



VALKYRIE PROFILE

Very Dark C.J.C.

Рассказ о любой RPG был бы неполным, если бы речь не зашла о боевой системе, применяющейся в этой игре. В *Valkyrie Profile* она очень запутанная, как и сама игра. Даже некоторые люди, прошедшие игру полностью, иногда до конца не понимают что здесь и как. Действительно, поломать голову есть над чем. Но чтобы голова сильно не болела от напряженного постижения всех тонкостей боев, постараемся рассказать о "Battle system" как можно подробнее.

Итак, бои делятся строго на два периода (хотя): вражеская атака и ваша атака. Во время своего периода каждому члену вражеских группировок (исключение составляют маги) предоставляется возможность произвести атаку (или любое другое действие).

Персонажи стоят рядами, которые в свою очередь делятся на **front** и **rear**.

Front — это те, кто стоят спереди. Они могут атаковать как физически, так и магически. На эти ряды лучше ставить специалистов контактного боя — мечников, копейщиков и т.д. Во второй ряд **front-линии** можно поставить лучника. Также не следует забывать, что тем, кто находится в первых рядах, будет доставаться намного больше. Поэтому надо следить, чтобы их уровень здоровья оставался достаточно высоким.

Rear — это задний ряд, так сказать, тыл. У играющего здесь может находиться только один персонаж, а у компьютера — хоть трое. Нанести урон персонажу, стоящему здесь, можно только магически или при помощи арбалета. В свою очередь этот персонаж также может использовать в атакующих целях только магию или стрелы. Так

что здесь следует располагать магов и лучников. У них обычно энергии мало. Зато хорошо развитый маг может наносить врагу такой урон, что мало не покажется никому.

Теперь о том, что меня поразило сразу и напало. В боевой системе игры напрочь отсутствует очередность атак членов вашего отряда. Они могут атаковать как раздельно, так и все разом!!! Или особенным образом комбинировать атаки! Вот это действительно значимо. Теперь все бои происходят невероятно быстро, превращаясь в заурядное мочилово. Но как приятно смотреть, когда все ваши воины срыгаются с места, нападают на одного врага и отвешивают ему до двадцати хитов (**hit**). Вот теперь в **RPG** реально появились комбо серии, когда за одну атаку врага можно лишить практически всей энергии. Но на этом веселенькая сказочка не заканчивается, только об этом немного позднее. Сейчас же взгляните на то, как выглядит боевой экран. —

Вернемся к сказке. Как только герой начинает атаковать, то внизу экрана появляется линейка жизни врага, количество нанесенных ему ударов и шкала супер-удара, изменяющаяся от 0 до 100 процентов. Ее показания растут от каждого уда-

ра, который попал по врагу и падают, когда атака прекращается. Ваша цель достичь 100%. Это происходит, при выполнении правильно спланированной комбы ("правильность" выясняется из опыта). Например, первый воин подбрасывает врага в воздух (не зависимо от типа противника это может сделать маг при помощи **Fire Storm**), затем тяжелый меч помогает приземлиться, после этого, как правило, хватает атаки лишь одного воина. На слабых врагах почти всегда срабатывает и простейшая одновременная атака всех членов вашего отряда. И как только показатель достигнет сотни, у ваших героев появляется возможность провести суператаку, о чем вам незамедлительно сообщат. Суператаки являются максимально мощным видом нападения и наносят ошеломляющий урон противнику. Но нужно стараться, чтобы во время супер-атаки каждого из героев шкала вновь достигала сотни. В противном случае цепочка суперов прервется, поэтому первыми должны атаковать воины, наносящие максимальное количество хитов. Очередность нанесения супер-атак лучше всего заранее проверить в режиме **Practice**.

Еще одно важное отступление. Часть противников, особенно **Dragon Servant**, могут блокиро-

БОЕВОЙ ЭКРАН



Четыре кнопки — четыре героя. Каждая из них соответствует своему персонажу, и, нажимая на одну, мы заставляем его атаковать.

Эти полоски показывают, сколько атак может провести герой за период. Их количество зависит от экипированного оружия.

Показывает имя выбранного врага и количество оставшейся у него жизненной энергии.

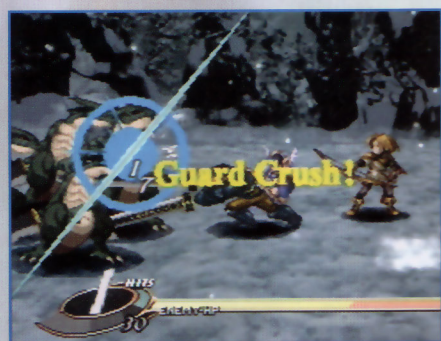
Показатель DME на каждого героя отдельно.

Шкала CT (Charge Turn), которая заполняется красными точками после применения суператаки или магии. И пока они не исчезнут, герой не может совершать суператаку, а маг не сможет сделать даже ход.

вать ваши атаки, оставаясь при этом невредимыми. Пробить такой блок можно только при помощи комбы. Наверное вы уже замечали, что во время проведения некоторых заблокированных атак на экране появляется надпись: "Combo Guard" **Valkyrie165**. Если в это время удар



нанесет второй ваш герой, то блок будет пробит ("Guard Crush"), а противник получит статус "Faint" **Valkyrie188**.



При ударе из соперников иногда что-нибудь выпадает. Существует три вида призов:

1 малиновый шарик (Purple Gem) — уменьшает показатель шкалы на единицу "CT". Вероятность их появления особенно велика, если вы атакуете, лежащего на земле врага.

2 кристалл (Magic Crystal) — за каждый полученный кристалл по завершении боя доплачивают по 5% Exp. Points. Чтобы его получить, придется изловчиться и подбросить врага в воздух, а лишь затем нанести удар.

3 сундук — а что может быть в сундуке? Конечно, сокровища. А какие, это уже решать игре. Может и меч быть или эликсир.

Если во время вашего хода нажать SELECT, то появится меню со следующими пунктами:



Завершение хода (END TURN) — завершение или пропуск вашего хода.

Вещи (USE ITEM) — применение вещей, которые вы захватили с собой. Но сначала необходимо указать героя, который будет ими пользоваться.

Экипировка (EQUIP) — возможность сменить оружие или другие части амуниции прямо в бою. Очень пригодится, когда необходимо поменять сломавшийся меч.

Магия (MAGIC) — этот пункт позволяет использовать магию. Но пригодится он только для героев, обладающих магическими способностями.

Перегруппировка (REORDER) — можно менять местами героев, переводя их с передней линии атаки на вторую и наоборот.

Отступление (FLEE) — поднятие белого флага, что оставляет вас без призов и EXP.

Как и положено, любые персонажи игры во время боев подвержены изменению своего статуса. Но применение Nectar Potion поможет вам в течении двух ходов избежать таких проблем. Banish, Savory Prime и Banish помогут вам справиться с уже полученными «статусами».

Отравление (Poison) — каждый раунд будет медленно сниматься DME.

Заморозка (Frozen) — персонаж будет представлять собой кусок льда до тех пор, пока его кто-нибудь не ударит.

Обморок (Faint) — легкая контузия персонажа. Продлится один раунд или до очередного удара.

Паралич (Paralysis) — персонаж теряет способность двигаться.

Окаменение (Stone) — персонаж также не может двигаться.

Молчание (Silence) — нет возможности воспользоваться магией.

Проклятие (Curse) — не удастся применить суперудар и поменять амуницию.

В этой игре имеет хождение несколько видов призовых очков. Некоторые после получения используются автоматически, а некоторые можно распределять вручную. И вот о том, как их все получить и как использовать, я вам сейчас расскажу.

Experients points — самые что ни на есть главные и знакомые любому любителю RPG. Получаются как приз за победу над врагами и распределяются автоматически. Влияют они на увеличение уровня развития героев.

Event Experience — при выполнении определенных действий по ходу игры вам будут давать вот эти самые очки. Сокращенно они называются Event Exp. Это тоже очки опыта, но их уже можно отдавать любому персонажу по вашему выбору. Сей процесс осуществляется по адресу: Main menu > Party > Exp. Obr. Именно здесь и можно будет их использовать. Достаточно полезная штука.

MP Materialize Points — как понятно из названия, эти очки позволяют создавать или, если быть более точным, материализовывать предметы. Получаются они только двумя способами. Первый — когда в перерыве между главами Фрея (Freya) ругает или хвалит вас. Второй — путем обмена на них вещей. Это делается в меню: Main menu > Use item > Convert MP. Как это работает, можно прочитать в описании главного меню. А вот чтобы их, скажем так, применить по назначению, необходимо находиться или на глобальной карте, или на save point. Тогда в главном меню заходите в пункт Divine Item и приобретайте любые предметы.

CP (Capacity points) — это самые важные очки в игре. Отвечают они за разучивание персонажем различных умений, и только с их помощью вы можете вручную повлиять на Hero Value level ваших подопечных. Герой, попадая в ваш отряд, уже имеет некоторое количество CP и готов к обучению. В дальнейшем они будут начисляться только при достижении им нового уровня развития. Но вот чтобы их хватало на все, нужно экипировать героя Emerald Necklace. Эта нехитрая ожирель увеличивает количество CP на 100 при каждом очередном начислении. Особенно удобно его применять при распределении Event Experience.

В игре есть большое главное меню, что уже стало привычно для RPG. Но в Valkyrie Profile оно до того запутанное, что требуется изрядное ко-

Skill	Use Item	Divine Item	Party	Ability
Equipment	Transfer	Status	Configure	Data
Valkyrie		Arngrim		
LV 3	DME 1917 / 1917	LV 3	DME 2322 / 2322	
EXP 8323	After 3677	EXP 8323	After 3677	
Freya		Jelanda		
LV 3	DME 5553 / 6170	LV 3	DME 609 / 609	
EXP 8723	After 3277	EXP 8323	After 3677	
Play time 3:07:31		Materialize point 1807		
		Eval 100		

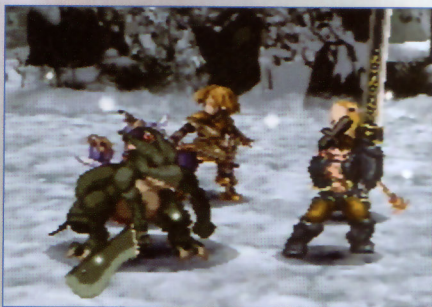
личество времени для ознакомления с ним. Для экономии времени играющего приводим полную раскладку таблицы с пояснениями.

Skill — раз этот пункт стоит первым, то с него и начнем. **Skills** — это умения, которые персонажи могут разучивать и впоследствии применять по хо-

Skill	Learn	Set Up	Traits
Arngrim		Capacity	
Traits	Rank	Adjust	Total
Brave	2	(+9)	+18
Selfish	8	(-6)	-48
Nimble	2	(+5)	+10
Coolheaded	8	(-9)	-72
Reckless	2	(+2)	+4
Realist	3	(+1)	+3
Level 3			
Character's			
Hero Value is			
-79			

ду игры без вашего непосредственного участия. Первоочередность обучения тому или иному навыку зависит от типа героя. Если он, например, мечник, то это должны быть **Survival** и **Fight**. Но все герои просто обязаны знать **First Aid** (эта способность не раз выручит вас во время боя) и **Counter**. Последняя способность позволит вашим героям контратаковать врага во время его хода, правда, при некоторой вашей помощи. Стоит только нажать на кнопку, когда над его головой загорится изображение меча.

Learn — здесь вам придется выбрать, что хоч-чет выучить ваш персонаж.



Set Up — мало выучить различные способности, их надо еще установить для использования. Делается это именно здесь.

Traits — это слабые и сильные стороны, присущие каждому человеку, которые вам придется менять во время игры. Соответственно у Валькирии данный пункт отсутствует. **Traits** оказывают влияние только на **Hero Value Status**.

Use Item — все то, что вы находите или получаете за какие-либо подвиги, оседает именно здесь. Все предметы делятся на три основные группы: **Useable Items**, **Equipment**, **Artifacts**.

Use Item	Transmute	Convert MP
Useable Items	Topic	Sort
Item Name	Number	Item Name
Spectacles	10	Antler Sword
Eye of Heaven	1	Normal Transmute
Iron-Barred Key	1	Transmute Select item
Vegetable Seed	5	Consumes 5 MP
Nightshade	1	Current MP 1807
Quartz Gem	1	Item after transmutation
Savory	1	Elixir
Foxglove	1	
Elixir	18	
Union Plume	5	

После идет список действий, которые можно совершить с предметами:

Use — банальное использование предмета.

Transmute — это уже интересней. Любой предмет можно немного изменить, и в итоге из него получится что-то совсем иное. Относительно похожая система была создана в мире **Final Fantasy VIII**. Кто играл, тот вспомнит. Вот небольшие примеры: бесполезные **Vegetable Seed** превращается в **Elixir**, а **Foxglove** — в бесценную **Union Plume**, позволяющую оживить персонажа.

Convert MP — это не те привычные **MP**, которые были в других **RPG-играх**. Здесь данная аббревиатура расшифровывается как **materialization points**. Так вот, если у вас завалились ненужные вещи, то их можно переработать в **MP**. "Хорошо", — скажете вы. Но бесплатный сыр бывает сами знаете где. Неправедность заключается в том, что большое количество **MP** будет вам доставаться только за достаточно редкие предметы, на которые всегда есть другие планы. Поэтому распространенные предметы лучше трансмутировать.

Divine Item — наличие подобной возможности в игре и совершенно свободное ее исполь-

Divine Item	Materialize point
Topic	Sort
Item Name	Consume MP
Antler Sword	30
Viking Sword	30
Two-Handed-Sword	100
Hack-Blade	100
Ruby Mace	100
Create	19
# held	1 (0) / 20
Max number	0 (0) / 20
# held	1 (1) / 20
Max number	0 (0) / 18
# held	1 (0) / 20

зование убило меня наповал. Вся фишка заключается в создании прямо из воздуха практически любых вещей. Хотя с воздухом я погорячился. Все будет упираться в количество **MP**.

Party — здесь вы сможете поработать над командным духом вашего отряда.

Party	Edit	Exp. Ord	Practice
Valkyrie			
LV 3	ATK 126		
DME 1317 / 1717	RDM 62		
STR 28	AVD 44		
INT 34	HIT 95		
AGL 19	DEF 10		
	RST 17		
Name	Level		

Edit — изменение состава вашей боевой группы и изменение боевого порядка.

