

FINAL FANTASY VIII

Максим ЗАЯЦ

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Герои и негодяи, друзья и враги — их взаимоотношения являются основой *Final Fantasy VIII*. Здесь мы расскажем лишь о нескольких персонажах, а с остальными вы познакомитесь по ходу игры.

Squall Lionheart



Наш главный герой **Squall**, выпускник военной академии **Balamb Garden**. Обычный семнадцатилетний парень, в меру застенчивый и скрытный, в меру скованный и порой чересчур серьезный. Он избегает общения с людьми, отделяется короткими фразами и нетерпеливо ждет, чтобы его оставили в покое. Таким он предстает перед нами в самом начале игры, однако по мере развития сюжета характер главного героя будет меняться... как меняется он у всех мальчишек, еще не утративших желания изменить мир, беспощадно сражающихся со Злом и недавно встретивших свою первую любовь.

Rinoa Heartilly

Девушку, воскрешившую **Squall** голу, зовут **Rinoa**. Волею случая она была втянута в войну между **SeeD** и **Edea** и в свои семнадцать лет стала лидером отряда сопротивления **Forest Owls**, цель которого — освобождение ее родного города **Timber** от президентских войск. У нее доброе сердце, и в отличие от нашего главного героя она не стесняется открыто выражать свои чувства.



Zell Dinch



Резкий и вспыльчивый **Zell** готов драться с любым, кто станет у него на пути. И вместе с тем он совсем не глуп — просто чересчур эмоционален и порой выводит **Squall** из себя своими шумными выходками. **Zell** трогательно заботится о своих друзьях и очень любит родной город **Balamb**.

Quistis Trepe

Quistis всего 18 лет, и преподавать в академии **Balamb Garden** она начала совсем недавно. **Squall** ей явно небезразличен, вот только ответных чувств к своей очаровательной наставнице он почему-то не испытывает. Чрезвычайно образованная и целеустремленная **Quistis** является природным лидером и в трудную минуту всегда старается заставить своих студентов работать в одной команде.



Selphie Tilmitt



Типичный подросток — сразу и не поверишь, что она ровесница **Squall**. **Selphie** кипит от переизбытка энергии, и на первый взгляд может показаться слишком легкомысленной, но в бою она буквально

преображается, и ее умение владеть нунчаками еще не раз удивит вас.

Irvine Kinneas

Классический ковбой из вестерна в надувнутой на глаза шляпе и с ружьем в руках. У Ирвина есть свои понятия о жизни и одиночестве, он обожает огнестрельное оружие и хороших девушек и всегда готов защищать своих друзей.



Seifer Almas



Сильный, смелый, но чрезмерно гордый и высокомерный, **Seifer** презрительно относится ко всем окружающим, и это служит источником его бесконечных конфликтов со **Squall** ом. В начинающейся войне он принимает сторону **Edea** — просто ради того, чтобы в очередной раз бросить вызов миру и получить возможность осуществить свою мечту.

Laguna Loire

Бывший солдат галбадианской армии, который всю жизнь мечтал стать журналистом. Ему уже 27 лет, у него есть своя семья, своя любовь, своя жизнь... и вместе с тем **Laguna** — весьма драматичный персонаж. Он привык ценить дружбу и всегда готов протянуть вам руку помощи.



Limit Break

Существуют два способа активизировать **Limit Break**. Первый подходит в том случае, если число хит-поинтов персонажа приблизилось к минимальной критической отметке — разозлившись, все мы способны творить чудеса. Второй способ заключается в использовании заклинания **aura**. **Aura** позволяет персонажу активизировать скрытые способности, сохраняя приличный уровень хит-поинтов — полезное заклинание, ничего не скажешь. Однако даже в этом случае нет никакой гарантии, что ваш суперудар достигнет цели.

Не все **Limit Break** действуют одинаково. Какой из них лучше? Судите сами:

1 Squall

Его удары всегда достигают цели и наносят противнику солидный урон. Заклинательный апгрейд, **lionheart**, открывает доступ к **lion heart limit break** — урон до 180,000 хит-поинтов!

2 Irvine

Все что ему нужно, это хорошие патроны. Скоростные **ammo rimmels** быстро достигают своей цели, тяжелые пули **AP ammo bullets** наносят противнику урон до 9,999 хит-поинтов, а **rare pulse ammo** совмещают в себе эти два качества.

3 Quistis

Ее лимит называется **Blue Magic**. Разнообразие голубой магии очень много, и порой среди них попадаются весьма полезные заклинания.

4 Zell

Zell — знаток восточных единоборств. Попробуйте запомнить его движения, а затем повторить их в связке — получится

весьма убийственный эффект.

5 Selphie

Эта веселая и непоседливая девчонка имеет набор весьма полезных способностей, таких как полное восстановление хит-поинтов и убийственный **The End**.

6 Rinoa

Даже изучив все **Angelo skill**, **Rinoa** остается по большому счету самой слабой из персонажей — наверное, потому что все **Limit** за нее выполняет верный песик. И лишь позднее в игре она получает возможность превращаться в берсерка, кастуя в случайном порядке заклинания, наносящие урон, в пять раз превышающий обычные характеристики.

Guardian Force

Guardian Force играют основную роль в магической системе *Final Fantasy VIII*. Мы по-прежнему призываем силу этих волшебных существ в бою, однако теперь они обрели еще большую индивидуальность. Отныне **GF** получают **experience** наравне с персонажами, развиваются и даже приобретают новые способности — на это расходуются так называемые **ability points**.

Quezacoti

Местоположение: Balamb Garden, компьютер **Squall** а
Атака: Thunder storm
Стихия: Thunder
Способности: Card command, card mod menu, mid mag-RF menu

Бог грома и молнии поражает своих противников электрическим разрядом, наиболее эффективным против существ стихии воды. Но истинным призванием **Quezacoti** являются карты. Без его способностей у вас возникнут проблемы с приобретением редких (**rare**) карт и предметов. На ранних стадиях игры особо полезной оказывается **mid mag-RF**.

Shiva

Местоположение: Balamb Garden, компьютер **Squall** а
Атака: Diamond dust
Стихия: Ice
Способности: Doom command, Elem-Atk-J junction, Elem-Def-J junction

Богиня разрушений **Шива**, повелевающая холодом, является грозным противником для существ стихии огня, однако ВСЕ без исключения боятся ее смертоносной способности **doom**. Своими способностями **Elem-Atk-J** и **Elem-Def-J** она помогает персонажам сражаться с существами различных стихий.

Ifrit

Местоположение: Fire cavern
Атака: Hell fire
Стихия: Fire
Способности: Str-J junction, Str+20/40% ability, mad rush command, ammo-RF menu

Огненный Ифрит своими способностями усиливает ваших персонажей, а с помощью **mad rush** command превращает обычный отряд в толпу быстрых, хорошо защищенных берсерков-убийц. Ну а для стрелка **Irvine** у него имеется в запасе боекомплект **ammo-RF**.

Siren

Местоположение: Вытягиваем ее у Elvoret, босса миссии **Dollet assault**
Атака: Silent voice
Стихия: Nonelemental with silence status effect
Способности: Treatment command, ST-Atk-J junction, move-find party

Задача Сирены — в исторически короткие сроки околдовать своим голосом всех противников. **Treatment** прекращает эффект долговременных заклинаний (ис-

пользовать эту способность можно практически без ограничений, даже на персонажей с **silence status**). **Move-find** открывает невидимые **Save** и **Draw points** — зачастую это единственный способ получить то или иное мощное заклинание.

Diablos

Местоположение: Для начала нужно потерять магическую лампу, полученную от Cid. Для того чтобы победить **Diablos**, нужно использовать его собственную силу против него — вытягиваем **demi** и кастуем на **Diablos**, завершая атаку вызовом **Guardian Force**.

Атака: Gravity-based attack

Стихия: Dark messenger

Способности: Darkside command, mug ability, enc-half и enc-none party

Если **Diablos** слабо атакует, значит вам попался слабый противник. Сила этого **Guardian Force** растет пропорционально силе его врагов. **Darkside** требует принести в жертву десятую часть максимального количества хит-поинтов персонажа для проведения мощного удара. **Mug** необходим для поиска предметов, апгрейдищих оружие и обучающих **Quists** голубой магии. **Enc-half** и **enc-none** избавляют вас от головной боли по поводу бесконечных стычек с врагом.

Brothers

Местоположение: Tomb of the unknown king
Атака: Brotherly love
Стихия: Earth
Способности: Defend command, cover ability, HP+20/40/80% и HP bonus ability

Эта «команда» весьма эффективна против наземных существ и абсолютно бесполезна против существ летающих. **Defend** практически сводит на нет полученный при атаке противника урон, что позволяет защищать наиболее слабого персонажа. **HP+20/40/80%** порой едва ли не удваивает хит-поинты, в то время как **bonus** обеспечивает дополнительные хит-поинты по мере роста уровня персонажа.

Carbuncle

Местоположение: Вытягиваем его у Iguion в конце 1-го диска
Атака: Ruby light
Стихия: Нет
Способности: Vit+20/40% ability, auto-reflect ability, counter ability

Кто с мечом к нам придет... Карбункул кастует **reflect** на всю группу — и каждое заклинание противника обращается против него самого. Помимо этого Карбункул поддерживает жизненные силы своего персонажа способностью **Vit+20/40%**.

Leviathan

Местоположение: Вытягиваем его у NORG в подвале Balamb Garden
Атака: Tsunami
Стихия: Water
Способности: Recovery command, Auto-potion ability

Левиафан позволяет использовать навыки ресоувер, полностью восстанавливающий хит-поинты персонажа или наносящий 9,999 хит-поинтов повреждения нежити, и может по необходимости автоматически использовать целебные эликсиры — именно поэтому его лучше использовать в паре с Александром и его способностью **med data**.

Pandemona

Местоположение: Вытягиваем ее у Fujin в Balamb Town
Атака: Tornado zone
Стихия: Wind
Способности: Spd-J junction, Spd+20/40% ability, absorb command, initiative ability

Пандемона увеличивает скорость вашего персонажа и обладает при этом еще парочкой полезных способностей: **Absorb**

command перетягивает к вам хит-поинты противника, а **Initiative ability** гарантирует, что вашему персонажу не придется ждать своего хода в начале сражения.

Cerberus

Местоположение: Необходимо победить Cerberus в холле Galbadia Garden
Атака: Counter rockets
Стихия: Нет
Способности: ST-Def-Jx2/4 junction, auto-haste ability, Expendx2-1 ability

Вызов Цербера должен стать вашим первым шагом в сражении с любым боссом. **Auto-haste** ускоряет одного из персонажей, в то время как **ST-Def-Jx4** защищает вашу группу от четырех различных долговременных заклинаний, а **Expendx2-1** позволяет, заплатив цену одного заклинания, кастовать его дважды.

Alexander

Местоположение: Вытягиваем его у Edea в конце 2-го диска
Атака: Holy judgement
Стихия: Holy
Способности: Revive command, Elem-Defx4 ability, med data ability, High Mag-RF menu

Как ему и полагается, Александр в основном занимается делами благостными. Его **revive** command возрождает погибших персонажей; **High Mag-RF** помогает получить доступ к заклинаниям высокого уровня; **Med data** удваивает эффект целебной магии — тот же **hi-potion**, например, восстанавливает 2,000 хит-поинтов вместо 1,000; и, наконец, **Elem-Defx4** защищает вашего персонажа от магии стихий **fire**, **ice**, **lightning** и **water**.

Doomtrain

Местоположение: Требуется объединить Solomon's ring и 6x Remedy+, 6x steel pipes, 6x Malboro tentacles
Атака: Runaway train
Стихия: Poison plus all status ailments

Способности: ST/Elem-Atk/Def junctions, auto-shell ability

Без особых затей травит врагов долговременной магией и защищает нас самих от магических атак.

Tonberry

Местоположение: Необходимо победить 20 Tonberrys и Tonberry king в Centra ruins
Атака: Chef's knife
Стихия: None
Способности: LV Up/ LV Down command, haggle menu, sell-high menu, familiar menu

LV Up делает сражение несколько более трудным, но в результате вы получаете больше очков experience; **LV Down** ослабляет врагов и помогает вам победить. **Haggle** заставляет торговцев снижать цены, а **sell-high** повышает стоимость предметов, которые вы хотите продать. **Familiar** позволяет «покопаться под прилавком» и извлечь на свет Божий до сих пор не доступные товары.

Cactaur

Местоположение: Необходимо победить Jumbo Cactaur на Cactaur Island
Атака: 1,000 needles
Стихия: None
Способности: Eva-J и Luck-J junction, Luck+50% ability, bonus abilities

Для того чтобы подсчитать наносимый Кактауром урон, мы берем его уровень, отделяем цифру, обозначающую десятки, и умножаем ее на тысячу. В результате Кактаур 47 уровня наносит урон $4 \times 1,000 = 4,000$ хит-поинтов. Кроме того, это единственный **Guardian Force**, усиливающий такие характеристики, как **evasion** и **luck**.

Bahamut

Местоположение: Необходимо победить Бахамута в Deep Sea Research Center
Атака: Mega flare
Стихия: None

Способности: Ability x4, Str+60% ability, Mag+60% ability, rare item ability, auto-protect ability

Мощная магия Бахамута, не принадлежащая ни к одной стихии, делает его идеальным **Guardian Force** для сражения с любым противником. Способность **x4 turns** усиливает одного из персонажей, **Rare item** облегчает поиск труднодоступных деталей для апгрейда оружия, а **auto-protect** вдвое снижает урон от обычных атак.

Eden

Местоположение: Добывается из ultima weapon в Deep Sea Research Center
Атака: Eternal breath
Стихия: None
Способности: Devour command, Expendx3-1 ability, GFAbi Med-RF menu

Эден способен нанести до 40,000 хит-поинтов урона. Попытка воспользоваться **Devour command** далеко не всегда оказывается удачной, но в случае успеха с ее помощью можно уничтожить практически любого врага. **Expendx3-1** позволяет персонажу, заплатив цену одного заклинания, кастовать его трижды, а **GFAbi Med-RF** создает предметы, обучающие ваших **GF** новым способностям.

Guardian Helpers

Некоторые **Guardian Force** не могут быть призваны обычным путем, однако тем или иным образом они помогают вашим персонажам.

Odin

Местоположение: Необходимо победить Одина в Centra ruins
Атака: Zantetsuken
Стихия: Нет
Способности: Нет

Одина нельзя призывать как обычного **Guardian Force**, однако он время от времени появляется перед сражением для того чтобы подарить вашей группе победу. Частота его появления напрямую зависит от удачи (**luck**) ваших персона-

жей.

Chocobo

Местоположение: Поймайте чокобо в chocobo forest
Атака: ChocoFire / ChocoFlare / ChocoMeteor / ChocoBuckle
Стихия: Fire
Способности: Нет

Используйте **Gysahl Greens** для того чтобы призвать чокобо во время сражения. Для того чтобы повысить уровень вашего птенца и усилить его атаки, необходимы долгие тренировки в **Chocobo World** — своего рода тамагочи, приложенному к **Final Fantasy VIII**.

MiniMog

Местоположение: Спасите МиниМога во время игры в Chocobo World
Атака: Moogles dance
Стихия: Нет
Способности: Нет

Спасите МиниМога во время игры в **Chocobo World**, и новый **Guardian Force** будет восстанавливать вашим **GF** от 1,000 до 1,500 хит-поинтов во время сражения.

Gilgamesh

Местоположение: Заполучив Одина, необходимо победить Seifer в конце 3-го диска
Атака: Zantetsuken/Masamune/Excalibur/Excalipur
Стихия: Нет
Способности: Нет

Гилгамеш помогает вашему отряду на манер Одина, которому уготована печальная участь погибнуть от руки **Seifer**. Лишь Гилгамеш способен использовать целых четыре варианта атаки: доставшийся ему в наследство от Одина **Zantetsuken**, наносящие урон сразу всем врагам **Masamune** и **Excalibur** и своего рода шутку — **Excalipur**, едва царапающий ваших противников.

Эта таблица поможет вам определиться с тем, кто из врагов где живет и какую магию у них можно выкачивать. Во избежание путаницы в графе «Места обитания» приводятся английские названия.

Карты (стр. 1)	Места обитания	Магия
Geezard	Леса, равнины и холмы Galbadia	Thunder, cure
Funguar	Леса и равнины Galbadia	Fire, sleep, scan, confuse, silence
Bite Bug	Леса и равнины Balamb	Fire, scan
Red Bat	Fire cavern	Thunder, scan, drain
Blobra	Tomb of the unknown king	Shell, reflect, blind, confuse
Gayla	Снежные равнины Trabia	Sleep, thunder, blizzard, meltdown
Gesper	Миссии Laguna	Shell, protect
Fastitocalon-F	Пляжи	Blizzard, sleep, scan, water
Blood Soul	Пустыня Galbadia	Zombie, float, silence, dispel
Caterchipillar	Леса Balamb	Thunder, cure, slow, stop
Cockatrice	Леса Galbadia	Thunder, break
Карты (стр. 2)	Места обитания	Магия
Grat	Тренировочные площадки Balamb Garden	Sleep, silence, berserk, confuse
Buel	Fire cavern, Tomb of the unknown king	Fire, thunder, blizzard
Mesmerize	Снежные равнины Trabia	Cure, esuna, dispel, life
Glacial Eye	Снежные равнины Balamb, Esthar	Blizzard, cure, scan
Belhelmel	Пустыня Galbadia	Thunder, sleep, confuse
Thrustaevis	Холмы Galbadia	Blizzard, scan, aero, tornado, float
Anacodaur	Холмы Dollet, лес Galbadia	Fire, cure, bio
Creeps	Канализация Deling City, Tomb of the unknown king	Thunder, life, death
Grendel	Холмы Galbadia, Island closest to hell	Fire, blizzard, cure, double
Jelleye	Равнины Centra	Fire, blizzard, thunder
Grand mantis	Пустыни и леса Centra	Water, esuna, life
Карты (стр. 3)	Места обитания	Магия
Forbidden	Развалины Centra, холмы Esthar	Zombie, blind, stop, death
Armadodo	Tomb of the nameless king	Protect, shell, quake
Tri-face	Island closest to heaven	Blind, silent, bio, dispel
Fastitocalon	Пустыня Galbadia	Blizzard, sleep, scan, water
Snow lion	Снежные равнины Trabia	Blizzard, berserk
Ochu	Леса Galbadia, Island closest	
	to heaven	Silent, blind, confuse, curse
SAM08G	Galbadia prison tower, Missile base	Protect, shell, stop
Death claw	Лес возле Edea's house	Aero, dispel, reflect
Cactuar	Cactuar Island, пустыни Centra	Haste
Tonberry	Развалины Centra	Death
Avis womb	Пустыни Centra	Aero, tornado
Карты (стр. 4)	Места обитания	Магия
Turtapod	South Esthar	Cure, esuna, dispel
Vysage	Снежные равнины Avadon	Esuna, haste
T-Rexaur	Леса Balamb, Island closest to hell	Fire, thunder, quake
Bomb	Fire cavern, леса Centra	Fire, meltdown
Blitz	Лес возле Edea's house	Thunder
Wendigo	Леса Dollet, равнины Galbadia	Protect, berserk
Torama	Esthar City, область Esthar	Demi, life, death
Imp	Esthar City, область Esthar	Blind, silent, confuse, break
Blue dragon	Island closest to hell	Bio, drain, break, death
Adamantoise	Побережье Dollet и Long Horn Island	Blizzard, protect, shell, reflect
Hexadragon	Island closest to hell	Fire, protect, shell, dispel
Карты (стр. 5)	Места обитания	Магия
Iron giant	Esthar City	Haste, quake, shell, reflect
Behemoth	South Esthar, Deep Sea Research Center	Regen, tornado, flare
Chimaera	Island closest to heaven	Thunder, esuna, water, bio
PuPu	-	нет
Elastoid	Миссии Laguna	Dispel, shell, protect
GIM47N	Galbadia prison tower	Cure, esuna
Malboro	Island closest to heaven, север Esthar	Bio, demi, quake
Ruby dragon	Лес возле Edea's house, Island closest to hell	Firaga, reflect, flare, meteor
Einoyle	Esthar City	Double, holy, pain

Продолжение следует

Автор статьи выражает благодарность Эндрю Весталу за предоставленную информацию.

СИ TACTIX

FINAL FANTASY VIII

Продолжение. Начало смотри в номере 5 (62) за 2000 год.

Максим ЗАЯЦ

Предметы

В этой таблице представлены наиболее часто используемые предметы мира Final Fantasy VIII.

Предметы	Эффект
Potion, hi-potion, X-potion	Восстанавливает хит-поинты персонажа
Phoenix down / mega phoenix Elixir	Возрождает персонажа или группу. Полностью восстанавливает хит-поинты и status персонажа
Megalixir	Полностью восстанавливает хит-поинты и status группы
Antidote / soft / eye drops / echo screen / holy water	Снимает эффект poison / petrify / blind / silence / zombie
Remedy	Восстанавливает status персонажа
Shell / protect / death / flare / meteor / holy / ultima / aura stone	Заклинания
Hero	Персонаж становится неуязвимым
Phoenix pinion	Возрождает группу и кастует fire на врага
Gysahl Greens	Вызывает chocobo во время боя
Tent	Восстанавливает хит-поинты группы
Cottage	Полностью восстанавливает хит-поинты группы
G-potion, G-hi-potion, G-X-potion	Восстанавливает хит-поинты Guardian Force
G-returner	Возрождает Guardian Force
Pet house	Восстанавливает хит-поинты всех Guardian Force
Rename card	Переименовать Guardian Force
Amnesia Greens	Guardian Force теряет способность
Guardian force medicine	Guardian Force получает способность
Shotgun / dark / fire / demolition / fast / AP / pulse ammo	Патроны для limit break Ирвина
M-stone piece, magic stone, wizard stone	Превращаются в заклинания
Luck / Str / Spd / Mgc source	Повышают соответствующие параметры персонажа

Остальные предметы используются в качестве деталей для апгрейда оружия, для обучения Quists голубой магии и для связи персонажа с Guardian Force.

