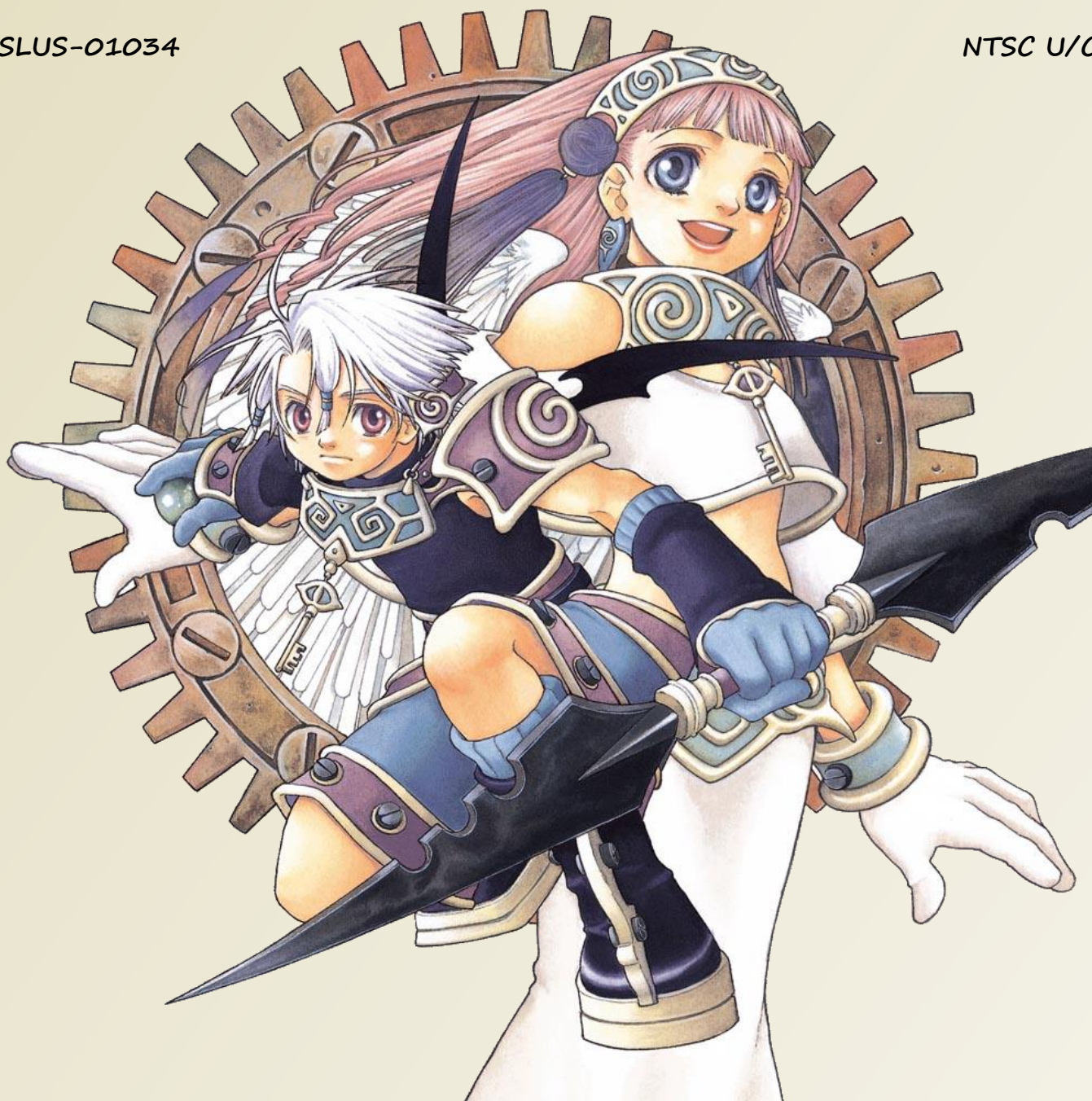


ETERNAL EYES

Руководство пользователя

SLUS-01034

NTSC U/C



<http://chief-net.ru>

PLAYSTATION

SUNSOFT

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРОЧТИТЕ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ PLAYSTATION®.

Очень небольшой процент людей может испытывать эпилептические припадки при воздействии определенных световых последовательностей или мигающих огней. Воздействие определённых образов или фонов на экране телевизора или во время игры в видеоигры, включая игры, в которые играют на игровой консоли PlayStation, может вызвать эпилептический припадок у этих людей. Определённые состояния могут вызывать ранее не выявленные эпилептические симптомы даже у лиц, у которых в истории болезни не было предшествующих припадков или эпилепсии. Если у вас или у кого-то из членов вашей семьи имеется эпилептическое заболевание, проконсультируйтесь с врачом перед началом игры. Если во время игры в видеоигру у вас возникли какие-то из следующих симптомов - головокружение, изменение зрения, подергивания глаз или мышц, потеря сознания, дезориентация, любые непроизвольные движения или судороги - НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и проконсультируйтесь с врачом, прежде чем её возобновить.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ВЛАДЕЛЬЦАМ ПРОЕКЦИОННЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ:

Не подключайте игровую консоль PlayStation к проекционному телевизору, предварительно не ознакомившись с руководством пользователя проекционного телевизора, если только он не относится к типу LCD. В противном случае это может привести к необратимому повреждению экрана телевизора.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕОФИЦИАЛЬНОГО ПРОДУКТА:

Использование неофициальных продуктов и периферийных устройств может привести к повреждению игровой консоли PlayStation и аннулированию гарантии на консоль.

ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ ПРИ ОБРАЩЕНИИ С ДИСКОМ PLAYSTATION:

- * Этот компакт-диск предназначен для использования только с игровой консолью PlayStation.
- * Не сгибайте его, не ломайте и не погружайте в жидкости.
- * Не оставляйте его под прямыми солнечными лучами или вблизи радиатора или другого источника тепла.
- * Обязательно делайте время от времени перерывы на отдых во время продолжительной игры.
- * Содержите этот компакт-диск в чистоте. Всегда держите диск за края и храните его в защитном футляре, когда он не используется. Очищайте диск мягкой сухой тканью без ворса, протирая по прямым линиям от центра к внешнему краю. Никогда не используйте растворители или абразивные чистящие средства.

СОДЕРЖАНИЕ

История	3
Настройки	4
Контроллеры	5
Использование контроллеров	6
Персонажи	7
Начало игры	9
Город	11
Карта путешествий	17
Подготовка к сражению	18
Сражения	19
Волшебные кукольные монстры	24
Вещи	26
Магия	27
Некоторые волшебные кукольные монстры	29



ИСТОРИЯ

Война Богини... Война между людьми и злым божеством... Возрождение злого божества, опустошившего когда-то большую часть мира, испугало людей. Подобно безмолвным ягнятам, они были подавлены страхом перед тьмой. Но были и те, кто не испугался... Шестеро героев были избраны, чтобы победить тьму и вернуть свет в наш мир. И среди них были те, кто не был похож на обычных людей.

Представителей этой расы называли

алыми или вечными глазами.

Они с самого рождения отличались от людей глазами с алыми зрачками и способностью находить специальные камни по всему миру. С помощью этих камней можно было вселить душу в безжизненных кукол, которых стали называть волшебными. Они развивались согласно числу камней, полученных от своих хозяев, и были похожи на монстров по силе и внешнему виду. Управлять этими существами могли лишь избранные из расы алых глаз.

Поэтому их стали называть мастерами волшебных кукол. Волшебные куклы сражались как высшие существа в Войне Богини... Но как только война закончилась, алые глаза исчезли без следа, и никто не мог сказать, куда они подевались. Со временем люди забыли об их существовании....

