

LUNAR 2

ETERNAL BLUE COMPLETE

DARK C.J.C.



Battle System

У хорошей **RPG** должна быть и хорошая боевая система, чтоб враги легко убивались и играть было приятно. Про то, что игра хорошая, вы, наверное, поняли еще из прошлого номера, а вот про то, как надо убивать ненавистных монстров с максимальной эффективностью, рассказ пойдет уже сейчас. Начнем, пожалуй, с самого простого — с общих сведений.

Во время боя вы не увидите столь родные линейки-бегунки. Поединки делятся на фазы, а они, в свою очередь, на ходы. Очень похоже на пошаговую тактику, но герои передвигаются не по подобию шахматной доски, а свободно, в любом направлении. Когда вы зададите персонажам их действия, враги и ваши герои начнут совершать ходы в порядке очереди. Эта очередность будет зависеть от скорости персонажей. Кто быстрый, тот бьет первый, ну а любители потормозить будут замыкать действо. При совершении хода персонаж будет покидать то место, на котором стоит, и передвигаться по локации. Дальность его перемещения будет зависеть от параметра «**range**».

Следует обратить особое внимание на изменение цвета различных показателей в боевой системе. Например, ваши **HP** и **MP** будут обозначаться числами, которые постоянно меняют свой цвет. Означает это вот что:

Цвет	HP или MP
Зеленый	100%
Белый	99-50%
Оранжевый	49-25%
Красный	24-0%

Также цветастые цифры можно увидеть непосредственно над героями или врагами. Обозначают они следующее:

Белый — размер физического урона.
Красный — говорит о том, что броня не смогла защитить героя от удара противника.
Желтый — урон, нанесенный герою, когда для отражения атаки использовалась магическая защита или предмет.
Зеленый — восстановлено определенное количество **HP** или **MP**.
Оранжевый — повышение атакующей силы (**attack**).
Синий — усиление защиты (**defens**).

И последнее, когда вам придется столкнуться с разными цветами, так это при атаке на врагов. Когда в ка-

честве цели указывается противник, он окрашивается в определенный цвет:

Красный (над врагом появится крестик) — вид атаки, которым вы планируете напасть, совершенно не подходит для данного типа врагов. Она «снимет» совсем немного **HP**. Лучше поищите что-нибудь более действенное.

Желтый — наносится нормальный урон, который и можно ожидать от этого оружия или боевой магии.

Зеленый — (над врагом появится кружок) — атакуйте и не сомневайтесь. Что-либо мощнее для данного противника вы вряд ли найдете.

Но не всегда помогает. Лучший выход — **Holy Water**, эликсир, избавляющий абсолютно от всех «статусов».

Mute — все видит герой и все понимает, но не говорит, а значит не может использовать магию: (спасает **Holy Water**).

Paralyze — герой теряет возможность передвигаться и атаковать. Поможет **Cleansing Water** или **Holy Water**.

Faint — все, герой мертв. Доигрались :)). В оживлении поможет **Revive Litany** или применение **Angel's Tear**.

У каждого героя есть ряд показателей, которые можно посмотреть из

— **Wisdom** — Показывает способность героя к эффективному использованию магии.

— **Mag. Def** — стойкость героя против магических атак.

— **Range** — расстояние, которое может пробежать персонаж по локации во время боя за один ход.

— **Luck** — как часто вашему персонажу будет улыбаться удача, зависит именно от этого показателя.

Магия, которую вы применяете непосредственно в игре, развивается просто от повышения уровня персонажа. Далее она может совершенствоваться тем же способом, становясь более эффективной, но и затрачивая на себя большие ресурсы **MP**.

По действию она делится на три вида: **one** — оказывает действие только на одного персонажа; **zone** — воздействует на небольшую зону, и ее действию подвергаются все персонажи, оказавшиеся в ней; **all** — действует разом на всех врагов или героев.

В любой порядочной RPG магия опирается на стихии. В **Lunar 2** таких стихий пять: Земля (**Earth**), Ветер (**Wind**), Огонь (**Fire**), Вода (**Water**), Гром (**Thunder**). Так вот, иногда, когда вы бьете очередного враждебного элемента, в нижнем правом углу экрана появляется иконка с изображением определенной стихии. Это обозначает, что то место, на котором вы сражаетесь, обладает силой указанного атрибута. И если использовать атакующую магию противоположных стихий, то вы нанесете здоровью врага урон будучи минимальным. Чтоб не ошибиться, смотрите шпаргалку:

Земля — применяйте Гром и Воду.
Ветер — применяйте Землю и Огонь.
Огонь — применяйте Воду и Ветер.
Вода — применяйте Гром и Огонь.
Гром — применяйте Землю и Воду.

Очередное применение стихии получили в очень интересных девайсах — **crest'ax**. Это такие небольшие медальончики, которые можно найти на протяжении игры. Каждый из них заряжен одной из пяти стихий. Если скомбинировать два медальона с одинаковыми элементами, то возрастает определенный атрибут. Например, комбинация двух огненных медальонов повысит силу огненной магии. Еще можно комбинировать стихии в следующих комбинациях:

Полезные советы:

— В отличие от большинства игр жанра **RPG**, в **Lunar 2** совсем не обязательно искать **savepoint**, чтобы сохранить игру. Сделать это можно практически в любой момент игры. И я настоятельно рекомендую про это не забывать.

— В игре есть очень интересная возможность менять оружие прямо во время боя. Иногда это очень помогает.

— Если будет ощущаться острая нехватка денег, можно продать **Star Light** или **Angel's Tear**.

— **BROMIDE** — картинки с изображением персонажей. Подобное уже встречалось в первой части игры, но тогда на них были изображены только представительницы прекрасного пола. Теперь же можно увидеть и мужиков.

Они этого, наверное, заслужили. Всего таких картинок 22 штуки, разобранных по всей игре, и взять их можно только в определенный момент. Так что внимательней читайте решение, там все указано.

Просматривать эти изображения можно через меню инвентаря, нажав кнопку действия.

Как и в любой ролевой игре, герои от различных атак подвержены изменению своего статуса. Что в данный момент происходит с героем, написано над шкалой его жизненной энергии (**HP**). Что обозначает каждое значение и как от него избавиться, смотрите ниже:

Good — все в порядке, герой как герой, готов на подвиги.

Poison — отравили героя до позеленения. При каждом ходе будет отниматься немного **HP**. Для исцеления следует применить **Purity Herb**.

Confuse — запутали нашего героя, бьет кого попало. Как говорится, на кого Бог пошлет. От такого замешательства обычно спасет хороший удар.

Sleep — герой спит и видит сны, а что твориться вокруг, ему совершенно безразлично. Также не повредит немного ударить персонажа.

главного меню. Они непосредственно определяют ваши характеристики при сражении. Увеличить их можно, повышая уровень героя или надевая специальные предметы (оружие, броню, амулеты и т.д.). Одним словом, придется убивать как можно больше монстров, за что получите так нужные **EXP points** (т.е. опыт). Какое количество вожденных **EXP** осталось до следующей ступеньки развития, видно в главном меню, при подсветке иконки персонажа (**Next Level**).

— **Attack** — сила, с которой герой атакует.

— **Attacks** — количество ударов, которое персонаж может нанести за одну атаку.

— **Defense** — уровень защиты.

— **Agility** — быстрота реакции героя на отданные ему приказы.

— **Speed** — влияет на способность героя атаковать несколько раз за один ход.

земля-гром
земля-ветер
вода-гром
вода-огонь
ветер-земля
ветер-огонь
огонь-вода
огонь-ветер

Если комбинация стоит правильно, то вы увидите сообщение желтым цветом о том, что вы добились успеха. Но не все так легко и просто. Иногда попадаются редкие медалионы, которые составляют пару таким же раритетам, или комбинирование приносит пользу только определенному персонажу.

Во время боя можно не только управлять героями «вручную», но и доверить ход боя компьютеру! Обо всем по порядку. Есть еще одно интересное отличие от прочих RPG, а именно возможность заранее запрограммировать вариант атаки. Вот как это сделать. Зайдите в главное меню, где нас интересует пункт **system**. Далее выбирайте **tactics**,

и попадете в достаточно запутанное меню с несколькими иконками:



— когда начинается бой, ваш отряд появляется на поле брани, сохраняя определенный боевой порядок. Эта опция позволит расположить героев как вам вздумается. Хотите — всех их в одну кучу сгруппируете, а хотите — раскидайте в разные углы локации. В задние ряды советуем ставить тех героев, которые применяют магию, а в авангард выставлять, соответственно, самых живучих и применяющих физические атаки.



— таких иконок всего три, с разным количеством мечей (от одного до трех). После подсветки одной из них вам предложат указать, какое действие будет выполнять каждый персонаж при выборе соответствующей иконки с мечами во время боя. Возможно задать любое действие, начиная

от простой атаки и завершая применением определенного интима. Звучит круто, только часто применяя такой способ ведения боя, вы вряд ли далеко пройдете :(.

Теперь осмотритесь вокруг и ловите первого же монстра для опытов :). Начав сражение, вы увидите в нижней части экрана показатели героев, а в верхнем левом углу — боевое меню:



— вы сами управляете персонажами и контролируете каждое их действие. Во время этого можно выполнять следующие действия:



— простая физическая атака противника экипированным оружием.



— кастование магических заклинаний.



— применение какой-либо вещи из вашего скромного запаса.



— при выборе этой иконки герой уходит в глухую оборону. В это время его можно заставить переместиться немного по карте, что поможет уходить от ударов.



— этот пункт боевого меню отдаст ваших героев во власть так называемого AI, что на языке родных осин звучит как искусственный интеллект. Думает он безумно плохо, а соответственно, и сражается из рук вон неумело. Так что ни за что не доверяйте ему.



— здесь вы можете выбрать запасенные сценарии атаки. Именно их мы и программировали ранее. По умолчанию всегда выставлены простые физические атаки всем персонажам.



— позорное бегство от врагов. Иногда может и не получиться, но если удастся унести ноги, то останетесь вы без призовых денег и EXP.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ДИСК ПЕРВЫЙ

ГЛАВА ПЕРВАЯ, в которой все начинается, но не заканчивается

Как обычно, все начнется с очень красивой анимешной заставки. Понять из нее вы вряд ли по-



ка что-то сможете, но хоть полюбуется. По окончании нас сразу переносит в **Dragon Ruins**, где **Хиро (Hiro)**, ковыряясь в глазнице каменной морды дракона, пытается разжиться **Right Sapphire Jewel**, а Руби (**Rubi**) освещает сей нелегкий труд по расхищению сокровищ. И как только компания завладеет вожаденным артефактом, в подтверждение неписаного зако-

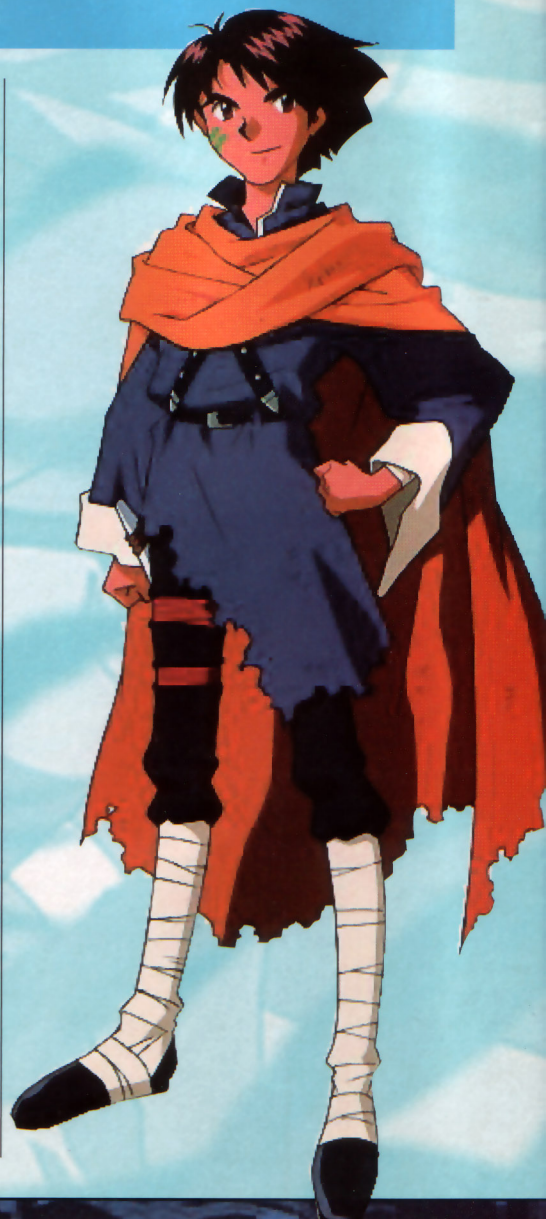


на подлости, оборвется веревка, на которой болтался Хиро. Упадут они, после такого тяжелого облома, прямо к жутким огненным монстрам, от которых придется уносить ноги. Эту работу возьмет на себя компьютер, так что наслаждайтесь комедией.