Предметы

Магическая система в Final Fantasy VIII претерпела значительные изменения. Не существует более никакой материи и Magic Shop'ов — магия заключена в каждом живом существе и предмете. Соответственно, для того чтобы скастовать даже самое простенькое заклинание, необходимо предварительно выкачать его из противника или, на худой конец, из специальных Draw Point'ов, время от времени попадающихся в различных укромных уголках карты. Помимо этого магия способна усиливать владеющего ею персонажа, изменяя те или иные его параметры. Настройки можно производить вручную, экспериментируя с различными заклинаниями, или же воспользоваться автоматическим распределением. Советую внимательно изучать Tutorial во время игры — там обо всем рассказано о-очень подробно.

В этой таблице приведены заклинания, используемые в Final Fantasy VIII, и их краткая характеристика.

Заклинание	Краткая характеристика
Aero	Заклинание стихии Wind
Apocalypse	Самое мощное заклинание, его можно вытянуть лишь у Ultimecia
Aura	Позволяет использовать Limit Break
Berserk	Персонаж выходит из-под контроля и атакует автоматически, его сила при этом удваивается
Bio	Атака Poison
Blind	Существо не может атаковать
Blizzard/blizzara/blizzaga	Заклинание стихии Ice
Break	Оцепенение
Confuse	Существо перестает контролировать свои действия
Cure/cura/curaga	Восстанавливает хит-поинты
Death	Существо гибнет
Demi	Наносит урон в четверть уровня хит-поинтов существа
Dispel	Отменяет эффект haste, reflect и им подобных
Double	Позволяет кастовать заклинание дважды за один ход
Drain	Заколдованное существо теряет хит-поинты, ваш персонаж получает их
Esuna	Прекращает действие poison, petrify и им подобных
Fire/fira/firaga	Заклинание стихии Fire
Flare	Мощное заклинание стихии Fire
Float	Герои получают защиту от заклинаний стихии Earth (например, от quake)
Haste	Удваивает скорость
Holy	Заклинание стихии Holy
Life/full-life	Воскрешение/воскрешение с полным запасом хит-поинтов
Meltdown	Существо получает vit 0; увеличивается наносимый урон

Заклинание

Заклинание	Краткая характеристика
Meteor	Мощное заклинание, не принадлежащее ни одной стихии; действует на всех врагов
Pain	Кастует на существо целый комплект заклинаний с продолжительным эффектом (наподобие poison)
Protect	Снижает урон от обычных атак
Quake	Заклинание стихии Earth
Reflect	Отражает заклинания на того, кто их кастует
Regen	С каждым ходом постепенно восстанавливает хит-поинты
Scan	Дает информацию о параметрах, сильных и слабых сторонах выбранного существа
Shell	Снижает урон от магических атак
Silence	Существо не может использовать магию
Sleep	Существо засыпает
Slow	Уменьшает скорость существа вдвое
Stop	Уменьшает скорость существа
Thunder/thundra/thundaga	Заклинание стихии Thunder
Tornado	Мощное заклинание стихии Wind
Triple	Позволяет кастовать заклинание трижды за один ход
Ultima	Самое сильное заклинание, не принадлежащее ни к одной стихии; действует на всех врагов
Water	Заклинание стихии Water
Zombie	Существо становится нежитью; ему наносят вред целебные заклинания и заклинания стихии Fire

ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, после дружеской разминки с нашим приятелем Сайфером (Seifer) мы приходим в себя на больничной койке в госпитале доктора Кадоваки (Dr. Kadowaki) и сообщаем ему свое имя. Вскоре после этого в палату заходит наша наставница Квистис (Quistis), и с ней под ручку мы направляемся в аудиторию. Сегодняшний день особенный — нам предстоит сдавать квалификационный экзамен в Seel. Однако перед этим придется посетить Fire Cavern — этот тест мы собирались пройти еще сегодня утром, однако проклятый Сайфер... Одним словом, Квистис ждет нас у главного входа академии (Front Gate). Не будем торопиться. Для начала нужно присесть за парту, передохнуть немного и, изучив на экране компьютера (Study Panel) меню Guardian Force: Quezacotl и Shiva.



<Tutorial>, получить первых двух Guardian Force: Quezacotl и Shiva.

Quezacotl

Местоположение: Balamb Garden, компьютер Squall'a
Атака: Thunder storm
Стихия: Thunder
Способности: Card command, card mod menu, mid mag-RF menu



Бог грома и молнии поражает своих противников электрическим разрядом, наиболее эффективным против существ стихии воды. Но истинным призванием Куэзакотла являются карты. Без его способностей у вас возникнут проблемы с приобретением редких (rare) карт и предметов. На ранних стадиях игры особо полезной оказывается mid mag-RF.



Местоположение: Balamb Garden, компьютер Squall'a
Атака: Diamond dust
Стихия: Ice
Способности: Doom command, Elem-Atk-J junction, Elem-Def-J junction

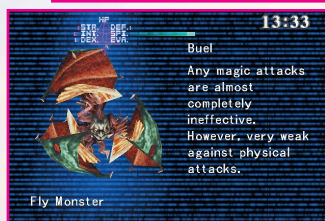
Богиня разрушений Шива, повелевающая холодом, является грозным противником для существ стихии огня, однако ВСЕ без исключения боятся ее смертоносной способности doom. Своими способностями Elem-Atk-J и Elem-Def-J она помогает персонажам сражаться с существами различных стихий.

Shiva

Все остальные опции в компьютере практического значения не имеют — приведенная там информация может оказаться интересной, но ничего нужного и полезного за ее изучением нам уже не дадут. Покидаем аудиторию и на выходе сталкиваемся с Сельфи (Selphie). Вернее, это она с нами сталкивается. Сельфи новенькая в Balamb Garden, и она просит Скволла (Squall) показать ей академию. «Sure!», то-есть, «Конечно!» — отвечаете мы. Ну разве кто-нибудь может отказать такой забавной девчонке? По дороге к лифту мы должны перекинуться парой фраз со скужающим парнем, и в результате он отдаст нам колоду из семи игровых карт. Позднее мы сможем с кем-нибудь поиграть (для этого нужно обратиться к персонажу кнопкой [L]). На первом этаже Скволл начинает рассказывать Сельфи о различных частях академии (на самом деле это он для нас старается, так что лучше слушать внимательно). С



помощью схемы первого этажа мы можем значительно сэкономить время, мгновенно перемещаясь в нужную часть здания... вот только обратно возвращаться приходится все-таки на своих двоих. Подходим к переливающемуся **Save Point**, сохраняем игру и отправляемся в кафетерий (**Cafeteria**) — это приблизительно северо-западное крыло **Balamb Garden**. Сайфер, Фуджин (**Fujin**) и Ко (**Co**) — вся компания в сборе. Попытавшись заговорить с Сайфером и Ко, мы становимся свидетелями довольно забавной сценки. Следующий пункт нашей программы — библиотека (**Library**). Она находится в юго-восточном крыле здания. С ближайшей к нам полки второго книжного шкафа мы достаем первый номер журнала «**Occult Fan**», а чуть подальше от него находится **Draw Point**.



Теперь можно заняться делом. Присоединяемся к Квистис у главного входа академии и вместе с ней отправляемся сдавать тест в Fire Cave.

Вход в огненную пещеру расположен за небольшим лесом к востоку от **Balamb Garden**. По дороге наставница в насильственном порядке заставит нас изучить несколько основных разделов **Tutorial**. Полученные знания можно будет немедленно применить на практике — присоединить к Сквиоллу и Квистис имеющихся **Guardian Force** (если вы еще не сделали этого раньше), выбрать способности и усилиться магией. В лесу скорее всего придется с кем-нибудь подраться — но это можно считать чем-то вроде разминки. Однако слишком увлекаться сражениями тоже не стоит — нам нужно чтобы уровень Сквиолла пока не превышал 9. При входе в **Fire Cavern** мы устанавливаем себе лимит 20 минут на выполнение этого задания и отправляемся в пещеру. По пути будет несколько стычек с местными обитателями. Нужно не забывать выкачивать из них новые заклинания (особенно **blizzard** из летающей твари по имени **Buel**). Наконец, заправившись у **Draw Point** в одном из ответвлений справа от основного пути, мы оказываемся перед логовом Ифрита (**Ifrit**). Сражаться с этим типом — одно удовольствие. Как и любое другое существо стихии огня, Ифрит боится ледяной Шивы и заклинаний подобных **blizzard** — а значит именно ими его и следует бить. В конце концов побежденный Ифрит присоединяется к нам в качестве **Guardian Force**, и наша коллекция пополняется еще одной картой.



Ifrit
Местоположение: Fire cavern
Атака: Hell fire
Стихия: Fire
Способности: Str-J junction, Str+20/40% ability, mad rush command, ammo-RF menu
Огненный Ифрит своими способностями усиливает ваших персонажей, а с помощью **mad rush command** превращает обычный отряд в толпу быстрых, хорошо защищенных берсерков-убийц. Ну а для стрелка **Irvine** у него в запасе имеется боекомплект **ammo-RF**.

Обратный путь не приносит нам каких-либо сюрпризов. Вернувшись в академию, мы заходим в общежитие (**Dormitory**), переодеваем форму (наша комната находится справа) и отправляемся сдавать вступительный экзамен в **Seed**. Вместе с нами на задание отправляются еще 11 человек — четыре боевых тройки — и в нашем отряде... О, нет! Чрезмерно эмоционального и шумного Зелла (**Zell**) еще как-то можно вынести, но командиром нашего звена назначили Сайфера! В понуре настроении Сквиолл отправляется вместе со всеми на стоянку (**Parking**) и садится в машину.

Управляется это чудо техники следующим образом: —



движение вперед, — задний ход, по идее позволяет высадить пассажиров в чистом поле на спадение врагам, а служит для изменения положения камеры. В машине мы находимся в относительно безопасной, а потому, основательно поругавшись с товарищами по оружию, мы благополучно въезжаем в славный город **Balamb**. С корабля на бал — не успели мы как следует осмотреться, а нас уже загоняют в катер и обаятельная инструкторша Ксу (**Xu**) рассказывает о том, что несколько часов назад войска государства **Galbadia** напали на город **Dollet**. Местные жители героически отступили в горы, предоставив решение всех проблем выпускникам военной академии. Вот это я понимаю экзамен! Еще бы оказаться в каком-нибудь другом отряде... Но увы, вскоре Сайфер посылает нас на верхнюю палубу разведать обстановку, и с ним приходится соглашаться — униженно, но с командиром не спорят.



Сразу после высадки мы получаем возможность сохранить игру и разобраться с экипировкой нашего отряда, после чего углубляемся в захваченный город. Периодически нас будут атаковать солдаты противника, но серьезной опасности они не представляют — жалкая сотня хит-поинтов за два хода сносится обычной атакой любого нашего персонажа. Наконец, мы добираемся до центральной площади (**Central Square**) и очищаем ее от врагов. Ах да, чуть не забыл: по дороге не стоит беседовать с членами других отрядов — впоследствии это может негативно отразиться на нашей карьере. Сайфер приказывает обойти площадь — подчиняемся и в северо-восточном углу находим еще одного вражеского солдата. На этом враги, похоже, заканчиваются, и вся тройка довольно долго маяется от скуки и бездельствия, вслушиваясь в отдаленные звуки боя. Внезапно собака начинает волноваться и даже подвывает, словно предупреждая нас чем-то. Спрятавшись за углом, притихшие мальчишки наблюдают за тем, как галбadianские солдаты крадутся в сторону моста. Это переполняет чашу терпения Сайфера — нарушив приказ, он покидает зону ответственности и, очертя голову, бросается в бой. Что нам остается? Бегим следом. После ряда



мелких стычек на мосту мы начинаем карабкаться вверх по лестнице, где наткнемся на раненых солдат. Атаковавший их монстр не заставит себя долго ждать. Впрочем, не так уж он и силен — за несколько ходов Шива без особого труда справляется с ним.

Вслед за Сайфером мы со всех ног несемся по тропинке вверх к **Communication Tower**... но тут явно не собирается нас дожидаться. Спрыгнув вниз со скалы, он забегает в башню, а ему на смену к нашему отряду присоединяется Сельфи — та самая студентка, для которой мы устраивали обзорную экскурсию по академии **Balamb Garden**. Ну что, прыгаем вниз? Уверены? Йо-ухо! А это вполне забавно. Заходим в башню, вытягиваем магию **Blind** из расположенного слева **Draw Point** и сохраняем игру в **Save Point** справа. Поднимаемся вверх на лифте. Ба, знакомые все лица! **Biggs** копается в железах, пытается привести в порядок оборудование башни, **Wedge** бродит вокруг и отвлекает его от работы. К моменту нашего появления майор **Biggs** остается в гордом одиночестве и, убедившись, что помощи ждать неоткуда, отважно бросается в бегство... но



его останавливает до этого неизвестно где шлявшийся Сайфер. Начинается бой, **Biggs** искренне пытается известить всех троих сразу, затем к нему присоединяется **Wedge**... но это только призрачная сказка будет впереди. Обижаем исключительно одного майора, не обращая на адьютанта никакого внимания.



мания. Через какое-то — очень короткое — время лихих войк уносит с поля боя, и им на смену перед нами предстает **Elvoret**. Пакоостное создание, ничего не скажешь. Его атака **storm breath** качественно вышибает здоровье из всего нашего отряда, а пользоваться ею он явно не стесняется. Что ж, за дело берутся наши **GF**, а еще обязательно нужно выкачать у **Elvoret** немного магии

Siren

Местоположение: Вытягиваем ее у **Elvoret**, босса миссии **Dollet assault**

Атака: Silent voice

Стихия: Nonelemental c

Эффект: silence

Способности: Treatment command, ST-Atk-J junction, move-find party

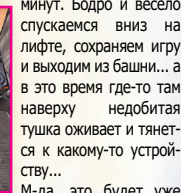
Задача Сирены — в исторически короткие сроки околдовать своим голосом всех противников. **Treatment** прекращает эффект долговременных заклинаний (использовать эту способность можно практически без ограничений, даже на персонажей с **silence status**).

Move-find открывает невидимые **Save** и **Draw points** — зачастую это единственный способ получить то или иное мощное заклинание.

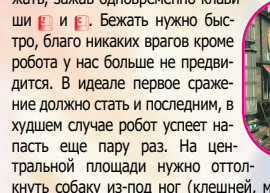


double (и сразу воспользоваться ею) и новую **Guardian Force** — **Siren**.

После победы мы получаем также мартовский номер «**Weapons Monthly**». **Elvoret** исчез, на полу лежит неподвижная тушка **Biggs** а, а Сельфи наконец-то передает Сайферу новый приказ — отступить к побережью (**shore**). На все про все у нас осталось 30 минут. Бодро и весело спускаемся вниз на лифте, сохраняем игру и выходим из башни... а в это время где-то там наверху недобитая тушка оживает и тянется к какому-то устройству...



М-да, это будет уже немного посложнее. Робот **X-ATM092**, несмотря на свой устрашающий вид, не слишком силен, но убить его и в самом деле невероятно сложно. Гораздо проще вырубить ненадолго железную машину с помощью заклинания **Thunder** и **GF Quetzalotl** и убежать, зажав одновременно клавиши и . Бежать нужно быстро, благо никаких врагов кроме робота у нас больше не предвидится. В идеале первое сражение должно стать и последним, в худшем случае робот успеет напасть еще пару раз. На центральной площади нужно оттолкнуть собаку из-под ног (клевшей, манипуляторов) **X-ATM092**. От громоздкой машины можно спрятаться в кафе, но впоследствии это негативно отразится на нашем ранге. Наконец, мы



оказываемся на берегу, и Квистис гостеприимно встречает робота огнем из крупнокалиберного пулемета. Вот вам и тихая учительница... Грузимся на корабль и отправляем обратно в **Balamb City**. Задание выполнено.

Сайфер в своем репертуаре — угнал машину у нас из-под носа и преспокойно отправился на ней в академию. У нас появилось немного свободного времени для того, чтобы побродить по городу. В номере отеля можно сохранить игру и найти первый номер «**Timber Maniacs**», на улице перед домом Зелла находится **Draw Point**, а по дороге обратно в **Balamb Garden** — добираться придется на своих двоих, что уж тут поделаешь — нужно старательно прочесть ближайший лесочек. Победив его обитателей, мы получаем **Spider Web**, благодаря которому Квистис получает новый навык.

В **Balamb Garden** мы заправляемся магией **Cure** у **Draw Point** неподалеку от главной лестницы, а затем в холле нас торжественно встречают директор Сид, Квистис и Ксу. Все в порядке, задание выполнено. Неподалеку от входа в библиотеку стоит подрастерявший свой гонор Сайфер. Пообщавшись с ним, мы наблюдаем сцену под названием «разнос в **Balamb Garden**». В общем, не бывать Сайферу членом **Seed** — по крайней мере в этот раз. По внутренней трансляции объявляют, что все студенты, сдавшие сегодня экзамен, должны собраться на втором этаже (**Second floor hallway**). Нервы, нервы, нервы... Все волнуются. Перекидываемся парой слов с Зеллом и ждем.

Наконец, появляется работник **Balamb Garden** и объявляет имена новых членов **Seed**. Ура-ра! Мы в их числе! Через несколько мгновений мы предстаем перед директором Сидом на торжественной церемонии посвящения. И почему его постоянно торопят? Мы получаем **Battle Report**, а с ним и свой новый ранг. Он будет зависеть от выполнения следующих условий:

Conduct: одержав победу над роботом **X-ATM092**, нужно добраться до берега за 5 минут, не заходя при этом в кафе;

Judgement: выполнение миссии в **Fire Cavern** должно занять не более 20 минут, уровень Сквиолла при этом не должен превышать 9;

Attack: провести не менее 60 сражений;

Spirit: никогда не убежать от противника (исключение составляет первый бой с **X-ATM092**);

Attitude: во время выполнения миссии **Dollet assault** не разговаривать с членами других отрядов, добраться до **Communication Tower** за 18 минут, во время отступления на центральной площади спасти собаку от **X-ATM092**.

От ранга напрямую зависит наша зарплата, и в дальнейшем его можно будет повышать, отвечая на вопросы тестов в меню Tutorial. Количество доступных тестов зависит от уровня персонажа. Ниже приведены ответы на первые тридцать (Y — Yes; N — No):

Все студенты, даже Сайфер со своей компанией, встречают новоявленных **Seed** аплодисментами. Возвращаемся в общежитие. Там уже красуется Сельфи в новенькой форме. Ха! Заходим

Уровень	Ответы	Уровень	Ответы
Level 1	Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, N, N	Level 16	Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
Level 2	Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N	Level 17	Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
Level 3	N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N	Level 18	Y, N, N, Y, N, Y, N, N, N
Level 4	N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N	Level 19	Y, N, N, Y, N, N, N, N, Y
Level 5	N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y	Level 20	Y, Y, N, Y, N, Y, Y, N, N
Level 6	Y, N, Y, Y, N, Y, Y, Y, N	Level 21	Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
Level 7	Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, N	Level 22	Y, N, N, Y, N, N, Y, Y, Y, N
Level 8	N, Y, N, N, Y, Y, N, Y, N	Level 23	Y, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
Level 9	Y, N, N, N, N, N, N, N, Y	Level 24	Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y
Level 10	Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N	Level 25	Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, N
Level 11	Y, Y, N, Y, Y, N, N, N, Y	Level 26	Y, Y, N, Y, N, Y, Y, N, N
Level 12	N, Y, N, N, Y, N, Y, N, N	Level 27	Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y, N
Level 13	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N	Level 28	Y, N, N, Y, Y, Y, Y, N, N
Level 14	Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y	Level 29	Y, N, N, Y, Y, Y, Y, N, N
Level 15	Y, Y, N, N, N, N, N, Y, Y	Level 30	Y, N, N, N, N, N, Y, N, N



в свою комнату и переодеваемся. Теперь можно отправляться на бал.

Сквиолл в своем репертуаре: с видом мрачной обреченности стоит в углу и потягивает шампанское, не обращая на окружающее его веселье ни малейшего внимания. Сначала мимо



пробегает донельзя счастливый Зелл, затем Сельфи спрашивает, не желает ли он принять участие в подготовке фестиваля (можно согласиться, почему бы и нет?)... а потом появляется Риноа (Rinoa) и утягивает нашего героя танцевать.



Отказать этой девушке решительно невозможно... В конце вечера к стоящему на балконе Сквиоллу подходит Квистис и просит встретиться с ней перед входом в тренировочный центр (Training Center). Это приказ? Похоже, да. Возвращаемся в общежитие, снимаем парадную форму и в обычной одежде встречаемся со своей теперь уже бывшей инструкторшей.

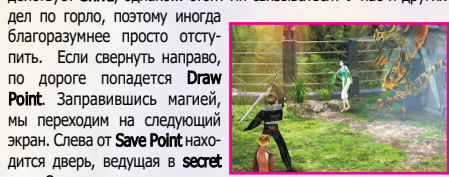
Нас ждет еще один tutorial (status junction), после чего мы углубляемся в джунгли тренировочного центра. Дорога раздваивается — можно выбрать любой путь. При столкновении



с местными обитателями нужно не поленившись выкачать у них



два новых вида заклинаний — **silence** и **sleep**, после чего нас ждет встреча с **T-Rexaur** ом. Уже из названия следует, что выглядит эта тварь как обыкновенный тиранозавр-переросток и отличается повышенной зловерностью характера и



гигантским числом хит-поинтов. В бою с ним эффективнее всего действует **Shiva**, однако... стоит ли связываться? У нас и других дел по горло, поэтому иногда благоразумнее просто отступить. Если свернуть направо, по дороге попадетесь **Draw Point**. Заправившись магией, мы переходим на следующий экран. Слева от **Save Point** находится дверь, ведущая в **secret area**. Заходим туда... и дальше следует романтическая сцена объяснения Квистис и Сквиолла. Вернее, ее начало — Квистис рассказывает о том, что она не справилась с работой инструктора, а Сквиолл по своему обыкновению отворачивается от несчастной девушки, обрывает ее, а затем и вовсе уходит. Бесчувственный тип. Ну а на обратном пути у нашего героя появляется неплохой шанс спасти беззащитную девушку из лап чудовища **Granaldo**. Чудище не одно, с ним на

поле боя выкатываются еще и три маленьких монстренка **Raldo**, которыми оно и нас кидается. Забив их, мы разбираемся с **Granaldo**, и - вуа-ля! — девушка спасена. Это было совсем не сложно, а как приятно почувствовать себя в итоге героем, защитником слабых и угнетенных... Э-эх, даже возвращаться не хочется.

