в вашей команде должно быть, по крайней мере, два участника.

Один из вас должен заняться огнем, и если сумеете «разобраться» с синими огоньками, которые будут появляться, то сумеете заново запустить таймер, а следовательно у вас будет значительно больше времени. Постарайтесь первым делом уничтожить монстра, который находится чуть дальше от заложника в задней части клетки. За первую победу Crono получит еще одного котенка, а за каждую следующую около 10 унций кошачьей еды. Кстати, после того, как у вас появится новый котенок, и вы накопите достаточное количество продовольствия для своих питомцев, все новые и новые котят начнут появляться в доме Crono. Вообще говоря, на каждого котенка нужно от 40 до 50 унций корма. Иногда вы можете развести у себя целую стаю: 7, 8, а то и 9 котят. Однако, до основной игры еще далеко. Ведь вы еще не встретились со своей подружкой.

Отправляйтесь на север — в следующую зону и окажетесь возле колокола (Leene's Bell). Когда попытаетесь поговорить с блондинкой, расхаживающей здесь, то вы столкнетесь, и колокол зазвонит. Побеседуйте с девушкой, а затем возьмите медальон и подарите его ей, тогда она присоединится к вам. Теперь, когда у вас есть подружка по имени Marle, вы можете сыграть в 80-очковую игру. Восточнее колокола вы увидите девушку, которая потеряла котенка, и место, где проводится конкурс на то, кто больше выпьет содовой. Если вы победите в этом соревновании (хотя для победы наверняка потребуются турбоконтроллер), то получите пять очков. Можно немного схитрить и использовать кусочек клейкой ленты, чтобы непрерывно выигрывать это соревнование и таким образом заработать кучу очков.

выиграв в соревновании, отправляйтесь по северной дорожке (на север от места соревнований), перейдите в следующую зону и можете присоединиться к танцующим, но это совсем необязательно — у вас еще будет такая возможность.



К западу от колокола вы увидите будку менялы и сможете обменять здесь 10 серебряных очков на 50 золотых монет. Когда спуститесь вниз по лестнице, окажетесь возле парня, собирающегося пообедать. вы можете украсть у него ленч, и тогда сможете полностью восстановить уровень HP и MP, но более разумно и честно, просто отправиться в комнату Crono и слегка вздремнуть.

Когда обнаружите пропавшего котенка, несите его к девушке, предварительно поговорив с этим беглецом. Ни в коем случае не бегите, иначе можете потерять свою добычу, а когда доберетесь до девушки, она поблагодарит вас (сам котенок заберется на одну из полочек, где и уляжется спать). Двигайтесь дальше по дорожке и доберетесь до Gato. У него уровень HP порядка 80 (Charm: Power Meal). Он мгновенно будет контратаковать, если вы нападете на него. В случае победы вы получите 10 очков опыта (Experience points), одно «техническое» очко (technique-point) и 15 серебряных очков (прим. Charm — это предмет, который вы получаете, победив соперника).

Чтобы жизнь была легче, вам необходимо набрать побольше очков опыта, поэтому покиньте ярмарочную площадь и отправляйтесь в лес Guardia Forest, который находится южнее замка. Здесь самые слабые монстры во всей игре. Опасаться стоит только Avian Chaos. Его уровень 45 HP, и он немедленно нападает на вас. Остальные просто дохляки: Beetle — 12 HP: Hetake — 14HP (Charm Tonic). В общем, можете как следует потренироваться, хотя учтите, что они, все же окажут сопротивление, поэтому ваш уровень HP может несколько снизиться после нескольких боев.

Когда разделаетесь с этими монстрами, можете покинуть лес, а затем снова войти в него. Они снова окажутся на месте, и вы получите возможность повторить эту процедуру, набирая все больше и больше очков опыта. Однако перебарщивать не стоит — покинуть лес нужно, когда вы достигнете 5-го уровня или Crono и Marle освоят обе свои техники. Больше они пока получить все равно не могут, поскольку не овладели магией.

Обратите внимание, что Slash — очень эффективная атака и действует как магическая. Обязательно отыщите мерцающее пятнышко на земле в юго-восточном углу. Подойдите к нему и получите Power Tab. Отыскивайте подобные пятнышки на различных территориях. Это или Tabs или что-нибудь другое, но обязательно важное и полезное.

Итак, справившись со всеми делами, вздремните и возвращайтесь на ярмарку, купите себе кое-какое снаряжение каратиста — оно может понадобится. При этом вы получите сообщение о том, что Lucca находится на площади (Squad). Если Marle получила хорошую броню, то ее самое время надеть. Ни за что не соглашайтесь, если Melchior начнет упрашивать Marle продать ее медальон. Этого нельзя делать ни в коем случае.

Когда попытаетесь добраться до площади, Marle захочет остановиться, чтобы купить какие-нибудь сладости. Подождите секунд 10 или около того, она вернется и будет готова отправиться дальше. Придя на площадь, увидите здесь Телепад (Telepad), Lucca и Taban — отца Lucca. Поговорите с Lucca, и Marle покинет ваш отряд. Наступите на телепортационную плиту, и Crono перенесется к другому телепорту, где встретит Marle. Он поговорит с ней, и девушка решит, что нужно использовать Телепад. Отправляйтесь к большому стогу, и Marle неожиданно пройдет через какую-то калитку, ведущую совсем в другое измерение. Однако Crono подхватит ее медальон, с помощью которого Lucca и Taban отправят вас вслед за ней.

Глава 2. Ancestor Rescue. 600-й год после Рождества Христова

Как только прибудете на место, вас немедленно атакуют три синих черта (Blue Imps — HP13). Прикончите их, а затем пройдите налево. Здесь все довольно просто — двигаясь вперед, истребляйте монстров. Среди них синие черты Roly, HP которых равен 24. Обязательно захватите сокровища, среди которых главными являются Power Glove и Tonic, а затем выйдите в каньон Truce Canyon. Заходите в гостиницу, а также в различные дома, чтобы получить полезную информацию и узнаете, что необходимо заглянуть в замок Guardia Castle. Постарайтесь усилить свое снаряжение (например, купите пистолет) и отправляйтесь в лес Guardia Forest, когда будете готовы.

Местность практически такая же, как в 1000 году. Только монстры почему-то сильнее, видимо, в древности они были поздравнее. Когда встретите зеленого чертика (Green Imp) используйте атаку Cyclone, и все будет отлично. Во всяком случае, здесь нет монстров, которые могли бы доставить вам серьезные неприятности. Обязательно загляните в кусты. Каждый раз, когда будете входить в лес, вы будете встречать врага, который, (после того как вы с ним разделаетесь), обронит Shelter. Кстати, на северо-востоке вы увидите на земле Power Tab (возле входа на полянку, а не в самом северо-восточном углу). вам попадется Roly Rider (30HP), Roly, Green Imp (Charm: Tonic 32HP), Blue Eaglet (16HP).

выход из леса на севере. Как только выйдете, отправляйтесь в замок Guardia Castle, предварительно, расправившись с врагами, и отыскав все сокровища.

Войдя в замок, вы получите более чем неласковый прием, и так будет продолжаться до тех пор, пока не вмешается королева (Queen Leene). Если пройдете на восток от входа вдоль дорожки, то окажетесь возле лестницы, ведущей на кухню. Если пройдете на запад, то попадете к казарме, где живут охранники. Если пройдете на север от входа, то попадете в тронный зал, откуда пройдя на запад, а затем на север, попадете к лестнице, ведущей в королевскую спальню. Чувствуйте себя как дома и берите любые сокровища, которые обнаружите. Кстати, найдите Bronze Mail в королевской опочивальне, чтобы улучшить свою защиту. Пройдите на восток и на север от тронного зала и подойдите к лестнице, ведущей в королевскую спальню, где сможете забрать любые сокровища (и, прежде всего, эфир).

Когда окажетесь в комнате королевы, встретите Leene, которая покажется вам настоящей Marle. Они невероятно похожи, и это введет вас в заблуждение. После небольшого разговора она выйдет из комнаты, а вы спуститесь обратно вниз по лестнице, где встретите Лукку, которая прояснит ситуацию и составит вам компанию. Снабдите ее самым лучшим снаряжением, которое имеется в вашем распоряжении, выйдите из замка и отправьтесь (если хотите) в лес, где можете поднабраться сил, сражаясь с монстрами до тех пор, пока Лусса не освоит атаку Нурпо Wave. Кроме того, вы сможете заработать здесь несколько Shellera, поскольку монстры после поражения будут их оставлять. Когда будете полностью готовы, отдохните в гостинице, в казарме или на кухне, возьмите необходимое снаряжение и припасы, и отправляйтесь в собор (Cathedral).

Первым делом поговорите с монахинями. Когда поговорите с монахиней у органа, тут же появится мерцающее пятнышко. Возьмите этот предмет, и монахини превратятся в монстров (Naga-ettes), которые бросятся в атаку. Каждый такой монстр имеет уровень 60 HP, а физические

атаки наносят им лишь половинные повреждения. Однако магическим атакам им противопоставить нечего — пользуйтесь этим. И учитывайте, что они могут использовать заклинание Slow Spell. Первую пару монахинь вы можете уничтожить, используя атаку Fire Whirl, после чего появится еще одна такая нечисть и сразу атакует, но с ней расправится лягушка (Frog), которая спрыгнет невесть откуда и набросится на чудище. Лусса будет почти в обмороке, поскольку она ужасно боится лягушек, но делать нечего — лягушка присоединится к отряду и дальше вы отправитесь вместе (осмотрите орган, чтобы обнаружить секретный проход. Пройдите через него и попадете в следующую секцию).

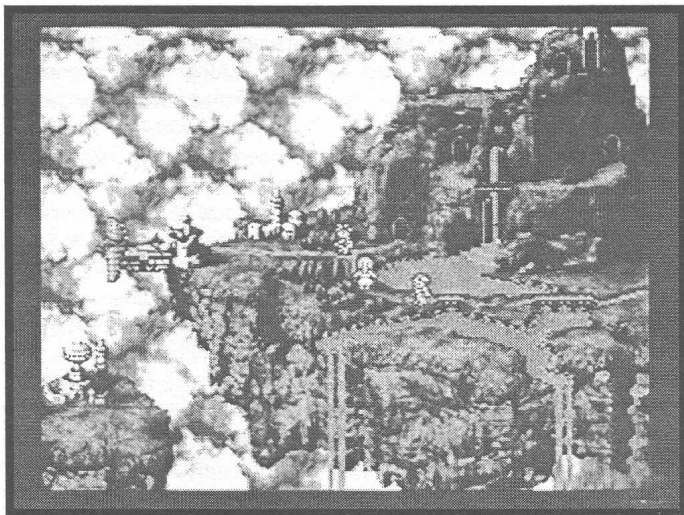
В замке вы встретите многочисленных монстров: Diablos — 50HP, очень быстрые, но довольно слабые, никаких особых хлопот они вам доставить не должны. Hench — 49HP, физические атаки наносят им лишь половинные повреждения, но это их единственное преимущество. Gnasher — 90HP, довольно приличный монстр. Летучие мыши (Mad Bats — 18HP, эти проклятые создания могут высасывать HP у членов вашего отряда. Ну, и конечно, Naga-nettes.

Первым делом отправляйтесь на запад, уничтожьте нескольких Diablos, отыщите сокровище, пройдите через дверь, поднимитесь по лестнице и увидите балкон. Пройдите чуть дальше, в дверь, возьмите сокровище (Ether, Tonic, Maiden Suit), осмотрите гардероб и найдете там Naga-ette Bromide. После этого на вас набросятся три Hanches. У них могучая оборона, но заклинание Fire Whirl пробивает ее без труда. выйдите из комнаты, поднимитесь в следующую комнату, осмотрите (Check) череп возле двери, чтобы опуститься острые шипы, и обязательно возьмите в сундуке стальную саблю (Steel Saber). вы заметили, что в комнате есть несколько пленников, а в большой миске лежит Power Tab.

Возвращайтесь обратно вниз по лестнице, пройдите на восток, убейте дьяволов и (если хотите) снова поднимитесь по лестнице. При этом придется сразиться с парой Gnashers в восточной части другого балкона, и войдите в комнату. Поговорите с монстрами и следуйте за Diablo. Войдите в комнату, возьмите сокровище, пройдите через проход в восточной стене и окажетесь в молельне (Worship Hall). Три Diablo и два Naga-ettes распевая псалмы, молясь перед статуей Magus. В сундуках возле статуи можно получить пояс скорости (Speed Belt), и Defender. Поговорите со средним Diablo и сразитесь с монстрами, затем покиньте молельню, а когда попытаетесь выйти из комнаты, в которой встретите «фальшивого» короля, королеву и солдата, на вас набросятся три Gnashers. Уничтожьте их, чтобы дать хороший урок другим (по принципу — бей чужих, чтобы другие чужие боялись (вообще-то он звучит не совсем так, но к ситуации очень даже подходит)).

Лягушка теперь владеет Slurp Cut и становится действительно серьезным помощником. Пройдите через небольшой проход между балконами. Здесь вам предстоит сразиться с Gnashers, Diablos и Naga-ettes, после чего вы сможете пройти через дверь и попасть в следующую секцию.

Справа увидите пункт отгрузки. Если пройдете на север, то попадете к комнате, в которую попасть не сможете из-за шипов, так что пройдите лучше на восток или на запад и спуститесь вниз по ступенькам. Теперь вам придется совершить практически полный круг. При этом неважно, в какую сторону вы пойдете — все равно по пути вам придется сразиться с Diablo, Hanches и Naga-ettes. Западный триггер (переключатель) приведет к тому, что появятся новые летучие мыши, а восточный опускает острые шипы (как только они уберутся, снова идите к лестнице).



це и возвращайтесь в комнату, проход в которую был ранее закрыт).

Сразитесь с несколькими Henches и Diablos, сыграйте на органе, возьмите в сундуке Iron Sword и возвращайтесь туда, где видели бумагу на стене. Возле нее находится дверь. Пройдите в нее, избавьтесь от нескольких Henches и Naga-ettes, воспользуйтесь пунктом отгрузки, пройдите через дверь и найдете здесь Chancellor и Leene. В действительности, они не являются теми, кем выглядят, но они и не враги — они просто из другого времени.

На самом деле это их предки, на которых они очень похожи, что вполне естественно. Leene немедленно убежится с поля брани, а фальшивый Chancellor окажется Yalra. Его уровень HP внушает некоторое уважение — 920 (если и не умный, то однозначно сильный). Он мгновенно реагирует на любое ваше действие, при этом мечется по всей комнате и способен наносить повреждения всем сразу. При контратаке эта bestия стремится провести ответную атаку прямо в лицо. Кроме того, он может плеваться железными шарами, при этом прыгая на ваших товарищей и нанося очень опасные повреждения острой иглой. Frog и Crono должны использовать атаку X Strike, а Lucca — Tonic или Flame Toss. При этом учтите, что Fire Whirl наносит меньшие повреждения, чем X Strike. Если у кого-нибудь резко упадет уровень MP, они могут продолжать атаковать физическими атаками — все лучше, чем ничего.

После победы откройте сундуки, в одном из них находится настоящий Chancellor. Осмотрите место сражения. Если вы попытаетесь уйти, не захватив с собой Chancellor, он сам освободится. В любом случае, вы автоматически окажетесь в тронном зале Guardia. При этом лягушонок решит, что эта ситуация его не устраивает, и тихо покинет вашу команду (впрочем, возможно, он просто соскучился по родному болоту — кто их поймет, этих лягушек). Побеседуйте с королевской четой, после чего поднимитесь в комнату королевы. Здесь вы, наконец, встретите Marle и она присоединится к отряду. Спуститесь вниз, снова поговорите с венценосными супругами и можете отправляться по своим делам.

Теперь вам предстоит отыскать лягушку. Когда вы сделаете это, то будете иметь с ним продолжительную беседу, но он все равно не станет присоединяться к вам. Заставить вы его не можете, так что смиритесь с этим фактом и возвращайтесь обратно в каньон Truce Canyon. Оттуда идите прямо вперед и загляните в город. Монстры здесь не очень опасные: Poly (Charm: Ether имеет 99 HP) может провести приличную контратаку, но никаких других опас-

ностей нет. Когда придете на место, увидите ворота. Lucca покажет вам ключ от этих ворот (Gate Key), и вы сможете пройти в них.

Глава 3. Trial, Imprisonment, and Escape. 1000 год от Рождества Христова

вы снова оказываетесь на площади Leene. Здесь Lucca покидает отряд, а Marle просит Crono проводить ее в замок. Также вы обнаружите, что различные купцы на ярмарке вернулись обратно в свои магазины. Скорее всего, у вас нет необходимости что-либо покупать для Crono или Marle, но если найдете что-нибудь полезное, то почему бы и не прикупить (хорошо быть богатым, да?). Но не горячитесь, в самое ближайшее время вы найдете новое снаряжение, по сравнению с которым нынешняя экипировка перестанет казаться вам такой уж замечательной.

Когда доберетесь до замка, Crono будет арестован, ему будет предъявлено обвинение в похищении Marle, и нарисует угроза судебного процесса (хорошо, что это игра, к тому же сказка — в реальном мире средневековья Crono сознался бы в любом преступлении через десять минут после того, как им занялись бы «следователи» с пыточным инструментом). Чтобы теперь вас признали невиновным, вы должны были ранее совершить (не совершить) следующие поступки:

1. нужно было поговорить с Marle прежде, чем вернуть ее медальон.
2. нужно было отыскать котенка, которого потеряла девочка.
3. НЕ нужно было воровать у парня его обед.
4. НЕ нужно было принимать предложение купца, предлагавшего Marle продать ее медальон.
5. нужно было дожидаться Marle, когда она бегала покупать сладости.
6. НЕ нужно было искушаться ее богатством.

Если хоть одно из этих действий вы совершили (или не совершили), хотя должны были, то наверняка будете признаны виновным, и вас приговорят к смертной казни (надо было быть хорошими и совершать только хорошие дела — дольше бы протянули). Непосредственно казнь произойдет через три дня после объявления приговора. Если же вас признают невиновным, то вы будете осуждены всего на три дня пребывания в тюрьме (а за что собственно — неужели за превышение лимита добрых дел, которые вы совершили?).

Итак, в любом случае Crono доставляют в тюрьму. Теперь у вас есть два варианта:

1. вы можете подождать, пока пройдут три дня (в игровом времени каждый день продолжается приблизительно 30 секунд)...
2. ...или вы можете дернуть изо всех сил решетку вашей камеры (трижды).

В первом случае в самый последний момент (а когда же еще) появится Lucca и спасет вас. При этом вы обнаружите, что все охранники (их уровень 60 HP) между вашей камерой и выходом из подземелья уже ликвидированы. Если же вы попытаетесь дернуть за решетку, то один из охранников откроет камеру и врежет вам как следует. Когда он повернется и станет уходить, Crono выхватит свой меч (его не забрали !!!!!?) и зарубит стража. Но можно и просто выскочить из камеры и удрать. Так или иначе, вам все равно предстоит сражаться, а выбравшись из своей клетки, вы обнаружите, что камеру слева открыть нельзя, поэтому двигайтесь на восток и постарай-

тесь добраться до чего-то, напоминающего ступеньки, которые пересекают дорогу. Если пойдете на юго-запад, то окажетесь на том пути, по которому пришли в замок. Если пойдете на юго-восток, то подойдете к мосту, ведущему к восточной башне. Северо-западный путь приведет вас к новым тюремным камерам, а северо-восточный путь, это собственно тот, который вам нужен. Обратите внимание, что можете пройти через Blue Shields — HP 24. Они неважные воины, так что истребить их будет несложно. Если ввяжетесь в схватку с ними, дождитесь когда эти монстры высунутся из-за своих щитов, после чего у вас не будет проблем с их ликвидацией. А вот атаковать, пока они прикрыты щитами, совершенно бессмысленно. Получите сдачи и не исключено, что крепко. Пройдя на северо-восток, перейдите через мост и окажетесь в восточной башне. Охранник находится в восточной части коридора. Если дождетесь, когда он не будет смотреть в вашу сторону, подбегите к нему, дайте ему от всей души по голове (или куда получится — главное посылнее) и обойдетесь без схватки. А если он заметит ваши поползновения, то придется сражаться. То же самое нужно постараться сделать и по отношению к другим охранникам в башне. Когда вы нейтрализуете охранника, обязательно общитесь его, возможно найдете ценные предметы. Пройдите через тюремные решетки и окажетесь в комнате, в которой найдете два Mid Tonics и два эфира. Возьмите их, выйдите из комнаты и возвращайтесь обратно к коридору у входа. Правда, как только вы попытаетесь выйти, на вас сразу набросится Omnicrone. Это мощный боец — HP 218 и, кроме того, на него не действуют магические атаки. Атакуйте обычным оружием, но учтите, что реально попадать в цель будет только каждая третья атака (вот ведь послали вам врага — не позавидуешь). После победы возвращайтесь к пересечению дорог и загляните в камеры на северо-западе. Здесь придется сразиться с Decedent, у него HP 67. Затем пройдите на северо-восток, где вас атакует пара охранников (после того, что было — ха-ха, больше и сказать нечего), когда будете переходить через мост. Разделайтесь с ними, переберитесь через мост, поскольку вам снова нужно добраться до восточной башни.

Двигайтесь на восток, расправьтесь с двумя охранниками, пройдите через коридор, идущий на север, а дальше через арку с решеткой. Освободите парня, а затем пройдите через следующую арку и найдете Bronze Mail. Правда, придется за этот приз сразиться с парочкой Decedents. Если Лусса освободит вас, то именно отсюда вы и начнете. Пройдите к коридору, идущему на север, и двигайтесь вдоль него до тех пор, пока не встретите еще одного охранника, которого необходимо убить. Расправившись с ним, пройдите через мост к западной башне.

Теперь вы находитесь у очередного пересечения дорог, на юго-западе расположены тюремные камеры, куда нужно пройти в первую очередь. На северо-западе еще несколько камер и ключ, который необходим для того, чтобы добыть очень полезные предметы. Дорога на северо-восток это продолжение вашего пути.

Дорога на северо-запад. Войдите в левую камеру, пройдите в отверстие в стене и спускайтесь вниз, пока не пройдете через еще одно отверстие в стене. Возьмите сокровище и спускайтесь через отверстие, чтобы добраться до камеры, которая находится рядом с бывшей камерой Crono. Возьмите сокровище и осмотрите северную стену, чтобы вернуться обратно. Поднимитесь к верхней камере и возвращайтесь к тому месту, где пересекаются дороги. К этому моменту у вас должен быть меч Lode Blade. Теперь можно отправляться по северо-восточной дороге.