Управление вновь вернется к вам, когда герои целехонькими окажутся на свежем воздухе, и встанет вопрос о возвращении домой к деду. Ваш путь будет лежать на юг, через **Salyan Desert Pass**. Здесь можно будет найти травку (**herb**) и сотню монет. Также вы в первый раз сможете сразиться с противниками, что поможет разобраться в боевой системе на практике. На этой локации обратите внимание на статую богини Алтены (**Althena statue**), она того стоит. Подойдя к ней, вы можете полностью восстановить статус игроков. Такие статуи будут встречаться на протяжении всей игры. Ва-

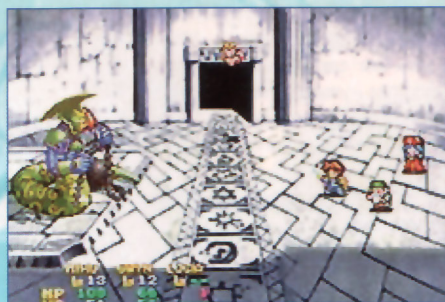


ши хождения будут прерваны появлением командующего войсками Алтены — Лорда Лео (**Lord Leo**) — на своем вездеходе :). Немного поболтав с Хиро, он направится в дом нашего дедули Гвуна (**Gwun**). Так что последуем, друзья, быстренько за ним. Искомая хибара окажется прямо на нашем пути по карте. Зайдя в дом, мы невольно подслушаем разговор Лео с



дедушкой Хиро. Как оказалось, кто-то подкинул информацию о приходе в наш мир Разрушителя, и теперь прямая задача Лео — изловить его и в тюрьму заточить. Подойдите к Гвуну, после короткого разговора он потащит Хиро на крышу, откуда открывается вид на **Blue Spire**, куда нам придется топать. Послушавшись совета, спуститесь в подвал и найдите в сундуке **Ancient Dagger**. В скором времени этот клинок нас будет очень сильно выручать. После подойдите к дедушке, он отдаст еще один важный артефакт — **Opal jewel**. И вот только теперь можно направиться к **Blue Spire**. Просто идите от дома Гвуна курсом на север и обязательно дойдите. Там обнаружите одиноко стоящую голову дракона. Гвун вставит один из драгоценных камней в левую глазницу статуи, нам предстоит повторить подобную операцию с правой. Это откроет путь в **Blue Dungeon**. На первом этаже, кроме обнаружения **Angel Tear**, вам необходимо опустить четыре плиты, снимающие защиту с двери, и можно идти дальше. На следующем есть четыре пещерки, в которых горят светильники. Погасите их, и вы получите возможность воспользоваться телепортом, который выполнен в виде шестиконечной звезды. Выйдя из подземелья, восстановите силы возле фонтана и заходите в башню. Подниматься вверх будет трудно из-за постоянных стычек с врагами. Зато будут и приятные моменты, как, к примеру, обнаружение на первом этаже **Angel Tear**, а на двух последующих — лечилок и монеток. Очередным неудобством будет желательное развитие персонажей до двенадцатого уровня.

Выйдя на крышу башни, найдите голограмму Голубой планеты (**Blue Star**), подойдите к ней, и вас неожиданно телепортируют в неизвестный зал, где Хиро и Руби станут свидетелями прихода



читься. Но, при любом раскладе, тактика такова: сначала Хиро просто атакует монстра, а **Gwyn** пусть применяет **Fractured Armor**. Такой ход заставит босса сосредоточить все атаки на Хиро, дав возможность дедушке кастовать магию, а нашему камикадзе лупить монстра **Poe Sword**. Не бойтесь, **MP** хватит на все. К тому же при таком положении дел Лучия находится в безопасности. Еще позволю маленькую подсказочку: когда босс раскручивает ядро над головой, это предвещает мощную атаку. Будьте осторожны.

Победив монстра и утерев слезы (все-таки первый босс незабываем), отправляемся к выходу, благо осталось чуть-чуть. Но на выходе нас под-



жидает очередная неприятность, а именно ожившие стражи подземелья в количестве 4 штук. Сами понимаете, нам против них не выстоять. Но неожиданно появившийся Лорд Лео уничтожит монстров выстрелом из корабельной **White Dragon Cannon**. Хиро станет благодарить Лорда за спасении жизни, но тому будет наплевать на сентиментальности, и он начнет расспрашивать о Разрушителе, подозрительно поглядывая на Лучию. Хиро, не растерявшись, объяснит, где его найти, и одуроченный Лео (он пока об этом не знает) кинется в башню :)).

ГЛАВА ВТОРАЯ, в которой нас постоянно преследуют неприятности, но нам пока везет

Вернувшись в **Gwyn's house**, дедушка отправится в подвал рыться в старинных книгах, ища способ помочь юной Лучии. Хиро же останется за ней присматривать, и, как назло, придется слушать, как бедняжка бредит. Вернувшийся Гвун сообщит,



БОСС: Blue Spire Guardian

Хватит радоваться! Я очень надеюсь на то, что вы послушались доброго совета, и герои развиты не ниже 12 уровня. В противном случае будите му-

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ
В ИЮЛЬСКОМ
НОМЕРЕ

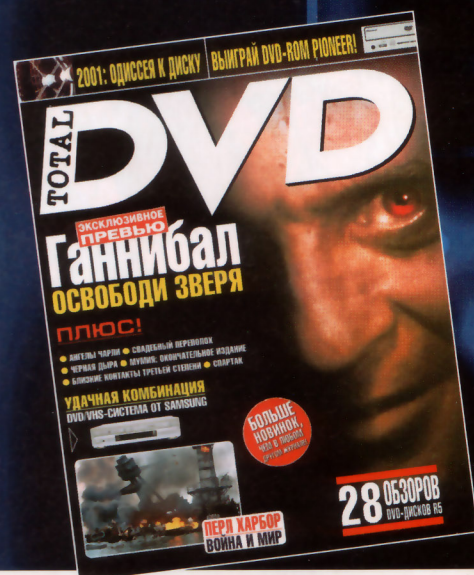
«ГАННИБАЛ»
НА DVD!

«ПЕРЛ ХАРБОР»
ВОЙНА И МИР

ПЕРВЫЙ В МИРЕ
DVD/VHS-АППАРАТ
OT SAMSUNG

ЛУЧШАЯ ДЕСЯТКА
РОССИЙСКИХ DVD-ДИСКОВ

СУПЕРКОНКУРС
С СУПЕРПРИЗОМ
DVD-ПЛЕЙЕР PANASONIC RV20



ЕЖЕМЕСЯЧНО
с апреля на русском языке

Российская редакция: 119034, Москва,
Коробейников пер., 1/2, стр. 6
тел.: 245-8859
e-mail: reklama@totaldvd.ru

ВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD

что он нашел того, кто сможет нам помочь. Это преподобный Ронфар (**Ronfar**), который проживает в деревеньке Ларпа (**Larpa**). Старик побегит готовить корабль, а нам надо выйти из дома и идти на пристань. Сев в корабль, плывите к западному берегу и, найдя там пристань, десантируйтесь. Спуститесь вниз по карте, и вы попадете в так нужную нам Ларпу.

Вот теперь можно в полной мере ощутить прелесть ролевой игры, побродив по городку и разговаривая с населением. Но сделайте это с пользой. За **Althena statue** найдите сундук с **Angel's Tear** и посетите оружейную лавку, в которой в отсутствие родителей заправляет мальчишка. Там приобретите Масе, которую пока некому отдать, но это пока. Затем идите в самое интересное место — бар. Там найдите человека, который коротает время в одиночестве за кружкой вина. Узнав, что мы ищем Ронфара, он направит вас в церковь, объяснив, что священнику место именно там. Посетив сие святое мес-



то и поговорив с главным священником о Ронфаре, который отправит нас обратно в бар, сказав, что такой бездари место именно там, и опишет мужика, с которым мы только что говорили. С гневом в душе возвращайтесь в бар и прижимайте шутника к стенке.

В честь знакомства Ронфар предложит нам, как бы странно это не звучало в баре, сыграть в кости, соглашайтесь. Примерно после четырех проигрышных для вас партий Лучия станет плохо, и Ронфар, подхватив ее на руки, отнесет к себе домой. Следуйте за ним. Когда вы будете стоять у кровати обессиленной, в дверь дома постучат, и на пороге появится Лорд Лео. Окажется, что они с хозяином дома старые друзья, а **Larpa** — просто очередной пункт проверки. Распровавшись, Лео отправится в храм, предварительно выставив кольцо окружения вокруг города. Поговорите с Ронфаром, и после очередной партии в кости он откроет проход в стене, да еще присоединится к вашей команде. Экипируйте его Масе и спускайтесь в подземелье. Там не будет ничего интересного, кроме сундучка в 500 монет. Как только дойдете до церкви, возьмите **Herb** и войдите внутрь. Подойдите к алтарю Алтены, и Ронфар произведет обряд исцеления. По завершении церемонии возвращайтесь домой через главные двери церкви. На следующее утро, проснувшись, и не обнаружив на положенном месте Лучии, Хиро бросится ее искать. Направьтесь к дому, который находится над **Althena statue**.



Возле него стоит человек, который безвозмездно отдаст нам **Lucia's Bromide** (поздравляем вас, вы получили первую бромидку в игре!). Зайдите в дом за спиной человека и полюбуйтесь на младенца в люльке. Появится мать ребенка и расскажет, что нужная нам девушка была здесь, и направилась к мэру. Посещение дома деревенского начальника (такой нехилый особняк на самом верху деревеньки) принесет несколько полезных вещей из сундуков **Saucepan Lid** и **Healing Nut**. Сам хозяин дома находится на последнем этаже. Он скажет, что Лучия ушла в доки. Там, среди песчаных кораблей, мы и найдем нашу недавнюю спутницу и увидим очень красивую заставку.

Поблагодарив нас за все, девушка отправится в **Dalton**, несмотря на все уговоры остаться и



продолжить путешествовать вместе. Как только об этом узнает Ронфар, он придет в неописуемый ужас. Еще бы, ведь Далтон — следующая цель полоумного Лео. Поэтому будет решено отправиться следом. Но перед этим зайдите в оружейную лавку и купите **Leather Armor**, по одной на брата.

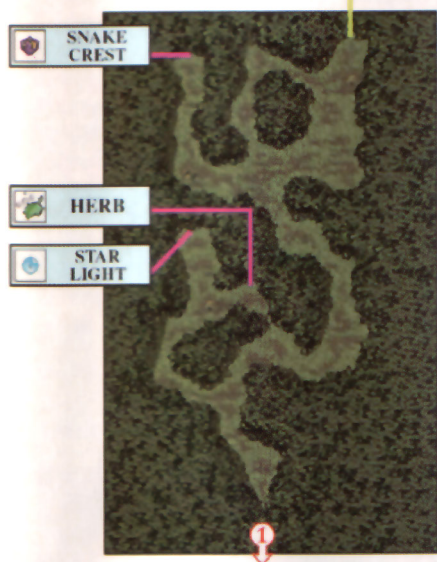
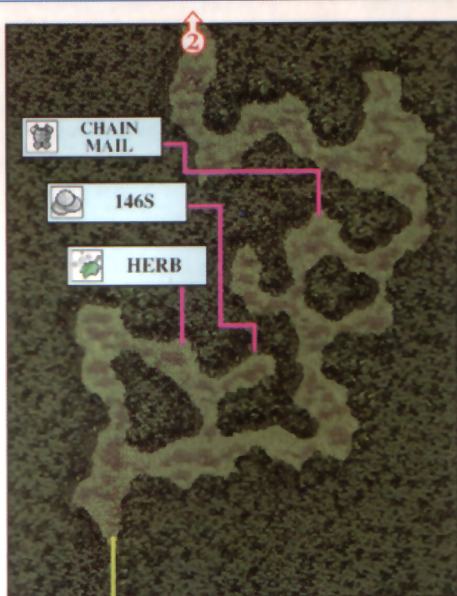
По глобальной карте идите на север, и вы попадете в **Salyan Desert Pass**. Местечко очень опасное, так как здесь водятся достаточно опасные враги, которые могут вас еще и отравить. Будет нелегко, но уничтожить желательнее всех, не забудьте подобрать ничейные 300 серебряников. Пройдя этот каньон, вы, наконец, попадете в **Dalton**, но будет поздно. Лучия уже в лапах Лео и доказывает, что она добрая и пушистая, а вовсе не искомый Разрушитель. Упрямый Лорд, не желая ничего слушать, приказывает отправить девушку в трюм. Для небольшого облегчения своей судьбы спасателей прикупите в военторге **Long Sword** за 700 у.е. и пробирайтесь на корабль по приставленному помосту.

В носовых отсеках нет ничего интересного, даже охрана не будет обращать на вас совершенно никакого внимания. Поэтому лучше сразу идите на корму и спускайтесь вниз. Обратите внимание на **Althena statue**, вам не раз придется возвращаться к ней и молить об исцелении. Чуть дальше вы впервые встретите законных в броню рыцарей, избежать которых невозможно. Не бейте их простыми атаками, а применяйте магию, особенно действенна **Destiny Dice** у Ронфара. Желательно получить от стражников, в виде трофея, **Iron Shield**. Блуждая по узким коридорам и обыскивая каюты, вы доберетесь до нижней палубы, где расположены камеры. В одной из них находится Лучия. Откройте дверь кнопкой на стене и попытайтесь убежать. Но появляется Лео, правда, забыв об осторожности, он зайдет в пустую камеру. Вот тут-то и запирайте его, после чего возвращайтесь старым путем наверх, в город.

Теперь будет время запастись в магазине нужными вещичками, посетить бар и, поймав на улице паренька, узнать имена четырех великих героев **Althen'by**. Заметьте, что статуя в местной церкви исцеляет исключительно за деньги. Соскучившись по приключениям, покидайте город и продолжайте держать путь на север, к **Starlight Forest**.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ, в которой мы встретим привидений, но они окажутся не главной опасностью

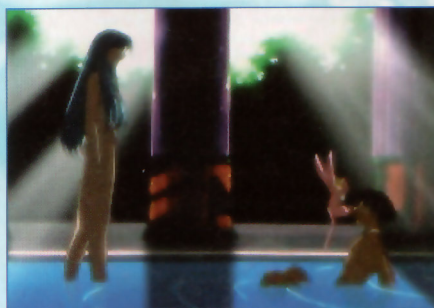
Войдя под своды деревьев, вы поймете, что данный лес представляет собой подобие лабиринта. Конечно, не столь запутанного, но поломать голову придется. Хотя вот вам одна подсказка — выход находится всегда в верхней части локации. Не забудьте подобрать в кустах 600\$.