В коридоре общежития нас встречает Зелл, который сообщает, что каждому новому члену **Seed** полагается отдельная комната. Да-да, как здорово, Зелл — хотя какая разница где спать? Валимся на кровать, а поути нас будит Сельфи, сообщая о новом задании. Забираем со стола апрельский номер «**Weapons Monthly**», сохраняем игру и отправляемся к главному входу. Там нас уже дожидается директор Сид и Сельфи. Зелл появляется секундой позже на шикарной летающей доске, которую у него тут же конфискуют. Слушаем первое задание. 18 лет назад Галбадия вторглась на территорию небольшого лесного государства **Timber** и без особых проблем оккупировала его. Местные жители организовали множество отрядов сопротивления, одному из которых нам и предстоит помогать. На станции **Timber station** нам подойдет человек и скажет: «**The forests of Timber sure have changed**», — на что мы должны ответить: «**But the owls are still around**». Сквиолл назначается лидером группы при выполнении этого задания. После инструктажа подходим к директору Сиду и пытаемся поговорить с ним — он тут же вспоминает, что забыл отдать нам магическую лампу. Благодарим, сохраняем игру (!), осторожно трем рукавом этот подарок и готовимся к сражению с **Diablos**.



Он крут, этот Посланик Тьмы. Его заклятие **Gravija** поначалу сносит по несколько сотен хит-поинтов у каждого члена отряда, **Demi** отнимает четверть жизни у одного персонажа, наконец, обычные атаки **Diablos** — тоже не подарок. Однако способ борьбы с ним довольно прост: Посланика Тьмы следует ослепить магией **Blind**. Практически обезопасив себя таким образом от «ближнего боя», мы кастуем на одного из персонажей заклинание **Double** — он будет вытаскивать у врага **Cure** и лечить сразу двух человек за ход, после чего спокойно занимаемся добыванием «фирменной» магии **Diablos** — **Demi**. Получить ее удастся далеко не всегда, но торопиться нам некуда — заклинания Посланика Тьмы наносят серьезный урон сильным противникам и лишь едва царапают слабых, а значит и убить нас без обычных атак он практически не способен. Заполучив **Demi**, немедленно кастуем его на **Diablo** и получаем в подарок порядка двух тысяч хит-поинтов благодаря эффекту **Curaga**. **Demi** придется воспользоваться раз пять-шесть, после чего его эффективность упадет до нескольких сотен хит-поинтов урона — это означает, что **Diablos** ослабел, и пора вводить в бой **Guardian**

Diablos

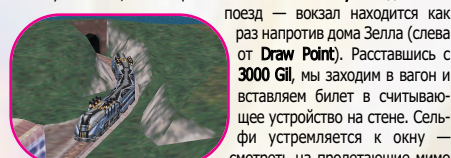
Местоположение: Нужно потерять магическую лампу, полученную от Cid. Атака: Gravity-based attack Стихия: Dark messenger Способности: Darkside command, mug ability, enc-half и enc-none party



Если **Diablos** атакует слабо, значит вам попался слабый противник. Сила этого **Guardian Force** растет пропорционально силе его врагов. **Darkside** требует принести в жертву десятую часть максимального количества хит-поинтов персонажа для проведения мощного удара. Муг необходим для поиска предметов, апрелящих оружие и обучающих **Quistis** голубой магии. **Enc-half** и **enc-none** избавляют вас от головной боли по поводу бесконечных стычек с врагом.

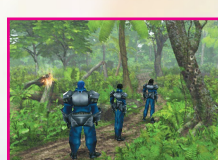
Force. Они довершают начатое, и в результате мы получаем новую **GF** и игральную карту **Diablos**.

Покинув **Garden**, мы отправляемся в **Balamb City** и садимся на поезд — вокзал находится



раз напротив дома Зелла (слева от **Draw Point**). Расставшись с **3000 Gil**, мы заходим в вагон и вставляем билет в считывающее устройство на стене. Сельфи устремляется к окну — смотреть на пролетающие мимо дома и деревья. Идем за ней следом и заходим в купе. Зелл с восторгом прыгает на диване, затем находит первый номер журнала «**Pet Pals**» и спрашивает, известно ли нам что-нибудь о **Timber**. Отвечаем «**Not too much**» для того чтобы прослушать краткую лекцию, после чего в купе заходит Сельфи и сообщает о том, что неважно себя чувствует. Несколько мгновений спустя весь отряд **Seed** охватывает непреодолимый сон...

В этом странном сне наши герои превращаются в солдат галбадианской армии: Сквиолл становится командиром отряда Лагуна Луром (**Laguna Loir**), а Зелл и Сельфи — бойцами Вардом (**Ward**) и Киросом



(**Kiros**). Вся эта троица должна добраться до армейского джипа и отправиться на нем в столицу. Пробираемся через горящие поля, по дороге сражаясь с обитающими здесь тварями и заправляясь магией **Cure** и **Water** из двух **Draw Point** ов, садимся в машину и едем в город Делинг (**Deling**). Припарковав машину, мы бежим направо, заходим в **Gabardia Hotel** и сохраняем игру. Справа от нас находится лестница — спускаемся по

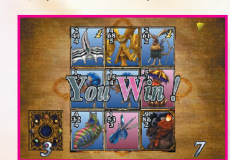


ней в ресторан отеля и обращаемся к метрдотелю, который проводит нас к нашему столику. Сегодняшний вечер — ответственный, Лагуна должен набраться смелости и поговорить с пианисткой Джульеттой (**Julia**), от которой он просто без ума. Увы — в присутствии

очаровательной девушки braveй вояка не может выдать из себя и двух слов и нервничает как обыкновенный мальчишка. Вот и теперь он почти уже подошел к сцене, и тут от волнения у него свело ногу и пришлось возвращаться за столик к друзьям. Наконец, Кирос и Вард уходят, а их место занимает... Джулия! Девушка решила сама подойти к нерешительному поклоннику и предложила Лагуне подняться к ней в номер. Минута на душевные переживания — и вперед. Поднимаемся по лестнице в холл отеля. Осведомившись у клерка за стойкой: «**Which is Julia's room?**», мы оказываемся в номере пианистки и наблюдаем за ее попытками расшевелить не в меру нерешительного кавалера, который — а еще журналист называется — не только не знает, о чем нужно говорить с девушкой, но даже умудряется заснуть у нее на глазах всего лишь от бокала вина. Наконец, дело вроде бы налаживается, но тут друзья Лагуны прерывают романтическую сцену своим бесцеремонным стуком в дверь...



...и наши герои просыпаются в поезде. Выяснилось, что всем троим снился один и тот же сон, а Сельфи даже успел понравиться «сэр Лагуна». Решив по прибытии рассказать об этом странном происшествии директору Сиду, ребята выгружаются из поезда в городке **Timber**. На вокзале нас встречает представитель местного отряда сопротивления Уоттс (**Watts**). Пароль не забыли — «**But the owls are still around?**». Впрочем, запросто можно лаянчу что-нибудь еще — ничего страшного не произойдет, и мы станем свидетелями забавной сценки из жизни партизан. Ушибленного тепловозом Уоттса поднимут, с нами поговорят, пригласят на борт — и вот мы уже знакомимся с **Forest Owls**.



Парень, у которого постоянно прихватывает живот — это Зон (**Zone**). Поговорив с ним, мы можем сохранить игру (первая дверь слева по коридору), вернуться в тамбур и выиграть у Уоттса редкую карту **Angelo**.

Мы еще не говорили о правилах карточной игры? Они меняются от места к месту, но суть в большинстве случаев остается следующей: имеется игровое поле размером 3X3 клетки, оба игрока выбирают (или получают в случайном порядке) по пять карт из своих колод и по очереди выкладывают их. На карте имеются четыре цифры, каждая из которых отвечает за одну из ее сторон. Уложив, к примеру, свою карту с цифрой «8» сверху под карту противника с цифрой 6 снизу — мы переворачиваем и «выигрываем» ее, получая перевес в два очка. Большинство карт имеет 2-3 сравнительно сильных стороны и одну слабую — это и определяет игровую стратегию: занимать углы, открывая противнику наиболее защищенные стороны, и по возможности почаще нападать. Игра начинается при счете **5:5** и считается завершенной, после того как разыграны девять карт и занято все игровое поле. Перевес даже в одну карту (счет **6:4**) может оказаться решающим при определении результатов игры. В качестве награды победитель выбирает одну из карт проигравшего — в нашем случае победителем должны стать мы, а среди карт проигравшего стоит поискать симпатичного песика **Angelo**. Возможно, для этого придется сыграть несколько раз, но ничего страшного — у нас как раз



появилось несколько минут свободного времени, а у Уоттса есть в запасе немало неплохих карт, которые можно выиграть — нужно лишь раз за разом обращаться к нему кнопкой **F**. Наигравшись, мы переходим по коридору до конца и заглядываем в купе слева. Риноа? Да, это она — наша прекрасная незнакомка с выпускного бала и по совместительству лидер отряда сопротивления **Forest Owls**. Переговорив с ней и познакомившись с псом Энджелом, мы отправляемся на брифинг. Суть предстоящей операции заключается в следующем: повстанцы получили информацию о том, что в **Timber** прибывает на поезде сам президент Галбадии Делинг (**Deling**), и приняли решение похитить его. План похищения бу-

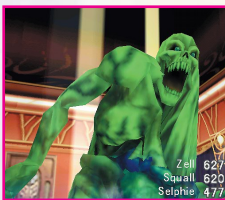
дут демонстрировать на специально сконструированном макете: нам предстоит довольно изыщно «изыять» из состава вагон президента, заменив его своим собственным. При демонстрации все это может показаться жутко сложным, но на деле игра сама проделает за нас настолько чужую грязную работу, и все что от потребуется — это не попасть в руки солдатам и быстро и правильно вести курсы, расцепляющие вагоны. После брифинга мы должны еще раз забежать в купе Ринго, для того чтобы забрать оттуда



до первого места соединения вагонов. Из окон внизу выглядят солдаты — у синего в руках де- тек-



тор звука, у красного — тепловой детектор. Радиус действия у них небольшой — в пределах ближайшего окна. Соответственно, мы послушно замираем при появлении синего солдата и пробегаем мимо красного в то время, когда тот движется по вагону. Добравшись до места сцепки, мы должны ввести коды, которые нам будет говорить Ринго. Игра каждый раз формирует случайный набор из четырех цифр. В случае с первой сцепкой нам предстоит ввести три кода, в случае со второй — пять, оперируя следующими клавишами: **1** — 1, **2** — 2, **3** — 3, **4** — 4. Единственное что мешает — солдаты, нужно следить за их перемещениями с помощью клавиш **W** и **A** и немедленно за-

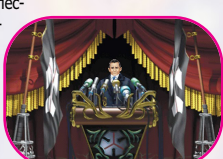


Риноа идем знакомиться с Делингом... который оказывается вовсе не президентом, а злобным монстром. В своей человеческой ипостаси он представляет собой не слишком опасного противника, однако через какое-то время **Fake President** превращается в зомби **Gerogero**. С убийством этого парня тянуть не стоит — в запасе у него имеются заклинания, способные весьма качественно вырубить всех членов нашего отряда. Являясь нежитью, **Gerogero** боится огня и всего, что относится к стихии **Holy**, поэтому, особо не хитря, вытравливаем у него дефицитные заклинания **Berserk** и **Zombie**, а затем «лечим» незадачливого монстра магией **Cure** и эликсирами. Для того чтобы сразу убить **Gerogero**, достаточно применить **Phoenix Down**.

После неудавшейся попытки похищения **Timber Owls** придумывается новый план. Как стало известно, настоящий президент собирается выступить по телевидению, поэтому можно попытаться захватить его прямо в студии. Делать нечего — в руках у Риноса договор с **Balamb Garden**, и мы обязаны подчиняться ее приказам. Формируем отряд и отправляемся в город (для этого нужно поговорить с Уоттсом).



номер «**Girl Next Door**». В комнате слева находится **Draw Point**. Заправившись магией **Blizzaga**, мы выходим на улицу и идем



направо. Спускаемся вниз по лестнице к бару (**Pub**) и волей-неволей оказываемся втянутыми в сражение с галбандянскими солдатами. Их патрули буквально наводнили город, так что эта стычка у нас явно не последняя. После боя мы получаем **Buel Card** и возможность



выкачать магию **Cure** из расположенного во дворе **Draw Point**. Заходим в бар. Перед дверью черного дома сидит какой-то алкаш из Доллета и рассуждает о жизни (хреновой) и о политике (дурацкой). В ответ на нашу просьбу отодвинуться в сторону он деликатно посылает «панков». Приходится вступать в переговоры. Выбираем «**Talk to him**», а затем «**Tell him about**

the Card». Узнав о том, что мы нашли его карту, пьяница как-то сразу понимает, что перед ним стоят его лучшие друзья, дарит нам еще одну — **Tonberry Card** — и просит кого-нибудь отвести его в сторону. Выходим из бара через черный ход, сохраняем игру и вытягиваем **Scan** и расположенного поблизости **Draw Point**. После этого дорога у нас только одна — вверх по лестнице к телестудии. Напротив большого экрана происходит очередная ссора между Риной и Скволлом, и от наших ответов здесь, увы, мало что зависит: **Seed** считают, что **Forest Owls** ведут себя как дети, а девушка презрительно проежжается по поводу наемников и бездумного выполнения приказов. В итоге Рина убегает, и ей на смену к нашему отряду присоединяется Сельфи. Слушаем обращение президента... вернее, его начало — внезапно в кадре появляется Сайфера, который приставляет клинок к горлу Делинга, и передача прерывается. Мчимся в телестудию и застаем там еще и Квистис, которая не успела догнать сбегавшего Сайфера. Наш герой безумно гордится своим поступком, Зелл, как обычно, выходит из себя и случайно срывает наше инкогнито — теперь президент знает, что мы прибыли из **Balamb Garden**. Под конец появляется волшебница, которую Делинг хотел представить в качестве нового посла, обездвигивает всю компанию и исчезает, уводя с собой Сайфера. А президент сбегает...

Всю рухнуло. Движение сопротивления раскрыто, база повстанцев уничтожена. Наша цель — увести Риноа в безопасное место. Возвращаемся в бар, где нас встречает лидер **Forest Fox** и предлагает укрыться у нее в доме. Бежим за ней следом в дом справа от редакции **«Timber Maniacs»** и прячемся от солдат на втором этаже. Нужно дважды погово-



рится с Квистис, после чего нам сообщает о том, что опасность миновала и можно отправляться. Куда? Согласно правилам **Seed** — в ближайшую академию. На прощание нам подарят кучу полезных вещей, после чего мы вновь окажемся на улице. Что это за странный сутевый солдат? Уотт! Здравствуй, дружище! Да-да, мы как раз спешим на поезд. Бежим направо, и перелезевший стариком Зон вручает нам билеты. Да, с животом у парня и в самом деле проблемы. Бежим направо, поднимаемся вверх по небольшой лестнице и переходим через мост к **Save**



Point. Сохранив игру, мы садимся на поезд. По дороге нужно поговорить со всеми присутствующими и под конец — с Зеллом, выбрав «**Leave him alone**». Поезд прибывает на станцию **East Academy**. Можно сойти, но лучше продолжить путь и доехать до конечной — города Доллета. Во время боевой операции мы так и не успели по нему побродить. В одном из номеров отеля находим очередную номер «**Timber Maniacs**» и **Save**. **Point**, на главной площади — **Draw Point** с магией **Silence**, а прогулявшись по улочке, где за нами гнался **X-ATM092**, мы попадаем в бар, на втором этаже которого нас ждет заплывший игрок в кар-

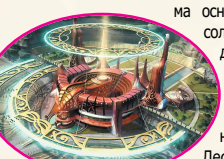


ты. Сохраняем игру, побыстрому выигрываем — и вот он уже приглашает нас к себе в гости и даже дарит несколько карт. В столках книг мы можем откопать второй номер «**Occult Fans**» — вот только рыться придется очень и очень долго. Сыграем еще? Помимо просто неплохих карт у этого типа есть еще и одна редкая, вполне достойная занять место в нашей коллекции — **Siren Card**. Выиграй ее, мы покажем гостеприимный Доллет и отправляемся на небольшую прогулку по близлежащим лесам. Обитающие там су-



щества довольно сильны, но оставляют после себя необходимые для апгрейда нашего оружия предметы — такие, например, как **Steel Orb** или **Coral Fragments** — а также некоторые карты. Поборюдив немного, мы отправляемся по дороге к **East Academy Station**. Одинокая платформа без малейших признаков города, мост и небольшой лес за ним. На опушке всю команду вновь охватывает необъяснимый сон... На этот раз Лагуна со своим отрядом выполняет ответственное задание, но он ухитрился взять с собой не ту карту. В итоге нам предстоит порядком попутлуть, попутно сражаясь с эскадрильей солдатами. После первого боя заправляемся магией **Sleep** из **Draw Point** и бежим вперед. На первой тройной развилке нужно выбрать средний путь. Спускаемся вниз по лестнице и углубляемся в шахту. Вскоре на пути попадутся три люка в полу туннеля. Выдернув неплатон пригнанный фиксатор среднего люка

(в правом верхнем углу), мы обезопасим себя от погони. Добежав до поворота, поднимаем с пола ключ **Old Key**, но Лагуна тут же теряет его — дырявые карманы, понимаете ли. Отбиваясь от эстарцев, бежим наверх до тех пор, пока не увидим на полу нечто похожее на снаряд. Тут возникает вопрос: какую кнопку нажать? Синюю, конечно («**Press the blue switch**»). Громкий камень легко откатывается в сторону и преграждает путь погоне, а мы поднимаемся вверх по лестнице и бежим вперед до **Save Point**. Здесь можно перевести дух и сохранить игру. Заходим в верхний туннель, после чего нас ждет несколько боев с эстарцами — последний, без перерыва, и что самое обидное — в результате нас все

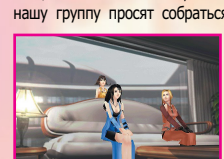


ма основательно потреплет последний солдат. Не то чтобы он был сильнее других — просто по сценарию так полагается. После этого Лагуну и его друзей ждет небольшое купание, а наш отряд — пробуждение на опушке леса.

Лес скрывает небольшой проход между двумя скалами. Миновав его, мы



видим слева изящное здание академии **Galdabla Garden**. Квистис уже была здесь несколько раз, и она хорошо знает директора. Отправив ее с докладом, мы формируем отряд, заходим в главный зал и сохраняем игру. В центре зала внутри желтого луча находится невидимый **Draw Point** с магией **Haste**. По внутренней трансляции объявляют о том, что



нашу группу просят собраться на втором этаже (**2F Reception Room**). Идем наверх, поднимаемся по лестнице справа и заходим в дверь прямо напротив лестничной площадки. Через некоторое время появляется Квистис, которая сообщает, что академия **Balamb Garden** вне опасности. Затем разговор заходит о Саффере, и выясняется предположение о том, что он уже казнен. Все реали-



руют на эту новость по-разному, но больше всех переживаете Риноа — оказывается, она была влюблена в нашего высокомерного студента. Поговорив с Зеллом, Квистис, Риноа и Сельфи, Скволл выбегает из комнаты. Весьма впечатлительный молодой человек.

Спускаемся вниз, и там нас встречают Райдзин и Фудзин, вечные спутники Сайфера. Они тоже не желают верить в гибель своего предводителя. Направляемся к турникетам, где нас уже ждет Квистис. Вместе с ней мы



Познакомившись с этим коббеном из вестернов, мы просматриваем слегка запоздалый **tutorial** и формируем два отряда. Ирвин удаляется в обнимку с Риной и Селфи, а Сковолла в отместку подхватывает под руку Квистис (чему он, надо сказать, не слишком рад).



Мы покидаем **Galdabia Garden** и направляемся к расположенной на северо-западе станции **Far East Train Station**. Еще **3000 Gil**, и мы можем отправляться в столицу Галдабии — **Делинг (Delina City)**, город из наших снов. Уже в ва-



гоне мы подходим к выходу, и тут же появляется Ирвин со своими спутниками. Поезд отправляется, Сельфи убегает на свой любимый «наблюдательный пункт», и мы наблюдаем за любовными переживаниями нашего ковбоя.

Делинг — довольно большой город, однако представленный автобусами общественный транспорт делает передвижение по нему довольно удобным. От вокзала мы поднимаемся вверх по эскалатору, проходим вперед и ждем на остановке. Как только автобус «08» остановится, нужно обратиться к одетому в зеленую униформу кондуктору и — вуа-ля! — мы едем по городу. Никаких денег, никаких билетов — красота. Добравшись до особняка генерала Кэрвэя (остановка **Caraway's Mansion**), мы слезаем с автобуса и сразу же натываемся на препятствие в лице стражника (**Caraway's Guard**). Этот тип не желает пропускать нас к генералу и пытается отправить к какой-то гробнице для того чтобы, дескать, проверить наши навыки. Они тут что все — с ума посходили? Но делать нечего: получаем у стражника карту и задание — отыскать в гробнице идентификационный номер пропавшего студента. За дополнительные **5000 Gil** этот тип радостно продаст нам location displayer и еще за 3000 — подсказку. Ну, за такие деньги пусть он подсказывает кому-нибудь другому... а вот location displayer придется взять — полезная штука, пригодится. Позволяет стражнику проводить нас к выходу из города, в целях экономии времени и нервов нажимаем машину и покидаем Делинг.