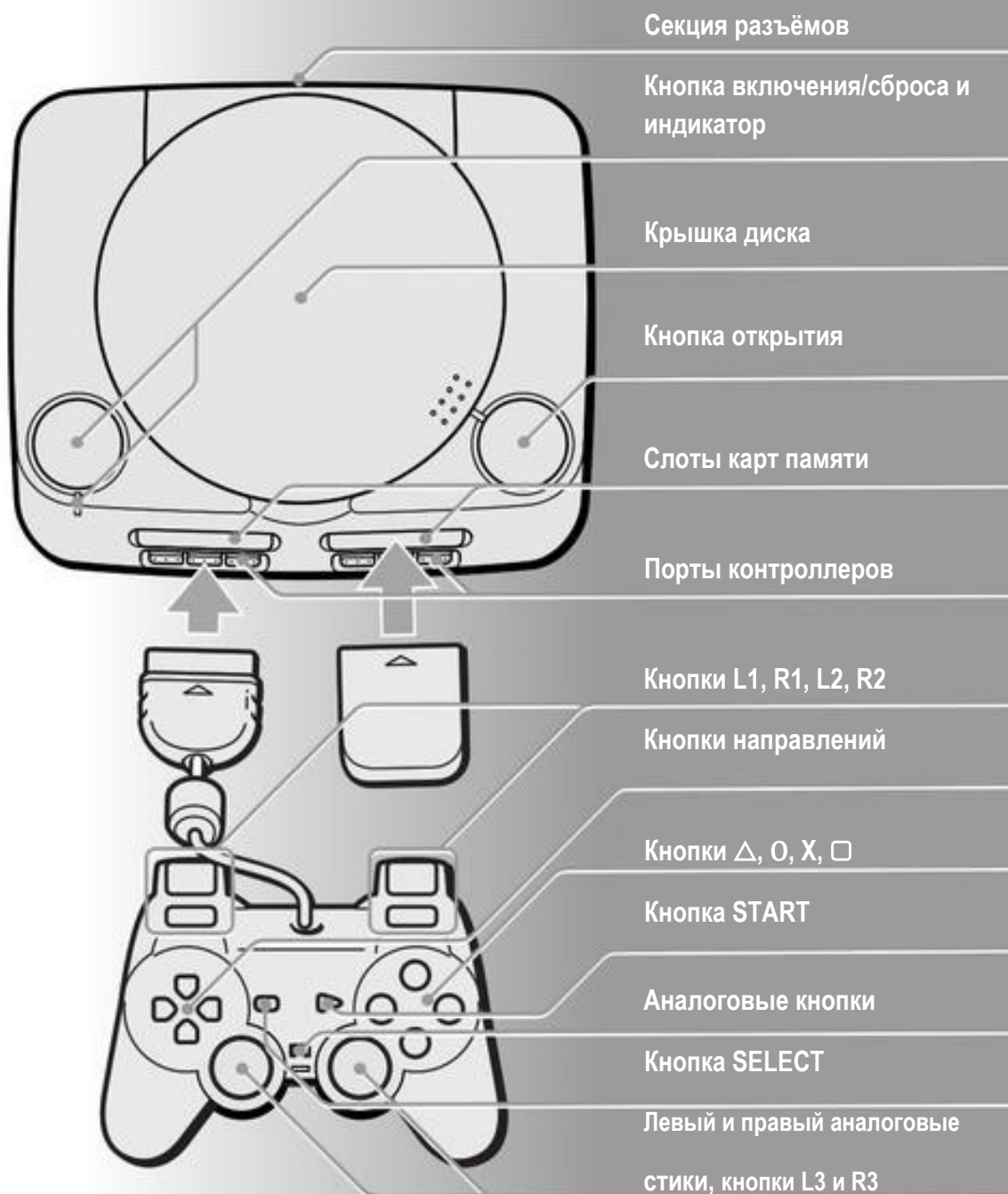
История, которая сейчас начнётся, поведает вам о мальчике с алыми глазами.



НАСТРОЙКИ

Консоль

Вид сверху

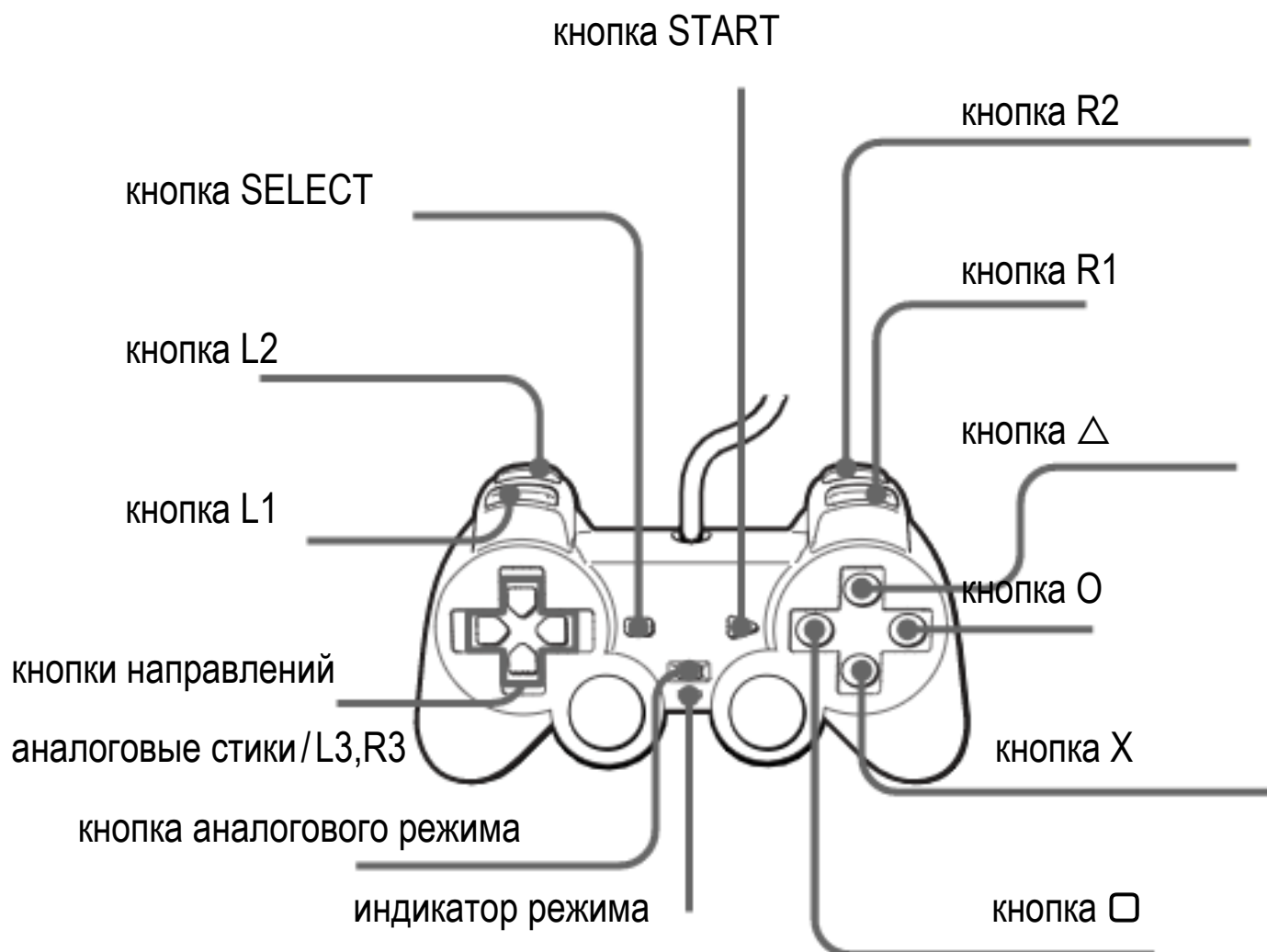


Настройте игровую консоль PlayStation в соответствии с инструкциями, приведенными в руководстве по эксплуатации. Убедитесь в наличии питания. Выключите его перед установкой или извлечением компакт-диска. Вставьте диск Eternal Eyes и закройте крышку диска. Вставьте игровые контроллеры и включите игровую консоль PlayStation. Следуйте инструкциям на экране, чтобы начать игру.

КОНТРОЛЛЕРЫ

DUALSHOCK™ аналоговый контроллер

DUALSHOCK™ аналоговый контроллер



Заметка: Поддерживаются только цифровой и аналоговый режимы.