Гуляя по лесу и распугивая гоблинов, которые очень боятся магии огня, вы выйдете к очень живописному месту, где временно и остановитесь. Поговорив с обоими членами вашего маленького отряда и выяснив планы на дальнейшую дорогу, продолжаем путь. По дороге вам повстречается очень приятный человек, оказавшийся старым другом Ронфара. После скоротечной партии в кости он пропустит отряд дальше. Обратите внимание, как был замаскирован проход. Именно такие места в кустарниках вам и придется искать далее. Плохо то, что на одной локации их несколько, и всего один путь верный. Зато за фальшивыми иногда скрываются сундуки с сокровищами. Так что не пропустите **Star Light**, **Snake Crest**, \$150, **Chain mail** и несколько лечилок. Если будут проблемы с врагами и здоровьем, не поленитесь и вернитесь к началу пути, чтоб излечиться около статуи. Враги вновь не появятся.

Когда темнота в лесу станет практически непроглядной, на пути попадется большая поляна, где остановился караван бродячих артистов. Ваш приход будет своевременным, вечернее веселье у них в самом разгаре, что и покажет очередная аниме заставка. Еще она вам покажет прекрасную танцовщицу Джеан (**Jean**), которая, отреагировав на ваши бурные аплодисменты и похвальные восклицания, подойдет

к ней. Разведя на разговор эту красавицу, задайте ей три вопроса в произвольном порядке. И в самый ответственный момент на вас нападет нечто зеленое, длинное и хватающее. Проживет оно не долго, но спасет всех... нет, не Хиро, а Джеан! Вот вам и сюрприз, оказывается работники искусства тоже умеют драться. После этого инцидента все разойдутся спать, что и



вам советую. Наутро поговорите с Ронфаром и, пройдя от каравана в правую сторону, вы попадете к **Statue of Althene** и бане! Внутри действует простое правило — девочки направо, мальчики налево. Понятно? А вот Лучия не поняла, так что будет потрясающая и сногшибательная заставка...

Когда команда вновь окажется на улице, в кустах подберите **Life Jewel**, а вернувшись к бассейну, в котором отмокал Хиро, получите **Iron Clogs**. Теперь направляйтесь назад к каравану и смотрите, как растения, похожие на вчерашнее, похищают ваших друзей. Быстрее поговорите с Джеан и получите от нее лестницу, при помощи которой можете спуститься под землю и ободрать наглому зеленому монстру все листики. Джеан пойдет с вами.

BOSS: Plantella

Вот и первая серьезная проблема на вашем пути. Если общий уровень персонажей ниже двадцатого, то лучше вернитесь в лес и прокачайтесь. Пускай это и займет немалое количество времени, но зато спасет нервы. К сожалению во время боя Лучия будет кастовать защиту исключительно на себя, так что о других членах команды придется заботиться вам лично. Сам босс имеет три формы. В первой монстр будет

знакомиться. После, осмотрев местность, вы поймете, что идти дальше вроде бы некуда. Что ж продолжаем осмотр стоянки. Посетите все три повозки и, прикупив в магазине лечилки, осмотрите странного вида аппарат, похожий на катапульту. Он еще повстречается на нашем пути. Отыскав в толпе начальника всего этого балагана по имени Гибан (**Giban**), пообщайтесь с ним. В разговор вступит Джеан, но после быстрого убежит. Наглым образом идите за



наносить повреждения в **40 HP** с добавлением **poison**, во второй у него появится вредная привычка плевать... шипами, снимая тем самым все те же **40 HP**, но сразу у всех героев. И, наконец, при появлении третьей формы вы поймете, что растения тоже бывают красивыми, но отнимающими этой красотой по **80 HP**! Вот только почему-то эта атака будет применяться исключительно против Хиро. Для быстрого избавления от сорняка доверьте Ронфару лечение персонажей, Хиро пусть рубит все **Poe Sword**, а Джеан использует магию **Moth Dance**.

После счастливого исхода боя вы окажетесь на поверхности, где Гибан будет продолжать благодарить вас за спасение. В разговор вновь вмешается Джеан и сообщит, что горит желанием отправиться за приключениями с вашей компанией. Cool — скажите вы и будете совершенно правы.

Идите наверх, и там, где раньше дорогу закрывали побеги растений, встретите девушку. Потолкните с ней, и она подарит вам очередную бромидку — **Jean's Bromide 2**. После недолгого странствия по глобальной карте вы попадете в **Takkar**. Сразу посетите оружейную лавку и порадуйте Ронфара **Silver Mace**, а за гостиницей подберите **Star Light**. После, найдя большие ворота в северной части города, попытайтесь пройти дальше. Однако вас не пропустят, так как ворота не открывают без особой надобности. Направляйтесь напиваться с горя в местную харчевню. Там вы встретите «таинствен-



ную незнакомку» в черном балахоне. Она немного поболтает с вами и уйдет, а вы, набравшись сил и найдя в подсобке **Passion Fruit**, отправляйтесь ломать комедию к воротам. Запугивание стража наличием в вашем отряде Разрушителя, страшными бедрами, которые обрушатся на него, и прочей чепу-



хой, которую рассказывают на ночь детям, пользы не принесет. И тут вновь покажется «таинственная незнакомка» (профессия это такая), поведает вам на ушко, что существует обходной путь на север, и даже откроет калитку в **Takkar Mountain Pass**. Пройти этот участок приключений совсем не сложно, даже полезно, так как вы получите **Purity Ring** и **Wind ring**. Самое интересное начнется чуть позже, когда вы попадете в дом с привидениями (**Haunted Manor**). Бои будут сложными и изматывающими, а сам особнячок представляет собой легкий лабиринт, который приведет вас прямо к боссу.

BOSS: Magic Tester LX1

Над нами определенно издеваются, теперь я в этом уверен. Сначала дом с привидениями, теперь вот этот чудо-клоун с барабаном. Но, несмотря на свой веселый вид, он может доставить предостаточное количество хлопот. У вас, например, очень быстро закончатся **MP**, так что не скупитесь и используйте **Star Light**. Бойтесь его



атаки, которая усыпляет ваших героев. Бить босса придется долго и очень упорно, ведь он имеет примерно **4200 HP**!

Когда бой закончится, вы увидите «таинственную незнакомку», выбирающуюся из обломков Мега Тестера. Она тут же обрушит на вас потоки брани за поломку ее любимой игрушки. Но, сменив гнев на милость, начнет молить взять ее с собой. Конечно, почему бы и нет, лишняя красавица нам



не помешает, да еще владеющая черной магией. Кстати, зовут ее — Лемина (**Lemina**).

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ, в которой нам дважды пришлось летать, но оба раза неудачно

Выходите через северную дверь дома и окажетесь на обрыве, где Лемина решит порадовать вас, прокатив на своем ковре-самолете. Но Старик Хоттабыч из нее не выйдет, и вы весело упадете вниз. Немного придя в себя и поняв, что все целы, Хиро поведет отряд в город **Nota**. Но так как прямой дороги нет, придется пройти через пещеры **Bandit Butte**.

Место это, скажу я вам, явно не для прогулок. Монстры попадают страшные и ужасные, но бить их надо. Это позволит вам выбраться отсюда и накопить приличное количество экспойнтов. Обратите внимание на сундучки, в которых можно найти **Wind Staf** и **Shiro Crest**. Эти вещички пригодятся хотя бы для продажи. Выйдя из пещер, дойдите по карте до **Nota**, который находится северней. Город мне очень напомнил Будапешт до объединения. Одна половина города на одном берегу, другая — на другом. Сейчас мы находимся в восточной части, и, при попытке перейти по мосту через реку, нас остановят. Сам Лорд Лео решил все-таки арестовать неуловимую пятерку. Но ничего у него не получится, наш отряд спасется бегством, а жители города повысят себе настроение, смотря, как армия «глупого» командира потерпела очередное фиаско. Теперь не спеша осмотрите городок, купите **Broad Sword**, найдите **Baeded Necklace** и **Star Light**. Выйдя из городка, направляйтесь на север, к месту под названием **Carnival**. В этом парке развлечений можно поиграть в кости, как когда-то играли с Ронфаром, но теперь удача будет на ва-

шей стороне, так что есть большая вероятность разбогатеть. Я по крайней мере проиграл всего два раз из более трех сотен попыток.

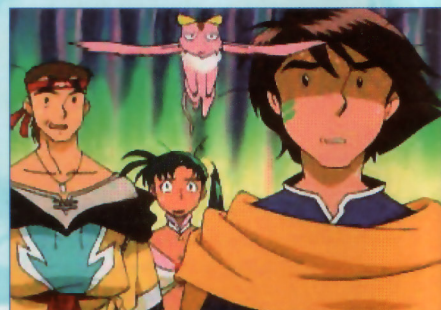
Вдоволь отдохнув, пройдите дальше по парку, и вы встретите Гибана. Он будет рад вас видеть и сразу согласится вам помочь с **Magic Arrow** (та штука, которую вы рассматривали), что можно использовать для полета в **West Nota**. И тут будет самое интересное. Прекрасная половина вашей команды отправится переодеваться перед стартом, а вы должны проявить себя как настоящий ценитель женской красоты и пойти подсматривать. Для этого интересного занятия направляйтесь к средней повозке, но закончится все далеко не в вашу пользу.

Закончив краснеть и извиняться, подойдите к старичку, который стоит возле **Magic Arrow**. Он про-



верит готовность своего аппарата и пригласит всех на посадку. Но в самый последний момент, когда уже повернут ключ на старт, появится Лео и развернет наш корабль, так что лететь придется в совершенно противоположную сторону от запланированной и упасть в **Mystic Ruins**.

Подойдя к центру непонятной постройки, отряд телепортируется внутрь, где вы увидите застав-



ку, повествующую о событиях тысячелетней давности и последнем **Dragonmaster'e Alex'e**. Речь конечно же идет о событиях первой части игры, т.е. **Lunar: SSSC**. Насладившись столь волнующим моментом, вы поймете, что в башне есть кто-то кроме вас. Так оно и есть, к вам выйдет Галеон (**Ghaleon**). Узнали, кто это? Самый-самый главный вражина первого **Lunar-a**. И он призывает Лучию, пожелает нам успехов и испарится, так и не подсказав, где выход. Придется искать самим. Пройдите в коридор, из которого появился Галеон, и восстановите силы возле статуи. Далее вы окажетесь в зале, у которого отсутствует пол, а вместо него много подвижных платформ. Проход дальше обнаружится в противоположной стене, для достижения которого предстоит решить головоломку с перемещением этих самых платформ. Не стоит забывать о призах, запрятанных в боковых помещениях. Вы сможете найти **Fire Staff**, **Dream Crest**. Враги же, населяющие это место, достаточно сильны и живучи, их убийство представляет целую проблему. Однако все



ваши победы, наконец-то, будут щедро оцениваться суммой, на которую можно прожить.

Выйдя в сад и сумев открыть защищенную магией дверь, вы попадете на глобальную карту и, конечно, направитесь в **Nota**. Но неугомонный Лео и здесь вам устроит засаду. Но пленения не состоится, по непонятным причинам, помощь придет со стороны Галеона. Интересно, с чего такая услуга? Ну да ладно, на этот вопрос получим ответ позже, сейчас лучше дойти до пункта назначения и перейти через мост. В **West Nota** потратите деньги на оружие для Хиро и на поправившиеся вам браслеты. Подберите в городе **Life Jewel** и уходите на север, в заснеженные горы.

ГЛАВА ПЯТАЯ, в которой мы встречаем Белого дракона, но пока об этом не догадываемся

Ура, снег! Даже не просто снег, а настоящая метель. Просто мы попали в город **Zulan**. Достаточно большой населенный пункт с небольшой проблемой — здесь холодно и оружейный магазин отсутствует как явление. Но зато есть возможность прикупить неплохую броню. Закончив знакомство с городом, найдите большой дом справа от статуи Алтены, на втором этаже (не пропустите там **Plate Armor**) которого можно поговорить с мэром. Он расскажет про ужасного монстра, который завелся в горах и наслал снежную бурю на его город. И добавит, что, кроме нас, помочь больше никому. Хиро, безусловно, согласится помочь, чем вызовет раскол в команде. От вас уйдет Лучия.

Покинув город через северный проход в скалах, вы окажетесь в заснеженных горах. Не думайте, что виновник беспорядков сам выйдет к вам и скажет: «Здравствуйте!». В поисках этого чудовища вам придется пройти по склону горы, отбиваясь от злобных монстров, которые, из-за тяжелых климатических условий, боятся огня. Путь ваш будет попеременно пролегать то в пещерах, то по поверхности. Входы в эти пещеры закрыты снежными завалами. Чтобы пробраться внутрь, придется прибегать к помощи Руби, которая своим огненным дыханием будет растапливать снег. Где-то посередине пути вас настигнет снежная лавина, унеся с собой. Придя в себя, Хиро с ужасом поймет, что на самом деле погиб, а тем, что снова дышит, обязан вернувшейся Лучии. Как и следовало ожидать, все остальные члены отряда также лежат поблизости и не проявляют признаков жизни. Оживите всех и приготовьтесь к битве.

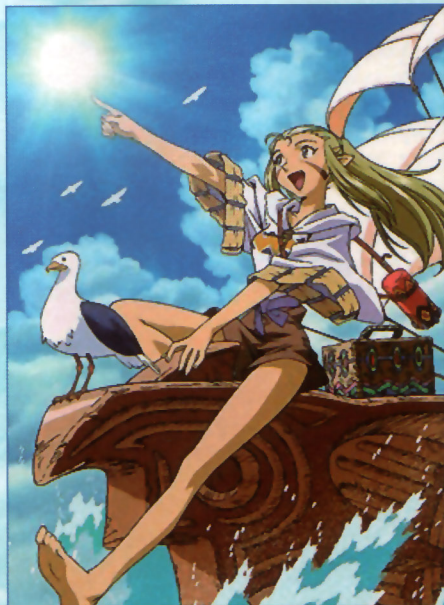
BOSS: White Yeti

Если не видели снежного человека в реальной жизни, то пристальной смотрите на экран. Впечатляет он не только своими размерами, но и атаками, которые могут поражать сразу несколько членов вашего отряда. Например, лави-

на (**avalanche**) снимет **70 HP** сразу у всех. Еще босс может применить атаку, вводящую кого-то из героев в транс, не позволяя тем самым совершать ход. К его преимуществу можно отнести и возможность полностью блокировать удары. Используйте эти редкие моменты для лечения. Все-таки, несмотря на всю мощь, босс долго не продержится из-за малого количества **HP**. Хиро должен атаковать **Poe Sword**, Ронфар по вашему желанию может кастовать **Calm Litany** или лечить команду. Джеан пусть просто кидает веер, а Лемина использует **Flame Shot** и **Power Flame**. Как бы это не звучало странным, Лучия тоже примет участие в битве. Ура, наконец-то дождалась от этой тихони решительных действий. Она не только будет ставить щиты на всех героев, но и применять **Napalm Shot**. К сожалению, управлять ею нам так и не позволят. Вот такие дела.