Если повернуться лицом к городу, Гробница Неизвестного Короля (**Tomb of the Unknown King**) находится на северо-востоке — маленькое неприметное место на карте, крайне похожее на **Fire Cavern**. Добравшись туда, у входа мы встречаем двух улепетывающих со всех ног девочек. И кто же их так напугал, интересно? Сохраняем игру и, заправившись магией из **Draw Point**, отправляемся внутрь гробницы. Для того чтобы воспользоваться нашей картой, нужно нажать на клавишу **[L]**, **[R]** помогает в любой момент сбежать из гробницы, но впоследствии это неблагоприятно отразится на нашем ранге. Небольшой крестик на карте (тот самый **location displayer**) указывает наше местоположение. Вскоре мы обнаруживаем на полу клинок **Gunblade** и видим на нем **ID** пропавшего студента. В принципе, можно возвращаться... но стоит задержаться ненадолго и заполнить еще одну **Guardian Force**. Для того чтобы обойти всю пещеру за раз, достаточно на каждой развилке сворачивать направо — лабиринт на самом деле совсем не сложный. Местные обитатели будут не слишком догадывать нас своими атаками, и мы без помех доберемся до восточного зала подземелья. Здесь нас поджидает **Sacred** — доволь-



но милое чудовище, характерной чертой которого является способность восполнять собственные жизни и атаковать своим молотом сразу троих персонажей. Впрочем, есть у него и слабая сторона — этот тип жутко не любит летать. :) Кастуем на него **Float**, ли-



шая тем самым возможность лечиться, и добиваем с помощью **Guardian Force**. В итоге **Sacred** сбегает с поля боя, а мы получаем возможность сохранить игру. Двигаемся к северному залу, где обнаруживаем **Draw Point** с магией **Float** и снимаем цепь с камня, преграждающего путь воде. Западный зал. Здесь мы поворачиваем рычаг на стене, заправляемся магией **Cura** из **Draw Point** и сохраняем игру еще раз (секретный **Save Point** становится доступным лишь в том случае, если с одним из наших персонажей соединена **GF Siren** со способностью **move-find**). Теперь нам необходимо вернуться ко входу в гробницу и добраться до ее центра, где скрылся осторожный **Sacred**. «Снова вы?» На этот раз в голове чудовища звучит явное торжество. Еще бы — он позвал на помощь своего брата. **Minotaur** хоть и меньше ростом, но зато куда сильнее, а главное — умнее, чем **Sacred**. Так как эта парочка при-

Brothers

Местоположение: Tomb of the unknown king
Атака: Brotherly love
Стихия: Earth
Способности: Defend command, cover ability, HP+20/40/80% и HP bonus ability



Эта «команда» весьма эффективна против наземных существ и абсолютно беспомощна против существ летающих. **Defend** практически сводит на нет полученный при атаке противника урон, что позволяет защищать наиболее слабого персонажа. **HP+20/40/80%** порой едва ли не удваивает хит-поинты, в то время как **bonus** обеспечивает дополнительные хит-поинты по мере роста уровня персонажа. А как забавно эти братья скидываются «на камень-ножницы» при атаке! Большой почему-то всегда проигрывает. :)

надлежит к стихии **Earth**, изводить ее следует магией **Wind**. Кастуем на братьев **Float** — это не дает им лечиться и использовать



совместную атаку, — вызываем своих **Guardian Force** и получаем в итоге новую **GF Brothers** и две игральные карты: **Sacred Card** и **Minotaur Card**.

Вернувшись в Делинг, мы вновь добираемся на автобусе до особняка генерала Кэрвэя и называем стражника **ID** (сначала нужно вводить единицы, затем десятки и под конец сотни). Нас пропускают внутрь. Перед входом в особняк имеется **Save Point**. Сохранив игру, мы направляемся в гостиную, где встречаем... Риноа! Вот так сюрприз. Поговорив с ней, мы выясняем, что наша бравая партизанка имеет честь быть дочерью «этого человека». Через некоторое время в гостиню появляются сам Кэрвэй, который подробно рассказывает нам об операции по устранению колдуньи. Нашему отряду предстоит разделиться на две группы: первая (в ее состав войдут Квистис, Сельфи и Zell) должна отрезать Эдее (**Edea**) путь к отступлению, вторая (Скволл и Ирвин) займется непосредственно ликвидацией. Некоторое время спустя следом за генералом мы отправляемся на улицы города для того чтобы получить последний инструктаж на местности.

Вернувшись в особняк, мы получаем под свое командование Квистис и ее группу. На выходе из гостини они сталкиваются с Риноа, которой удалось найти в комнате отца артефакт **Odine Bangle**. В последовавшем за этим разговоре Квистис, возможно, чересчур резко отчитала девушку... Теперь мы управляем Скволлом и Ирвином и просто следуем за генералом Кэрвэем к тому месту, где нам предстоит дожидаться начала парада... Тем временем Квистис приходит в голову мысль извиниться — своевременно, ничего не скажешь, и она, наплевая на задание, возвращается в особняк. Генерал, желая оградить Риноа от участия в этой операции, запирает ее в гостиню. Девушке

удается сбежать, однако на ее месте взаперти оказывается команда Квистис!

Теперь мы управляем Риноа. Сохранив игру, открываем люк справа от ящиков и спускаемся в канализацию. Идем налево, и вскоре нам на глаза попадает лежащий у решетки майский номер «**Weapons Monthly**». Подбираем его и возвращаемся обратно. Теперь нам нужно вскарабкаться по ящикам на крышу прези-



дентской резиденции. Бежим налево, взбираемся вверх по лестнице, залезаем на крышу — и вот перед нами сама Эдея. Ну, конечно же, наивная затыка с талисманом Одина не могла увенчаться успехом. Заклодав девушку, Эдея прошла на балкон и начала свою речь. Странно как-то начала — на глазах у огромной толпы сожгла президента и оживила двух монстров, которые незамедлительно бросились на Риноа.

Ирвин пытается убедить Скволла помочь девушке, тот говорит, что ворота резиден-



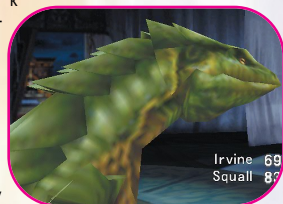
ции еще не открылись. Тем временем Квистис нужно выбираться из особняка. Берем бочкал из бара слева и устанавли-



ваем его в руку статуи, стоящей рядом. Открывается секретный проход, и наша команда попадает в канализацию. Подходим к колесу и нажимаем **[L]** для того чтобы запрыгнуть на него. Идем наверх...

Парад начался. Фейерверк, экзотические танцовщицы, роскошный автомобиль Эдеи, восторженная толпа на людей, нимало не обеспокоенных гибелью президента... И Сайфер! Живой и невредимый, стоящий на автомобиле рядом с колдуньей. Следом за Ирвином Скволл бежит к президентской резиденции, и вместе они забираются по ящикам на крышу, повторяя путь, проделанный Риноа.

Наткнувшись на труп президента Делинга, бежим направо, поднимаемся по лестнице и, миновав небольшой коридор, оказываемся в том самом зале, где стоял трон Эдеи. Два чудовища **Iguion** склонились над Риноа. Бросаемся в бой. Над эти-



Carbuncle

Местоположение: Вытываем его у Iguion в конце 1-го диска
Атака: Ruby light
Стихия: Нет
Способности: Vit+20/40% ability, auto-reflect ability, counter ability



Кто с мечом к нам придет... Карбункул кастует **reflect** на всю группу — и каждое заклинание противника обращается против него самого. Помимо этого Карбункул поддерживает жизненные силы своего персонажа способностью **Vit+20/40%**, а **counter ability** дает атакуемому возможность сразу же нанести ответный удар.



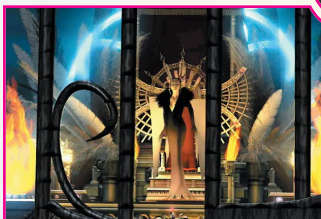
ми типами не имеют власти огненные заклятия, поэтому использовать Ифрита нельзя, но недавно приобретенная парочка **Brothers** действует на них весьма и весьма эффективно. Необходимо вытянуть у **Iguion** новую **Guardian Force** — **Carbuncle** и без промедления заканчивать бой — эти твари вполне способны превратить наших персонажей в камень.

Расправившись с монстрами, мы наскоро утешаем Риноа и возвращаемся в коридор. Открыв люк в полу, отряд спускается вниз по лестнице и находит там снайперскую винтовку. Вновь переносимся к Квистис и ее команде. Канализация представляет собой довольно большой лабиринт, в ко-





тором мы можем запрыгивать на колеса (не на все), оттирать решетки (тоже лишь некоторые), вытягивать магию из **Draw Point** и заблудиться — без проблем. Идем вперед до первой развилки и сворачиваем налево. По дороге нам будут попадаться не слишком опасные, но вполне забавные твари. Еще один поворот, у нас только один путь — на-



верх. На следующем «перекрестке» сворачиваем направо, забираясь на колеса. Очередной перекресток — от него нам нужно идти вниз. Таким образом мы описали квадрат и вернулись к тому месту, от которого начинали это путешествие — разве что теперь мы стоим у противоположной стены туннеля и можем пойти направо. Сворачиваем, идем наверх и — наконец-то — видим дол-



гожданной **Save Point** и небольшую лестницу. Сохраняем игру, карабкаемся наверх, затем еще раз наверх — в операторскую комнату. Посмотрев в окно, мы понимаем, что успели как раз вовремя — на часах 20:00.

Квистис поворачивает рычаг на стене, и волшебница оказывается в ловушке между двух решеток ворот!



не нравится, и она использует **Dispel** для того чтобы разрушить эффект отражающего заклинания. И тратит на это все время. Два других персонажа спокойно призывают своих **Guardian Force** (неэффективных среди них оказывается лишь **Diablos**) и изредка подлечивают друг друга. Победить волшебницу нам так и не удается — поняв, что проигрывает этот бой, Эдея ледяным копьём пронзает Сквилла, и тот срывается с площадки вниз. На этом заканчивается первый диск игры.

Продолжение следует...

Автор статьи выражает благодарность Эндри Весталу за предоставленную информацию

CM TACTIX



Первая часть задания выполнена. Теперь Сквилл уговаривает Ирвина выстрелить. Когда наступает решающий момент, храбрый ковбой моментально превращается в тряпку и явно не способен на какие-либо решительные действия. Каким-то чудом Сквиллу удается уговорить его —



звучит выстрел, и пуля останавливается, наткнувшись на непроницаемую магическую броню Эдеи. Что ж, теперь вся надежда на Сквилла. Делаем последние приготовления, присоединяем к персонажам всех **Guardian Force** и бросаемся в бой. Первым противником становится Сайфер. Что ж, дуэль, начатая целую вечность назад, должна завершиться здесь и сейчас. После всех монстров, с которыми нам довелось сразиться, бывший сокурсник оказывается противником на удивление слабым. Вытягиваем у него **Cure** и методично добиваем предателя. Он еще пытается осознать свое поражение, а в бой уже вступает сама Эдея. К нам присоединяются Рино и Ирвин. Волшебница довольно сильна, и справиться с ней было бы весьма и весьма нелегко — за один ход ее заклинания уносят по три сотни хит-поинтов, однако у нас теперь есть **Carbuncle**. Один из персонажей должен каждый ход вызывать этого забавного **GF**, и он будет добросовестно кастовать **Reflect** на весь наш отряд. Эдея такая постановка вопроса, разумеется,

В ПЕРВЫЕ В РОССИИ!

СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА!!!



ЗАКАЗ ПО ИНТЕРНЕТУ: WWW.E-SHOP.RU

E-MAIL: eshop@gameland.ru

ТЕЛЕФОН: (095) 258-8627

(812) 311-83-12

СИСТЕМА ROBOTICS INVENTION SYSTEM ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- 727 частей, необходимых для построения ВАШЕГО РОБОТА
- 2 мотора
- 2 датчика на соприкосновение с предметами
- 1 датчик света
- MINDSTORMS CD-ROM с необходимыми программами
- ИНФРАКРАСНЫЙ ПЕРЕДАТЧИК для загрузки программы поведения ВАШЕГО РОБОТА
- RCX - "мозг" ВАШЕГО РОБОТА
- Руководство

СИСТЕМА ROBOTICS INVENTION SYSTEM совместима с неограниченным кол-вом блоков, колес, шестеренок и других частей от фирмы LEGO.

е shop
<http://www.e-shop.ru>

FINAL FANTASY VIII

Продолжение. Начало смотри в номерах 5 (62) и 6 (63) за 2000 год.

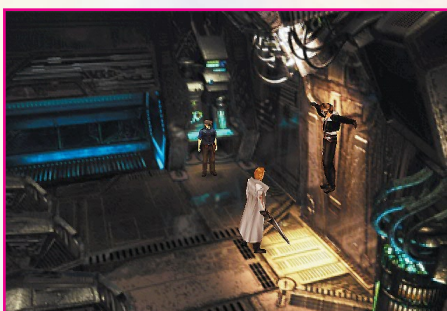
Максим ЗАЯЦ

Диск 2

Согласно законам жанра, прежде чем дать ответ на вопрос «Что же было дальше?», зрителя полагается немного помучить. Прохождение второго диска мы начинаем с очередного сна о Лагуне. Нас зовет маленькая девочка по имени Эллона (**Ellone**): «дядю Лагуну» ждет какой-то странно одетый человек.



Спускаемся вниз по лестнице и заходим в бар по соседству. Приветствуем Райну (**Raine**) и тут... Кирос!!! Здравствуй, дружище! Сколько лет, сколько зим! Из разговора с ним мы узнаем о том, что Вард оставил службу и теперь работает уборщиком в окружной тюрьме, а Джулия, так и не дождавшись Лагуна, вышла замуж за генерала Кэрвэя. Прошло действительно слишком много времени... У нас, кстати, теперь тоже новая должность — Охотник на Монстров небольшого городка Уинхилл (**Winhill**), и сейчас как раз пора отправляться на патрулирование. Кирос пойдет с нами. От дверей бара двигаемся вниз, переходим через мост, затем возле цветочного магазина выкачиваем магию **Drain** из **Draw Point** и сворачиваем направо. Снова вниз, еще один **Draw Point**, на этот раз с магией **Reflect** — и вот мы уже и достигли южной границы города. По дороге предстоит немного повоевать с местными монстрами, но они нам уже знакомы и отнюдь не сильны — разве что порой чересчур надоедливы. Заглянув в магазин, идем вверх по дороге, мимо знака «**Caution**». По дороге Кирос расскажет Лагуне о работе в «**Timber Maniacs**» и попытается тактично расспросить об отношениях с Райной — вполне безуспешно, надо сказать. Вернувшись в бар, мы становимся невольными свидетелями разговора Райны с Эллой. Говорят о Лагуне. Затем браваый охотник делает ежедневный доклад, и мы отправляемся обратно в его комнату. Выкачав магию **Curaga** из



скрытого **Draw Point**, подходим к кровати, сохраняем игру и выбираем «**Rest**». Сон заканчивается...

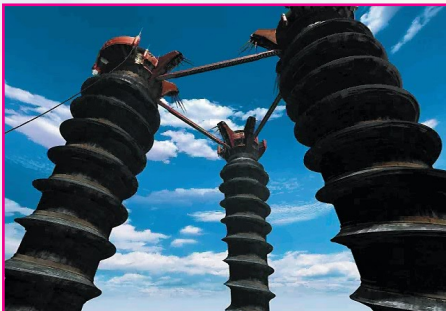
...и наши герои приходят в себя в тюрьме — той самой, где когда-то работал Вард. Зелл, Квистис, Риноа и Сельфи — нехватает лишь Скволла с Ирвином. Разговариваем с девушками (к Риноа придется обращаться два раза), а затем экран переключается на одиночную камеру Скволла. Нанесенная ледяным копьем рана таинственным образом зажила, чего явно не скажешь о ранах душевных. Наконец, с помощью специального крана камеру поднимают вверх — а мы наблюдаем за тем, как охранники доброжелательно пинают Зелла и уводят дочь генерала Кэрвэя. В камеру к Скволлу заходит Сайфер, тоже вполне здоровый и отнюдь не чувствующий себя побежденным — ведь в итоге хозяином положения оказался именно он. К тому же наконец-то сбылась мечта его детства — он стал рыцарем волшебницы. Настроен он абсолютно не романтически — распятого на стене Скволла начинают пытать с целью выведать, кто же такие **SeeD**. «Говори: не скажешь ты, скажут другие». В это время Сельфи пытается применить магию и терпит неудачу — над тюрьмой включено специальное защитное поле. В камеру заходит рыжий чужок с тарелкой (**Moomba**), падает — и следом за ним появляется охранник. Малыша нужно спасти — выбираем «**I'll stop him**», и Зелл перехватывает занесенную для удара руку, а Сельфи пытается лечить чужика. Тем временем пытки продолжаются — обесиленный Скволл по-прежнему висит на стене, а Сайферу докладывают о том, что ракеты нацелены на академию. Ракеты!!! Да, Эдея решила уничтожить **Balamb Garden**. По ее плану это должно стать началом великой охоты на **SeeD**. Сайфер уходит, и допрос продолжает один из охранников. Поборов соблазн, мужественно говорим ему: «**Just let me die**», — и наступают тьма... Тем временем Зелл решает организовать побег. Поговорив с Квистис, они начинают разрабатывать план. Может, снять шкуру с чужика? Нет, похоже, тот будет против. Для побега нужно оружие... но постойте-ка, ведь у Зелла ничего не отобрали, его оружие всегда при нем! Девушки ложатся на пол, а Зелл колотит в дверь. «Охрана, охрана! На помощь, девушки без сознания. По-моему, их укусила змея!» Доверчивый охранник, никогда не видевший в тюрьме змей, заходит в камеру — и тут же получает в душу. Зелл с чужиком выбегают на 7 ярус. Теперь нужно подняться по лестнице на этаж выше — там сложено все наше оружие. На скорую руку оббегаем двух солдат, увлеченно разглядывающих клинок **gunblade**. Чужик участия в сражении не принимает. Тем временем двое его собратьев освобождают Скволла, называя его при этом Лагунной — очевидно **Moomba** как-то чувствуют эту связь. Зелл возвращает девушкам оружие, мы распределяем **Guardian**



Force, и начинается большой побег.

Начинается он с того, что в камеру заглядывают наши старые знакомые — Биттс и Уэдж, теперь уже лейтенант и рядовой. Прошлая наша встреча не излечила их от самоуверенности, и они отважно бросаются в бой. Силенок у неразлучной парочки явно не прибавилось, зато появилась новая магия, которой они почти не пользуются. Выкачиваем у Биттса **Slow**, **Regen** и **Haste**, а затем призываем на помощь **Guardian Force**. Бой заканчивается уже через пару минут. Выбегаем из камеры, и вновь недобитый Биттс устраивает нам прощальную пакость — разжалованный в лейтенанты вояка успевает включить тревогу. На всех этажах теперь разгуливают монстры, и нам предстоит пробираться через их толпу на 13 этаж — именно там сейчас находится Скволл. Прежде чем последовать за ним, пробежимся немного по тюремной башне — это займет какое-то время, но даст нам возможность раздобыть несколько полезных вещей. Для того чтобы спуститься на уровень ниже, приходится огибать весь ярус — спуск находится слева от лестницы, но путь к нему преграждает перегородка, которая отсутствует лишь на нескольких этажах. По дороге нужно заходить во все открытые камеры (по две на каждый ярус) — в них можно найти **Draw Point** и различные полезные предметы, что-нибудь купить или просто поиграть в карты с заключенными — а также волей-неволей приходится сражаться с местными монстрами. Некоторую опасность представляет лишь одна разновидность — роботы **GIM52A**. Они выпускают несколько ракет за раз и довольно сильно атакуют, но, как и любая другая техника, боятся **Quezacod** и магии **Thunder**. **GIM47N** значительно слабее — стреляет лазером и падает после нескольких ударов, ну а про обычных охранников не стоит и говорить — опыт общения с этими ребятами у нас уже очень и очень богатый. На шестом этаже можно сохранить игру — **Save Point** находится возле лестницы — а в камере на первом ярусе Зелл получит первый номер «**Combat King**».

В итоге нужно подняться на 13 этаж. Чужик откроет дверь, и мы наконец-то увидим Скволла. Что они с ним сделали! Но медлить нельзя — возвращаем ему **gunblade**, выходим из комнаты и разделяемся: Скволл с девушками заходит внутрь подъемника, а Зелл остается в комнате управления. По его команде мы должны нажать красную кнопку на пульте, после чего вся компания плавно опустится на нижний ярус. Открыв дверь в конце коридора, мы убеждаемся в том, что башня вкопана в землю, и сбежать через этот проход нам едва ли удастся. А в это время сверху доносится стрельба. Зелл!! Он и в самом деле попал в переделку. Огибаем ярус, пытаемся убежать от охранников. Один из них сшибает Зелла с ног, поднимает авто-



ленной лампе, затем присвоить себе пару автомобилей из местного гаража, и после этого наш побег можно будет считать успешно завершённым.

Машины останавливаются у дорожной развилки. Выкачиваем магию Aero из расположенного поблизости **Draw**



Страна **ИГР** • #7(64) • Апрель 2000

ней пустыни...

