

LEGEND OF DRAGOON

Роман Стефанцов
rstef@mail.ru

Legend of Dragoon, как и положено современной японской ролевой игре, занимает целых четыре диска, и закончить ее за одну, пусть и самую длинную ночь, вам, увы, не удастся. Даже без разговоров с персонажами и традиционных случайных боев ее прохождение так и не смогло уместиться в одном номере нашего журнала. Поэтому сегодня мы представляем вам только его первую часть.

Первая глава:

SERDIAN WAR

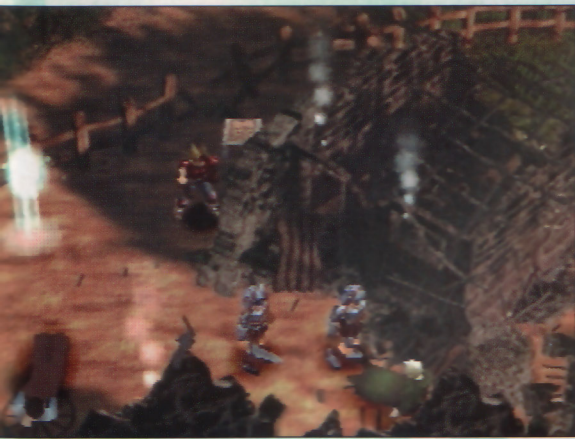
После вступительного видеоролика вы окажетесь в лесу, недалеко от деревни Seles, которая подверглась нападению неизвестных сил. Dart услышит, как по лесу скажут всадники. Двое из них останутся перед главным героем и спросят, кто он такой. Весьма недружелюбный разговор будет неожиданно прерван зеленым драконом. После нескольких ударов, полученных от монстра, Dart предпочтет убежать. Дракон последует за ним. Когда вы будете в очередной раз атакованы, появится девушка в синей одежде, которая поможет вам избежать верной гибели. После того, как дракон уйдет, она

сообщит вам, что ваша родная деревня была разрушена. Dart бегом направится в Seles.

SELES

Оказавшись в деревне, перепрыгните через забор. Вы увидите, как двое солдат пытаются убить старика. Dart вступит с ними в бой. После победы над отрядом противника вы получите два Healing Potion. Раненый старик успеет рассказать вам, что перемирие с империей Sandora было окончено и началась война... Возьмите из сундука Burn Out и сохранитесь (предварительно подойдя к необычному свечению). Направляйтесь в следующую часть деревни. Мэр Seles сообщит Dart'у, что его подруга детства Shana была взята в плен войсками Sandor'ы, но он не знает, где она может находиться. По





через лес направляйтесь в **Helena Prison** (по дороге можно немного прокачать героя).

HELENA PRISON

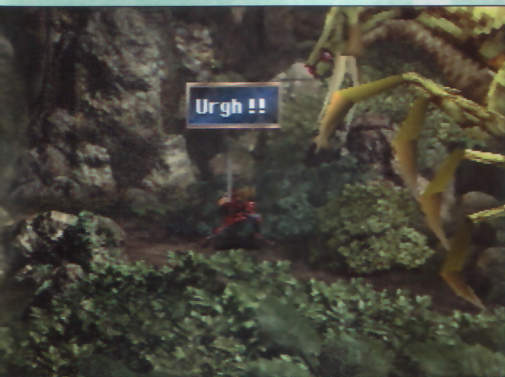
Оказавшись около тюрьмы, бегите вслед за повозкой купца. У ворот ее остановят. Чтобы вас не обнаружили, нажмите на кнопку (X), когда над героем загорится восклицательный знак. Пробравшись в тюрьму, прыгните с повозки и сохранитесь. Зайдите в левую верхнюю комнату: внутри нее вы сможете взять из сундука **Burn Out**. Возвращайтесь обратно. Подойдите к купцу, который стоит в проходе слева. Как только он вас увидит, сразу же позовет стражника. Разделавшись с охранником, подойдите к торговцу еще раз.

На этот раз он предложит вам свои товары. Купив все необходимое, бегите в левый проход. В этом помещении разгуливают двое солдат. Мимо них можно незаметно пробежать, но я советую вам на них напасть, чтобы получить дополнительные очки опыта (в дальнейшем также следует атаковать все встречающиеся патрули). Победив всех врагов, идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Убейте еще одного охранника и проходите в следующую комнату. Сохранитесь. Войдите в помещение за **Savepoint'om**. Вы окажетесь в казарме. Перебейте всех солдат, после чего возьмите из сундуков все полезные предметы. Выходите из казармы. Садитесь в подъемник и поднимайтесь вверх. Бегите в тюремную башню. Внутри нее вы встретите рыцарей **Basil** и их командира **Lavitz'a**, сражающихся со стражниками. Помогите **Lavitz'y** справиться с врагами. После боя он вступит в ваш отряд. Пройдитесь по всем камерам: внутри них вы сможете найти немало полезных вещей. Затем найдите помещение, где ездит подъемник, и выходите на улицу. На вас нападет охранник. Победив его, садитесь в подъемник и поднимайтесь вверх. Справа от вас будет башня, в которую вам необходимо попасть, но она заперта и вам предстоит найти ключ. Бегите налево. Зайдя в комнату, которая просто набита стражниками, поднимитесь вверх по помосту и возьмите ключ, лежащий на ящике. Возвращайтесь к башне. Используйте найденный ключ на двери. Попад в башню, обыщите комнаты без охраны, в

них можно найти деньги. Собрав все монеты, подойдите к трем надзирателям. После небольшого диалога они нападут на вас. Разделавшись с врагами, вы сможете попасть в камеру, в которой содержится **Shana**. Освободив ее, разделайтесь с прибывавшей охраной и направляйтесь к выходу из тюрьмы (по пути можете приобрести у знакомого купца дополнительные **Healing Potion**). Внизу у коношны вы столкнетесь с **Fruegel'om** — начальником тюрьмы.

Босс #2: Fruegel

Несмотря на свои размеры, **Fruegel** является не очень сильным противником, и победить его не составит никакого труда. Сначала избавьтесь от назойливых телохранителей, а затем принимайтесь за уничтожение самого босса. Чтобы долго с ним не мучиться, используйте специальные

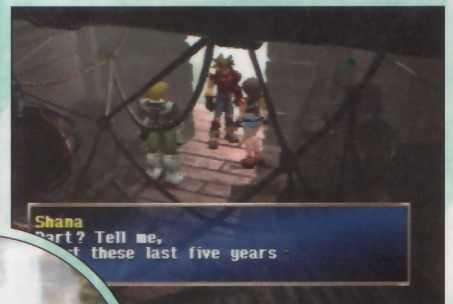


окончанию разговора с мэром появятся двое рыцарей **Sandor'y** и их командир, от которого вы узнаете, что **Shana** содержится в **Helena Prison**. Далее последует битва.

Босс #1: Commander

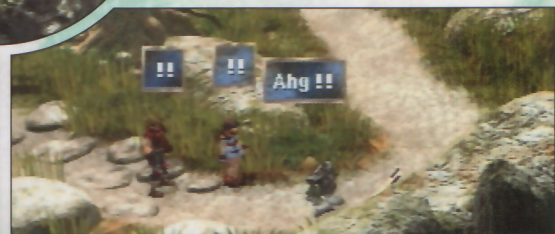
При бое используйте специальный удар Дарта, который активизируется при нападении на противника нажатием кнопки (X) в определенный момент (в дальнейшем вам предстоит полностью освоить все специальные удары, чтобы эффективней бороться с врагами). Если вам нанесли сильный урон, то воспользуйтесь командой **Guard** (восстановление 10 % от максимального здоровья) или используйте **Healing Potion** (восстановление 50 % от максимального здоровья).

Выиграв бой, вы получите еще два **Healing Potion** и **Burn Out**, а также новый специальный удар — **Volcano**. Бегите к деревенскому кладбищу. Около него беседуют два человека. Один из них — Мастер Тасман, который поможет вам разобраться с боевой системой в игре. Вдоволь натренировавшись и получив базовые знания, подойдите к одной из надгробных плит и возьмите первый **Stardust**. Выходите из деревни и



удары **Dart'a** и **Lavitz'a**, а **Shana** пускай атакует **Burn Out'om**.

Победив **Fruegel'a**, вы покинете **Helena Prison**. Отправляйтесь в **Prairie**.



PRAIRIE

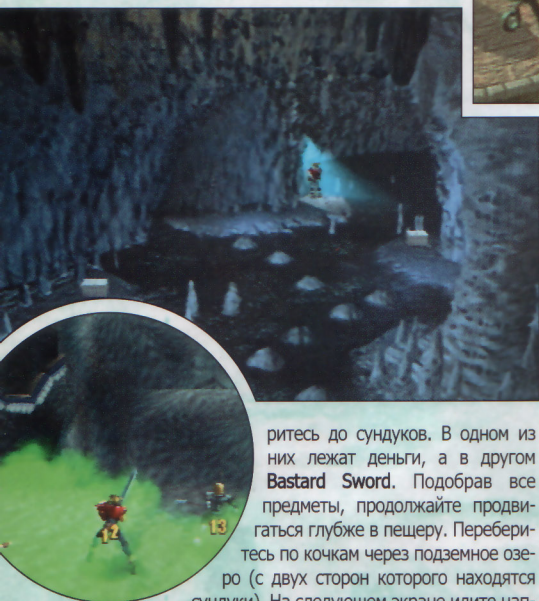
Бегите прямо по дороге. Спрятавшись от солдат в кустах, подождите, пока они не уйдут, после чего идите налево вниз. Зайдите в небольшой лесной домик, **Shana** окажет **Lavitz'y** первую помощь. После того, как **Dart** расскажет грустную историю о своем детстве, выходите из дома (если ваши герои сильно потрепаны, то можете сесть на стул и отдохнуть). Поднимитесь по небольшой каменной лесенке вверх. Вы



выйдете к водопаду, рядом с которым стоит подрубленное дерево. Вернитесь обратно в дом и возьмите топор. С помощью топора срубите дерево. Теперь идите к тому месту, где вы прятались от солдат. Двигайтесь вверх по левой тропинке. Вы окажетесь у подножья водопада и увидите то самое бревно, которое срубил горе-дровосек Dart. Перейдите по нему на другую сторону реки и выходите с этого экрана. Откройте сундук: в нем находится **Angel's Prayer**. Поговорите с мирными жителями и выходите из прерии. Двигайтесь в **Limestone Cave**.