После того как мэр поблагодарит вас за все то добро, которое вы сделали, покиньте город в южном направлении и без проблем дойдете до очень большого прибрежного города — Мерибия (**Meribia**). И, я думаю, не ошибусь, сказав, что это самое урожайное место по бромидкам в игре. Их поиск начнем в баре. Возле стойки будет крутиться человек, который нам подарит бромидку с изображением героини первого Лунара, **Jessica's Bromide**. Теперь на очереди посещение магазина Рамуса (находится в западной части города). Поговорите там со стариком, и, после длительных уговоров, дедушка все-таки согласится отдать **Lemina's Bromide 3**. Третья и последняя спрятана в бочках, в верхнем левом углу здания — **Lemina's Bromide 2**.

Вдоволь насмотревшись на новенькие картинки, посетите оружейника, прикупив там новый арсе-



нал для Хиро и Джеан. От магазина оружия идите направо и входите в ворота. То место, куда вы попали, является резиденцией Мастера Лунна, одного из четырех героев Алтены. Он расскажет, что поблизости от города, в **Taben's Peak**, засела шайка бандитов, и предостережет от дальнейших приключений. Еще расскажет о странной секте, именуемой **Shadow Dragon Cult**. Тут окажется, что Джеан была в свое время похищена ими, но ей удалось спастись. Ну а коль мы такие упрямые, совсем себя не ценим и хотим продолжить дорогу, то Мастер пообещает всяческую поддер-

В ПРОДАЖЕ С 1 ИЮЛЯ



Отдыхать,
учиться, зарабатывать
деньги, мелко пакостить
окружающим =)...

Что можно
делать летом?

Все это - в спецвыпуске "Х-лето"!

Работа для хакера

Пейнтбол - враг у ворот!

Учеба для халевщика: бесплатные курсы

Картинг - путь к "Формуле-1"

Прогулки по лесу с металлоискателем:
звенящий лес

Работа за границей: 1000 у.е. за 14 дней

Прыжки с парашютом и полеты на самолетах
- доступнее, чем кажется

Московские диггеры:
куда бежать от атомной войны

Также в номере: Х-конкурс, варим свое
продвинутое пиво, брэйн - джаз, раскрутка
для музыканта, и многое другое.

спецвыпуск
ХАКЕР
#5

(game)land
www.gameland.ru



жку. Вот теперь можно смело покидать город в северо-восточном направлении.

Двигаясь вперед, мы наткнемся на быстро возведенную баррикаду, которая препятствует дальнейшему движению в Ванэ (**Vane**). Поэтому сворачивайте в сторону и смотрите аниме заставку о поимке Руби.

Схватит летающую кошку парень неопрятной внешности, у которого настроения для разговоров не будет совершенно, так что он просто убежит в **Taben's Peak**. Ладно, делать нечего, бежим за ним. Как выяснится немного позже, не так здесь и опасно. Местность населяют монстры из **Haunted Manor**, только вот платят за них уже больше. Так что мочите их всех — ради обогащения. Еще, обшарив все вокруг, отыщите **Lucky Ring, Spirit Mace, Cute Ribbon**. Преодолев все трудности и пробравшись наверх, вы вновь увидите юнца, за которым гнались. Зовут его, оказывается, Нэл (**Nell**). И как только вы решите к нему подойти, на вас набросят сеть, после чего доставят в местную тюрьму. Поговорив со всеми сокамерниками, укладываясь спать и спите крепко, так как с утра да пораньше вас разбудят и погонят на общественные работы. Выйдя из застенка, вы будете просто поражены тем, куда попали. Все что будет твориться вокруг вас, напоминает детский сад, в котором уволчили всех воспитателей. Поговорив с Джеан, развлекающей детей танцами, найдите Лемину, которой доверили пылесос, а пройдя дальше, найдете, так сказать, «кабинет» нашего похитителя — Нэла. Он вел приватную беседу с Лучией, которая подметила интересный факт, что этот парень единственный взрослый среди детей. Но договорить нам не дадут истошные крики, доносящиеся откуда-то сверху. Последуйте за Нэлом и там, где ранее наводила чистоту Лемина, поднимитесь по коридору наверх. Но, к сожалению, мы немного опоздаем, и нескольких детей уже похитят незваные гости из **Shadow Dragon Cult**. Опекаленный Нэл проводит вас к себе в «кабинет», где расскажет, что похитителей можно перехватить в канализационной системе Мерибии. Не теряя времени, поспешим спасти деток, оставив Лучию здесь. При выходе у вас будет выбор: спускаться той же дорогой, которой и поднимались, что приведет к новым дракам и получению лишнего EXP, или спуститься на гондole, подойдя к парню, который возле нее дежурит. По моему мнению, лучше потерять немного времени и попинать противников, чем страдать от недостатка денег и непороченных героев.

ГЛАВА ШЕСТАЯ, в которой мы бродим по канализации, но черепах-переростков не встречаем

Придя в Мерибию, сразу направляйтесь в **Ramus' shop**. Поговорите со стариком, от которого ранее получили бромидку, и заходите в дверь за его спиной, через которую и попадете в канализацию. Как и положено, подобные места наводнены монстриками, которые боятся огня. Если уровень развития ваших героев примерно двадцать седьмой, то на врагов можно не обращать особого внимания, они будут не очень опасны. Все ваше внимание придется уделить нахождению призов и правильной дороги в запутанном лабиринте. От того места, где вы появились, пройдите на запад, нажмите на кнопку и, спустившись вниз, найдите **Star Light**. Перейдите через мост на севере и сразу сверните направо. Там должна быть комната с еще одной кнопкой. Нажмите на нее и возвращайтесь к мос-

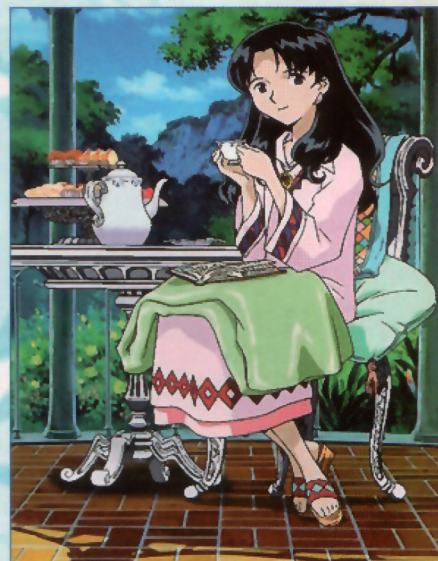
ту, от которого идите вверх, еще через один мост. Повернув направо, идите до конца и подберите **Dew Ring**. От места расположения находки пройдите немного на запад и спуститесь вниз. Отсюда пройдите направо, поднимитесь наверх, нажмите кнопку и возьмите из сундука **Soul Bandana**. Теперь вернитесь немного назад и спускайтесь вниз. Найдя опущенный мост, пройдите от него налево и нажмите очередную кнопку. Возвращайтесь к мосту и идите вниз. Затем поверните налево и ищите еще один мост, но поднятый. Возле него есть дверь, обставленная сундуками. Возьмите из сундуков два **Star Light** и заходите в дверь. Нам сюда :). Как вам маршрутик? Заблудиться практически невозможно, но я бы предпочел всегда ходить по картам и делиться ими с вами. Войдя в дверь, вы наткнетесь на конвой с похищенными детьми. Предводитель бандитов, носящий маску, прикажет своим людям атаковать вас, что приведет к небольшой битве против четырех ниндзя. Эти чуваки слабы против **Freeze Claw** и **Butterfly Dance**, так



что не купитесь, применяйте магию, и победа ваша. Как только вы хорошо их отделаете, Джеан попытается прикончить еще и главаря преступной организации, но неудачно, с него только слетит маска. Он же спокойно запрыгнет в поджидующий баркас и уползет. Ладно, не расстраивайтесь, ведь главная наша задача выполнена — мы спасли детей. Об этом необходимо сообщить Нэлу, который уже нас заждался. Да еще не помешает Лучию забрать. Так что возвращаемся в **Taben's Peak**. Когда мы будем на подходе, Нэл выйдет нам навстречу и лично поздравит с успешным исходом операции. После торжественной части разыщите Лучию, она сидит на детской площадке, где чуть не произошла стычка с отрядом **Shadow Dragon Cult**. Еще на подходе мы услышим ее прекрасный голос, разносящий по округе слова красивой песни. Дойдя до нее, мы удивимся еще больше — Лучия укачивает ребенка в люльке! Что ж, она становится все больше похожей на человека. На звуки песни сбегутся все остальные, и будет принято решение продолжать путь в Ванэ. При выходе из **Taben's Peak** Нэл догонит вас, чтоб подарить **White Dragon Wings**. Спускайтесь к гондole и на развилке идите направо, туда, где раньше дорога была заблокирована.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ, в которой Лемина теряет дорогого ей человека, но понимает, что не все еще потеряно

Идя по карте на юго-восток, вы дойдете до города **Vane**, родины Лемины. Но не заходите в него, а пройдите чуть дальше и посетите магический транспортер. Возле него бродит парень, подойдите к нему для получения **Mia's Bromide**. Вот теперь можно идти в город, но в него нас не пустят, так как город оцеплен по случаю визита Волшебника Боргана (**Borgan**). Не помогут даже угрозы Лемины. Что ж, ничего не поделаешь, придется



идти в обход. Вернитесь к магическому транспортеру, встаньте на звезду, Лемина прочтет заклинание, и вы окажетесь в подземельях. Это место имеет отличительную особенность, здесь нет призов. А тот единственный, что лежит около выхода, Лемина не позволит взять. Брррр, как она могла! Выйдя в город, направляйтесь в особняк, что в верхней части поселения. Там, в центральном зале, Борган пристает к матери Лемины — Мирии (**Miria**). Потребуйте от него, чтобы он немедленно покинул город. Затем поговорите с Мирией и снова с Борганом. После этого он испарится, заодно похитив мать Лемины. Бегите за юной ведьмочкой и успокойте ее. При разговоре выберите второй пункт. Немного поплакавшись в жилетку Хиро, она осознает, что спасти мать можно, и решит мстить!

Начало подготовки к дальнему пути начните прямо в особняке — путем опустошения двух сундуков. После вспомните еще об одном сундучке, который остался в катакомбах, и завершите подготовительные мероприятия в лавке оружия. Еще уделите внимание местной библиотеке, где в конце третьего правого стеллажа отыщите **Lemina's Bromide 1**. От города идите на юг к **Sluice Forest**. Найдя в нем **Vigor Ring, Warrior Crest**, не спешите покидать лес. На данный момент это очень хорошее место для прокачивания героев, так что не упустите возможности для достижения хотя бы тридцать первого уровня. После длительной процедуры наведения





шухера в лесу вы попадете к **Water Ruins**. Здесь отряд останется на ночлег. Ночью Хиро проснется от плеска воды в ближайшем водоеме и пойдет поглядеть, в чем там дело. Нам такая возможность тоже будет дана посредством красивой аниме-заставки. Утром, продолжив дорогу, отряд придет к портовому городу **Azado**.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ, в которой нас сначала бьют, но потом предлагают дружить

Идя в храм, который расположен в самом конце города, обратите внимание на гигантскую статую богини и странный факел в ее ладонях. Не к месту он здесь как-то, это вам не Прометей. Пройдя под своды святого здания, мы узнаем от человека возле статуи Алтены, что старый священник, которого мы ищем, ушел в отставку и теперь живет в доме с красной крышей. Найдите подобный дом и поговорите с пацаном, который не дает нам войти. На шум выйдет Бэлс (**Balse**), тот субъект, которого мы и разыскиваем. Он сразу проводит нас в дом и, после повторного разговора, даст дружеский совет, суть которого будет заключаться в том, что для более безопасной посадки на корабль следует дожидаться ночи. Кроме того, он, как радушный хозяин, разрешит остаться у него дома. Не отказывайте себе в удовольствии отоспаться.

Как только ночь кинет на город покрывало тьмы, выходите на улицу и двигайтесь от дома налево, где с пристани пробирайтесь на корабль. На палубе Руби решит осветить нам дорогу, и на свет прибежит команда, во главе которой наш старый знакомый Лорд Лео. Оказывается, в темноте не только легко проскочить мимо охраны, но и спутать корабли. В начавшейся драке верх возьмет законная власть, то есть не вы. Хиро с компанией повяжут веревками, но это не лишит его возможности ползать по палубе. Воспользуйтесь столь экзотическим способом передвижения и потолкуйте с Лео о жесткости пут и возможном освобождении. И в этот момент начнут происходить странные вещи. На город с неба начнет литься огненный дождь, воспламеняя все что горит. А причина такого ужаса находится над храмом, в руках Алтены. Лео быстренько освободит Хиро и Ронфара для того чтоб взять с собой спасать город.

Спустившись на пристань, восстановите силы около статуи и начинайте пробираться через бушующее пламя к храму. На вас будут нападать исключительно огненные монстры. Бои с ними не так страшны, вы ведь не забыли про статую на пристани. На полпути вы найдете раненого Бэлса, и Ронфару придется исцелить его. Когда вы попадете внутрь храма, начинайте подъем наверх через правую дверь, по внутренностям статуи. Когда появится выбор направления пути, продолжайте подъем, и в конечном итоге вы окажетесь на свежем воздухе, около того самого факела. Но это не просто пучок огня, а самый настоящий босс.