Теперь мы управляем отрядом Сквиолла. Необходимо доложить директору Сиду об угрожающей **Balamb Garden** опасности. Однако в академии и без этих новостей, похоже, хватает проблем: повсюду бегут испуганные студен-

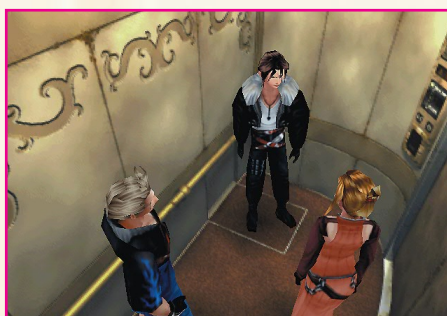


ты, служащие академии пытаются отдавать распоряжения и требуют найти и уничтожить (???) директора Сиду — словом, полный хаос. Заправляемся магией **Cure** из расположенного неподалеку от входа **Draw Point** и на вопрос одного из служащих, клянемся ли мы в верности Наставнику Норгу (**Norg**), отвечаем: «**I don't get it**». Служащий дует в свисток, и мы получаем небольшие неприятности в лице парочки не самых сильных обитателей **Training Center**. Расправившись с ними, поднимаемся по лестнице в главный холл и встречаем там Райдзина и Фудзина. Они рассказывают о том, что в академии произошел переворот, и студенты разделились на два враждующих лагеря: некоторые остались верны директору Сиду, другие примкнули к Наставнику Норгу. Сами Райдзин и Фудзин, как обычно, не интересуются ничем, кроме своего обожаемого Сайфера — как он скажет, так и будет. Поговорив с ними, начинаем обегать здание по часовой стрелке, заходя в каждый из коридоров. Поскольку обитателей **Training Center** какая-то добрая душа выпустила на свободу, сражаться с ними придется постоянно. Опасность представляют в первую очередь тиранозавры **T-Rexaur** — у этих монстров просто фантастический запас хит-поинтов, а также слабые **Bomb**, которые обожают кончать жизнь самоубийством (**Suicide**), прихватывая с собой одного из наших героев. Против первых лучше всего использовать **Guardian Force** **Diablos** — он может снести сразу 3500 хит-поинтов, а бомба убивается по старинке любыми подручными средствами — главное сделать это до того момента, как она взорвется. В конце каждого из коридоров нас поджидает враждебно настроенный служащий академии, который дует в свисток и вызывает монстров. Расправившись с ними, нужно обязательно поговорить со спасенными студентами — в знак благодарности они дарят весьма полезные вещи. В общежитии можно сохранить игру, а в **Training Center** — прикупить у местного барыги-студента что-нибудь нужное и полезное. Наконец, мы возвращаемся к лифту и замечаем там Ксу. Поднимаемся следом за ней на второй этаж и там в конце коридора догоняем нашу очаровательную инструкторшу. Поговорив с ней, мы отправляемся на третий этаж с докладом к директору Сиду. Поговорив с ним (а сделать это придется три раза), мы получаем ключ от подвала (**MD level**) и возможность сохранить игру.

Возвращаемся в лифт, который добросовестно застревает по пути вниз. Открыв аварийный люк в полу, мы начинаем с максимально возможной скоростью спускаться вниз по узкой металлической лесенке, стараясь обогнать внезапно пришедшую в движение кабину. Оказавшись в проходе, мы обнаруживаем там еще один люк и спускаемся в него. Здешние обитатели недолюбливают магию стихии **Fire**, поэтому по возможности стоит присоединить ее к статусу **Elem-Atk**.

Уходим направо. Еще один спуск вниз, и в следующем по-

мещении мы видим большое колесо. Втроем нам удается повернуть его (для этого нужно в течение десяти секунд нажимать на кнопку **△**). В результате в предыдущей комнате-колодце в полу открывается люк. Спускаемся вниз, выкачиваем магию **Full-life** из **Draw Point** и огибаем нечто, напоминающее большую колонну. Сбоку на ней закрепле-



на лестница, взбираться по которой придется одному Сквиоллу (для этого нужно сказать «**I'll go check it out**»). Приблизительно на половине пути лестница отрывается и падает, но в итоге мы все равно оказываемся у цели. Поупражнявшись с пультом управления, спускаемся вниз по той же лестнице и приглядываемся повнимательнее к зеленой лампочке на ограждении. Часть конструкции послушно отъезжает в сторону, и мы спускаемся вниз. Сохранив игру в **Save Point**, поворачиваем рычаг и готовимся к сражению с боссом. Врагов будет сразу двое: уродливые создания под названием **Oilboyle** довольно шустры, поэтому имеет смысл померить их пыл магией **Slow**. Как и все здешние обитатели, они чрезвычайно боятся огня, и потому стоит почаще призывать **Ifrit** — он поможет раздаться с врагами в исторически короткие сроки. После боя заходим в открывшийся проход и спускаемся вниз по очередной — на этот раз уже последней! — лестнице. Поэкспериментировав пару раз с совершенно загадочным пультом управления, мы запускаем систему **MD**. Медленно оживает огромный механизм, вращаются цилиндры, по ним пробегают молнии разрядов — а тем временем ракеты уже заходят на цель... Мы обгоняем их всего на несколько секунд — **Balamb Garden** отрывается от земли и улетает с места взрыва.

Отряд Сквиолла вместе с директором Сидом оказываются на капитанском мостике. Нужно посмотреть, что происходит снаружи. Спускаемся в бывший директорский кабинет,



затем на лифте — на второй этаж и через дверь в конце коридора выходим на балкон. Красивый вид, однако. На обратном пути нас догоняет запыхавшаяся Ксу и просит поскорее подняться на мостик. Согласно всем законам физики через пару минут летающая академия должна врезаться в **Balamb City**... если ее не остановить, конечно. После долгих уговоров Сквиолл начинает лихорадочно нажимать на все кнопки подряд. В общем, с городом удалось разминуться в какой-нибудь паре метров. Была у нас летающая академия — стала водоплавающая. **Balamb Garden** отправляется в открытое море.

Проснувшись, Сквиолл отправляется в холл академии. Все монстры куда-то подевались, народ успокоился, а возле лифта нас догоняет служащий и сообщает о том, что студента Сквиолла хочет увидеть Наставник. Х-мм... Подходим к лифту и спускаемся на уровень **B1**. Здесь к нам присоединяются остальные. Мы застаем Сиду как раз в разгар дружеской беседы с одним из служащих: директор пы-



тается что-то доказать, его весьма невежливо хватают за грудки и швыряют на пол. А как он ругается! В общем, не самая приятная картина. Она окончательно портится буквально через пару минут, когда мы предстаем перед Наставником Норгом. Так вот ты какой, северный олень. Все же не человек даже. И на деньги этого существа построенная академия? ЧТО?! Директор Сид женат на Эдее?!! Вижу! Слишком много информации. Нужно немного подражаться, чтобы хоть как-то разрядить обстановку. Поначалу нам предстоит потрепать корабль Норга, затем в бой вступит сам Наставник. **Pod** также остается в игре, и нужно внимательно следить за двумя полусферами по бокам. Они меняют цвет с синего на желтый и красный, и в последнем случае начинают активно кастовать всякие противные заклинания наподобие **Bio** и **Fira**. Для того чтобы этого избежать, достаточно время от времени «сбивать» цикл обычной атакой. Ударив полусферу, мы почти не повреждаем ее, но заставляем вернуться к предыдущему цвету. Сам Норг весьма силен и тоже любит пользоваться магией,

поэтому в первую очередь следует обезопасить себя, призвав **Carbunkle**. После этого можно вытянуть у наставника нового **Guardian Force Leviathan** и атаковать его всеми подручными средствами, за исключением разве что **Diablos**. Особо эффективным оказывается **Ifrit**. По ходу дела можно также потаскать из **Orb** ов какую-нибудь полезную магию, по окончании боя стоит подойти к центру разрушенного корабля и заправиться **Bio** из **Draw Point**.

Leviathan

Местоположение: Вытягиваем его у NORG в подвале Balamb Garden

Атака: Tsunami

Стихия: Water

Способности: Recovery command, Auto-potion ability

Левиафан позволяет использовать навык **гесову**, полностью восстанавливающий хит-поинты персонажа или наносящий 9,999 хит-поинтов повреждения нежити, и может по необходимости автоматически использовать целебные эликсиры.



Директор Сид находится в госпитале (**Infirmity**), лежит на знакомой койке и отходит после всего случившегося. Пого-



ворив с ним и с доктором Кадоваки, мы узнаем о том, что все (или почти все) сказанное Норгом — правда: **Balamb Garden** действительно был создан на деньги этого странного существа, а Эдея и в самом деле замужем за Сидом. Голова идет кругом от этих новостей. На первом этаже в холле мы встречаем Ксу, которая сообщает нам о прибытии корабля. Отправляемся на балкон второго этажа — встречать делегацию... **Seed**? Трое в странной белой униформе называют себя воспитанниками Эдеи и просят привести к ним Эллону. Эллона?! А она что здесь делает? Бежим в библиотеку и встречаем там девушку — ту самую, которую мы когда-то спасли от монстра в **Training Center**, ту самую малышку Эллону из снов... Значит, мы видели прошлое? Нет ответа. Эллона укладывается вместе с белыми **Seed**, а мы видим странный сон, в котором Сквиолл — совсем маленький мальчик — стоит один под проливным дождем...

Наутро Сиду удается «припарковать» **Balamb Garden**. Препятствием, о котором мы заговорили, оказался рыбацкий городок **Fisherman's Horizon**. Отказавшись от заманчивого предложения Зелла забить парочку монстров в **Training Center**, мы поднимаемся на третий этаж к директору, и тот просит Сквиолла навестить городского главу, извиниться за столь неожиданное вторжение и сказать, что мы прибыли



с миром. ОК, нет проблем. Кстати, может быть сейчас и не самое подходящее для этого время, но почему бы не перекинуться с директором в карты? У него можно выиграть редкий экземпляр — **Seifer**.

Мы покидаем здание академии через балкон второго этажа. Спустившись вниз на подъемнике, по металлическим конструкциям мы добираемся до города. Дом мэра (**Mayor Dobe**) расположен в центре гигантской сол-



нечной батареи, и туда можно спуститься по лестнице, но сперва стоит немного пройтись по **Fisherman's Horizon** — сохранить игру в **Save Point** справа, заправиться магией **Regen**, **Shell** (возле **Junk Shop**), **Haste** (на вокзале), пообщаться с местными жителями, заглянуть в пару магазинчиков и по возможности проапгрейдить оружие. Этой теме мы уделяли не слишком много внимания, пора остановиться на ней немного подробнее. Информацию обо всех новинках в области вооружения мы получаем из различных журналов: «**Weapons Monthly**», «**Combat King**», «**Pet Pals**». Собрав необходимые для **upgrade** предметы, мы отправляемся в ближайший **Junk Shop** для того чтобы усовершенствовать свое оружие.

Сквиолл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Revolver	6x M-stone piece, 2x screw
Апрель	Shear trigger	1x steel pipe, 4x screw
Май	Cutting trigger	1x mesmerize blade, 8x screw
Июнь	Flame saber	1x betrayal sword, 1x turtle shell, 4x screw
Июль	Twin lance	1x dino bone, 2x red fang, 12x screw
Август	Punishment	1x chef's knife, 2x star fragment, 1x turtle shell, 8x screw
1-ый выпуск	Lionheart	1x adamantite, 4x dragon fang, 12x pulse ammo

Зелл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Metal knuckle	1x fish fin, 4x M-stone piece
Апрель	Maverick	1x dragon fin, 1x spider web
Июнь	Gauntlet	1x dragon skin, 1x fury fragment
Август	Ehrgeiz	1x adamantite, 4x dragon skin, 1x fury fragment

Риноа

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Pinwheel	3x M-stone piece
Май	Valkyrie	1x shear feather, 1x magic stone
Июль	Rising sun	1x saw blade, 8x screw
Август	Cardinal	1x cockatrice pinion, 1x mesmerize blade, 1x sharp spike
1-ый выпуск	Shooting star	2x windmill, 1x regen ring, 1x force armet, 2x energy crystal

Квистис

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Chain whip	2x M-stone piece, 1x spider web
Май	Slaying tail	2x magic stone, 1x sharp spike
Июнь	Red scorpion	2x Ochu tentacle, 2x dragon skin
1-ый выпуск	Save the queen	2x Malboro tentacles, 4x sharp spike, 4x energy crystal

Ирвин

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Valiant	1x steel pipe, 4x screw
Май	Ulysses	1x steel pipe, 1x bomb fragment, 2x screw
Июль	Bismark	2x steel pipe, 4x dynamo stone, 8x screw
1-ый выпуск	Exeter	2x dino bone, 1x moon stone, 2x star fragment, 18x screw

Сельфи

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Flail	2x M-stone piece, 1x bomb fragment
Июнь	Morning star	2x steel orb, 2x sharp spike
Июль	Crescent wish	1x inferno fang, 1x life ring, 4x sharp spike
1-ый выпуск	Strange vision	1x adamantium, 3x star fragment, 2x curse spike

Отыскать журналы не так уж и сложно, а вот как обстоит дела с предметами? Их можно забрать у побежденного противника, стянуть во время боя с помощью способности **mug**, добыть через **card mod menu**. Приведенная ниже таблица поможет отыскать все необходимое:

Предмет	Где искать
Adamantine	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island, севернее Galbadia
Betrayal sword	Стянуть у Forbidden в Centra ruins
Bomb fragment	Стянуть или победить Bomb в Fire cavern
Chef's knife	Стянуть или победить Tonberry в Centra ruins
Cockatrice pinion	Стянуть или победить Cockatrice в лесу Galbadia
Curse spike	Стянуть или победить Tri-Face или Malboro на Island closest to heaven
Dino bone	Победить T-Rexaur на Island closest to hell или в Training Center
Dragon fang	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Dragon fin	Стянуть или победить Grendel на холмах Galbadia
Dragon skin	Победить T-Rexaur или стянуть или победить Blue dragon на Island closest to hell; T-Rexaur также можно найти в Training Center
Dynamo stone	Стянуть или победить Blitz в лесу рядом с Edea's house или стянуть у Elastoids в миссиях с участием Лагуны
Energy crystal	Победить Elnoyle в Esthar City
Fish fin	Стянуть или победить Fastitocalon в Galbadia Prison Tower
Force amulet	Заказать в Esthar City после получения Tonberry способности familiar menu
Fury fragment	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Inferno fang	Стянуть или победить Ruby dragon на Island closest to hell
Life ring	Победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Malboro tentacles	Стянуть или победить Malboro на Island closest to hell
Mesmerize blade	Стянуть или победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Moon stone	Стянуть у Elnoyle в Esthar City
M-stone piece	Стянуть или победить практически любое существо
Magic stone	Стянуть или победить практически любое существо
Ochu tentacle	Стянуть или победить Ochu на Island closest to heaven
Pulse ammo	Добыть 2x energy crystal; использовать ammo-RF menu для того чтобы превратить их в 20x pulse ammo
Red fang	Стянуть или победить Ruby dragon или Hexadragon на Island closest to hell
Regen ring	Стянуть или победить Torama на снежных равнинах Esthar
Saw blade	Стянуть или победить Belhelmel в пустыне Galbadia
Screw	Стянуть или победить Geezards в окрестностях Deling City
Sharp spike	Стянуть у Grand Mantis в лесу рядом с Edea's house
Shear feather	Победить Thrustaevis в Galbadia Hills или стянуть у Death Claw в лесу рядом с Edea's house
Spider web	Стянуть или победить Caterchipillar в лесу Balamb
Star fragment	Стянуть у Iron giant в Esthar city или победить Tri-Face на Island closest to heaven
Steel orb	Победить Wendigo на равнинах Galbadia
Steel pipe	Стянуть или победить Wendigo на равнинах Galbadia
Turtle shell	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island или стянуть у Armadodo в Tomb of the unknown king
Windmill	Стянуть у Thrustaevis на равнинах Galbadia

Наконец, мы отправляемся с официальным визитом к главе города. Справа от входа сидит очень грустный директор Мартин, которого выгнали из **Galbadia Garden**. Пообщавшись с ним, мы заходим в дом и поднимаемся на второй этаж. Принимают нас весьма сдержанно — Дуб и его жена являются убежденными пацифистами, а **Seed** олицетво-



ряют для них насилие. Нам предлагают помощь городских механиков для того чтобы починить **Garden** и как можно скорее отправить восвояси. Что ж, не очень-то и хотелось. Вытаскиваем магию **Ultima** из **Draw Point** справа (он расположен ПЕРЕД роботом) и выходим на улицу. А здесь, похоже, произошли серьезные перемены: за то время, что мы гостили у мэра, город успели оккупировать галбидианские войска. Дуб, конечно же, обвиняет во всем нас, а затем решительно идет «вести диалог» с захватчиками. Наивно-го городского главу надо спасать — бросаемся за ним следом, бежим направо, вверх и затем сворачиваем на пустырь перед заброшенным зданием вокзала. Мы успели как раз вовремя — один из солдат торжественно объявляет Дубу, что у него есть приказ сравнять этот город с землей — пардон, с океаном — и его выполнение он намерен начать непосредственно с мэра. Подобное безобразие необходимо решительно пресечь — ввязываемся в бой, раскидываем солдат и вновь сталкиваемся с **BGH251F2**. Отремонтированный агрегат стал чуть-чуть сильнее, но тактика сражения с ним абсолютно не изменилась. Вытаскиваем у старого знакомого полезную магию, лечимся и неустанно призываем **Quesacotl**. После боя мы встречаем отряд Сельфи, чудом спасшийся во время взрыва ракетной базы. Нужно поговорить с ней — на этот раз случится чудо, и Сквиоллу удастся с ней не поссориться. Возвращаемся в академию. По дороге нас встречает Ирвин, который сообщает о том, что Сельфи окончательно пала духом. Отправляемся к разрушенной сцене (**Quad**) для того чтобы убедиться в том, что это правда. После безуспешных попыток поднять ей настроение («**Cheer her up**»), перепоручаем это занятие Ирвину, а Сквиолла тем временем вызывает директор Сид. Бывший директор? Одним словом, отныне Сквиолл командует всей академией —



что бы он ни думал по этому поводу. В честь этого назначения его друзья собираются устроить небольшой концерт, и нам предстоит хорошенько к нему подготовиться. Из всего обширного списка музыкальных инструментов нужно выбрать четыре. Саксофон (**sax**), электрогитара (**electric guitar**), бас-гитара (**bass guitar**) и фортепьяно (**piano**) образуют джазовую версию «**Eyes on me**», а гитара (**guitar**), скрипка (**violin**), флейта (**flute**) и чечетка (**tap**) делают музыку более ритмичной. Последний вариант предпочтителен — от правильно выбранной мелодии зависит ход предстоящего разговора Риной и Сквиолла. Это был долгий и трудный день, новый командующий академией жутко устал... но разве можно отказать столь очаровательной девушке? Риной и в самом деле очень идет это белое платье. Выслушав напутствие Ирвина, мы подходим к сцене и слушаем исполняемую в нашу честь мелодию. Как только появится такая возможность, нужно изменить положение камеры и подойти к лежащему на земле журналу. Пытаемся его поднять, но тут подходит Риной и начинается разговор, к которому все столько готовились. О чем он? Пожалуй, просто о жизни.

На следующее утро мы поднимаемся на мостик и выслушиваем рапорты о том, что неполадки устранены и мы готовы к путешествию. Отныне нас будут титуловать **commander om** — возражения Сквиолла по этому поводу не принимаются. Беседуем с Нида (**Nida**). Когда-то его принимали в **Seed** вместе с нами, ну а теперь он будет пилотировать **Balamb Garden** — механики из **Fisherman's Horizon** его всему научили. Управление летающей академией осуществляется следующим образом: стрелками мы задаем направление движения, **←** — передний ход, **→** — задний ход, клавиши **↑** и **↓** вращают карту, **↻** меняет угол обзора, **□** выводит на экран карту, **△** позволяет покинуть ака-



демию и вновь вернуться в нее и, наконец,  возвращает нас на мостик (для того чтобы продолжить путь, достаточно отдать команду Нида). Наш следующий пункт назначения — **Balamb City** — расположен к северу от **Fisherman's Horizon**. По прибытии на место мы обнаруживаем уже зна-



комую картину: город находится под контролем галбadianских войск, жители напуганы, а на улицах полно солдат. Общаемся с владельцем отеля и его женой и даже пытаемся поговорить с солдатом — до тех пор, пока Zell вновь не присоединится к нашему отряду. Это его родной город, поэтому в течение всей этой миссии он должен находиться в нашем отряде. У владельца отеля можно выиграть редкую карту **Pandemona**, и затем солдат, уверенный в том, что мы хотим сообщить командиру какую-то информацию об Эллоне, пропустит нас в город. Заходим в дом Зелла. Поговорив с его матерью, возвращаемся на улицу, опустошаем **Draw Point** и торопимся на пристань. По дороге нужно поговорить с солдатами, охраняющими вход в отель. На пристани у самого дальнего причала в воде имеется **Draw Point** с магией **Cure** — для того чтобы добыть ее, достаточно встать на сходы и повернуться к нему лицом. Поговорив с солдатом, у ног которого сидит «служебно-разыскная» собака, мы узнаем о том, что капитан недавно поймал рыбку и ушел в город. Возвращаемся к матери Зелла и узнаем от нее, что некоторое время назад в дом заходил какой-то странный человек, который попросил разрешения воспользоваться кухней и что-то долго в ней жарил, отчего по дому распространился жуткий запах. Что ж, мы на верном пути. У этой почтенной женщины можно попытаться выиграть еще одну редкую карту — конечно же, это карта **Zell**. Теперь Zell пускает нас в свою комнату — там находится **Save Point**, и можно сохранить игру. Вернувшись на пристань, мы пытаемся, г-м... «заговорить» с собакой, после чего она срывается с места и со всех лап мчится на вокзал. Бежим за ней следом. Умная псина забирается в вагон, и через пару секунд оттуда выбегает Райдзин! Господин капитан... Похоже, Фудзин выступает в роли командующего — эта парочка действительно неразлучна. Спешим к отелю, где наблюдаем картину «Фудзин в плохом настроении». Райдзина выкидывают на улицу, он замечает нас, и после этого начинается бой. Первыми противниками становятся сам Райдзин и два солдата. Против них можно использовать любых **Guardian Force**, кроме **Quesacoti**, но эффективнее всего действует **Diablos**. Во время обычной атаки Райдзин сносит примерно 400 хит-поинтов, при суперударе урон возрастает до 1000. Несмотря на это, бой нельзя назвать сложным — уж очень быстро он заканчивается. Но сразу после этого наши герои устремляются в отель, и там их встречает Фудзин, к которому очень скоро присоединяется недобитый Райдзин. Эта парочка, похоже, является едва ли не самыми сложными противниками на всем втором диске. Уж очень слаженно они действуют: Райдзин проводит мощные атаки и изредка подлечивает себя и партнера, в то время как Фудзин развлекается довольно сильной магией, а при атаке **Sai** оставляет у персонажа жалкий 1 хит-поинт здоровья. Одно из членов нашего отряда могут вывести из строя еще в первые секунды боя — времени на то, чтобы построить грамотную защиту, просто нет. В самом начале боя необходимо вытянуть у Фудзина **Guardian Force Pandemona** — если не сделать это сразу, нас постоянно будут бить магией **Tornado**. У Райдзина есть такая особенность — он не воюет с девушками, поэтому если в отряде есть представительница прекрасного пола, а **GF Brothers** успели изучить команду **Defend**, можно обезопасить от обычных атак хотя бы двух персонажей. В идеале врагов нужно атаковать все тем же **GF Diablos** — он совершенно справедливо считает их сильными противниками и наносит весьма солидный урон. Параллельно с этим придется постоянно лечиться (лучше скастовать **Regen** на каждого члена отряда) и изредка помогать **Diablos** другим **Guardian Force**. После боя мы получаем второй номер «**Combat King**» и, разумеется, **Pandemona**.