LIMESTONE CAVE

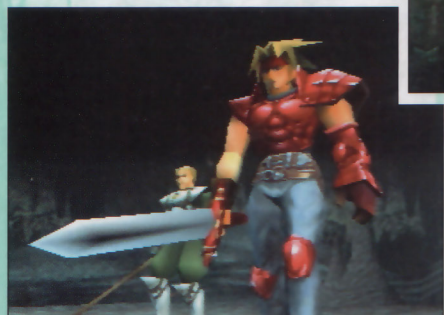
Возьмите из сундука **Detonate Rock** и бегите вниз. С помощью водяных спусков добей-



тесь до сундуков. В одном из них лежат деньги, а в другом **Bastard Sword**. Подобрал все предметы, продолжайте продвигаться глубже в пещеру. Переберитесь по кочкам через подземное озеро (с двух сторон которого находятся сундуки). На следующем экране идите направо и возьмите из сундука 100 монет. Подойдя к желтому свечению и нажав кнопку (X), вы сможете восстановить здоровье всему отряду (кстати, это довольно удобное место для прокачки героев). Откройте еще два сундука: один справа, а второй сверху (до него можно добраться по утесам). Собрав все добро, направляйтесь в следующую часть пещеры. Поднявшись наверх, идите прямо. В этом месте вам нужно поймать лягушку. После того, как вы это сделаете, она оставит после себя **Poison Guard**. Возвращайтесь в предыдущую пещеру и идите в правый проход, по пути открыв очередной сундук. Дойдя до **Savepoint'a**, сохранитесь и направляйтесь к светящемуся проходу.

Босс #3: Uroبولus

Очень неприятная на вид змеюка, обитающая в пещерах. Убить ее, в принципе, несложно, подойдет та же тактика, что и при борьбе с **Fruegel'ом**. Главное — не забывайте восстанавливать здоровье. Убив змею и посмотрев не-



большую видеовставку, выбирайтесь на поверхность. Следуйте в **Indels Castle Capital Bale**.

INDELS CASTLE CAPITAL BALE



Прибыв в родной город **Lavitz'a**, зайдите в самый первый дом. Подойдите к девочке-художнице — она нарисует портрет **Lavitz'a** и отдаст его вам. Возьмите из ящика 50 монет и выходите на улицу. Спуститесь вниз по лестнице. В проходе под фонтаном стоит пьяница, который хочет выпить. Помните это место, позже вы сюда еще вернетесь. Посетите гостиницу (здание, отмеченное желтым курсором). Сохранитесь и подойдите к бару. Купите у бармена выпивку и выходите из гостиницы. Переходите через мост слева в следующую часть города. Зайдите в оружейный магазин. Подойдите к пикам и возьмите **Stardust**. Если хотите, можете прикупить себе новое оружие и доспехи. Теперь направляйтесь к замку (проход слева от оружейного магазина). Войдя в замок, возьмите из сундука в конюшне **Sparkle Arrow**. Здесь же на первом этаже в камине можно найти еще



один **Stardust**. Поднимайтесь на второй этаж. Слева будет лестница, спустившись по которой вы попадете в подвал. Покрутите штурвал на стене, чтобы открыть проход к лодке. Поднимайтесь обратно на второй этаж. В самой левой комнате в сундуке возьмите 50 монет. Поднимайтесь на третий этаж. В комнате справа прикарманьте 100 монет. Наверху слева (там, где ходит женщина) возьмите у окна **Stardust**. Выйдя на улицу через комнату сле-

ва, пройдите в комнату справа. Спуститесь вниз по лестнице. Обыскав ящик, вы обнаружите в нем **Active Ring**. Вернитесь в ту комнату, где вы нашли последний **Stardust** и по дугообразной лестнице поднимайтесь в приемную короля **Albert'a**. Поговорив с королем, идите вслед за **Shan'oi**. После продолжительной беседы возвращайтесь в приемную и пройдите в дверь справа от короля. Зайдя в соседнюю башню, скатитесь вниз по желобу. Выходите из замка и направляйтесь в дом **Lavitz'a** (проход справа от гостиницы). Перед тем, как зайти в дом, возьмите сначала из колодца **Stardust**. Оказавшись дома у **Lavitz'a**, вы познакомитесь с его весьма гостеприимной мамой. После долгого разговора подойдите к **Lavitz'y** и попросите его показать вам дом (**Show me around your house**). Поднимайтесь на второй этаж и зайдите в библиотеку. **Lavitz** отодвинет лестницу от шкафа и придвинет ее к окну. Немного посидев на крыше, вы спуститесь вниз и окажетесь на кухне. За спиной у матери **Lavitz'a** в шкафу лежит **Stardust**. Взяв его, идите в библиотеку и вылезайте в окно. Пройдясь по крыше, прыгните в конюшню. Пройдитесь вперед по балке, поддерживая равновесие кнопкой (X). В конце пути вы сможете взять **Healing Breeze**. Прыгайте вниз и бегите к пьянице, который стоит под фонтаном. Отдайте ему ранее купленную в гостинице бутылку, после чего сможете пройти. Поднимитесь по винтовой лестнице. Бегите прямо. Прибежав к подземной реке, поднимитесь вверх по лестнице и возьмите из ящика 20 монет. Затем спуститесь вниз и садитесь в лодку. Немного покружив на ней по городу, вы приплывете к одному из домов, внутри которого найдете **Stardust**. Теперь можно уходить из этого города и по приказу короля **Albert'a** отправляться в форт **Hoax**.

TOWN HOAX

Зайдя в город, первым делом посетите гостиницу. Там вы сможете отдохнуть и найти **Angel's Prayer**. Выходите из гостиницы. Поднимайтесь по неболь-





шой лестнице (справа) наверх и заходите в дом. Спускайтесь в подвал: там, в камине, лежит **Stardust**. Вылезайте на крышу и бегите в самый правый дом (в него можно попасть только через чердак). Возьмите из неприметного ящика справа 20 монет. Поговорив со стариком на кресле-качалке, выходите на улицу. Спуститесь вниз по лестнице и зайдите в помещение под частоколом. Откройте сундук: в нем находится **Healing Potion**. Собрав все полезные предметы, направляйтесь в здание, находящееся справа от гостиницы (рядом с ним стоят двое солдат). Подойдите к **Kaiser'y** и поговорите с ним. После разговора возьмите из ящика **Stardust**, после чего выходите на улицу. Немного прогулявшись по городу, возвратитесь к **Kaiser'y**, на его вопрос ответьте фразой: «We are fine now». Оказавшись на улице, поднимайтесь по лестнице и идите к дозорному. Смените его. Ночью после разговора с **Lavitz'ом** спуститесь вниз. На город нападут войска **Sandor'ы**, и вам предстоит его защищать. Разделавшись с первым отрядом противника, бегите наверх, чтобы сразиться с **Sandora Elite**.

Босс #4: Sandora Elite

В отличие от предыдущих боссов, **Sandora Elite** действительно опасен. Он владеет приемами рукопашного боя, а также довольно сильной атакующей магией. К тому же, под конец боя **Sandora Elite** начнет использовать заклятье, которое создает двух его двойников. Атакуйте его специальными ударами и не забывайте вовремя лечить героев — вот и вся тактика.

Убив **Sandora Elite**, вы получите в награду **Healing Breeze**. Не успев отойти от последнего сражения, ваш отряд снова ввязывается в бой.

Босс #5: Kongol

Kongol — ничем не примечательный переросток. Он практически не опасен в первой половине боя, когда орудует своим топором. Но как только он его уберет (довольно-таки странно), сразу же превращается в весьма грозного противника, который может перехватывать ваши атаки и падать сразу на двух героев.

Для борьбы с боссом лучше всего подходят вещицы типа **Burn Out**, которые бьют на расстоянии.

Расправившись с гигантом, вы увидите видеовставку, где **Dart** впервые превращается в Драгуна. После длительной беседы с **Rose** (незнакомка в синей одежде, спасающая жизнь **Dart'y** в начале игры) и остальными членами отряда направляйтесь к выходу из города. Если хотите, попросите **Rose** научить вас сражаться в облике Драгуна, после чего следуйте в **Marshland**.

Marshland

Бегите прямо. На следующем экране перейдите по камням через ручей. Вы увидите небольшой лесной форт и сражающихся рыцарей **Basil** и **Sandora**. Нападите на солдата **Sandor'ы** (при атаке на рядовые подразделения всегда произносите фразу с восклицательным знаком). После разгрома войска **Sandor'ы** возьмите из сундука у дерева **Sun Rhapsody**. Зайдите в форт. Подойдите к раненому солдату. Перед смертью он даст вам **Wargod's Amulet**. Соберите все полезные предметы, лежащие в сундуках, и достаньте из печи **Stardust**. Возвращайтесь обратно к тому месту, где вы вошли в **Marshland**. По корням деревьев идите налево. Дойдя до реки, садитесь в лодку. С помощью команд управления плывите к ящикам. Собрав все сокровища, вернитесь на берег. Бегите вперед. **Shan'e** станет плохо, и **Dart** посадит ее к себе на плечи. Идите в **Volcano Villude**.

VOLCANO VILLUDE

Двигайтесь вперед. Начнется извержение вулкана и появится **Firebird**. Укрывшись от огненной птицы в пещере, возьмите из сундука **Spear Frost** и направляйтесь на следующий экран. Подберите **Mind Purifier** и идите направо. Пополнив свой инвентарь **Panic Guard**, вернитесь на предыдущий экран и бегите налево. Перепрыгните через пропасть и сохранитесь. Следуйте дальше. Перейдя с помощью островков через лаву, бегите вслед за **Shan'ой**.

Босс #6: Virage

Весьма серьезный босс. Это первый противник в игре, которого можно поражать в разные области: **Body** (тело), **Head** (голова), **Arm** (рука). Для начала следует перевоплотить **Dart'a** и **Rose** в драгунов. Затем, используя магию, атакуйте голову монстра (не тратьте понапрасну силы на руку: пока ее не будет, **Virage** будет использовать магию, которая отбавляет много энергии). Когда герои обратно превратятся в людей, используйте специальные приемы.



Отправив **Virage** в недра вулкана, бегите направо. Помогите купцу, повисшему на утесе, забраться наверх. Купца зовут **Dabas**, он поблагодарит вас за спасение и подарит вам **Sapphire Pine**. Отмочив несколько приколов, **Dabas** убежит. Идите вслед за ним в проход.

Босс #7: Firebird

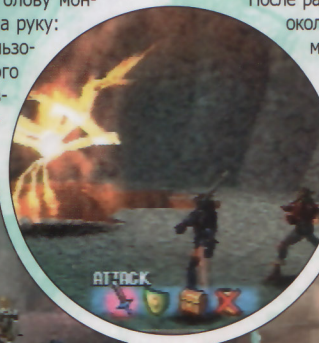
Боссом является та самая птичка, которая встретила вас при входе в вулкан. Не очень сильный противник, но зато выносливый. Магия **Dart'a** на **Firebird** практически не действует, поэтому придется использовать лишь **Rose**. Причинить существенный урон птице можно **Spear Frost**, которую вы до этого нашли.

Завершив горячий (в прямом смысле) бой, выходите из пещеры. На выходе откройте сундук и возьмите 50 монет. Подойдите к **Dabas'y**, у которого можно купить кое-какие предметы. Сделав необходимые покупки, топайте в **Nest of Dragon**.