BOSS: Flame Phoenix

Против него нет особых ухищрений, все очень просто. Хиро и Лео применяют магические атаки на себя, а Ронфар должен успевать их лечить. Вот и все, но длиться это будет достаточно долго, так что не засните.

Когда будете спускаться, на том месте, где дорога разветвляется, спуститесь вниз, чтобы разжиться **Healing Crest** и **Seal Crest**. Вернувшись на **Dragon Ship**, смотрите сюжетные сцены с перерезанием веревок сестрой Лорда Лео. Когда ваш корабль будет в открытом море, а управлять можно будет только Хиро, отправляйтесь на верхнюю палубу, где вас ждут Лучия и две заставки, которые венчают первый диск игры! Поздравляю, но это далеко не конец, а только начало самого интересного, когда тайны только начнут открываться, при условии, что вам не лень поменять диски.

ДИСК ВТОРОЙ

Глава девятая, в которой все становится понятным, но радости от этого мало.

Вот, наконец-то, и достигнута цель нашего долгого и изнурительного похода, мы в **Holy City Pentagulia**. Сойдя по трапу,

сразу же наткнемся на встречающую делегацию, состоящую из одного Галеона!! Вопрос номер один — что этот гад здесь делает? Когда Лео убежит готовить прием, поговорите со своей командой и проходите внутрь города, где находим вход в главное здание. На втором этаже нас уже дожидается Лео. Подойдите к нему, и он поведет нас на аудиенцию к богине Алтене. Как только ее божественность предстанет перед вами, Лучия обнаружит подставу, типа Алтена вовсе не Алтена, а самозванка! Вопрос номер два — как это так? Но размышлять нет времени, Хиро нападает на Галеона и, естественно, проигрывает битву. В итоге его и Руби заточат в тюрьму Белой башни Пентагулии (**White Tower of Pentangulia**).

Очнувшись, поговорите с Руби. Неожиданно появится некто в маске и отключит магическое ограждение. При ближайшем рассмотрении окажется, что это Лорд Лео нацепил на себя маску и стал считать себя героем. Даже придумал себе подобающий псевдоним — **Mystere!** Теперь вам необходимо освободить остальных, которые также оказались в заточении. Начинайте спускаться с башни. По дороге подберите **Healing Ring** и **Platinum Blade**. Последним немедленно экипируйте Хиро. Враги на вашем пути будут встречаться достаточно часто, но не будут отличаться достаточной живучестью. Просто знайте, что дорога ваша не будет усыпана розами :). Спустившись в подземелье, найдите статую Алтены и восстановите силы. Теперь у вас есть выбор — кого идти выручать. Советую начать с Ронфара, находящегося в Красной башне (**Red Tower**). Найти дорогу туда легко по колоннам красного цвета и проходите в туннель возле них.



В Красной башне находятся очень быстрые противники, от которых убежать невозможно. Здесь можно найти **Silver Light** и **Hellfire Staff**. Поднявшись наверх, мы освобождаем Ронфара, который поведал историю, как он сюда попал.

Спустившись вниз, направляйтесь в Синюю башню (**Blue Tower**), которая находится на юго-западе. В ней можно получить **Jewel Gauntlet** и прихватить в подарок для Джеан — **Ritual Hairpin**. Танцовщицу мы, естественно, найдем на последнем этаже. Теперь на очереди осталась последняя, Темная башня (**Black Tower**). При ее посещении найдите **Jewel Gauntlet** и еще один **Ritual Hairpin**. Наверху, освободив Лемину, в последний раз спускайтесь в подземелье. На первый взгляд покажется, что больше идти некуда, но это не так. Подойдите к статуе Алтены, и вам откроется проход в главное здание. После просмотра сцены с плененной Лучией, проберитесь в главный зал и освободите ее. После — бегом на второй этаж, где, следуя примеру Лучии, прыгайте с моста. Упадете вы возле секретной, пятой башни Святого города, в которой по плану и заключена настоящая богиня Алтена. Но появившиеся враги не дадут полностью разобраться в происходящем. Более того, они чуть не убьют нас. Но спастись удастся только благодаря чуду, точнее телепортации...

Куда занесет наших героев и какие испытания ждут их впереди, узнаете в следующем номере.

Окончание следует

PlayStation



АНКЕТА

Имя\адрес\
контактный телефон\

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15
☐ 15-21
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

LUNAR 2

ETERNAL BLUE COMPLETE

Окончание (начало в номере 7'2001)

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ,
в которой нам пришлось предать друга,
но он на это не обиделся.

В прошлый раз мы остановились на том, как наши герои спасались бегством из башен **Holy City Pentagulia**. Бегство было магическим, и в итоге нас занесло на **Taben's Peak**, прямо к Нэллу. Как окажется, он напрямую причастен к нашему спасению, ведь он - Белый дракон (**White Dragon**). Когда вы будете разговаривать со своими друзьями, в помещение вбежит мальчишка и сообщит о приближении **Dragon Destiny**. Как только Нэлл покинет нас, спускайтесь с горы и идите в сторону Ване. Найдя **Dragon Destiny**, поднимитесь на борт, где вам придется сразиться с Лео.

Босс: Lord Leo

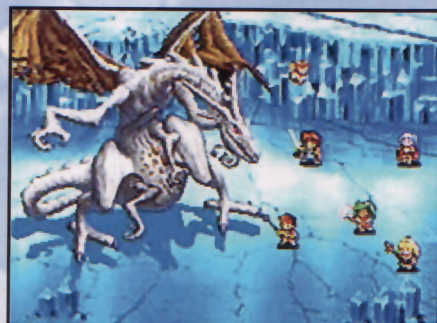
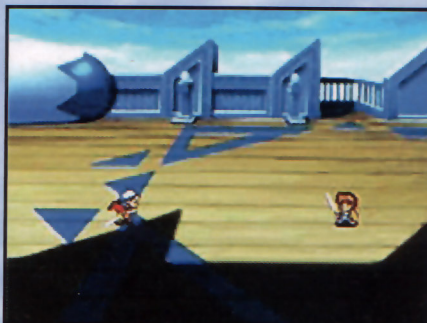
Это даже боем назвать нельзя, так как Лео совсем не хочет выигрывать его. Короче, поддается по всем статьям, что вам будет только на пользу. Конечно, это подло - драться с Лео, после того что он для нас сделал. Но зато после победы вы получите **White Dragon Aura** и просто так, в подарок, великий и ужасный - **Dragon Destiny Ship!!** На корабле направляйтесь к Мерибии, затем уже по воде держите курс строго на запад и выезжайте на берег, между двух горных цепей. Дальше придется немного протоптать через горы на север, до пещеры.

Войдя в пещеру, экипируйте Лемине **Thief's Staff**. При помощи этой жезла вы получите возможность украсть у врагов с именами **Chiro** и **Shiro Mongrels Chiro** и **Shiro Crests** соответственно. Продолжайте продвигаться в глубь пещеры. Вскоре вы наткнетесь на ледяные кристаллы, торчащие из земли, которые будут попадаться на вашем пути довольно часто. Преодолеть это препятствие своими силами вы не сможете. Но на помощь, как ни странно, придут враги. Они имеют приятную способность к разрушению этих преград, открывая тем самым вам дорогу дальше. Блуждая по пещере, найдите **Avoidence Ring**, **Protection Ring**, **Chiro Crest**, **Wind Crest**, **Angel Ring**, **Ice Staff**. Дойдя по последней части пещеры, обязательно сохраните игру, так как ваш отряд наткнется на стража, который как две капли воды похож на Белого Дракона.

Босс: The White Fiend

Если вы посчитаете, что первый из четверки ложных драконов должен быть слабым, то вас убедят в совершенно обратном. Этот бой будет очень затяжным и сложным. Как и любое снежное создание, **White Fiend** ненавидит огонь. А огонь - его!). Так что не стесняйтесь и по возможности применяйте что-нибудь зажигательное. Тактика такова: Лемина пусть использует **Single Flame**, Ронфару придется лечить команду. А Хиро отводится роль разрушителя, так что пусть все рубит физическими атаками или **Poe Sword**.

Пройдя в туннель, который был за спиной свежеебитого монстра, вы найдете кристалл, заключающий в себе настоящего Белого дракона. Нэлл возьмет **White Dragon Aura** и совместит ее с кристаллом, после чего вы увидите живого драко-



на в натуральную величину. **White Dragon Aura** вернется к вам в виде **White Dragon Crest**, экипировав который любому из персонажей вы получите в свое распоряжение магическую защиту **White Dragon Protect**, которая защитит от любой атаки за **50 MP**. Но всего на один раз.

Возвращайтесь в пещеру, и вы встанете перед очередным выбором. Либо выбираться отсюда дорогой, по которой пришли, через кучу уже знакомых вам монстров, или при помощи магии, потеряв совсем немного **MP**. С первым все понятно, а для претворения в жизнь второго варианта примените ронфаровскую **Escape Litany**, и вы окажетесь возле выхода из пещеры.

ГЛАВА ОДИНАДЦАТАЯ,
в которой мы впервые участвуем
в турнире, но, как ни странно,
становимся чемпионами.

Вернувшись на **Dragon Destiny**, держите путь на юг, где найдете городок Хорам (**Horam**), в котором располагается школа боевых искусств. Пока вроде ничего подозрительного здесь не наблюдается, так что посетите местные магазины. В оружейном купите **Samurai Sword** и обязательно обновите броню всем персонажам. За магазином по продаже различных лечилок возьмите **Protection Ring**, а возле здания школы подберите **Life Jewel** и **Herb**. Теперь смело заходите в саму школу и поговорите с ее наставником Вонг-Ли (**Wong-Lee**). Он нас выслушает и скажет, что Смертельный турнир проводится совсем не здесь, а в небольшом военном лагере. Но запись участников, к сожалению, уже закончена, и попасть на него будет большой проблемой. Но Джеан убедит его в виде исключения допустить ее к участию в турнире. Посмотрев аниме заставку, в которой Джеан примеряет новую форму, выходите из Хорама и держите путь на юг - в **Zen Zone**. Поговорите с охранником на входе и предьявите ему пропуск. Войдя на территорию лагеря, осмотритесь. Здесь есть собственная статуя Алте-



ны, к которой не помешает подходить после каждого сражения для чудесного исцеления. С левой стороны арены стоит человек, который представляет собой ходячий магазин всяческих лечилок и исполнителей. И, наконец, можно узнать расписание всех поединков. Теперь подойдите к человеку возле ринга и скажите, что вы готовы. В команде останутся Хиро, Ронфар и Джеан. Вот в таком составе вам и придется попытаться выиграть турнир.

Раунд первый - Wolf Guard. Совсем не сложные противники. Вы должны с ними справиться за два хода:).

Раунд второй - Flash Ninja. Более серьезные противники, так как переходят к активному напа-

дению, что им, честно говоря, удастся. Но подведет врагов малое количество **HP**, которого им вряд ли хватит надолго.

Раунд третий - Shadow Assassin. Этих парней уже доводилось встречать в канализации Мерибии, когда спасали похищенных детей. С тех пор они мало изменились, разве что стали бить больней. Проходятся на одном дыхании, если знать небольшой секрет: Ронфар должен на протяжении всего поединка кастовать лечительные спелы и ни на что больше не отвлекаться. Победив и в этом бою, ваша команда становится чемпионами турнира. На этом вроде бы все и должно закончиться. Но остается еще Лунн (**Lunn**), с которым у нас давние трения по ряду вопросов. Поговорите с ним, и Джеан вызовет его на дуэль.

Босс: Master Lunn

Против него будет сражаться только Джеан. Обратите внимание на различные стойки вашего противника, в зависимости от которых он и применяет разные атаки. Предугадывая их, вы сумеете избежать большинства проблем. Для скорейшей победы вам следует применять атакующую магию **Blue Dragon Palm**. Естественно, магической энергии на такую роскошь у вас не хватит, так что не пожалейте и воспользуйтесь ее при помощи **Star Light**. Жизненную энергию стоит восстанавливать **Healing Nut**, которые надо было предварительно закупить. Самое главное, не увлекитесь атаками.

Побежденный Лунн отдаст вам **Blue Dragon Aura**, заполучив которую отправляемся на поиски пещеры голубой змеюги. От **Zen Zone** прокатитесь на **Dragon Ship** на север и входите в обнаруженную вами пещеру. Отличаться от прошлой она будет немногим, правда, вода занимает очень много пространства, и часто придется перебираться через водные преграды по небольшим камушкам. Также появились враги, которые будут только рады отравить вас и ваших друзей. Поэтому держите наготове **Purity Herb**. Но победить их легко, применяя заклинания огня. Также



не пропустите **Barrier Ring**, **Revenge Crest**, **Lightning Ring**, которые находятся в сундуках. Спустившись в самую глубину пещеры, вы встретите очередного опасного врага.

Босс: The Blue Fiend

Немного легче, чем его белый собрат. Но не мажного. Как и все враги, населяющие эту пещеру, он тоже боится огня. Должно принести весомые плоды и применение магии грома. Если не жалко **MP**, то кастуйте **White Dragon Protect**, но только перед мощной атакой босса. О готовности к ней босс возвещает высоко поднятой головой. На протяжении всего поединка Хиро должен применять магические атаки, например, **Poe Sword**. Ронфар по необходимости пусть исцеляет врагов, а в остальное время может при-

менять **Anger Dice**. Джеан попеременно ставит защиту и восполняет потери **MP**. Лемина обязана применять огненные заклинания. И будет очень хорошо, когда это будет совпадать с появлением в углу экрана иконки с изображением капли воды. Будет очень хорошо:).

Освободив от долгого сна очередного дракона, вы получите **Blue Dragon Crests**, позволяю-



щий применять **Blue Dragon Vigor**. Эта магия ценой в **60 MP** позволит полностью исцелять всю команду.