Exp. Obr — в определенные моменты игры вы получаете уже упомянутые **"Event Exp."** Еще они вам достаются абсолютно на халяву от Фрей (в перерывах между главами). Именно здесь они не спеша накапливаются и ждут своего часа. Отдавая определенное количество **"Event Exp."** персонажу, вы повышаете тем самым его уровень развития.

Practice — очень полезная штука. Хотя пригодится только в начале. Позволяет практически в любой момент игры устроить для себя и своей команды небольшую тренировку на произвольном враге. Именно здесь вы можете научиться правильно использовать комбы, выбивать магические кристаллы из врагов, а также определиться с выбором оружия. К сожалению, получить очки опыта или погибнуть здесь нельзя.

Ability — достаточно интересный пункт, от которого, несомненно, зависит ход вашей игры. Когда герой разучивает новый прием или экипирует другое оружие, у него может появиться и новый вид атаки. И чтобы применять ее в ходе боя, вам необходимо установить ее здесь.

Equipment — понятно, думаю, даже первокласснику. Все, что герой носит на себе или

Equipment	Jelanda
Item Name	MAG 358
	RDM 33
	AVD 42
	HIT 42
	DEF 19
	RST 19
Equipment	
Chng Remove Best	
Head	Element Scepter
Body	Flara
Arm	Boo Cloak
Leg	Leather Boots
Dec.1	
Dec.2	
Pos.1	
Pos.2	
Pos.3	

держит в руках, меняется именно тут и нигде более. Для облегчения участи играющего, чтобы он долго не лазил по таблице, дабы порадовать персонажа наилучшей подборкой вещей, можно воспользоваться пунктом меню **"Best"**. Действует он достаточно разумно и неприятностей практически не доставляет. Но для более продуманной экипировки героя советуем производить подбор амуниции вручную. Помните, что от выбранного оружия зависит не только стиль атаки героя, но, иногда, и его супер-удар.

Transfer — доступ к этому пункту меню появляется только на глобальной карте. Как вы пока не знаете, Валькирию отправили в мир людей для доставки на небо душ великих воинов. Но сначала их надо развить. Как их развивать, я расскажу отдельно. И вот, когда очередной герой дойдет до требуемого состояния, вы можете отправить его к Одину (**Odin**).

Status — если рассказывать полностью об этом пункте, то потребуется вся страница. Вкратце можно сказать, что здесь вы можете получить практически всю информацию о своих героях и их характеристики. Очень интересно, а главное, подробно.

Configure — изменение параметров игры. На самом деле здесь и так все хорошо настроено.

e-shop

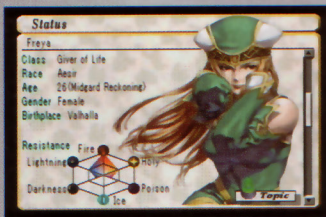
<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru

почувствуй силу!!!

PlayStation 2
PlayStation 2-US- \$439.99
PlayStation 2-PAL- \$399.99

095] 798-8627 (095) 928-6089
(095) 928-0360 (812) 276-4679



Data — сохранение игры, которое доступно только в определенных местах. Также возможно загрузить в любой момент игры ранее созданный **save**.

На протяжении всей игры, блуждая по подземельям, вам придется управлять Валькирией. Некоторым это напомнит двухмерные бродилки, где одной из важных особенностей игры были возможности персонажа и управление им. Так и наша подопечная имеет некоторый набор интересных возможностей, которые нельзя встретить у персонажей других, привычных нам ролевых игр.

Итак, всем, наверное, понятно, что Валькирия перемещается в пространстве при помощи крестовины управления.

Еще она умеет прыгать кнопкой **○**. Пуск прыжок не такой высокий и дальний, но именно это действие вам придется выполнять чаще всего в игре. А вот если нажать стрелку **▼** и **○**, то получится подкат, позволяющий проникать в разные узкие места.



А вот если нажать стрелку **▼** и **○**, то получится подкат, позволяющий проникать в разные узкие места.



Нажатие на кнопку **×** приведет к тому, что Валькирия ударит мечом. Действие, необходимое для нападения на



врагов с получением преимущества в атаке и для разрушения какого-либо препятствия.

Лазить по лестнице вниз и вверх также никто не запрещает. Более того, находясь на ней, можно использовать прыжок, что позволит добраться до иногда недоступных этажей.

Несколько раз за игру вам встретятся горизонтально натянутые канаты



или цепи. Они совсем не для украшения интерьера, а для того чтобы по ним можно было проползти дальше. Валькирия и с этим справится без особого труда, главное — зацепиться.

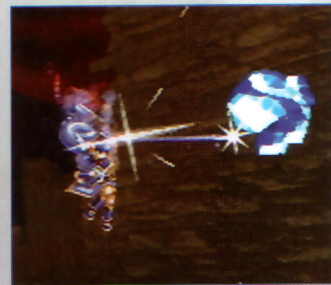
Иногда придется брать пустые сундуки или камни и переносить в другие места. Берутся они кнопкой **×**. Если опять нажать ее же, то Валькирия бросит предмет, а если использовать кнопку **○**, то аккуратно положит на землю.



Валькирия еще умеет перетягивать небольшие каменные глыбы. Для этого подойдите к камню и, зажав кнопку **×**, нажмите на крестовине управления направление, куда бы вам хотелось перетянуть глыбу.

Также среди разнообразных возможностей Валькирии попадает и возможность парализовать врагов путем заморозки. Для этого при обследовании очередного подземелья, когда на вашей дороге встал враг, достаточно нажать на кнопку **○**, и горемыка превратится в компактную глыбу льда. Опечаливает одно: длится это удовольствие не так уж и долго.

Но практика показала, что дело этим совсем не ограничивается. Если в качестве цели избрать стену, пол или потолок, то на нем образуется кристалл льда. Если в этот кристалл по-



пасть еще разок, то кристалл увеличится в размере. И теперь с ним можно творить следующие вещи:

- использовать как подставку под ноги, если необходимо допрыгнуть куда-нибудь.
- продлить площадку под ногами.
- если встать на большой кристалл или сбоку от него и воздействовать на него еще раз заморозкой, то кристалл совсем не станет больше. Валькирию просто отбросит на приличное расстояние.

\$79.99 (US) Extermination	\$79.99 (US) Onimusha Warriors	Special price \$65.99 Warriors of Might and Magic	\$79.99 NBA Street
\$79.99 (US) Twisted Metal: Black	\$79.99 (US) Escape from Monkey Island	\$75.99 Star Wars: Super Bombad Racing	\$79.99 (US) Red Faction
\$55.99 PSX-2 Memory Card 8MB	\$49.99 Hard Carrying Case	\$49.99 (US) DVD Region X (содержит проигрыватель DVD фильмы всех зон)	\$34.99 (US) DVD Wireless Master Remote Control

VISA MasterCard

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

- можно просто разбить его мечом. От разбитого кристалла останется один большой и два маленьких куска льда. Их можно поднять и укладывать друг на друга и даже на кристаллы.

- при разбивании кристалла образуется облако пыли. Если прыгнуть на это облако, то Валькирия встанет на него и будет медленно опускаться вместе с ним. При помощи такого трюка можно добираться до многих призов.



Но будьте внимательны:

- когда вы прыгаете на кристалл, в нем появляются трещины. После двух прыжков кристалл, к сожалению, рассыпается.

- одновременно на экране может быть только четыре кристалла.

Одной из основных задач, решения которой от нас требуют по ходу игры, является нахождение героев, воспитание и отправка их в **Asgard**. Если с нахождением, вербовкой в отряд и отправкой все понятно, то вот их воспитание вызывает определенное количество вопросов. Вот их-то я и попытаюсь решить.

Перед каждой главой нам дают план, какого героя надо прислать, и определенные показатели, до которых необходимо его развить. Они известны, и скрывать их никто не пытается. Зато в достижении этих показателей все покрыто мраком неизвестности. Но на самом деле тайн здесь никаких нет, а существует два пути достижения цели.

Первый — утопический: бегать по подземельям и бить врагов. Очень долго и совершенно бесполезно. Все равно ничего существенного не добьетесь.

Второй — реалистический. Вот им-то и надо воспользоваться. Ведь что от нас требуется? Развитие **Hero Value level** до требуемого уровня и получение определенных навыков. Развиваться он должен, в общем-то, от достижения персонажем новых уровней развития, но, как уже было сказано, это долго и совершенно нас не устраивает. Поэтому можно пойти другим путем. Обратите внимание в главном меню на пункт **skill**. В нем можно войти в **"traits"**, что позволит изучать различного рода способности. Нас интересуют те, которые со знаком плюс, то есть повышающие **Hero Value level**. Вот и поднимите его до

Skill		Learn Set Up		Traits	
Angrim		Capacity		Level 3	
Traits	Rank	Adjust	Total	Needed CP	
Brave	2	(+9)	+18	2	
Selfish	8	(-6)	-48	2	
Nimble	2	(+5)	+10	2	
Coolheaded	8	(-9)	-72	2	
Reckless	2	(+2)	+4	2	
Realist	3	(+1)	+3	2	

требуемого. А если потом останутся **CP (Capacity)**, то можно развить и **Status Skill** в зависимости от задания, которое сошло с верха. А если не хватает **CP**, то восполнить их можно, добавив персонажу немного **Exp. Points** из **Exp. Obr**, чтобы он смог достичь следующего уровня (не забудьте перед этим экипировать **Emerald Necklace**) или выпить **Skill Potion**, которую в

свою очередь можно получить из **Ebony Powder**. И напоследок дам хороший совет. Развивайте **Hero level** на несколько пунктов от требуемого — так будет лучше.

Полезные советы, к которым лучше прислушаться:

1 Конечно, хорошо, что Валькирия может морозить врагов. Но увлекаться этим не стоит. Как и в любой RPG, с врагами желательно драться, причем чем чаще, тем лучше. Жить от этого становится только легче.

2 После каждого босса остаются очень ценные призы. Но вся неувязка заключается в том, что на эти артефакты имеет виды и верховное божество — Один (**Odin**). Оставить их себе, конечно, можно, но тогда на вас обидятся там, наверное, и вряд ли дадут хорошее окончание игры, к которому весь этот солюшен и будет стремиться. Так что если не хотите ссориться с Одним и в итоге получить нормальную концовку игры, то хотя бы часть стоит отправлять в **Valhalla**.

3 Большинство сундуков хранит в себе помимо призов еще и ловушки. Например, стрелы и бомбы с часовым механизмом. Так что после того как вы откроете крышку сундука, желательно от него отпрыгнуть на безопасное расстояние и выждать некоторое время.

4 После того как новый герой вступил в отряд, посетите место его гибели. Как правило, там вы обнаружите некий ценный приз.

5 Как бы обидно не было, но многие виды оружия, которым пользуются герои, будет ломаться. Так что пользуйтесь им аккуратно и бережно, особенно редкими экземплярами.

6 Практически на каждой локации есть встроенная карта, которая показывает план тех мест подземелья, на которых вы уже побывали. Взглянуть на карту можно при нажатии кнопки **map**. К тому же карта трехмерная, то есть ее можно крутить, приближать и всячески менять точку обзора. Также, кроме вашего местоположения, на ней отражается выход с локации и **savepoint**ы.

7 Если вы не прочитали какой-либо диалог, то при нажатии **enter** вы сможете прочитать несколько последних сообщений.

8 И самое главное, что только может быть. **Valkyrie Profile** — очень запутанная игра в плане сюжета и, как следствие, прохождения. Поэтому, когда вы решитесь пройти игру, возможны всякого рода расхождения с тем, что написано здесь, и с тем, что получается у вас. Все подобные места я постараюсь отразить.

9 Данный солюшен соответствует уровню сложности игры **"normal"**. Если вы выберете **"easy"** или **"hard"**, но будете пользоваться этим текстом, то могут выйти некоторые неувязочки.

Прохождение игры следует начать с просмотра пролога (**prologue**), доступ к которому появится сразу после загрузки игры. Из него узнаете историю Платины (**Platina**), узнаете как ей жилось в родной деревне и почему она покинула отчий дом. Также вы узнаете, как она оказалась на небе.

Закончив просмотр, выбирайте **New game**, и вы увидите девушку Линнет (**Lenneth**) держащую



путь в замок Одина. (Вы не находите, что она очень напоминает нашу недавнюю знакомую Платину?) Один повелит Линнет спуститься в человеческий мир и найти воинов, которые смогли бы возглавить армию ассов. После этого Фрея дарует ей доспехи, и мы понимаем, что перед нами



Valkyrie. А теперь начинается череда заставок и сюжетных повествований, в которых рассказывается история рыцаря Амгрима (**Amgrim**). Также вас познакомят с принцессой Джеландой (**Jelanda**), которая также составит часть нашей команды. Как только закончится повествование, Фрея укажет нам дорогу в **Artolian Mountain Ruins**, где нашей команде придется пройти первое боевое крещение.