NEST OF DRAGON

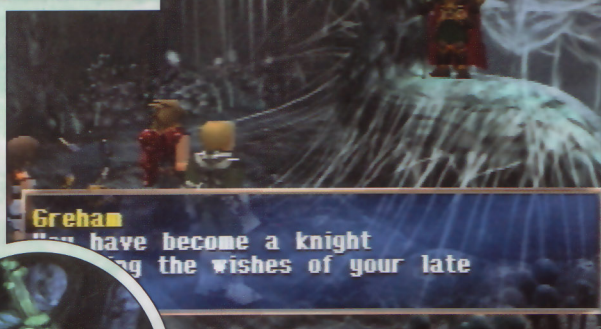
Бегите прямо. На следующем экране, когда отряд остановится, **Shana** признается, что она отравлена...

После разговора идите направо. Найдите около гигантской паутины место, где можно пересечь реку по камням, чтобы вернуться обратно и взять **Chain Mail**, лежащую в ящике. Возвращайтесь к паутине и наступите на нее. Герои провалятся под землю. Вы окажетесь у подземного озера, которое обладает целительными свойствами (здесь



очень хорошо зарабатывать опыт). Подлечив, если нужно, своих героев, поднимайтесь вверх. Далее будет довольно трудно объяснить, как выбираться из подземного лабиринта (сделать это нетрудно), поэтому я дам вам несколько советов. Лабиринт делится на две части: нижняя и верхняя. В верхней части проходы к следующим тоннелям загораживают растения. Чтобы от них избавиться, нужно подойти к другим растениям (похожим на зонтик) и нажать на кнопку **⊗**. Тогда растения будут пропадать, и вы сможете спокойно пройти к выходу. У выхода сохранитесь — впереди вас ждет нелегкая схватка.

Босс #8: Greham & Feyrbrand



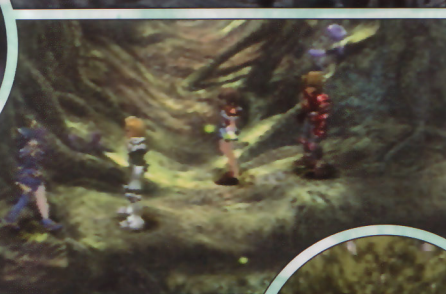
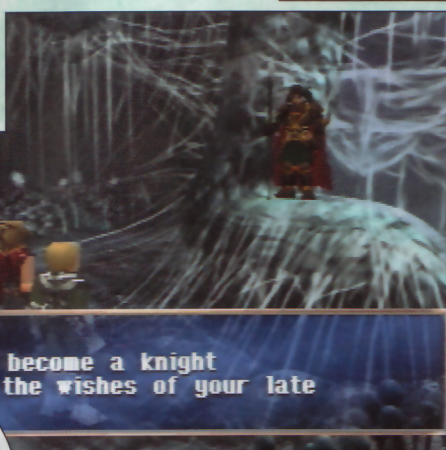
Да воистину сладкая парочка: дракон и его хозяин. Оба хорошо владеют магией, и поэтому чтобы справиться с ними, вам потребуется приложить максимум усилий. Для начала перевоплотитесь в драгунов. С помощью магии **Explosion (Dart)** и **Death Dimension (Rose)** атакуйте **Greham'a** и **Feyrbrand'a** одновременно. Затем превратитесь обратно в людей, полностью переключите свое внимание на дракона. Когда он будет повержен, расправьтесь с его хозяином.

После смерти **Greham'a** **Lavitz** получит возможность перевоплощаться в драгуна. Поднимайтесь вверх и направляйтесь в город **Lohan**.

LOHAN

По прибытию в **Lohan** **Dart** ответит **Shan'y** к доктору, который скажет, что спасти ее сможет лишь **Dragon Plant**. Оставив **Shan'y** в клинике, выходите на улицу. Если вам необходимо отдохнуть, зайдите в гостиницу (самая верхняя дверь, отмеченная желтым курсором). Бегите в зеленую дверь слева от гостиницы. Поднимитесь вверх по лестнице. Подойдите к книжной полке и нажмите на кнопку **⊗**. Полка отодвинется, и вы сможете пройти в секретную нишу. Спуститесь в комнату, в которой стоит человек в зеленой

одежде, и возьмите из печи **Stardust**. Выходите из здания и идите на следующий экран. Слева наверху находится оружейный магазин. В нем продается самый лучший шлем в игре **Legend Casque**, который стоит 10000 монет. Если вы решитесь его купить, то выходите за пределы города и начинайте убивать монстров. Не забудьте также посетить магазин вашего старого друга **Dabas'a** (фиолетовая дверь справа). Внутри можно найти еще один **Stardust**, который находится в рыцарских доспехах. Поговорив с **Dabas'om**, отправляйтесь на рынок у входа в город. К вам привяжется уличный торговец, который предложит вам купить у него бутылку за 100000000 монет... Каков дедец, хочет нам подсунуть за такие деньги бутылку, которая на самом деле стоит 100 монет! Поэтому торгуемся, пока купец не продаст вам товар за его реальную стоимость. Купив бутылку, следуйте направо от торговца. Оказавшись у здания с большой вывеской, возьмите из корзины **Stardust** и направляйтесь к выходу из города. У выхода, обыскав небольшой горшок, вы найдете последний в этом городе **Stardust**. Возвращайтесь обратно в **Nest of Dragon**.



NEST OF DRAGON

Спуститесь к подземному источнику и наберите из него воды в бутылку. Поднимайтесь вверх. Перепрыгните через реку и бегите на следующий экран. Поверните направо. Вы увидите дерево, похожее на кокон. Подойдите к нему и используйте **Life Water** из озера. Растение завянет, и вы сможете выйти из **Nest of Dragon**. Следуйте в **Shrine of Shirley**.

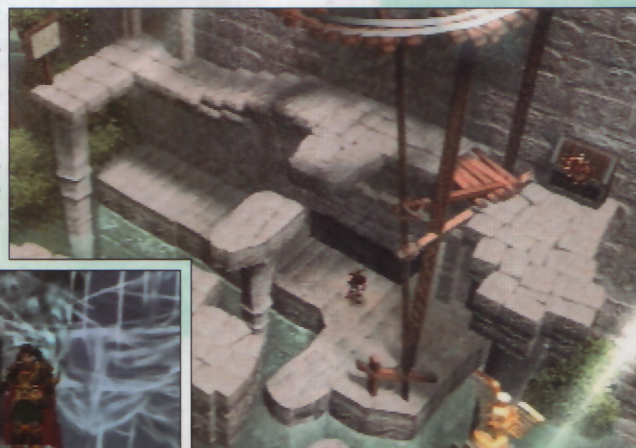
SHRINE OF SHIRLEY

Бегите все время прямо, пока не окажетесь в помещении с рельсами. Заходите в левый проход. Подойди-

те к штурвалу на стене и поверните его. Откроется секретная дверь (за ней находится подсказка к одной из головоломок). Вернитесь в предыдущую комнату и поднимайтесь вверх по лестнице. Остановившись перед головоломкой, наберите код: 352. Залезайте в открывшийся проход. Далее будет еще одна головоломка. Вам необходимо заблокировать лестницу, чтобы она не складывалась. Для этого подойдите к статуям. В меню золотой статуи выберите **Forward**, а в серебряной **Left**. Теперь спокойно поднимайтесь вверх.

Босс #9: Drake

Хранитель святыни не очень обрадовался вашему приходу, и поэтому с ним придется сразиться. **Drake**



хоть и не очень силен в магии, но является довольно хорошим воином. Против него следует применять магию **Dart'a** и **Rose**, а **Lavitz'a** использовать лишь в качестве воина.

Когда **Drake** потерпит поражение, появится сама **Shirley**.

Босс #10: Shirley

С **Shirley** не нужно драться (используйте команду **Guard**), следует лишь правильно ответить на ее вопросы. Тогда она сама отдаст вам **Dragon Spirit** для спасения **Shan'y**. Вопросы она будет задавать **Dart'y** (в образе **Shan'y**) и **Lavitz'y** (в образе **Albert'a**). Сначала ответы **Dart'a**. Первый: **To pursue the Black Monster**, второй: **Of course, get revenge**, третий: **Shana**, четвертый: **No matter what, I will go**. Теперь ответы **Lavitz'a**. Первый: **That's not like you**, второй: **Shana needs me**, третий: **Mother**.

Получив **Dragon Spirit**, зайдите в храм и соберите там все сокровища, после чего возвращайтесь обратно в **Lohan**.





LOHAN

Направляйтесь в клинику. Отдайте **Shan'e Dragon Spirit**. После того, как она придет в себя, бегите в местный развлекательный центр (большое здание справа от рынка). Зайдя внутрь, идите направо. Подойдите к человеку, сидящему за прилавком, и зарегистрируйтесь в турнире (**I'll participate**). Спускайтесь вниз по лестнице. **Dart** встретит своего старого друга **Haschel'a**, который тоже участвует в турнире. После того, как все бойцы разойдутся, подойдите к человеку, стоящему в проходе, и скажите ему, что вы готовы сражаться. Далее последуют пять поединков. Первые четыре вы выиграете без проблем, а в пятом проиграете (по сюжету) бойцу по имени **Lloyd**, который намного быстрее и сильнее **Dart'a**. Заняв почетное второе место, выходите с арены и найдите своих друзей. Поговорив с ними и получив три билета на аттракционы, вы можете вместе с **Shan'oi** поиграть в мини-игры. Вдоволь наигравшись, подойдите к **Lavitz'y**. После разговора с ним идите всем отрядом к выходу из города. На выходе вы встретите раненого ры-

царя **Basil**, который сообщит, что король **Albert** был похищен и помещен в **Helena Prison**. **Lavitz** потеряет самообладание и бросится спасать короля, но **Haschel** вовремя остановит его хорошей оплеухой. После того, как **Lavitz** очнется в клинике, герои примут решение направиться в **Helena Prison**, и **Haschel** согласится вступить в ваш отряд.

HELENA PRISON

Проникнув в тюрьму, бегите налево. Садитесь в подъемник и поезжайте до самого верха. Возьмите из сундука **Healing Potion** и идите на следующий экран. Стражники тюрьмы захватят вас в плен. В подземелье подойдите к **Shan'e**. Она скажет, что в стене есть пролом. Нажмите около стены на кнопку **X**. **Dart** найдет проход, но вы не успеете им воспользоваться...

Босс #11: Jiango

Используйте магию всех героев, и вы без труда завалите эту образину.

Идите вперед, по пути уничтожая стражников. Дойдя до комнаты, в которой вас захватили в плен, перебейте охрану и заходите в левую дверь. Пробежав еще немного вперед (не забудьте по пути сохраниться), вы попадете в место, где находится **Albert** и охраняющий его **Fruegel**...