Выбравшись из пещеры, садитесь на корабль и начинайте движение на юг по протекающей рядом реке. Через некоторое время вы увидите парящий в небе город. Это Нео-Ване (**Neo-Vane**). Из города вас тоже заметят и применят странную магию, которая застопорит **Dragon Destiny**. Поэтому в пешем порядке отправляйтесь на запад, где в горах найдете вход в пещеры. Только на самом деле это окажутся не пещеры, а заброшенные шахты (**Zaback Mines**). Так что совсем не удивительно, что врагами в этой местности будут обыкновенные бомбы. Да, такие круглые и с горящим фитилем. Справиться с ними будет достаточно сложно, так как они пытаются превзойти вас количеством и силой атаки. Чтoб с наименьшими потерями пройти этот один из самых трудных участков игры, применяйте Леминой магию льда. Обратите внимание и на то, что стычек с противниками легко избежать, просто убегайте от них. Во время путешествия по подземному царству, вы сможете найти **Rust Dagger**, **Earth Ring**, **Fresh Ring**, две лечилки и очень мало денег. Выход из шахт будет находиться на четвертом уровне в южной части. Заметить его довольно сложно, так что будьте внимательны. И еще: получше запомните это место - вам сюда еще предстоит вернуться. Выход приведет вас в деревню лагерного типа Забак (**Zaback**). В городе на халяву можно разжиться **Passion Fruit** и **Life Jewel**. Теперь за деньги в магазине купите новое оружие для Джеан, а Хиро должен получить новую броню. Затем в левой части деревеньки найдите дом с телепортом. Он доставит вас в парящий город Нео-Ване. Там войдите в здание и поговорите с девушкой, которая вас встречает. Она проведет небольшой тест на магические способности. Ронфар с Джеан его провалят и отправятся в затяжной полет к неизвестности. А оставшуюся тройку пропустят в город. В нем отыщите оружейный магазин и возьмите там совершенно бесплатно **Life Jewel**, в одном из домов подберите **Luck Ring**. Теперь направляйтесь к величественному зданию в северной части города. Это особняк волшебника Боргана, но последний никого не желает видеть. Так, понятно, через парадную дверь не пускают, так что придется идти черным ходом, а точнее, сис-

темой подземных туннелей, по которым также можно попасть в особняк. Вход в них расположен в северо-западной части города.

Попав в пещеры, найдите Ронфара и Джеан. Вы можете поговорить с остальными людьми, которые не прошли тест на магические способности. Спуск ниже, в пещеры, вы найдете в южной части локации.

Монстры в них обитают страшные и ужасные, а точнее, скорпионы-переростки и пара совершенно непонятных индивидуумов. Не жалейте на них магию ветра, огня и льда. В скором времени вы ее восстановите. В перерывах между битвами постарайтесь найти **Clear Ring, Earth Staff**. Когда вы заберетесь в самый темный и недоступный уголок пещер, то обнаружите магические ворота. Подойдите к ним, и Лемина снимет с них заклятие, что откроет нам дорогу дальше. Дальше будет магический портал, который забросит вас в особняк волшебника. Исцелитесь возле статуи и идите искать Боргана. Благо, что такую тушу пропустить практически невозможно.

Босс: Borgan

Не зря он является одним из самых лучших волшебников мира. На него будет плохо действовать любая магия, так что вся ваша надежда на физические атаки. Хотя он сам вынудит вас пойти таким путем, отняв в ходе поединка все **MP**. Но если появится возможность раскидываться магией, то применяйте у Джеан **Blue Dragon Palm**, а у Хиро **Poe Sword**. Оставшимся героям придется лечить наших вояк и восполнять по



возможности **MP**. Но лучше всего бить Боргана физическими атаками и просто лечиться. Победа не заставит себя ждать.

Разобравшись с волшебником и заполучив **Black Dragon Aura**, направляйтесь к лестнице в правой части зала. Поднявшись на третий этаж, Лемина найдет свою мать. Но счастливому воссоединению семьи помешает незапланированное падение города (он ведь летающий), который лишился силы Черного дракона. Спасет ситуацию Лучия. Она вовремя прочитает заклинание, и город мягко приземлится на землю. Приползший Борган будет просить и умолять прикончить его за все нехорошие вещи, которые он сотворил. Лемина же проявит благородство и пощадит толстяка. И кто бы мог подумать, что за то, что мы ему сохранили жизнь, он отдаст нам **Cave Key** от той самой пещеры, в которой заточен Черный дракон (**Black Dragon**). Теперь возвращайтесь посредством телепорта в Забак и проходите в пещеры (**Zaback Mines**). От входа, который когда-то нам служил выходом, идите направо, где должны найти дверь, к которой подойдет полученный от Боргана ключ.



Теперь вы очутились в **Black Dragon Cave**. Врагами здесь в основном выступают зомби. Причем зомби какие-то странные. Они не боятся ни ледяной магии, ни даже огненной! А еще у них есть неприятная способность парализовать героев и, что более обидно, проводить атаки первыми. Поэтому **Cleansing Water** будет дороже золота. Сама пещера представляет собой очень разветвленную систему туннелей, которые в большинстве случаев оканчиваются тупиком!). Но зато в этих укромных местах лежат очень полезные вещи: **Lightning Staff, Force Ring, Angel Ring, Hunter's Crest, Star Dagger**. Примерно с третьего уровня в пещерах появится какая-то темная жидкость, хождение по которой не рекомендуется Минздравом. В самом конце пещер вы наткнетесь на очередное чудовище.

Босс: Black Fiend

Прежде чем начну я рассказывать о тактике, предупрежу о самой большой опасности, которая будет исходить от него. Так вот, **Black Fiend** имеет неприятную для вас способность к парализации сразу всех героев. Так что по-



заботьтесь о наличии в рюкзаке команды **Cleansing** или **Holy Water** и, конечно же, иммунитета от этого страшного недуга, хотя бы для одного персонажа из вашей группы. Как будет казаться поначалу, **Black Fiend** убить практически невозможно. Любая атака будет у него снимать не более 250 единиц энергии, и он будет совершенно спокойно переносить любое магическое воздействие. Поэтому тактика такова. Нападать на босса должны только Хиро с **Cross-Boomerang** и Лемина с **Ice Arrows**. Ронфар должен лечить команду и по возможности снимать паралич. Джеан необходимо при помощи **Star Light** восстанавливать



героям **MP** и иногда применять **Blue Dragon Vigor**. Но как бы вы ни пытались с первого раза положить чудовище на лопатки, вам не удастся. Когда, например, я победил его, то в живых у меня остался только Хиро!). Проходите в пещеру далее, где при помощи подвижной платформы доберетесь до кристалла с Черным драконом. Оживший дракон вернет вам **Black Dragon Crests**. Экипировав его, вы сможете кастовать **Black Dragon Grief** ценою в **30 MP**. Она открывает портал в другой мир, и всех врагов туда просто засасывает. Теперь выбирайтесь из пещеры при помощи магии **Escape Litany**. Оказавшись в шахтах, вы должны своим ходом добраться до **Dragon Destiny**, который оставили возле реки.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ, в которой появится Зофар, но мы пока будем бессильны его остановить.

На корабле направляйтесь на юг. Найдя остров с непонятной постройкой, сворачивайте на восток и выбирайтесь на берег. Проехав еще немного на восток, вы найдете деревеньку Ракули (**Raculi**), которая находится возле небольшого водопада. Окажется, что это то место, где Ронфар вырос и провел свои юношеские годы. В деревне практически возле самого входа установлена статуя Алтене, а возле нее стоит Лео. Поговорите с ним. Он расскажет, что его сестра Маури (**Mauri**) стала подвластна воле Зофара и становится прежней совсем не хочет. После этого Лео убежит. В деревне возьмите **Passion Fruit, Silver Light** и **Yellow Pajamas**. Теперь направляйтесь в дом, расположенный ближе всего к воде. Там Лео продолжит рассказывать историю и в итоге придет к выводу, что его сестру спасет только смерть. Он убежит, и Хиро не удастся его остановить. Конечно, мы не хотим смерти несчастной Маури. Но что делать? К счастью, Лучия вспомнит о некой возможности помочь. Не теряем время, садимся на **Dragon Destiny** и отправляемся на север, к дворцу Серака (**Serak Palace**). Войдя внутрь, вы поймете, что попали в недружественную компанию. Люди в главном зале хвалят Зофара и готовы ради него на все. А исцелиться возле статуи можно за **666\$**. Как сказал Хиро: "That's robbery!". Еще большие неприятности начнутся, после того как вы подниметесь на второй этаж. Там разгуливают монстры, которые пускай и легче, чем были в пещере Черного дракона, но все равно будут причинять хлопоты. На втором этаже, в правой части, находится статуя Алтены. Но нам пока не сюда. Пройдите по второму этажу вниз и поднимайтесь по лестнице на третий. Там поживите начинкой двух сундуков - **Master Helm** и **Mircle Clothes**. Телепортировавшись, спускайтесь на первый этаж, где подберите **Star Light**. Возвращайтесь к статуе Алтены, возле которой расположена лестница. Поднимайтесь и, найдя телепорт, перемещайтесь в зал, где есть еще одна лестница. За ней - последний телепортатор. Когда вы придете на место, то проходите в единственную дверь и вытаскивайте из сундука **Althena's Aura**. Лучия при помощи этого девайса очистит весь дворец от "нечистой" силы. Возвращайтесь к входу во дворец и идите в главный зал (это наверх). Сохраните игру и поговорите с Лео и с Маури. Вдруг Ронфар войдет в транс и отправится путешествовать по своим воспоминаниям. Из них вы поймете, что он и Маури росли вместе. Затем он предстанет аж перед пятью Маури разом. Поговорите со сред-

ней и в качестве ответа выберите второй пункт. После этого появится босс.

Босс: Mauri's Id

Ну почему все последние боссы стали столь стойки для магии? Ни лед, ни огонь, ни ветер не могут причинить существенных повреждений. Кроме того, у босса будет аж пять голов! Хорошо, что за один ход право атаки дается только одной из них. Убавляться ваша энергия будет в пределах **60-95 HP** за атаку, что не так и страшно. Поэтому можно сильно не волноваться по поводу лечения - Ронфар будет без проблем успевать исцелять и атаковать. Хиро должен использовать **Concussion Sword**. Пускай и накладно с точки зрения имеющихся **MP**, но зато на все головы разом. Чтоб Лемина не заскучала, то пускай кидается льдом. Джеан, как всегда, выделена почетная роль - восстанавливать потраченные **MP** команды и от случая к случаю применять **Blue Dragon Palm**. Также можно гордиться Лучией, которая будет применять **Thunder Blow**, от которого будет доставаться всем головам. Теперь внимание! Битва с боссом будет разделена на несколько раундов, в перерывах между которыми Ронфар будет блуждать в параллельном мире.

Итак, когда вы отсечете четыре головы, Ронфар встретит Маури, но уже в двух экземплярах. По-



говорив с правой, отсекаете появившемуся боссу последнюю голову. Но это не все. Подойдите к оставшейся форме Маури, выберите второй пункт, и опять появится босс. Немного видоизмененный, но столь же легкий. Теперь Ронфаром выходите из дома и отправляйтесь к статуе Алтены, где стоит Маури. После короткого диалога они вернутся в реальный мир, а вы получите **Red Dragon Aura**. Проходите в верхнюю дверь и поправьте здоровье возле статуи богини. Появится Нелл и предупредит Руби, что быть драконом совсем не легко. После заходите в пещеру.

Она совсем не напоминает те, которые вы видели до этого. Здесь практически нет лабиринта, в котором так легко заблудиться. А монстры обычно находятся возле колонн застывшей лавы, так что их без проблем можно оббежать. Но даже если вы и столкнетесь с ними, то признаете в них огненных демонов, повстречавшихся вам при пожаре в Азадо. По ходу спуска к магне подберите из сундуков **Dune's Armor, Water Ring, Dhiel Ring**.

Босс: Red Fiend

Последний изверг, который остался на нашем пути для пробуждения всех четырех драконов Алтены. В меру силен, может снимать по **300 HP**. Причем обладает тягой к атакам, которые наносят урон сразу всем членам вашей команды. Так что лечиться придется много и часто. Но у босса есть слабое место, а именно лед. Так что не стесняйтесь кастовать Леминой ледяные заклятия.



Хиро пускай применяет простые физические атаки или **Poe Sword**. Ронфар лечит всех героев, а Джеан восполняет всем **MP** и иногда атакует **Blue Dragon Palm**. Еще желательно (хотя здесь будут проблемы с **MP**) защищать всех **White Dragon Protect**.

После победы направляйтесь в некогда охраняемую часть пещеры, и вы станете свидетелями превращения красной кошки Руби в Красного дракона (**Red Dragon**). Получите в конце сеанса **Red Dragon Crests**, при помощи которого можно применять **Red Dragon Anger** за **40 MP**, призывающую огненный дождь.

Возвращайтесь на **Dragon Destiny**. И теперь, когда все четыре великих дракона собраны вмес-



те, настало время спасти Алтену. Направляйтесь к **Holy City Pentagulia**. На подходе к городу Лучия призывает драконов, даровав вам тем самым возможность насладиться великолепной заставкой. Когда драконы разрушат четыре башни города, сняв этим с него магическую защиту, направляйтесь к нему.

От доков идите прямо и входите в крепость Алтены (**Althena's Fortress**). Враги внутри слабые. Слабы они против ветра, льда и ронфаровской **Destiny Dice**. И если вам не жалко своего времени, то прокачайте Хиро до 50 уровня развития, в дальнейшем это очень пригодится. Здесь помимо врагов лежат полезные призы: **Holy Mace, Steel Claw, Master Shield, Bracelet of Exorcism**. Когда вы примерно на середине пути войдете в просторный зал с голограммами, вам расскажут историю Голубой звезды, сопроводив это красивой заставкой. Именно теперь вы сможете получить представление о том, что собой представляет Зофар. Продолжайте путь через дверь в правой части зала. Достигнув Башни богини (**Goddess tower**), вы встретите подставную Алтену. Из-за чего и разразится очередной бой.