Поднимайтесь вверх, прикончив по пути нескольких охранников, пока не окажетесь у офиса Supervisor. Если Crono сумел выбраться из камеры самостоятельно, то Supervisor попытается удрать, но Лусса успеет ему помешать, поскольку поспеет как раз вовремя. «Общитесь» Supervisor (найдите 5 Mid Tonics), прочтите руководство Dragon Tank Owner's Manual и воспользуйтесь пунктом отгрузки. Пройдите вверх, далее через мост и предстанете перед Dragon Tank.

«Голова» танка (Head) может подлечивать все составные части танка на 75HP, а, кроме того, защищает весь танк от атак молниями (Lightning) и огнем (Fire). Ее уровень 600 HP. Она наносит двойные повреждения обычными, нормальными атаками. Может атаковать тонким лазерным лучом, а также буквально очередями огненных шаров, которые могут нанести серьезный ущерб, если достигнут цели. Постарайтесь как можно быстрее уничтожить голову, после чего можно будет заняться прочими составляющими танка. Колеса (Grinder) имеют уровень 290 HP и способны причинять очень серьезные повреждения, наезжая на вас. Корпус танка (Tank body) имеет уровень 280 HP. Он способен атаковать тонким лазерным лучом и выпустить ракеты, которые наносят значительные физические повреждения, если попадают в цель. Crono должен атаковать с помощью Cyclone или Slash, пока колеса и корпус танка целы, и переключиться на нормальные атаки, когда одна из этих частей будет уничтожена. Лусса лучше всего пользоваться атаками Flame Toss или Tonics. Для того, чтобы победить этого босса, необходимо уничтожить все его компоненты.

Совершив бессмертный подвиг (в смысле, уничтожив Dragon Tank), Crono устроит так, что танк пробьет отверстие в мосту, который очень важен для Chancellor и двух его охранников. Бегите через мост и окажетесь вблизи замка Guardia Castle. Спуститесь вниз по ступенькам, возьмите Shelton, и когда спуститесь на нижний уровень (вы на самом деле находитесь на лестничном пролете, который ведет к казармам), тут же мчитесь как можно быстрее к входу в замок. Здесь к вам присоединится Marle, и втроем вы должны как можно быстрее добраться до леса Guardia Forest. вам придется двигаться на юг от северного выхода, прямо к поляне, там же где находятся ворота. Chancellor и охранники догонят вас на полянке и блокируют выход. Придется воспользоваться Воротами и убраться отсюда по-доброму, по-здорову, поскольку (по заявлению Marle), это место является самым настоящим **** (слово заменено на звездочки по соображениям цензуры — оно нехорошее).

Глава 4. This is Your Future. Год 2300 после Рождества Христова

вы прибыли в купол Bangor Dome. Если воспользуетесь Воротами (Gate), чтобы вернуться в 1000-й год нашей эры, то вас остановят солдаты, когда будете проходить через лес, и заставят вернуться обратно. Обратите внимание, что черную дверь открыть нельзя. выйдите из купола и окажетесь во внешнем мире. Планета, вообще говоря, уже малоприспособлена для жизни, и если вы достаточно долго будете оставаться снаружи (приблизительно 20 секунд), то вашему здоровью будет нанесен некоторый вред. Двигайтесь на юг от купола Bangor и обнаружите следующий купол — Trann Dome. Войдите в него, поговорите с людьми, купите нужное вам снаряжение у парня в восточной части купола (если хотите — используйте Enertron), после чего выходите из купола и отправляйтесь в лабораторию Lab 16. Она находится в руинах северо-восточнее Bangor.

В первой зоне просто осмотритесь. Крысы действуют по определенной схеме и моментально стащат у вас Tonic, если столкнетесь с какой-нибудь из них. Если же начнется схватка, первым делом уничтожайте Mid Ether (Charm: Ether — 75 HP), поскольку они могут подлечивать других врагов на 40 HP за раз. Здесь же вы встретите Octorods (Charm: Mid Ether — 130 HP) и Craters (80 HP). выходите во вторую зону через северо-восточный угол.

Shadows (1 HP) — мелочь, но чтобы уничтожить их, нужно использовать Slash, Flame Toss или Fire Whirl. Мутанты (Charm: Full Tonic) имеют 300 HP, но убить их несложно. Правда, они могут похищать HP у ваших товарищей. выйдите из лаборатории 16 через северо-восточный угол и отправляйтесь на восток в купол Arris Dome. Когда подойдете к тому месту, где находятся люди, используйте Enertron, приобретите кое-какое снаряжение у девушки в восточной части купола и воспользуйтесь пунктом отгрузки. После этого спуститесь вниз по лестнице и подойдите к северо-западному углу новой комнаты. Поднимитесь по лестнице и двигайтесь дальше через многочисленные балки-перекладки. Когда доберетесь до следующей комнаты, сработает сигнализация. Пройдите на северную дверь, и вас атакуют охранники системы безопасности. вы, кстати, можете заглянуть в меню, находясь в этой комнате, но тогда вас атакует пара Buggers и пара Proto 2. Случится это только один раз, когда войдете в эту комнату, но все равно — оно вам надо?

Уничтожьте парочку Bits, которые сопровождают хранителя (Guardian), после чего сможете безопасно атаковать и самого босса. Пока Bits живы, ваш отряд будет находиться в постоянной опасности из-за их Delta Attack. Если в живых останется только один Bit, то атакующий персонаж получит в ответ Amplifier attack. Когда же вы уничтожите обоих Bits, то Guardian начнет отсчет от 5 до 0, а затем вернет их к жизни. Но он беспомощен в то время, когда нет его помощников — пользуйтесь этим. У Bits уровень HP от 200 до 300, а у самого хранителя 1200. Кроме того, у него иммунитет к атакам огнем. Обратите внимание, что вы можете сразиться и с другими роботами после того, как разделаетесь с Guardian.

После победы выйдите через дверь, загляните в сундук, осмотрите тело и возвращайтесь к перекладинам, которые миновали ранее, чтобы начать преследовать крысу (Rat). В зависимости от того, откуда она появится, вам и нужно действовать. Когда поймаете ее, получите пароль, но учтите, что изловить ее нужно прежде, чем вам понадобится этот пароль, иначе все потеряет смысл (то есть не все, конечно, но кое-что). Возвращайтесь обратно в стартовую комнату с двумя консолями и используйте пароль на правой консоли. Пройдите через дверь и можете вступить в схватку с Rats (45 HP) и Buzzer (100 HP). Однако этого можно и не делать — воля ваша. В любом случае, вам не помешает знать, что Buzzer проводят шокирующие атаки против ближайших к ним персонажей или атакуют тонкими лазерными лучами. На севере от места схватки находится сундук.

Двигайтесь дальше и встретите еще несколько Bugs (Charm: Heal — 89 HP). Опять можете проскочить мимо, а можете сразиться. Они очень быстрые, но убить их не слишком сложно. выйдите через дверь на северо-востоке, и встречайте нового врага (хотя вы, возможно, уже имели с таким дело) Proto 2 (Charm: Tonic — 128HP). Они могут поранить ваших товарищей или обстреливать их маленькими огненными шарами. ваша цель — добраться до северо-восточного угла. В углу вы увидите консоль — введите пароль и сможете пройти к Черной Двери. Пройдите через дверь, находящуюся западнее черной двери, и доберетесь до банка данных. Лусса воспользуется этим ком-

пьютером, чтобы отыскать ближайшие Ворота, которые находятся возле купола Proto Dome. Затем Marle нажмет кнопку, и вы увидите магнитофонную запись Day of Lavos. Для того, чтобы просмотреть ее еще раз, осмотрите (Search), любую из консолей а затем возвращайтесь в жилую зону. Поговорите там со всеми — старик по имени Doan даст вам ключ Bike Key, после чего отправляйтесь в Lab 32, но торопиться не следует.

Сначала войдите в канализацию Sewer Access восточнее Arris. Осмотрите территорию, и вас атакуют Nerieds (Charm: Ether — 138 HP). Они используют водное заклинание Water spell, а Egders (HP 160) просто будут атаковать с помощью грубой физической силы. Когда доберетесь до лестницы, спуститесь по ней вниз, а оттуда пройдите на запад. Далее идите на восток вдоль дорожки. Не обращайте внимания на кота, мусор, сыр и «фальшивый» пункт отгрузки. вы можете обследовать любой из этих предметов, если хотите еще раз сразиться с Nerieds. выйдите из канализации и наткнетесь на нескольких Egders. Расправившись с ними, двигайтесь на север, затем на запад и увидите пролом в стене. Проходите через него, затем активируйте выключатель и возвращайтесь обратно. Двигайтесь на север вокруг стены через дверь, которую открыли с помощью выключателя чуть ранее, и двигайтесь на восток через всю зону, пока не встретите Sir Krawlie. Он имеет 500 HP, а его атаки способны снижать уровень HP соперника до единицы. Marle должна подождать, а Auga атаковать со всей возможной мощностью. Как только прикончите Krawlie, отправляйтесь на юг, сверните за угол, и, не обращая внимания на лестницу, ведущую наверх, пройдите на запад. Активируйте выключатель, до которого пытается допрыгнуть лягушка. После этого ваши дальнейшие приключения в канализации будут значительно более легкими, поскольку все встанет на свое место. Откройте сундук, возьмите меч Bolt Sword и поднимитесь по лестницам наверх.

Все, что вы можете сделать в горах Death Peak в настоящий момент — это пробежать вдоль правой стороны дорожки и схватить Power Tab, прежде чем мощный порыв ветра сдует вас с гор. В куполе Keeper's Dome вы найдете старика в синей одежде, черную дверь и странное создание. Старик скажет что-то непонятное — не обращайтесь на него внимания, покиньте купол и возвращайтесь обратно через канализацию. Используйте Enertron (Arris), если необходимо, и идите к лаборатории 32.

Поднимитесь наверх, осмотрите Jet Bike, и тут же появятся несколько роботов типа Proto, а затем и сам Johnny. Гонки с ним будут на редкость трудными. Под указателем скорости вы увидите цифры (Rest number), которые уменьшаются по мере приближения к финишной линии. вы можете использовать ускоритель Boost на финальном участке, но только не тогда, когда Johnny, находится перед вами. Если не сумеете обогнать его, просто пройдите через лабораторию 32, где вам предстоит сразиться с большой группой мутантов и победить 5 Shadows. Если сумеете обогнать Johnny, то отправляйтесь на запад — в руины. Кстати, гоночный журнал Race Log, в котором вы можете зафиксировать свои выдающиеся достижения в гонках с Johnny находится посередине, и вам нужно будет разделаться с тремя мутантами и Shadows, чтобы заполучить его. выйдите из лаборатории 32, двигайтесь на восток, сверните на юг и доберетесь до купола Proto Dome.

В этом гостеприимном куполе сразитесь с двумя группами Buggers, и используйте Enertron после того, как разделаетесь со второй группой. В северной части купола отыщите дверь, которую нельзя открыть (но не черную, а другую). Здесь же вы обнаружите андроида. Осмотрите это чудо, Лусса починит его, и он (его зовут Robo) присоединится к

вашей команде. Теперь предстоит оставить одну из дамочек в этом куполе, поскольку вы отправляетесь на фабрику (Factory). Надежнее будет взять с собой Marle.

Фабрика находится севернее купола. Войдите в нее, осмотрите консоль и Robo отключит лазерный барьер, мешающий вам войти. Прикончите Acid (Charm: Barrier — 10 HP). Он очень упорный, поэтому надо напрячься как следует. Затем двигайтесь на север, обследуйте Debuggers (HP 120, более мощная версия Bugger), пока они еще на «стенке», расправиться с ними значительно легче, ведь вы будете знать их уязвимые места. Обратите внимание на два мерцающих диска на полу. Это лифты.

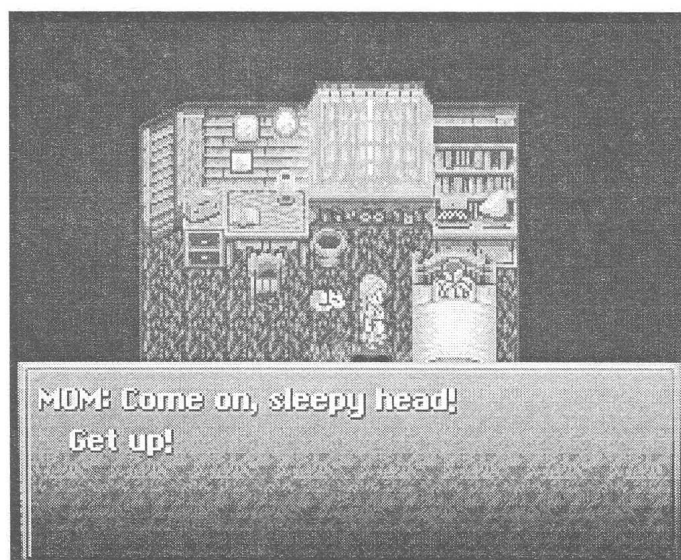
Восточный лифт

Если пройдете через открытую дверь и дальше на северо-восток насколько сможете, то получите Mid Ether. Как только спуститесь вниз, проберитесь как можно дальше на юг. Юго-восточная лестница, если вы ею воспользуетесь, подарит вам Robin Bow. Затем сверните на запад и войдите в здание с конвейером. вы можете пробежать на запад вдоль него, старайтесь при этом избегать роботов. Рассчитывайте время так, чтобы добраться до следующей ступеньки прежде, чем сцепиться с кем-нибудь из них. Если не удастся увернуться от какого-нибудь робота, то вы окажетесь на конвейерной ленте, движущейся на восток, а дальше кран подцепит вас вместе с отрядом и сбросит на другую конвейерную ленту, где предстоит последовательно провести три довольно тяжелых поединка, и в результате оказаться в западном конце первого конвейера. Первая схватка будет с Proto 3, вторая с Proto 3 и двумя Debuggers, а третья с Proto 3 и четырьмя Debuggers. Если сумеете справиться и доберетесь до западного конца, то сможете убраться с конвейера (справа находятся ступеньки) и отправиться на юг в следующую зону.

Первым делом убейте нескольких Bugs, а затем пробегитесь наверх, далее на север, чтобы вернуться в предыдущую зону и таким образом оказаться над конвейерами на высоком трапе-переходе. Двигайтесь на север, пройдите через восточную дверь, обследуйте консоль, уничтожьте Proto 3 (Charm: Full Tonic — 256 HP). Возьмите сокровища, пройдите к западной двери, войдите в нее, сразитесь с роботами или увернитесь от них, хватайте сокровища и воспользуйтесь выходом, расположенным южнее сундука. Кстати, отсюда вы можете управлять краном, который уберет с пути бочки, и сможете вернуться обратно на высокий трап-переход, затем спуститься с него вниз, забраться на «очищенный» конвейер и отправиться на запад. В самом конце сверните на север, войдите в дверь, осмотрите консоль, узнайте пароль, вернитесь к лифту, поднимитесь наверх, снова прикончите Debuggers и воспользуйтесь западным лифтом. Обратите внимание, что находясь в этой зоне, не следует атаковать никаких Alkalines (9 HP), пока не направитесь с Acids. В противном случае вас ожидает мощная контратака.

Западный лифт

Двигайтесь вниз и затем пройдите к двери Zabie door. Можете, правда, обследовать территорию. В этом случае первым делом отправляйтесь на север, пройдите в дверь, убейте blobs, осмотрите консоль, чтобы открыть люк, после чего спускайтесь вниз, идите на запад, прикончите еще нескольких Blobs и возвращайтесь обратно к двери. Войдите в нее и возьмите сокровища (не исключено, что в самом ближайшем времени им придется воспользоваться).



ся). Осмотрите консоль, чтобы отключить лазеры, и тут же сверху прыгнет целая куча blobs — перебейте их, спуститесь в люк и окажетесь на нижнем этаже.

Двигайтесь на север, чтобы добраться до Zabie, осмотрите консоль, введите пароль, затем пройдите на север, причем Robo при этом включит электричество и систему безопасности. Возвращайтесь обратно на юг, поднимитесь наверх через люк (поскольку лифты не работают) и двигайтесь по кругу на север. В том месте, где вас атаковали blobs, придется сразиться с роботами серии Robo. Они моментально прикончат вашего Robo, а затем набросятся на Crono и на того, кто будет с ним.

Роботы построятся в две вертикальные колонны по три штуки в каждой, а это очень хорошая расстановка для того, кто собирается использовать против врагов Cyclone или Fire Whirl (это такой намек, если кто не догадался). Если в вашем отряде присутствует Marle, то вначале используйте Cyclone на центрального робота любой линии, а затем Marle должна использовать атаку Aura. Если с вами Lucca, то используйте Cyclone, а затем Fire Whirl. Lucca, кстати, будет использовать и Tonics, когда это необходимо. Роботы могут (и будут) выполнять самые разные атаки. В основном это будет Rocket Punch, а также различные варианты атаки Beast Toss. Если в живых останется хотя бы один из них, он тут же начнет использовать атаку Area Bomb, которая способна нанести повреждения обоим вашим товарищам. У каждого робота HP от 160 до 180.

После победы Crono и его товарищ по отряду покинут фабрику, захватив с собой Robo, притащат его в купол Proto Dome, где Lucca отремонтирует его. Затем отряд в полном составе должен выйти через дверь, которую ранее нельзя было открыть, и отыскать Ворота, через которые вы и покинете это время.

Глава 5. The End of Time.

The Watcher and The Master of War

вы прибываете на площадку, напоминающую платформу, окруженную густым туманом, при этом рядом кто-то вроде бы похрапывает. Отправляйтесь на восток через дверь и поговорите с парнем, стоящим перед лампой освещения. Это часовой (Watcher). Он сообщит вам, что пропустить может только трех членов вашего отряда в любое время, поэтому придется оставить кого-то одного здесь. Теперь предстоит использовать Ворота. Одни из ворот отправят вас

к моменту катастрофы земли, в день Лавоса (Day of Lavos), где вы неизбежно погибнете (а вы как думали — земля погибнет, а вы нет?). Дорожка на восток от часового позволит добраться до Epoch, которого у вас пока еще нет, а Колонны Света (Pillars of Light) дают вам возможность воспользоваться разными воротами. При этом важно понять, какие из них вам нужны в данный момент. Для этого встаньте перед колоннами и узнаете, какая из них куда вас приведет. В настоящий момент вам доступны мистические горы Mystic Mountain в очень далеком прошлом (65 миллионов лет тому назад); 2300 год по Рождеству Христова — купол Proto Dome, и 1000-й год, деревня Medina Village. Прежде, чем воспользоваться любыми Воротами, дождитесь, пока часовой окликнет вас, поговорите с ним и пройдите через дверь, которую он вам укажет, взяв с собой Marle и Lucca. Здесь вы встретите Spekkio, Naster of War.

Поговорите с ним и следуйте его указаниям. Если выполните все правильно, то он вознаградит Crono, Marle и Lucca магическими возможностями. Robo, не может освоить магию, в силу своего механического происхождения (хотя и жаль — робот-маг — да такое не в каждом ночном кошмаре встретишь). В любой момент игры вы можете привести к Spekkio любого из своих товарищей, поговорить с ним и в зависимости от того, может ли он осваивать магию, Spekkio вознаградит или не вознаградит его этой способностью. При этом он обычно даст какой-нибудь комментарий.

Если хотите, можете вызвать Spekkio на поединок. В его нынешней форме он использует заклинания Lightning, Fire и Ice. Его уровень равен 800 HP. Независимо от того, проиграете вы или выиграете, все члены вашего отряда полностью восстановят уровень HP и MP после боя. Когда вы первый раз победите Spekkio в этой форме, он наградит вас некоторыми предметами. Если победите его в форме Kilwala, то получите Magic Tab и пять эфиров. Поскольку он маг, то и использовать против него следует магические атаки. Когда достигнете достаточно высокого уровня, то «форма» Spekkio изменится, но к этому я вернусь позже. Снова поговорите с часовым, походите на западе от него, обнаружите мерцающее пятнышко и сумеете восстановить уровень HP и MP для всех своих персонажей, а не только для тех, кто ходит в вашем отряде. Воспользуйтесь пунктом отгрузки, подойдите к Колоннам Света и пройдите через ворота Medina Gate.

Глава 6. Village of the Mystic. 1000-й год нашей эры

вы окажетесь в доме, который принадлежит парочке чертенят. Поговорите с ними, попытайтесь выйти и тут же поговорите с ними еще раз. Только после этого покидайте дом. Если хотите, можете принять участие в парочке схваток, для чего нужно пройти в гостиницу, где сразиться с HENCH и парой Diablos, а затем в магазин, где сразиться с HENCH и Omicrone. В случае победы вы получите соответствующие награды. Предметы довольно приличные, но цены, например за ночевку, придется заплатить куда как немалые (200 золотых), а за Tonic и вообще все 600. Самое время отправиться в дом мэра, осмотреть стройку, найти Speed Tab, а затем подняться по лестнице и отыскать здесь еще один полезный предмет — Magic Tab. Поговорите с мэром и рабочими, осмотрите городскую площадь, прислушайтесь к тому, что скажут вам поклонники культа, и отправляйтесь в западную часть Medina. Здесь обнаружите дом уже известного вам Melchior. Купите у него кое-какие полезные предметы и пройдите в пещеру на севере, взяв с собой Marle и Lucca. Robo

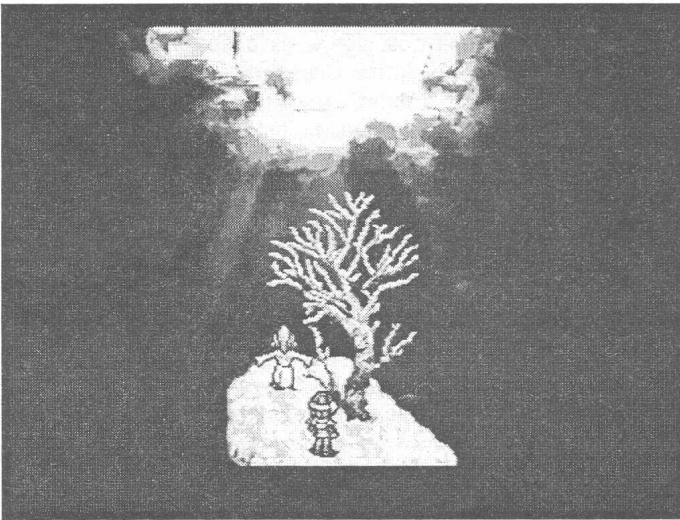
здесь практически бесполезен. Когда окажетесь в пещере Heckran Cave, используйте против врагов атаки Slash, Flame Toss или любые магические заклинания. Расправляясь с HENCH и Octoblushes (80 HP), имейте в виду, что они могут использовать против вас Заклинание Тьмы (Darkness), что довольно опасно. Учтите также, что они очень слабо реагируют на физические атаки. Кстати, здесь встретите также Jinn Bottle (97 HP, причем может высасывать магические очки MP и HP у ваших персонажей); Tempurite (88 HP), Rolypoly (50 HP) и Cave Bat (108 HP).