После боя Фудзин и Райдзин признаются в том, что служат Галбации не по идейным соображениям, а лишь потому, что этого захотел Сайфер, и сбегают, а мы возвращаемся на мостик и выбираем для себя следующую цель — **Trabia Garden**, расположенную на северо-востоке от **Balamb City**.

Pandemona

Местоположение: Вытягиваем ее у Fujin в Balamb Town
Атака: Tornado zone
Стихия: Wind
Способности: Spd-J junction, Spd+20/40% ability, absorb command, initiative ability



Пандемона увеличивает скорость вашего персонажа и обладает при этом еще парой полезных способностей: Absorb command перетягивает к вам хит-поинты противника, а Initiative ability гарантирует, что вашему персонажу не придется ждать своего хода в начале сражения.

Придется изрядно поплутать: здание надежно укрыто от посторонних глаз заснеженными горами и лесом. Надежды на то, что ракеты прошли мимо цели, не оправдались — академия разрушена. Вслед за Сельфи перебираемся через ограду, бежим вверх к фонтану и выкачиваем магию **Thundaga** из находящегося там **Draw Point**. Сельфи тем временем встречает свою подружку, и они начинают



оживленно беседовать. Не будем им мешать. К северо-востоку от нас находится кладбище, где можно найти очередной номер «**Timber Maniacs**» и **Draw Point** с магией **Zombie**. Вернувшись к фонтану, отсчитываем от него приблизительно пять шагов вниз, и у самого края экрана видим августовский номер «**Weapons Monthly**» (в принципе, об этом «кладбище» нам может сообщить студент, стоящий с книжкой в бывшей комнате управления). Теперь мы отправляемся от фонтана на северо-запад и попадаем в казарму. Отсюда нам нужно свернуть направо. По дороге попадаетесь **Save Point** — сохраняем игру и затем пытаемся запустить находящийся справа компьютер. К удивлению всех присутствующих экран оживает, и мы видим личное дело Сельфи. Впрочем, прочесть его все равно не удастся — неугомонная девчонка каким-то образом почувствует, что разговор идет о ней, прибежит в контрольную комнату и выключит компьютер. Возвращаемся к фонтану, по дороге став невольными свидетелями разговора Сельфи с двумя малышами. Похоже, у детей она пользуется большим успехом. Идем на кладбище — Сельфи уже там. Поставив некоторое время у ней за спиной, мы возвращаемся в бараки и на этот раз идем налево. Возле ракеты находится **Draw Point** с магией **Aura** — это заклинание относится к разряду **must have** и позволяет персонажам применять **Limit Breaks** даже с полным запасом хит-поинтов. Наконец, мы оказываемся на баскетбольной площадке. Поговорив со всеми присутствующими, пытаемся уйти... и тут нас захлестывает волна воспоминаний. В этих странных видениях взрослые разговаривают с детьми, которыми они были много лет назад. Сельфи, Ирвин, Скволл, Зелл, Квистис и даже Сайфер — все они когда-то жили в одном сиротском приюте, а их воспитательница... всегда одетая в черное **Matron**... ЭДЕЯ КРАМЕР?! В своих снах Скволл разговаривает с **Sis**, он ждет ее... Элли... Эллоу. Эллона воспитывалась вместе с ними. Как можно было это забыть? Похоже, это плата за использование силы **Guardian Force**. Таинственным образом различные и волею судьбы вновь собравшиеся вместе, в этот день они обрели частицу себя, свою память о прошлом. Но им предстоит вновь забыть обо всем, что связывало их с Эдеей, и сражаться с ней как с врагом. Все сходится во мнении, что нужно навестить сиротский приют, в котором они провели детство. На карте видно, что **Edea's House** находится на юго-западе от **Trabia Garden**, однако проще будет «обогнуть» землю, двигаясь на северо-запад. Неподдалеку от приюта мы видим неподвижно висящее в воздухе здание **Galbadia Garden** — цита-

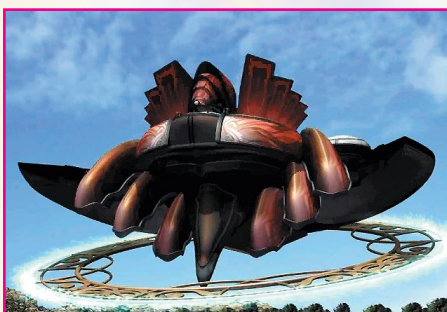


дель волшебницы Эдеи. Приблизившись к ней, мы оказываемся втянутыми в большое сражение. Для начала Скволлу придется отдать ряд общих приказаний: «**The Garden's course**», «**Prepare for the attack**», «**Prepare our defense**», «**Call my comrades**», «**Take care of the junior classmen**», «**No orders/End**». Такой порядок команд можно считать оптимальным. После этого мы формируем отряд, спускаемся на первый этаж и направляемся к сцене. По дороге можно сохранить игру — новый **Save Point** появился напротив коридора, ведущего в госпиталь. Возле сцены Зелл командует группой студентов. Он отводит нас в сторону и просит Скволла на время отдать ему кольцо. С некоторой неохотой тот соглашается. «Не потеряй его, Зелл!» — «О чем речь? Конечно! Риноа будет просто счастлива.» Причем тут она? В этот момент появляется сама Риноа. Поговорив с ней, Скволл спешно возвращается на мостик, а управление переходит к отряду Зелла. **Balamb Garden** атакован врагом — по команде Сайфера отряд мотоциклистов срывается со специальных трамплинов и в мгновения ока преодолевает разделяющее два здания расстояние. В коридорах академии появляются враги. Не обращая внимания на пронесшихся мимо мотоциклистов, Зелл бежит влево, затем внезапно останавливается и передает Риноа кольцо Скволла. Когда-нибудь он обязательно сделает для нее точно такое же, ну а пока пусть носит это. Они выбегают из здания в самый неподходящий момент — приблизившаяся **Galbadia Garden** своим диском, словно гигантским ножом, срезает балкон, на котором они стоят, и Риноа падает в пропасть. Она успевает зацепиться за какой-то выступ, но вытащить ее наверх Зелл не может. В отчаянии он бежит в холл и там замечает Скволла. Скорее за ним. Они останавливаются у турникетов для того чтобы

обсудить сложившуюся ситуацию. Нида докладывает о том, что в аудитории на втором этаже остались дети. Зелл рассказывает о случившемся с Риноа. Скволл делит присутствующих на три отряда, после чего мчится на второй этаж. По дороге на нас нападают враги. На этот раз помимо обычных **Elite Soldier** и **Galbadian Soldier** появились еще и новый вид войск — **Paratrooper**. Их отличает наличие магии **Slow**, **Demi** и **Silence**, которой они не стесняются пользоваться. Небольшой отряд этих парней уже поджидает нас в аудитории. Призываем кого-нибудь из **Guardian Force** для того чтобы покончить со всей компанией одним махом, а затем приказываем девушке **Seed** увести детей. Возвращаемся на мостик. Там нас уже ждут наши друзья и доктор Кадовски. Скволл принимает решение атаковать **Galbadia Garden** и объявляет об этом по внутренней связи. Ирвин напоминает о том, что нужно срочно спасти Риноа — Зеллу так и не удалось ничего придумать. После этого **Balamb Garden** идет на таран, а нам приходится спешно возвращаться в коридор второго этажа — там потерялся маленький мальчик по имени Марк (**Mark**).



Разговариваем с сидящим на полу малышом, после чего тот убегает, а на Скволла нападает солдат в реактивном костюме. Этот бой будет не совсем обычным. Для начала Скволла немного повозят по полу. Как только он окажется возле двери, не двигаясь, нажимаем [L] и выбираем «**Look around for another option**», а затем «**Press the button for the emergency exit**». Откроется аварийный люк, из которого мы благополучно вывалимся в обнимку с нашим противником. Повиснув на страховочном тросе, Скволл и **Paratrooper** начинают драку. Управление здесь предельно простое: [R] — удар рукой, [L] — блок, [B] — удар ногой, [X] — суперудар (для его активизации необходимо некоторое время успешно отражать атаки противника). Другое дело, толкаться и пинаться, повиснув чуть ли не в обнимку на тоненьком тросе на фоне разворачивающейся внизу битвы, — занятие не из приятных. Полоска энергии в левом нижнем углу убывает с катастрофической быстротой — хорошо еще хоть что количество попыток не ограничено. Следует также отметить вот какую деталь: удар ногой не наносит противнику особых повреждений, но «сбивает его с мысли» и не дает вовремя атаковать. Одержав победу, мы с помощью реактивного костюма подбираем Риноа и вместе с ней благополучно совершаем посадку. Теперь предстоит небольшая пробежка по полю боя — мчимся налево, ко входу в **Galbadia Garden**. Здесь можно немного пе-



ревести дух. Сквиол рассказывает Риноа о том, что его кольцо называется **Griever**, и изображенный на нем лев является символом силы и гордости. По-моему, Сквиол, этот лев чем-то похож на тебя.

Заходим внутрь. Неподалеку от входа можно сохранить игру в **Save Point**, после чего мы формируем отряд и в очередной раз договариваемся забыть о прошлом и считать Эдею только врагом. Бежим на-



раво, затем в коридоре сворачиваем направо еще раз. Поднимаемся по лестнице на второй этаж, где встречаем Райдзина и Фудзин. На этот раз драки не будет: неразлучная парочка видит, что с Сайфером происходит что-то не то, и уже не хочет больше слепо повиноваться его приказам. Бежим налево и в коридоре заходим в комнату справа. Спрятавшийся там студент отдаст нам первую карточку (**card key 1**). Возвращаемся к на первый этаж к **Save Point** и бежим налево. В коридоре сворачиваем налево еще раз и пробираемся по ледовому полю к выходу на противоположной стороне зала. По дороге нам попадется **Draw Point** с магией **Protect** (в воротах) и команда безумных хоккеистов. Эти ребят можно известить всего один единственный раз призвав **Ifrit**, но за бой с ними дают так много **EXP** и **AP**, что стоит немного протянуть удовольствие и подражать в рукопашную (для этого как нельзя лучше подходит команда **Mad Rush**, если, конечно, **Ifrit** успел изучить ее). Покончив со спортсменами-любителями, выбираемся с катка и заходим в дверь справа. Испуганный студент протягивает нам вторую карточку (**card key 2**). Выходим из комнаты и бежим вниз по коридору. Миновав два экрана, мы оказываемся возле знакомого **Save Point**. И снова бежим направо и поднимаемся вверх по лестнице. Райдзин и Фудзин по-прежнему стоят на месте, но это уже не важно — забираемся на третий этаж, открываем дверь, ведущую на крышу, и спрыгиваем вниз. На баскетбольной площадке можно заправиться магией **Shell** из **Darw Point**. Бежим налево и вновь оказываемся в здании галбидинской академии. Бежим вниз по коридору... ба, знакомые места! Миновав пару экранов, мы оказываемся в главном холле. В центре в луче желтого света сидит какое-то чудовище. Прежде чем опробовать на нем молодецкую удалость, категорически рекомендуется сохранить игру — **Save Point** находится в правом нижнем углу холла.



Чудовище зовется **Cerberus**, и сражение с ним обещает стать весьма запоминающимся событием. Начнем с того, что оно беззастенчиво пользуется довольно мощной магией, предварительно скастовав на себя **Triple**. Представим себе на минутку три землетрясения **Quake** подряд... Для того чтобы избежать подобной напасти, в самом начале боя призываем **Carbunkle**, таким образом защитив себя от вражеской магии. Действие **Triple** нейтрализуем магией **Dispel**, после чего начинаем активно атаковать чудовище **Guardian Force Diablos**. За одно появление Посланнику Тьмы удастся снести у врага до 3000 хит-поинтов — значит, вызвать его достаточно всего три раза. В этом бою нельзя использовать магию стихий **Wind** и **Thunder**, а значит и **GF Quesacotl** и **Pandemona**. По окончании боя **Cerberus** присоединится к нам в качестве **Guardian Force**, и вдобавок мы получим карту **Cerberus**.

Cerberus

Местоположение: Необходимо победить Cerberus в холле Galbadia Garden

Атака: Counter rockets

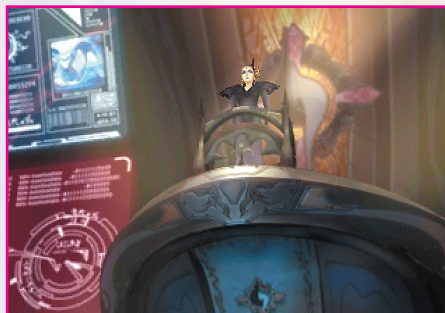
Стихии: Нет

Способности: ST-Def-Jx2/4 junction, auto-haste ability, Expendx2-1 ability

Вызов Cerberus должен стать первым шагом в сражении с любым боссом. Counter rockets кастанут на весь отряд Double и Triple. Auto-haste ускоряет одного из персонажей, в то время как ST-Def-Jx4 защищает отряд от четырех видов долговременной магии, а Expendx2-1 позволяет, заплатив цену одного заклинания, кастануть его дважды.



После боя можно выкачать магию **Haste** из **Draw Point** в центре луча желтого цвета (когда-то мы им уже пользовались, не так ли?). Тем временем холл наводняют здоровенные еноты **Death Claw** и совершенно мерзкие твари под названием **Tri-Face**. Эти сородичи **Cerberus** имеют приблизительно по 8000 хит-поинтов здоровья и, помимо обычных атак, тоже весьма неслабых, используют еще и **Poison Gas**, действие которого сводит наших бойцов с ума. В сражении с ними лучше всего призывать **Guardian Force Ifrit**, ну и **Diablos** тоже подойдет. Сохраняем игру и бежим налево, в коридоре заходим в левую дверь, и девушка отдает нам третью карточку (**card key 3**). Возвращаемся в холл, бежим вверх и в коридоре сворачи-



ваем направо. По знакомой лестнице поднимаемся на второй этаж, бежим налево и поднимаемся вверх на лифте. Здра-вс-тв-уй-те!

Сохраняем игру в **Save point** справа и идем общаться с Сайфером. За прошедшее время он мало изменился — все так же надеется на свой **gunblade** и атакует в основном Сквиолла. Защищаем лидера командой **Defend** (если она есть) или любой доступной магией и призываем верных **Guardian Force**. Очень скоро бой заканчивается нашей победой. После этого мы бежим по коридору направо и вскоре оказываемся на втором ярусе холла **Galbadia Garden**. Обегав его против часовой стрелки (по дороге будет возможность сохранить игру в **Save Point**) и заходим в аудиторию на противоположной стороне. Здесь к нам присоединяется Риноа. Стоит лишь подойти к кафедре, как стеклянный потолок разлетается на тысячу мельчайших осколков, и оттуда появляется Эдея. После непродолжительного разговора нас ждет еще один бой. В начале придется сражаться с Сайфером. Нам удалось серьезно потрепать его во время прошлого боя, поэтому серьезным противником «рыцаря волшебницы» считать нельзя. Однако время сражения с ним нужно провести с максимальной пользой: призвать **Cerberus** и затем скастовать на каждого из членов отряда **Shell**, **Regen** и **Haste**. Как только Сайфер сдастся, без перерыва в бой вступит Эдея. Но мы уже готовы к встрече с ней — все члены отряда защищены магией, осталось лишь призвать несколько раз **Diablos**, и победа у нас в кармане. Если волшебнице придет в голову скастовать на себя **Reflect**, нужно нейтрализовать его действие заклинанием **Dispel**. Против магии **Silence** как нельзя лучше помогает команда **Treatment** (если **Siren** к тому времени успела ее изучить), а еще в бою с Эдеей весьма эффективно заклинание **Demi**. Помимо магии у волшебницы обязательно нужно вытянуть нового **Guardian Force Alexander**.

Alexander

Местоположение: Вытягиваем его у Эдеа в конце 2-го диска

Атака: Holy judgement

Стихии: Holy

Способности: Revive command, Elem-Defx4 ability, med data ability, High Mag-RF menu



Как ему и положено, Alexander занимается в основном делами благотворными. Его **revive command** возрождает погибших персонажей; **High Mag-RF** помогает получить доступ к заклинаниям высокого уровня; **Med data** удваивает эффект целебной магии — тот же **hi-potion**, например, восстанавливает 2,000 хит-поинтов вместо 1,000; и, наконец, **Elem-Defx4** защищает персонажа от магии стихий **Fire**, **Ice**, **Lightning** и **Water**.

После сражения с Эдеей мы получаем **Hero** и **Force Armlet** (с его помощью **Guardian Force** получает способность **Spr+40%**). Риноа подходит к лежащему на полу Сайферу, пытается поднять его... но тот встает сам и уходит, не обращая на нее внимания. Девушка теряет сознание... В это время Эдея обводит всех удивленным взглядом: «Сквиол, Zell, Сельфи... ребята, вы все так выросли. А где Эллона?» На этом заканчивается второй диск игры.

Продолжение следует...

Автор статьи выражает благодарность
Эндрю Весталу

за предоставленную информацию

При подготовке статьи использованы материалы сайта
<http://www.ffnet.net>

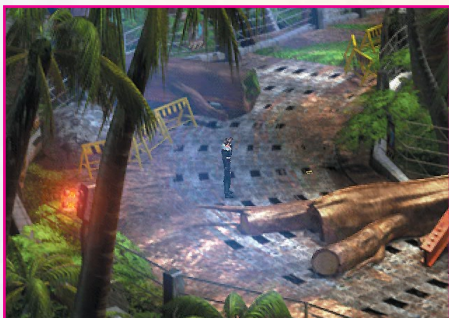
FINAL FANTASY VIII

Окончание. Начало смотри в номерах 5 (62) — 7 (64) за 2000 год.

Максим ЗАЯЦ

ДИСК 3

Третий диск меняет ставший уже привычным ход игры. Помимо следования основной сюжетной линии, нам предстоит завершить некоторые дополнительные квесты, пополнить коллекцию Guardian Force, проапгрейдить оружие и прокачать персонажей — словом, по максимуму использовать открывшиеся возможности и основательно подготовиться к финальному сражению диска 4.



Риноа без сознания лежит на больничной койке, Скволл стоит возле нее. Квистис по внутренней связи просит лидера **Seed** подняться на мостик и с сожалением покидает госпиталь — отныне судьба этой девушки ему явно не безразлична. По дороге нам нужно заглянуть в **Training Center**. Заходим в левую дверь и подбираем валяющийся на земле за бревнами июльский номер «**Weapons Monthly**». Теперь можно подниматься на третий этаж. Остальные уже ждут нас — формируем отряд и летим к расположенному неподалеку **Edea's House**.



Оставив **Balamb Garden** на попечение Нида, заходим в бывший приют. Неподалеку от входа нас встречает Сид Крамер. Сворачиваем направо и спускаемся к морю. На берегу нас уже ждут Сид и Эдея. Из разговора с ними мы узнаем о том, что все это время наша бывшая наставница находилась под контролем могущественной волшебницы из будущего — Ультимеции (**Ultiméa**). Теперь можно попытаться выиграть у Эдеи ее карту — **Edea's Card**. Пытаемся уйти с пляжа — разговор возобновляется на какое-то время, но вскоре реплики начинают повторяться — это означает, что нам пора возвращаться в **Balamb Garden**. Скволл делает объявление по внутренней связи и спускается в госпиталь. В палате Риноа он внезапно теряет сознание. Настраиваем **Character Exchange** и переносимся в мир Лагуны Луара.

Итак, сцена N12: «Гибель волшебницы». Волшебница готова,



рыцарь готов. Мотор! Камера! Пошел дракон! А-а, эта тварь настоящая!!! Все благополучно сбегают, оставив Лагуну один на один с драконом. Из оружия имеется только **gunblade**, но и бой предстоит не совсем обычный, скорее не бой даже, а очередная миниигра. Управление предельно простое: **[A]** — защита, **[W]** — удар. Дракон нападает весьма лениво и через равные промежутки времени, поэтому тактика борьбы с ним не отличается разнообразием: нажали на **[A]** — закрылись от драконьих зубов, переждали атаку — нажали на **[W]** и ударили крылатую тварь мечом. Как всегда, количество попыток не ограничено. После боя Лагуна сбегает вслед за своими новыми коллегами, и вскоре к нему присоединяются Кирос и Вард. Но дракон, похоже, попался настырный, и теперь нам предстоит уже обычный бой. (**Save Point** находится на тропинке слева). Спускаемся к подножию горы, и там нас уже поджидает **Ruby Dragon**. Обидевшись на нас за недавнее поражение, на этот раз он настроен весьма серьезно и даже простым ударом когтей наносит порядка 400 хит-поинтов. Как и полагается огнешашающему дракону, он боится атак **Shiva** (стихия **Ice**) и **Alexander** (стихия **Holy**) и вполне равнодушно относится к **Pandemona** (стихия **Wind**) и **Ifrit** (стихия **Fire**), однако самым эффективным **Guardian Force** оказывается **Diablos** — за одно свое появление Посланник Тьмы наносит у противника почти по 5000 хит-поинтов. Перестраховки ради можно скастовать на персонажей **Regen**, но особой необходимости в этом нет. После боя мы получаем в награду **Inferno Fang** и experience.