Босс: Fake Althena

Что ж, настало время заплатить по счетам. И первой расплатится самозванка. Как ни странно, но она так и не осознала свою вину и решит загордиться магическим щитом. Чтоб снять защиту, применяйте **Dispel Magic**. Также будет очень хо-

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ
В ИЮЛЬСКОМ
НОМЕРЕ

«ГАННИБАЛ»
НА DVD!

«ПЕРЛ ХАРБОР»
ВОЙНА И МИР

ПЕРВЫЙ В МИРЕ
DVD/VHS-АППАРАТ
ОТ SAMSUNG

ЛУЧШАЯ ДЕСЯТКА
РОССИЙСКИХ DVD-ДИСКОВ

СУПЕРКОНКУРС
С СУПЕРПРИЗОМ
DVD-ПЛЕЙЕР PANASONIC RV20





рошо, если у вас все-таки появился **Triple Sword**. Но получить его на данный момент игры было бы действительно проблематично, ведь для этого Хиро надо прокачать до 50 уровня. Так что применяйте **Poe Sword**, пускай это и будет в три раза медленней. Ронфар должен лечить команду каждый раунд. Но все равно придется применить пару раз **Blue Dragon Vigor** у Джеан. Лемине отводится почетная роль метателя льда:).

Поднимайтесь по лестнице в башне и подбирайте призывы, расположенные на этажах: на втором - **Life Jewel**, **Passion Fruit**, на четвертом - **Angel Tear**, **Farie's Protection** и на пятом - **Goddess Crest**, **Star Light**, **Tri-Ring**. Врагов здесь насчитывается очень мало, так что мучиться не придется совсем. Наверху вас уже ждался Нэлл. Он поспешит включить запись голограммы, которая наконец-то прояснит все, что творилось в этом мире последние 1000 лет. Будет много слов об истории, судьбе и долге, который должна выполнить Лучия, чтоб спасти мир. Наслушавшись вдоволь столь патристической речи, к сожалению, не удастся. Причиной тому будет пришествие в мир Зофара. Вернитесь на **Dragon Destiny** и начинайте очень длинную заставку, которая будет идти до конца второго диска. В ней вы увидите Зофара в натуральную величину и то, как он утоляет голод. Ваша команда потеряет Лучию. И если под конец этого действия вы не заснете от скуки, то смените диски и продолжайте...

ДИСК ТРЕТИЙ

ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ,
в которой мир все-таки будет спасен, но
Хиро останется несчастен.

Продолжение застанет вас в Ване, где Хиро стоит на крыше и грустит на пару с Руби. Спускайтесь вниз, выходите в город. Теперь найдите всех ваших друзей и побеседуйте с ними. После возвращайтесь в особняк и поговорите с Борганом и Мирией. Опять идите на крышу, где, как и вы недавно, грустит Лео. Немного поболтав с вами, он спустится вниз. Но одиночество вам не грозит.

Босс: Ghaeleon

Бой будет разделен на два раунда. Первый будет очень сложен по причине полного отсутствия магической энергии. Вам останется только атаковать физическими атаками и лечиться, применяя всякие снадобья из **intems**. Во втором раунде наконец-то появятся так недостающие нам **MP**. Галеон без проблем сможет наносить вам урон в **240 HP**. Так что особое внимание стоит уделить Джеан, которая должна применять **Blue Dragon Vigor** и изредка применять **Blue Dragon Palm**. У Хиро уже должен появиться **Triple Sword**, так



что применяйте его. Новичок вашего отряда Лео сможет удачно наносить повреждения Галеону своим **Flash Blade**. Ронфар должен восстанавливать потерянный **MP** и лечить команду. Леминна с самого начала должна повысить силу атаки у Хиро, Джеан и Лео магией **Power Drive**, а потом пускай применяет атакующую магию. В конечном итоге вы победите Галеона.

Поверженный Галеон отдаст Хиро свой меч. Поговорите с ним еще разок и скажите, что вы спасете Лучию. После **Dragon Destiny** доставит вас к тому месту, где некогда была Пентангулия. Там вы увидите заставку с Лучией. Высаживайтесь на странный остров и заходите в **Zophar's Keep**. Если вы не уверены в своих силах, то пока лучше заставить последнего босса подождать. Лучише посетите пещеру Белого дракона. Там вам встретятся **Chiro Mongrels**. Если их убить быстро, применяя **Triple Sword**, то за одного убитого зверька вам заплатят **33333 Exp!** Только самое главное - убить его за первый раунд битвы, иначе он убежит. Как прокачаетесь, возвращайтесь в **Zophar's Keep**.

Место это не столь страшное, как может показаться поначалу. Лабиринт пускай и выглядит запутанным, но на самом деле заблудиться в нем просто невозможно. На втором этаже придется снимать электрическое ограждение на дверях. Для этого поднимайтесь по лестницам на этаж выше и отключайте странные установ-



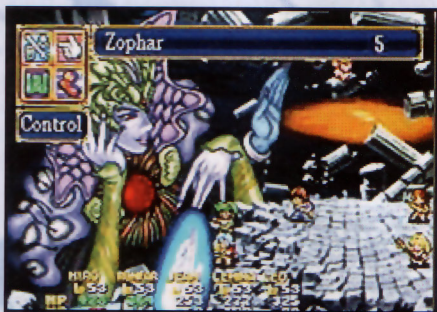
ки. Враги также не отличаются особенным рвением, чтоб вас остановить, а вот платят за них предостаточно. Призов, как ни странно, очень мало: три **Silver Light** (берегите их для финальной битвы) и **Life Jewel**, да еще **Fiend Ring**. Поднявшись на самый верх, вы ступите на широкую лестницу, которая приведет вас прямо к главному боссу игры - Зофару. И не забудьте сохранить игру, а также экипировать героев **Angel Ring**.

Босс: Zophar

Зофар предстанет перед вами в трех инкарнациях. Первая - не самая страшная и сильная, так что, применяя такую же тактику, как и при сражении с Галеоном, вы одержите быструю победу.

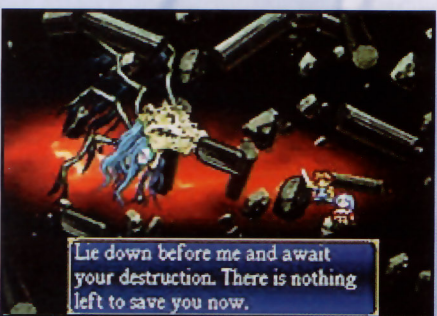


Во втором раунде Зофар поглотит Лучию и станет опасней. Это будет самый сложный бой во всей игре. У босса появятся четыре руки, которые могут за один раунд совершить по атаке. Первым делом Леминна должна поставить магическую защиту и попутно отрубить боссу дальнюю руку. За это вас немного вылечат. После сосредоточьтесь



все ваше внимание на самой нижней руке. Как только будет отрублена и она, то вам придется совершить еще пару атак. Как покажется, это будет впустую, но благодаря им Лучия сможет вырваться и полностью исцелить вас. Теперь можно или отрубить ему оставшиеся две руки, а потом наброситься и добить гада, или сразу сосредоточить все атаки на теле босса. Я пошел вторым путем и с честью завершил этот бой.

Третий раунд - самый последний, но, вероятно, самый легкий. Против остатков Зофара выйдут



только Хиро и Лучия. Хиро достаточно применять свой **Triple Sword**. А Лучия будет иногда лечить нашего героя. Этот бой не отнимет у вас много времени.

Все, с главной угрозой для мира покончено! Поздравляю. После этого вы опять окажетесь в Ване. Поговорите с Неллом, и Руби останется с ним. Поднимайтесь на крышу особняка, где вы найдете Лучию. Побеседовав с ней, спускайтесь к вашим друзьям. Поговорите с Руби. После этого Хиро поедет отвозить Лучию в **Blue Spire**. А вы устраивайтесь удобней и наслаждайтесь чередой великолепных аниме заставок, среди которых будет лучшая в игре.

После того как пройдут все титры, вам предложат сохранить игру. Сделайте это, и у вас появ-



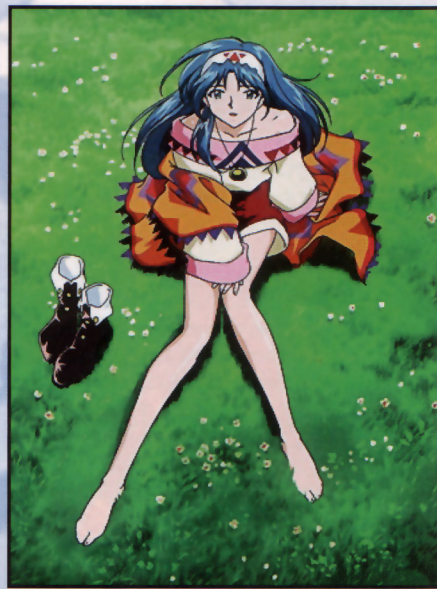
вится записка с именем - **"EPILOGUE"**. Продолжите играть по ней, что приведет вас к новым приключениям.

EPILOGUE - REAL END.

Хиро будет в доме деда жаловаться на судьбу-злодейку и просить совета, как вернуть Лучию. Дед, конечно же, поймет горе внука и отправит его на поиски двух кристаллов. Но это дело пока может подождать. У вас есть более неотложная задача. Выходите из дома Гвуна, садитесь на **Dragon Destiny** и отправляйтесь в Восточную Ноту (**East Nota**). Там, около моста, найдите Джулию (**Julia**) - девушку в подвечном платье. Оказывается, ее хотят выдать замуж совсем не за того, кого она любит. И вам выпадет прекрасная возможность спасти ее счастье. Согласитесь передать письмо, которое она вам отдаст, и переходите по мосту через реку. На том берегу, в баре, найдите молодого человека, который злоупотребляет спиртным. Подойдите к нему и скажите: **"You're not giving up, are you?"**. После Хиро начнет убеждать его, что он теряет свое счастье. Но поговорить спокойно не дадут. На мосту начнется церемония бракосочетания, и придется оперативно действовать. То есть нужно просто похитить невесту прямо из-под венца. За такой отважный поступок Хиро получит очень интересный девайс - **Rememberizer Crystal**. Вся его ценность заключается в возможности повторного просмотра аниме - заставок из игры. Для этого надо посещать места, где вы их видели. Как только вы находите такое место, Руби будет сообщать вам, что появился доступ к очередному ролику. Направляйтесь в **Blue Spire**, и вы получите сразу несколько заставок: **"The Blue Spire"**, **"Lucia's Confusion"**, **"Spire in Shadow"**, **"Lucia's Arrival"**, **"Tearful Farewell"** и **"A New Beginning"**. Посетите **East Desert Pass**, где когда-то встретили Лео, и увидите **"Dragonship Destiny"**. Помните деревеньку Ларла, где вы познакомились с Ронфаром? В баре вы увидите **"Ronfar's Entrance"**. А в доках песчаных кораблей вас ждет красивая заставка с Лучией - **"Lucia Reflects"**. Вспомните, где находится пещера Синего дракона, и продвигайтесь от нее на юг. Получите возможность посмотреть заставку **"Neo-Vane"**. Теперь будем совмещать сразу три полезных дела: собирать друзей, находить бромидки и досматривать заставки. Начнем с Ракули. В сундуке возле дома Ронфара лежит **Mauri's Bromide 2**. Заходите в дом и поговорите с Ронфаром. Он согласится идти с вами. Также обменяйтесь парой слов со стоящей рядом Маури и получите **Mauri's Bromide 1**. Теперь - в Ване. Сразу идите на крышу особняка и смотрите **"Ghaleon's Challenge"** и **"Destiny Departs"**. После спуститесь в холл и поговорите с Леминой. Возьмите ее в команду и направляйтесь в библиотеку, где попытаетесь прочитать главную книгу.



Но это не получится, так как последняя написана на забытом языке. Вернитесь в особняк и обратитесь за помощью к Мирии. Она вам кое-что разъяснит. Возьмите у Боргана **Borgan's Bromide**. Перед выходом из города зайдите в дом с левой стороны. Женщина, которая там живет, подарит **Luna's Bromide**. Все, в Ване делать больше нечего. Направляйтесь на Карнавал (**Carnival**). Поговорите с Джеан, а после за **3000\$** купите у парня **Jean's Bromide 3**. В сундуке на поляне вы найдете **Jean's Bromide 4**. Кроме этого вы получите доступ к **"The Disguise"**, **"Punched-Out Peeps"** и **"Lucia's New Clothes"**. Теперь держите путь в **Taben's Peak**. На подступах вы посмотрите **"An Old Friend"**. Поднявшись в гондоле наверх, поговорите с Неллом. Он подарит хороший меч - **Althena's Sword**. Уходя от Нэлла, обратите внимание на мальчишку с пепельными волосами - у него есть **Nall's Bromide**. Теперь найдите место, где всю вашу команду держали под замком. Там появился сундук с самой красивой бромидкой - **Lucia's Bromide 4**. И напоследок вернитесь на детскую площадку, и у младенца в люльке обнаружите **Lucia's Bromide 2**. Все, здесь больше делать нечего, поэтому отправляйтесь в **Mystic Ruins**. Возле входа летают феи, очень напоминающие бабочек. Как бы то ни было, но у одной из них есть **Lucia's**



Bromide 3. Заходите в развалины и пробирайтесь в зал, где вы впервые в игре встретили Галеона. Враги, которые встретятся на вашем пути, не причинят совершенно никаких проблем. В зале помимо **Ghaleon's Bromide** вы сможете посмотреть **"Recorded History"** и **"The Entrance"**. Телепортировавшись наверх башни, вы встретите Лео. Согласившись отправиться с вами, он будет последним, кто вступит в ваш отряд.