После того, как в первый раз сразитесь с Tempurites, вы обнаружите выход, ведущий на юг. Идите туда, перебейте монстров, возьмите Magic Scarf, а затем возвращайтесь обратно. Двигайтесь по своему маршруту, атакуя всех встречаемых монстров магическими заклинаниями Lightning, Fire и Ice, и все пройдет «на ура». Как только увидите черный сундук, можете быть уверены — вы почти у цели. Уже после этого зайдите в воду, продвигайтесь на восток, затем сверните на север, используйте пункт отгрузки и зайдите в пещеру. Здесь вас поджидает Heckran.

У этого босса 2000 HP, атакует он водной магией и обычно поражает одного из персонажей атакой Cyclonic. Прежде чем атаковать его, дождитесь, когда появится сообщение Brist Counter Attack Break, в противном случае он вас тут же атакует мощным заклинанием Water 2. Почти наверняка после этого вам понадобится хорошее лекарство. Когда босс потеряет половину своих HP, он скажет: «Yes indeed» и врежет кому-нибудь от всей души (это у него чувство юмора такое). Используйте в атаке Lightning и Antipode, а Aura для того, чтобы своевременно подлечиваться. Физические атаки наносят вполне приличные повреждения, так что не стоит брезговать и ими. После победы пройдите на север и нырните в бассейн для того, чтобы в скором времени вылететь оттуда благодаря мощному водовороту. вы приземлитесь возле дома Lucca. Если вы снова «нырнете» в водоворот, то он вернет вас ко входу в пещеру Heckran Cave, но тут уже, конечно, никаких монстров не будет. Возьмите с собой Lucca, загляните к ее отцу и получите от него Taban Vest. Пожалуй, это самая лучшая броня для Lucca. Затем загляните к маме Crono и отправляйтесь в лес Guardia Forest к самым воротам, войдите в них и окажетесь в Guardia Forest 1000 года или же в Bangor Dome 2300 года. Возвращайтесь лучше в лес Guardia Forest, вы можете заходить и выходить из леса, сражаясь с монстрами до тех пор, пока Crono не освоит Spin Cut. Затем отправляйтесь в магазинчик, побеседуйте с Fritz и получите от него 10 Mid-Ethers в благодарность за освобождение его из тюрьмы. Пройдите на площадь Leene's Square, воспользуйтесь воротами и попадете на эту площадь уже в 1000 году, а если захотите, то в каньон Truce Canyon 600 года. Второй выбор значительно полезнее.

Глава 7. Вой Него? 600-й год нашей эры

выходите из каньона Truce Canyon, сразитесь с Imp Ace (HP 54), послушайте новости в городе и отправляйтесь к мосту Zenan Bridge. Как обычно, беседуйте со всеми встречаемыми-поперечными, пока не дойдете до замка Guardia Castle. Когда окажетесь там, снова поговорите со всеми, особенно с Chef. Если вы поговорите с капитаном у моста Zenan Bridge, то Chef даст вам кое-что полезное для солдат, когда будете уходить. Подойдите к мосту, отдайте Jerku капитану, и тут же появятся вражеские солдаты. Снова поговорите с капитаном, предложите ему свою помощь, получите от него Золотой Шлем (Gold Helm), включите Marle и Lucca в свой отряд и пройдите на запад



через мост. Здесь вы встретите Ozzie и его солдат-мертвяков. Если захотите сразиться со скелетами Decesed (110 HP), обязательно используйте магию. Вообще говоря, лучше непрерывно атаковать Ozzie, и когда справитесь с ним, все скелеты перемрут как мухи сами по себе. Ozzie, получив серьезные повреждения, удерет. Отправляйтесь на запад, еще сразитесь с несколькими скелетами, но лучше все-таки атаковать Ozzie, а скелеты сами о себе позаботятся (хе-хе). Подлечитесь и двигайтесь снова на запад. Тут Ozzie вызовет на подмогу Zombor. Это опасный босс, поскольку у него как бы две отдельных половины, верхняя и нижняя. Верхняя чуть мощнее (900 HP), а нижняя что-то около 800. Когда обе половины босса активны, Zombor атакует очередными огненными шарами. Он не использует элементарных атак, а главная его атака: «Doom, Doom, Doom, Doom». вы должны в ответ использовать Aura Whirl и Aura Beam, чтобы немедленно восстановиться, поскольку не сможете выдержать и трех точных попаданий, если не озаботитесь лечением. Если обе половинки активны, но нижняя часть уже почти уничтожена, Zombor проведет последнюю атаку «Doom, Doom, Doom, Doom» прежде, чем эта половина «загнется». Когда активны обе половинки, но верхняя потеряла половину HP, Zombor начнет выкачивать из вас HP. Когда верхняя половина уничтожена, он атакует убийцу этой половиной, используя MP Buster, и похитит оставшиеся MP у удачливого бойца. Верхняя часть уязвима магическими атаками Ice и Shadow, а нижняя часть Lighting и Fire. Не спутайте, иначе ваши атаки будут только подлечивать босса. Используйте также комбинации двойных Ice Sword и Fire Sword. Если уничтожите одну половину, другая половина изменит атаки, но продолжит сражение. Атаки нижней половины значительно более неприятные, они наносят двойные повреждения, а также используют атаку «Doom, Doom, Doom, Doom», которая способна уничтожить ваших товарищей. Верхняя половина чаще будет атаковать физическими атаками. Когда прикончите Zombor, пройдите на юг от моста, и посетите ближайший город Dorino, где встретите Тома в резиденции старейшин (Elder). Затем пройдите в гостиницу и обследуйте ее. Поговорите с Тома и со всеми, кого встретите, и отыщите в резиденции запертый шкаф. Осмотрите его, поговорите со стариком, он откроет этот шкаф, если вы дадите ему Naga-ette Bromide. Согласитесь на обмен и получите Magic Tab. Теперь можно покинуть город. Пройдите на юго-восток, пока не доберетесь до Fiona's Villa. Поговорите с хозяйкой, загляните в сундуки, возьмите два эфира, а оттуда отправляйтесь на юг к Porre. Снова поговорите со всеми, купите себе бронежилеты Gold Vests, если хотите, но помните, что вы може-

те иметь только три типа брони одного вида. Когда закончите со всеми делами, отправляйтесь в горы Denadoro Mountains. Полезно взять с собой Lucca, а заодно и Robo.

Зона 1

Гоблины (Goblins — 146 HP) не очень опасны и вы запросто их уничтожите. Другие монстры, например Bell birds (Charm: Heal — 94 HP), также не страшны, хотя и могут использовать в качестве контратаки Chaos. Пройдите на север, загляните в сундуки, и когда доберетесь до лестницы, то, прежде чем подняться наверх, пройдите еще дальше на север вдоль реки, войдите в следующую зону и возьмите в сундуке, который плохо видно за листьями, Mirage Hand. Затем возвращайтесь к лестнице и попытайтесь подняться. вам придется снова спуститься вниз, где вы увидите мальчика со щитом, которого преследует Goblin. Это Tata, так называемый легендарный герой (Legendary Hero). Прикончите гоблина, и тут же появится Ogan (Charm: Shield — 146 HP). Огненная атака может уничтожить молот Ogan, и тогда он станет обычным гоблином. Если вы не сумеете уничтожить молот, то вам предстоит сложная и напряженная битва, поскольку Ogan прекрасно обороняется с помощью этой штуки. Кстати, Ogan может наносить удары всему вашему отряду, пока владеет молотом. После победы появится Tata и предложит вам немедленно удирать, после чего и сам уберется восвояси. Поднимитесь по лестнице и окажетесь в следующей зоне.

Зона 2

Вернитесь обратно на карниз в предыдущей зоне, чтобы заглянуть в сундук, до которого не могли раньше добраться. Теперь вы видите этот сундук и спящего гоблина возле него. Чтобы заполучить сокровище, просто пройдите позади этого карниза (можете при этом не обращать внимания на гоблина), но если сцепитесь с ним, то придется еще раз сразиться с Ogan и Free Lancer (Charm: Barrier — 110 HP, мощные контратаки, если получает повреждения). После того, как заглянете в сундук, пройдите на север и воспользуйтесь лестницей. Сразитесь с Ogan и гоблином, загляните в сундук и двигайтесь дальше, пока не увидите следующую лестницу. Здесь на вас набросится Ogan. вам придется сразиться с ним (если не удастся увернуться), поднимитесь по лестнице и окажетесь в следующей зоне.

Зона 3

Двигайтесь, прижавшись к южной стене, если хотите увернуться от Free Lancer, который спрыгнет вниз. Двигайтесь на восток, пока не увидите, что Free Lancer свернул на север. Если последуете за ним, то придется сразиться с Free Lancer и Ogan, но зато избежите другой — еще более опасной схватки. Затем спускайтесь вниз по лестницам, загляните в сундуки, сразитесь с парочкой Free Lancers, а затем возвращайтесь обратно вверх по лестнице. На юго-западе вы найдете лестницу, ведущую к сундуку. Загляните в него, а затем возвращайтесь обратно и пройдите на запад — в следующую зону.

Зона 4

Поднимитесь наверх и увидите Free Lancer, бросающего камни на другую сторону ущелья. Эти камни могут нане-

сти вам некоторые повреждения (по 5 HP каждый камень). Просто двигайтесь вверх, не обращая на них внимания, и перейдете в следующую зону. С Lancer пока сражаться рановато.

Зона 5

Поднимитесь по лестнице, сразитесь с парочкой Free Lancers, загляните в сундук и пройдите на север в 6-ю зону.

Зона 6

Пройдите к восточному краю ущелья и двигайтесь вдоль него, если хотите увернуться от схваток с врагами. В противном случае, вам предстоит четыре сражения. Первое сражение с Ogan и гоблином, второе с Ogan и Free Lancer, третье с Ogan и гоблином, четвертое с Ogan и двумя Free Lancers. Затем вы пройдете в следующую зону.

Зона 7

Когда войдете в реку, сразитесь с двумя Lancers и Bell Bird, затем пройдите на запад и, прижимаясь к стене, пройдите как можно дальше на запад — река сама снесет вас вниз по водопаду. Приземлитесь на карнизе, где в сундуке найдете Silver Stud. Прижимайтесь к восточной стенке карниза, чтобы удобнее было спрыгивать вниз — на следующий карниз. В сундуке найдете Silver Erring. Пройдите на восток, нырните под густые листья и окажетесь в 5-й зоне. А оттуда возвращайтесь в 7-ю зону, снова зайдите в реку и двигайтесь на север, затем сверните на запад, чтобы выбраться на берег. Не сражайтесь с Free Lancer, спуститесь по лестнице, и тут появится еще один Free Lancer. Вот этого уничтожьте и перейдите в следующую зону.

Зона 8

Двигайтесь на запад, истребите Bell Birds, болтайте с Kilwala до тех пор, пока не получите от него Magic Tab, после чего идите на юг.

Зона 9

Используйте пункт отгрузки, пройдите на юг, возьмите у второй лестницы Speed Tab и идите дальше на восток.

Восточная сторона зоны 4

Спуститесь по лестнице не обращая внимания на гоблинов, поднимитесь вверх по следующей лестнице, и Free Lancer, который швырялся камнями, спрыгнет в то место, где находятся гоблины. Отправляйтесь за ним, если хотите сразиться с двумя Lancers и тремя гоблинами. Кстати, если убьете гоблина, то вам придется сразиться с двумя Free Lancers и двумя Ogan. Войдите в пещеру, которую охранял Free Lancer.

В этой пещере вы встретите малыша — поговорите с ним, подлечите свой отряд, а затем отправляйтесь к мечу, воткнутому в скалу. Если решите, что уже готовы, скажите, что хотите получить этот меч. Тут же появятся Masa и

Mune, и придется сражаться. Если с вами Lussa, используйте Hurpo Wave, чтобы сбить их с ног. Каждый из них имеет 1000 HP, но их атаки относительно слабы. Однако, если один из них не спит, то они будут периодически выполнять атаку Chaos, а если вы атакуете Masa, то в ответ получите контратаку X Strike. Когда победите одного из них, схватка закончится. Masa и Mune превратятся в единое существо, и вам предстоит серьезный бой.

Masa и Muna имеют 3600 HP. Обычно этот босс атакует одного из членов вашего отряда, за исключением тех случаев, когда вы видите на экране сообщение Storing Tornado Energy. Если в этот момент вы поразите своего врага, то он контратакует, используя Slash. Crono должен немедленно сам атаковать, используя эту атаку, как только вы увидите вышеуказанное послание, и таким образом ослабить энергию босса. Если не сумеете этого сделать, то получите сообщение Pain, и все ваши товарищи получат серьезные повреждения. Используйте двойные «техники»: Fire Punch, Fire Sword, Antipode, Max Cyclone, Ice Sword и Ice Tackle (хотя последней атаки у вас, возможно, еще нет). Если вы плохо владеете двойными техниками, то используйте обычные атаки Spin Gut и магию. Marle и Robo должны использовать свои лечебные возможности, чтобы поддерживать здоровье группы. После победы вы получите замечательный меч Masamune, и ветер унесет вас с гор.

Пройдите в дом Тато в Porro. Поговорите с ним и получите медаль героя (Hero's Medal). Затем пройдите в западную часть Porro — к Cursed Woods. Здесь вы обнаружите очередных врагов T'poles (Charm: Mid Tonic — 150 HP) и Gnawers (210 HP). T'poles будут атаковать вас синим дождем, нанося водные повреждения своей цели, особенно когда ваши атаки в них достигают цели. Иногда придется сражаться со странными существами, которые называются Nu, которые обладают двумя атаками. Одна уменьшает уровень HP соперника до единицы, а другая наносит повреждения на 1 HP. Старайтесь расправиться со своими противниками прежде, чем Nu начнут атаковать. В противном случае, слабейший персонаж в вашем отряде может погибнуть. Nu «стоит» около 30 технических очков, и это главная причина, по которой с ними стоит сражаться. Уровень HP у них 234.

Однако в конечном счете вы здесь совсем не за этим. Идите в северный конец леса и увидите кусты. Зайдите за них и обнаружите лестницу. Спуститесь и окажетесь в доме. Осмотрите горшок справа и двигайтесь к левому, и тут неожиданно спрыгнет лягушка (Frog) — поговорите с ней. Горшок слева начнет мерцать после этого разговора, загляните туда и обнаружите рукоятку меча, на которой вырезано имя известного вам купца Melchior. Возвращайтесь обратно в каньон Truce Canyon и к Концу Времен (End of Time). Оттуда пройдите в деревню Medina Village, зайдите в дом Melchior, поговорите с ним, вернитесь обратно к Концу Времен, поговорите с известным вам часовым, используйте синее пятнышко, что восстановить здоровье, запомните игру в пункте отгрузки и воспользуйтесь воротами, которые ведут в далекое прошлое — 65 Million BC, Mystic Mountain.

Глава 8. 65 Million BC — Dream Stone (The Mother of All Parties and Survival of the Fittest)

Ворота откроются как бы в воздухе, и вы свалитесь на землю. вас тут же атакуют пять зеленых рептилий (Charm: Magma Hand — 92 HP). При этом они могут использовать атаку Sleep против своих соперников, получают половин-

ные повреждения от физических атак, но зато магические атаки на них действуют просто превосходно. Истребите их, и тут же появятся еще восемь рептилий. Ваши товарищи решат, что противников слишком много. Это действительно так, но тут же появится женщина, похожая на кошку, и уничтожит четырех монстров, а вы прикончите остальных. Ayla (женщина-кошка) представится, а затем отправится восвояси, а вы отправляйтесь за ней.

Загляните в сундук, пройдите вниз по речному каньону, где вас атакуют Runners (Charm: Horn — 196 HP). Эти враги легко уничтожаются магией, однако к физическим атакам они крайне нечувствительны. Кроме того, вы увидите нескольких Kilwalas (Charm: Petal — 160 HP). Они слабаки, особенно против физических атак. Ayla будет поджидать вас в южном конце каньона, и если вы перебьете всех врагов (даже если вы сделаете это невероятно быстро — она все равно посетует на вашу медлительность), то затем вместе с ней пройдете в деревню. Поговорите с людьми в хижинах, сладкая вода (sweet water) восстановит полностью уровень HP и MP. Ayla зайдет в хижину старейшины (Chief's Hut), поговорите с ней, и отряд приготовится к дальнейшему путешествию.

Просто пройдите вперед, поговорите со всеми встречаемыми, побеседуйте со своими компаньонами. Robo захочет найти какую-нибудь пищу, Lucca чего-нибудь выпить, а Marle решит потанцевать. Второй раз поговорите с Ayla, и вам предстоит принять участие в гонке, за победу в которой можно получить Dream Stone. Если в вашем распоряжении есть turbo, то задача несколько упрощается. Получив камень Dream Stone, все моментально заснует, а когда проснутся, то обнаружат, что исчез ключ от ворот (Gate Key). Пройдите в хижину Ayla, разбудите ее, и она присоединится к вашему отряду. Теперь нужно выбрать третьего персонажа. Все ваши партнеры уже достаточно хороши, так что можете брать кого угодно.

Первым делом отправляйтесь в Hunting Grounds. Здесь вы встретите следующих монстров: Croaker (Charm: 2 Fangs — 100 HP), Amphibite (Charm: 2 Horns — 100 HP), Rain Frog (Charm: 2 Feathers — HP около 100), Ion (Charm: 2 Feather — 152 HP) и Anion (Charm: 2 Petals — 152HP). В одной из хижин можете прикупить кое-какие товары, но самое главное обнаружить здесь Ми, который появляется в одном из углов помещения, когда начинается дождь. Кстати, вы можете сразиться только с одним Nu за каждое путешествие в Hunting Grounds. Вам предстоит взобраться по лианам на зеленый выскокй переход, который приведет в северо-восточную часть охотничьей зоны. Лучше всего начать поиски в западной стороне. Здесь вы увидите лягушек (кстати, чуть севернее этого места произойдет схватка с Ion/Anion). Найдя лианы, поднимитесь по ним на переход и ждите здесь, пока не начнется дождь. Затем перебежите на запад в северо-западный угол, и если здесь не появились, бегите обратно к переходу, вскарабкайтесь по лианам наверх и мчитесь на восток мимо свисающих лиан и дальше. Если увидите Nu в северо-восточном углу, немедленно возвращайтесь назад и бегите к нему. В противном случае мчитесь к юго-восточному углу. В результате за один заход вы можете попасть в три угла, и шансы на то, что вы обнаружите Nu, достаточно велики (только действовать нужно очень быстро). В первый раз,

когда победите Nu, получите Third Eye и кое-какие полезные предметы. Вам нужно поговорить с ним, чтобы затеять схватку. Полезно продолжать сражения с Nu до тех пор, пока Ayla не получит Charm. Кстати, Marle и Lucca должны освоить заклинание Ice 2 и Fire 2 за время этой охоты. Приобретите броню Ruby Vests и продолжайте охоту до тех пор, пока Ayla не получит Charm а Мор. После этого выберите кого-нибудь третьего, кроме вас и Ayla (лучше всего выбрать Marle или Robo).

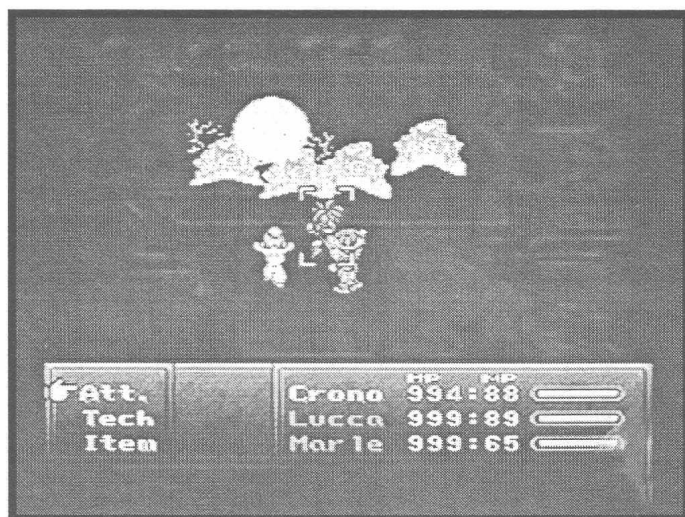
Спускайтесь вниз в лесной лабиринт, войдите в него и встретите Kino. Поговорите с ним, а затем двигайтесь по отпечаткам ног. На самом деле, это даже не лабиринт — если будете следовать отпечаткам, то никогда не заблудитесь. Не забывайте использовать лианы. В большинстве сундуков хранятся очень важные вещи. Тут же появятся и новые враги: Gold Eaglet (Charm: Ether — 400 HP) и он может превратиться в еще более опасного Red Eaglet, когда вы проведете две успешных атак. Этот монстр контратакует серией огненных шаров в ответ на любой ваш атакующий прием, а кроме того, здесь появится Winged Ape (Charm: Ruby Vest или Fang — 450 HP). Этот враг, пожалуй, самый противный во всей доисторической эпохе. У него есть еще две других формы: Cave Ape или Fossil Ape. Причем эти Apes могут швырять ваших товарищей, а также и других монстров, словно игрушки.

Выйдя из лесного лабиринта в юго-западном углу, двигайтесь дальше на восток, потом сверните на юг, а затем на запад и следуйте по дорожке. Как только выйдете из леса, пройдите к логову рептилий (Reptile Lair). Теперь начнется веселье. Ayla может заполучить Dream Gun от Evil Weevil (158 HP и низкая чувствительность к физическим атакам), а также Dream Bow от Fly Traps (316 HP), Magma Hand от Reptite и Aeon Blade от Megasaur (830 HP). Этот любит атаковать серией огненных шаров и выполняет мощные физические атаки. Если вы встретите Megasaur, Crono должен немедленно исполнить атаку Lightning, иначе у вас будут серьезные неприятности.