Заметка: Если у вас есть цифровой контроллер, изображённый на рисунке, пожалуйста, следуйте инструкциям для цифрового контроллера.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНТРОЛЛЕРОВ

Функции контроллеров по умолчанию:

Контроллер		Аналоговый контроллер	
Контроллер работает с игрой, как описано ниже.		Кнопки направлений:	
Кнопка X:	Подтверждение, прокрутка сообщений, открыть или говорить.	Кнопка X:	Передвижение курсора, персонажа. Подтверждение, прокрутка сообщений, открыть или говорить.
Кнопка O:	Отмена, пропуск сообщений, показ диапазона хода (при использовании с кнопками направлений).	Кнопка O:	Отмена, пропуск сообщений, показ диапазона хода (при использовании с кнопками направлений).
Кнопка Δ:	Отображение меню завершения хода, настроек и обзора.	Кнопка Δ:	Отображение меню завершения хода, настроек и обзора.
Кнопка □:	Не используется.	Кнопка □:	Не используется.
Кнопка L1:	Поворот карты по часовой стрелке.	Кнопка L1:	Поворот карты по часовой стрелке.
Кнопка L2:	Не используется.	Кнопка L2:	Не используется.
Кнопка R1:	Поворот карты против часовой стрелки.	Кнопка R1:	Поворот карты против часовой стрелки.
Кнопка R2:	Передвижение курсора в битве.	Кнопка R2:	Передвижение курсора в битве.
Кнопка START:	Начинает игру.	Кнопка START:	Начинает игру.
Кнопка SELECT:	Не используется.	Кнопка SELECT:	Не используется.
Кнопки направлений:	Используются для передвижения персонажа и курсора.	Левый стик:	Передвижение (бег), передвижение курсора (только в аналоговом режиме).
		Правый стик:	Не используется.
		Переключатель аналогового режима:	Включает/выключает аналоговый режим.

* Обязательно включите переключатель АНАЛОГОВОГО режима (загорится светодиод), если вы хотите использовать левый стик аналогового контроллера DUALSHOCK™.

* Всё, что вы делаете с помощью кнопки направления, также можно сделать с помощью левого джойстика, когда включен аналоговый режим.

ПЕРСОНАЖИ

Люк,

мальчик с алыми глазами.

В Люке течёт кровь алых глаз, расы, способной вдыхать жизнь в волшебных кукольных монстров и управлять ими. Однако он ничего не знает о своём происхождении, да и вообще о вечных глазах, так как его родители погибли, когда он был ещё младенцем, оставив секреты расы алых глаз нераскрытыми. Несмотря на его кажущийся спокойным характер и производимое им впечатление застенчивого младшего брата, он весьма способный и довольно решительный.

Елена,

заботливая сестра.

Старшая сестра Люка и, следовательно, ещё один представитель расы кукольных мастеров. В противоречие этому факту, управление волшебными кукольными монстрами не входит в число её способностей. Заменяет Люку родителей, в отсутствие их отца и матери. Способность Елены попадать в неприятности часто является источником беспокойства для окружающих, особенно для Люка. Тем не менее, её познания в лекарственных травах весьма обширны, и в городе она заведует аптекарской лавкой.



ПЕРСОНАЖИ

Ворлесс, павший герой.

Верховный командующий внутреннего круга рыцарей, он ранее был известен как правая рука короля и как человек, имеющий самые тесные связи с тронем.

Однако по невыясненным причинам он неожиданно поднимает восстание.

Его целью является воскрешение Луны, Богини разрушения.



Шиллэй, просветлённая.

Таинственная женщина с малиновыми глазами, которые являются доказательством её принадлежности к мастерам волшебных кукол. Она всегда носит существо, похожее на волшебного кукольного монстра.



Лолита, дитя дьявола.

Приспешница Ворлесса и одна из его четырёх сюзеренов.

Детская внешность противоречит её истинной натуре. Как известно, ей доставляет удовольствие сжигать солдат армии короля дотла. Её преданность Ворлессу неоспорима, и она стремится помочь ему воскресить Богиню разрушения.



НАЧАЛО ИГРЫ

Вставьте диск Eternal Eyes и нажмите кнопку питания. Когда появится титульный экран, нажмите кнопку **START**, чтобы запустить игру.

Загрузка и сохранение данных

Вы можете сохранять и загружать текущие игровые данные с помощью карты памяти. Чтобы сохранить или загрузить свои данные, вставьте карту памяти в слот для карт памяти №1.

* Запуск новой игры

Чтобы начать новую игру, выберите пункт **НОВАЯ ИГРА** и нажмите кнопку **X**.

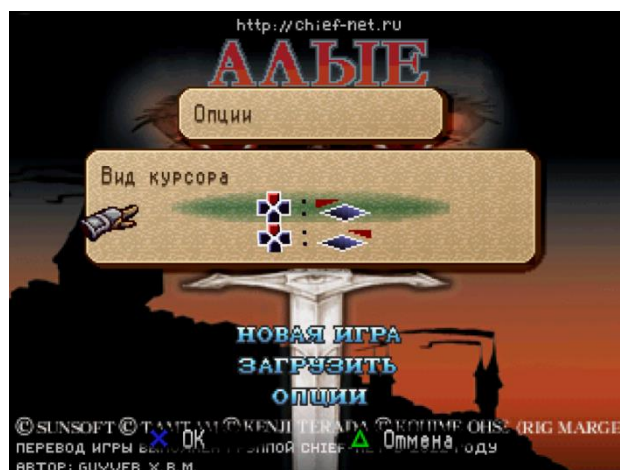
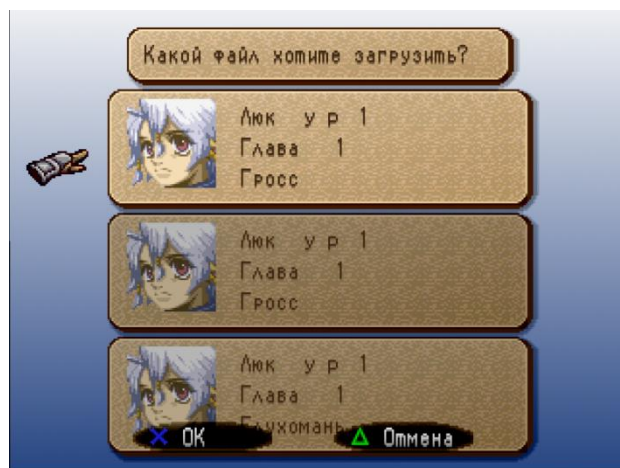
* Продолжение сохранённой игры

Чтобы возобновить ранее сохранённую игру, выберите **ЗАГРУЗИТЬ** и нажмите кнопку **X**.

Когда отобразятся файлы, находящиеся на карте памяти, выберите тот, который вы хотите загрузить, и нажмите кнопку **X**.

* ОПЦИИ

Используйте кнопки направлений для изменения настроек, выберите "ОК" и нажмите кнопку **X**. Если вы выберете "По умолчанию", настройки будут сброшены обратно на первоначальные. Вы можете изменить настройки в любое время, нажав кнопку **O** во время игры и выбрав пункт "Опции".



НАЧАЛО ИГРЫ



* Сохранение/загрузка игры

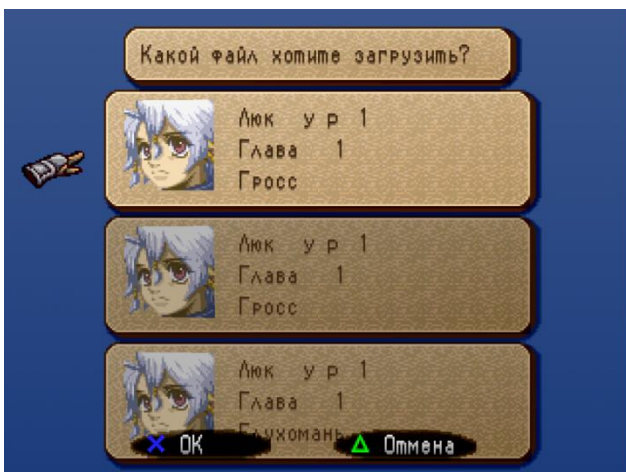
По завершению сохранения и загрузки Люк окажется наверху дома в своей спальне. Вы также можете сохранить игру перед началом сражения.