Скволл приходит в себя и вновь отправляется в приют, для того чтобы поговорить с Эдеей. Загадочные **Seed** на белом корабле, с которыми уплыла Эллона — Матрон должна знать, где они сейчас находятся. В приюте справа от входа лежит номер «**Timber Maniacs**». Спускаемся к морю и говорим с Эдеей. К северу (северо-востоку) от **Edea's House** расположена группа островов, возле одного из которых, имеющего С-образную форму, укрылся от галадианского флота уже знакомый нам корабль. Забрав у Эдеи письмо, мы отправляемся на поиски белых **Seed**. Оказанный нам поначалу прием никак нельзя назвать теплым — их лидер решительно отказывается говорить об Эллоне и попросту уходит, предоставив нас самим себе. В итоге, прогулявшись по кораблю, мы встречаем старых знакомых — тимберских повстанцев Зона и Уотса. Поговорив с ними, сохраняем игру в **Save Point** и поднимаемся по лестнице вслед за Зоном. На полу валяется очередной номер «**Timber Maniacs**». Зон стоит неподалеку от рулевого. Активно общаемся с ним, и где-то с третьей попытки он замечает у нас журнал «**Grim Next Door**». «**Give it to him for free**». Однако бывший предводитель **Forest Owls** не оспаривает в долгу, и взамен мы получаем **Shiva Card** и **Rename Card**. Теперь можно спуститься в кают-компанию (лестница на палубе справа), выкачать магию **Holy** из расположенного там **Draw Point** и еще раз попытаться расположить к себе чрезмерно подозрительного лидера белых **Seed**. Прочитав письмо Эдеи, он сменяет гнев на милость. Вы ищете Эллону? Ее здесь нет. А куда же ты, сукин сын, ее подевал? Оказываемся, вскоре после того как **White Seed** забрали Эллону из **Fisherman's Horizon**, за ними погнался галадианский флот. В последовавшее за этим сражение вклинился эстарский корабль, и в итоге Эллона добровольно перешла на него и уплыла в неизвестном направлении.

Нам остается лишь вернуться в академию. Направляемся в **Fisherman's Horizon** — отсюда нам предстоит добираться до Эстара пешком. Спускаемся в госпиталь и забираем Риноа с собой. Итак, через балкон второго этажа с Риноа на руках Скволл отправляется в путь. Идти нужно все время прямо, прямо... Разговариваем с Зеллом, Квистис и Эдеей, которая идет в Эстар для того чтобы посоветоваться с доктором **Одином** (**Odin**). Через некоторое время к нам присоединяются Сельфи и Ирвин. Теперь вся компания в сборе. Формируем отряд и бежим вдоль железнодорожных рельсов, затем уже на



карте сворачиваем направо, к расположенному неподалеку Великому Соляному Озеру (**Great Salt Lake**). Обитающие здесь твари довольно опасны, и к сражению с ними следует относиться с повышенным вниманием. В первую очередь это, конечно же, **Vysage** — торчащая из земли голова и ее руки, две, три или четыре — кому как повезет. Руки эти представляют собой самостоятельную боевую единицу и вместе с головой довольно бравое таскают у нас заклинания и кастуют **Quake**. Для защиты от подобной напасти в первую очередь нужно вызывать **Carbuncle**, а уж затем добывать монстра всеми подручными средствами. После себя он оставляет карту **Vysage Card** и массу полезных предметов. Взобравшись на гигантский скелет, мы бежим направо, выкачиваем магию **Meteor** из расположенного здесь **Draw Point** и переходим наверх по своеобразному костяному мосту. Заправляемся магией **Thundaga** из **Draw Point**, прыгиваем вниз и бежим наверх к обрыву. Справа от нас находится **Save Point**. Сохранив игру, бежим налево для того чтобы встретиться с боссом. **Abaddon** представляет собой нечто вроде гигантского скелета. **Diablos** против него неэффективен, но нежить — она и в пустыне нежить; призываем **Cerberus** и затем неустанно «лечим» врага магией **Cure**. Время от времени придется кастовать друг на друга **Esuna**, для того чтобы избавиться от тех или иных долговременных заклятий; когда это надоест, можно воспользоваться **Leviathan** оской командой **recovery** для того чтобы расправиться с **Abaddon** раз и навсегда. Мы продолжаем свой путь.



Настало время очередного сна о Лагуне. Настраиваем **Character Exchange**... и убеждаемся в том, что для верных друзей настали тяжелые времена. Жалуемся на жизнь солдату у лифта справа, затем солдату у двери слева. Когда они уходят, пытаемся заговорить с **Moomba**, затем с человеком у пульта — а потом спасаем рыжего чудака. Вскоре после этого нам придется голыми руками обидеть одного солдата. Наверное, не стоило этого делать — на лифте тут же приезжает второй, затем — ну наконец-то! — прибегают Кирос и Вард, а следом за ними еще один охранник. Выбираем «**Better check**...» — нам нужна еще буквально одна минута для того чтобы распределить магию и **Guardian Force**. Perfect! Вот так-то лучше: разбираемся с солдатами, поднимаемся вверх на лифте и крадемся направо к выходу мимо поглощенных работой ученых. Разговариваем с человеком снаружи. Нужно обязательно подобрать первый номер «**Weapons Monthly**» в левом нижнем углу экрана, после чего нужно спуститься вниз на лифте и хорошенько подражаться с эстарскими солдатами. На этот раз к ним присоединился **Elastoid**, который, помимо обычных атак, время от времени пользуется лазерной пушкой. В начале боя стоит призвать **Carbuncle**, дабы избежать проблем со вражеской магией. Мы покидаем здание и отправляемся туда на машине доктора. Внутри здания нас уже поджидают двое солдат. Разобравшись с ними, усаживаемся — «**Sit down**» — на небольшой круглый подъемник, стоящий в центре зала. Поехали наверх. Забегаем в дверь. Сюрприз! Спускаемся туда все на той же круглой

платформе, отдав команду «Go down», и находим Эллоу. Дядя Лагуна! Ну, я же говорил, что найду тебя...



На этом сон обрывается. Все наши уже в сборе, и когда за волшебницей Эдеей прибывает машина, мы отправляемся в поездку по городу, но перед этим у нас есть еще несколько незавершенных дел в Эстаре. Начать можно с небольшой картонной батальи, в ходе которой доктор должен лишиться карты Варда **Ward's Card**. После этого можно покинуть президентский дворец, воспользовавшись уже знакомым нам по сну с Лагуной подъемником, и немного прогуляться по городу. Здесь довольно легко заблудиться, поэтому для удобства передвижения была создана целая сеть транспортных платформ. Нужно обязательно посетить торговые ряды (**Shopping Mall**) и докупить в книжном и зоомагазине недостающие журналы. Мы покидаем Эстар через южный вход, предварительно наняв у пульта машину за **3500 Gil**, и направляемся на юго-восток к так называемому **Tears' Point**.



К северу от нас находится стартовая площадка **Lunar Gate**. Выбираем третьего члена отряда. Заходим в лифт. Ракеты стартуют, и управление переходит к отряду Зелла. Возвращаемся в Эстар. От главных ворот бежим налево, затем налево еще раз и поднимаемся на лифте в лабораторию Одина. Нужно попытаться проникнуть на **Lunatic Pandora**. Прослушав брифинг, возвращаемся к воротам. На выполнение этой миссии у нас есть всего 20 минут, а в городе тем временем появились галбдианские солдаты. Лифты больше не работают. Возвращаемся к воротам, бежим на север по стрелке на тротуаре, затем сворачиваем налево и видим двух беседующих возле машины солдат. Это и есть первая контрольная точка. Убедившись в этом с помощью клавиши **[F]**, дожидаемся пока на таймере останется 15 минут и сражаемся с солдатами для того чтобы проникнуть внутрь. Поднимаемся вверх по лестнице, затем на зеленом лифте с номером 01 и бежим наверх до тех пор, пока появившийся робот не выбрасывает нас из Пандоры.



Управление переходит к Скволлу и его отряду. Подбираем лежащую за экраном Риноа и вслед за медиками направляемся в лазарет. Сохраняем игру в **Save Point**. У Пита (**Piet**) можно выиграть карту **Alexander**. Заходим в верхнюю дверь и укладываем Риноа в камеру. После этого можно вернуться в коридор и заглянуть на мостик. Возвращаемся в коридор и поднимаемся вверх по лестнице. Поговорив со стоящей перед иллюминатором женщиной, бежим вниз и встречаемся с Эллоной. Нужно поговорить с ней и выиграть у нее карту **Laguna**, после чего придется вернуться в палату к Риноа. Все по-

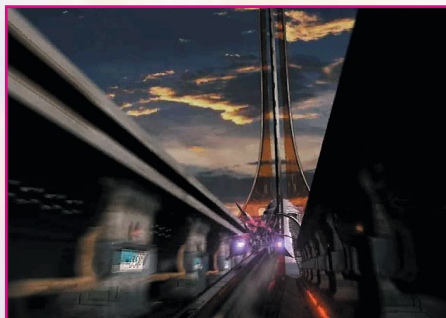
пытки заговорить с Риной приводят к тому, что приблизившихся людей отбрасывает в сторону как кегли. Мы не можем помешать ей, когда она начинает снимать защиту с саркофага Адели. Смотрим на монитор еще раз и покидаем мостик. Вход в шлюз находится напротив иллюминатора, возле которого мы разговаривали с сотрудницей станции. Забежав внутрь, достаем из черного шкафчика скафандр и вслед за Риной пытаемся выйти в открытый космос. Поговорив с Питом и Эллоной, мы бежим вслед за ними направо к спасательным шлюпкам. В последующей миниигре нам нужно удерживать девушку в центре экрана, постепенно приближаясь к ней с помощью клавиши **[F]**.



Чудом спасшиеся Скволл и Риона оказываются на космическом корабле под названием **Ragnarok**. Сохраняем игру в **Save Point** при входе и идем наверх. Вскоре после этого выясняется, что на корабле мы не одни. Инопланетных монстров **Propagator** ов нужно убивать парами одного цвета, в противном случае они будут возрождаться вновь и вновь. Если двигаться достаточно быстро, они не успевают догнать нас, и можно без проблем пробежать мимо. Еще один **Save Point** находится в небольшой комнатке справа на нижнем ярусе. Уничтожив четыре пары существ — красную, зеленую, фиолетовую и золотую, мы поднимаемся на лифте на мостик. Возвращаемся на корабль, переходим в компьютерный зал на нижнем ярусе, и вскоре к нам присоединяются наши друзья. С помощью клавиши **[F]** мы вызываем различные варианты карты, и последний из них позволяет нам использовать функцию «автопилот».



Направляемся в **Sorceress Memorial**. Поговорив с учеными внутри здания, бежим налево и освобождаем Риноа. Солдаты пропускают нас. Теперь нам нужно вернуться в **Edea's House**. Следом за Анджело мы идем налево к полю и разговариваем там с Риной. Нас приглашают в президентский дворец: у них есть план по уничтожению Ультиметии, и они хотят нанять для этого **SeeD**. Сообщение подписано... Кирисом? Поговорив с Эдеей, стоящей на пороге приюта, мы направляемся в Эстар.



От главных ворот до президентского дворца придется добираться пешком. Бежим все время прямо, затем возле сломанной платформы на площадке поворачиваем налево. Внутри президентского дворца бежим налево по красивому коридору и знакомимся с президентом Эстара — Лагуной Ляуаром.

Прежде чем отправиться в **Lunatic Pandora**, нам необходимо завершить основные дополнительные квесты, пополнить коллекцию **Guardian Force**, проапгрейдить оружие и прокачать

персонажей. Ни одно из последующих заданий не является обязательным (за исключением разве что апгрейда оружия — без него нам просто придется туго).



Объединив **Solomon Ring** из **Tear's Point** с шестью **Remedy+**, шестью **Steel Pipes** и шестью **Malboro Tentades**, мы получаем нового **Guardian Force Doomtrain**. Прежде всего нам понадобятся 60 обычных **Remedy**, которые продаются в большинстве магазинов. Переработав их с помощью **Med Lev Up** меню **Alexander's**, мы получаем шесть **Remedy+**. **Steel Pipe** можно стянуть у гориллоподобных **Wendigo**, обитающих неподалеку от Делинга в некоем условном треугольнике, образованном железнодорожными путями. С **Malboro Tentacle** все гораздо сложнее: для того чтобы добыть их, нам придется отправиться на самый дальний остров в правом верхнем углу карты — **Island Closest to Heaven**. Появляться здесь без способности **Diablos Enc-None** нельзя. Сражаться с монстрами можно бесконечно, за это дают горы **experience** и **AP**. Снабжаем одного из персонажей способностями **Initiative**, **Auto-Haste**, **Mug**, усиливаем параметр **Spd** и отправляемся на поиски **Malboro** — зеленого круглого чудовища с пастью, полной острых зубов. В драку со всеми остальными можно не ввязываться, попросту зажав **[F]** и **[F]** и сматываясь в самом начале боя. После того как мы находим **Malboro** (или он находит нас?), достаточно чтобы персонаж со способностью **Mug** ударил его раз или два. Вуаля, щупальца у нас в кармане, можно сматываться, пока обозлившийся **Malboro** не пустил в ход тяжелую артиллерию. Когда все необходимые компоненты будут собраны, используем **Solomon Ring** в меню **Item** для того чтобы получить **Doomtrain**, на этот раз без боя, который трудолюбиво травит врагов долгосрочной магией, практически выводя их из строя на какое-то время, и защищает нас самих от магических атак.



Centra Ruins — это большое, похожее на пирамиду сооружение на северо-востоке континента **Centra**. Среди этих древних развалин нам предстоит отыскать первого **Guardian Helper** — **Odin**. На выполнение этого задания нам дается всего 20 минут, так что без способности **Diablos Enc-None** тут не обойтись. На круглой площадке со статуей посередине мы находим **Draw Point** с магией **Drain**. После этого взбегаем вверх по правой лестнице и заходим внутрь здания. Поднявшись на небольшой постамент в центре, мы возносимся наверх. Начинается акробатика: карабкаемся вверх по лестнице слева, заходим в небольшую комнату и поворачиваем укрепленную на постаменте полусферу. Выходим, спускаемся вниз и поворачиваем вторую полусферу — справа появляются ступени. Можно вскарабкаться на балкончик и выкачать магию **Aero** из находящегося там **Draw Point**, а можно сразу подняться наверх по спиральной лестнице. Взираем по узенькой лестнице слева к статуе и вынимаем у нее левый (и единственный) глаз. Спускаемся и бежим по лестнице справа наверх. Еще одна лестница. Карабкаемся на купол и вставляем глаз в статую-близнец для того чтобы получить пятизначный код. Забираем оба глаза и спускаемся вниз, к первой статуе, по дороге выкачав магию **Pain** из **Draw Point** справа. Как только мы вставляем глаза в нижнюю статую, в пламени факела возникают цифры. Вводим полученный код сверху вниз, и под нами открывается дверь. Заходим туда для того чтобы встретиться с **Odin**. Вытягиваем у него магию **Triple** и начинаем атаковать. Можно «избить» наших персонажей до критического уровня хит-поинтов и в таких вот тепличных условиях использовать **Limit Breaks**, можно обойтись обычными атаками и вызовом **Guardian Force**. После боя мы получаем карту **Odin's Card** и его обещание время от времени помогать нам. Его нельзя призывать как обычного



Guardian Force, однако он время от времени появляется перед сражением для того чтобы подарить нам победу. Частота его появления напрямую зависит от удачи (luck) персонажей.



Теперь, когда лимит времени снят, мы можем побродить по **Centra Ruins** без способности **Enc-None**. Обитающие здесь существа Tonberry не заставят себя долго ждать. Мы можем атаковать их сколько душе угодно — в ответ никакой, вернее, почти никакой реакции. Однако стоит им подойти поближе, и в дело идет нож, с одного удара убивающий любого из наших персонажей. Дождаться этого явно не стоит, следовательно, нужно успеть расправиться с Tonberry до того как он подойдет поближе. Лучшее всего для этой цели подходит **Diablos** — его атаки сносят сразу по 7-8 тысяч хит-поинтов. Остальные персонажи могут заняться выпитыванием магии Death и лечением друг друга, если Tonberry вдруг приспичит поколдовать. Всего нам нужно победить 20 Tonberry. Этот монотонный процесс отнимает довольно много времени, но в итоге наши старания будут вознаграждены — двадцатая победа знаменует началом боя с **Tonberry King** (соответственно, где-то после 19 Tonberry стоит покинуть **Centra Ruins** и сохранить игру). Король разительно отличается от своих подданных. Во-первых, он не стесняется атаковать — его удары ножом сносят по несколько сотен хит-поинтов. Во-вторых, у него можно потаскать магию Суга, запасы которой должны были изрядно оскудеть в ходе предыдущих сражений. **Diablos** для борьбы с **Tonberry King** не годится, придется использовать обычные атаки и других Guardian Force для того чтобы помочь его величеству расстаться с 60000 хит-поинтов здоровья. Потерпев поражение, он резко уменьшится в размерах, извинится и присоединится к нам в качестве Guardian Force. Его LV Up делает сражение несколько более трудным, но в результате мы получаем больше experience; LV Down ослабляет врагов и помогает нам победить. **Haggle** заставляет торговцев снижать цены, а **sell-high** повышает стоимость предметов, которые вы хотите продать. **Familiar** позволяет «покопаться под прилавком» и извлечь оттуда до сих пор не доступные товары. Нужно не забыть переработать полученные от **Tonberry Chef's Knife** с помощью **Ammo-RF** меню.



Теперь мы отправляемся на **Cactaur Island** — небольшой остров на юго-востоке карты. Для того чтобы проверить, туда ли мы попали, достаточно сохранить игру и посмотреть на надпись внизу ячейки памяти. Но ошибиться довольно трудно — только на этом острове из земли то и дело появляется кактус. Обитающие здесь маленькие пугливые создания — **Cactaur**. Однако уничтожив один такой кактус (а для этого достаточно всего одного-двух ударов), мы получаем целых 20 AP! Пришла пора раздобыть себе еще одного Guardian

Force. Подбжевав к появившемуся из земли огромному кактусу, мы вступаем в бой с **Jumbo Cactaur**. Не так уж он и силен, этот кактус-переросток, однако его атака **10000 Needles** способно убить любого персонажа. Помимо этого у **Jumbo Cactaur** просто фантастический запас энергии — бой с ним обещает стать о-о-чень долгим. К сожалению, **Diablo** в данном случае нам не поможет. **Jumbo Cactaur** боится магии стихии Water, поэтому **Leviathan** без особого труда сносит за одну атаку порядка 4000 хит-поинтов. Помимо этого стоит потаскать у кактуса заклинание **Meltdown** и сразу же опробовать его на нем. Можно попытаться замедлить **Jumbo Cactaur** магией **Slow**, использовать **Limit Breaks**. Главное — не дать ему сбежать в конце боя, иначе все усилия пропадет напрасно. В награду за победу над **Jumbo Cactaur** мы получаем нового Guardian Force, который кроме всего прочего усиливает характеристики **evasion** и **luck**, и **Gaea's Ring**, с помощью которого GF получает способность **+80%HP**.



Пора нам озаботиться апгрейдом оружия. Минимум, которого необходимо достичь на этом поприще, — **Lion Heart** для Скволла. Для этого необходимо добыть 1 **Adamantine**, 4 **Dragon Fang** и 12 **Pulse Ammo**. Следует отправиться на расположенный к северу от Галбадии **Long Horn Island** и прогуляться по пляжам (белая полоска суши возле воды) в поисках **Adamantise**. У этих черепашек можно потаскать защитную магию, сами же они периодически восстанавливают себе кучу хит-поинтов и атакуют и сплетают нас песчаным вихрем **Sand Storm**. По счастью, на них прекрасно действует **Doomtrain**. К сожалению, для того чтобы получить **Adamantine**, нам скорее всего придется сражаться с ними несколько раз. Следующий номер нашей программы — **Dragon Fang**. Мы отправляемся на **Island Closest to Hell** сражаться с **Blue Dragon**. История повторяется, с той лишь разницей, что остров расположен не в северо-восточном, а в западном углу карты. Синий дракон сносит 1500-2000 хит-поинтов при атаке **Crub Punch** и любит покастовать **Death**. Чтобы избежать этого, в самом начале боя призываем **Doomtrain**, а затем добиваем беспомощного противника магией **Blizzara** и **Guardian Force Diablos**. Победив нескольких драконов, мы получаем требуемое и отправляемся в Эстар. Побегав по городу, рано или поздно мы непременно наткнемся на здорового монстра **Enoyle**. И вновь в начале боя следует слегка поумерить пыл противника с помощью **Doomtrain**, а затем бить летающую тварь магией стихии **Wind** и призывая **Pandemona** (**Diablos**, увы, неэффективен). Полученные после нескольких побед 2 **Energy Crystal** можно переработать в 20 **Pulse Ammo** с помощью **Ammo-RF** меню. После этого останется лишь заглянуть в **Junk Shop**, и Скволл получит свое самое сильное оружие — **Lion Heart**. В случае удачного использования соответствующего **Limit Break** наносимый противнику урон может достигать 180000 хит-поинтов!