Справившись с врагами, пройдите поближе к логову. Подойдите к отверстию, спрыгните вниз или дождитесь, когда один из Evil Weevils «пробурлит» свое собственное отверстие. В этом случае надейтесь, что оно не окажется связано с первым. В противном случае вы не сумеете обнаружить сокровище. Когда окажетесь в комнате, возьмите из сундука очень важный предмет или дождитесь, когда отверстие будет пробурено, хотя можно спуститься в уже существующее. То же самое проделайте и в следующей комнате. Обратите внимание, что в обеих комнатах на втором и третьем уровне вам придется сражаться, если увидите монстров. Причем они будут атаковать в тот момент, когда вы попытаетесь спуститься в отверстие. Если встретите каких-нибудь монстров из упомянутых выше, а также Winged Apes или довольно странные грибы, которые называются Shitakes (Charm: Petal — 158 HP), то будьте внимательны. Вообще говоря, Shitakes безвредны, но Winged Apes любят швыряться ими в соперников, выполняя контратаки, а это уже неприятно (и вредно для вашего здоровья). Если убьете Ape, то Shitakes тут же удерут.

Четвертый уровень представляет собой большую комнату, напоминающую аналогичную на первом уровне. Здесь вы увидите четырех





бегающих рептилий и еще двух, которые охраняют сундук. Вы можете заглянуть в сундук и без схватки, если подойдете с северной стороны. Если же сразитесь с рептилиями, то они вызовут на подмогу Megasaur, что может стать источником ненужных проблем. Выход из комнаты на востоке. Выскочив из нее, сразитесь с парочкой Ape/Shitake, а затем с еще одной. Выйдите через западный выход, если не хотите больше оставаться в логове. В противном случае двигайтесь дальше, пока не встретите Megasaur и пару рептилий. Уничтожьте их, сохраните игру в появившемся пункте отгрузки и пройдите через охраняемый выход, где вас уже поджидает босс.

Босс Nizbel (Charm: Third Eye) имеет 4000 HP и практически непобедим, если не использовать заклинание Lightning. После этого используйте атаку Volt Bites и одновременно какую-нибудь самую мощную атаку третьего персонажа. Другой вариант: Spin Cut в сочетании с самой мощной атакой Ayla, плюс любую двойную технику. Nizbel может носиться по комнате и наносить повреждения любому. Когда он преодолеет шок после вашей атаки, то может поджарить любого героя мощным электрическим разрядом. Еще раз атакуйте с помощью Lightning и немедленно принимайтесь лечить свой отряд, используя Kiss, Cure Beam, Heal Beam или Aura Whirl. Причем два последних средства значительно эффективнее. Если Marle присутствует в вашем отряде, то ее заклинание Haste поможет всем. Если же в отряде Лусса, то она должна использовать заклинание Protect.

После победы Azala вернет вам ключ Gate Key и убежит, а вы должны вернуться в хижину Ayla. Здесь она покинет отряд, а вы отправитесь в мистические горы. Двигайтесь вдоль долины, взберитесь на горный массив, встаньте на карнизе чуть выше ворот, пройдите вниз, чтобы удобнее было спрыгивать к воротам, и отправляйтесь в деревню Medina Village. Зайдите к Melchior, он отремонтирует ваш меч Masamune, возвращайтесь к Концу Времен, используйте мерцающее пятнышко, чтобы восстановить свои показатели, и отправляйтесь в 600-й год.

Глава 9. The Legendary Hero. 600 год нашей эры

Пройдите к Cursed Woods, поговорите с Frog и просмотрите ролик. Frog присоединится к отряду и останется в нем до тех пор, пока вы не победите Magus.

Пройдите в Конец Времен, отведите Frog к Spekkio, и тот получит от него магические способности. При этом Spekkio

приобретет новую форму, станет синим гоблином. Это более мощная форма, HP около 1500. Победив его, вы получите Magic Tab и 5 Mid-Ethers.

Вместе с Frog отправляйтесь поохотиться в Hunting Range или Cursed Woods на Nu. Ваша цель проста — заработать для Frog достаточное количество технических очков (Technique Point), чтобы он мог освоить Leap Slash, который совершенно необходим ему для исполнения двойных и тройных техник.

Затем запаситесь лечебными настояками и отправляйтесь в магическую пещеру Magic Cave в 600 году. Она находится в горах восточнее виллы Фионы. Встаньте на большую скалу и сможете попасть в эту зону. Просмотрите очередную сцену из прошлого лягушонка, а затем он возьмет меч Masamune и им прорубит горную гряду. Отдайте ему медаль Hero Medal, это повысит его шансы в бою.

Главные враги в пещере: Gremlins (110 HP) и Vamps (120 HP). Gremlins использует в бою магию. Frog и Marle могут воспользоваться двойной техникой Ice Water и смогут выиграть любую схватку. Более того, они способны победить практически в любом бою в замке Magus's Castle. Если победите вторую группу монстров, то придется сразиться еще с пятью гремлинами (Gremlin), а затем с очень неприятной комбинацией (bat/Gremlin), чтобы выбраться из пещеры. Обязательно возле выхода обыщите труп солдата.

Выйдите из пещеры и отправляйтесь к замку Magus's. Войдите туда, где вас уже ждут следующие враги: Violet Hench — 180 HP, использует физические атаки; Crimson Rain — Огненные атаки; Sorcerer — 220 HP, может излечивать врагов на 80 HP. Атакуют Destruction Zone, нанося физические повреждения всему отряду и подлечивая товарищей магическими атаками; Grimalkin — 120 HP, атакует только физически; Roly Bomber — 99 HP, когда погибают, то наносят повреждения всему отряду; Jester — 450 HP, атакует, используя Fire, очень силен и физические атаки на него практически не действуют; Outlaw — 182 HP, это по существу более мощная версия Free Lancer, только обладающая иммунитетом к Lightning и Fire; Groupie — 390 HP, чередует нормальные атаки и Slash; Flunky — 390 HP, только физические атаки; а также наши старые знакомые: Roly, Vamp, Decedent и Omnicrone.

Поднимитесь по лестнице, осмотрите левое и правое крыло всех комнат, а затем увидите пункт отгрузки в главном холле. Как только вы наступите на него, сразу же появится Ozzie. Сражайтесь с монстрами, как только они появятся, а затем сверните в западное крыло, перебейте Omnicrone и Decedents, пройдите на север во вторую комнату, истребите еще нескольких Decedents и тут же появится Swordmonster Slash.

Судя по всему, в первой фазе его уровень 3000 HP и выше 4000 во второй фазе. В первой фазе он будет сражаться голыми руками. Используйте атаку X Strike и другие атаки, которые захотите, подлечиваясь при необходимости. Когда нанесете достаточно серьезные повреждения боссу, он выпустит огненное кольцо, наносящее огненные повреждения всему отряду, и выхватит свой меч. Это означает, что наступила вторая фаза. Теперь он обладает иммунитетом ко всем возможным атакам. Он или попытается зарубить одного из персонажей, или будет использовать атаку Slash, чтобы нанести повреждения сразу нескольким. Возможно, ваш уровень здоровья не на высоте, поэтому немедленно подлечитесь и постарайтесь победить его. Тем более, что в награду получите его меч и возможность запомнить игру, поскольку появится пункт отгрузки. Затем пройдите в восточное крыло и в первой же комнате разделайте под орех четырех спектров (Specters). В награду получите Barrier, но это уж

по вашему усмотрению. Затем перейдите во вторую комнату. Кстати, вы можете сразиться с колдунами (Sorseres). Они имеют привычку маскироваться, например, под маму Crono, или еще под кого-нибудь (в зависимости от того, кто находится третьим в вашем отряде), изображать короля King Guardia, Tapa или даже Lucca. Поскольку они излечиваются с помощью магии, вам необходимо иметь в своем отряде Crono и Frog, чтобы расправиться с ними. В третьей комнате вы встретите «модифицированный» вариант Jester. Когда убьете его, он, тем не менее, успеет провести «посмертную» атаку MP Baster. И тут же летучая мышь, которая следовала за вами, когда вы вышли из магической пещеры (Magic Cave), превратится в Flea. Довольно неприятная битва. У Flea порядка 4000 HP, и она может атаковать вас, используя Waltz of Wind или Sleep, а также отравить или даже ослепить весь отряд, используя атаки Wind of Poison и Prism Beam, соответственно. Кроме того, она может сделать так, что Crono будет атаковать своих, причем безжалостно. Именно поэтому вам нужны в большом количестве лечебные настойки Heal potion. Используйте Mid-Ether на любого, кого убьет Jester, а кроме того, Crono и Frog должны выполнять атаку X-Strike или Frog будет использовать заклинание Heal и лечить, а Crono с другим мощным бойцом атаковать. Учтите, что Flea практически не поддается магическим атакам, и без колебаний используйте Mid-Ether и эфиры. За победу получите Magic Tab. Когда Slash и Flea побеждены, то появится пункт отгрузки, на самом деле, это телепорт в главный холл. Кстати, вы можете также вернуться к пункту отгрузки в комнату Slash, чтобы полностью восстановиться.

Наступите на телепорт (Teleport Point) и перенесетесь в следующую зону. Пройдитесь через орды монстров (Hench, Grimalkin и Sorcerer). Атака Ice Water запросто уничтожит любого из них и вы, в конце концов, увидите Ozzie. Он тут же бросится наутек, когда узнает, что вы вырубili Slash и Flea. Отправляйтесь за ним и окажетесь в зоне с ловушками. Вам нужно увернуться от гильотин, причем скорость их падения будет все время возрастать. Вы неизбежно получите некоторые повреждения, но вряд ли будете убиты, если своевременно сможете подлечиться. Обязательно заполучите Dark Mail и Doom Finger, а затем, когда окажетесь в зоне с лестницами и ступеньками, спуститесь вниз по лестнице, чтобы увернуться от монстров (Vamp, Roly и Jester).

В следующей зоне опять будут ловушки. Наступите на «неправильную» точку, и тут же Ozzie отправит вас в волюю яму. В первый раз, когда окажетесь здесь, придется сразиться с тремя Decedents. Возьмите сокровища и Power Tab. Один из пунктов отгрузки, на самом деле, настоящий McCoy, второй — Teleport point, а еще два, это какие-то довольно странные монстры с уровнем 10 HP. Вам нужно действовать очень осторожно, чтобы не попасть в волчьи ямы и добраться, наконец, до Ozzie. Как только доберетесь до него, тот бросится наутек. Преодолев еще одну зону с многочисленными лестницами и ступеньками, встретите монстров Outlaws, Jesters и Roly Bombers. Затем последует боевая арена, где нужно будет победить Groupies (парочку в первой схватке), Outlaws и Jesters (по четыре в последней схватке). Снова Ozzie ударит от вас, а в следующей зоне снова предстоит как следует подраться, поскольку здесь целая куча Outlaws, Jesters и Flunkies. Пройдите вокруг боковой части статуй, но ни в коем случае не проходите между ними, возможно тогда удастся избежать ненужных сейчас сражений.

Теперь, наконец, вы все-таки подловите Ozzie, точнее, он не сможет от вас больше удрать и немедленно установит ледяной барьер. Если атакуете его в этом случае, то

получите мощную контратаку. Атакуйте все, что угодно, но добейтесь, чтобы Ozzie провалился в последнюю яму. Убрав его с пути, разберитесь с сундуками, используйте правый пункт отгрузки, а затем левый телепорт, сбежите вниз по ступенькам, если не хотите сражаться с летучими мышами. Войдите в дверь в самом низу, идите вперед и встретите Magus.

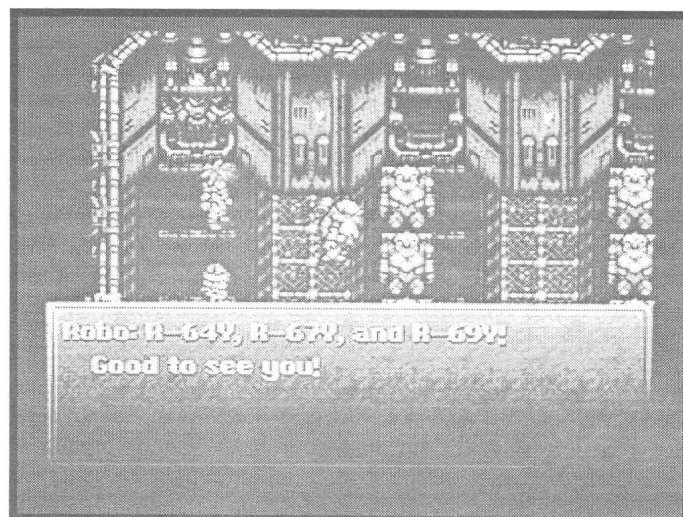
У него 6666 HP, и в схватке будет две фазы.

В первой фазе он использует атаку гейзер, нанося повреждения всему отряду, и выполняет различные физические атаки. Frog может снизить его магическую защиту, атакуя мечом Masamuna. Magus использует атаки Ice 2, Fire 2, Lightning 2 и Dark Bomb. В результате он может наносить мощные повреждения всем членам вашего отряда. Физические атаки не наносят ему серьезного ущерба — атакуйте магией. Используйте самые мощные атаки, такие как Ice Sword, Spire, Rocket Roll, Fire Sword, Arc Impulse, Sword Stream и т. д.

Как только уровень HP Magus снизится наполовину, он перейдет во вторую фазу. Вы, кстати, получите небольшую передышку, когда на экране появится сообщение «Magus Risks Casting a Spell!». После этого произойдет мощная магическая атака Dark Matter, которая может нанести серьезные повреждения. Поэтому сразу после нее подлатайте своих товарищей. Так или иначе одержите победу и откроются огромные телепортационные ворота, которые «перенесут» ваш отряд в каменный век (Stone Age). А с Магусом (Magus) вы еще встретитесь (и довольно скоро).

Глава 10. 65 Million BC. Martial Darwinism

Ваш отряд проснется в хижине Ayla. Выйдите из нее, пройдите на север к руинам Laruba Ruins. Поговорите со всеми встречаемыми, затем отправляйтесь в Dactyl's Nest, купите какое-нибудь снаряжение в торговой палатке, особенно если вы не сумеете заполучить какое-нибудь оружие в логове рептилий (Reptile Lair). Дальше все довольно просто — вы встретите нескольких врагов: Shist — 250 HP, Charm: Petal, который превращается в мини-вулканы (Pahaehoe), когда получает серьезные повреждения; а также Cave Apes (Charm: Fang — 436 HP); Avian Rex (Charm: Feather — 327 HP). Эти твари обычно появляются парами. Они очень шустрые, но слабее, чем Cave Apes. Забравшись наверх, вы обнаружите там Ayla и нескольких птеродактилей. Ayla присоединится к отряду и останется с вами, пока вы не завершите уровень. Кстати, Frog будет очень полезен в этом районе.



Поскольку у вас теперь есть крылья, летите на юго-восток к лавовому полю и приземлитесь перед замком в центре. Войдите в логово Tyrano Lair, где появятся новые монстры, в частности, Фиолетовые Рептилии (Charm: Mid-Tonic — 336 HP), более мощные, чем зеленые, но не обладающие сопротивляемостью к физическим атакам; Terrasaurs (Charm: Lapis- 1090 HP, этот будет покрупнее, чем megasaurs и Volcanoos (Charm; Lapis — 257 HP). Они могут нанести серьезные повреждения кому-нибудь из персонажей, когда действуют в одиночку, и целому отряду, когда в какой-нибудь «компании», так что постарайтесь своевременно принимать меры (лечиться самим и убивать этих монстров). Сундуки с сокровищами здесь напоминают яйца. Итак, пройдя чуть далее, сразитесь с Cave Apes и рептилиями. Истребите их и пройдите через правые ворота-череп. Спуститесь по ступенькам, убейте еще несколько рептилий и освободите жителей деревни Laruba. Двигайтесь дальше на восток, спуститесь по ступенькам, опять прикончите рептилий, и Ayla освободит Kino. Кстати, не стоит обращать внимания на выключатель у ворот. Возьмите яйцо в камере и следуйте дальше наверх к входу в комнату. Откройте левые ворота-череп, выйдите отсюда и поднимайтесь наверх. В следующей комнате наступите на любой из выключателей, чтобы монстры, которые находятся за ними, свалились в волчью яму. Не обращайте пока внимания на левый выключатель, перейдите на правую сторону, выйдите из помещения и окажетесь в крепостных укреплениях. Пройдите на восток. Левое яйцо — это ящик с сокровищами, а если схватите правое — провалитесь в комнату, где придется сразиться с монстрами, которых вы «уронили» в волчью яму. Возвращайтесь обратно в комнату, пройдите на запад, выйдите наружу и у входа на западе вернитесь внутрь помещения. В следующей комнате вы обнаружите многочисленные телепорты, которые будут переправлять вас в различные части комнаты. Сначала нужно активировать телепорт в юго-западном углу комнаты, добраться до самого северо-восточного яйца, которое найдете в Meso Mail; затем активировать северо-восточный телепорт, чтобы добраться до самого юго-западного яйца, где найдете Revive. После этого поднимитесь по ступенькам и выйдите наружу. Пройдите в восточную часть помещения, войдите в комнату, и наступите на правый выключатель, чтобы открыть череп-ворота. Первый выключатель также открывает ворота, но при этом вам придется сразиться с монстрами. Активируйте выключатель по другую сторону ворот, затем возвращайтесь обратно наружу и входите в центральные ворота, где вам придется сразиться с Nizbel II. Сначала поговорите с ним, пройдите мимо него, воспользуйтесь пунктом отгрузки, затем подойдите к лестнице, чтобы вызвать его атаку.

Nizbel II (Charm: Third Eye — 7000 HP)

Это, по существу, более мощная версия Nizbel, но есть кое-какие отличия. Необходимо регулярно использовать атаки Lightning, поскольку его оборона возрастает и усиливается, как только какие-нибудь non-lightning-атаки (атаки, основанные не на молниях) попадают в него. А это значит, что в ответ на вас посыпятся многочисленные контратаки. Используйте Volt Bite, а остальные члены отряда должны непрерывно заниматься лечением. Одержав победу, снова воспользуйтесь пунктом отгрузки. Пройдите наверх, выйдите наружу, повторите те же процедуры, что и в прошлый раз, только теперь пройдите через центральный выключатель перед воротами-черепом. Активируйте его, чтобы добраться до пункта отгрузки.



Осмотрите (search) череп, чтобы открыть эти ворота, а затем пройдите через центральные ворота, чтобы попасть в тронный зал Азала (Azala's throne room). Следуя за ним, выйдите наружу и на этот раз окажетесь на мосту. Каждый из членов отряда должен надеть Ruby Vest, а затем продвигаться вперед, где вас поджидает очередной враг — Azala (Charm: Magic Tab — 2700 HP).

Он обладает практически полным иммунитетом к физическим атакам, и использует Azala Break, чтобы нанести повреждения всему отряду, когда его уровень HP приближается к нулю. Однако Azala — ничто, по сравнению со своим дружкой Black Tyrano (Charm: Power Tab). У него 10500 HP и очень высокая сопротивляемость как физическим, так и магическим атакам. Когда эта «сопротивляемость» (resistance) возрастает, он атакует очень мощными огненными шарами или использует атаки, которые буквально выкачивают из ваших товарищей HP, при этом они могут потерять до половины своих HP за одну атаку. Используйте атаки Rock Throw, Volt Bite, Spire, Ice / Fire Sword 2, Cube / Ice Toss и чисто магические атаки. Используйте одиночные (а лучше двойные) техники. Когда, наконец, разделаетесь с Azala, Tyrano «опустит» — свою сопротивляемость и начнет накапливать энергию, необходимую для исполнения огненной атаки. В этот момент вы должны атаковать всеми своими силами, поскольку, как только обратный отсчет дойдет до нуля, Тирано поразит всех героев мощной огненной атакой и снова восстановит свою оборону. Своевременно лечите свой отряд и ждите, когда он «опустит» свою оборону снова. Так или иначе, это случится. Учтите, что если вы слишком долго будете вOззяться с Azala, то он в любом случае проведет мощную атаку. Возможно, что Azala даже использует атаку Sleep, если вы будете сражаться с ним слишком долго. Кроме того, у него есть еще и другие фокусы, так что постарайтесь уничтожить его как можно быстрее, иначе он доставит много неприятностей.

После победы неожиданно появится Lavos, которого вызывает из космического пространства Azala. Этот мерзавец спустится на землю, но Crono и его товарищи сумеют вовремя ускользнуть от смертельной опасности, а затем вернуться к кратеру в надежде поймать Лавоса, который, естественно, ослабел после такой мощной атаки. К сожалению, не судьба. Он уже удрал. Воспользуйтесь воротами в кратере и перенесетесь в другое время.

Глава 11. 12000 BC. The Enlightened Ones

Если снова войдете в Ворота, то прибудете к концу времен (End of Time) и получите возможность попасть или в 12000 лет назад в Earthbound Island или Tyrano Lair 65 миллионов лет до нашей эры. Покиньте пещеру и вы обнаружите, что находитесь в ледниковом периоде Ice Age. Если пройдете на запад от пещеры, то обнаружите Terra Cave. Она выглядит как папатка на карте мира. Делать здесь нечего, пройдите на восток и увидите небесные ворота Sky Gate. Воспользуйтесь ими, чтобы попасть в магическое королевство (Magic Kingdom). Войдите в ближайший город Enhasa и тут же заметите Doreen — существо, напоминающее Masa и Mune. Поговорите со всеми, и в юго-западном углу найдите Janus. Он довольно странный тип и быстренько отвалит, а вы должны осмотреть книги на столе и обнаружить одно водное заклинание (summon water), одно воздушное (summon wind) и третье — огненное (summon fire). Откройте книги именно в этом порядке (северо-восточный угол, северо-западный угол и вход). Книжная полка погрузится в пол, и вы обнаружите проход. Внутри увидите Nu и открытую книгу. В этой книге написано: «В жизнь эту мы приходим голыми (Nu) и жизнь заканчиваем голыми (Nu). И это есть правда. Это моя вера. По крайней мере, сейчас». Поговорите с ним и можете вызвать его на бой. Кстати, можете сразиться сразу с шестью Nu. Если проиграете, то вас вышвырнут из комнаты, а если победите, то получите Magic Tab и Speed Tab. В городе больше делать нечего, отправляйтесь к небесным воротам, которые расположены севернее этого города.