* Сохранение

Чтобы сохранить игровые данные в доме Люка: подойдите к красной кровати в доме и нажмите кнопку **X**. Выберите место, которое вы хотите сохранить, и нажмите кнопку **X**. Если в этом месте уже есть файл, сохранённый ранее, появится сообщение о его перезаписи. Выберите “Да”, если вы хотите перезаписать его.



Чтобы сохранить игровые данные перед началом сражения: на экране подготовки к битве выберите ЗАПИСЬ в меню слева и нажмите кнопку **X**. Выберите место, в котором вы хотите сохранить файл, и нажмите кнопку **X**. Если в этом месте уже есть файл, сохранённый ранее, появится сообщение о его перезаписи. Выберите “Да”, если вы хотите перезаписать его.



* Загрузка

Подойдите к синей кровати в доме Люка и нажмите на кнопку **X**. Выберите файл и нажмите кнопку **X**.

ГОРОД

В городе есть различные лавки и источники информации. Возможно, вам будет полезно знать свои действия с самого начала игры.

** Разговор с людьми/Вход в здание*

Вы можете разговаривать с людьми, нажав кнопку **X**, стоя лицом к этому человеку. Если вы нажмёте кнопку **X**, стоя лицом к двери, вы сможете войти в здание через эту дверь.



** Секретная комната в доме Люка*

В ней вы сможете получить различную информацию, разобраться со своей экипировкой и сделать несколько других важных вещей.



Просмотр статуса, Экипировки и вещей

** Статус*

Чтобы отобразить статус персонажа, выберите персонажа и нажмите на кнопку **X**.

ГОРОД



Атрибуты

Общая/базовая сила атаки

Общая/базовая сила защиты

Общая/базовая сила магии

Общая/базовая магическая защита

Общий/базовый урон

Общее/базовое уклонение

Общая/базовая скорость

Общая/базовая удача

Общий/базовый ход

Сила нападения на противника

Сила предотвращения урона

Сила магической атаки

Соппротивление атаке магией

Вероятность попадания при атаке

Вероятность уклонения от атак врага

Скорость

С высокой удачей хорошее случается чаще

Количество шагов, которое можно сделать в бою

Общие атрибуты - это статус персонажа, включая бонусы и дополнения к снаряжению. Базовые атрибуты - это просто обычный статус персонажа без бонусов и снаряжения.

* Экипировка

Чтобы отсортировать снаряжение, выберите персонажа и нажмите кнопку **X**.



ГОРОД

Выберите, какой тип экипировки вы хотите добавить, заменить или удалить, и нажмите кнопку **X**, чтобы появился список экипировки. С помощью кнопок направлений выберите элемент экипировки и нажмите кнопку **X**, чтобы взять его.

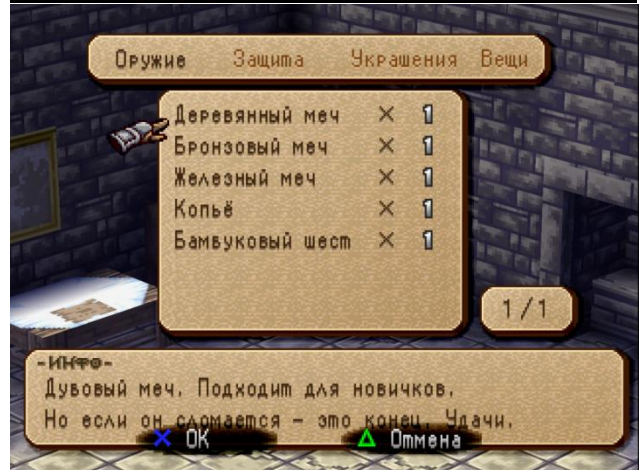
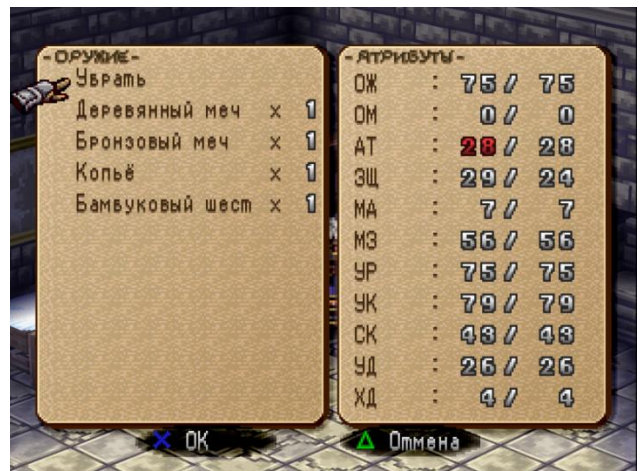
Когда вы выбираете элемент, в атрибутах отображается его статус. Данные справа изменятся, если изменяется какой-то из параметров. Зелёный цвет означает увеличение, а красный – уменьшение параметра. Дополнительную информацию о статусе см. на стр. 12.

* Вещи

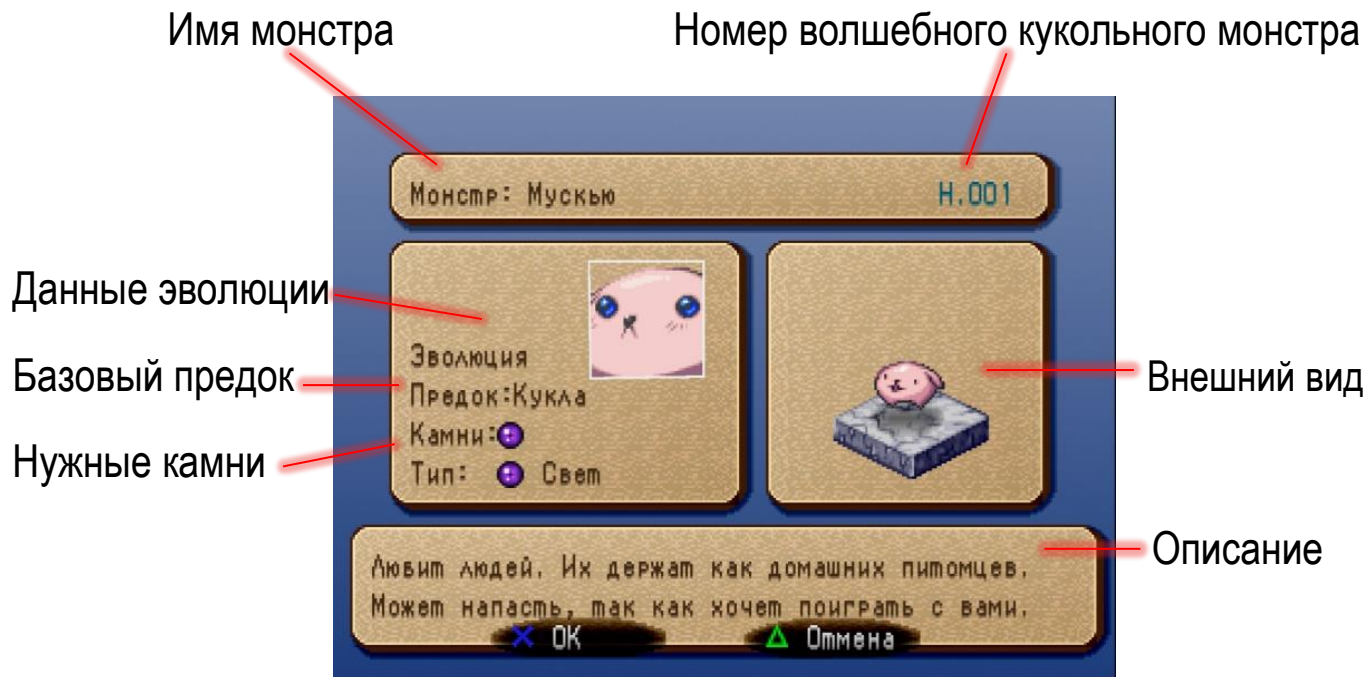
Отображает список предметов, имеющих у вас. Выберите тип элемента и нажмите кнопку **X**, чтобы увидеть список. Выберите элемент с помощью кнопок направлений, появится его описание. Вы можете листать страницы, нажав кнопки направлений **◀** и **▶**.

Энциклопедия волшебных кукол

С помощью кнопок направлений выберите волшебного кукольного монстра в списке и нажмите кнопку **X**, чтобы просмотреть его описание.