Босс #12: Fruegel

Да, похоже, **Fruegel'y** показалось мало нашей прошлой встречи, и он хочет взять реванш. На этот раз в роли его телохранителей выступают не какие-то там убогие стражники, а два монстра. Предлагаю сначала разделаться с ними, а уж затем приниматься за самого босса. Если все герои перевоплотятся в драгунов, то тогда помощников **Fruegel'a** можно убить за два хода. Лишившись телохранителей, враг значительно ослабеет, и добить его не составит никакого труда.

По окончании боя появится **Lloyd**, который отнимет у короля **Moon Gem** и убьет **Lavitz'a**... Пос-

ле того, как **Albert** будет освобожден, он вступит в ваш отряд и будет иметь такие же характеристики и специальные удары, как у **Lavitz'a**

SELES

Вернувшись в **Seles** и обдумав план дальнейших действий, отправляйтесь в **Black Castle**.

BLACK CASTLE IN KAZAS

Зайдите в здание справа. Поговорите с толстым человеком и ответьте на его вопрос фразой: «Yeah». Получите от солдата 100 монет и поднимайтесь на второй этаж. Найдите в куче мусора **Stardust** и возьмите из сундука **Attack Ball**. Выходите на улицу. Зайдите в левую дверь. В бочках справа лежит **Stardust**. Взяв его, направляйтесь в гостиницу. Отдохнув, бегите вверх по улице. Посетите оружейный магазин (над ним горит синий курсор). Внутри вы встретите загадочного искателя приключений, который, похоже, уже нашел их на свою голову. После того, как бедолагу куда-то уведет солдат **Sandor'y**, купите все необходимое снаряжение и возьмите слева от прилавка **Stardust**. Следуйте на север к небольшому поселению возле замка. Зайдите в самый первый дом и возьмите с книжной полки **Stardust'a**. Далее идите в магазин (дом с желтым курсором): там, в бочках, вы сможете найти два **Stardust'a**. Покинув магазин, следуйте в хижину слева. Ответьте на вопросы паренька в следующем порядке: 3, 3, 2. Если вы все сделали правильно, то он скажет, что его зовут **Роро** и проведет вас в свой дом. Там он скажет вам, что есть секретный проход в замок. Когда ваш новый друг убежит, сохранитесь и направляйтесь за ним. Прыгайте в проход. Немного ползав по подземному ходу, вы попадете за ворота замка. Идите вперед, по пути убивая охранников. Выбравшись из подземелья, убейте стражников и бегите к воротам. Заходите в замок. Направляйтесь в единственную открытую дверь. Вы встретите двух ученых, которые после разговора дадут вам **Magic Oil**. Зажгите фиолетовую лампу (это необходимо сделать, чтобы запустить подъемный механизм) и садитесь в лифт. Приехав на следующий этаж, зайдите в другой лифт. Выйдя из лифта, спуститесь вниз по лестнице и возьмите предметы, лежащие в ящиках. Перейдите через мост, на который падают валуны (сделать это нужно так, чтобы вас не заметил мусорщик). Возьмите из сундука **Red Stone**. Возвращайтесь обратно и поезжайте наверх (в комнату к ученым, которые дали вам масло). Приехав, идите в левую дверь. Зажгите лампу и поднимайтесь наверх. Убейте солдата с собакой и пройдите в



следующую комнату. Спуститесь к ученому, который через некоторое время превратит себя в очаровательную собачонку. Возьмите из сундука **Blue Gem**. Выходите из лаборатории. Расправьтесь с двумя стражниками и поезжайте на лифте, который они охраняли. Бегите направо. Если вам необходимы **Healing Potion**ы или другие предметы, купите их у купца. Зайдите в маленькую комнату и достаньте из сундука **Beast Fang**. На следующем экране поднимайтесь вверх. Перебейте охрану и садитесь в лифт. Наверху вы встретите **Great Commander'a** из начальной заставки. После разговора он даст вам **Yellow Stone**. Спускайтесь вниз и следуйте направо. Нападите на стражника, который караулит лестницу. Убив его, поднимайтесь вверх по лестнице и бегите все время прямо, пока не достигнете каменного подъемника. Проехавшись на нем, соберите все предметы. Теперь возвращайтесь к тому месту, где вы сражались с тремя охранниками. Садитесь в левый лифт и поднимайтесь вверх. Поговорите со священником и сохраните игру. Подойдите к камню, на котором выдален треугольник и три дырки. Вставьте в него три камня, которые вы до этого нашли. Дверь в статуе откроется, и вы сможете пройти внутрь. Поднимайтесь наверх и бегите прямо.

Босс #13: Kongol

Наш старый знакомый, который возглавлял атаку на город **Hoax**. Возмужал гад. Теперь его так просто не победишь. **Kongol** использует защитный барьер от магии. Поэтому его бесполезно бить с помощью магии. Лучше использовать специальные удары драгунов (обычные он будет перехватывать) и вовремя лечиться.

Получив серьезные повреждения, **Kongol** сдастся. Бегите в следующую дверь.

Босс #14: Emperor Doel

На этот раз в роли босса выступит сам император **Doel**, который предстанет перед вами в двух образах. Первого **Doel'a** убить довольно просто, а вот со вторым придется повозиться, причем изрядно. Трудно дать какой-либо совет по его уничтожению, можно сказать лишь одно: используйте все, что только можно!!!

После смерти **Doel** оставит **Dragon Spirit**, который перейдет к **Haschel'y**.

Это конец первой главы игры. Сохранитесь и **Insert Disk 2**.



Вторая глава:

PLATINUM

SHADOW

TWIN CASTLE

IN FLETZ

Оказавшись в красивейшем городе **Fletz'e**, перебежите через небольшой мостик и поднимайтесь вверх по лестнице. Возьмите из ящика в конце прохода **Stardust** и выходите на улицу. Справа от лестницы находится гостиница, где вы сможете восстановить силы. Отдохнув, переходите обратно через мост. Рядом с рекой стоит маленький домик. На его крыше вы сможете найти второй **Stardust**. Посетите местный оружейный магазин. Внутри него в ящике слева лежит еще один **Stardust**. Купив снаряжение, выходите из магазина и двигайтесь на север. Зайдите в первый дом слева. Вы попадете в ювелирный магазин. Покопайтесь в груде драгоценных камней в левом нижнем углу, чтобы взять **Stardust**. На улице пройдите немного вперед. Последует сценка с принцессой **Emille**. Следуйте во второй магазин слева. Посмотрев в деревянный телескоп, вы найдете последний в этом городе **Stardust**. Купив у продавца кое-какие предметы, направляйтесь в бар (здание за мостом, куда вы поднимались по лестнице). Там вы встретите человека по имени **Kaffi**, который поделится с информацией (для этого с ним надо поговорить несколько раз). Когда вы закончите разговор, наступит вечер и на улице появятся патрули, которые ни за что не выпустят вас из города. Постучитесь в дом слева от гостиницы. Дверь откроет **Fester**, который пустит вас внутрь и расскажет историю о **Black Monster**. Закончив свой рассказ, **Fester** уйдет. Бегите в дом, который находится слева от входа в город. Познакомившись с гостеприимной хозяйкой **Nello**, герои лягут спать. Утром, перед тем как покинуть город, зайдите



Босс #15:

Mappi & two Crafty Thief's

Это не боссы, а самый настоящий халаянный опыт. Шайка воров настолько слаба, что вам даже не придется применять магию, чтобы расправиться с ними.

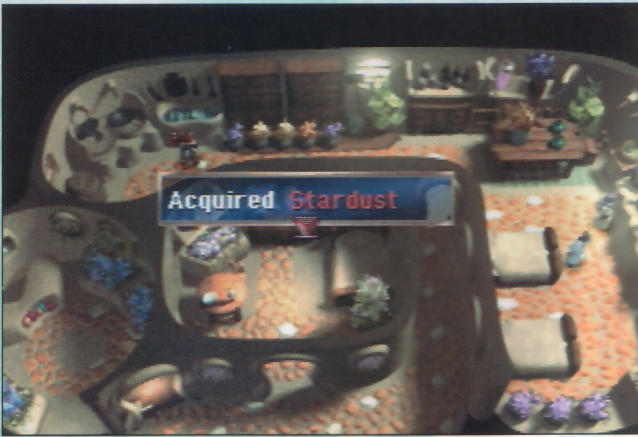
После боя вас будет поджидать весьма неприятный сюрприз. **Mappi**, изловчившись, украдет у **Dart'a** **Dragon Crystal**... К сожалению, вора поймать не удастся, и **Dart** будет лишен способности превращаться в драгуна. Направляйтесь в город **Donau**, предварительно собрав все вещи, лежащие в сундуках.



в бар. Поговорив с **Martel'om**, вы получите предмет. Выходите из города и направляйтесь в **Barrens**.

Сначала идите направо и возьмите из сундука **Warrior Dress**. Затем следуйте на север. В ущелье на вас нападут **Mappi** и двое воров.





Мэр попросит вас спасти его сына, и вы, естественно, не сможете отказаться. Подойдите к раковине в левом верхнем углу. Возьмите из нее **Stardust**. Выйдя из дома, вы увидите девочку, которая избивает троих подозрительных типов. Ее зовут **Meru**. Поговорив с вами, она присоединится к отряду. Выходите из города и направляйтесь в **Twin Castle in Fletz**.

TWIN CASTLE IN FLETZ

Бегите к воротам замка. Стражник не пропустит вас внутрь, поэтому придется искать обходной путь. Кстати, **Fester** как-то говорил, что он был учителем принцессы. Возможно, он сможет помочь пробраться в замок. **Fester'a** можно найти в магазине, в котором продается гигантский телескоп. После разговора он уйдет из магазина. Идите вслед за ним на север и поговорите еще раз. **Fester** ответит вас в свой дом. Немного поболтав, отправляйтесь в замок. Посетив приемную короля, вы получите пропуск в **Valley of Corrupted Gravity**. Обыщите статую справа от вы-

хода — в ней находится **Stardust**. Собравшись выходить из замка, вы будете остановлены служанкой принцессы **Lisa**, которая сообщит, что принцесса желает вас видеть. После долгой беседы с принцессой выходите из комнаты. Найдите служанку и скажите ей, что вы готовы (**Yes, we are ready**). Оказавшись на ужине с королем и его семьей, познакомьтесь поближе с принцессой **Emille**, после чего ложитесь спать. Проснувшись, покиньте комнату для гостей и спуститесь вниз по винтовой лестнице. Возьмите в башне справа **Stardust**. Следуйте в **Valley of Corrupted Gravity**.