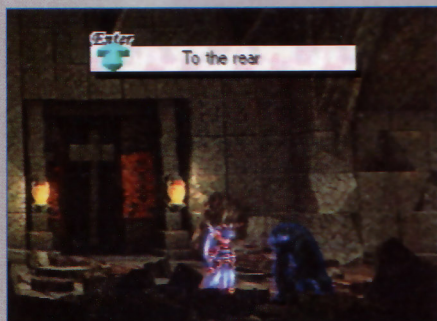
Глава 0

Artolian Mountain Ruins

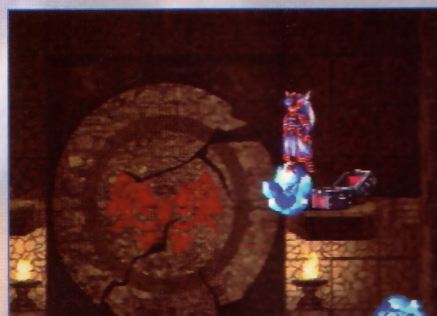
Обязательно сохраните игру возле входа в руины и проходите дальше. Не обращайте внимания на коридоры, которые отходят в сторону, а сразу пройдите направо и поднимитесь на второй этаж. Победив монстра, возьмите **Iron-Barred Key** и возвращайтесь на первый этаж. Найдите решетку, перекрывающую вам путь, подойдите к ней. На-



жав **enter**, вы откроете себе путь дальше. Спускайтесь в новый просторный зал и возьмите в нем **Vegetable Seed** и **Book of Everlasting Life**. Спуститесь в самый низ зала и пройдите вправо. Там разбейте мечом основание колонны, что принесет вам **500 Event Exp**. Вернитесь в большой зал и выходите в дверь в левой нижней части. Оказавшись в новом помещении, проследуйте в самую левую дверь, где при помощи кристаллов и стены доберитесь до **Angel Curio** (этот артефакт вам очень пригодится в **Cave of Oblivion**), **Savory**, **Quartz Gem** и **Nightshade**. Забрав эти артефакты, выходите из помещения, идите направо и форсируйте яму с шипами. Только не забудь-



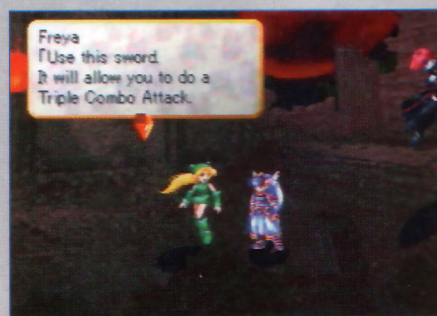
те забрать **Element Scepter**, который запрятан наверху (этот жезл может сломаться, зато он дает Джеланде более могущественную супер-атаку "Ifrit Caress"). Перебравшись на ту сторону, проходите в дверь и найдите **Fox Glove** и **Fire Lance**. Причем последним призом является книга заклятия, так что сразу дайте ее выучить Джеланде. Теперь вернитесь в большой зал и, поднимаясь наверх, ищите проход вправо. Через него вы также попадете в достаточно просторное помещение, где сможете найти два **Vegetable Seeds** и очень полезную штуку — **Treasure Search**. Добраться до нее достаточно сложно. Поэтому вам обязательно придется применить кристалл. Но как только завладеете этим вожаемым артефактом, то обязательно экипируйте им Валькирию. И



теперь, когда она будет находиться в комнате с сокровищами, вокруг нее будет кружиться синенький огонек. Спускайтесь на этаж ниже и найдите там **Lapis Lazuli**. Поднимитесь по лестнице наверх и проходите направо, где вы обнаружите savepoint. Сохраните игру, подлечите героев и ступайте далее — вас уже ждут.

Босс: Dragon Servant x2 DME: 500
Elder Vampire DME: 4800

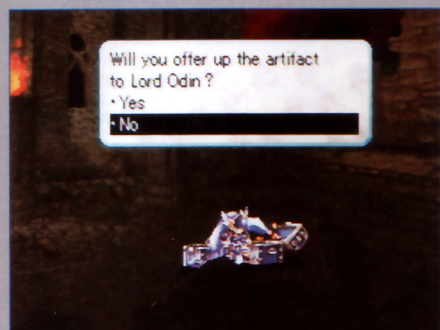
В этом сражении Фрея покинет нас, так что придется биться трое на трое. Хотя в последний момент Фрея отдаст Валькирии меч, которым последняя сможет наносить несколько



ударов за один ход и великолепный супер. Именно этот способ атаки поможет справиться с **Dragon Servant**, на которых и придется обратить внимание в первую очередь. Пока происходит медленное, но верное уничтоже-

ние драконов, на атаки **Elder Vampire** обращать особого внимания не стоит, просто периодически лечитесь. А вот когда два дракона падут, сосредоточьте все атаки на вампире, что в конечном итоге приведет к его гибели.

В наследство от босса нам достанется два сундука с сокровищами. В них **Sealed Box** и **Jeweled Blade "Grimrist"**, которые придется отправить Одину. Этот поступок повысит ваш **Eval. Level** и прибавит **3100 Event Exp.**



Вернитесь к входу в руины, где уже заждались Фрея. Она познакомит вас со **Sprite** и скажет, что игра началась. Расспросив **Sprite** обо всем, что вас интересует, выходите на глобальную карту. Кстати,



если в последствии вы забыли каких героев вы должны доставить наверх, то это маленькое крылатое создание поможет вам, стоит только вернуться в **Artolian Mountain Ruins**.

Глава 1

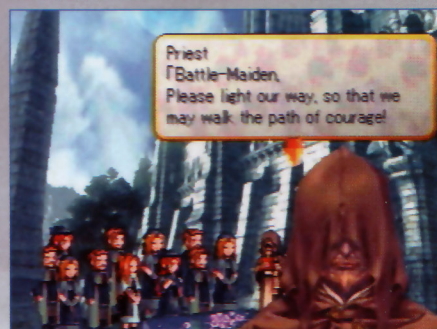
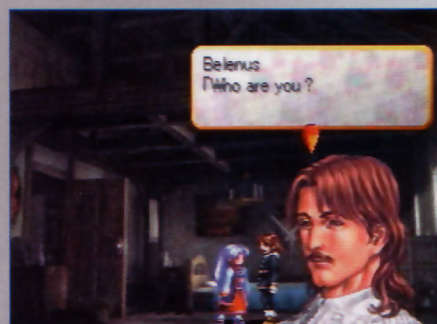
Первым делом просканируйте местность **Spiritual Concentration**, определив, куда вам необходимо заходить в первой главе. Делается



это нажатием кнопки **start**.

Отправляйтесь в Лессен (**Lassen**), где вы пополните свои ряды Беленисом (**Belenus**). Как только он вступит в ваш отряд, выходите на глобальную карту.

Теперь Валькирия должна устремиться в **Crell Monferaigne**, где попадет прямо на похороны. Да, земле предадут Ливелина (**Llewelyn**), и Валькирия не упустит возможности заполучить его душу. Пос-



ле того как вы покинете город, вернитесь в него и получите **Goddess Pendant**, который запрятан в лесах. Кстати, Ливелина лучше прямо сейчас поставить в команду, так как в конце первой главы он будет лучшей кандидатурой на отправку в **Valhalla**.

Вернувшись на карту, найдите Лес Горя (**The Forest of Woe**), в котором нас ожидают очередные монстры.

The Forest of Woe

Как только вы вошли в лес, слева возьмите **Eye of Heaven**. Используя этот предмет, вы сможете открыть карту всего уровня. Затем идите направо и найдите там **Icicle Edge**. Пускай Джеланда сразу же его выучит. Проходите в глубь леса и направ-



ляйтесь налево. Идите, пока вновь не придется пройти наверх. Там лежит **Lapis Lazuli**. Вернитесь вниз и продолжите путь налево и снова вверх. Где-то здесь, за деревьями, спрятан **Flare Crystal**. Если пройдете еще выше, то сможете взять два **Element Scepters**. Теперь возвращайтесь назад, в противоположную часть леса, где идите наверх (возьмите еще один **Flare Crystal**), сохраните игру и измените Джеланде атакующую магию на огненную. И вот только теперь можно смело идти навстречу судьбе.

Босс: Insane Yeti x3 DME: 5200 у каждого

Целых три снежных мартишки решили погибнуть от наших рук, мечей и заклинаний. Что ж, не станем их разочаровывать. Примените для начала один **Flare Crystal** (второй оставьте на потом). После основную ставку надо делать на получение возможности провести суператаку. Но что должно быть самым



главным в этой битве, так это сосредоточение атак только на одном враге, что в конце концов обеспечит вам быструю победу.

Оставив позади остывающие туши монстров, доберитесь до сундуков и распорядитесь **Extreme Guard** и **Phoenix Feather** по своему усмотрению. В любом случае вы получите **5000 Event Exp.** Но лучше подарите их Одину и выходите из леса.

Теперь самое время посетить нечто каменное, заброшенное и подземное. Например, **Solde Catacombs**.

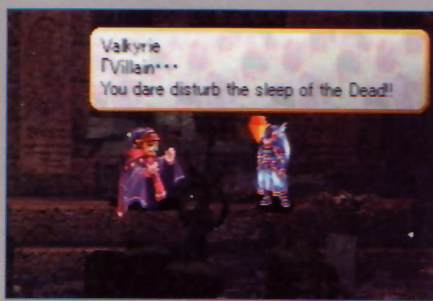
Solde Catacombs

Справа от двери, через которую вы сюда попали, имеется яма в полу. Не раздумывая прыгайте в нее, и по приземлении найдете **Attack Pow**. Выбирать из этой камеры придется через дверь в левой стене. Как окажетесь по ту сторону двери, то практически сразу увидите сундук с **Short Bow**. Но вот чтобы попасть к нему, вам придется повозиться с кристаллами. Когда вы все-таки заполучите арбалет, то продолжайте путь направо и войдите в темный коридор. Помещение, в которое вы попали, освещает бледный свет пиктограммы, находящейся в левой части. Ударом меча разрушите статую демона, который стоял на ней, и притяните сюда каменный блок. За это вы получите **1000 Event Exp.** Покиньте эту комнату и продвигайтесь направо, где есть проход в еще одну комнату с демоном, которого также следует водрузить в круг магического света. Получив очередные **1000 Event Exp.**, выходите из комнаты и идите вниз. В этой комнате помимо очередного постаментов больше ничего интересного нет. Задвинув каменный блок на пиктограмму, идите дальше вправо. Там, пододвинув каменный блок, получив **1000 Event Exp** и вытащив из сундука **Fire Lance**, идите налево, затем спускайтесь вниз. Здесь лежат в сундуках **Broad Sword** и **Eye of Heaven**, проход вправо приведет вас в зал, где можно наконец-то сохранить игру и подобрать очередной **Element Scepter**. Находящийся чуть дальше проход приведет прямо на битву с боссами.

Босс: Drow Shaman x2 DME: 1000
Ramapithicus DME: 4000

На данный момент эта тройка боссов может оказаться вам не по зубам, так как уровень развития ваших персонажей оставляет желать лучшего. Поэтому придется пойти на маленькую хитрость. Заключается она в применении **Flare Crystal**, который мы храним со времен заснеженного леса. Воздействия этого заклятия шаманы не перенесут сразу, оставив нам на растерзание несчастного **Ramapithicus'a**. Но и он не протянет более двух серий атак. Так что **victory**.

В двух сундуках найдите **Crown of Felmar** и **Emerald Necklace**. Первую можете отдать Одину, а вот второе обязательно ставьте себе. А дальше лежат вещи, которые послужат уже нашим земным



делам. Это **Secret of Damascus**, **Magic Pow** и **Frigid Damsel**. И по длинной лестнице, которая находится здесь же, выбирайтесь на поверхность.

Теперь у нас на пути самое загадочное место первой главы — пещера Забвения (**Cave of Oblivion**). Но у вас еще остались лишние периоды, так что перед этим посетите две любые локации, на которых водятся монстры, и тем самым немного прокачайте героев. Так же стоит посетить Артолию, где, зайдя в дом Амгрима, вы получите легендарный



Dragon Slayer. Кроме этого меча в пещере Забвения вам очень пригодятся всякие оживляющие/лечащие средства. Теперь отправляйте Ливелина в **Valhalla** при помощи пункта transfer в меню и приготовьтесь к испытаниям.

Cave of Oblivion

Как правильно проходить это место, так до конца и непонятно. Точнее, нет единой схемы. Просто в этой пещере все очень странно. Призы, которые в других подземельях спокойно лежат и дожидаются вашего появления, здесь то появляются, то бесследно исчезают. Эти странные явления каким-то непонятным образом завязаны со временем вашего пребывания в этом месте. Даже если вы будете проходить эту пещеру абсолютно идентично прошлому разу (во всяком случае вам так будет казаться), что-то все равно изменится, и сундуки поменяют свое положение или пропадут совсем. Поэтому перед тем как зайти сюда, обязательно сохраните игру и попытайтесь счастье. Но из опыта мы выяснили, что если быстро пробежать (мороза или перепрыгивая врагов) первый участок пещеры до нижнего уровня с сокровищами, то велика вероятность появления там четвертого сундука, вместо трех обычных. Правда, тогда исчезнет третий сундук из дальнего



конца пещеры наверху. Кстати, монстры в этой пещере хоть и сильные, зато принесут вам целую гору **Experience**, так что не стоит упускать эту возможность. Но заняться этим лучше после сбора сундуков, не забыв снабдить Валькирию **Angel Curio**. Пара советов по убийству монстров: против дракона (он наверху) используйте **Dragon Slayer**, а против ужасных черных шаров неплохо работают **Shadow** или **Thunder Gem/Crystal**. И как только добыча вас устроит, выходите на карту мира, после чего пещера Забвения пропадет.

Когда Валькирия покинет пещеру, закончится первая глава, и вас призовет Фрея.

Глава 2

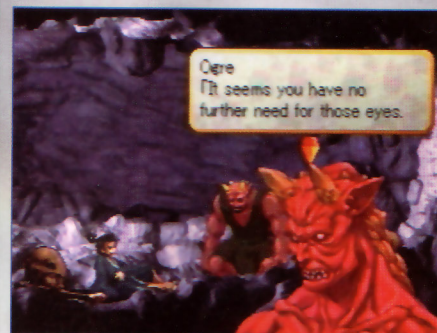
Во второй главе вам потребуется отправить к Одину героя-воина с **Hero Value 50** и развить у него следующие способности: **Tactics**, **Leadership** и **Identify**.

Как и обычно, в начале главы примените **Spiritual Concentration**, которая позволяет находить героев и локации, на которых необходимо побывать.

Отправляйтесь в Артолию, и к вам присоединится Лофер (**Lawfer**). Советую: сразу же ставьте его в команду, так как уже в этой главе его придется отправить на небо. Выйдя на глобальную карту, летите на юго-запад и посетите Хай Лан (**Hai Lan**). И теперь события могут развиваться по одному из следующих вариантов сценария.

Первый: К вам в команду попадет самурай Джин, погибший от рук пещерного Огра (**Ogre**).

Второй: Может случиться так, что вам повстречается русалка Юми (**Yumei**). Вам придется посмотреть наигрустнейшую историю ее жизни и смерти. И если она попадет к вам в команду, то оставьте ее в покое до лучших времен, вам пока



есть кем играть. Но не забудьте вновь посетить Хай Лан и подобрать на берегу моря **Fragment of Lapis Gem**.

Третий: Вы повстречаете прекрасную Нанами (**Nanami**), после вербовки которой в Хай Лан вы найдете **Dragonbane**.

У меня выпал первый вариант, то есть в команду попал самурай с двумя мечами. А остальные варианты будут открываться в следующих главах, точнее, в третьей и четвертой.

От Хай Лан пролетите немного на север, и попадете в пещеры Драконьего замка.

Dragoncastle Caverns

Это место очень запутанное и к тому же наводненное ужасными монстрами. Но зато здесь и призов много, которые смогут пригодиться в дальнейшем.