В юго-западном углу карты прямо посреди океана находится заброшенное сооружение **Deep Sea Research Center**. Обитающие здесь существа принадлежат к стихии огня, поэтому стоит присоединить **Blizzaga** к **Elem-Atk** и **Firaga** к **Elem-Def**. Внутри здания мы получаем предупреждение о том, что вращающийся свет опасен. Добираться до его источника придется в интервалах между периодами работы этого странного устройства. Любое движение в тот момент, когда световые блики начинают вращаться, автоматически означает сражение с монстрами. На этот раз в роли врагов выступают не самые сильные существа: уже знакомые нам **Bomb** или **Blood Soul** в компании **Anacondaur**. В целях экономии времени и нервов (**Blood Soul** неустанно кастует на персонажей **Zombie**) от них можно

просто убежать, но, в общем-то, каждый бой обещает быть несложным, а в качестве приза за победу помимо обычного experience и AP мы получаем еще и **Dragon Skin**. Наконец, добравшись до источника света, мы отвечаем на странные вопросы неведомого существа. Наш первый ответ: «It's not our will to fight.» — его не устраивает, и нам приходится сражаться с **Ruby Dragon**, знакомым по сну с Лагуной. Второй вопрос: просим ли мы пощады? Никогда: «Never». В результате появляется еще один дракон. На этот раз он не стесняется использовать огненное дыхание **Breath**, уменьшающее здоровье каждого персонажа на 3-5 тысяч хит-поинтов, и кастовать сильную магию наподобие **Meteor**. Что ж, пора опробовать в деле **Doomtrain**, а после этого можно призывать **Diablos**. Третий вопрос: почему мы хотим драться? Выбираем третий ответ: «It's our nature». И вот тогда появляется **Bahamut**. Против этого летающего монстра неэффективна магия стихий **Wind** и **Thunder**, а **Water** наносит слишком слабый урон. Используйте **Doomtrain**, который на этот раз ослепляет противника, после чего вытягиваем у **Bahamut** магию **Curaga** и **Full-Life** и начинаем упражняться в использовании **Limit Breaks**. Бой должен закончиться сравнительно быстро, и в результате вместе с новым Guardian Force мы получаем **Bahamut's Card**. Мощная магия **Bahamut**, не принадлежащая ни к одной стихии, делает его идеальным Guardian Force для сражения с любым противником. Способность **x4 turns** усиливает одного из персонажей, **Rare Item** облегчает поиск труднодоступных деталей для апгрейда оружия, а **auto-protect** вдвое снижает урон от обычных атак.



После победы над **Bahamut** мы отправляемся на корабль, а затем вновь возвращаемся в **Deep Sea Research Center** вместе с Зеллом. Сохранив игру в **Save Point** у входа, начинаем спускаться в образовавшуюся в полу дыру (для этого почему-то нужно нажать клавишу **[E]**). На каждом этаже нам нужно использовать правильное количество ячеек пара: в первом случае это четыре (их задействуют без нашего участия), затем 2, 2, 1 и 1. После того как Зелл разберется с машиной и откроет дверь, мы сохраняем игру в **Save Point** и продолжаем бежать вниз по лестницам, сражаясь с местными обитателями — **Enc-None** здесь, увы, работает лишь наполовину. На нижнем этаже еще раз сохраняем игру. У нас должно остаться еще 10 ячеек — этого хватит для того чтобы запустить машину и сразиться с **Ultima Weapon**. Если у персонажей до сих пор меньше 9999 хит-поинтов, соваться сюда вряд ли имеет смысл. Призываем **Cerberus**, кастуем **Regen** и **Shell**, после чего вытягиваем у врага нового Guardian Force **Eden** и начинаем долгий процесс лишения **Ultima Weapon** 100000 хит-поинтов здоровья. К сожалению, **Diablos** в этом бою использовать не удастся — придется надеяться на остальных GF и основное оружие Скволла, **Lion Heart**. По окончании боя вместе с новым Guardian Force мы получаем **Eden's Card** и 100 AP. **Eden** способен нанести до 40,000 хит-поинтов урона. Попытка воспользоваться **Devour** command далеко не всегда оказывается удачной, но в случае успеха с ее помощью можно уничтожить практически любого врага. **Expend3-1** позволяет персонажу, заплатив цену одного заклинания, кастовать его трижды, а **GFAbi Med-RF** создает предметы, обучающие ваших GF новым способностям.

Можно помочь обитателям **Shumi Village** в строительстве статуи Лагуны, выполнить поручение духа озера **Obel**, что находится к северу от **Timber**, поймать чокобо в одном из многочисленных **Chocobo Forest** и с помощью игры **Chocobo World** получить нового Guardian Helper **MiniMog**, поискать скрытые **Draw Points** на **Island Closest to Heaven** и **Island Closest to Hell**...





А мы отправляемся к **Tears' Point**, где находится **Lunatic Pandora**. После успешной атаки нашего корабля мы оказываемся внутри этого загадочного устройства, и нас встречают Фудзин и Райдзин. **Doomtrain** быстро погружает их в спячку, **Diablos** наносит 9999 хит-поинтов урона и тому и другому. После боя они сбегают, а мы сохраняем игру в **Save Point**. Бежим по туннелю прямо, после лифта 02 пересаживаемся в кабину 01 и повторяем путь, который уже однажды проделывал Zell со своим отрядом. Вот только на этот раз с роботом **Mobile Type 8** придется драться. **Diablos** успешно атакует его центральную часть, в то время как двоящиеся лазеры наносят нам жалкие 500 хит-поинтов урона. Завершаем его уничтожение вызовом **Quezacotl** и бежим прямо до тех пор, пока не встретим Сайфера. Фудзин и Райдзин оставляют своего бывшего вожака, и он кидается в бой один. Погибает **Odin**. После этого мы по максимуму вытягиваем у Сайфера магию **Aura** и неторопливо выбиваем из него дух, если до нас это еще не успел сделать пришедший на смену **Odin** и **Gilgamesh** (он способен использовать целых четыре варианта атаки: доставшийся ему в наследство от Одина **Zantetsuken**, наносящие урон сразу всем врагам **Masamune** и **Excalibur** и своего рода шутку — **Excalipur**, едва царапающий противников). После боя Сайфер убегает, прихватив с собой Риноа, и ведет ее к саркофагу Адели.

ДИСК 4

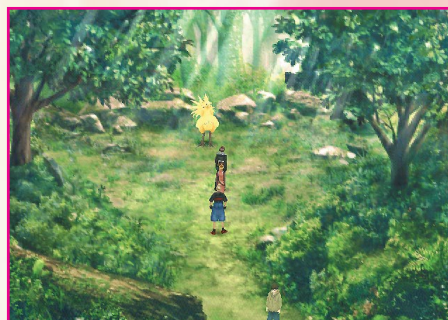
Большая часть четвертого диска посвящена сражению в замке Ультимии. Бежим вниз от того места, где мы сражались с Сайфером и карабкаемся вверх по лесенке справа. Взабегаем по стреле небольшого крана и идем по карнизу направо. Теперь наверх — к центру саркофага Адели. Перед входом можно сохранить игру в **Save Point**, а затем нам предстоит сражение с бывшей правительницей Эстара. Аделю постоянно кастует на нас мощные заклинания **Quake**, **Meteor**, **Ultima**, да и обычные ее атаки, наподобие **Energy Bomber**, сносят больше тысячи хит-поинтов за раз, но основная проблема заключается в том, что



в ответ мы не можем призывать **Guardian Force** и использовать какую-нибудь серьезную магию из боязни повредить Риноа. Хватает и того, что периодически на поле боя появляется **Gilgamesh**, после чего Риноа получает вместе с Аделью примерно по 3000 хит-поинтов урона. Что остается? Постоянно подлечивать Риноа и бить волшебницу обычными атаками и направленной магией.



После того как мы одерживаем победу, появляются Эллона и Лагуна и начинается ожатие времени. Долгий полет-падение в никуда наконец-то заканчивается, и мы оказываемся в коридоре перед двумя десятками **Save Point** ов. Первый из них настоящий — сохраняем игру и готовимся к бою с многочисленными отражениями одной и той же волшебницы. Большинство из них не представляет серьезной опасности — две-три тысячи хит-поинтов сносят за несколько наших атак, мираж тает, и мы получаем в награду **Ultima Stone**. Однако некоторое время спустя перед нами предстает последнее воплощение. Запас жизненных сил у этого существа резко возрос, а его контратаки сносят у наших персонажей порядка 1500-1800 хит-поинтов. Призываем **Diablos** и других **Guardian Force** для того чтобы по-



быстрее с ним покончить и морально готовимся к тому, что напоследок на нас обязательно скастуют **Ultima**.

Бой заканчивается, и мы оказываемся... в приюте. Заходим в дверь справа, бежим наверх и спускаемся к морю. Подходим ближе к воде, выкачиваем магию **Triple** из **Draw Point** и бежим по звеньям одной из гигантских цепей, удерживающих замок на земле. Перепрыгиваем к дальней двери-порталу, заходим в нее — и через мгновение уже оказываемся где-то в Эстаре. К северо-западу от нас находится **Chocobo Forest** — небольшой круглый лесок, резко выделяющийся из всего окружающего ландшафта. Получив чокобо, мы отправляемся к континенту Centra. Эта замечательная птица способна бегать по мелководью, так что проблем во время путешествия возникнуть не должно — достаточно лишь обогнуть побережье Эстара, и мы у цели. «Рagnarok» находится в пустыне западное острова **Cactaur** (на карте это место обозначено красной точкой). Доб-



равшись до более современного средства передвижения, мы прощаемся с чокобо.

Мы вновь оказываемся у цитадели Ультимии — на этот раз справа от цепи появляется еще одна дверь. Бежим наверх, сохраняем игру в **Save Point** и выкачиваем из **Draw Point** магию **Flare**. Как только мы переступаем порог замка, многочисленные прислужники Ультимии лишают нас практически всех способностей. Теперь мы не сможем использовать команды **Item**, **Magic**, **GF**, **Draw**, **Command Abilities**, **Limit Breaks**,

Resurrection, **Save**, и так будет до тех пор, пока мы не победим засевших в замке монстров — одного за другим. Ограничения действуют лишь на территории цитадели, поэтому категорически рекомендуется время от времени выходить наружу и сохранять игру в **Save Point**. Разделяемся на два отряда. Отряд №1 будет сражаться с монстрами, и в него должны входить самые сильные бойцы во главе со Сквилом. Отряд №2 будет время от времени помогать нам в решении тех головоломок, где требуется одновременное участие сразу двух групп людей. Мгновенно переключить управление с одного отряда на другой и поменять отдельных членов можно с помощью так называе-



мого **Party Switch Point** — зеленого светящегося круга, который будет попадаться нам во многих помещениях замка.

Первый босс — **Sphinxara** — поджидает нас в главном холле. Бьем его обычными атаками и по окончании боя открываем команду **Magic**. Поднявшись вверх по лестнице, сворачиваем направо и выходим из главного холла. Спускаемся вниз и идем прямо в дверь. Мы оказываемся в картинной галерее. Нужно, не торопясь изучить ВСЕ картины, висающие на стенах первого и второго этажей за исключением большого полотна слева от входа. Его нужно оставить напоследок. Суть головоломки заключается в том, что нам нужно будет ввести названия картин, на номера которых указывают стрелки гигантских часов на полу первого этажа: **VIVIDARIUM**, **INTERVIGILUM**, **VIATOR**. В итоге мы получаем название большого полотна — **In the Garden Sleeps a Messenger** — а в качестве награды на лестнице появляется очередной босс. **Trauma** недолюбливает магию стихии **Air**, поэтому кастуем на него **Tomado** и по окончании боя открываем команду **Draw**.

На первом этаже картинной галереи имеется еще одна дверь, выходим в нее и спускаемся по лестнице в подвал. Заходим в левую дверь, выкачиваем магию **Full-Life** из **Draw Point** и берем из руки статуи ключ **Prison Key**. Тут же появляется босс — **Red Giant** (30000 хит-поинтов и фантастическая защита от обычных атак). По большому счету это относится и к магии... но есть одно приятное исключение — у **Red Giant** можно выкачать заклинание **Demi**, которое великолепно действует на своего бывшего владельца. Так, собственно, и поступаем. Поначалу **Demi** наносит порядка 8-9 тысяч хит-поинтов, затем по мере уменьшения общего числа хит-поинтов эффективность падает, но все же довольно скоро бронированный гигант оказывается поверженным. Открываем команду **GF** и, отперев ключом дверь камеры, возвращаемся в главный холл.

Теперь мы заходим в дверь сразу за главной лестницей. Пробираясь по гигантской люстре, мы внезапно понимаем, что падаем... и мгновение спустя оказываемся на полу нижнего яруса. Открываем люк и по винтовой лестнице спускаемся в винный погреб. Выкачиваем заклинание **Aura** из **Draw Point** у бочки и присоединяем магию **Flaga** к **Elem-Atk** и **Thunderga** к **Elem-Def**. Следующий босс — **Tri-Point** — уже ждет нас. Весьма разумный тип — мало того что догадался оккупировать винный погреб, так он еще и отвечает на любую атаку своим **Mega Spark**, который сносит у персонажей по 1-2 тысячи хит-поинтов. Вернее, сносил бы, если бы мы не озаботились заранее



поэкспериментировать с **magic junction**. Призываем **Bahamut** и по окончании боя возвращаем себе **resurrection ability**.

Выбираемся из подвала и заходим в дверь прямо. Слева от фонтана находится **Draw Point** с магией **Slow**. В следующем зале находится орган. Заправляемся магией **Dispel** в **Draw Point** слева от него и поднимаемся вверх по лестнице справа. Как только мы начинаем идти по мосту, с расшатанных досок па-

дает вниз ключ. Как только это произойдет, возвращаемся к вращающемуся в винный погреб люку и выходим из этого зала через дверь слева. Идем вниз по коридору, затем направо — и вот мы уже в главном холле. Вновь поднимаемся по лестнице, выходим через правую дверь, спускаемся вниз, проходим через картинную галерею и вновь спускаемся вниз в подвал. В воде лежит ключ **Armory Key**, который мы незадолго до этого так удачно уронили. Переходим через мостик и подбираем его, а затем открываем правую дверь. Заправившись магией **Ultima** из **Draw Point**, отправляемся знакомиться с **Gargantua**. Первая ипостась его представляет собой **Vysage**, разве что здоровья у нее теперь прибавилось. Кастуем **Holy**, призываем **Alexander** и



получаем в итоге «полную» версию босса и получаем возможность открыть **Limit Break ability**.

Итак, теперь нам понадобится помощь второго отряда. Возвращаемся к лестнице, ведущей в подвал, и встаем в круг **Party Switch Point**. Дабы избежать долгого перераспределения всех **Guardian Force** и постоянных стычек с врагом, снабжаем любого из членов отряда №2 **GF Diablos** с его способностью **Enchone**. Поднимаемся вверх по центральной лестнице, сворачиваем налево и выходим из главного холла. Путь у нас теперь только один. Бежим налево, спускаемся вниз, переходим по длинному коридору в следующий зал и оказываемся перед **Party Switch Point**, который находится прямо на платформе подъемника. Переключаемся на первый отряд. Поднимаемся по лестнице слева, выходим из зала и бежим налево до тех пор, пока не окажемся на второй платформе. По дороге нам попадается **Draw Point** с магией **Cura** и **Save Point**, которым мы, увы, пока что не можем воспользоваться. Срабатывает механизм, и второй отряд поднимается на верхний ярус (если этого не произошло, необходимо еще раз просмотреть все полотно в картинной галерее). Бежим налево, поднимаем с пола **Floodgate Key** и выкачиваем из **Draw Point** магию **Curaga**. Теперь нам придется еще раз провернуть фокус с подъемниками, для того чтобы второй отряд получил возможность вернуться в подвал. Подходим к рычагу, находящемуся возле левой двери, отпираем его ключом и затем поворачиваем. Вода ушла. Возвращаемся к фонтану, который находится перед органом



залом, и берем из него **Treasure Vault Key**. Переключаемся на первый отряд.

Бежим вниз из комнаты с подъемниками. В длинном коридоре, озаряемом вспышками молний, есть еще одна дверь слева по середине. Отперев ее ключом, мы выкачиваем магию **Holy** из **Draw Point** и решаем очередную головоломку. Для того чтобы появился босс, нужно открыть все крышки сундуков. Мысленно нумеруем их от 1 до 4 слева направо и открываем в следующем порядке: 3, 1, 4, 2. **Catoblepas** недолюбливает магию сти-



хий **Earth** и **Water**, поэтому наиболее эффективно оказываются атаки **Leviathan** и **Brothers**. По окончании боя открываем **command abilities** и возвращаемся в главный холл.

Переключаемся на второй отряд и возвращаем его в главный холл. Проходим через дверь сразу после центральной лестницы и благополучно сваливаемся с люстры на нижний ярус. Справа находится **Patry Switch Point**. Переключаемся на первый отряд, поднимаемся вверх по лестнице и становимся на люстру. Поскольку кто-то из второго отряда добросовестно топчется на потайной пластине, она и не думает падать! Переходим на другую сторону и на балконе встречаем очередного босса. **Krysta** — противник уже вполне серьезный, поэтому **Leviathan** овская команда recovery окажется как нельзя более кстати. Бьем его всеми подручными средствами, готовясь на-



последок к **Ultima**. Возвращаем себе команду **Item**, выкачиваем из **Draw Point** магию **Meteor** и идем в комнату с органом.

Поднимаемся вверх по лестнице справа и на этот раз переходим шаткий мостик до конца. Заходим в башню, начинаем подниматься вверх по спирали, через некоторое время видим гигантский маятник. Перепрыгиваем на него и, перелетев через пропасть, оказываемся у противоположной стены башни. Через проход в стене выбираемся на разрушенный балкон и встречаем **Tiamat**. Самый сильный из восьми боссов способен нанести 7-8 тысяч хит-поинтов за одну атаку (сам тянет на 90000 хит-поинтов). Призываем **Cerberus**, кастуем на всех персонажей **Regen** и **Shell**, а затем начинаем упражняться в использовании прикладной магии на **Tiamat**: кастуем **Flare**, **Meteor**, **Ultima**. **Aura** тоже можно не жалеть: если Скволлу удастся использовать **Lion Heart**, бой закончится очень быстро и без



потерь. Открываем команду **Save** и готовимся к последней решающей битве.

Впрочем, помимо Ультимеции есть еще одно создание, с которым мы не успели познакомиться — **Omega Weapon**, который почти непобедим. Спускаемся к подножию башни, сохраняем игру и бежим к фонтану. У каждого персонажа должно быть 9999 хит-поинтов. Готовим запас **Hero** (при необходимости можно пожертвовать картой **Laguna's Card**, переработав еще через **Card Mod** меню). Присоединяем **100 Death** к **Stat-Def** каждого персонажа. Усиливаем параметр **Spd**, по возможности даем персонажам способности **Initiative** и **Auto Haste** и обязательно **Revive** и **Recover**. Оружие Скволла должно быть проапгрейдено до **Lion Heart**. Когда все приготовления будут закончены, переключаемся на второй отряд. Возвращаем его в главный холл, поднимаемся вверх по лестнице и выходим через правую дверь. Теперь нам нужно спуститься вниз, встать в левом нижнем углу экрана и потянуть за трос. Под потолком зазвонит колокол, и у первого отряда будет одна минута для того



чтобы зайти в комнату с органом и начать бой с **Omega Weapon**. Используем **Recover** и **Revive**, с самого начала боя беспрерывно расходуем **Hero** на всех персонажей, кастуем **Aura** на Скволла, в надежде на то, что **Lion Heart** все-таки сработает.

Мы возвращаемся в башню. Теперь нам нужно подняться на самый верх в комнату с часовым механизмом. Выкачиваем магию **Stop** из **Draw Point**, бежим вниз и перебираемся по стрелкам гигантских часов на узкую металлическую лестницу. Спускаемся. Под циферблатом часов находится еще одна лестница. Наши герои оказываются напротив часовни. Сражение с Ультимецией начинается с неприятного сюрприза — противников она выбирает себе сама. Это означает, что на месте любимого прокачанного персонажа запросто может оказаться кто-то еще. К тому же времени на то, чтобы перераспределить **Guardian Force** магию, у нас тоже не будет. В случае гибели персонажа, через какое-то время к нему на смену приходит другой. Само сражение будет состоять из четырех этапов, следующих один за другим, без остановки. Итак, первая ипостась Ультимеции особой опасности не представляет. Худшее, что она может совершить — это атака **Mael Strom**, которая наносит у персонажей по 4-6 тысяч хит-поинтов. Этот бой нужно использовать как подготовку к дальнейшим испытаниям. Призываем **Cerberus**, кастуем **Regen** и **Shell** на всех членов отряда и готовимся к встрече с личным **Guardian Force** Ультимеции — **Greiver** (порядка 150000 хит-поинтов, выкачивает магию и сразу же использует ее, обожает заклинание **Gravija**). Хороши все **Guardian Force**, за исключением **Diablos**, **Brothers** и **Doomtrain**. Вскоре Ультимеция приходит на помощь своему любимцу и объединяется с ним. В довершение всего к получившемуся в результате слияния монстру добавляются два **Helix'a** — маленькие такие летящие червячки. Продолжаем призывать **Guardian Force**, кастуем мощную боевую магию трижды за ход и в полной мере используем **Break Limits**. Тандем **Ultimedia+Greiver** постепенно теряет хвост и другие части тела и под конец разваливается, а Ультимеция предстает перед нами в своем истинном облике. Самая мощная атака в игре — **Hell's Judgment** — теперь направлена против нас. В результате у каждого персонажа остается жалкий 1 хит-поинт здоровья, что в сравнении с 250000 Ультимеции смотрится весьма и весьма блекло. Когда же волшебница начинает вытягивать **Apocalypse**, нужно в спешном порядке исполнить две вещи: подлечить всех персонажей до максимального уровня и скастовать **Shell**, потому как грядущая атака грозит 7000 хит-поинтов урона; вытянуть как можно больше этой мощной магии у Ультимеции и затем показать ей, что такое девять апокалипси-



сов подряд. Помимо этого остается еще и **Lion Heart** Скволла и **Guardian Force**.

Заблудившись в бесконечной пустоте, наши герои не могут вернуться назад. Вспомнить наставления Лагуны удается лишь Риноа — в бездне времени и пространства она находит Скволла, и все в мире возвращается на круги своя. Стоит посмотреть титры до конца — ролик еще не закончился...