VALLEY OF CORRUPTED GRAVITY

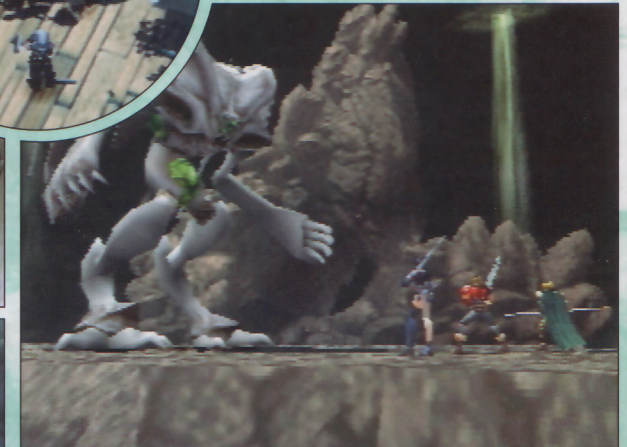
Подойдите к стражнику и предъявите ему пропуск. Когда ворота откроются, бегите вперед. На следующем экране после сценки с **Meru** спуститесь вниз и возьмите из ящика **Speed Up**. Слева сверху находится желтое свечение, которое до бесконечности восполняет здоровье героев, поэтому здесь рекомендуется немного прокачать героев. Достаньте из ящика наверху **Sachet** и заходите в проход. Прыгая по булыжникам, переберитесь через пропасть и двигайтесь вперед. Преодолев еще несколько препятствий (не надо меня спрашивать, как это сделать!!!), вы окажетесь у **Savepoint'a**. Сохранитесь и подойдите к гигантскому сооружению.

Босс#16: Virage

Снова **Virage**. На этот раз с ногами и размером с высотное здание... Первым делом следует отрубить боссу руки, иначе он схватит вашего героя и тут же отнимет у него все **HP**. Сначала нейтра-

DONAO THE FLOWER CITY

При входе после разговора с маленькой девочкой вы увидите, как **Lloyd** спасет от разбойников молодую женщину. Очень странно... Зайдите в гостиницу. Передохните и сохраните игру. На улице подойдите к фонтану и достаньте из него **Stardust**. Поднимайтесь наверх по лестнице. Спуститесь в оружейный магазин и купите доспехи **Shan'e** и **Rose**. Если какой-либо герой страдает от отравления, то его можно исцелить в больнице за 20 монет. Бегите в дом справа от входа в город. Внутри поговорите с дочерью мэра **Kate**. Она даст вам послание и попросит отнести его к отцу. Идите налево от главной площади города к дому мэра. Поднимайтесь наверх и заходите в дверь. Подойдите к слуге и отдайте ему послание. Прочитав его, он ответит вас к мэру.



лизуйте левую руку, а затем правую, после чего начинайте атаковать голову. Пользуйтесь всеми доступными заклятиями.

Забив **Virage**, поговорите с героями. Выходите из **Valley of Corrupted Gravity** и держите путь в **Home of Giganto**.

PlayStation



LEGEND OF DRAGONHOOD

Роман Стефанцов
rstef@mail.ru

Окончание прохождения ролевой игры о приключениях Dart'a и его спутников.

Немного советов вы также сможете найти в разделе кодов. Начало смотрите в предыдущем номере журнала (№8).

Home of Giganto

Как только вы попадете в **Home of Giganto**, на вас со всех сторон полетят стрелы. Быстро бегите в помещение слева. Украдите из сундука 20 монет и подойдите к светящемуся предмету сверху экрана. Нажмите на пластину, это заблокирует механизм со стрелами. Выходите на улицу и возьмите из ящика прожект камней **Fake Knight Shield**. Поднимайтесь вверх по лестнице. Пройдя немного вперед, вы будете атакованы бандитами. Уклоняйтесь от выстрелов разбойников, пока не появится их главарь. После короткого разговора начнется бой. Раскидав шайку довольно хилых воров и расспросив гангстера о его умении драться, следуйте в открывшиеся ворота. Последует небольшая сценка. Если необходимо, подлечитесь с помощью желтого свечения, находящегося в здании справа. Возьмите из ящика **Angels Prayer** и бегите вслед за **Haschel**.

el'om. Добежав до **Savepoint'a**, сохранитесь и проследуйте внутрь большого сооружения.

Босс #17: Gehrich & Mappi.

Что ж, пришло время расправиться с главарем разбойников (бывшим учеником **Haschel'a**) и его приспешником **Mappi**, который похитил у **Darta** **Dragon Crystal**. Сначала разберитесь с **Gehrich'ом**, используя специальные удары и магию героев, а затем принимайтесь за **Mappi**. Без своего хозяина он станет практически беспомощным.

В конце боя **Haschel** использует специальный прием на **Gehrich'e**. И он своим телом ломает статую, которая держала

крышу здания... От неминуемой гибели героев спасет **Kongol**... После очередной сюжетной вставки **Gehrich** перед смертью успеет сообщить своему учителю, что принцесса **Emille**, находящаяся в замке, не настоящая. Возьмите из подсвечника справа **Stardust** и спускайтесь в открывшийся проход. В темнице вы найдете **Lynn**. Освободив его, подберите в левом нижнем углу комнаты **Red-Eyed Dragon Crystal**. Теперь **Dart** снова может превращаться в драгуна. **Kongol** вступит в ваш отряд. Выходите из города гигантов и направляйтесь в **Donau**.

Donau

Подойдите к людям на площади и поговорите с ними. Когда выйдут жених и невеста, нажмите на кнопку (⊗), чтобы **Shana** поймала букет цветов, и вы получите **Kate's Bouquet**. После разговора с мэром направляйтесь в **Lohan**.

Lohan

Помните торговца, который продал вам бутылку? Идите к нему. У него есть **Dragon Crystal**. Сначала он захочет продать его вам за 100 монет, а затем, увидев, как кристалл засияет в руках **Kongola**, поднимет цену до 1000. Купив **Dragon Crystal**, идите в **Fletz**.

Fletz

Прибыв в город, вы услышите грохот канонады. Это означает, что скоро начнется коронация принцессы **Emille**. Посетите бар и возьмите у **Martel** **Wargod's Sash** (для этого у вас должно быть 30 **Stardust**). Выходите из бара и бегите в за-



The Queen Fury

Получив управление **Shan'ой**, сохранитесь и спуститесь на нижнюю палубу. Подойдите к **Kongol'y** и спросите у него, не видел ли он **Dart'a**. После разговора возьмите из ящика внизу **Stardust**. Поднимитесь обратно вверх и зайдите в каюту. Достаньте из сундука второй **Stardust** и идите в дверь рядом с лестницей. Поговорите с **Albert'ом**. Выходите из каюты и направляйтесь в проход слева. Разбудите **Meru** и бегите вверх на капитанский мостик. Там вы наконец-то найдете **Dart'a** и начнете играть за него. Поднимитесь на мачту и поговорите с **Rose**. Получив управление ей, идите к **Haschel'y**. Посмотрев очередную сюжетную вставку, спускайтесь к **Kongol'y**. Следуйте к **Albert'y**. Играя за него, найдите

к каюте капитана, а затем спускайтесь вниз. Вы увидите призрака, который напал на **Shan'y**. Бегите за ним. Откройте сундук. Из него вылетит призрак и натравит на вас троих скелетов. Выходите из комнаты и двигайтесь в следующую каюту. Откройте еще один сундук. Из него опять вылетит призрак, но на этот раз он нападет сам. Вернитесь обратно в коридор. Возьмите из ящика 50 монет и бегите на следующий экран. Подойдите к блестящему предмету. Появятся четыре матроса, которые сообщат вам некую комбинацию цифр. Запомните ее. Заберите из одного сундука 20 монет, а из другого снова появятся призраки, на этот раз в количестве трех штук. Когда вы победите монстров, появится дух капитана, который попросит вас зайти к нему в каюту. Оказавшись в каюте, поговорите с капитаном и подберите с пола **Key of Phantom Ship**. Выходите на палубу. Бегите в открывшуюся комнату и возьмите из сундука **Bravery Amulet**. Подойдите к двери слева. На вас нападут пять рыцарей.

Босс#19: Ghost Knight & Ghost Commander

Эти рыцари мало чем отличаются от обычных врагов. Различие лишь в том, что они наносят довольно приличный урон героям и каждый раз восстанавливаются. Сначала нападайте на командира, используя специальные удары. Как только его энергетическая шкала станет красной, трансформируйтесь в драгунов и применяйте магию, которая одновременно наносит повреждения всем противникам.

Заходите в открывшуюся дверь. Возьмите из сундука **Dancing Dagger** и подойдите к кровати. После разговора с призраком корабль начнет тонуть. Выбегайте из комнаты. Все герои, кроме **Dart'a**, благополучно перепрыгнули на свое судно, а он упал в море.

Lidiera

Утром вы будете разбужены собакой и ее хозяином **Pete**. Он отведет вас к себе домой. **Pete** расскажет, что его мать тяжело боль-



мок. На этот раз он не охраняется, и вы сможете беспрепятственно пройти внутрь. Сохранитесь и направляйтесь к тронной комнате. В нее вас не пропустят двое стражников. Спускайтесь вниз по правой винтовой лестнице. Теперь вам нужно проникнуть незамеченным в правую башню. Поговорите с принцессой **Lis'ой**. Рассказав ей, что **Emille** — ненастоящая, идите вместе с ней в левую башню (по-прежнему прячась от стражников). Проникнув в комнату **Emille**, подойдите к ее портрету. Вы перенесетесь в подземную тюрьму замка, которая охвачена магическим полем. Поговорите с героями, после чего подойдите к магическому густу энергии и нажмите кнопку (X). Между платформой, на которой находитесь вы, и платформой, где сидит настоящая **Emille**, образуется мост. Пройдя по нему, освободите принцессу и бегите в тронную комнату (по дороге не забыв сохраниться). Войдя в комнату, вы увидите короля, который отдает **Moon Dagger** фальшивой **Emille**. Когда она получит в руки кинжал, то превратится в монстра.

Босс #18: Lenus

Для того чтобы победить ее, ваши герои должны быть не ниже двадцатого уровня. Лучше, если **Albert** не будет участвовать в этом бою, так как его атакующая магия базируется на водной стихии, так же, как и у **Lenus**. Советую заменить его на **Haschel'a**. Также вам необходимо иметь достаточное количество **Healing Breeze** и **Angel's Prayer**, чтобы лечить и восстанавливать героев. Если у вас всего этого нет, то начните с **Save'a** и купите все необходимое в городе. Атаковать **Lenus** следует специальными ударами драгунов (желательно с **Perfect'ом**). Вот, собственно, и вся тактика.

Проиграв сражение, **Lenus** улетит вместе с лунным кинжалом. Поговорив с королем, отправляйтесь в город **Donau**.

Donau

Идите в порт (на север от дома мэра). Там пришвартован корабль «Королева-ярость» короля **Zior'a**. Поговорите с **Kayla**, помощником капитана, и садитесь на корабль.



Meru. Двигайтесь на капитанский мостик. Поговорив с **Dart'ом**, поднимайтесь на мачту. С **Queen Fury** столкнется корабль-призрак... Двигатель судна будет поврежден и ваше путешествие временно приостановится. Прибежит **Haschel** и сообщит, что **Shana** пропала.