Итак, от входа в пещеры идите налево и спуститесь по лестнице вниз. От нее пройдите налево и найдете **Eye of Heaven**. Вернитесь к лестнице, поднимитесь и идите налево. Пройдя два экрана, спускайтесь вниз. Найдите там боковой туннель, но в него пока не сворачивайте, а пройдя правее, заставьте **Quartz Gem, Vegetable Seed, Long Sword**. Возвращайтесь к тому боковому туннелю и заходите в него. Оказавшись в новой пещере, пройдите нале-



во и возьмите из сундуков **Lapis Lazuli** и **Fire Storm spell**. Пройдя налево и поднявшись наверх, вы доберетесь до **Short Spear** и **Frigid Damsel spell**. Вернитесь назад, к тому боковому туннелю, и поднимитесь наверх. Там вас ждет **savepoint**, **Foxglove, Element Scepter, Nightshade** и **Lapis Lazuli**. Все, больше в этой части пещеры делать нечего, поэтому снова проходите через боковой туннель и идите налево. Спрыгнув вниз, возьмите **Savory**. Теперь осталось пройти вправо и сохранить игру. Спуститесь вниз по шахте, которая находится справа от **savepoint**, и, пройдя еще правее, вы увидите босса.

Босс: Lesser Dragon DME: 9000

Честно говоря, мы попали. Причем попали конкретно. Несмотря на природную слабость босса к **Fire, Lightning, Holy** и **Poison**, убить его очень сложно, а если быть более точным, то невозможно. Но внимание: если вы послушались моего доброго совета и посетили Артолию еще в первой главе, то у вас должен быть **Dragon Slayer**. С этим мечом нам не страшен ни один дракон! Одним ударом Амгрим будет снимать у несчастного босса приблизительно **10000 DME**!! Так что бой можно выиграть всего одним ударом. Но отсюда следует правило: так как меч очень полезный, но он ломается, его надо беречь. Он нам еще пригодится.

Как всегда, после босса останется барахлишко. В двух сундуках будет лежать **Spear "Dark Angel"** и **Scarlet Lotus Sword**. Распорядитесь ими по вашему усмотрению. В любом случае вы получите **18000 Event Exp**. Выходите из этого зала, но не спешите подниматься наверх. Пройдите налево, и вы сможете взять из сундуков **Foxglove, Aconite** и **Slanting Rain skill**. Ну а вот теперь можно и подниматься к выходу из пещеры. Причем вам никто не будет мешать в этом — все монстры просто куда-то исчезли.

Выбравшись на свежий воздух, отправляйте Лавфера на **Valhalla**. Его место в команде должен занять любой другой персонаж. У меня это был Джин. Надеюсь, что вам так же повезло и все в порядке. С обновленной командой отправляйтесь в **Nethov Swamp**, которое находится на востоке главного континента.

Nethov Swamp

На этой локации появится новый и достаточно противный враг **Mantrap Plant**. Плох он тем, что может атаковать сразу всех членов вашего отряда и наносить существенный урон их жизненным силам. Особенно актуальной эта проблема становится, когда против вас выходит несколько подобных тварей. Так что запаситесь эликсирами или развейте у героев **First Aid skill** примерно до



шестого уровня. После этого вам бояться практически нечего.

От входа пройдите немного вперед и сворачивайте на просеку. Возьмите там **Shadow Servant** и бегом налево. Там найдете еще один **Shadow Servant**, а пройдя еще выше, в горы, получите **Holy Crystal**. Возвращайтесь к входу на болото. Помните ту тропинку, на которую вы сворачивали? Вот от нее пройдите левее и сверните вниз. Там пройдите на один экран влево и снова спуститесь вниз. Тут будет **savepoint**. Отсюда надо спуститься еще на один экран вниз и найти **Cure**



Condition skill, Short Spear, Quartz Gem, Daemon Slayer и **Flare Baselard**. Некоторые из них находятся под водой, так что их найти будет сложнее. Но, как говорится, кто ищет, тот... Вернитесь к **savepoint** и идите направо, пока не окажетесь в воде. Над вами будут парить демоны. Избавьтесь от них, чтобы не мешались. Пройдите левее, и вы увидите обрыв. Запрыгнуть на него нельзя, поэтому придется идти на хитрость. Выпрыгивая из воды, создавайте на склоне обрыва большой кристалл. После разрубите его мечом. Так надо поступить три раза. От расколотых кристаллов останутся льдинки, которые будут плавать на поверхности воды. Запрыгивайте на них и создавайте еще один кристалл. Вставляйте на него, а после и на край обрыва. Но чтоб все это совершить, придется помучиться. Пройдя правее, сверните на дорожку, которая ведет наверх. Попав на поляну, подойдите к левой стене и подпрыгните. Валькирия попадет в скрытый лаз, по другую сторону сокрыты сокровища **Holy Crystal, Wait Reaction skill, Eye of Heaven** и **Element Scepter**. Вернитесь к обрыву и теперь идите по другой тропинке, которая ведет вниз. Она вас выведет к **savepoint**. Сохранив игру, экипируйте Ам-

гриму **Dragon Slayer**. Пройдя налево и спрыгнув с обрыва, вы наткнетесь на босса.

Босс: Dragon Zombie DME: 13400

Опять дракон, которого можно убить только **Dragon Slayer**ом. На этот раз придется нанести целых два удара. Но сути дела это не меняет.

Разобравшись не только с боссом, но и с сокровищами, которые вы обнаружите в сундуках (**Bark of the Dryad** и **Inscribed Fragment**), покидайте это место.



Теперь вам остается посетить **Cave of Oblivion**. Что это такое, вы уже знаете. Если забыли, то посмотрите, что про нее написано в первой главе. После завершения прогулки по пещере можно посетить пару локаций и прокачать героев. По завершению главы вы вновь встретитесь с Фреей, которая надает вам ценных указаний и полезных советов. А также пожелает удачи в третьей главе.

Глава 3

В третьей главе перед вами будет поставлена следующая задача: доставить к трону Одина стрелка из лука с **Hero Value 65**. Также у него должен быть развит навык к нахождению ловушек (**Find Trap**). И судьба пошлет нам такого человека.

Вновь применяйте **Spiritual Concentration**. После того как все точки нашего пути будут намечены, отправляйтесь в **Crell Monferaigne**. Нам покажут, как Янус (**Janus**) вернулся в город и тут же получил по лицу. А после на него повесили мишень и открыли сезон охоты, который закончился двумя подлыми стрелами в спину. После того как Янус вступит в отряд, вернитесь в город и посетите его дом. Там будет **Raven Slayer**. По правде



говоря, Янус может прибьется к нашему отряду еще во второй главе. У кого так и произошло, поберегите его для боевых действий в третьей главе.

Необходимо также побывать в Хай Лане. Что там может произойти, написано в начале второй главы. В мои сети попалась русалка Юми.



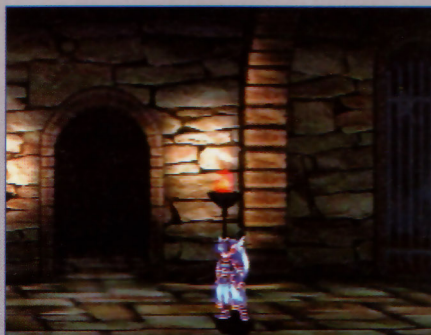
И напоследок посетите **Camille Village** и посмотрите на судьбу несчастных жителей этого населенного пункта, в котором побывал Медуза (**Medusa**). Еще вам покажут двух искателей приключений, которые решили разобраться в происходящем, что в конечном итоге закончилось смертью одного из них. Это был Кашелл (**Kashell**).

После того как с вербовкой героев покончено, отправляйте Джина к праотцам. Его место должен занять Янус. Вновь входите в **Camille Village**. Посетите местное кладбище, на котором Кашелл обнаружит свой меч (**Vainslayer**



sword) воткнутом в землю. Вытащив его, идите дальше в склеп. Ворота послушно откроются, пропустив Валькирию внутрь. Сей склеп примечателен тем, что здесь появились осколки технического прогресса, а также водятся несколько драконов, за которых хорошо платят. Убивать их, как вы, наверное, уже догадались, надо **Dragon Slayer'ом**. Первого из драконов можно найти, спустившись вначале по лестнице и затем пройдя направо. За его смерть вы получите **Bastard Sword**. Отсюда пройдите налево, сверните в боковой проход, где найдете **Defend skill**. И вот теперь вам на пу-

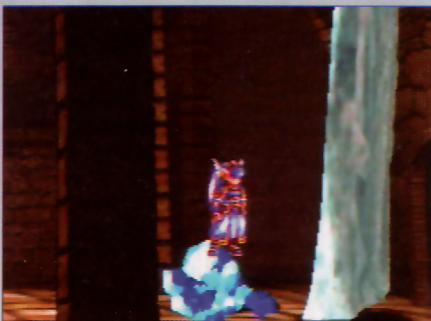
ти повстречается нечто каменное идвигающееся. Это не враг. Просто когда вы дотрагиваетесь до нее, Валькирия превращается в ледяшку и становится парализованной на некоторое время. Перепрыгнув через это чудо природы, увернитесь от выстрела замораживающей пушки, которая находится на потолке. С этими игрушками нам придется еще позабавиться, так что не отвлекайтесь и идите налево, где проходите в боковой коридор. Теперь



если вы пойдете вправо, то уткнетесь прямо в стену чего-то скользкого, слизкого и живого. Прорубить мечом это не получится, как бы вы не пытались. Но обратите внимание на морозящую пушку на потолке. Луч от нее бьет в пол прямо возле стены. Весь фокус заключается в том, что необходимо при помощи кристалла перенаправить луч в стену и тем самым заморозить ее. После достаточно нанести удар мечом, и лед расколется, открыв вам дорогу дальше. Также вас премируют на **6000 Event Exp**. Пройдите направо, но пропустите коридор, который ведет вниз, а затем проследуйте



дальше и, спустившись вниз по лестнице, пройдите направо, где вам нужно взять **War Hammer** и **Trick Step skill**. А слева от лестницы притаился **Dragon Zombie**. Экипируйте **Dragon Slayer**, и по окончании поединка вы получите **Eye of Heaven**, **Sap Guard spell** и еще один **Dragon Slayer**! Теперь возвращайтесь назад, туда, где ломали стену, но, не доходя до этого места, сверните в проход. Попадете в комнату, где еще одна стена. Но вот незадача: замораживающая пушка находится на прилич-



ном расстоянии от стены, и одним кристаллом не обойтись никак. Поэтому вам надо создать целых три: первый на полу, второй на потолке и третий, последний, вновь на полу. После разрушения преграды ваш счет **Event Exp** повысится на **12000**! Пройдя далее, экипируйте Амгриму **Dragon Slayer**, так как впереди **Dragon Zombie**. Победив парой ударов это



чудище, спускайтесь вниз по лестнице, которая за его спиной. Пройдя направо, сохраните игру, берите в руки **Daemon Slayer**.

Босс: Greater Demon DME: 22000

Тот, от чьего копья погиб Кашелл, теперь перед нами. Много говорить о нем не стоит, так как он не выстоит и нескольких ударов демонического меча.

После босса в вашем распоряжении останутся **Golden Fowl** и **The Grand Sting**. Как решите судьбу этих интемов, выходите из подземелья в деревню, а потом и на карту.

Сейчас можно отправить к Одину нашего отважного лучника Януса. А его место должен занять Кашелл. После направьте свой полет в **Gorhia Cult Headquarters**.

Gorhia Cult Headquarters

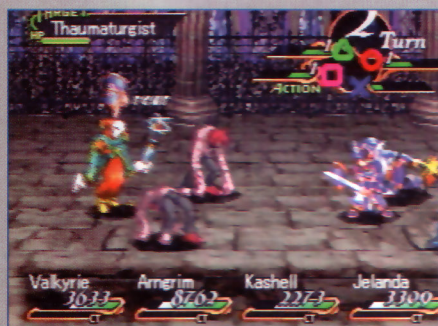
От входа бегите направо, пока не попадете в главный коридор с множеством ответвлений. Запомните это место — сюда придется еще вернуться. Пройдите во второй коридор снизу. Потом направо, вверх, направо и спускайтесь вниз. Пройдя отсюда налево, сохраните игру, так как вам предстоит битва с боссами.

Босс: Lesser Vampire x2 DME: 2500

Thaumaturgist DME: 2200

Достаточно проблематичные противники. И если на **Thaumaturgist** хорошо действует отравы, то у зомби слабости отсутствуют. Можно, конечно, побиться честно, но на это уйдет достаточно много сил и нервов. Проще применить **Holy Crystal**, который у вас должен быть. Си-

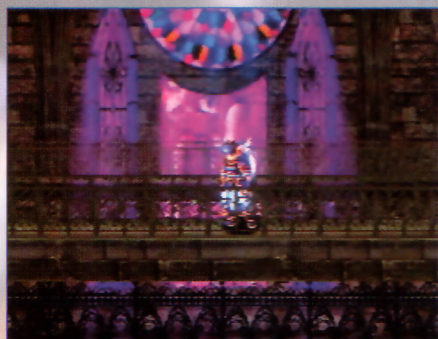




ла его до того велика, что все враги помрут сразу.

По окончании поединка **Noblt Vampire** скажет, что по замку распространились монстры и ваша задача — их всех уничтожить. Но не спешите покидать данный зал. Под потолком, на люстре, находится сундук с **Mithril Ore**. Добраться до него можно по правой стене, используя кристаллы.

Теперь основной проблемой стали монстры, которые наводнили замок. Только вот не надо забывать



себе голову чепухой типа того, что нам надо перебить абсолютно всех. Достаточно всего 8-10 штук, а точнее, до тех пор, пока на главной башне не пробьет колокол. Начинать уничтожение надо уже по пути в главный коридор. В нем вам надо идти в боковой коридор, который находится над тем, из которого вы выйдете. Идите направо и не полнитесь сохранить игру. Пройдите от savepoint направо и поднимитесь наверх. Идя от лестницы налево, вы встретите тройку боссов.

Босс: Noble Vampire DME: 10000
Will-O'-Wisps x2 DME: 6500

Эта тройка врагов — явно не подарок. Они очень злобные и сильные. Из-за этого бой будет долгий и затяжной. Поэтому перед битвой проверьте экипировку героев, особенно оружие. У наших противников нет слабостей против какой-либо стихии. Но все равно, основные повреждения будут им наноситься именно магом. Единственный недостаток в том, что приходится ждать, когда он восстановится для новой атаки. Еще вам попортит жизнь очень неприятная способность **Will-O'-Wisps'ов** к самопожертвованию. Просто когда у них остается менее одной третьей энергии, они бросаются в ваши ряды и взрываются, нанося тем самым урон каждому члену отряда примерно в **2500 DME**.