Теперь двигайтесь дальше, оказавшись на земле, и когда достигнете следующих небесных ворот, поднимитесь наверх и пройдите в город на западе (Kajar). Поговорите со всеми и увидите в центре Nu, который продает различные предметы. Обратите внимание на мерцающее пятнышко над книжной полкой в северо-восточном углу. Чтобы добраться до него, войдите в комнату с северной стороны, осмотрите южную стену, загляните в юго-восточный угол и выполните уже известную вам процедуру с заклинаниями: вода, ветер, огонь (северо-западный угол, юго-восточный угол и центр), которую делали раньше, и попадете в секретную комнату. Осмотрите куклу Poyocho doll и получите Black Rock. Прочтите книгу, затем выйдите из города и отыщите Black Bird западнее его (кстати, здесь вы встретите Dalton). Затем пройдите к пещерам в стене скалы, войдите в них и наступите на «свет», чтобы телепортиро-

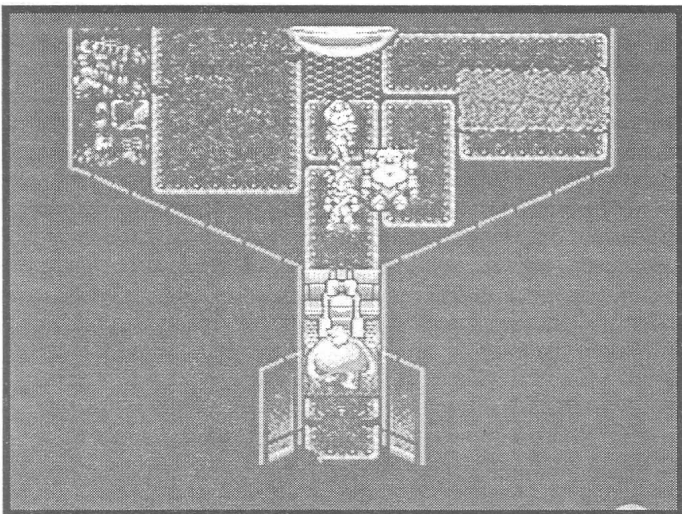
ваться в верхнюю пещеру. Двигайтесь аналогичным образом, пока не окажетесь во дворце Zeal Palace.

Как только поговорите с женщиной в юго-западном углу, она спросит, любите ли вы растения. Ответьте «Да» и расскажите ей что-нибудь интересное, какой-нибудь секрет. В северо-западном углу находится проход, ведущий к машине Mammon Machine. Северный центральный проход ведет в тронный зал, а северо-восточный проход — в спальни Schala и Janus. Поговорите с Nu, расхаживающим в центральной части помещения, затем пройдите в спальни. В спальне Janus вы увидите весьма трогательную сцену. Пройдите по проходу, ведущему в тронный зал, и узнаете, что черную дверь можно открыть только с помощью медальона. Возвращайтесь к Mammon Machine, «осмотрите» мерцающее пятнышко перед ним, чтобы подзарядить ваш медальон, а затем возвращайтесь обратно к черной двери. При этом Лусса должна быть в вашем отряде. Откройте черную дверь (теперь, когда ваш медальон как следует заряжен, вы сделаете это запросто). Войдите в тронный зал, королева Zeal, Dalton и Пророк (Prophet) вряд ли будут довольны, когда увидят вас (настолько вряд ли, что Dalton вызовет голема).

Голем (Charm: Magic Tab) имеет 9000 HP и разнообразный арсенал атак: физические атаки Iron Orb, а также энергетические шары, направленные против одного персонажа. Огненные атаки послабее: это Fire и Fire ring, атаки Shadow мощны, например, Laser Spin; водные атаки — Ice и Water 2, а атаки молниями (например Lightning) те же самые, что электрические разряды у Nizbel. Если ему удастся использовать атаки типа Lightning или Shadow, то он быстро разделается с вами. Используйте против этого противника огненные атаки до тех пор, пока он не перестанет представлять собой проблему, при этом третий ваш персонаж обязательно должен заниматься лечением. Как только босс погибнет, на вашу группу обрушится очень мощная атака. Независимо от того, победите вы или проиграете, ваш отряд будет захвачен противником. В следующей видеосцене Schala и Janus освободят ваш отряд, но тут же появится Пророк. Однако двойняшки не позволяют ему уничтожить вас и договорятся, что вы просто будете отправлены назад на 65 миллионов лет до нашей эры, а Schala запечатает проход времени. Вы снова оказываетесь в кратере. Выйдите отсюда, летите на птеродактиле к мистическим горам, подойдите к «Концу Времен», поговорите с часовым, и он расскажет вам, что нужно сделать. Воспользуйтесь воротами, ведущими к 2300 году после Рождества Христова.

Глава 12. The Wings of Tim. 2300 год после Рождества Христова

Ваша цель — добраться до купола Keeper's Dome. Прежде всего, для этого нужно будет пробраться через лабораторию 16 или 32 в зависимости от того, через какие ворота вы сюда попадете. Если осмотрите куполы Trann, а Arris Domes уже проросли, и растение начинает распространяться, обязательно откройте Черные двери, ведущие в Bangor (Charm: Top, Full Ether, Wallet), Arris, где найдете Elixir, Power Tab, Hit Ring, Lumin Robe), а если повезет, и купол Trann, где находятся Full Ether, Gold Stud, Magic Tab. Пожалуй, Gold Stud — это самый значительный предмет, который здесь есть. Когда доберетесь до Sewer Access, оттуда отправляйтесь в купол Keeper's Dome. Как только окажетесь в куполе, вы увидите, что старика уже нет, а Nu скажет что-то насчет неприятностей, которые случились с компьютерным банком памяти. Откройте Черную дверь, осмотрите все мерцающие пятнышки и



сможете заполучить Last Mill и Testament of Balthasar. Пройдите через Черную дверь в конце коридора и увидите здесь машину времени Balthasar's. Осмотрите ее с северной стороны, а затем выйдите отсюда. Появится Nu и скажет вам, что крылья времени уже работают, а также попросит вас назвать их (по умолчанию они называются Epoch). Осмотрите сиденье, чтобы забраться в кабину, и сообщите, что вы хотите отправиться в 1999 год после Рождества Христова. Однако перед этим вы хотели бы заглянуть в какие-нибудь другие места, где вам нужно побывать прежде, чем возвращаться в мрачные времена (Dark Ages).

Глава 13. Breaking the Seal. 2300, 600, 1000 год после Рождества Христова

Если вы не успели сделать этого ранее, откройте Черные двери в Trann, Arris и Bangor, а затем отправляйтесь в 600-й год. Здесь найдете черные сундуки в гостинице Truce Inn, в замке Guardia Castle и в доме Porre Elder's House, в Guardia Forest (Speed Tab) и магической пещере Magic Cave (Magic Ring). В первых трех местах обязательно ответьте «Нет» (No), когда получите вопрос: «Хотите ли вы забрать содержимое из сундуков?». Frog обязательно должен быть с вами, когда будете в замке Guardia Castle, он классный переговорщик. Затем отправляйтесь в 1000 год. Здесь сундуки находятся на прежних местах, хотя магические пещеры уже давно не существуют, поэтому нужно отправиться в пещеры Necran Cave. Там в сундуке возьмите Wall Ring и Dash Ring, а затем, чтобы добраться до сундука в лесу Guardia Forest в 1000 году и взять оттуда Power Ring, вы должны воспользоваться колонной света (Pillar of Light). Затем вы должны тщательно осмотреть замок Guardia Castle, поскольку обстановка здесь заметно изменилась. У лестницы, ведущей вниз в казармы, есть еще одна лестница, которая ведет наверх. Кстати, по лестнице вниз вы удирали во время побега Crono. У кухонной лестницы, ведущей вниз, есть еще одна лестница, ведущая вверх в служебную комнату. Вам нужно обязательно взять с собой Marle, когда войдете в замок. Купите Jerku для ее папы, если хотите увидеть пиротехнические фокусы. Находясь в 1000 году, остановитесь у дома Lucca (она должна быть в вашем отряде) и поговорите дважды с Табаном. В этом случае вы получите Taban Suit и Taban Helm. Если вы скажете «Нет» у всех сундуков в 600 году, то содержимое этих же сундуков в 1000 году станет значительно мощнее: Blue Mail в Truce Inn, Red Mail в Guardia Castle, White Mail и Black Mail в доме мэра Porre. Снова возвращайтесь в 600 год, чтобы получить Vest-версию каждого из предметов на том же самом месте. Это очень мощная защита — настоящая броня против любой элементной атаки, но только одного типа.

Когда последняя печать будет разбита, пройдите к голубой пирамиде севернее деревни Medina Village и увидите дворец Elemental Palace. Если вы не были там, когда впервые появились в Medina, то загляните обязательно в сундуки. Используйте свой медальон, чтобы уничтожить пирамидальное силовое поле, и обязательно возьмите шляпу Save Hat. Она обеспечивает прекрасную защиту и, пожалуй, является одним из наиболее мощных шлемов, а также katana (Swallow), которая заметно прибавляет скорости и облегчает сражения с серьезными противниками. Наконец, если вы поговорите в Jahar с женщиной про растения, то здесь будет мощный водоворот в пустыне, южнее виллы Fiona. Может быть, и не следует туда отправляться. Учтите, что теперь люди в Медина поклоня-



ются Ozzie вместо Magus, и еще одно изменение: Spekkio приобретет новую форму — теперь он красный omniscrone. У него уровень 5000 HP, он использует атаки Fire 2, Ice 2, Lightning 2. За победу над ним вы получите Magic Tab, Speed Tab, а также 5 Full Ethers. А теперь используйте Крылья Времени и отправляйтесь в 12000 лет до новой эры.

Глава 14. The Mountain of Woe. 12000 лет до Рождества Христова

Двигайтесь на запад, к пещере Terra Cave, войдите в нее, поднимитесь вверх по лестнице и окажетесь в месте, где живут Earthbound Ones (люди, не владеющие магией). Поговорите с ними, и решите, кто войдет в состав вашего отряда (но Ayala должна быть обязательно). Купите соответствующее снаряжение. Если у вас есть elemental mails, вам понадобится только оружие. Используйте пункт отгрузки внизу и войдите в логово Beast Lair.

Здесь Tab в восточной стороне, пройдите на север, появится пара зверей. Их уровень (в восточной стороне) 830 HP, и они моментально приобретают атаковую мощь, как только вы на них нападаете. Айрон может заполучить Charm Rainbow Helms от них, которые значительно лучше, чем те, которые продаются в Earthbound Shop. Севернее обнаружите еще пару зверей. Постарайтесь заполучить всех трех членов Rainbow Helms, если сможете. Теперь поставьте кого-нибудь, кто владеет огненным или водным заклинанием, в свой отряд и отправляйтесь на север, где встретите босса.

The Mud Imp (Charm: Magic Tab)

У него 1000 HP, (это относительно немного, но он имеет очень мощную оборону и хороших помощников: The Red Beast (Charm: Elixir), огненно-элементный монстр и Blue Beast (Charm: Mermaid Cap) -водно-элементный монстр). Оба имеют по 5000 HP, и когда Imp получит серьезные повреждения, оба его помощника немедленно атакуют. Причем Imp может усыплять ваших персонажей, лечить себя и своих помощников на 150 HP, а также направлять «зверей» на ваш отряд. Когда Imp умрет, его помощники тоже погибнут. Используйте огненные атаки против Blue Beast и Водные атаки против Red Beast, а также физические атаки Lightning или Shadow атаки против зверей, имеющих противоположный элемент. Когда оба зверя будут убиты, займитесь Imp. Его оборона к этому моменту замет-

но ослабнет, однако, если будете возиться с ним очень долго, он удерет. Используйте Rock Throw, чтобы нанести серьезные повреждения, а после победы отправляйтесь в горы Mountain of Woe, путь в которые теперь открыт. Возвращайтесь в пещеру Earthbound Cave, чтобы отдохнуть, запомнить игру, а затем поднимайтесь вверх — в горы. Враги здесь Gargoyles (Charm: Big Hand — 260 HP, могут уменьшить уровень любого соперника, используя спектральную атаку до 1HP); Man Eaters (Charm: Pearl Edge — 250 HP, могут лечить монстров на 120 HP и осуществлять мощную атаку Blizzard attack, которая наносит повреждения и вызывает Chaos у пораженного, а также Bantam Imps (Charm: Alloy Blade), физические атаки Crimson Rain. Когда они опускаются на землю, то превращаются в Stone Imps после того, как получают 250 HP повреждений. Причем Stone Imps имеет 300 HP и атакует только физически. Кроме того, здесь есть враги, напоминающие камни. Они называются Rubble и атакуют вас атакой Lock All, при этом вы не сможете использовать никакие «техники» или предметы, а потому они очень опасны. Причем они сами атаковать не будут, а просто удерут от вас, если сразу их не прикончить. У них 515 HP, и уничтожить их довольно трудно, а когда справитесь, получите сразу 1000 очков experience points и 100 технических очков.

Зона 1

Выход из арены находится в северо-западном углу. Обязательно отыщите сокровище и прикончите Rubble. Следите за уровнем технических очков ваших персонажей, и если какой-нибудь из персонажей потеряет очки, немедленно переключитесь на другого. Первым делом нужно уничтожить Gargoyles, а затем отправиться на запад от входа в зону. Чтобы добраться до выхода, двигайтесь на север, отыщите сокровища и сразитесь с еще одним Rubble.

Зона 2

Rubble находится на западе от входа в зону, двигайтесь на север к пункту отгрузки, а за ним увидите цепь, с помощью которой проберетесь на восток. Расправьтесь с Rubble, загляните в пару сундуков и двигайтесь на запад от цепи мимо южного прохода, чтобы попасть в барьер. Южный проход позволит вам добраться туда, двигайтесь дальше на юг, а затем сверните на север. В сундуке возьмите Lapis, и если пойдете на восток, то окажетесь на нужной дороге. Пройдите до большой цепи, южнее нее разделайтесь с Rubble, и пройдите на восток — в следующую зону.

Зона 3

Восточнее Man Eaters, с которыми нужно расправиться, найдите Full Ether и Barrier. Двигайтесь на север, расправьтесь с Man Eaters, а затем и с Rubble. Отсюда пройдите на юг, где сразитесь с Gargoyles/Man Eather, получите щит и Shelter, после чего можете пройти на восток к пункту отгрузки и выйти в следующую зону.

Зона 4

Здесь монстров нет, только сундук и Magic Tab в юго-восточном углу. Прежде чем карабкаться вверх по последней цепи, разберитесь с составом вашего отряда. Очень

полезна будет Ayla. Заранее достаньте Red Mail, Red Vest и Shadow Mail, и отдайте оба красных предмета двум персонажам, которых считаете самыми главными. Если у вас нет элементной брони, дайте каждому бронежилет Ruby Vest. Затем взберитесь по цепи и увидите небольшую площадку, в центре которой находится блок льда. Осмотрите его, и появится Giga Gaia.

Босс имеет мощное тело (Charm: Speed Tab) и 9000 HP. Руки имеют по 2000 HP. Пока руки не уничтожены, вам угрожает мощная атака типа Shadow — Dark Plasma и огненные атаки, например, Pair Blaster. Обычно он вначале атакует Shadow, а затем Fire. Элементная броня позволит вам сохранить здоровье при соответствующих атаках. Можете уничтожить руки, используя атаку Falcon Hit, хотя любая групповая атака делает то же самое. Как только левая рука будет уничтожена, правая рука или атакует Water Rise одного персонажа, или будет лечить тело на 250 HP. Если правая рука уничтожена, то левая или разрубит какого-нибудь персонажа пополам (в самом прямом смысле этого слова — пережить такую атаку практически невозможно) или проведет огненную атаку по всему отряду. Иногда одна рука может использовать атаки Dark Plasma или Pair Blaster, но это крайне редко, а без рук тело совершенно бесполезно. Используйте любые атаки, прежде чем руки вырастут заново. Но и в этом случае у них будет только 1000 HP. Уничтожьте их еще раз, а затем добейте тело.

После победы Melcior будет освобожден, город Mountain of Woe обрушится, и вы вернетесь обратно в Earthbound Cave. Появятся Schala и Janus, а после них Dalton. Он захватит Schala и атакует всех, так что вы тут же потеряете сознание. Как только придете в себя, поговорите с Melcior, он даст вам Ruby Knife; поговорите со всеми встречными, покиньте пещеру Terra Cave и отправляйтесь к Небесным Воротам (Sky Gate). Учтите, что печать на Вратах Времени разбита, и вы можете вернуться обратно во дворец Zeal Palace.

Обязательно остановитесь в Jahar по пути, и Nu продаст вам оружие и броню, если скажете, что медальон не принадлежит Schala. Вам, в принципе, не нужна броня, если у вас есть elemental main и Rainbow Helms. Так что можете отдать Nu, усовершенствованный колдуном Magic Tabs и получить взамен обычный Magic Tab, а затем двигайтесь во дворец.

Глава 15. the Ocean Palace. 12 000 до нашей эры.

Теперь машина Mammon Machine переместилась во дворец Ocean Palace. Пройдите в тронный зал и встретите там Dalton (Charm: Power Meal, 4500 HP). Во время поединка он будет использовать атаки Iron Orb и энергетические шары. Кроме того, в качестве контратаки он также использует Iron Orb. Когда победите его, он в последний момент выполнит Blurp attack, так же, как и Голем, а затем отступит к воротам, ведущим во дворец Ocean Palace. Следуйте за ним.

Во дворце вас встретят следующие враги: Scouters (Charm: Lapis — 300 HP, атакует используя Sleep и Lightning), Blue Scouts (Charm: Shield — 300 HP, атака Blue Rain) и Red Scouts (Charm: Barrier — 300 HP, атака Crimson Rain), а также элементными атаками lightning, water, fire. Они получают лишь половинные повреждения от физических атак, и нанести им повреждения можно, лишь используя их собственный элемент. Другие элементные атаки лишь лечат их и вызывают мощные контратаки против всего отряда. Группа из врагов трех типов может

использовать даже Delta Force. Здесь есть также Mages (Charm: Barrier — 480 HP), которые используют энергетические шары и атаки Lock, но не представляют большой проблемы. Jinn (Charm: Lapis) и Barghest (Charm: Lapis) всегда сражаются вместе, у каждого по 450 HP. Первым делом избавьтесь от Barghest и затем атакуйте Jinn. Ayia может заполучить Lapis от любого из монстров. Кроме того, здесь есть Theashers (666 HP) и Lashers (666 HP). Оба крайне неприятны и опасны. Если встретите сразу обоих, то они мощно контратакуют, используя Twister и X Strike, соответственно.

Двигайтесь вперед, используйте пункт отгрузки, поговорите с Masa, пройдите на юг через выход и войдете в комнату. Уничтожьте Scouts или Mages. Crono должен держать наготове Pearl Edge. Южный выход из этой зоны, это тот, который нужен, а другие приведут вас лишь к сражениям. Оружие, которое вы ищите здесь, это Kaiser Arm и Demon Hit. Чтобы получить Demon Hit, пройдите через западный выход и двигайтесь вдоль западной стены вниз, после того как расправитесь с синими скаутами. Попробуйте пройти через стену там, где уже вроде бы тупик, и отыщите секретный проход, в котором и найдете сундук. Kaiser Arm также находится в этой комнате, и как только вы получите Demon Hit, Frog сможет наносить врагам в этой зоне очень серьезные повреждения.

Когда появится Dalton и несколько монстров, ваш отряд будет захвачен и у него конфискуют Erosch.

Вы проснетесь в небольшой комнате и обнаружите, что все снаряжение и деньги пропали. Через дверь выйти нельзя, так что поднимитесь по лестнице и поймете, что находитесь в Black Bird. Вернитесь обратно. Один из персонажей обнаружит воздуховод — заберитесь в него и окажетесь в вентиляционной системе, по которой вам придется путешествовать долго и упорно. Вы можете нажать соответствующую кнопку, чтобы увидеть все через решетки, на которых будете стоять. От входа в вентиляционную систему пройдите на восток, а затем двигайтесь на север, пока не доберетесь до первой цели. Она находится в северо-западном углу. Смотрите внимательно и обнаружите комнату с сундуком и спящим Basher. Войдите в эту комнату и в сундуке найдете снаряжение одного из персонажей. Прикончите Basher, если хотите, и возвращайтесь обратно в вентиляцию.

Теперь у вас есть кое-какое снаряжение, вы можете сражаться с монстрами, хотя это могут делать только вооруженные персонажи. Если нарветесь на монстра без оружия, то снова окажетесь в камере. Поскольку Ayia в оружии не нуждается, она должна выполнять роль вашего защитника. Хотя брони у нее нет, поэтому есть хороший шанс получить повреждения (впрочем, у всех остальных дела еще хуже). Bates и Basher имеют около 200 HP. Bates очень быстры и значительно мощнее, к тому же они возрождаются после смерти, что делает их еще опаснее. Basher, если убиты, уже не возрождаются, так что можно считать их просто лапочками.

Пройдите как можно дальше на юг Black Bird и двигайтесь дальше. Вы, можете изменить направление движения конвейера, отыскав пурпурную стрелку возле него.

Зона 1

В юго-западной комнате вы найдете снаряжение третьего персонажа и лестницу, ведущую вверх в вентиляционную систему. В юго-восточной комнате также есть лестница, ведущая наверх. Пройдите на север на конвейерную ленту. В западной комнате найдете свои деньги и еще одну

лестницу, ведущую наверх. Теперь снова пройдите на север. В северо-восточной комнате найдете снаряжение второго персонажа и лестницу, ведущую наверх, а в северо-западной комнате лестницу, ведущую наверх. Пройдите к северному выходу и попадете в следующую зону.

Зона 2

Юго-восточная комната имеет лестницу, ведущую наверх, а в юго-западной комнате остатки вашего снаряжения и дверь, ведущая к лестнице, по которой можно подняться наверх в западное крыло. Если вы еще не обнаружили снаряжение для каждого персонажа, то можете снабдить их обычными вещами (по сравнению с тем, что у них было, это конечно ничто, но все же получше, чем голые руки). Комната с северо-востока имеет лестницу, ведущую наверх, а в северной части есть еще одна лестница. Воспользуйтесь ею, пройдите наверх, и двигайтесь на восток до тех пор, пока не найдете Magic Tab, а затем спускайтесь обратно вниз по этой же лестнице. Поскольку вы нашли все похищенное, пройдите по лестнице в левом крыле, поднимитесь наверх и встретите здесь новых врагов.

Turrets напоминает Rubbles из Mountain of Woe, только у них 700 HP. Убить их значительно легче — они могут атаковать только слабым лазерным лучом. Когда закончите охоту на Turrets, пройдите в конец западного крыла, и ветер перенесет вас на юг. Как только окажетесь там, тут же появится босс.