Phantom Ship

Когда герои попадут на корабль **Mille Seseau**, то увидят **Shan'y** и призраков, которые защитили ее от скелетов. Вернитесь на свой корабль и сохранитесь. Решив осмотреть корабль-призрак, подойдите



на и ей необходимо добраться до больницы в городе **Fueno**. Обсудив план дальнейших действий, выходите из хижины и садитесь в лодку. Плывите к пирсу. Залезьте по лестнице на крышу большого дома и спуститесь через чердак вниз. Возьмите **Stardust** и выходите на улицу. Бегите на восток. При выходе вас остановит **Pete**, который попросит проводить его маму до больницы. Вместе с двумя попутчиками следуйте через **Undersea Cavern** (там можно заработать пару уровней) в город **Fueno**.

Fueno

Как только вы прибудете в город, **Pete** и его мама отделятся от отряда и направятся в больницу. А



вы идите на север в порт искать своих друзей. Пройдите сквозь башню. Вы встретите **Kayla**. Узнав, что остальные герои находятся в гостинице, двигайтесь в центр города. На следующем экране вы столкнетесь с **Meru**. Бегите вслед за ней в гостиницу. Поговорив со всеми, поднимайтесь наверх. Зайдите в нижнюю комнату: внутри вы найдете **Shan'y**. Проведя ночь в гостинице, распределите героев и возьмите из бочек **Stardust**. Следуйте в больницу. Подойдя к картине у лестницы, вы обнаружите последний **Stardust** на этом диске. Вернитесь в порт и поговорите с капитаном. Выходите из города и идите в **Lideria**.

Lideria

Садитесь в лодку и плывите к трем мужчинам, которые играют в карты. Поговорите с мэром, он открывает ворота. Направляйтесь к дому **Pete**. Заходите в пещеру. Соберите все полезные предметы, лежащие в сундуках, и поверните штурвал. Следуйте в **Undersea Cavern**.

Undersea Cavern

Продвигайтесь глубже в пещеру, попутно собирая ценные предметы, лежащие в сундуках. Дойдя до **Savepoint'a**, сохранитесь и поднимайтесь наверх. Пробежав немного вперед, вы увидите **Lloyd'a** и **Lenus**, которая отдает ему лунный кинжал.

Босс#20: Lenus & Regole

На этот раз победить **Lenus** не очень сложно, но вот ее дракона... Поэтому сначала сосредоточьтесь свои атаки на **Regole**. Очень полезной будет магия **Dart'a**, которая отнимает у дракона свыше 1500 HP (конечно, если вы сделали **Special**). Пара атак — и дракона нет. Теперь приступайте к уничтожению **Lenus**. С ней вообще не будет никаких проблем.

После боя **Dragoon Spirit** от **Lenus** перейдет к **Meru**. Направляйтесь в **Fueno**. Садитесь на корабль и плывите в **Donau**, а оттуда двигайтесь в **Fletz**.

Fletz

Бегите напрямик к замку. На площади вы увидите принцессу **Emille**, которая выступит перед наро-

дом. Посмотрев вставку, идите к королю. Далее не будет никаких боев и головоломок, будут лишь сюжетные разговоры и веселые вставки, поэтому нет необходимости писать прохождение данного участка. **Insert disk 3.**

Диск #3

Третья глава: Fate & Soul

Furni

Приплыв в город, поднимитесь по лестнице и зайдите в самую первую дверь. Достаньте из кувшина **Stardust**. Выходите на улицу и двигайтесь на север. На следующем экране вы увидите шерифа, который



обещает местным охотникам вознаграждение за поимку волка по имени **Kamuy**. Когда все разойдутся, направляйтесь в гостиницу. Сохраните вашу игру, после чего подойдите к человеку за стойкой. На его вопрос ответьте фразой: «**No, we are not**», тогда он разрешит вам воспользоваться лодкой. Садитесь в лодку. Вы можете плыть в четырех направлениях. **To the hotel:** вернуться в гостиницу, **To the front:** плыть к магазину, **To the left:** плыть к оружейному магазину и **To the upper right:** плыть на следующий экран. Выбирайте последнее. Когда снова появится таблица выбора направления, плывите к дому мэра

(**To the Mayor's house**). Поговорите с мэром. Он представит вас своей дочери **Fa**. После знакомства с девочкой подойдите к мэру и скажите ему, что вы согласны остаться на ночь (**Yes we are**). Утром покиньте дом мэра. Садитесь в лодку и плывите направо. Зайдите в дом мальчика **Teo**, хозяина волка. Поднимитесь наверх по лестнице и дерните за веревку, чтобы убрать перегородку вниз. Скатитесь вниз. Попав в запертую комнату, найдите в куче ящиков второй **Stardust**. Выходите из города и следуйте в **Evergreen Forest**.

Evergreen Forest

Волк и его хозяин находятся где-то здесь. Бегите направо и возьмите из сундука **Destone Amulet**. Возвращайтесь на предыдущий экран и идите налево. Поднимитесь наверх и подберите **Body Purifier**. Теперь сохранитесь и двигайтесь на север. В сундуке в верхнем правом углу экрана можно найти **Depetrifier**. Взяв предмет, подойдите к мальчику. Появится **Kamuy**. Он защитит **Teo** от охотников. Когда волк убежит, направляйтесь за ним в верхний левый проход.

Босс#21: Kamuy

Зверь нападет на вас, посчитав, что вы хотите причинить вред **Teo**. С самого начала боя сделайте **special Dart'om** и используйте против босса заклинание **Final Burst**. Ос-



тальными героями наносите специальные удары драгунов (желательно с **Perfect'om**).

Shana не может видеть, как маленький **Teo** страдает из-за смерти **Kamuy'a**. Воспользовавшись кристаллом, она превращает сурового волка в забавного щенка. Мальчик настолько обрадуется этому, что согласится вернуться в город.

Furni

Посетите дом шерифа и получите обещанную награду в размере 500 монет. Возвращайтесь к тому



месту, где вы сражались с волком, и идите на юг в **Crystal Palace in Deningrad**. Meru и Rose на время покинут отряд.

Deningrad

Этот город является одним из самых красивейших во всей игре, в особенности **Crystal Tower**. Посетите местный универсам (второй дом справа). В нем вы сможете купить полезные предметы и оружие. Сделав необходимые покупки, выходите из магазина и поднимайтесь наверх по большой лестнице. Оказавшись в храме, поговорите с епископом и библиотекарем, который стоит у алтаря. Из храма направляйтесь в следующую часть города. Если ваши герои нуждаются в отдыхе, то посетите гостиницу. Зайдите в городскую библиотеку (вторая дверь слева). Поговорите со всеми членами отряда и библиотекарем (нес-

колько раз), после чего, посмотрев видеоролик, поднимайтесь наверх. Расспросите библиотекаря о **Black Monster**. Далее вы будете управлять Rose. Бегите вперед. На следующем экране вы встретите **Second Sacred Sister Luanna**. Поговорив с Luann'ой, Rose ответит ее в Deningrad. Теперь вы получите управление над Meru и сразу же встретите ее друга детства **Guaraha**. Следуйте к родному городу Meru. Похоже, горожане не очень-то рады встрече с ней. Даже отец с ма-

Evergreen Forest

Идите к тому месту, где вы в первый раз встретили Teo и волка. Выходите

вый к **Bardel'ya**. Зайдите в левый транспортер и посетите магазины. Затем поднимитесь в левую часть второго этажа и с помощью транспортера переместитесь в комнату **Guaraha**. Найдите внутри нее **Stardust** и возвращайтесь обратно к магазинам. Поднимитесь в правую часть второго этажа и подойдите к двери. Meru покажет вам **Archangel'a**, который охраняет **Winglies**. Теперь пора зайти в правый транспортер, находящийся в доме Meru. Поднявшись наверх, возьмите справа **Stardust** и идите к **Bardel'ya**. Поговорив с ним, выходите на улицу. Подойдите к человеку и попросите его поднять вас к дому **Ancestor'a**. Заходите в дом. Внутри вы встретите **Ancestor'a**, который расскажет героям об оружии **Wingly** и его способностях. Закончив беседу с **Ancestor'om**, направляйтесь в **Forbidden Land**.

Forbidden Land

Бегите вперед. На следующем экране возьмите из сундука **Mind Purifier** и продолжайте двигать-



тью не стали разговаривать с дочерью... Решив, что бывших сородичей уговаривать бесполезно, Meru отправляется в Deningrad. Вновь управляя Dart'om, идите к выходу из города. Вы встретите Rose и Luann'y. Отсидевшись в гостинице, герои выйдут на улицу. В это время прибежит Meru и снова присоединится к отряду. Сохранитесь и направляйтесь внутрь **Crystal Tower**. Бегите наверх по лестнице. На следующем экра-



из леса через правый нижний угол экрана и отправляйтесь в **Neet**, родной город Dart'a.

Tragic Village of Neet

Обыщите фонарь у входа. Внутри него вы найдете **Stardust**. Если хотите, можете сходить к могиле родителей Dart'a. Двигайтесь обратно в вечнозеленый лес.

Evergreen Forest

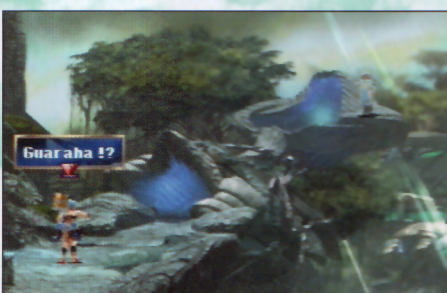
От поляны, где вы нашли Teo, идите в правый верхний угол экрана, чтобы выйти на дорогу, которая ведет в **Forest of Winglies**.

Forest of Winglies

Переместившись через магический портал в **Wingly Forest**, поговорите со стражниками, чтобы они пропустили вас в город. Сохранитесь и подойдите к человеку справа от **Savepoint'a**. Попросите его, чтобы он поднял вас наверх. Пройдите в здание. Внутри вы встретите родителей Meru. После разговора с ними идите в комнату справа. В ней находятся два транспортера. Левый ведет к местным магазинам, а пра-



ся прямо. Преодолев запутанную систему транспортеров, попутно собирая полезные предметы, лежащие в сундуках, вы выйдете к гигантскому сооружению, напоминающему Колизей. Meru расскажет, что когда-то здесь проводились кровавые поединки. Спуститесь на арену и пройдите еще несколько транспортеров. Оказавшись у **Savepoint'a**, сохранитесь и идите через узенький мостик. Заходите в здание. Внутри будет шесть дверей, в которые нужно зайти в определенной последовательности. Чтобы было легче объяс-



нить, куда нужно заходить, пронумеруем двери от 0 до 5 (слева направо). Правильная последовательность: 5, 0, 2, 3, 4, 1. Если вы все сделали правильно, то сверху опустится платформа. Пройдите еще одну систему транспортеров, и вы попадете к Virage...

Босс #22: Virage

Этого босса можно убить, совершенно не напрягаясь. Вам нужно всего лишь на протяжении десяти раундов боя ставить блок. После десятого раунда Virage совершит финальную атаку и погибнет.



После боя бегите все время вперед, пока не найдете Dragon Block Staff.

Босс #23: Grand Jewel

Довольно сильный противник. Против Grand Jewel бесполезно применять магию и специальные удары драгунов, так как он блокирует их с помощью Dragon Block Staff. Используйте самые развитые Additions и постоянно лечитесь. Больше советовывать ничего не могу.

Заполучив Dragon Block Staff, выйдите из комнаты через дверь справа. Бегите к выходу из Forbidden Land. На выходе вы увидите Divine Dragon'a, который летит в Deningrad... Прибежав к Ancestor'y, транспортируйтесь с помощью Winglies в Deningrad.



Deningrad

Прибыв в город, вы застанете его в полной разрухе, похоже, вы опоздали... После того, как Miranda отправится в Crystal Palace, общитесь ковры около магазина, на них лежат два Stardust'a. Бегите в следующую часть города.



мите из сундука Mind Purifier и идите в Mountain of Mortal Dragon.

Mountain of Mortal Dragon

Пройдя к горе, двигайтесь на север. Достаньте из ящика Attack Ball и бегите на следующий экран. На развилке поверните направо. Возьмите Mind Purifier и возвращайтесь к развилке. Идите налево. Оказавшись в пещере, спуститесь вниз по лестнице и подберите Giganto Armor. Затем заходите в среднюю пещеру и возьмите внутри Healing Breeze. Теперь поднимайтесь вверх. Найдите Dragon Helm и идите вперед. Сохранитесь. Пройдя несколько экранов, вы встретите Lloyd'a и Divine Dragon'a.

Босс #24: Divine Dragon

Как только начнется бой, Dart использует Dragon Block Staff, чтобы ослабить дракона. Сначала оторвите боссу его... э-э... Ball'ы. Затем уничтожьте саму пушку ;). После чего добейте беднягу, лишившегося своего драконьего достоинства (чтоб не мучался).



Победив монстра, вы снова встретите Lloyd'a. Он заполучил Dragon Crystal, оставшийся от Divine Dragon'a... Когда Lloyd улетит, бегите за ним. Пробежав несколько экранов, вы настигнете убийцу, но он запустит в вас огненный шар и сбросит Dart'a и Rose со скалы. После долгого разговора между Rose и Dart'ом прилетит Meru. Она поможет героям подняться вверх. Получив



Зайдите в гостиницу. На втором этаже можно взять еще один Stardust. Сохранитесь и направляйтесь в башню. Поднимайтесь вверх и идите налево. Найдите в руинах Stardust, а затем следуйте в тронный зал. Там вы найдете Shan'y и королеву Theres'y. Поговорив с ними, вы отправитесь в гостиницу. Отдохнув, выйдите на улицу и возвращайтесь в тронный зал. Справа от трона возьмите последний Stardust в этом городе. При выходе из города поговорите с Martel. Двигайтесь в Evergreen forest.

Evergreen forest

Бегите к проходу, который охраняет Sacred Knight. Miranda попросит его пропустить отряд к Mountain of Mortal Dragon. Когда путь будет свободен, возь-





управление над **Dart'om**, направляйтесь к выходу. Отправляйтесь в вечнозеленый лес.

Evergreen Forest

Вы будете наблюдать сцену сражения **Younger Bardel'a** и **Lloyd'a**, который защитит **Third Sacred Sister Wink**. По окончании схватки **Lloyd** будет ранен, и **Wink** отведет его в **Deningrad**.

Deningrad

Следуйте во дворец, в тронный зал. Узнав, что там произошло, двигайтесь в **Kashua Glacier**.

Kashua Glacier

Возьмите из сундуков **Thunderbolt** и **Heat Blade**. Бегите на следующий экран. Достаньте из ящика **Meteor Fall** и спускайтесь вниз. Внизу вы встретите двух торговцев. Один из них торгует оружием, а другой — полезными предметами. Купив все необходимое, найдите **Gushing Magma** и идите вперед. Спуститесь вниз с утеса. Возьмите **Phoenix Plume** и **Dancing Ray**. Сохранитесь и двигайтесь дальше. Обыскав очередной сундук, поднимайтесь вверх.

Босс #25: Windigo

Сразу же после начала боя делайте **Special Dart'om**, так как босс больше всего боится огненных атак. Используйте против **Windigo** самые разрушительные заклинания, и через довольно короткий промежуток времени он будет повержен.

Убив босса, направляйтесь к **Tower of Flanvel**. Внутри нее возьмите **Spirit Ring**. Далее вам необходимо будет пройти две цепочки магических порталов. Сделать это довольно легко. Оказавшись у



Savepoint'a, сохранитесь и поднимайтесь вверх.

Босс #26: Lloyd

При сражении с **Lloyd'ом** ни в коем случае нельзя превращаться в другунов, иначе вы быстро погибнете. Бейте босса специальными ударами и вовремя лечитесь...

Dart попытается убить **Lloyd'a**, но его защитит **Wink**... Она расскажет вам, что **Shan'a** была похищена императором **Daiz'om**... После разговора с **Lloyd'ом** вы получите все три лунных артефакта. Вернитесь к месту сражения. Сохранитесь и пройдите в правый портал. Быстро возьмите из сундука **Therapy Ring** и следуйте в **Snowfield** (проход, находящийся слева от пещеры с торговцами).

Snowfield

Возьмите из сундука **Burn Out** и двигайтесь вперед. Последует сцена с **Lloyd'ом**. По ее окончании выходите из убежища и бегите на следующий экран. Если хотите, то можете пополнить свой арсенал полезными предметами из **Fort'a Magrad'a** и сразиться с **Polter'ом** (чтобы победить, нужно, как минимум, два **Angels Prayers**). Для этого скатитесь вниз с обрыва.

Vellweb

Бегите все время прямо, пока не последует сцена с **Rose**. Спуститесь вниз и идите направо. Вы увидите двух торговцев, у которых можно купить предметы и оружие. Приобретая амуницию, возвращайтесь на предыдущий экран и двигайтесь налево. Здесь вы встретите **Shirley**. Поговорив с ней, сохранитесь и следуйте вверх к башням. Внутри одной из них возьмите **Stardust**. Возвращайтесь к **Savepoint'у** и бегите налево. Во дворце **Diaz'a** винтовая лестница, ведет к четырем дверям. За первой дверью — тупик. За второй — **Rose's Hairband**. За третьей — сам **Diaz**, за четвертой — **Spirit Potion**. Собрав все полезные предметы, заходите в комнату к **Diaz'у**. Конец третьего диска.

Диск #4

Четвертая глава: Moon & Fate

Death Frontier

В этом месте я решил дать вам несколько маршрутов, по которым следует идти, чтобы добраться до города **Ular**. Цифры означают, сколько экранов вам нужно пройти, а буквы — направление: с — север, ю — юг, з — запад, в — восток. Первый маршрут: 1ю, 1в, 3ю, 1в, 1с, 1в. Вы придете к первому **Savepoint'у**. Сохранитесь и двигайтесь по второму маршруту: 1в, 3с, 1з, 1с. Пополнив свои силы, следуйте дальше: 1з, 2с, 1в, 2с.

Ularu

Добро пожаловать в **Ular**. Поговорив с **Caron**, бегите на следующий экран. Далее вы можете двигаться в трех направлениях: северо-запад, северо-восток и юго-восток. Идите сначала на северо-запад. Выйдя к фонтану с розами, общитесь с ним и найдите первый **Stardust**. Слева от фонтана находится портал, через который вы



сможете попасть к магазину. Внутри него находится **Stardust**. Купив оружие и предметы, вернитесь к развилке и направляйтесь на северо-восток. Найдите среди плотоядных растений последний **Stardust** в этом городе. Заходите в портал слева и перемещайтесь в здание. Вы встретите **Charle**. Задайте ей пять вопросов, после чего она попросит вас остаться на ночь. Найдите всех героев, разбежавшихся по городу. Когда все члены группы будут в сборе, вы перенесетесь в **Home of Giganto** и оттуда сможете попасть в **Fletz**.

Fletz

Прибыв в город, направляйтесь в замок. После разговора с королем вы снова получите в свое распоряже-



ние его флагманское судно. Спуститесь вниз и зайдите в дверь справа. Садитесь на корабль и плывите в **Outland**.

Outland

Сойдя на берег, поговорите с мэром города и бегите вперед. У торговцев можно купить полезные предметы и оружие. Поднимайтесь вверх. В баре вы снова встретите мэра. Идите в комнату наверху. Проходите мимо старой приятельницы **Martel** и выходите на улицу. Возьмите последний **Stardust** в игре и возвращайтесь к **Martel**. Она даст вам **Vanishing Stone**. Выходите из дома через юго-западный выход и двигайтесь вперед. Поговорив с героями, следуйте к лодке. Начнется землетрясение, которое было вызвано поднятием магического города **Agilis** на поверхность. Плывите в него.

Magic City Agilis

Зайдите в ворота. Попад в город, пройдите цепочку порталов. Вы встретите магическое сущес-



тво **Ruff'a**, который ждал вас на протяжении 11000 лет. Следуйте за ним. Преодолев еще одну цепочку порталов, вы найдете **Ruff'a** и **Phewy**. Бегите на следующий экран и заходите в портал. Придя к **Spino**, поговорите с ним и проходите внутрь сооружения, из которого вышло существо. Познакомившись с еще одним созданием по имени **Decal**, бегите на следующий экран. Далее используйте порталы, пока не попадете в помещение с **Savan'om**. Он проверит храбрость группы и задаст каждому герою вопросы. Ответы следующие. **Kongol**: второй ответ. **Miranda**: второй ответ, **Albert**: второй ответ. **Meru**: второй от-

вет. **Hachel**: второй ответ. **Dart**: первый ответ. Пройдя тест, идите налево. Переместитесь в комнату, где находится **Savan**. Получив **Psychedelic Bomb X**, направляйтесь на юг. Двигайтесь вслед за **Savan'om**.

Босс #27: Last Kraken

Довольно стандартный босс. Используя магию драгунов и вовремя лечась, вы спокойно его убьете.

Возвращайтесь к выходу и найдите ранее закрытую дверь. За ней находится портал, через который вы сможете попасть в **Zenebatos**.

Zenebatos

Выходите на улицу. Бегите на следующий экран и поговорите с роботом. Летите на **Law Factory**. Купите у местного робота-торговца оружие и предметы. Найдите роботов-охранников и сделайте так, чтобы они посадили вас в тюрьму. Оказавшись там, подождите, пока придет **Kongol** и освободит вас. Выходите из камеры через пролом в стене. Возьмите полезные предметы и перемещайтесь наверх. На **Law Factory** и **Law launcher** в сундуках можно найти много различ-

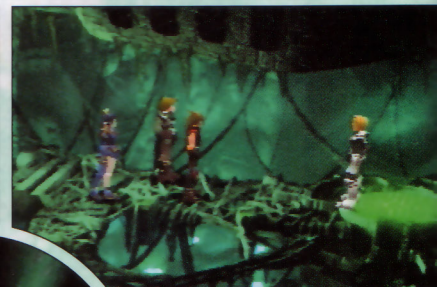


ных вещей, но нужно избегать встреч с охраной. Следуйте в **Legislation Hall** и поднимайтесь в зал совета. Встаньте в центр круга и обратитесь к членам совета (иногда надо отстоять очередь). На их первый вопрос ответьте: **No**, на второй: **Yes**. Укажите номер закона: **703**. Получив **Law Production License**, направляйтесь на **Law Factory**. Наверху предъявите лицензию роботам. Они дадут вам **Law Launching License**. Отправляйтесь в **Law Launching**. Отдайте **Law Launching License**, и закон будет изменен. Возвращайтесь в **Teleporting Device**, ETC, и поднимайтесь наверх, к роботу, который сторожит синий портал. Поговорив с ним, летите к главному судье.