Уф. Да, это был действительно жаркий бой. Но мало нам испытаний. Теперь придется еще карабкаться на верхотуру и брать столь необходимые призы. Дело это очень непростое, так что читайте, а главное, правильно выполняйте все инструкции. Осво-

бодите два сундука от их содержимого (**Gargoyle Statue** и **Incense Burner of Darlis**). Теперь создайте три больших кристалла и нещадно разрубите их мечом. Выберите понравившийся вам маленький кусочек льда и поставьте на него два сундука. Теперь берите кусок побольше и водрузите его на сундук, только не посередине, а немного сбоку. Берите второй кристалл и положите на сундук рядом с первым кристаллом. Заберитесь на сундуки и, подняв любой из кристаллов, положите его на другой. Спуститесь за третьей ледышкой и также положите его на край сундука. Залезайте на эту мини-башню и водрузите третий кристалл на самый верх. Вот теперь можно гарантированно допрыгнуть до натянутой цепи и поживиться призами: **Lapis Lazuli**, **Ether Scepter**, **Poison Check** и **Fairy Ring**. Здесь с призами покончено. А вот если пройти из этого за-



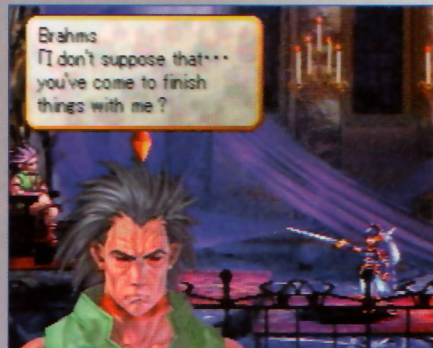
ла налево, то можно будет найти еще **Quartz Gem**, **Sap Power** и **Adept Illusion**. Вот теперь действительно все. Выходите из замка на карту.

И вновь придется посетить **Cave of Oblivion**. Что это такое, написано в первой главе. Но это еще не все. Хотя если не хотите, то можете и не читать

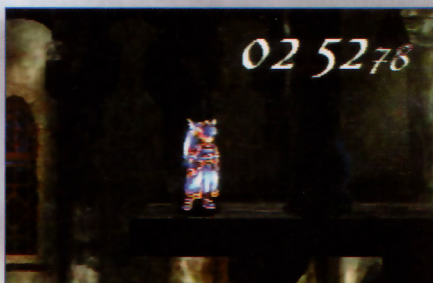


дальше, а просто посетить пару подземелий и завершить главу. Только зачем это делать, если на карте осталось до того интересное место, которое пропускать как-то не хочется. Хотя пройти эту миссию вам сейчас будет просто не по зубам, так как уровень прокачки героев просто оставляет желать большего, чем какой-то семнадцатый уровень. Если же все-таки вы решились на отчаянный поступок, то читайте.

Итак, **Brahms Castle** находится на большом острове, который в западной части карты. Зайдя туда, вы увидите часы, которые будут отсчитывать четыре минуты в сторону убывания. Это то время, которое вам дается на нахождение босса в этом замке-лабиринте. Хорошо, что время идет только при блуждании по коридорам, а на битвах с врагами останавливается. Так что сами понимаете, времени для нахождения призов просто нет. Хотя сам забег займет минуты две, и оставшееся время можно что-либо найти. Но это на ваш страх и риск. А сейчас я лучше расскажу о короткой дороге к боссу.



От входа пройдите через два зала и заходите в дверь наверх. Идите направо до лестницы, но по ней не поднимайтесь, а прямо возле нее сверните вниз. Пройдите несколько больших залов вниз, а когда они закончатся, пройдите два зала направо и идите два зала вверх. Теперь осталось пройти направо и подняться по лестнице. С нее можно пойти направо и победить злобного **Ram Guardian** всего тремя ударами **Dragon Slayer**. За это вам отсыпят **13000 Exp**. А вот если вы те-



перь пойдете налево, то встретитесь с хозяином этого места — Брамсом (**Brahms**). Убить его пока не удастся. Но, забегая вперед, скажу, что не просто так он здесь живет и не просто так с ним можно отсрочить бой. А пока выходите на карту и



завершайте главу, после чего вас ждет новая встреча с Фреей.

Окончание следует

PlayStation



VALKYRIE PROFILE

Четвертая глава является переломной в игре. Именно начиная с нее, любые ваши действия будут непосредственно влиять на итог. Повторюсь, что солюшен рассчитан на получение окончания "В". А чтобы узнать, как добиться другого результата, загляните в одноименный раздел, который прописался в конце этой статьи.

{ОКОНЧАНИЕ}

Very Dark C.J.C.

Глава 4

В прошлый раз нам пришлось расстаться с Валькирией по окончании третьей главы, в тот момент, когда она отправилась к Фрее. Богиня плодородия похвалит нашу героиню за отличную работу и даст новое задание. На этот раз вам придется отправить к Одину героя с **Hero Value 80**. Еще он должен обладать качеством **Negotiator** и следующими навыками: **Trick**, **Demon Int.** и **Hear Noise**.

Прощавшись с Фреей, вы вернетесь на карту мира. Используйте **Spiritual Concentration** для определения мест, которые необходимо посетить, и начинайте вербовать души.

Для начала отправляйтесь в Виллнор (**Villnore**), где томится юная Аэлия (**Aelia**). Быть в заточении ей осталось совсем недолго, появившиеся тюремщики убьют ее, и она примкнет к Валькирии. Вам



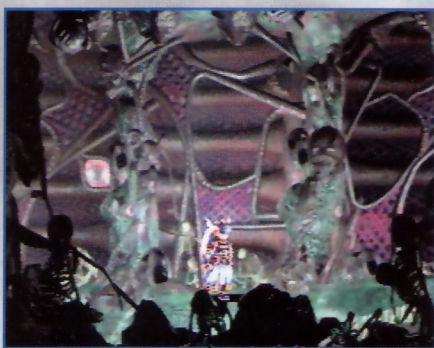
также придется посетить Хай Лан, но кто вам встретится на этот раз, известно только игре. Список возможных героев приведен во второй главе данного решения. В моем случае Валькирия повстречала Нанаму, которая отправилась гулять в пещеры одна. И совсем неудивительно, что она попала в лапы привидения и, как следствие, стала новым членом нашего отряда. Посетив после этого Хай Лан еще раз, вы получите **Dragonbane**, который можно взять в **Pleiades Shrine**.

Вот теперь настало время боевых действий. Поставьте в команду Элию и отправляйтесь в **Black Dream Tower**.

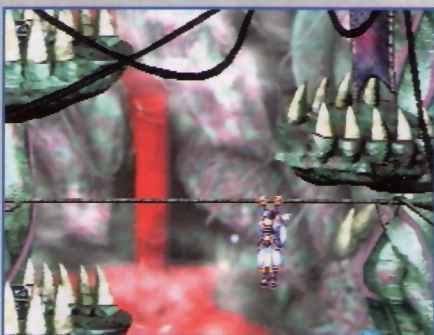
Black Dream Tower

Призы на уровне: **Flare Baselard**, **Auto Item**, **War Hammer**, **Noise Arrow**, **Element Scepter**, **Hit**, **Splash**, **Quartz Gem**, **Dancing Sword**, **Lightning Bolt**, **Eye of Heaven**.

Очень сложное место как с точки зрения прохождения, так и выживания. Враги, которые прописались в этой башне, будут до безобразия сильны и обязательно доставят массу неприятностей. Осо-



бые проблемы будут создавать **Monstrous Glowfly**. Они являются копией **Will-O'-Wisps**, встреченных в **Gorhia Cult HQ**. Ну а самый короткий путь к боссу мне показался таким. От входа идите направо и поднимайтесь по лестнице. На втором этаже вас вновь ожидает лестница. Поднявшись по ней, пройдите в крайнюю правую дверь и возьмите **Flare Baselard**. Выйдите из этой комнаты и пройдите в соседнюю дверь. Вы попадете в помещение с лавой. Подобрыв в самом низу **Hit**, карабкайтесь по уступам вверх, по пути



забрав **Splash** и **Quartz Gem**. В новой комнате пройдите направо и заставьте **Dancing Sword**. Теперь идите влево, заходите в проем. Далее - до упора вправо и в боковой проход. Здесь наконец-то обнаружится savepoint. Сохранив игру, поднимайтесь по лестнице и знакомьтесь с боссами.

Босс

Dragon-Tooth Warrior HP: 15000
Wise Sorcerer HP: 25000

Как может показаться на первый взгляд, что враги не представляют особой опасности. Но это только до тех пор, пока не погибнет один из них. Оставшийся в живых применит магию **Possessed**. Мало того что она восстановит всю потерянную им энергию, повысится уровень его защиты, увеличится сила физических атак и магии. После такого поворота событий вам придется очень нелегко. Поэтому с самого начала боя необходимо действовать так: в качестве первой жертвы выберите мага. На него достаточно потратить пару заклинаний **Icicle Edge**. **Dragon Warrior** кастует на себя **Possessed**, но это его уже не спасет - он ведь дракон. Так что пара ударов **Dragon Slayer**ом принесут вам столь нелегкую победу. Найдя в сундуках **Fairy Bottle** и **Bewitching Statue**, направляйтесь к выходу из этой злой башни.

Боевые действия продолжим в пещере, которая находится на юге материка.

Cave of Thackus

Призы на уровне: **Eye of Heaven**, **Strike Edge skill**, **Flare Baselard**.

Если сравнивать с предыдущей локацией, эта пещера вам покажется просто раем. По крайней мере, ужасных врагов, которые поубивали бы вашу команду парой ударов, здесь уже нет. От входа бегите налево и приготовьте **Dragon Slayer**, так как вам придется сразиться с **Dragon Zombie**. Победив его, поднимайтесь по столбам вверх и проходите налево. Здесь наверху спрятан **Eye of Heaven**. Взяв его, идите левее и отбейте у краба сундук с **Strike Edge skill**. Пройдите вниз, где ваш путь преградит небольшая заводь. Перепрыгнуть ее Валькирия



не сможет, поэтому придется искать другой способ перебраться на другой берег. И этот способ отыщется на удивление легко. На дне этого водоема растет кувшинка. Если спуститься на дно и ударить по ней мечом, то она всплывет на поверхность, после чего на нее можно спокойно вставать. Пройдя дальше, сохраните игру. Здесь же поговорите с душой священника, чей холодный труп лежит поблизости. Он попросит Валькирию очистить это место от злых духов и посоветует поторапливаться. Пройдя вправо, пройдите вниз, и вы окажетесь в зале, заполненном водой. А выход из него на-

Skills

Каждый герой имеет возможность развивать определенные умения (**skills**), которые облегчают ему жизнь. По-настоящему они обретают ценность во второй половине игры, так как становятся просто необходимыми. Общее количество этих умений составляет не один десяток, и заставлять героя учить их все или нет - это уже дело играющего. Но эти скиллы просто обязан знать любой персонаж.

First Aid (Для всех). Самый первый и поначалу очень нужный скилл. Герой, получивший это знание, будет исцелять своих товарищей во время боя. К сожалению, это абсолютно неуправляемый процесс.

Auto-Item (Для всех). То, без чего вам совершенно не обойтись, начиная с середины игры. Как известно, чтобы применить любой предмет во время боя, приходится тратить ход. Auto-Item позволяет делать то же самое автоматически, то есть герои сами решают, когда это делать, кроме того, ход остается за вами! Лучшие всего себя рекомендовали две вещи, которые настоятельно советую вам использовать: это Elixir и Union Plume.

Guts (Для всех). Когда у персонажа заканчивается энергия, этот навык восстановит небольшую ее часть, благодаря чему персонаж останется в строю.

Counter (Только для воинов). Этот скилл дает возможность контратаковать врага, что позволяет не тратить ход и наносит ощутимый урон противнику. Вам нужно только нажать на кнопку героя, подвергшегося нападению, в момент, когда над ним появится изображение скрещенных мечей.

ходится в противоположной стороне, но до него не допрыгнуть. Поэтому придется вновь воспользоваться кувшинками. Только для начала уничтожьте всех врагов, которые здесь обитают. И чтобы не мучить себя перепрыгиванием с одной кувшинки на другую, достаточно пройти по дну до последней и, встав на нее, ударить мечом вниз. Вы подниметесь на поверхность вместе с кувшинкой и легко доберетесь до выхода. Кстати, в будущем также применяйте подобный прием. Теперь у вас есть возможность пройти вниз, где, в конце подводного туннеля, вы завладеете мечом **Flare Baselard**. Возвращайтесь обратно, при помощи кувшинки доберитесь до уступа и продолжайте продвигаться налево. Когда вам представится возможность выбора пути, пройдите вниз, где вы упретесь в водопад. По ту его сторону висит странный шар. Заморозив шар, вернитесь назад, к развилке пути, и идите наверх, где скрыт пульт управления. Подойдя к нему и нажав на (X), вы приведете в действие скрытый механизм, который остановит поток воды. Спрыгивайте в открывшуюся яму, и вы окажетесь в помещении с тем самым шаром. Несмотря на то что его можно поднять, провести с ним какие-либо действия или применить его где-либо невозможно, так что не отвлекайтесь на пустяки, а идите налево, где сохраните игру и снимите магическую печать (X).

Босс
Crab Giant x2 HP: 1000
Kraken HP: 24000

От парочки крабов избавиться будет очень легко, а вот на **Kraken**'а придется потратить немного времени и сил. Перед этим боем советую поставить магу **Fire Spell** в виде атакующего заклинания, так как вся троица очень боится огня. После кончины босса возьмите **Bracelet of Zoe** и **the Coin of Fortune**. Размер премиальных **Event Exp.** на этот раз составит 60 тысяч. Еще немного **Event Exp.** вы получите, когда будете возвращаться к выходу из пещеры, поговорив с душой священника.

Теперь на глобальной карте найдите город **Flenceburg** и заходите в него. Вам покажут сцену похищения эльфа, в которой замешан черный маг Лизард (**Lezard**). Он пригласит наставницу несчастного Лоренту (**Lorenta**) в свою башню, где последняя и примет смерть от рук злодея, после чего и попадет в нашу команду. А мы окажемся в **Tower of Lezard Valeth**.