ГОРОД



Эволюция волшебных кукол

* Статус

Чтобы отобразить статус персонажа, выберите персонажа и нажмите кнопку **X**.
Дополнительные сведения о статусе см. на стр. 12.

* Камни

Бросив в монстра драгоценный камень, вы можете заставить его эволюционировать. Изменение зависит от цвета и типа используемого драгоценного камня. Сначала выберите цвет драгоценного камня и нажмите кнопку **X**.

Дополнительные сведения о драгоценных камнях и монстрах см. на стр. 24.



* Отряд

Чтобы поменять местами кукольных монстров, сначала выберите одного монстра и нажмите кнопку **X**. Затем выберите другого, с которым вы хотите поменять его местами, и снова нажмите кнопку **X**.

ГОРОД

* Сменить имя

Чтобы изменить имя кукольного монстра, выберите его и нажмите кнопку **X**. С помощью кнопок направлений выберите буквы имени и нажмите кнопку **X**, чтобы ввести их. Как только вы закончите, выберите “OK” и нажмите кнопку **X**.

Лавка

В лавке вы можете покупать и продавать вещи, а также экипировать свои предметы. Выберите команду и нажмите на кнопку **X**.



* Купить

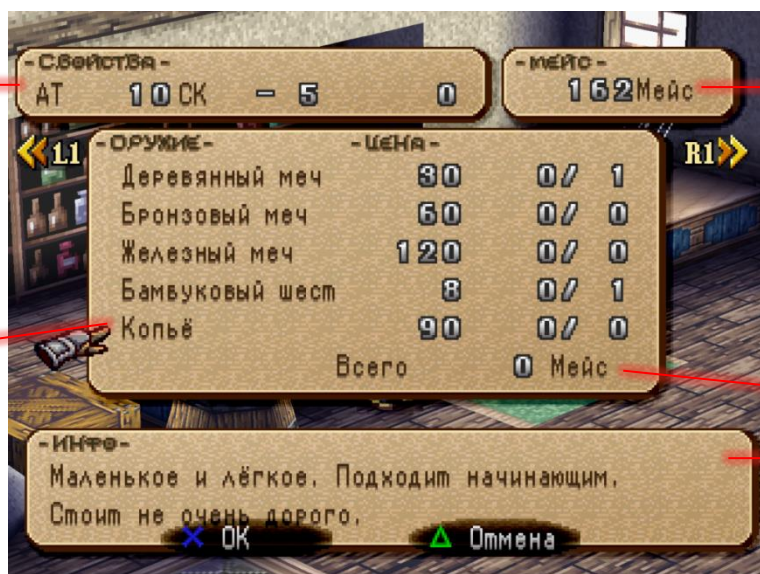
Чтобы купить товар, выберите тип товара, который вы хотите купить, и нажмите кнопку **X**. Воспользуйтесь кнопками направлений **▲** и **▼**, чтобы выбрать товар из появившегося списка, и определите нужное количество с помощью кнопок **◀** и **▶**. Чтобы листать списки, нажмите кнопку **L1** или **R1**.

После того, как вы выбрали количество товара, которое хотите купить, нажмите кнопку **X**. Появится сообщение подтверждения, поэтому, если вы хотите совершить покупку, выберите “Да”.

Свойства вещи:

Статус изменится при экипировке вещи.

Наименование, цена, единиц у вас/в запасе.



Ваши деньги

Общая цена

Описание

ГОРОД

* Продать

Чтобы продать товар, выберите тип товара, который вы хотите продать, и нажмите кнопку **X**. Используйте кнопки направлений **▲** и **▼**, чтобы выбрать элемент из появившегося списка, и определите количество товара с помощью кнопок направлений **◀** и **▶**. Чтобы листать списки, нажмите кнопку **L1** или **R1**.

После того, как вы выбрали количество товара, которые хотите продать, нажмите кнопку **X**. Появится сообщение подтверждения, поэтому, если вы хотите продолжить продажу того, что выбрали, выберите “Да”.

* Экипировка

Чтобы экипировать или снять своё снаряжение, выберите персонажа и нажмите кнопку **X**. Для получения дополнительной информации см. страницы 26 и 27

* Выход из лавки

Просто закройте окно магазина.



КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

Если вы покинете город, на экране появится карта путешествий. С помощью курсора выберите пункт назначения и нажмите кнопку **X**. Количество пунктов назначения, которые вы можете выбрать, увеличивается по ходу игры.

** Второй и следующий визиты*



В первый раз, когда вы отправляетесь в какое-то место, происходит сюжетное событие, но после того, как вы завершите его, вы можете вернуться снова и обнаружить, что способны делать такие же вещи, как и в обычном городе. Например, в первый раз, когда вы отправляетесь в Глухомань, вы сразу же входите в подземелье, но после его прохождения вы можете делать что угодно: например, исследовать город или делать покупки.

Пример: Глухомань

Первое посещение



Второе и последующие посещения



ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

Непосредственно перед тем, как вы вступаете в сражение, отображается экран подготовки к бою. Вы можете использовать его для совершения различных приготовлений.

Окно персонажей:

Меню подготовки к бою Статусы вашей группы



* Статус

Отображает статус персонажа. Выберите персонажа и нажмите кнопку **X**. Дополнительные сведения см. на стр. 12.

* Амуниция

Даёт доступ к экипировке персонажа. Выберите персонажа и нажмите кнопку **X**. Более подробно об экипировке можно прочитать на стр. 12 и 13.

* Камни

Объединяйте волшебных кукольных монстров с драгоценными камнями. Для получения дополнительной информации см. стр. 24.

* Вещи

Отображает ваш текущий запас вещей. Дополнительные сведения см. на стр. 26.

ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

* *Запись*

Сохраняет текущую игру. Дополнительные сведения о том, как сохранить прогресс, см. на стр. 10.

* *Конец*

Завершает подготовку к сражению и отображает места, в которые можно попасть. Выберите место с помощью кнопок направлений ◀ и ▶ и нажмите кнопку X.

СРАЖЕНИЯ

Сражения в этой игре происходят по очереди. Когда настанет ход игрока, наведите курсор на персонажа и нажмите кнопку X, чтобы вызвать меню сражений. Выберите команду и нажмите кнопку X. Каждый раз, когда персонаж атакует врага, начисляются очки опыта, и если персонаж повышает уровень, его здоровье полностью восстанавливается. Единственные персонажи, которые участвуют в битве - это Люк и волшебные кукольные монстры.



Меню сражений

* *Ход*

С помощью кнопок направлений выберите поле в пределах отображаемого диапазона и нажмите кнопку X. Затем, если вас устраивает выбранное вами место, выберите "ОК" и нажмите кнопку X, чтобы переместить персонажа. При перемещении отображается высота, а также координаты X и Y карты. После того, как вы сделали ход, вы не можете отменить его и вернуть персонажа обратно.

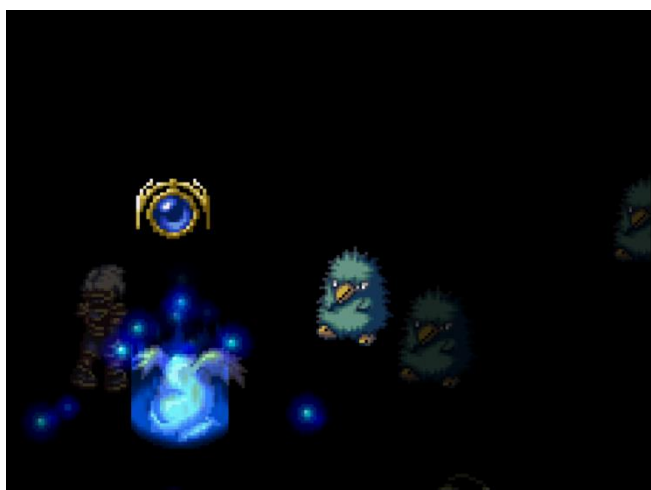


СРАЖЕНИЯ



* Атака

С помощью кнопок направлений выберите поле в пределах отображаемого диапазона атаки, которое вы хотите указать персонажу для его атаки, и нажмите кнопку **X**. У разных типов оружия дальность атаки варьируется.



* Магия

Команда, которая может быть выбрана только волшебным кукольным монстром.

С помощью кнопок направлений выберите поле в пределах отображаемого магического диапазона и нажмите кнопку **X**.



* Камни

Если вы бросаете драгоценный камень на землю, он становится ловушкой. Если вы кидаете его во врага, он наносит ему урон. А если вы бросаете камень в волшебную куклу, она превращается в кукольного монстра. Сначала выберите цвет драгоценного камня, а затем укажите его тип.

СРАЖЕНИЯ

* *Вещи*

Использует предмет, находящийся в инвентаре. Выберите предмет, который вы хотите использовать из появившегося списка, и нажмите кнопку **X**. Списки элементов можно переключать с помощью кнопок направлений ◀ и ▶. С помощью кнопок направлений выберите поле в пределах отображаемого диапазона предмета, на котором вы хотите использовать этот предмет, и нажмите кнопку **X**.



* *Статус*

Показывает статус выбранного персонажа.

* *Авто*

Определяет, управляете ли вы своими волшебными кукольными монстрами или они действуют сами по себе. Если вы хотите управлять ими, выберите “ОТК”.

* *Ждать*

Завершает ход и оставляет персонажа на его месте. Используйте этот пункт, когда вы вообще не хотите, чтобы персонаж двигался. Когда все ваши персонажи закончат свои действия, наступает ход врага.

Вспомогательные команды

Это меню команд отображается, когда вы нажимаете на кнопку **O**.

* *Конец хода*

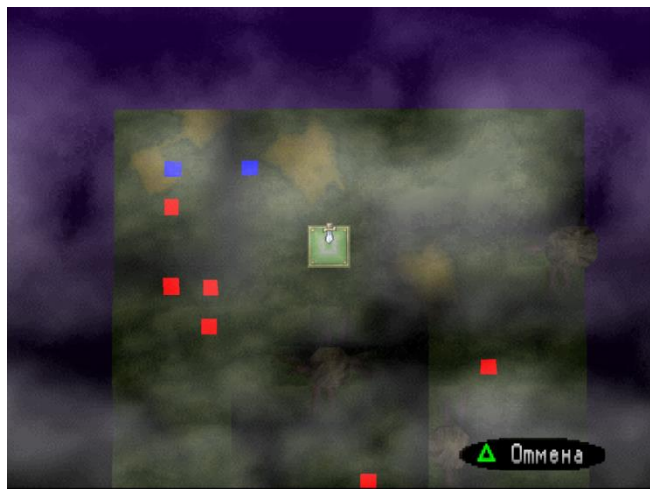
Отдаёт приказ ждать всем вашим персонажам, которые ещё ничего не сделали в этот ход, и завершает ваш ход.



СРАЖЕНИЯ

* *Опции*

Вызывает экран настроек.



* *Карта*

Отображает обзорную карту. Вы можете перемещать курсор с помощью кнопок направлений.

Изменения параметров

Среди магии и предметов есть такие, которые могут изменять параметры противника и персонажей. Вот некоторые из них:

Слабиус:	Уменьшает силу атаки противника.
Нещитус:	Уменьшает показатели защиты противника.
Немагус:	Понижает магическую атаку противника.
Тяжекус:	Понижает показатель уклонения противника.
Урониум:	Увеличивает показатель урона союзника.
Уклонум:	Увеличивает показатель уклонения союзника.
Вокус:	Увеличивает магическую атаку союзника.
Томенто:	Увеличивает магическую защиту союзника.
Семя морали:	Увеличивает силу атаки союзника.
Крепкое вино:	Понижает наносимый урон противника.
Суровый взгляд:	Понижает магическую атаку противника.
Шип чёрной розы:	Понижает показатель уклонения противника.
Зёрна кофе:	Увеличивает показатель уклонения союзника.



СРАЖЕНИЯ

Сундуки с сокровищами

Иногда, когда вы убиваете противника, на его месте остаётся сундук с сокровищами.

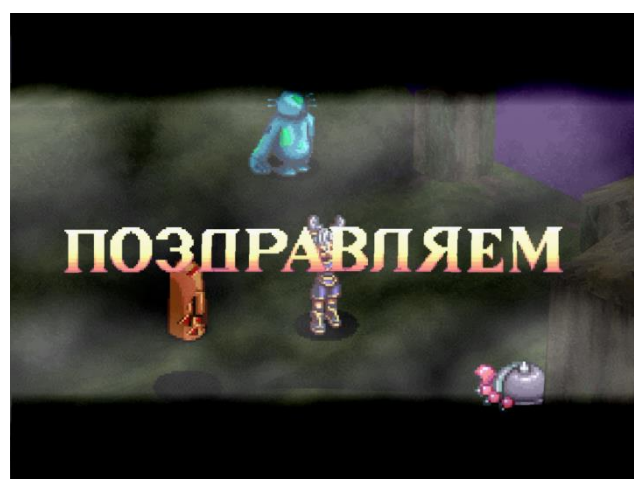
Чтобы получить то, что находится внутри сундука с сокровищами, вы должны атаковать его, однако, если враг уничтожит сундук до того, как вы это сделаете, он исчезнет.



Этап пройден (конец боя)

Уровень считается пройденным, когда вы побеждаете всех врагов. На этом этапе все ваши персонажи, выжившие в битве, получают бонус опыта (очки опыта) и бонус мейс (деньги).

Кроме того, после этого можно будет вернуться в подземелье, которое вы уже прошли.



ВОЛШЕБНЫЕ КУКОЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

Волшебных кукольных монстров можно создать, взяв волшебную куклу (которую вы можете найти, например, в подземелье) и бросив в неё драгоценный камень. Вы можете взять в сражение до трёх из них. Кроме того, получая различные виды драгоценных камней, они могут развиваться или изучать какую-то новую магию.



Эволюция волшебных кукол

Чтобы волшебный кукольный монстр эволюционировал, вам нужно сделать две вещи. Во-первых, вы должны убедиться, что ваш монстр находится на достаточно высоком уровне, чтобы развиваться, а во-вторых, вы должны давать ему драгоценные камни в определённом порядке. Бессистемно бросая драгоценные камни, вы ничего не добьётесь.



Например, предположим, что у вас есть кукольный монстр, который эволюционирует, когда ему даётся красный драгоценный камень, когда он достигает по крайней мере 3-го уровня.

Если вы дадите этому монстру любой другой драгоценный камень, кроме “красного”, то он не будет эволюционировать, но сможет выучить магическое заклинание или получить повышение статуса.

Даже если вы дадите ему красный камень, волшебный монстр не будет эволюционировать, если его уровень не равен или ниже третьего.

Каждый раз, когда волшебный кукольный монстр эволюционирует, требования к следующей эволюции становятся ещё более высокими.

ВОЛШЕБНЫЕ КУКОЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

Например:

Первая эволюция: Уровень 3 или выше, красный драгоценный камень x 1

Вторая эволюция: Уровень 8 или выше, красный драгоценный камень x 2

Третья эволюция: Уровень 15 или выше, красный драгоценный камень x 2 + жёлтый драгоценный камень

Экипировка волшебных кукольных монстров

Кукольные монстры могут носить до двух аксессуаров.

Аксессуары не продаются в магазинах, и единственный способ достать их - из сундуков с сокровищами в подземельях.

Если кукольный монстр умирает...



Если очки жизни (ОЖ) волшебного кукольного монстра уменьшаются до 0, он снова превращается в волшебную куклу.