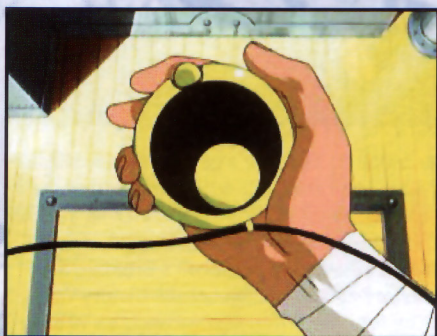
Посетите Мирибию и еще разок спуститесь в канализацию. Только целесообразней будет воспользоваться проходом не в магазине Рамуша (**Ramus's shop**), а через подвал школы боевых искусств. Очутившись в подземелье, вы сразу же должны заметить два сундука, в одном из которых находится **Silk Dress**, а в другом - **Lemina's Bromide 4**. Выходите на поверхность и отправляйтесь в Таккар. Войдите в город с северной стороны (ворота теперь открыты), и у человека, который стоит возле ворот, возьмите **Mystere's Bromide**. Из города идите через **Takkar Mountain Pass** в **Haunted Manor**. В доме, где вы когда-то победили **Magic Tester LX1**, вы посмотрите **"Lemina's Entrance"**. Возвращайтесь на **Dragon Destiny** и отправляйтесь в Хорам. В одном из домов живет мастер **Drunken Fist Karate**, который будет очень любезен и отдаст **Jean's Bromide 1**. Пройдя в главное здание города, вы получите доступ к **"Shadow Warrior Jean"**.

На этот момент сбор бромидок практически закончен, команда в полном составе. И теперь можно начать прохождение эпилога, попутно продолжая пополнять коллекцию заставок.

Покиньте Хорам и поднимитесь по глобальной карте на север. Видите пещеру в горе? Заходите - это Смелый лабиринт (**The Brave Labyrinth**). Посещать это место вовсе не обя-



зательно, но полезно. В первом отделении пещеры враги будут в виде мечей. Ваша задача - убежать от них так, чтобы они пролетели над всеми кнопками в полу. От этого откроется дверь дальше. Теперь перед вами предстанут четыре статуи. Одна из них открывает проход дальше, три оставшиеся нападают на вас. В первой комнате вас спасет вторая статуя слева. Проходите в открывшуюся дверь и воздействуйте на вторую статую справа. В следующей комнате это крайняя левая, дальше - крайняя правая. И, наконец, последняя - вторая справа. Пройдя этот отрезок, вы попадете в коридор. В нем помимо того, что много врагов, еще надо аккуратно проходить по решеткам, которые вмонтированы в пол. Иначе пострадаете от выскакивающих шипов. В последней части ла-



биринта вас будет ждать сундук с сокровищем. Но прежде чем вы его возьмете, вас ожидает босс.

Босс: Hero's Talisman

И он появится не один, в чем, собственно, вся проблема и заключается. Сначала с ним будет всего два стражника, но при каждом ходе **Talisman** будет призывать по одному новому. Поэтому его надо убить прежде всего. Он слаб против физических атак. Из магии применяйте **Blue Dragon Fist**, **Triple Sword**. Только не забудьте на первом ходу с помощью Лемины повысить силу атаки для Хиро. Даже несмотря на столь мощные атаки, босс продержится несколько раундов. После того как он отстанет концы, придется заняться стражниками. Особенных проблем они не вызовут, так как поддаются не только на физические атаки, но и на огненную и ледяную магию.

Из сундука возьмите **Hero's Talisman**, экипируйте им Джеан и выбирайтесь из лабиринта.

Помните, где находилась Пентангулия? Примерно на западе от Азадо. Когда вы заплывете в это место на **Dragon Destiny**, вы сможете посмотреть "En Route to Pentagulia", "The Holy City", "Dragonmaster Ghaleon", "Audience With Althema", "Dragon Attack", "Death of the Blue Star", "Luna's Story", "Zophar's Revival", "Zophar vs. Lucia", "Zophar's Castle" и "Omni-Zophar". Хех, откуда их здесь



столько? А севернее, в горах, находится наш пункт назначения - **The Dragon's Nest**.

Место, которое также необязательно посещать, но здесь много приятных призов: **Goddess Hairpin**, **Goddess Bracelet**, **Nameless Sword** (для Лео), **Dragon Shield**, **Sage Staff**, **Chaos Armor**. Враги здесь во много раз безобидней, чем в **Brave Labyrinth**. Водятся птички и странные враги, которые могут принимать облик любого вашего персонажа с учетом всех его характеристик. Когда вы попадете на самый верх, то никакого гнезда вы, естественно, не найдете. Нет даже босса, что невероятно радует. Зато найдете **Gale Crest**, который сразу же скомбинируйте с **Goddess Crest**. Покидайте это место и отправляйтесь в **Forest of Illusion**. Это то место, где вы встретили Джеан. Поэтому вы и получите доступ к заставке "Jean's Entrance", а пройдя в баню - "Althema's Spring". Кстати, баня и является местом, куда нам и надо. Обратите внимание на появившийся пролом в стене холла. Это вход в самый сложный лабиринт в игре - Затерянный лабиринт (**The Lost Labyrinth**), который, правда, также необязательно посещать. Но зато какой ценный приз запрятан в конце подземелья под охраной тройки боссов! Заблудиться в нем проще простого, и найти потом правильную дорогу будет невероятно сложно. К сожалению, все призы, которые здесь, может быть, и водятся, придется опустить, иначе заблудитесь. Поэтому внимательно читайте и точно выполняйте инструкцию по прохождению: в бане встаньте на телепорт, который, собственно, и закинет всю вашу команду в лабиринт. Он разбит на некое подобие ячеек, по-другому называемых блоками. Именно эти блоки мы и станем использовать как единицу измерения пространства. От телепорта пройдите на один блок на юг и два на восток, вставляйте на телепорт. От места прибытия пройдите два блока на запад и после на юг. Телепортировавшись пройдите на два блока в северном направлении и на один на восток.

Очувтившись на последнем уровне, пройдите всего два блока на восток и телепортируетесь к боссу.

Босс: Knight Guardian, Angel Guardian, и Mage Guardian

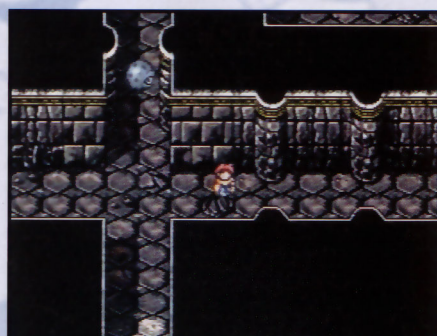
Достаточно непростой бой, но он не должен долго длиться. Вся сложность будет в том, что каждый из стражников имеет более стойкую защиту против различных магических заклинаний. Первым рекомендуется убить **Mage Guardian**. Так



что на нем и сконцентрируйте атаки всех героев. Только не забудьте с помощью Лемины повысить силу атаки для Хиро, Джеан и Лео, а после пусть насылают **Catastrophe**. Хиро применяйте **Triple Sword**, Джеан - **Blue Dragon Fist**, а Лео - **Flash Blade**. Ронфару придется лечить всех и восполнять потраченные **MP**.

После того как падет **Mage Guardian**, принимайтесь за **Angel Guardian**, а затем и за **Knight Guardian**. Применяйте ту же тактику, и победа будет за вами.

Пройдите на север и из сундука возьмите **Alex's Ocarina**. Этот девайс очень полезен меломанам. При помощи него можно без проблем прослушать в любой момент игры все звуковые темы! Мне такая штука очень даже понравилась. Вдоволь насладившись музыкой, направляемся в Драконьи руины (**The Dragon Ruins**), где собственно и началась игра. Теперь здесь нет гигантского валуна, который загромождал нам дорогу прежде, так что можно свободно проходить внутрь. Водятся здесь совсем слабые враги, вот их, к сожалению, много. Но и не замечен недостаток призов. На вашем пу-



ти должны встретиться: **Justice Rod**, **Dragon Armor**, **Lion Helm**, **Archer Crest**, **Goddess Gauntlet**. Как только вы попадете в комнату с боссом, сохраните игру и начинайте битву.

Босс: Phantom Sentry

Неспроста я посоветовал сохранить игру перед боем. Босс достаточно сложен. С самого начала начнет повышать силу атаки, затем последует снятие с вас всех защит и только потом сокрушающая атака. Поэтому вам надо победить его побыстрее. Для этого вначале примените **Burning** и **Divine Litany**. Далее начинайте атаковать его леминовской **Catastrophe**, у Лео используйте **Flash Blade**, Джеан лучше восстанавливать энергию героев, и, конечно, не забывайте про хировский **Triple Sword**.

Победив босса, поднимайтесь вверх, там заберите из глазницы дракона **Right Opal Jewel** и посмотрите заставки "Lucia's Awakening" и "Ruin Raiders". Выходите на глобальную карту и начинайте вспоминать, где находятся **Water Ruins**. А найти их можно, пройдя от города Азадо в север-



ном направлении. Попад на развалины, вы получите заставку "Moonlit Swim". Теперь по камням проберитесь в проход справа, что вас и приведет в руины. Здесь вам не дадут расслабиться. Так как враги достаточно сильны, придется постоянно избегать их, а если попадетесь, то битва будет действительно непростой. Но магия огня сделает свое



дело. По ходу продвижения необходимо искать переключатели, которые понижают уровень воды, открывая тем самым путь дальше. На первом уровне из сундуков возьмите **Saint Clothes** для Ронфара и **Goddess Armor** для Лео. Теперь у них действительно хорошая броня. Спустившись на второй уровень подземелья, найдите **Sage Robe**, **Dragon Helm**, **Berserker Claw**. Дорога дальше также открывается четырьмя переключателями. Попав в помещение, где находится босс, обратите внимание на замаскированную дверь в левой части коридора. Пройдя в нее, вы без проблем сможете пройти в камеру, где хранится **Dragon Eye Jewels**, и так же покинуть это место. Но если вам хочется помериться силами с боссом, то пожалуйста.

Босс: Water Guardian

В первом раунде сражения кастуйте **Divine Litany** и **Burning Rage**. После просто продолжайте атаковать бедолагу всеми доступными способами, делая упор на огненные заклинания. Только обратите внимание на его странную атаку, которая заключает героя в пузырь, не позволяя делать ход. Выходом из этого положения может быть физическая атака на парализованного героя.

Если не взяли драгоценный камень, то берите - и на выход. Теперь можно без промедления отправляться к башне Звездного дракона (**Star Dragon Tower**), но есть одно незаконченное дело. Его, конечно, можно игнорировать - финальную заставку вам все равно покажут, но у вас тогда будут не все бромидки. Так что направляйтесь в **Lionhead**, который находится на западе от пещеры Синего Дракона. В этом месте водится **Mummy Lord**, который всегда появляется с массой простых мумий. Если убить в первую очередь **Mummy Lord**, то погибнут все враги. Еще



здесь встречается **Dark Eyes**. Убить его трудно, но можно. Применяйте **Burning Rage** и **Triple Sword**. Победа над этим врагом принесет вам **22222 Exp** и **11111 \$**. Круто!). На шести этажах башни можно найти **Fantasy Ribbon**, **Miracle Bandanna**, **Lunn's Armet** и **Holy Shield**. На пятом этаже будет головоломка с изменением дороги через шипы. Решить ее очень легко: просто в каждой новой комнате, в которые вы попадаете, надо всегда нажимать на левый зеленый камень. Поднявшись на самый верх и выйдя на свежий воздух, вы окажетесь на гигантской голове льва, высеченной в скале. На ее носу возьмите из сундука последнюю бромидку - **Hiro's Bromide**. На этом можно без проблем убежать из **Lionhead**.



Но можно еще победить и босса. От сундука, в котором лежала бромидка, пройдите на север.

Босс: Devil Eye

Враг - не подарок и заставит немного вас помучиться, прежде чем сляжет под напором ваших атак. Обратите внимание на его глаз. Когда он становится желтым, это предвещает атаку на



одного из персонажей, и лишает его примерно **400 HP**. Когда глаз красный, то готовится атака на весь отряд, которая отнимет по **300 HP**.

Умерщвление босса начните с кастования **Burning Rage**. Хиро должен применять **Triple Sword**, Джеан - **Blue Dragon Palm**, Лемине желательно использовать только **Ice Arrows**. Ронфар, как всегда, лечит команду, а Лео применяет **Flash Blade**.

После кончины босса возьмите в сундуках **Silver Light**, **Healing Ring** и **Fierce Fist** и идите на **Dragon Destiny**. Направляйтесь к **Starlight**



Forest, который недалеко от Далтона. Только обратите внимание на наличие в инвентаре достаточного количества **Passion Fruit**. Он вам очень при-



годится. Пройдите по лесу до **Star Dragon Tower**. Поднимитесь по лестнице и вставьте в глазницы дракона по камню. Голова дракона расколется на две части, что откроет вход в башню. Как ни странно, но призов здесь нет. Поэтому, просто преодолевая полчища врагов, поднимайтесь на самый верх. Враги практически те же, что и в **Blue Spire**, просто теперь они немного сильнее. Забравшись на са-



мый верх, вы встретите Звездного стражника (**Star Guardian**), который будет иметь другую точку зрения на возможность полета к Голубой звезде, нежели Хиро. Поэтому Хиро придется доказать свое право на это. Причем в одиночку. Обязательно экипируйте его **Angel Ring**.

Босс: Star Guardian

Используйте простую тактику, которая заключается в применении **Triple Sword** и периодическом употреблении **Passion Fruit**. Долго босс не выдержит и откроет дорогу к телепорту.

Все, последний босс повержен, и теперь будет трогательное прощание с друзьями. Еще остались последние заставки, которые покажут вам настоящий конец этой игры, которая началась банальным спасением мира, а переросла в историю настоящей любви.

Когда пройдут все заставки и закончатся титры, вам предложат поместить в приставку второй диск игры. Сделайте это, и вы получите доступ к небольшой коллекции выражений персонажей.

На этом действительно все.