Tower of Lezard Valeth

Призы на уровне: **Book of Everlasting Life, War Hammer, Eye of Heaven, Splash, Nightshade, Frigid Damsel, Teachings of Asa, Creation Gem, Timer Ring, Ether Scepter, Dancing Sword, Lapis Lazuli, Citrine, Base Metal, Normalize.**

Честно говоря, я не завидую Валькирии и ее компании, после того как они очутились в этом месте. **Tower of Lezard Valeth** на данный момент является очень трудной для прохождения по причине необычайно сильных врагов и недостаточной развитости героев. Но сделать это можно. Вам необходимо запастись **Elixir**'ами и **Union Plume**. Также необходимо выучить и установить всем героям скил **GUTS**. Это хоть как-то поможет выжить в этом ужасном месте. Как только вы ока-

жетесь в **Tower of Lezard Valeth**, то увидите **savepoint**. Сохраните игру и проверьте все установки ваших героев, а также обязательно примените **Eye of Heaven**. Это вам поможет лучше ориентироваться в башне.

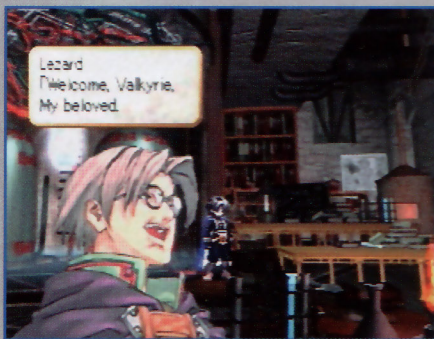
Валькирию вы обнаружите возле **savepoint**'а, которым не помешает воспользоваться. Лестница вверх ведет на открытую площадку к выходу из башни. Коридор рядом с **savepoint**'ом ведет к лифту, через который можно попасть на верхние этажи башни к куче призов и множеству врагов. Нам же надо идти налево, где обнаружится еще один лифт. Спуститесь на этаж ниже и обойдите башню по часовой



стрелке. Это вас вновь приведет к лифту, но уже другому. Спускайтесь на нем в самый низ - в подвал. То, что это подвал, легко понять по магическим надписям на стенах. Пройдите влево, мимо статуи, у ног которой есть странное круглое образование. Запомните это место - нам сюда еще возвращаться. Пройдя в огромные двери, сверните направо и идите до тех пор, пока не увидите в полутьме кристалл. Ударьте по нему мечом, и он засветится. Теперь вернитесь назад и с развилки идите уже налево, пока не столкнетесь нос к носу с **Dragon Zombies**, которого можно убить только **Grimrist**'ом или **Dragon Slayer**'ом. Победив этого монстра, проходите в туннель за его спиной и активизируйте еще один кристалл. Возвращайтесь к статуе и встаньте на круг. Он окажется телепортатором и забросит вас к призам **Creation Gem, Timer Ring** и **Ether Scepter**. Телепортировавшись обратно, идите налево, пока не появится возможность свернуть вниз. Кроме врагов, вы найдете здесь **savepoint** и еще один круг-телепортатор. А у дальней стены, в сундуках, лежат **Dancing Sword skill, Lapis Lazuli** и **Citrine**. Взяв их, вставайте в круг и отправляйтесь в подвал башни, который является личной лабораторией Лизарда. Перепрыгнув через круг телепортатора, возьмите из сундуков **Base Metal** и **Normalize spell**. Теперь пройдите налево, и перед вами предстанет лично виновник торжества. Вот только обязательно перед этой встречей экипируйте Валькирию арбалетом.

Босс
Dragon-Tooth Warrior x2 HP: 14000
Lezard Valeth HP: 10000

Битва будет осложняться тем, что после гибели **Dragon Warrior** Лизард применит магию **Possessed**, с которой нам уже доводилось сталкиваться. Поэтому лучше сначала избавиться от Лизарда, применяя магию и арбалет, а уж после заняться двумя драконами, экипировав кого-нибудь **Dragon Slayer**. Только самое главное - не забывайте лечиться, так как ваша **DME** будет



очень стремительно испаряться. В конце боя не надеетесь увидеть столь привычных сундуков с призами - их место займет очень интересная сюжетная сцена, которую надо смотреть очень внимательно. После этого действия вы окажетесь на глобальной карте, и вам останется посетить только **Cave of Oblivion**. Когда пройдете и эту локацию, то приготовьте Элию к отправке. Развейте ей все нужные параметры. Но как помнитесь, Фрея просила у нас воина с показателем **Negotiator**. Никто им не обладает изначально. Поэтому надо Элию экипировать **"Angel Lips"**. Теперь ее можно смело отправлять к Одину. А напоследок в этой главе нужно пройти еще одну локацию.

Глава 5

Теперь Фрея будет просить героя, у которого уровень **Hero Value** будет равен **90**. У него должны быть следующие умения: **Nimble, Swimmer, March, Attack Pow, Resist Damage** и **Defend**.

После того как Валькирия просканирует мир, отправляйтесь в первый город **Villnore**. Там вы увидите, как наш новый герой Бадрах (**Badrach**) искал работу и к чему это привело. После посетите **Camille Village** и получите там **Handwoven Bandanna**.

В **Crell Monferaigne** нам придется даже принять участие в битве против Женевиэвы (**Genevieve**), у которой будет всего **10000 HP**. Но, несмотря на все усилия, Джулия (**Jayle**) все же погибнет, и



Валькирии ничего не останется, как не упустить возможности завладеть ее душой. В **Fleenceburg** вы сможете встретить Мистину (**Mystina**), но если только вы прошли **Tower of Lezard Valeth** в четвертой главе. А после, посетив комнату Мистины в **Fleenceburg'e**, вы найдете **Infinity Rod**. И последним героем, которым вы сможете пополнить свой отряд, будет Люсьен (**Lucian**). Встретить его можно в **Gerabellum'e**. Вот теперь можно спокойно отправляться на разборки с монстрами.

Arkdain Ruins

Призы на уровне: **Raptor's Claw, Sap Power x2, Stun Magic, Ranseur, Ether Scepter x2, Sap Guard x2, Dark, Nightshade, Resist**

Magic, Eye of Heaven, Stun Check, Resist Damage, Lapis Lazuli, Darkness Arrow, Estoc, Vegetable Seed, Quartz Gem, Savory, Beast Slayer, Combo Jewel, Daemon Slayer, Holy Wand "Adventia", Robe of Bryttain, Star Guard, Mighty Check.

Попав в лес, бегите направо и проходите в открывшиеся ворота. Вы окажетесь непосредственно внутри **Arkdain Ruins**. Это место просто наводнено призами, и только одно неудобство не позволяет насладиться их обилием. Практически в каждом сундуке спрятался монстр. Пускай враги и слабые, но это очень сильно выматывает и еще больше надоедает. Но ничего не поделаешь, ведь призы нужны, поэтому придется терпеть.

От входа идите направо и, поднявшись по платформам, возьмите **Raptor's Claw** и, пройдя вправо, найдете **Sap Power spell**. В следующей комнате находится **Stun Magic**. Сворачивайте в коридор и, найдя **Ranseur**, выходите из комнаты через проем наверху. Подберите **Ether Scepter, Sap Guard spell**, а в соседней комнате будет спрятан **Dark skill**. Вернитесь в комнату, где было найдено заклинание **Sap Power**, и проходите вниз. Возле входа лежит **Nightshade**, а наверху натянута цепь. Добраться до нее можно только при помощи кристалла. В следующей комнате лежат **Resist Magic skill, Eye of Heaven**, а пройдя направо, вы ничего не найдете, кроме двух магов, которые хотят на вас напасть. Но спешить покидать эту комнату через проем справа не стоит, так как наверху находится **savepoint**. Продолжив поход за сокровищами, вы окажетесь в помещении с движущимися платформами и призом **Stun Check**. Поднимитесь по этим блокам наверх, проходите в дверь, и вы попадете на мост, свернув с которого вы найдете **Darkness Arrow skill, Estoc** и **Vegetable Seed**. Пройдя дальше направо и спустившись вниз, вы станете счастливым обладателем **Ether Scepter, Resist Damage skill** и **Lapis Lazuli**. Возвращайтесь в помещение, где вам довелось показаться на платформах. Выходите из нее через нижний проем. Вы окажетесь в комнате с очередным **savepoint'ом**. Но он пока нам не нужен. Идите направо, и вы попадете в ловушку, дверь за спиной Валькирии закроется. Возьмите **Quartz Gem, Sap Power spell** и **Savory**. Теперь убейте монстров, что откроют дорогу назад. Чтобы добраться до **savepoint'a**, придется создать кристалл возле лестницы, а потом преобразовать в облако ледяной пыли. Таким об-



разом вы легко заберетесь наверх. А еще выше спрятаны **Combo Jewel** и **Daemon Slayer**. Выйдите отсюда через левую дверь и отбейте у врагов **Beast Slayer** и **Sap Guard spell**. Возвращайтесь назад и, сохранив игру, идите направо.

Босс

Raver Lord x3 HP:
16000 у каждого

Несмотря на то что противников трое, и все они с немалым количеством **DME**, поединок будет очень легким. Но только при условии, что вы будете постоянно лечиться. Для этого лучше всего использовать умение **Auto Intem**. От поверженных врагов вам останется **Holy Wand "Adventia", Robe of Bryttain** и **Star Guard**. И еще один приз притаился за кристаллом **Mighty Check**. Выходите из этих руин и от-



правляйтесь в **Cave of Oblivion**. Пройдя ее, вы с ужасом обнаружите, что нет больше мест, обязательных для посещения. Остается отправить к Одину героя, которым на этот раз станет Юми, так как только она обладает таким необходимым качеством, как **Swimmer**. Теперь надо еще немного побегать по подземельям с целью прокачки героев, и тогда можно смело завершать главу.

Глава 6

В шестой главе вам потребуется отправлять героя с **Hero Value** не ниже **100**. Также он должен обладать качествами **Brave** и **Sorcerer**. И очень желательно, чтобы были развиты навыки **Monster Int** и **Hit**.

Первым делом посетите **Arkdain Ruins**, где вы вновь сможете встретить Силию (**Celia**), подругу Кашелла. Но нас интересует не она, а тот, кого она разыскивает в этих руинах. Его имя - Грей (**Grey**), и выглядит он как настоящий рыцарь, только вот почему-то доспехи у него синего цвета. Еще нам удастся получить мага Шихо (**Shiho**), которую чуть не казнили в деревеньке Хай Лан. Вот такая разношерстная команда подобралась на этот раз. Направляйтесь на северо-восток карты, где находятся развалины древнего города.

Lost City of Dipan (All)

Призы на уровне: **Eye of Heaven, Dark Savior, Ranseur, Triple Distress, Neckless Doll, Burgundy Flask, Invoke Feather, Estoc, Reflect Sorcery, Ether Scepter, Nightshade, Mystic Cross, Concentration, Ruin's Fate, Rust-red Circlet, Dragoon Tyrant.**

Как только вы войдете в развалины, то сразу же наткнетесь на **Barbarossa**, который играет роль босса на этом уровне. К счастью, у него не так много энергии - всего **62700 DME** и слабые атаки огнем. Так что никаких неразрешимых проблем с ним не возникнет. Только вот биться с ним придется три раза подряд, а умирать он все никак не хочет. И Валькирии придется разо-

браться, в чем дело. Уходите с площади на улицу и направляйтесь в замок. В нем найдите лестницу в подвал и обследуйте его левую часть. Вас должен заинтересовать магический круг, вокруг которого расположены кристаллы. На поверку это окажется машиной времени, которая забросит нашу героиню в прошлое, когда замок и город были еще целы и процветали. Сейчас вам надо вернуться на улицы города, где вы увидите интересную сцену с двумя воинами. Теперь вам надо вновь пойти в замок и подняться на второй этаж. Отсюда идите налево и поднимитесь на последний (пятый) этаж. Пройдите по нему налево, пока не упретесь в книжный шкаф. Подойдя к нему, вы откроете потайную комнату, в которой прячется королева. Она отдаст вам корону и попросит вернуть ее королю, которого вот-вот должны казнить на городской площади. Но как только Валькирия возьмет в руки корону, она отправится назад в будущее.

Вернитесь на городскую площадь, и вы отдадите корону **Barbarossa**, чем успокоите его грешную душу. Но тут появятся главные виновники всей заварушки, они немного поугадают Валькирию и скроются в развалинах замка. Последуйте за ними. Теперь в замке появилась тьма врагов. Из них особо хочется отметить **Lifestealer**ов, которых будет очень сложно убить, т.к. во время атаки они будут восстанавливать свою энергию. В остальном все прочие враги стандартны и не создадут особых проблем. Поднявшись на второй этаж, сохраните игру. И теперь у вас есть возможность обойти весь замок повторно, но уже собирая призы. Направившись от **savepoint'a** налево, вы подберете **Eye of Heaven** и **Dark Savior**. Посетив правую часть замка, вы соберете целую кучу призов, из которых можно выделить **Mystic Cross**, **Estoc**, **Triple Distress**. Но к ним прилагается огромное количество врагов, так что будьте осторожны. А вот в подвал спускаться нет необходимости. Там нет ничего интересного. После того как уладите все дела, вернитесь к **savepoint'у** и сохраните игру. Теперь поднимите голову вверх, и могу поспорить, что от вашего взгляда не ускользнет красивейший витраж. Сколько бы вас не мучили угрызания совести, но его придется разбить, ведь он скрывает дорогу к боссам.

Босс

Dallas HP: 18000
Gyne HP: 18000
Walther HP: 30000

Бой окажется далеко не легким. Все ваши атаки малоэффективны для этих магов, а ваша энергия будет таять, как снег на весеннем солнце.

Чтобы замедлить этот процесс, применяйте **Auto Point skill**, который должен использовать **Elixir**. Также поставьте самое мощное оружие, и будет еще лучше, если маг применит **Sap Guard spell** и **Reflect Sorcery spell**. Первое ослабит защиту противника, а второе будет отражать вражескую магию обратно. И самое главное, в первую очередь надо избавиться от **Gyne**, который обладает достаточно мощной магией и возможностью воскрешать партнеров. Вот, пожалуй, и все. После гибели тройки магов вам только останется проверить сундуки на предмет наличия **Rust-red Circlet** и **Dragoon Tyrant**.

Как обычно, под конец главы останется только посетить **Cave of Oblivion** и побывать в уже пройденных подземельях для лучшего развития героев. И, конечно, не забывайте о том, что богам очень плохо живется без новых воинов. Так что в этой главе отправьте к ним Джулию и старую ведьму Лоренту.

Глава 7

В предпоследней главе вам потребуются предоставить Одну героев с **Hero Value 110**, причем надо обязательно переслать мага с достаточно высоким уровнем. Еще у героев должны быть развиты **Undead Int**, **Avoid**, **Resist Magic**.