Босс #28: Kubila, Vector & Selebus

Приговор был приведен в исполнение прямо в зале суда... Вам предстоит победить трех палачей. Сначала разделайтесь с **Kubila**, а затем с **Vector** и **Selebus**. Во время боя используйте заклинания драгунов четвертого уровня.





монстр по имени **Zackwell**, который контролировал душу вашего друга. Уничтожьте его.

Посмотрев мультик, встаньте в столб света и поднимитесь наверх. Летите к упавшей луне.

Divine Tree

Да, птичку действительно жалко... Сохранитесь и бегите на следующий экран. Зайдите за дерево и найдите **Phoenix Plume**. Двигайтесь дальше. Оказавшись у светящегося дупла, прыгайте вниз. Попад внутрь дерева, возьмите **White Silver Dragon's Armor**. Следуйте прямо. Сохранитесь у следующего **Savepoint'a** и идите налево.

Босс #33: Caterpillar — Pupa —

Imago

Этот босс имеет три формы. Сначала вам нужно будет убить гусеницу, затем кокон и напоследок взрослую бабочку. Гусеницу и кокон можно убить, не превращаясь в драгунов, а вот бабочку следует уничтожать магией **Dart'a** и **Albert'a**.

Бегите к луне.



Бегите вперед. Вы встретите **Zieg'a**. Поговорив с ним, следуйте к выходу. На поверхности поговорите с маленьким роботом. Он скажет, что вы не можете попасть в **Mefil**, так как это запрещает закон **410**. Чтобы его отменить, проделайте ту же процедуру, что и с законом **703**. Отменив закон, бегите к роботу (в здание, где находится портал) и перемещайтесь в **Mefil**.

Mefil

Выходите из здания. Переместитесь на платформу внизу и идите вперед.

Босс #29: Dragon Spirit

Призрак дракона является очень слабым противником, так как не использует магические атаки. Бейте его всеми доступными средствами.

Продолжайте свой путь. Пройдите цепочку порталов и приготовьтесь к следующей битве.

Босс #30: Dragon Spirit

Этот босс несколько сложнее предыдущего, но все равно вам не составит труда убить его.

Бегите дальше. В следующем здании вы наткнетесь на еще одного призрака.

Босс #31: Dragon Spirit

Довольно серьезный противник, являющийся почти полной копией **Divine Dragon'a**. На этот раз дракона нельзя лишить его смертоносного оружия, так как он призрак. Если есть возможность, то сразу же делайте **Special Dart'om**, чтобы нанести врагу максимальный урон.

После победы возьмите из сундука **Petrify Protector** и бегите на следующий экран. Сохранитесь. Пройдите по невидимой дорожке в следующее помещение. Заходите в проход слева. Найдите **Bravery Amulet** и возвращайтесь обратно. Вам необходимо пройти по исчезающему полу. Идти следует по красным плиткам. Пройдя первую часть пути, вы окажетесь в комнате, где можно лечиться. Выходите через левую дверь и следуйте дальше. Попад в комнату с душами людей, погибших от руки **Black Monster**, двигайтесь по третьему маршруту. Перемещайтесь в следующую часть уровня. Вы встретите... **Lavitz'a**. Поговорив, вы поймете, что с ним что-то не так. Возьмите из сундука **Healing Rain** и сохранитесь. Бегите вслед за **Lavitz'om**.

Босс #32: Lavitz's Spirit

Во время боя будет постоянно появляться табличка, выбирайте все время: **Talk to him**. Атаковать босса можно только тогда, когда он стоит к вам спиной, а в остальное время ставить блок. Через пару раундов **Lavitz** исчезнет и появится

Moon

От входа идите направо. На следующем экране вы провалитесь под землю и окажетесь в лесу. Перейдите через небольшой мостик и возьмите **Frozen Jet**. Бегите вперед. Как только вы добежите до зимнего леса, **Miranda** на время покинет отряд.

Босс #34: Death Rose

В этом бою будет принимать участие только **Miranda**, причем она не сможет превратиться в драгуна. Наносите боссу обычные удары и вовремя лечитесь. Когда мать **Miranda** попросит у нее прощание, ответьте: «I'll forgive you».

После боя **Miranda** вновь присоединится к команде. Продолжите свой путь. Пройдя пещеру, вы окажетесь в гостинице... Какая-то странная девочка прошла сквозь зеркало. Убедившись,



Спускайтесь вниз. Найдите рычаг и поднимите стенку. Возьмите из ящика **Golden Dragon's Armor**. Направляйтесь в гостиницу. Герои будут ждать там **Dart'a** и **Rose**. Получив управление над **Dart'om**, двигайтесь все время вперед.

Босс #37: Michael

Несмотря на все усилия, вы не сможете нанести урон этому боссу. Стойте все время в блоке, пока не появится таблица. Выберите первую строчку, и **Rose** скажет, что дракона можно убить, нанеся ему удар в сердце. После того, как монстр завершит свою атаку с применением лазера, переместите курсор на **Core** и бейте его в сердце.

Следуйте в гостиницу. Когда отряд снова будет в сборе, выходите на улицу. Идите к замку. **Albert** попросит пропустить его в замок. Направляйтесь в тронный зал.

Босс #38: Dark Doel

Вы не сможете, напасть на **Doel'a**, пока не будут уничтожены **Shadow Blade** и **Light Sword**, находящиеся у него в руках. Разрушив оружие, принимайтесь за самого императора.

Выходите на улицу и спускайтесь вниз по лестнице. Заходите в портал.



что это не иллюзия, сохранитесь и отдохните. Восполните силы, купите полезные предметы и новое оружие (вы, наверное, очень рады такой возможности). Заходите в зеркало. Вы попадете в пещеру карликов. Зайдите в хижину и возьмите из сундука 200 монет. Выходите из поселения через южный выход и двигайтесь все время прямо. Вы снова увидите маленькую девочку. Она зайдет в черный портал, и **Hachel** направится вслед за ней.

Босс #35: Claire

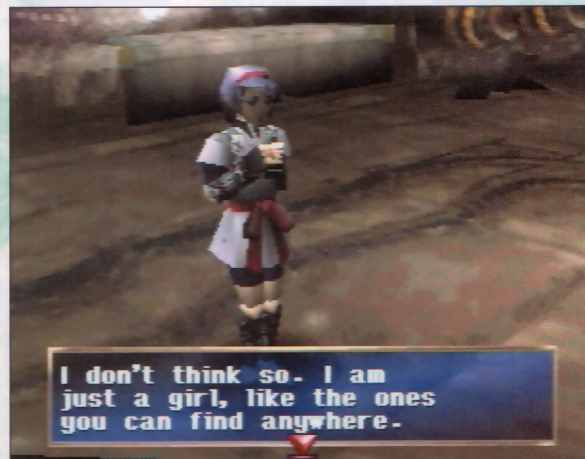
Как и в случае с предыдущим боссом, вы будете управлять всего лишь одним героем. Лупите **Claire** до посинения, пока не появится таблица, из которой вам нужно выбрать первую строчку.

Возвращайтесь в гостиницу. Охранник, который стоял у выхода, ушел, и теперь вы сможете вый-

ти на улицу. Подойдите к стражникам у замка. Они скажут вам, что император **Doyle** ушел в **Home of Gigantos**. Спускайтесь вниз по лестнице и заходите в портал. Пройдите пещеру. Выйдя на поверхность, бегите налево. Отряд разделится на две группы. Поднимайтесь наверх по лестнице. **Kongol** покинет отряд.

Босс #36: Indora

На этот раз драться один на один будет **Kongol**. **Indora** такой же гигант, как и наш друг, поэтому у него нет магических атак. Используйте грубую силу, и заклятый враг **Kongol'a** будет убит.





мите из сундука **Detonate Arrow**. Продолжайте свой путь. Вы встретите отца **Dart'a**. Он заберет у сына **Dragon Crystal**

Босс #41: Zieg Feld

В этом бою вы не сможете превратить **Dart'a** в драгуна, поэтому придется обходиться без него. Большинство атак **Zieg'a** будут направлены на сына, так что не забудьте перед боем одеть на **Dart'a Red Eye Dragon Armor**. Используйте все доступные средства, и вы победите!

После боя выяснится, что телом отца **Dart'a** управляет **Melbu**. А я с самого на-

чала знал, что отец **Dart'a** не может быть таким гадом. После долгого разговора появится **Lloyd** и нападет на **Melbu**. Схватка окажется неравной, и новоявленный бог разрушения смертельно ранит **Lloyd'a**... Перед смертью бывший враг передаст **Dart'y Divine Dragoon Spirit**, и он станет божественным драгуном. Кроме того, вы получите **Dragon Buster**, самое мощное оружие для **Rose**. Вернитесь на предыдущий экран и сохранитесь. Бегите сражаться с финальным боссом.

Финальный Босс: Melbu Frahma

Последний босс предстанет перед вами в нескольких формах. Первая форма имеет четыре щупальца, которые вам следует уничтожить первым делом. Для этого не обязательно превращаться в драгуна, можно обойтись обычными ударами. Обрубив чудовищу щупальца, сконцентрируйте все свои атаки на теле босса. Через некоторое время **Melbu** поменяет форму и начнет применять против ваших героев новое оружие: лазер-



Возвращайтесь на то место, где вы были в первый раз атакованы драконом **Rose** (там отряд разделился на две группы) и бегите вперед. У **Crystal Palace Meru** время покинет отряд.

Босс #39: Archangel

Как и в предыдущих боях один на один, в этом довольно легко выиграть.

Перемещайтесь вверх. Пробежите несколько комнат, которые уставлены телевизорами (!!!). Сохранитесь и двигайтесь дальше.

Босс #40: Super

Virage

Несмотря на приставку **Super**, **Virage** остался таким же, каким и был. Сначала отрываем руку, а затем сосредотачиваемся на голове.

Бегите на следующий экран. Сохранитесь и возь-



ный меч и некое подобие пылесоса. Тактика борьбы следующая: наносите серию ударов; понося повреждения, полученные от босса, лечитесь. Повторяйте эту комбинацию до тех пор, пока монстр не будет повержен ;).

HAPPY END!!!

PlayStation