Голем босс имеет 15000 HP, но поскольку он очень боится высоты, то вряд ли сможет атаковать. Ваша главная задача прикончить его прежде, чем он сумеет сбежать. После схватки появится Dalton, и вам придется сражаться с ним. Dalton Plus имеет 3000 HP, использует атаки Slash, энергетические шары и Iron Orb. Схватка на самом деле несложная, и как только вы расправитесь с ним, он попытается вызвать на подмогу Голем-босса, но вы то уже с ним разделились (как не повезло Dalton, как повезло вам).

Итак, Dalton погибает, а вам предстоит уничтожить Black Bird. В результате вы снова окажетесь в Last Village и в палатке сможете купить новое снаряжение.

Возвращаясь в комнату, говорите со всеми встречаемыми, и если вы не беседовали с женщиной, которая выращивает растения, сделайте это сейчас. Местные жители упомянут какого-то незнакомца, разыскивающего вас. Покиньте Commons и отправляйтесь в North Cape. Как только окажетесь там, пройдите вперед, осмотрите мерцающее пятнышко, и тут же появится Magus. Он расскажет вам, что через некоторые Ворота Времени, созданные Лавосом, он забросил свою «молодую» версию и еще труп Gurus в различные временные периоды. При этом вам предстоит решить: стоит сражаться с ним или нет. Если в вашем отряде есть Frog, то он сразится с ним в одиночку. Magus — 6666 HP и на старте он выполняет только физические атаки, но потеряв половину здоровья, начнет использовать Fire 2, Ice 2 и Lightning 2. Magus очень быстр и иногда выполняет сразу несколько мощных атак и магических заклинаний. Когда победите его, получите амулет. Однако совсем необязательно с ним сражаться — вы можете немного подождать, и он присоединится к вашему отряду, но поскольку Lavos «высосал» из него много сил, то он способен теперь использовать лишь заклинания Ice 2, Fire 2 и Lightning 2 (хотя и это неплохо). Конечно, он сохранит амулет, если вы не победите его. Поэтому, быть может, будет разумно пригласить его вступить в ваш отряд. Так или иначе, он расскажет вам, что Гуру Времени (Guru Time) может помочь вам вернуть Crono обратно.

Теперь возвращайтесь в Erosch и увидите, что дворец Ocean Palace теперь представлен в новой форме. Это

Black Omen. Вам не стоит соваться туда, вы еще недостаточно сильны. Можете войти в Day of Lavos, когда захотите, однако лучше вначале набраться сил. При этом можно попытаться вернуть обратно Crono или выполнить несколько суб-квестов (sub-quests). Причем Magus в такой ситуации будет очень солидным подспорьем. Если хотите вернуть Crono, то отправляйтесь к концу времен (End of Time).

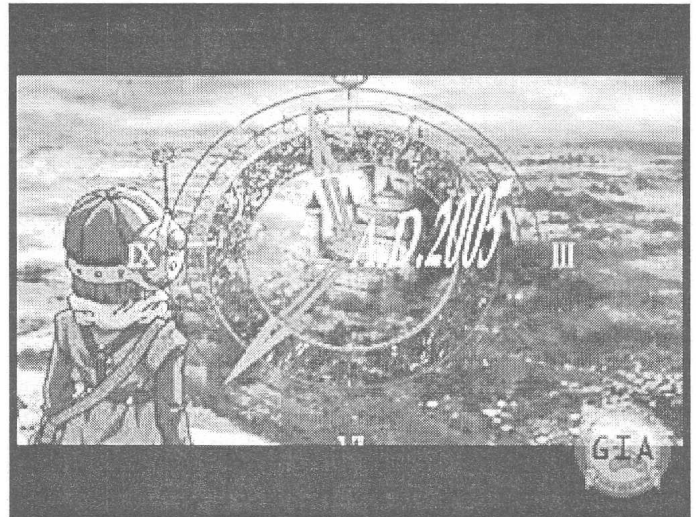
Глава 17. The End Of Time, 2300 после Рождества Христова — Chrono Trigger

Поговорите с Watcher, это уже известный вам часовой. И как только отправитесь в путь, он окликнет вас и даст вам Chrono Trigger. Вы сразу поймете, что судя по всему, это Gaspar. Он объяснит, как именно Chrono Trigger работает и посоветует вам отыскать Belthasar. Отправляйтесь в 2300 год в купол Keeper's Dome. Подойдите к Nu, обязательно найдите Magic Tab, и он расскажет вам как добраться до клона Crono.

Возвращайтесь в 1000 год AD. Если вы ранее победили клона, пройдите в дом Crono и встретите его. В противном случае отправляйтесь в Tent of Horrors и сыграйте в игру на 40 очков. Вы выиграете клона или сможете купить его, если не удастся выиграть. Чем дольше будет продолжаться игра, тем меньше вам придется платить.

И пока Crono отсутствует, любой из персонажей может принять участие в игре, выиграть клона или куклоу Poyo doll. Кукла и клон находятся в доме соответствующего владельца, т.е. в комнате Marle, в комнате Lucca, в хижине Ayla в North Cape, в доме лягушонка в Cursed Woods и Poto Dome, соответственно. Также Ayla может принять участие в соревнованиях кто больше выпьет содовой (Soda Guzzling Contest). Как только вы выиграете клона Crono, возвращайтесь немедленно в купол Keeper's Dome.

Снова поговорите с Nu, и она выполнит свое задание. Она отправит трех куколок Poyo dolls на смертельную гору Death Peak. Отправляйтесь вслед за ними. Как можно быстрее пройдите на север к Poyo Dolls и поговорите с ней. Она превратится в дерево, встаньте с южной стороны от нее, дождитесь, когда мощный ветер слегка утихнет, «рывком» (Dash) переместитесь к следующему дереву, подождите там немного, затем снова к северному дереву и очередному, пока не достигнете выхода из зоны. Если вас подхватит ветер, дующий с максимальной силой, то вы будете сброшены с горы. Здесь вы встретите Krackers — 500 HP, при атаке выкачивают HP), а также Macabre — 582 HP (атакуют по принципу «все, или ничего» — их атаки либо вообще не причиняют вреда, либо наоборот, оказываются очень чувствительными). Если Magus с вами, то он запросто разделается с ними, используя нетеневые (non-Shadow) заклинания. Исследуйте территорию, отыщите оба сундука в пещере и пункт отгрузки во второй зоне на северо-востоке от пещеры. Затем войдите в пещеру, пройдите немного на север и увидите Lavos Spawn. У этого босса две части: рот (Charm: Elixir) и раковины (shell). Атакуя раковину, вы только вызываете мощные контратаки, (needle attack особенно опасны). У босса есть определенная стратегия. Needle attack, наносящие мощные физические повреждения всем персонажам, Fire Bomb (огненные повреждения) в цель, а также Lavos Sigh, вызывающие сон (sleep), и атака Blizzard, наносящая повреждения, которые следуют именно в этом порядке. Рот (mouth) имеет 4000 HP, и когда он погибает, раковина отправляется вслед за ним. Lavos Spawn стоит, в случае победы, 120 технических очков, не считая очков опыта. Еще парочка Spawn на этой горе совершенно иден-



тична первому. Убив монстра, загляните в сундук, возьмите Giga Arm и отправляйтесь на север. Двигайтесь дальше на восток через эту зону. Учтите, один неверный шаг, и вы встретите летающего скелета и заново придется идти в пещеру. Загляните в сундук, там Brave Sword, второе по качеству оружие для Frog, (и, возможно, несколько Krackers). Выйдите, активируйте пятнышко-выключатель и пещера откроется.

Теперь возвращайтесь обратно к пункту отгрузки, пройдите на север, чтобы добраться до только что открытой вами пещеры. Пройдите через пещерный проход, прикончите Kracker, загляните в сундук, возьмите Star Scythe (это второе по силе оружие для Magus) и сразитесь с еще одним Lavos Spawn сразу же после выхода. Убив его, отправляйтесь на запад.

Здесь непрерывно дует ветер, и если окажетесь близко от края, ветер сбросит вас к пункту отгрузки. Постарайтесь найти способ преодолеть этот вихрь и выбраться из зоны. Здесь на севере увидите небольшой отряд Krackers. Отправляйтесь туда, сразитесь с ними, и как только уничтожите восемь штук, они перестанут появляться. Отыщите Vedic Blade, пройдите на юг и двигайтесь дальше, пока не доберетесь до последней куклоу Poyo Doll.

Поговорите с куклоу, спуститесь по лестнице, в западной части дорожки воспользуйтесь еще одной лестницей, загляните в сундук, возьмите Dark Helm, поднимитесь обратно по этой же лестнице, пройдите на север, где встретите последнего Lavos Spawn. Когда уничтожите его, раковина сохранится. Пододвиньте ее к северо-восточному углу этой полянки. Здесь есть лестница — взобравшись на раковину вы сможете до нее добраться. Загляните в сундук, возьмите Memory Cap, двигайтесь на север и окажетесь на самом вершине горного хребта Death Peak. Здесь ваш отряд использует Chrono Trigger. Начнется солнечное затмение, вы перенесетесь обратно во времени как раз перед тем мгновением, когда погиб Crono. Обследуйте его, замените Crono его клоном, и тогда он не погибнет.

Теперь отправляйтесь к Концу Времен (End of Time) и он расскажет вам как добраться до Lavos и принять участие в суб-квестах. Поговорите с каждым, и Crono узнает достаточно, чтобы успешно выступить в этих заданиях.

Глава 18. Sub-quests

Вы можете выполнять их в любом порядке.

В quest желательно включить тех, кто еще не освоил свои самые мощные боевые техники.

Sub-quest 1. 2300 AD, все временные периоды — The Sun Stone

«Здесь есть специальный камень, который может сиять своим светом в каждом поколении от отдаленного прошлого, до дальнего будущего...».

Поговорите с Lucca у Конца Времен, чтобы узнать расположение солнечного дворца Sun Palace. Затем отправляйтесь в 2300 год. Этот дворец находится на юго-западе от купола Keeper's Dome. «Приземлитесь» и войдите в него. Немедленно достаньте Red Main, Red Vest, а также Taban Suit (для Lucca) или Ruby Vest (или Ruby Armor), если вы уже получили его 65 миллионов лет тому назад. Отправляйтесь на север к мерцающему пятнышку, осмотрите его и тут же появится босс Son of Sun.

У него Charm: Black Mail и только 2400 HP, но причинить ему вред очень непросто. Атакуя одной из огненных атак, вы нанесете ему около 214 HP повреждений, но если не угадаете и проведете «неправильную» огненную атаку, то тут же получите мощную огненную или лазерную контратаку. Магия только будет подлечивать этого босса, поэтому используйте физические атаки. Босс все время меняет пламенные атаки вокруг себя, заставляя вас непрерывно менять свои огненные атаки, корректируя их в соответствии с его действиями. Кстати, Magus может уничтожить пару пламенных атак, используя Black Hole, хотя возможно у него такой способности в настоящий момент не будет. Когда на экране вы увидите сообщение «Son of Sun is Losing its fire», прекратите сражаться — вы победили. Пламя исчезнет, и вы должны будете следовать за боссом на север. Обследуйте место, в котором окажетесь и получите лунный камень (Moon Stone).

Теперь отправляйтесь назад за 65 миллионов лет до нашей эры. Здесь есть кое-какие важные предметы. Пройдите в руины (Laruba Ruins) и поговорите там с Nu, (он может сменить имя лидирующего персонажа). В первый раз, когда вы поговорите с ним, получите в награду Silver Rock. Затем отправляйтесь в торговую хижину, где можете приобрести 10 Feathers, Horns, Petals и Fangs, а также бронекостюм Ruby Armor. Ayla начнет какой-то разговор о Конце Времен, поэтому отправляйтесь на восток от Dactyl Nest и увидите Sun Keeper. Войдите туда, положите лунный камень на солнечный луч, а затем отправляйтесь в 2300 год. Войдите в этот же Sun Keeper, но уже совсем в другое время. Увидите, что солнечный камень исчез. Теперь немедленно отправляйтесь в 600 год, войдите в Sun Keeper и обнаружите, что камень на месте. Заодно возьмите Power Tab. Снова переместитесь в 1000 год, и камня не обнаружите. Отправляйтесь в деревню Porre Village и увидите яркие искры, вылетающие из дома мэра. Однако он категорически откажется признать, что камень у него. Вернитесь в Snail Stop, купите Jerky, возвращайтесь в дом старейшины в 600 году, отдайте Jerky женщине и возвращайтесь в дом мэра в 1000 году. Теперь мэр отдаст вам Солнечный камень, после чего возвращайтесь в Кеер, положите его на солнечный свет и переместитесь в 2300 год, где получите полностью «заряженный» Солнечный Камень. Для этого, правда, необходимо включить Lucca в свой отряд. После этого вы автоматически отправитесь в дом Lucca. Она использует Солнечный Камень, чтобы изготовить свое самое потрясающее оружие Wonder Shot, которое наносит мощные повреждения (до 750 HP) врагу, а ее отец использует Wonder Shot для того, чтобы изготовить Sun Shades, заметно увеличивающий наносимые врагу повреждения. На этом sub-quest заканчивается.

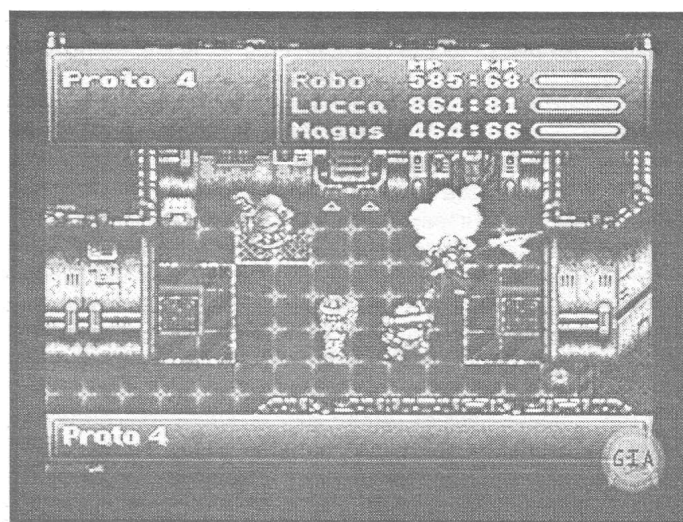
Sub-quest II, 600 AD — Reforesting a Desert

«В средние века в силу своей настойчивости можно возродить леса...»

вы сможете пройти этот sub-quest, если только сказали женщине посадить семена за 12000 лет до нашей эры. В противном случае песчаный вихрь даже не появится. Пройдите к вилле Фионы, поговорите с ней и ее мужем Магсо, затем отправляйтесь к песчаному вихрю и войдите в него (захватите с собой Magus, Frog и, возможно, Marle). Абсолютно необходима водная и ледяная магия в этой зоне. Пройдите в темную часть песчаного вихря и окажетесь в пещерах. Здесь вас могут атаковать враги Mohavor (Charm: Shield — 400 HP), мощные физические атаки, а также атака Blindness и Sand Cyclone, наносящие повреждения какому-нибудь одному персонажу; и еще Hexapod (Charm: Barrier — 1000 HP, владеет только физическими атаками). Водно-ориентированная магия с легкостью преодолевает их защиту, поэтому они не очень опасны.

В пещере придется провести несколько сражений. Водная магия позволит вам нанести повреждения и ослабить оборону песчаных монстров. Используйте Ice 2, Water 2, Ice Water, Cube Toss и аналогичные атаки и получите просто потрясающие результаты. Нормальными атаками прикончите уцелевших, загляните в сундуки, подлечитесь, спуститесь по лестнице в южном конце пещеры и окажетесь в другой пещере. Пройдите вниз в песок и увидите что-то странное. Это самое «странное» погрузится в песок, а затем выскочит совсем в другой части пещеры. Каждый раз, когда происходит подобное явление, ваш отряд теряет очки HP. Вы можете добраться до сундуков, а можете разобраться с этим странным существом.

Вам предстоит схватка с Retinite. Это как бы усовершенствованный Zombor. Верхняя его часть имеет 5000 HP, а нижняя 4000 HP. Кроме того, в центре маленькое ядро (Charm: Speed Tab), имеющее 2000 HP. Обе половины могут выкачивать из вас HP, но нижняя половина значительно мощнее. Кстати, она же может вызывать мощное землетрясение и песчаный циклон Sand Cyclone. Верхняя часть атакует огненными бомбами Laser Spin, Sand Breath (Darkness), а также довольно странной атакой типа Shadow. Уничтожьте первым делом центральное ядро. Кстати, магия не наносит никаких повреждений Retinite, но комбинация Water Ice ослабляет его физическую оборону. Обычно, первым делом нужно уничтожить нижнюю



половину. Используйте атаки Water или Ice, если концентрируетесь на этой части монстра, а когда победите, загляните во все сундуки. Обязательно найдите Power Tab прежде, чем уходить отсюда.

Включите Robo в свой отряд, затем побеседуйте с Фионой. Robo добровольно пожелает помочь ей восстановить лес. Не мешайте ему и отправляйтесь в 1000 год. Пустыня теперь исчезла, вместо нее вырос лес, и здесь находится собор в том месте, где раньше была вилла Фионы. Запомните игру и войдите в собор. Одна из монахинь продаст вам Vigil Hats — один из самых лучших шлемов, какой вообще можно приобрести. Подойдите к кафедральному возвышению, «общитесь» (Seaech) Robo. Ваш лидер вытащит его оттуда, и Robo вновь будет готов к действию. Теперь можете отдохнуть.

После небольшой дискуссии все улягутся спать, а когда проснетесь, отправляйтесь на восток, отыщите Ворота Времени, пройдите через них и окажетесь в доме Lucca в 990 году. Спуститесь по лестнице, пройдите в главную комнату и увидите, что мать Lucca зацепилась юбкой за конвейер. Подойдите к сверкающему пятнышку, «осмотрите» его и введите пароль. Это L A R A. Как только введете его, конвейер тут же остановится. Если промедлите или ошибетесь пару раз, то мать Lucca неизбежно станет инвалидом, хотя сюжет и развитие событий от этого не изменится (но почему бы и не помочь хорошему человеку). Затем Lucca появится в ее комнате. Возвращайтесь обратно через Ворота Времени и поговорите с Robo, чтобы получить Green Dream. На этом Sub-quest заканчивается.

Sub-quest III. 600 AD — Laying Cyrus to Rest

«Призрак благородного рыцаря, который был убит Магусом в средние века, вышел на охоту в настоящее время...».

Поговорите с Frog у Конца Времен, чтобы обнаружить расположение руин Northern Ruins. Они находятся на юго-востоке от Medina. Если оправитесь туда в 1000 году, то обнаружите призрак Cyrus, победить которого не сможете, и прекратите схватку после шести удачных атак. Возвращайтесь в 6000 год и подойдите поближе к деревне Choras.

Войдите в кафе, поговорите с Тома и плотником, после чего отправляйтесь в 1000 год, в ту же самую деревню. Подойдите к могиле Тома (East Cape) и полейте Toma's Ror на эту могилку. Призрак тут же появится, и вы теперь сможете попасть в The Giant's Claw (sub-quest V) и пошарить за могилой, где найдете Speed Tab. Подойдите к плотнику в баре и попросите у него взаймы инструменты. Поговорите с женой парня, плотником в их доме. Она даст вам инструмент, а вы возвращайтесь в 600 год, отдайте инструменты плотнику, затем пройдите к нему в дом, поговорите с ним и он отремонтирует некоторые дыры в руинах North Ruins. Отправляйтесь туда, и он расскажет вам, что может и дальше осуществлять ремонт после того, как вы уничтожите всех монстров. Лучшее всего в этом деле использовать огненную магию, при этом хорошо, если Magus и Lucca будут в вашем отряде. Первым делом отправляйтесь на запад, спуститесь вниз по ступенькам и прикончите парочку Sentries (Charm: Full Ether — 1280 HP). Они обладают смертельно опасными контратаками Grudge или MP Buster. При этом они получают двойные повреждения от огненных атак и обладают иммунитетом к физическим атакам. После получения первых же «ран», они начинают выкачивать HP из вашей команды. Разделавшись с ними, отправляйтесь на восток

и сразитесь еще с парой монстров. Не обращая внимания на сундуки, возвращайтесь обратно, прикончите четырех Sentries, после чего отправляйтесь в гостиницу, где, отдохнув, переходите в восточное крыло.

Поднимитесь наверх, выйдите через дверь и приготовьтесь к трем схваткам с мертвяками. Reapers (Charm: Elixir — 1450 HP) уменьшает уровень HP до единицы в случае успешной атаки; Defuncts (Charm: Elixir — 1450 HP) проводит мощные физические атаки; и Detuncts обладает сильной защитой уже от ваших физических атак. Используйте магические атаки Fire 2, Mega Bomb, Area Bomb, Double Bomb, Line Bomb, Flare и т.д., чтобы очистить помещение. Не устраивайте длительных сражений с этими монстрами — это опасно для вас же. Когда они будут уничтожены, возвращайтесь в дом плотника и заплатите ему 2000 монет за ремонт руин.

Возвращайтесь обратно в руины. Похоже, что монстры успели здесь побушевать, так что вам придется наводить здесь порядок. Пройдите в западное крыло, войдите в дверь, перед которой находилось отверстие в прошлый раз, введите в ваш отряд Frog, осмотрите могильный камень, и призрак рыцаря снова появится. Поговорите с лягушонком, а затем отправляйтесь дальше. В этот момент Masamune снова разделится на свои «составляющие». Masa и Mune начнут какую-то философскую дискуссию, а затем снова сольются в меч, и этот новый меч Masamune будет самым лучшим оружием Фрога. Надпись на могиле рыцаря тоже изменится. Обратите внимание, что новый меч Masamune и меч Brave Sword на самом деле могут наносить врагам ощутимые повреждения, но все же они очень похожи на фальшивки. Однако их все равно полезно использовать в схватках с боссами.

Возвращайтесь в дом с плотником, он отремонтирует остальные повреждения в руинах за 2000 монет. Идите опять в руины, пройдите в восточное крыло, дальше через дверь, до которой не могли добраться раньше, но не открывайте никаких сундуков, просто «осмотрите» (search) их и ответьте «Нет» на вопрос «Хотите ли открыть черные сундуки?».

Здесь еще осталось несколько монстров.

В частности, Base (80 HP), который обладает иммунитетом к физическим атакам, а также Slash и Grudge. Атакуйте их магией, чтобы свести на нет их существование в этом мире.

Пора возвращаться в 1000 год. Пройдите через руины и загляните во все сундуки. В обычных сундуках вы найдете Hyper Ether и Elixir, а в черных сундуках Moon Armor, the Shiva Edge (это второй по мощности меч katana) и Valkerie



(самое лучшее оружие Marle). Возле могилы Кипруса возьмите Magic Tab, возвращайтесь обратно в 600 год и осмотрите сундуки. В черных сундуках вы найдете Nova Armor, the Kail Blade и Sonic.

Сделайте Frog лидером и отправляйтесь в горы Denadoro Mountain. Кстати, Ayla может получить щиты Shield, победив Ogans, и Barriers, победив Free Lancers. Пройдите в то место, где Free Lancer бросался камнями, и когда он атакует Frog, тот поймает камень, который тут же превратится в золотой слиток (Gold Rock). Quest заканчивается, а северные руины теперь за могилой героя (Hero's Grave).

Sub-quest IV. 600 AD — Ozzie's in a Jam!

«Беглец из средних веков Ozzie создал в горах дьявольское убежище...»

Поговорите с Magus у Конца Времен, чтобы увидеть эту территорию. Кстати, там находилась деревня Medina Village в 1000 году, пройдите в нее. Если Magus в вашем отряде, то Ozzie будет очень огорчен, встретив его, и сразу бросится наутек. Следуйте за ним.

Вам предстоит сразиться с Flea Plus. Его атаки преимущественно огненные, направленные на одного персонажа, а также Prism Beat. Потеряв 2500 очков, он не раздумывая бросится наутек. Следуйте за ним и в следующей комнате увидите довольно странную сцену, в которой Ozzie попытается вызвать монстров, которые случайно рухнут в волчью яму. Он снова удерет, а вы последуйте за ним. Теперь на вашем пути встанет Super Slash. Его атаки, направленные на одного персонажа, очень опасны. Кроме того, он использует Slash, а потеряв 2500 очков, удерет. Проследуйте за ним и увидите Ozzie, который что-то пытается сделать с краном и гильотиной. Если пройдете мимо сундука, то ваш HP уменьшится до единицы, поэтому идите прямо к выходу.

Ozzie будет удирать, а вы сможете вернуться и заглянуть в сундук. Кстати, обратите внимание на одно место в стене, южнее выхода. Через него можно пройти в секретную комнату, где найдете Magic Tab и лучшее снаряжение для Magus. Пройдите через выход, включите Ayla в свой отряд, поскольку вам предстоит серьезное сражение.

Great Ozzie (Charm: Ozzie Shorts), Super Slash (Charm: Slasher 2) и Flea Plus (Charm: Flea Vest). Они все сразу набросятся на вас. При этом Ozzie никогда не атакует, а Flea и Slash используют те же атаки, что и прежде. На самом деле, реальная опасность состоит в том, что любая ваша атака, наносящая повреждения любому из соперников, моментально вызывает мощную контратаку. Поразите Flea или Slash и моментально получите контратаку Fire Sword. контратакует чуть посильнее, чем ее напарник. Нанесете повреждения Ozzie и получите в ответ Delta Force. Если проведете групповую атаку, то в ответ получите сразу три контратаки. Если сумеете победить Slash, Flea удерет. И все они сразу же погибнут в том случае, если вы сумеете прервать жизненный путь Ozzie. Flea Vest — самый главный предмет, добавляет 12 очков вашей магической обороне (Magic Defense). Slasher 2 — третий по силе меч дракона, а Ozzie Shorts технически, пожалуй, самый сильный шлем. Вы получите кучу дополнительных технических очков, если сможете уничтожить Flea. Когда одержите победу, Ozzie предпримет последнее отступление. Продолжайте следовать за ним.

Great Ozzie (Charm: Ozzie Shorts). После «вступительной речи» он установит ледяной щит. Активируйте выключатель, и под вашим отрядом откроется яма, в результате чего вы свалитесь в предыдущую комнату. Поднимитесь

обратно вверх (к Ozzie). Он уже приготовится к схватке, но тут появится кот, активирует третий выключатель и тут же уйдет. Яма откроется прямо под Ozzie, он рухнет туда и погибнет. Теперь покиньте крепость Ozzie's Fort. На этом Sub-Quest заканчивается.

Теперь черти хозяйничают в деревне Medina Village. Статуя на площади куда-то исчезла, гостиница куда-то пропала, ночевка стоит одну монету. Кстати все остальные предметы в магазине продаются по очень низким ценам. В единственном темном месте черти распевают псалмы, поклоняясь Black Omen.

Sub-quest V. 600 AD, 1000 AD — The Rainbow Shell and The Trial the Cenytury

«Когда-то в средние века существовал предмет, который сверкал, словно молния...»

У Конца Времен Marle вспомнит о своем отце. Если вы выполнили процедуру pop-on-Toma's Grave, полив какую-то жидкость на могилу в 1000 году, то можете пройти в Giant's Claw. Если не сделали тогда, сделайте хоть теперь. Зайдите в Giant Claw в 600 году. Здесь встретите таких врагов: Gigasaur (Charm: Ruby Armoe — 2250 HP, мощные электрические контратаки; Leaper (Charm: Elixir — 800 HP, более мощная версия Runner); Fossil Ape (Charm: Megalixir — 1800 HP, получает лишь половинные повреждения от магических атак и мощно контратакует); Lizardactyl (Charm: Hyper Ether — 950 HP, излечивается атаками Lightning и контратакует Chaos). Используйте различные техники, чтобы покончить с этими врагами как можно быстрее.

Когда войдете в Gaint Clow, пройдите дальше, пока не найдете записку Toma's note. Прочтите ее, выйдите через ближайший выход и окажетесь в тронном зале Azala. Кстати, здесь же находится Tyrano Lair. Пройдите на юг, выйдите из тронного зала и увидите, что здесь целая система пещер. Пройдите на запад, возьмите из сундука Sight Cap, после чего выйдите отсюда. Здесь всего одна дорога, так что двигайтесь на восток до выхода, пройдите в него, наступите на центральный выключатель, чтобы запомнить игру, наступите на левый выключатель, чтобы открыть ямы, и увидите как тут свалится кот. Наступив на правый выключатель, вы завалите монстров. Спрыгните в яму и окажетесь в очень похожей комнате. Если в яму провалилась парочка Foaail Apes, то вам придется сразиться с ними. Наступите на левый выключатель, чтобы открыть череповорот и заполнить Power Tab; наступите на правый выключатель, чтобы сразиться с несколькими Leapers. Выйдите отсюда, когда справитесь со всеми делами.

Отправляйтесь на запад, спуститесь по первой лестнице, пройдите на восток, отыщите Power Tab, идите на запад, найдите Full Ether, взберитесь вверх по лестнице и пройдите на запад вдоль дорожки. Двигайтесь дальше, обязательно отыщите малозаметный сундук, возьмите в нем Blue Rock, а затем уже отправляйтесь к выходу.

Двигайтесь на восток до лестницы, затем поднимитесь вверх, сверните на север и доберетесь до выхода. Если пройдете вниз и далее на юг, то обнаружите сундук и выход. Выйдите и окажетесь в логове Tyrano Lair прямо у входа. Вы не можете пройти через правый череп, так что пройдите через левый. Поднимитесь вверх и окажетесь в комнате с выключателем, который позволяет вам обрушить в яму монстров. Сразитесь с врагами, иначе вам придется встретиться с ними чуть позже. Первым делом пройдите влево через выход, возьмите Frenzy Band в небольшой комнате и возвращайтесь обратно. Монстры снова здесь появятся и атакуют, как только войдете. Рас-



правьтесь с ними, пройдите к восточному выходу, выйдите в другое помещение, пройдите через пещеры к следующему выходу и обязательно перебейте Rubbles. Двигайтесь дальше, активируйте яйцо-выключатель и провалитесь в тюремную камеру. Здесь придется сразиться с несколькими монстрами, после чего пройти на запад и подняться наверх. Теперь отыщите Power Tab, а затем вернитесь в камеру и двигайтесь на восток. Спуститесь вниз и окажетесь в камере Кино. Истребите монстров, воспользуйтесь пунктом отгрузки, немедленно достаньте свое лучшее снаряжение, защищающее от огненных атак; пройдите через выход и окажетесь в камере, где увидите Тирано. Он не обратит на вас внимания, пока вы не пройдете мимо него, но после этого сразу же атакует.

The Rust Tyrano (Charm: Red Mail) имеет 20 000 HP. Отличается от Stone Tyrano тем, что по ходу выполняет мощные огненные атаки (следите за обратным отсчетом), и если вы своевременно не используете броню Red Mail/Vest, то превратитесь в шашлык. Оборона его практически не меняется по ходу действия, а в атаке он способен выкачать у ваших товарищей до половины HP. Бросьте в него книгу, когда начинается обратный отсчет; установите защиту Magic Wall или Barrier на персонаже, у которого отсутствует красное снаряжение (Red stuff), как только обратный отсчет приблизится к нулю. Используйте короткие передышки, когда нет отсчета, чтобы подлечиться или восстановить уровень HP, и конечно, можно атаковать в этот момент.

Когда справитесь с этим Ужасом, пройдите вперед и найдите Rainbow Shell. Однако она весит буквально тонны, и вы вряд ли сможете унести ее с собой, поэтому пройдите на юг и окажетесь в замке Guardia Castle в тронном зале. Король, конечно же, согласится дать вам солдат на помощь, чтобы забрать Shell.

Если посетите деревню Тома в 1000 году, то обнаружите лишь его потомка. Если же отправитесь в 600 год в то же самое место, то увидите Тома, который сообщит, что он собирается отыскать солнечный камень Sun Stone прежде, чем это успеете сделать вы. Очень важно, что в замке в 1000 году произошли изменения. Появилась новая лестница, ведущая вниз в новую сокровищницу.

Введите Marle в свой отряд и отправляйтесь в замок Guardia Castle в 1000 году. Обнаружив, что король отдан под суд за продажу Rainbow Shell, поднимитесь в зал судебных заседаний. Marle заставит охранника пропустить ее внутрь, и вы увидите кусочек этого процесса, но вам нужно отыскать часть Shell, чтобы доказать невиновность короля. Отправляйтесь по ступенькам в сокровищницу, спус-

титесь вниз, прибейте Dunb и Dumper и двигайтесь через сокровищницу. Можете заглянуть в сундуки, но вы все равно вернетесь сюда, так что лучше не тратьте времени. Прикончите Gnachers (Charm: Revive) и Naga ettes. Да, они появились здесь. Когда доберетесь до Shell, «осмотрите» ее и обнаружите записку от королевы Лин, получите Prism Shard. Возвращайтесь в зал заседаний. Попутно просмотрите несколько видеосцен и узнаете как идут дела в суде.

Когда подойдете к охранникам перед залом суда, они откажутся пропустить вас, но Marle придумает еще один способ пробраться в зал заседаний. Попад туда, вы узнаете, что король признан виновным и приговорен к смерти. В этот момент Marle и появится через полупрозрачное стекло. Она покажет Prism Shard, и тут же войдут еще два ваших товарища. Чанселер обратится в свою истинную форму, и король выйдет из зала суда.

Yakra XIII (Charm: White Mail) имеет 20000 HP. Использует в атаке Blizzard, а также Needle attack (после того, как потеряет половину здоровья). Кроме того он использует атаку Needlespin 13 на весь отряд, которая позволяет ему снизить уровень противников до нуля. Используйте как можно чаще Haste и свои самые мощные атаки. Когда Yakra исчезнет, вы увидите на этом месте мерцающее пятнышко. Король вернется обратно в зал суда и побеседует с Marle. Теперь вы снова в тронном зале — войдет Мелчиор и предложит встретиться с ним в сокровищнице.

Первым делом вернитесь обратно в зал суда, осмотрите мерцающее пятнышко и получите ключ Yakra Key. Затем спуститесь обратно вниз и используйте этот ключ, чтобы открыть запертый сундук, и оттуда выскочит настоящий Чанселор и быстро отправиться к баракам, чтобы организовать парад Moonlight Parade, а вы можете отправляться в сокровищницу. Загляните в сундуки, которые не успели осмотреть в прошлый раз. Мелчиор ожидает вас в Rainbow Shell.

Поговорите с ним, и он предложит вам Prism Dress, а это, пожалуй, самая лучшая броня для ваших подружек, обладающая эффектом постоянной магической стены Magic Wall, или три шлема Prism Helm, один из самых лучших шлемов, которые добавляют 9 очков к магической обороне Magic Defense и защищает от всех вредных эффектов. После этого поговорите снова с Мелчиором, и если у вас есть солнечный камень, он обратит на это внимание. Сделает для вас Prism Specs и Rainbow. Теперь Crono может «скомбинировать» Rainbow с Prism Specs и получит великолепные результаты. Отдайте Prism Спеc тому персонажу, который должен выполнять самые мощные атаки, а Мелчиор уйдет, сделав два этих ценных предмета. Если у вас нет солнечного камня, тогда отправляйтесь за ним, Мелчиор подождет. На этом Sub-quest закончится.

Sub-quest VI. 2300 AD — Robo Comes Home

«Кое-что должно быть сделано в отдаленном будущем, когда будут созданы машины».

Поговорите с Robo у Конца Времен, чтобы увидеть купол Geno Dome. Он находится на острове юго-восточнее купола Keeper's Dome. Поставьте Robo вперед и двигайтесь за ним. Lucca или Маркус должны быть в вашем отряде. Это очень важно, так как вы можете уничтожить всех, используя магические атаки.

Враги: Laser Guards (Charm: Full Tonic — 400 HP), атакуют узким лазерным лучом, боится магических атак и мощного контратакует, если получит повреждения, но не уничтожен. Proto 4 (Charm: Elixir или Barrier — 1024 HP), атакует огненными шарами, пулями и широким лазерным

лучом. Может излечивать цель на 30 HP. Debuggest (Charm: Elixir — 1024 HP), мощные физические атаки, способен «шокировать» цель, атакует тонким лазерным лучом и выполняет атаку Laser Spin.

Robo осмотрит консоль, а затем пройдет через дверь и вы окажетесь на конвейерной ленте. После нескольких сражений вы попадете в фабричную зону. Обратите внимание на странную штуку перед собой. Это «как бы» триггер. Активируйте выключатель возле любого триггера, чтобы поднять или опустить эту вещь, мешающую вам войти. Пройдите на запад и, как только увидите нескольких Debuggests, убейте их, затем пройдите на север. Когда сможете, сверните на восток, убейте Proto 4 в комнате, осмотрите компьютер и узнаете что делать. Встаньте в будке trigger booth, чтобы подзарядить Robo, а затем войдите во вторую будку, чтобы открыть дверь возле нее.

Двигайтесь на запад, сверните на север и увидите три выключателя. Активируйте первый и третий и сможете войти в будку trigger booth. Подзарядитесь, войдите в будку, возьмите куколку Poyozo Doll, затем снова подзарядитесь и пройдите в первую будку. Войдите теперь в открытую комнату и возьмите сокровище. Пройдите на восток и прикончите Debuggests. Кстати, воспользовавшись крутым склоном, вы можете покинуть помещение, заново войти в купол Geno Dome, где заработаете кучу очков опыта. Сражаясь с монстрами, можно получить до 8000 очков за каждое такое путешествие.

В любом случае пройдите к конвейеру, бегите на север вверх, пока не увидите Proto; пройдите через проход к северу от него, затем возвращайтесь обратно. Осмотрите две комнаты, мимо которых проскочили. В одной найдете сокровища и сразитесь с монстром, а в другой лифт, который идет наверх. Воспользуйтесь им и покиньте комнату.

Пройдите на юг, если хотите сразиться и уничтожить нескольких Laser Guards. Здесь севернее их пункт отгрузки. Двигайтесь на север, пройдите через дверь, возьмите Power Tab и идите дальше по проходу до самого конца. Спуститесь на лифте вниз. Вначале пройдите на юг, активируйте выключатель, чтобы отключить лазерный барьер, затем пройдите через проход, через который прошел Proto, и измените направление движения конвейера. Вернитесь к будке, подзарядитесь, затем подбегите к будке trigger Booth за конвейерной лентой, пройдите через открывшуюся дверь и исследуйте Proto, чтобы он последовал за вами. Вернитесь обратно в юго-западный угол. Если вы не перебили Debuggests, сделайте это теперь. Затем возвращайтесь за роботом, приведите его сюда снова, поскольку он тут же вернется на первоначальное место. Двигайтесь вперед, пока два Proto не «ликвидируют» друг друга, возьмите куколку Poyozo Doll, затем возвращайтесь к лифту, поднимитесь наверх, и если не расправились с Laser Guards, сделайте это сейчас. Воспользуйтесь пунктом отгрузки, снабдите Robo самым лучшим снаряжением, какое у вас есть. Пройдите на запад от Laser Guards и встретите Atropos, бывшую подружку Robo. Она также робот, но на этот раз ее перепрограммировали, и Robo должен сразиться с ней один на один. Только учтите, она не появится, если у вас не будет двух куколок Poyozon dolls.

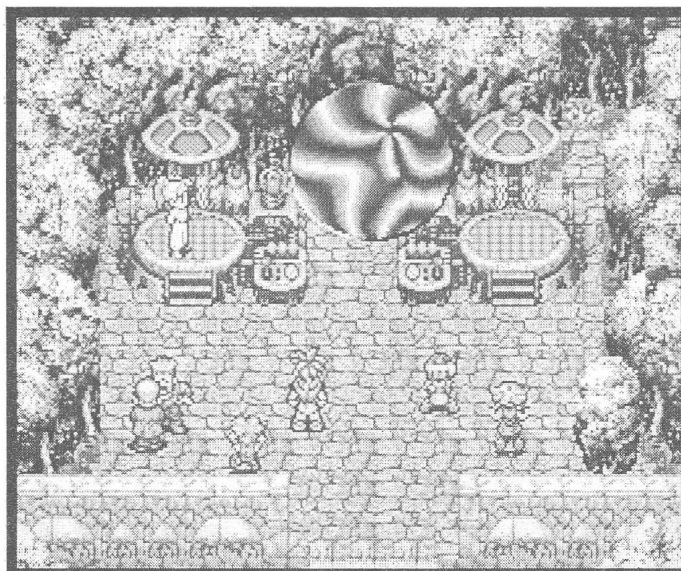
Atropos имеет 6000 HP. Она может наносить мощные удары и выполнять разнообразные атаки. Следите за уровнем магических очков, своевременно подлечивайтесь, и когда получите сообщение «I...am...», это будет означать вашу победу. Она выполнит последнюю атаку, а затем неожиданно придет в себя. Если Лисса в вашем отряде, то она может попытаться починить Atropos. Однако повреждения слишком серьезные. Перед смертью она вручит вам Рибон, и скорость робота повысится на 3 очка, а

магическая оборона сразу на 10. Это произойдет автоматически, а затем она исчезнет. Теперь подлечите Robo, что значительно важнее.

Затем Robo подбежит к выключателю чуть севернее вас, подпрыгнет и активирует его. Войдите в комнату, загляните в сундуки, осмотрите северо-восточную стену, чтобы найти Magic Tab; затем возвращайтесь обратно. Пройдите на запад, взберитесь по лестнице или пройдите на север на траппереход. Спуститесь вниз по лестнице, пройдите вдоль этого перехода, пока не доберетесь до двери. Войдите в нее и увидите как Mother Brain's пытается осуществить свой чудовищный план по уничтожению всех людей. Возвращайтесь обратно через восточный выход, загляните в сундуки, затем пройдите назад, поднимитесь по лестнице, выйдите на траппереход, уничтожьте Laser Guard и двигайтесь на север, пока не встретите еще нескольких. Разделайтесь с ними и установите куколку Poyozo Doll на мерцающие напольные плиты. Стена раскроется, и вы сможете вернуться обратно к пункту отгрузки, запомнить игру, а также перестроить свои ряды в соответствии с их техническими возможностями. Затем возвращайтесь обратно к раскрывшейся стене и двигайтесь на север, чтобы сразиться с Mother Brain's.

Mother Brain (Charm: Blue Mail — 5000 HP). На первый взгляд это не так уж и опасно, но ее сопровождают три Displays (Charm: Elixir — 1 HP). Эти дисплеи вокруг нее используют лучи Cure Beam и излечивают ее на 1000 HP. Mother Brain используют перепрограммирование (reprogramming), вызывая хаос у того, в кого она нацелилась, а также Laser Spin и широкий лазерный луч, наносящий серьезные повреждения и действующий, пока существует дисплей. Как только вы уничтожите дисплеи, она сразу начнет применять групповые атаки возрастающей мощности. Уничтожьте парочку дисплеев, используя свою «тройную» технику (не обращайте пока внимания на свое здоровье — главное быстро завершить схватку). Если владеете «тройной» техникой, то особых проблем не будет. Когда победите Mother Brain, получите в награду Terra Arm и Crisis Arm. Robo «закроет» завод, на чем ваш quest, собственно говоря, и закончится.

Когда ваш отряд достигнет 40-го уровня, Spekkio в очередной раз сменит форму (хобби у него такое, не иначе). Теперь это будет пурпурный Masamune с уровнем 10 000 HP. Он использует атаки, характерные для Omnicrone, а также Chaos Barrier, наносящие повреждения и вызывающие хаос у всего отряда; мощную атаку Dark Bomb, приводящую практически мгновенно к гибели одного персонажа. Если вы сумеете победить его, то получите Tab и 10 Elixirs.



Spekkio примет свою финальную форму, когда решит, что вы достигли 99-го уровня. В этой форме он является в виде розового Nu с уровнем 20000 HP и с невероятной сопротивляемостью магическим атакам. Он получает лишь треть возможных повреждений, а в атаке использует Halation, который снижает уровень всего отряда до 1 HP, Salt, Luminaire, Dark Matter и Flare. Порядок атак совершенно случайный. Самая редкая из них, атака Salt, а Halation употребляется значительно чаще. Самая главная стратегия состоит в том, чтобы использовать атаку Flare или Grand Dream, а также следует положиться на удачу. Один из персонажей должен иметь Red Mail, другой White Mail, а третий Black Mail или все должны иметь на вооружении «белое» снаряжение. Предстоит невероятно сложный бой. Если сумеете победить Spekkio, то получите сразу по 10 очков каждого вида, а также 10 Megalixirs. После такой победы вы можете гордиться собой, но в будущем вам предстоит еще более сложные задачи.

Глава 19. 1000 AO, 600 AD, 12000 BC — Smashing the Omen

Прежде всего вы должны попасть в Omen, причем в различные периоды времени, указанные выше, а также в 2300 году. Однако, когда вы посетите его в это время, то не сможете продвинуться дальше к первой же двери. Lavos уже завладел землей и этим временным периодом. Если уничтожите Omen в какой-нибудь временной период, то он, естественно, не будет существовать в последующих временных периодах, но, конечно же, будет существовать в предыдущих. Это значит, что вам предстоит пройти через Omen три раза. Схватки с монстрами не повторяются, и все боссы, кроме Королевы Зэл и Mammon Machine, не будут вам встречаться в разных временных периодах (то же самое с сундуками с сокровищами).

Враги:

Black Omen: Laser Guards (у парадной двери, такие же, как в Geno Dome).

Martello (Charm: Hyper Ether — 1245 HP); Synchrite (Charm: Gold Erring — 2250 HP), мощный лазер, ракеты, атака Time Stop, которая наносит повреждения и останавливает пораженного противника, а когда начинается отсчет времени, проводит мощную атаку MP Buster.

Alien (Charm: Magic Tab или Shield — 1350 HP), атак нет, но мощная смертельная контратака в ответ на нормальную атаку.

Blob (Charm: Magic Ring — 1050 HP), иммунитет к магии и контратака MP Buster в ответ на любую магическую атаку.

Tubster (Charm: Power Tab — 2500 HP), атак нет, мощная контратака.

Metal Mute (Charm: Hyper Ether — 1980 HP), высасывает HP противника (HP drain), атака Crimson Rain, Shining Bit. Cybot (Charm: Power Meal — 1800 HP), атаки Iron Ball и Chaos на весь отряд.

Incognito (Charm: Muscle Ring — 500 HP), атакует «сонной» атакой (Sleep) также повреждения персонажу наносит очень мощный оборонительный щит. Контратакует, используя Lock, когда щит опущен.

Panel (Charm: Speed Tab — 1875 HP) атаки Dark Plasma, лазер, ракеты и никогда не возрождается.

Flyclops (Charm: Gold Stud — 900 HP), мощная магическая оборона выкачивает MP.

Runinator (Charm Megalixir — 1500 HP), появляется парами или четверками. Атакует, выкачивая из противника все HP, убить довольно просто.

Goon (Charm: Nova Armor — 2800 HP). В атаке может забрать половину HP. Мощные физические атаки энергетическими мечами Hurricane, физические повреждения цели, атаки Wing Blow вызывают повреждения и Chaos у пораженного, излечивается при атаках Lightning и Shadow.

Boss Orb (850 HP), атакует используя Lock All, а затем выпускает огненное кольцо.

Side Kick — (1250 HP), парочка таких сопровождает этого босс-орба. Не атакует, но их трудно уничтожить. Удирает через некоторое время, за победу дают 500 опытных и 100 технических очков.

Включите Ayla в свой отряд и увидите пользу, которую она принесет. Crono также будет полезен, если вы хотите использовать атаку Falcon Hit, а если он имеет в своем арсенале Rainbow и Prism Specs, то запросто решит судьбу большинства сражений. Это прекрасное место для того, чтобы поднять до максимума уровень вашей техники. Как вы понимаете, обстановка здесь кошмарная, и вам придется проявить все свое мастерство.

У входа в Omen отыщите мерцающее пятнышко и прыгните к Erosch, если вы хотите выбраться отсюда. Пройдите на север к парадной двери, если хотите войти внутрь. Шесть Laser Guards приветствуют вас. Расправьтесь с ними и войдите в дверь. Они не восстанавливаются, можете особо не опасаться.

Двигайтесь на север, пока не увидите королеву. Она тут же вызовет на подмогу Мега мутанта.

Верхняя часть мутанта (Charm: Elixir) и нижняя половина имеют по 5000 HP. Верхняя часть атакует огненными бомбами (Fire Bomb); Mutant Gas, который усыпляет и повреждает цель; или атакой Poison, которая отравляет и наносит повреждения всему отряду. Атака Blacken наносит повреждения и вызывает слепоту (Blindness) у тех, кого поражает, атака HP drain выкачивает очки, а нижняя половина использует атаку Chaotic Zone, Steel Steam, а также нормальные атаки. При случае мутант использует комбинацию Life Shaver, снижая уровень HP до единицы. Используйте любые атаки, которые наносят повреждения обеим половинам мутанта, чтобы закончить бой быстрее. Затем пройдите на север, сразитесь с Incognitos (они не восстанавливаются) и выйдите из зоны.

В новой секции можете не обращать внимания на Martellos, двигайтесь на север и встретите первую пару Goon. После схватки пройдите снова на север и встретите пару Synchrites и Martello. Убив их, воспользуйтесь пунктом отгрузки, пройдите на север через выход, где встретите первых Panels, истребите их и двигайтесь дальше.

Вы можете попытаться увернуться от схваток в этой зоне, но можете сразиться с несколькими Orb и их помощниками Sidekicks. Снабдите всех «красным» снаряжением, если сможете, тогда Fire Ring будет излечивать вас. Предстоит три боя, затем двигайтесь в следующую зону. Попробуйте увернуться от Metal Mutes, хотя это довольно сложно. Следующую пару Mutes нужно уничтожить обязательно — уклониться нельзя (кстати, с ними будет пара Flyclops). Разделавшись с ними, продолжите путь на север и через выход. Пройдите в телепорт, выйдите из комнаты, зайдите в лифт, и схватка наступит в любом случае. Среди них могут быть 4 Ruminators, 2 Goons или 2 Cybots.

Спустившись вниз, выйдите через дверь, и в зависимости от того, где окажетесь, увидите пару Ruminator на западе в компании Boss Orb или Sidekick на севере и на востоке. К счастью, они не восстанавливаются. выйдите по дорожке, увидите сундук восточнее лестницы на платформе, а также компанию Synchrite и Flyclops перед выходом. Они тоже не восстанавливаются.

Двигайтесь на запад мимо колонн, сразитесь с Reminators. Пройдя на восток, увидите пару Flyclops, а пройдя на

север вверх по лестнице, сразитесь с боссом орбом и компанией (они не восстанавливаются). Идя на восток, найдете Magic Seal, а если пройдете далее на запад или на восток, то все равно окажетесь на той же самой платформе, где сразитесь с Synchrite/Martello в конце каждой дорожки. Затем выйдете, воспользуйтесь пунктом отгрузки и увидите пару Нью в комнате. Левый Нью продает Full Ether и Hyper Ethers, а правый Нью отправит вас за пределы Огел, если выберете опцию wake up. Осмотрите северную стену, обнаружьте секретную дверь и выйдете в нее.

Двигайтесь дальше, пока не увидите первого Tubsters. Убейте его и пройдите через дверь. Учтите, что если вернетесь обратно в комнату с Nu, то Tubster будет снова здесь, и вы опять будете сражаться с ним. Так вы можете получить практически неограниченное количество Power Tabs и эликсиров. Разделайтесь с Cybots и двигайтесь вперед. Если будете действовать осторожно, то сможете увернуться от схватки с Incognito, а если не сумеете этого сделать, то придется сразиться. Идите на север и увидите нескольких Ruminators. Уничтожьте четверых, и они перестанут вас доставать. Zodiac Cape находится в сундуке. Это прекрасная броня для женщин. Пройдите через дверь, в которую входили Ruminators. Можете сразу вернуться обратно и сразиться с ними снова. Получите огромное количество Megalixirs, буквально по 3 штуки за каждую победу.

Двигайтесь дальше, парочка Sidekicks засечет вас, и тут же вызовет босса орбов. Далее сразитесь с Flyclops и парой Goop и двигайтесь, пока не встретите парочку боссов-орбов. Если они засекут вас, то тут же появятся четыре Sidekicks.

Выйдите через выход и отправляйтесь на юг, сразитесь с Tubster и парой Flyclopses. Снова продолжайте движение на юг, и если Martello засечет вас, то придется сражаться с ним и Cybot. Выйдите через выход, идите на запад мимо двери, возьмите в сундуке Speed Tab и возвращайтесь через дверь, мимо которой прошли. Наступите на плиту в центре платформы, чтобы телепортироваться в следующую зону, и на выход.

В этой зоне никакие враги не восстанавливаются. Идите на север, затем сверните на запад. Сделаете неверный шаг и придется сразиться с Aline и Blob. От них пройдите на восток, а затем на север. Увидите четырех Sidekicks, а за ними тут же появится Boss Orb. После победы двигайтесь на восток вдоль дорожки, пока не увидите несколько сундуков и Alien, с которым нужно будет сразиться. На западе находится выход, воспользуйтесь им, запомните игру в пункте отгрузки и севернее его обнаружите Giga Mutant.

Верхняя часть этого мутанта (Wall Ring) имеет 7000 HP, а нижняя часть (Charm: Hit Ring — 5000 HP). Верхняя часть

атакует, выкачивая MP (MP drain), а также применяет огненные бомбы (Fire Bomb), Shining Bit и Mutant Gas. Нижняя использует в атаке метательные звездочки (shurikens) и Life Shaver. Единственный способ нанести серьезные повреждения — использовать магические атаки. У Mega Mutant иммунитет против физических атак. Когда завалите этого босса, запомните игру в пункте отгрузки, пройдите через северный выход, войдите в телепорт и покиньте комнату. Садитесь в лифт, поднимайтесь наверх и, как прежде, пройдите через выход наверх.

Здесь монстры не восстанавливаются.

Двигайтесь на север вдоль дорожки, сразитесь с парой Synchrites, затем увидите пару летучих мышей,двигающихся назад и вперед поперек дорожки. Если вы заденете их, придется сразиться с парой големов, а затем еще с парой tubsters. Воспользуйтесь выходом, двигайтесь на север до тех пор, пока вас не атакуют четыре Panels. Запомните игру, загляните в сундук, пройдите на север и сразитесь с Terra Mutant.

Верхняя часть (Charm: Muscle Ring — 9000 HP), а нижняя часть (Charm: Power Seal практически неограниченный уровень HP). Верхняя часть иногда выкачивает на себя HP из нижней части. Верхушка атакует, используя eruption (физическая атака на весь отряд), Chaotic Zone — HP drain и что-то среднее между энергетическими шарами и огненными бомбами. Нижняя часть контратакует физические атаки, используя Life Shaver. Спротивляемость (Resistance) этого босса такая же, как у Giga Mutant, но нижняя часть восстанавливает здоровье при ваших магических атаках, а верхняя часть не использует контратаки. Нижняя автоматически погибнет, когда уничтожите верхнюю. В одном из ближних сундуков вы найдете White Rock.

Идите через выход, после чего двигайтесь по дорожке к следующему выходу. Пройдя его, встретите Lavos Spawn. Рот этого босса (Charm: Haste Helm — 10000 HP), а раковина (Charm: Safe Hat) вообще не может получить повреждений. Они имеют практически двойные strength Spawn, которого вы встречали в Death Peak. Использует в атаке needle attack, Water Rise, Destruction Zone и Dark Bomb. Нет характерной картины атак. Обычно атака needle attack вызывает хаос и массивные физические повреждения всему отряду, а раковина мощно контратакует. Используйте самые мощные двойные и тройные техники, чтобы атаковать рот. После победы пройдите на севере через выход и в следующей комнате двигайтесь вперед, пока вас не атакует пять Panel. Уничтожив их, запомните игру, пройдите через выход и окажетесь в холле Hall of the Mammon Machine. Снабдите всех своих товарищей синим снаряжением и отправляйтесь на север, где увидите обломки машины. Тут же появится королева и бросится в атаку.

Queen Zeal (Charm: Megalixir — 12000 HP). Использует в атаке Halation, энергетические шары и MP drain. Самая частая атака Halation. Вы можете прикончить ее, используя Dino Tail, Frog Squash и аналогичные атаки. Энергетические шары могут уничтожить слабейшего из ваших персонажей. Когда расправитесь с королевой, естественно, получите Megalixir, а она успеет вызвать Mammon Machine, с которой придется сразиться.

Mammon Machine (Charm: Megalixir). В фазе dormant («Mammon M. lies still») она атакует, используя Point Flare и практически больше ничего не делает. В активной фазе («Mammon M. modifies all energy») у нее резко усиливается оборона, если вы используете физические атаки, и возрастает мощь, если используете магические. Надо сказать, что лучше всего использовать активную фазу, чтобы своевременно подлечить отряд и преимущественно атаковать физически, сберегая магические очки. У Machine 20000 HP.





После победы вы перенесетесь в верхнюю часть Black Omen, снова появится королева, и если Magus в вашем отряде, они что-то скажут друг другу, а затем она заявит «Indulge in such regrets in the next life!», примет новую форму и бросится в атаку.

Голова (head) босса имеет 20 000 HP (Charm: Megalixir). Уничтожив ее, вы автоматически одержите победу. Левая рука (Charm: Prism Dress) атакует лазерным лучом и контратакует, используя Life Shaver. Правая рука (Charm: Prism Helm) атакует более мощным лазером, а в контратаке использует Wide laser. В атаке босс преимущественно использует Sky Gate, атака молнией на один персонаж, Dark Gear (Shadow на весь отряд) и самая мощная Hexagon Mist, водная атака на весь отряд. Именно поэтому мы и рекомендовали вам надеть синее снаряжение. Когда голова потеряет половину HP, то использует атаку Halation, а затем MP Buster. Вы можете, конечно, уничтожить руки, используя самые мощные техники: Ape Impules, Spin Strike, Ice / Fire Sword 2 и т. д. и т. п.

Если сумеете победить босса, то она вновь примет человеческую форму и попросит Lavos защитить ее. В ответ Black Omen будет уничтожен, и вы встретитесь лицом ко «рту» с самим Lavos.

Глава 20. 1999 AD — The Day of Lavos

Есть четыре способа добраться сюда: Ворота Bucket Gate, Black Omen, летающий Flying Epoch и Telepad Gate. Прибыв через Bucket Gate и Epoch, вы сможете увернуться от схватки и удрать. Если решитесь сразиться, то, возможно, получите иную концовку.

Часть 1. The Lavos Shell

Этот босс как бы соединяет в себе свойства предыдущих боссов и имеет многочисленные компоненты. Рот, конечно, остается центральной частью. Стратегия, использованная вами ранее против боссов, будет работать, и после победы над каждой из форм, вы получите легкую передышку. Дотроньтесь до раковины, когда захотите возобновить схватку. По существу, вам придется сразиться подряд с такими боссами, как Dragon Tank, Guardian, Heckran, Zombor, Masamune, Nizbel, Magus, The Stone Tyrano и Giga Gaia, а после этого босса вы получите последнюю передышку перед схваткой с Lavos Mouth.

Этот босс имеет 10 000 HP и три различных атаки, которые повторяются в определенном порядке. «Destruction rains from the Heavens», которая наносит повреждения всему отряду (в принципе — это мощная физическая атака). Следующая атака Chaos Barrier будет слегка слабее, чем известная вам атака у Spekkio. И, наконец,

последняя атака, которая поражает одного персонажа многочисленными «иглами» (также является физической атакой).

Старайтесь своевременно подлечиваться, используйте самые мощные атаки и одержите победу. Кстати, используя Telepad Gate, сразу попадете к месту схватки с этим боссом.

Когда он благополучно скончается, рот исчезнет, а на его месте появится отверстие — пройдите в него. Если к месту схватки вы попали через Black Omen или Bucket Gate, то обнаружите пункт отгрузки и ворота, ведущие к Концу Времен. Если вы покинете эту территорию и вернетесь обратно через Black Omen или Bucket Gate, то обнаружите босса мертвым, поэтому вам нужно убить его лишь один раз. Как только подлечите всех своих товарищей, выберите отряд для финальных сражений и двигайтесь дальше. Используйте все имеющиеся у вас Tabs и идите на север. Частота дыхания и сердцебиение становятся все более громкими и более частыми, обстановка все более напряженной (если это не так, то у вас стальные нервы, либо вы абсолютно не заинтересовались этой игрой (хотя во втором случае вы бы сюда вряд ли добрались)). Когда достигнете конца прохода, перейдете ко второй части сражения.

Часть 2. The Lavos Machine

Этот босс будет атаковать лазерами Door of Doom и повторять свои атаки, если вы слишком будете валандаться с его руками. Левая рука 8000 HP, а правая 12000 HP, сопротивляемость (resistance) самого тела чрезвычайно высока, и вам вряд ли удастся нанести серьезные повреждения, пока не уничтожите руки. Пока обе руки активны, они используют атаку Goon's energy blade, наносящую от 200 до 300 HP повреждений. Когда уничтожите одну руку, вторая первым делом подлечит тело, восстановив уровень HP, бывший до ваших атак, а затем использует Protective Seal против одного из ваших товарищей. В результате защитное снаряжение, такое как Prism Helm, Vigil Hat, Nova Armor, Amulet и другие больше уже не работают. Используйте самые мощные групповые атаки, чтобы уничтожить руки. Если эти атаки не нанесут серьезных повреждений, тогда выполните самые мощные одиночные атаки на ту руку, которую вы считаете более мощной с точки зрения уровня HP.

Уничтожив обе руки, дождитесь, когда тело начнет использовать Obstacle (Chaos Barrier под другим названием) и сможете нанести ему серьезные повреждения. Его уровень HP 20000 и все время использует одни и те же атаки. Shadow Slay (повреждения и отравление всему отряду). Flame Battle (повреждения одному персонажу) и Shadow Doom Blaze (мощные повреждения всему отряду). Затем последовательность повторяется. Если у вас мощная магическая оборона и все показатели хорошо «защищены» (статус protections), то пожалуй любые атаки, кроме Shadow Doom Blaze не опасны. Следите за уровнем HP и MP и атакуйте всей своей мощью. Тогда сможете ликвидировать босса, и предотвратить атаку Shadow Doom Blaze.

Когда машина уничтожена, она словно растает, и истинный Lavos (уродливый гуманоид) появится на ее месте. Теперь вы понимаете, что произошел какой-то эволюционный процесс, возможно, не без вмешательства древних сил, с изменением структуры ДНК. В результате этого появились удивительные монстры, которые расселились по различным планетам и в различные временные периоды. Похоже, что надвигается страшная катастрофа. Рассуждать по этому можно долго, хотя и без толку. Все,

конечно, расстроены, но понимают, что надо победить кошмарную уродину.

Часть 3. The Lavos Core

Этот босс имеет три части. Левый Bit (лечебная часть), The Body Bit (собственно, Lavos гуманоид) и ядро Lavos Core, которое является как бы его правой частью. Главная атакующая сила, это тело, хотя лечебный Bit или ядро могут атаковать одиночного персонажа. Левый Bit имеет 2000 HP и излечивается, если вы атакуете магией, а также будет подлечивать тело при любых других ваших действиях. Он также может выкачивать из вас небольшое количество MP. Если тело будет уничтожено, когда две остальные части находятся в активной фазе, то они тут же используют атаку X-Strike. Ядро имеет уровень 30000 HP, оборона у него на месте, так что вы не можете нанести мало-мальски значительных повреждений в этом случае. Первым делом уничтожьте одну из деталей, лечебную или сам корпус и таким образом уменьшите его оборонные свойства. Тогда вы сможете нанести серьезные повреждения, но учтите, что он тут же оживит уничтоженные вами части, причем обе сразу, восстановив полный уровень HP. У тела 10000 HP и оно способно выполнять многочисленные атаки, что, пожалуй, представляет собой единственную серьезную угрозу всему отряду. Эта схватка будет проходить в разные временные периоды, в зависимости от которых меняется задний план. Также от этого зависит то, какие атаки может выполнять тело босса. Причем, порядок этих атак совершенно случайный. Атаки Slap (мощные физические повреждения для персонажа) или Crying Heavens (ужасные магические повреждения одного из персонажей, свыше 1000 HP; если уровень магической обороны ниже 85). Атака Slap обычно повторяется дважды.

65 миллионов лет тому назад. The Hunting Range: Атака Rock of Ages, огромный булыжник обрушивается на ваш отряд, нанося мощные повреждения. Если в этой ситуации появляется задний план, вам обязательно следует использовать щиты Shield или Protect на персонаже, у которого самая низкая физическая оборона.

12000 лет тому назад — The Hall of the Mammon Machine: Атака Invading Light — лазерная атака на весь отряд может вызывать эффект замедления (Slow).

600 год нашей эры — The Inner Sanctum of Magus: Evil Star снижает уровень HP всему отряду наполовину.

1000 год нашей эры — The Millennial Fair: заклинание Spell, наносит небольшие повреждения, но влияет на статус персонажей. Хорошо, если вы заранее используете Status Protection.

2300 год нашей эры — Lab 16: атака Dreamless. Мощные магические повреждения всему отряду, хотя значительно меньше, чем от атаки Crying Heavens.

Обычно против Rock of Ages и Evil Star полезно использовать Megalixir. Первым делом постарайтесь уничтожить лечебную часть босса Healing Bit, используя для этого Contuse или Triple Kick, а затем дождитесь, когда ядро «снизит» свою оборону, используйте укрепляющие средства (restoratives), Haste, Protect или Magic Wall. Не стоит использовать Shield или Barrier, поскольку они действуют очень недолго. Затем используйте самую мощную групповую атаку — заклинание или же выполните комбинацию Luminaire, Dark Matter, Antipode 3, Flare и т.п. Если групповая атака не сработает, тогда используйте самую мощную одиночную атаку против ядра. Если оно успеет оживить лечебную деталь Healing Bit, уничтожьте ее снова как можно быстрее. Если тело и лечебная часть уничтожены, то ядро потеряет свою оборону и будет бесполезно, пока не оживит остальные детали. Поэтому немедленно атакуйте, как только ядро окажется в «одиночестве».

Когда уничтожите ядро, то даже если сохранятся другие выжившие части, они немедленно самоуничтожаются, и «Ветер Времени» буквально поглотит ваш отряд, а концовка будет зависеть от того, когда и где вы победите Lavos. Если вы уничтожили Омен и успешно завершили все sub-quests, то вам будет доступна опция New Game +, и вы сможете возобновить игру после просмотра концовки. Эта опция позволяет вам использовать все свои достижения, накопленные ранее, в запомненной игре. Персонажи будут участвовать в приключениях с тем уровнем, которого они достигли, и с теми техниками, которые они освоили. Кстати, вы сохраните практически все снаряжение, за исключением некоторых предметов, таких как Race Log, The Green Dream, The Hero Medal, the Masamune и некоторых других. Например, если Crono будет иметь 50-й уровень со всеми возможными техниками, то он начнет игру на этом же уровне со всем своим боевым арсеналом. Кроме того, вы увидите мерцающее пятнышко на правой стороне Telepad на площади Leene Square. Осмотрите его, и откроются зеленые ворота Telepad Gate, и теперь вы сможете увидеть практически все концовки. Садитесь поудобнее и наслаждайтесь! Вы это заслужили!