В седьмой главе вы сможете получить только одного нового героя. Его имя - Шо (**Suo**). Этого самурая убили в Хай Лане. А теперь, выполняя прямой приказ Фрей, летите в **Forest of Spirits**.

Forest of Spirits

Призы на уровне: **Eye of Heaven**, **Lucerne Hammer**, **Sap Power**, **Golden Egg x3**, **Dampen Magic x2**, **Sacred Javelin**, **Lapis Lazuli**, **Invoke Feather**, **Wassail Rapier**, **Timer Ring**, **Reflect Sorcery**, **Mystic Cross**, **Heal**, **Sylphan Robe**, **Accursed Flame Gem**, **Elven Bow**, **Arectaris**.

Зайдя в лес, вы сразу же можете взять в кроне дерева **Eye of Heaven**. От этого места бегите все время направо, по пути истребляя хищные растения. В итоге вы встретите эльфа. Он проводит к входу в деревню (**Elven Village**) и спросит о цели вашего визита. Валькирия скажет, что ей необходимо по приказу Одина добыть **Accursed Flame Gem**. Эльф же заявит, что завладеть им не так просто. Для этого потребуется обойти весь лес, найти ужасных монстров и отнять у них необходимые элементы, нужные для создания **Accursed Flame Gem**. Наслушавшись советов, Валь-

Интернет-магазин с доставкой

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



TELEFON
[095] 928-6089
[095] 798-8627
[095] 928-0360 [812] 276-4679

 \$79.99 (US) Extermination	 \$79.99 (US) Onimusha Warriors	 \$65.99 Warriors of Might and Magic	 \$79.99 NBA Street
 \$79.99 (US) Twisted Metal: Black	 \$79.99 (US) Escape from Monkey Island	 \$75.99 Star Wars: Super Bombad Racing	 \$79.99 (US) Red Faction
 \$55.99 PS2 Memory Card BMG	 \$49.99 Hard Carrying Case	 \$49.99 (US) DVD Region X (позволяет проигрывать DVD фильмы всех зон)	 \$34.99 (US) DVD Wireless Master Remote Control



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

кирия незамедлительно отправится на поиски.

От эльфа идите направо и поднимайтесь по первой тропинке, которую вы обнаружите. Пройдите налево, затем вновь по тропинке вверх и опять налево. В сундуке, который лежит здесь, можно взять **Lucerne Hammer**. Пройдите с этой локации вверх, и вы окажетесь на поляне, над которой летает несметное количество ос. Разобравшись с ними, идите налево, и вас встретит эльф. Прислушавшись к его совету, идите вниз, возьмите **Sap Power spell, Golden Egg** и обязательно сохраните игру. Справа вас ждет босс.

Босс Cockatrice HP: 50000

Назвав этого индюшонка боссом, я сделал ему честь, так как босс из него никакой. Даже приличное количество **DME** не спасут его от быстрой гибели. Развязка этого боя настанет еще быстрее, если применять магию огня. За победу вы получите **Charm Feather**. Выходите обратно на луг и направляйтесь направо, возьмите **Sacred Javelin spell**. Через некоторое время вы опять повстречаете эльфа. От него идите вниз, возьмите **Lapis Lazuli, Golden Egg** и **Invoke Feather spell**. Обратите внимание на отсутствие **save-point'a**, хотя он сейчас пригодился бы.

Босс Venomous Spider HP: 30000

Тоже слабый противник, его легко вынести всего за пять ходов. Даже его способность к отравлению персонажей, которой он обязательно воспользуется, не принесет никаких осложнений в ходе боя. Приз - **Silver Thread**. Вернитесь к недавно встреченному эльфу и уже от него направляйтесь в правую часть леса. Проходя мимо высокого дерева, возьмите **Wassail-Rapier**. Пройдя еще немного направо, сворачивайте на тропинку, ведущую вниз. Она вас должна вывести к



эльфу, который будет стоять у подножия раскидистого дерева, а в кроне его спрятался **Sivapithecus**.

Босс Sivapithecus HP: 42000

В битве против этого монстра лучшим вариантом будет применение **Icicle Sword**. В остальном он ничем не отличается от своих собратьев, поэтому помрет быстро, оставив после себя **Golden Candlestick**. От дерева идите налево, спустайтесь по тропинке дважды вниз и поверните налево. Вы увидите лесное озеро, которое теперь наполнилось водой, и из него можно набрать немного живительной влаги (**Polar Drops**). Пройдя от озера немного влево, вы наткнетесь на целую

россыпь призов **Timer Ring, Reflect Sorcery, Dampen Magic** и **Golden Egg**. Теперь можно вернуться к тому месту, где вы расстались с эльфом, который вам пообещал **Flame Gem**. Отдайте ему все четыре элемента, и вы получите обещанный камень. Вот теперь можно выходить на глобальную карту. Но не поленитесь вернуться в лес. Идите постоянно налево, пока не войдете в плотный туман. Ориентироваться здесь очень сложно, поэтому Валькирия будет постоянно путать направления. А от вас требуется постоянно поглядывать на карту и не идти дважды в одну и ту же сторону. В итоге вы должны попасть в юго-западную часть леса. Но если вам лень долго плутать по лесам, то вот вам простое решение. От входа в лес надо пройти налево, налево, налево, налево, вниз, налево, вниз, налево.

Босс Cockatrice HP: 50000

Один раз вы его уже побеждали, и во второй раз победите. Ведь он совсем не изменился. Только вот призывы будут лучше - это **Elven Bow** и **Arectaris greatsword**. Вот теперь в лесу действительно делать нечего, можно спокойно возвращаться на карту и отправляться в **Cave of Oblivion**, которая, честно говоря, уже надоела. И обязательно не за-



будьте про отправку героев вверх. В этой главе можно отправить туда Кашелла и Желанду. В следующей главе им найдется замена.

Глава 8

Ура, последняя глава! Только она отделяет вас от финальной развязки. В этой, заключительной, главе отправляемого героя надо развить до **Hero Value 120**, и при этом у него должны быть максимально развиты **March, Brave, Fight, Counter, Leadership** и **Formation**.

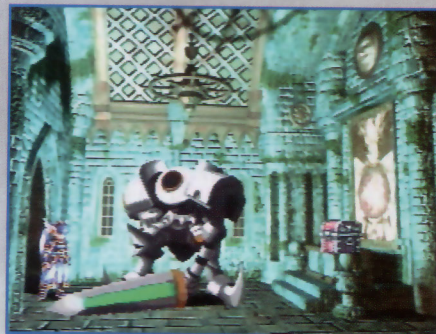
Используя **Spiritual Concentration**, осмотрите мир. Как окажется, нас ждут всего две локации. Летите на северо-восток, к **Palace of the Dragon**.

Palace of the Dragon

Призы на уровне: Eye of Heaven, Wassail-Rapier, Lapis Lazuli x2, Quartz Gem x2, Guard Reinforce, Ether Scepter, Lucerne Hammer, Fire Storm, Burgundy Flask, Sacred Javelin, Eye of Heaven, Frigid Damsel, Shield Critical, Dragon Slayer, Lightning Bolt, Might Reinforce, Spell Reinforce, Scroll of Golem, Hourglass of the Gods, Dagoon Faith, Great Spear "Dinosaur".

На место отправленного Кашелла поставьте самураю Шо, а Желанду можно заменить любым магом. Войдя во дворец, идите направо, пока не увидите картину **"XVI TOWER"**. Подойдите к

ней, нажмите на **(X)**. Получите **Full Moon Stone**. Вернитесь назад и проходите в единственный проход. За ним скрывается странное устройство и статуя. Подойдите к статуе и выберите пункт **Full Moon Stone**. Произойдет телепортация. Выходите из этого помещения и, пройдя налево, возьмите **Eye of Heaven** и **Wassail-Rapier**. Взяв призы, бегите направо и сражайтесь с **Dullahan Lord**, у которого **40000 DME**. После него останется **Lapis Lazuli**, и можно будет посмотреть на картину **"XXI The WORLD"**. Выйдите отсюда, отодвиньте камен-



ную плиту, заходите в комнату, возьмите **Lapis Lazuli**. Идите направо, отодвиньте плиту и собирайте призы: **Quartz Gem** и **Guard Reinforce spell**. Еще здесь можно посмотреть на картину **"O The Fool"** и сохранить игру. Выходите из этой комнаты, перепрыгивайте через плиту и продолжайте идти направо. Вы окажетесь в большом зале со статуями. Запомните их положение. Идите снова направо, где вас встретит **Eternal Chimera**. После победы посмотрите картину **"X WHEEL of FORTUNE"**, за что получите **Eclipse Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **Eclipse Stone**. Вы вернетесь вновь назад, но теперь двери солнца открыты. Пройдя в них, возьмите из сундука **Ether Scepter**. Идите направо, зайдите в двухстворчатые двери с изображением солнца и возьмите **Burgundy Flask**. А после просмотра картины **"XIII DEATH"** вы получите **Darkspot Stone**. Выходите из этого помещения и, отодвинув каменную плиту, возьмите **Lucerne Hammer** и **Fire Storm spell**. Покинув эту комнату, идите направо, где надо правильно развернуть статуи: левая - лицом направо, верхняя - лицом налево, правая - лицом к вам, нижняя - к вам пятой точкой. Если вы их расставили правильно, то откроется путь к картине **"IV The EMPEROR"**. Еще окажется, что в картине спрятан **Crescent Moon Stone**. Сейчас можно вернуться к телепортатору и применить **Crescent Moon Stone**. Идите налево, и вы окажетесь в зале со всеми картинами, даже теми, которые вы еще не видели. А за этим залом вы встретите **Eternal Chimera**. Посмотрите на картину **"VII The CHARIOT"**, за что получите **Darkpath Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **Darkpath Stone**. Вас забросит в комнату с восемью дверями. Необходимо в правильном порядке пройти во все восемь. В игре правильный порядок указан картинами, которые вы поочередно находили. Но чтобы вы не ломали голову, вот он: третья, седьмая, пятая, четвертая, вторая, первая, шестая, восьмая. Порядковый номер дверей считался с левой стороны. За разгадку этой головоломки вы получите **200000 Event Exp**. Пройдите в открывшуюся дверь и возьмите **Sacred Javelin spell**, а в картине **"XII The HANGEN MAN"** - **New Moon Stone**. Вернитесь к телепортатору и примените **New Moon Stone**. Идите налево, и вы

Ragnarok

Jotunheim Palace

Призы на уровне: **Mental Reaction**, **Freeze Check x3**, **Foxglove x4**, **Eye of Heaven**, **Flare Crystal x2**, **Vegetable Seed x3**, **Ether Scepter**, **Scarlet Edge**, **Demon Sword "Levantine"**, **Lapis Lazuli**, **Noble Elixir**.

Итак, конец света наступил. Боги пошли на приступ **Jotunheim Palace**, а Валькирия пробралась внутрь дворца и желает покончить с Суртом (**Surt**). Кроме того, **Jotunheim Palace** интересен еще парой вещей. Во-первых, использовать пункт меню **Divine Item** можно в любой точке этого дворца, а во-вторых, Валькирия может ставить в команду любого персонажа, отправленного в промежутке с первой по восьмую главу. И напоследок очень полезный совет: используйте огненную магию, и враги не доставят вам хлопот.

От входа идите налево и сворачивайте в боковую дверь. Перейдя по мосту, возьмите **Mental Reaction** и идите налево. Создайте кристалл и по ледяным платформам доберитесь до **Freeze Check** и **Foxglove**. Наверху есть проход дальше. Пробежите мост, возьмите **Foxglove** и **Eye of Heaven** и бегите дальше. Вы окажетесь в комнате с четырьмя пьедесталами. В трех из них горит огонь, четвертый пуст. Заберитесь наверх и возь-



мите красное пламя (**Red Flame**). Поместите его на пустой пьедестал. Теперь доберитесь до голубого пламени (**Blue Flame**), которое находится справа, и отнесите его к красному. У вас получится **Daisy Fire**. Возьмите его - это откроет проход к **Bloodbane**. Теперь возвращайтесь к входу во дворец. Сохраните игру и идите налево, убейте стражника и идите дальше. По ледяным платформам поднимитесь на самый верх и проходите в правый проем. Поднявшись немного выше, идите вверх и возьмите **Flare Crystal** и **Vegetable Seed**. Вернитесь вниз, идите налево, где найдете **Flare Crystal**. Теперь идите нижним путем направо, и вы выйдете в зал с ледяными платформами. Спуститесь вниз и бегите налево. Увернувшись от падающих сосулек, вы попадете в большой зал с двумя стражниками. Еще здесь лежат **Freeze Check** и **Ether Scepter**. Продолжайте продвижение налево. Там вы найдете **Scarlet Edge skill**. Поднимайтесь наверх по ледяным платформам, где вам нужно свернуть направо. Идите направо, направо, налево и проходите на мост вверх. Перейдя через мост, идите налево. Здесь надо забраться по ледяным блокам наверх и пройти в правую дверь. Но сделать это будет сложно, поэтому лучше воспользоваться кристаллами. Еще не забудьте взять в этой комнате **Foxglove** и **Ether Scepter**. Пробежав по мосту, вы увидите **savepoint**. Сохраните игру и пройдите чуть-чуть правее.

Босс

Bloodbane HP: 222000

На самом деле, именно эта зверюга является самым сильным противником в игре. Даже последний босс по сравнению с ним будет неумелым бойцом. А все из-за того, что каждый десятый ход **Bloodbane** применяет исцеляющую магию. Это полностью восстанавливает его силы, и бой, можно сказать, начинается с самого начала. Для исхода поединка в вашу пользу у всех героев необходимо развить способность **Guts** и **Auto-Item (Union Plume-100% и Elixir-100%)**, экипировать их лучшим оружием, **Stun Checks** и



Material Gem. Также магу необходимо применить заклинания **Sap Guard** и **Might Reinforce**. И теперь во время боя остается только упорно атаковать врага, а излечение персонажей будет происходить без вашего вмешательства. Если будет совсем сложно и забыть этого гада так и не получится, то его можно оставить в живых. После победы поднимитесь по ледяным платформам наверх, сохраните игру и идите налево. В зале с ледяными платформами прыгните вниз и идите направо. Теперь вновь вниз через мост. Затем, под-

Guardian

Теперь внимание: в этом помещении появляется новое и очень опасное устройство. По залу будет передвигаться статуя-охранник (**Guardian**). Когда она расположена к вам спиной, то все в порядке, но стоит ей развернуться к вам лицом, как она начинает очень быстро двигаться в вашу сторону, и если она коснется вас, то Валькирия телепортируется в странный хрустальный лабиринт, где у нее будет постоянно убывать энергия. (А когда Валькирию зашлют туда впервые, ее будет ожидать **Dullahan Lord**, с которым полезно пообщаться.) Выбираться из этого лабиринта, как вы понимаете, надо быстро. Быстрей всего это получится, если бежать постоянно влево, пока не наткнетесь на статую. Примените **Darkspot Stone**, и вы вернетесь назад.