ВЕЩИ

Название	Эффекты
Оружие	
Деревянный меч	Дубовый меч. Подходит для новичков. Но если он сломается - это конец. Удачи.
Бронзовый меч	Отлично подходит даже начинающим. Тяжеловат, но с этим придётся смириться.
Железный меч	Его лезвие сделано очень острым. Легко ржавеет. Нуждается в постоянном уходе.
Копьё	Маленькое и лёгкое. Подходит начинающим. Стоит не очень дорого.
Пика	Популярна среди солдат замка Гросса. Подходит для опытных воинов.
Огненное копьё	Говорят, это копьё способно испепелить что угодно всего одним ударом.
Короткий лук	Сравнительно небольшой. Подходит начинающим. Заботьтесь о нём - и он прослужит долго.
Длинный лук	Довольно большой, но весьма мощный. Излюбленное оружие солдат замка Гросса.
Защита	
Туника	Сделана из кожи. Подходит начинающим воинам. Даже если она вам нравится, чистите её чаще.
Кожаная броня	Броня из оленьей шкуры. Хорошая и прочная. Поможет вам в самом начале пути.
Нагрудник	Сделан из прочного непробиваемого железа. Довольно тяжёл. Не позволяйте ему заржаветь.
Аксессуары	
Когти кошки	Металлические когти. Ранят и наносят царапины. Могут атаковать быстро, как кошка.
Нунчаки	Сделаны из крепкого дерева. Постарайтесь не повредить свою голову.
Деревянный молот	Сделан из крепкого дерева. Не отбейте пальцы! Довольно точный удар, не допускающий промахов.
Медный рог	Рог, сделанный из меди. Может ранить, если не обращаться с ним осторожно.
Острые клыки	Стальные клыки. Очень острые. Кусайте врага с наслаждением.
Бандана	Бандана, повышающая ловкость. Станьте похожим на настоящего пирата.
Костюм кошки	Костюм большой пушистой кошки. Выглядит очень мило.
Рубашка	Такие продают в сувенирных лавках. В ней легко двигаться, но логотип очень странно выглядит.
Доги	Костюм для занятий карате. Почувствуйте себя немного сильнее.
Борцовские штаны	Такие штаны обычно носят борцы. Повышают ваш боевой дух
Кроссовки	Сделаны из настоящей кожи. Отлично подойдут для небольшой пробежки.
Кольцо магии	Кольцо, пробуждающее вашу скрытую силу. Увеличивает ваши очки магии.
Лента	Красивая лента, сделанная из атласа. Защищает от всех понижений статуса.
Звёздный кулон	Серебряный кулон в форме звезды. Защищает от отравления.
Лунный кулон	Золотой кулон в форме полумесяца. Защищает от паралича и наложения сна.
Ожерелье	Ожерелье из красивых камней. Защищает от заклинаний тишины.
Ножной браслет	Ножной браслет из красивого камня. Защищает от заклинаний путаницы.

ВЕЩИ

Название

Эффекты

Вещи

Рисовый шарик	Делается из риса, растущего в Гроссе. Восстанавливает немного очков жизни.
Онигири	Делается из отборного риса, растущего в Гроссе. С мясом и овощами. Восстанавливает очки жизни.
Клевер	Приносящий удачу четырёхлистный клевер. Восстанавливает немного очков магии.
Мята	Освежающий лист мяты. Увеличивает вашу сопротивляемость
Свисток	Маленький свисток, издающий резкий звук. Увеличивает наносимый урон.
Наставление отца	Наставление отца, полное любви и заботы. Увеличивает силу атаки.
Зёрна кофе	Перерыв на кофе и дружеские беседы полезен. Увеличивает показатель уклонения.
Греческий огонь	Стеклянная бутылка. Нужно поджечь её и бросить. Против водных и ледяных врагов. Осторожно!
Осколок звезды	Сверкающий осколок звезды. Бросьте его, и комета ударит по вашему врагу.
Эссенция метели	Эссенция холодной метели. Бросьте её, и вьюга заморозит вашего врага.
Волшебная кукла	Если объединить эту куклу с камнем, то она превратится в волшебного кукольного монстра.

МАГИЯ

Магия классифицируется по области, на которую она воздействует.

Область, в которой действует магия

Один враг в пределах досягаемости	A
Один враг и область вокруг него в пределах досягаемости	B
Враги, находящиеся на прямой линии в пределах досягаемости	C
Враги на всём этаже	B

Название Руна Ур. Обл. Эффект

Красная

Пламя	Свет	1	A	Вызывает небольшое пламя под ногами врагов. Наносит небольшой урон.
Огонь	Тьма	1	C	Вызывает огненный шар. Наносит небольшой урон.
Жар	Ум	1	B	Создаёт тепловую вспышку. Наносит небольшой урон.
Темпер	Сила	1	B	Создаёт волну пламени. Наносит средний урон.

МАГИЯ

Название	Руна	Ур.	Обл.	Эффект
Зелёная				
Магиум	Свет	1	A	Восстанавливает немного очков магии вам и вашим союзникам.
Урониум	Свет	1	A	Восстанавливает изменённый статус урона.
Слабиус	Тьма	1	A	На время уменьшает силу атаки.
Нещитус	Тьма	1	A	На время уменьшает показатели защиты.
Вокус	Тьма	1	A	Восстанавливает изменённый статус магической атаки.
Меди	Ум	1	A	Восстанавливает небольшое количество жизни вам и вашим союзникам.
Амеди	Сила	1	B	Восстанавливает небольшое количество жизни некоторым из ваших союзников.
Томенто	Сила	1	A	Восстанавливает изменённый статус магической защиты.
Синяя				
Льдышка	Свет	1	A	Создаёт маленькую ледяную сосульку. Наносит небольшой урон.
Лавина	Тьма	1	C	Создаёт ком снега. Наносит небольшой урон.
Луч холода	Ум	1	B	Окружает противника холодом. Наносит небольшой урон.
Гейзер	Сила	1	B	Создаёт гейзер. Наносит небольшой урон.
Жёлтая				
Камень	Свет	1	A	Небольшой камень падает сверху на врага. Наносит небольшой урон.
Когтеус	Тьма	1	C	Атакует врага невидимыми когтями. Наносит небольшой урон.
Гравито	Ум	1	B	Изменяет гравитацию. Наносит небольшой урон.
Вихрь	Сила	1	A	Вызывает вакуумный смерч. Наносит небольшой урон.
Белая				
Гром	Свет	1	A	Вызывает гром. Наносит небольшой урон.
Туман	Тьма	1	C	Вызывает тёмный туман, стелящийся у земли. Наносит небольшой урон.
Иллюзия	Ум	1	A	Отправляет врага в другое измерение, где он затем уничтожается.
Уклонум	Ум	1	A	Восстанавливает изменённый статус уклонения.
Эксгион	Сила	1	A	Окружает врага сияющим светом, а затем взрывает его. Наносит большой урон.
Розовая				
Отрава	Свет	1	A	На время уменьшает магическую защиту.
Сонус	Тьма	1	A	На время понижает наносимый урон.
Тяжекус	Ум	1	A	На время понижает показатель уклонения.
Немагус	Сила	1	A	На время понижает магическую атаку.



Некоторые волшебные кукольные монстры



Мускью

Любит людей. Их держат как домашних питомцев. Может напасть, так как хочет поиграть с вами.



Богомол

Латинское насекомое. Любит танцевать под музыку. К нему опасно приближаться из-за острых лезвий.



Повен

Люди используют его мех для пошива одежды. Ранчо повенов распространены и сейчас.



Шакал

Дикие инстинкты. Отличное обоняние и слух. Трудно приручаются. Хороши как сторожевые псы.



Валет

Карточный страж, верный своему хозяину. В колоде 53 штуки.



Летучая кошка

Своенравная и непостоянная в атаке. Любит молоко. Реагирует на всё, что движется.



Лягуш

Самцы. Передвигаются группами и громко квакают. Самцы и самки живут отдельно.



Спящий дух

Вид призрака. Любит спокойно подремать. Злится, если его беспокоят во время сна.



Тыквоголовый

Растение. Вместо головы тыква. Нелепый вид. Чучело, изготовленное для фестиваля.



Лоскуток

Волшебная кукла. Вооружена большой иглой. Зашьёт ли она саму себя, когда проиграет?



Торнадо

Затягивает врагов в воронку до тех пор, пока они не потеряют сознание от головокружения.

Существует множество волшебных кукольных монстров. Попробуйте открыть их с помощью различной эволюции.

ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ И СЕРВИСНОМ ОБСЛУЖИВАНИИ

CRAVE ENTERTAINMENT, INC. ГАРАНТИРУЕТ ПЕРВОНАЧАЛЬНОМУ ПОКУПАТЕЛЮ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА **CRAVE ENTERTAINMENT, INC.**, ЧТО НОСИТЕЛЬ, НА КОТОРОМ ЗАПИСАНА ЭТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРОГРАММА, НЕ ИМЕЕТ ДЕФЕКТОВ ИЗГОТОВЛЕНИЯ И МАТЕРИАЛА, В ТЕЧЕНИЕ ДЕВЯНОСТА (90) ДНЕЙ С ДАТЫ ПОКУПКИ. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ **THE CRAVE ENTERTAINMENT, INC.** ПРОДАЁТСЯ "КАК ЕСТЬ", БЕЗ КАКИХ-ТО ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ПОТЕРЬ ИЛИ УБЫТКОВ ЛЮБОГО РОДА, ВОЗНИКАЮЩИХ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА.

ЕСЛИ ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ THE CRAVE ENTERTAINMENT, INC. НЕ СООТВЕТСТВУЕТ ДАННОЙ ОГРАНИЧЕННОЙ ГАРАНТИИ, ТО CRAVE ENTERTAINMENT, INC. СОГЛАШАЕТСЯ ПО СВОЕМУ УСМОТРЕНИЮ ЛИБО ОТРЕМОНТИРОВАТЬ, ЛИБО ЗАМЕНИТЬ ЕГО БЕСПЛАТНО. НЕСООТВЕТСТВУЮЩИЙ КАЧЕСТВУ ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ CRAVE ENTERTAINMENT, INC. ЗАМЕНЯЕТСЯ ИЛИ РЕМОНТИРУЕТСЯ БЕСПЛАТНО ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО ОН БУДЕТ ОТПРАВЛЕН ПЕРВОНАЧАЛЬНЫМ ПОКУПАТЕЛЕМ С ОПЛАТОЙ ПОЧТОВЫХ РАСХОДОВ И ПОДТВЕРЖДЕНИЕМ ПОКУПКИ В ЗАВОДСКОЙ СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР CRAVE ENTERTAINMENT, INC.

ПРИ ВОЗВРАТЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЗАМЕНЫ ПО ГАРАНТИИ, ПОЖАЛУЙСТА, ОБЯЗАТЕЛЬНО ОТПРАВЬТЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИСК (ДИСКИ) В ЗАЩИТНОЙ УПАКОВКЕ И ПРИЛОЖИТЕ: (1) КСЕРОКОПИЮ ВАШЕГО ТОВАРНОГО ЧЕКА С ДАТОЙ; (2) ВАШЕ ИМЯ И ОБРАТНЫЙ АДРЕС, НАПЕЧАТАННЫЕ ИЛИ РАЗБОРЧИВО НАПИСАННЫЕ; (3) КРАТКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ С ОПИСАНИЕМ ДЕФЕКТА, ПРОБЛЕМЫ (ПРОБЛЕМ), С КОТОРОЙ ВЫ СТОЛКНУЛИСЬ И КОНСОЛЬ, НА КОТОРОЙ ВЫ ЗАПУСКАЕТЕ ПРОГРАММУ; (4) ЕСЛИ ВЫ ВОЗВРАЩАЕТЕ ПРОГРАММУ ПО ИСТЕЧЕНИИ 90-ДНЕВНОГО ГАРАНТИЙНОГО СРОКА, НО В ТЕЧЕНИЕ ОДНОГО ГОДА ПОСЛЕ ДАТЫ ПОКУПКИ, ПОЖАЛУЙСТА, ПРИЛОЖИТЕ ЧЕК ИЛИ ДЕНЕЖНЫЙ ПЕРЕВОД НА СУММУ 15 ДОЛЛАРОВ США ЗА ЗАМЕНУ ДИСКА. ПРИМЕЧАНИЕ: РЕКОМЕНДУЕТСЯ ОТПРАВКА ЗАКАЗНЫМ ПИСЬМОМ.

ДАННЫЕ ДЛЯ ОТПРАВКИ В США:

ГАРАНТИЙНАЯ ЗАМЕНА
CRAVE ENTERTAINMENT, INC.
19645 РАНЧО УЭЙ
РАНЧО ДОМИНГЕС, КАЛИФОРНИЯ 90220

НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕПРИМЕНИМА И СЧИТАЕТСЯ НЕДЕЙСТВИТЕЛЬНОЙ, ЕСЛИ ДЕФЕКТ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА **CRAVE ENTERTAINMENT, INC.** ВОЗНИК В РЕЗУЛЬТАТЕ ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЙ, НЕПРАВИЛЬНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ПЛОХОГО ИЛИ НЕБРЕЖНОГО ОТНОШЕНИЯ, ДЕГРАДАЦИОННОГО ИЛИ ПОСТЕПЕННОГО ИЗНОСА. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ЗАМЕНЯЕТ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ГАРАНТИИ И НИКАКИЕ ДРУГИЕ ЗАЯВЛЕНИЯ ИЛИ ПРЕТЕНЗИИ ЛЮБОГО ХАРАКТЕРА НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ ДЛЯ ИСПОЛНЕНИЯ **CRAVE ENTERTAINMENT, INC.** ЛЮБЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ, ПРИМЕНИМЫЕ К ДАННОМУ ПРОГРАММНОМУ ПРОДУКТУ, ВКЛЮЧАЯ ГАРАНТИИ ТОВАРНОЙ ПРИГОДНОСТИ И ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПО НАЗНАЧЕНИЮ, ОГРАНИЧЕНЫ ДЕВЯНОСТО (90) ДНЕВНЫМ ПЕРИОДОМ, ОПИСАННЫМ ВЫШЕ. **CRAVE ENTERTAINMENT, INC.** НЕ МОЖЕТ НЕСТИ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ЛЮБОЙ ПРЯМОЙ, СПЕЦИАЛЬНЫЙ, СЛУЧАЙНЫЙ ИЛИ КОСВЕННЫЙ УЩЕРБ, ВОЗНИКШИЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА **CRAVE ENTERTAINMENT, INC.**

В НЕКОТОРЫХ ШТАТАХ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ ОГРАНИЧЕНИЕ СРОКА ДЕЙСТВИЯ ДАННОЙ ГАРАНТИИ, И/ИЛИ К ВАМ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПРИМЕНЁН ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. ЭТА ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ ДАЁТ ВАМ ОПРЕДЕЛЁННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, И У ВАС ТАКЖЕ МОГУТ БЫТЬ ДРУГИЕ ПРАВА, КОТОРЫЕ ВАРЬИРУЮТСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ШТАТА.

Признай, что ты в тупике, и звони... Подсказки, советы и рекомендации – всё это за один телефонный звонок!

США: 900-903-HINT – 0,95 долларов США в минуту.

Вам должно быть 18 лет или вы должны получить разрешение родителей.

Требуется тоновый звуковой сигнал телефона.

Если в процессе прохождения игры вы найдёте ошибки или неточности в данном руководстве пользователя или в русском переводе игры, просим сообщать о них на сайт или форум нашей группы: <http://chief-net.ru>



Crave Entertainment
119645 Ранчо Уэй,
Ранчо Домингес, Калифорния 90220
Сайт: www.cravegames.com

Theme Song "Ambition"
Композитор и аранжировщик Hideki Tsutsumi,
по лицензии UNIVERSAL VICTOR, INC. (P) 1999,
предоставленной UNIVERSAL VICTOR, INC.

©2001 Sun Corporation. Издаётся и распространяется компанией Crave Entertainment, Inc. по лицензии Sun Corporation. Crave Entertainment и логотип Crave Entertainment являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Crave Entertainment, Inc. в США и других странах. Все остальные товарные знаки и авторские права являются соответственно собственностью их владельцев. ©2001 Sunsoft, Sunsoft является зарегистрированной торговой маркой Sun Corporation. ©Kenji Terada. ©Kohime Ohse (Rig Marge). ©1999 Tam Tam.

Игра лицензирована компанией Sony Computer Entertainment America для использования с игровой консолью PlayStation. PlayStation и логотипы PlayStation являются зарегистрированными товарными знаками компании Sony Computer Entertainment inc. Значок рейтинга является товарным знаком Interactive Digital Software Association. Изготовлено и напечатано в США. ЭТО ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СОВМЕСТИМО С ИГРОВЫМИ КОНСОЛЯМИ PLAYSTATION С ОБОЗНАЧЕНИЕМ NTSC U/C. ПАТЕНТЫ США И ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН НАХОДЯТСЯ НА РАССМОТРЕНИИ.