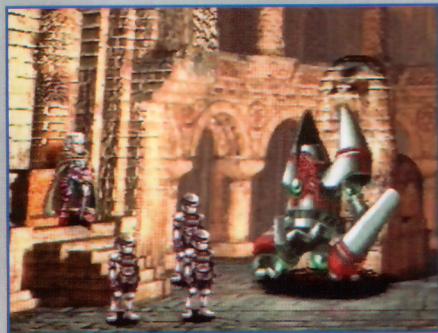
окажетесь в зале с **Eye of Heaven** и очень красивым потолком. Запустите механизм, который расположен на самом верху, и возвращайтесь к телепортатору, где надо применить **Darkspot Stone**. Пройдя два зала налево, вы увидите, как заработает механизм под потолком, после чего станет видна дверь, а вы получите **50000 Event Exp**. Заходите в нее и сохраняйте игру. Идите направо, берите **Shield Critical spell** и поднимайтесь на этаж выше (см. вынос).

Войдя в новую комнату, не делайте и шага дальше. Статуя немного покатается по залу и откроет проход в стене. Последовав за ней, вы окажетесь в комнате с двумя дверями. Пойдя через правую, вы найдете **Lightning Bolt spell** и **Quartz Gem**. А за левой будет очереднаядвигающаяся статуя в паре с простой. Подойдите к последней и нажмите на (X). Теперь вам надо ходить следом за статуей. Когда она разворачивается, перепрыгивайте ее и вновь продолжайте погоню. В один прекрасный момент статуя окаменеет. Подойдите к ней, нажмите на (X), и вы получите **Blood-Red Stone**. И не забудьте взять из сундуков **Might Reinforce spell** и **Spell Reinforce spell**. Вернитесь к телепортатору, примените **Blood-Red Stone**, затем идите налево, сохраните игру и знакомьтесь с боссом.

Босс

Gandar HP: 35000

Гандар (**Gandar**) - просто человек с некоторыми магическими способностями. А разве человек может на равных противостоять Валькирии и ее войнам? Короче, достаточно пары ходов, чтобы смять любое сопротивление. После босса останутся **Scroll of Golem**, **Hourglass of the Gods** и **Dragoon Faith**. Но это еще не все. А едва заметном углу находится сундук с **Great Spear "Dinosaur"**. Чтобы до него добраться, придется разумно воспользоваться кристаллами. После идите к телепортеру, применяйте там **Eclipse Stone** и проходите направо, где выход из дворца. Посети-



те **Cave of Oblivion** и думайте, что делать с войном, которого необходимо отправить к богам. Можно вообще никого не отправлять и тихо завершить главу. Ну а коли приспичит отличиться перед властителями небес, то отправьте им Амгрима.

нявшись наверх, идите направо. Потом налево и опять направо, пока не добежите до огромного зала, в котором спрятан **Lapis Lazuli** и **Freeze Check**. Продолжайте идти направо, а потом, спустившись вниз, налево. Вы попадете в череду комнат, в которых находятся **Vanir**'ы. Драться пока с ними не надо - через них лучше перепрыгивать. Пройдя дальше налево, вы найдете **Fires of Purgatoy**, которое необходимо взять. Но то, что оно у вас, это еще не все. Долго Валькирия его не удержит, поэтому надо как можно быстрее покидать это место. Взяв пламя, бегите направо и деритесь с первым **Vanir**'ом. Победив его, бегите дальше - будет еще один бой. Пробежав большой зал, вы увидите проем, которого раньше не было. Пройдите в него, и вы получите **120000 Event EXP**. Идите наверх (**Foxglove**), налево, поднимитесь по ледяным платформам на самый верх и идите в левую дверь. Пройдя мост, вновь поднимитесь по ледяным платформам и убейте **Mithril Golem**, у которого **100000 DME**. Кстати, этот враг появится через несколько минут, и с ним можно будет вновь сразиться.

Потом бегите дальше, преодолите мост. В новой комнате надо очень осторожно перепрыгнуть по ледяным платформам, так как с потолка падают сосульки. Оказавшись на той стороне комнаты, пройдите вниз. Увидев **Vanir**'а, убейте его, идите направо, и вы увидите **savepoint**. Сохраните игру.

Босс
Vanir x2 HP: 22000

Surt HP: 300000

Последний босс. Именно этой встречи вы ждали восемь глав. Во время подготовки к бою установите Джеланде в качестве магии **Mystic Cross**, а в качестве оружия - **Ether Scepter**. Валькирию



экипируйте **Valkyrie-Favor**, Кашелла и Амгиму - **Bahamut Tear**. Не забудьте про использование **Auto Intem** и **Guts**. Начав бой, обязательно проведите суператаку Джеландой, что в итоге приведет к смерти **Vanir**'ов. После этого справиться с Суртом будет уже легко.

Все, игра пройдена. Асы победили в жестокой войне и благодарят Валькирию за ее работу в мире людей. И в благодарность ее просто отправят спать.

Окончания

В игре **Valkyrie Profile** существует три варианта окончания игры. Доступ к первым двум, **"С"** и **"В"**, можно получить, играя на уровне сложности **easy**. А вот если вы в начале игры выберете **normal** или **hard**, то тогда сможете увидеть уже три концовки - **"С"**, **"В"** и вождельный **"А"**. "Как их получить?" - спросите вы. Ответ ниже.

Окончание "С"

Этот вариант будет являться самым легким в получении, но если верить сюжету, то и самым плохим. Добраться до него можно следующим образом. После того как в первой главе вы покинете **Artolian Mountain Ruins**, заходите в главное меню. Нажав там на **start**, прокрутите число периодов до **24** единиц, после чего глава закончится. Повторяйте эту процедуру каждую главу. По ходу игры Фрейя будет на вас кричать и критиковать ваши способности все больше и больше. Но вы не обращайте на это внимания. После восьмой главы вас все-таки отправят в **Jotunheim Palace**, где находится последний босс. Но при полном отсутствии опыта пройти это место будет возможно только при наличии **Gameshark**'а.

Окончание "В"

В общем-то, именно эту концовку вы и должны были получить, играя по приведенному выше солюшену. Условия для получения варианта **"В"** очень просты: выполнять все требования Фрейи, отправлять к Одину героев с требующимися умениями и уже развитыми характеристиками. Также желательно отсылать все найденные артефакты.

Окончание "А"

Окончание, которое труднее всего получить, но и которое наиболее полно раскрывает сюжет игры. Для того чтобы увидеть, чем закончатся похождения Валькирии, вам необходимо будет совершить определенные шаги в следующем порядке:

1. Уже перед концом первой главы снимите у Валькирии **Nieblung Ring**, что скажется на **Seal Rating**.
2. В третьей главе посетите **Brahms Castle** и отсрочьте битву с Брамсом.
3. Обязательно прохождение **Tower of Lezard Valeth** в главе 4.
4. Как только начнется пятая глава, не применяйте **Spiritual Concentration**, а отправляйтесь в **Gerabellum** и найдите там Люсьена.



5. В пятой главе вы должны заполнить в свой отряд Люсьена и Мистину. Люсьена вы должны будете отправить к Одину уже в конце пятой главы (но ни в коем случае не отсылайте в этой же главе и Мистину). Вам должны будут показать трогательную сцену расставания на обрыве.

6. К концу шестой главы вам надо будет отправить наверх и Мистину.

7. После шестой главы у Валькирии величина **Seal Rating** не должна превышать **36**. Понижается он от следующих действий:

- Побывать в самом начале пятой главы в **Gerabellum**'е: **-15**
- Побывать на **Weeping Lily Meadow**: **-15**
- Отложить битву с Брамсом: **-10**
- Получить душу Мистины: **-10**
- Получить душу Люсьена: **-20**
- Получить душу любого другого персонажа: **-2**
- Не использовать **Nieblung Ring** во время **Sacred Phase**: **-2**

Если вы все сделаете верно, то перед началом седьмой и восьмой главы вы будете видеть специальные сцены, главную роль в которых играет Люсьен. В восьмой главе вы должны посетить **Weeping Lily Meadow**. Покинуть это место вам уже не удастся, так как появится **Mystina** и попытается атаковать вашу команду. Но Валькирия примет весь удар на себя, от чего, в общем-то, и погибнет. Далее будет множество сцен, которые в итоге приведут к воскрешению Валькирии. И тут начнется конец света (**Ragnarok**), который затеет Локи (**Loki**). Поэтому все поспешат на **Asgard Hill**, где идет война богов.

Asgard Hill

Призы на уровне: Demon Sword "Levantine"

Никаких особенных проблем по нахождению верного пути в этом месте возникнуть не может. Идите все время наверх и убивайте встречающихся врагов, пока не найдете **savepoint**. Сохраните игру, после чего поднимайтесь выше.

Босс
Bloodbane HP: 222000

Сюда я забрал с командой следующего состава: Валькирия, Амгрим, Кашелл и Джеланда, что является одним из самых лучших вариантов. И до окончания игры никаких изменений в составе команды я не производил. **Bloodbane** является самым сильным из боссов, засевших на холме. Поэтому повозиться с ним придется достаточно долго. И чтобы в итоге победить этого дракончика, надо правильно экипировать своих героев. Начнем с оружия. Валькирия должна воспользоваться **Last Avenger**. Амгриму подойдет меч **Gram**, а Джеланде желательно использовать **Fire lance spell** и в качестве оружия применять **Ether scepter**. Само собой разумеется, что на героев надо надеть лучшую амуницию и обязательно **Stun Check**, который поможет избежать статуса **Faint**, и **Material Gem**, прибавляющий тридцать процентов **DME**. Из скиллов все герои должны использовать **GUTS** и **Auto Point** с установленными **Elixir 100%** и **Union Plume 100%**. Только после всех этих приготовлений можно предстать перед боссом. Сама битва протекает по следующему сценарии:



рию: дракон будет наносить удар, а после отходить и опалая всех разом огнем. Это не страшно, так как герои будут сами себя лечить. Страшное начнется после того, как у **Bloodbane** останется меньше трети энергии и он начнет постоянно кастовать **Gravity Blessing**, от чего герои будут умирать, и их придется воскрешать "вручную", теряя тем самым ход. Но это будет длиться недолго, так как босс не выдержит ваших атак и пропустит вас дальше. Пропрыгав по уступам выше, подберите **Demon Sword "Levantine"**. Экипируйте им сразу Амгрима, а **Gram** отдайте Кашеллу. Так-



же поменяйте **Stun Check** на **Freeze Check**. Это очень пригодится при битве со следующим боссом, который ждет вас за очередным **save-point**ом.

Босс Fenrir HP: 250000

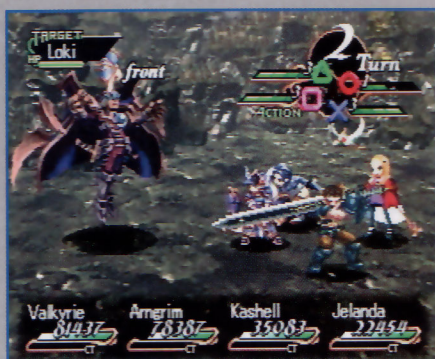
Fenrir похож на большого волка, только очень тощего, как будто не кормили целую вечность. Наверное, поэтому его так легко победить. Атаки у него относительно слабые, а заморозить своим суперударом он не может по причине наличия **Freeze Check**. Так что бой будет очень легким.



Пройдя выше, вы наконец найдете Локи, который стоит на краю обрыва. В начавшейся схватке вам потребуются продержаться всего три раунда. После чего последует длинная заставка, в которой у Валькирии появится **Valkyrie-Favor**. А потом - вновь бой.

Босс Loki HP: 400000

Совсем не стоит пугаться такого большого количества **DME** у вашего оппонента, просто бой затянется надолго. Но это совсем не означает, что вам придется туго. Локи - совсем слабый противник, а все дело в том, что он придерживается однообразной тактики, что дает возможность подготовиться к его атакам, то есть вылечиться. Даже ужасный **Dragon Orb** будет доставлять только временные неприятности.



После смерти Локи вы увидите "правильную" концовку игры, длинные титры, после которых появится надпись **FIN**. Но игра еще не закончена, и ее еще рано отправить на полку. Перезагрузите приставку, и в главном меню появится новый пункт **Seraphic Gate**.

Seraphic Gate

Многие разработчики больших игр, в частности **RPG**, имеют небольшую слабость. Их рисом не корми, но дай придумать для игры какой-либо дополнительный **BONUS**. **Valkyrie Profile**, как и любая выдающаяся игра, не избежала этой приятной участи, в результате чего появился очень



привлекательный раздел **Seraphic Gate**. Чтобы в него попасть, вам необходимо сохранить игру перед самым последним боссом. И после перезагрузки на титульном экране появится доступ к этому призовому разделу.

Это место отличается от всей остальной игры концентрацией очень мощных врагов, которых можно победить только при достижении героями **55** уровня. Так же, как и в **Jotunheim Palace**, здесь можно без ограничений пользоваться **Divine items**. Призы вас не разочаруют. Некоторые из них вам уже встречались, но здесь появятся совершенно уникальные вещи, например, **Angel Slayer**. Еще по ходу продвижения в этом лабиринте вы будете наткнуться на боссов, которыми также сможете пополнить свой отряд, но только после победы над ними. Вот некоторые из них: **Loki, Lezard Valeth, Brahms, Freya, Gabriel Celeste**. Список, конечно, впечатляющий, но он не идет ни в какое сравнение с противником, который будет ожидать вас в самом дальнем уголке **Seraphic Gate**. Я это говорю про **Iseria Queen**, у которой количество энергии будет просто фантастическим - **2300000 DME!!!!** Для того чтобы победить ее, вам придется применять ту же тактику, как, к примеру, в случае с **Bloodbane**. Но главное - приготовиться к очень долгому поединку, так как лишить противника двух миллионов энергии - дело весьма непростое. Но как говорится, все в ваших руках.

Вот это действительно конец.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании **SONY (SCEE)** и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (**ELSPA**) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru