

Xenogears

*I am Alpha and Omega,
I am beginning and the end,
I am Hironobu Sakaguchi...
Сказка о «Square», т. 1*



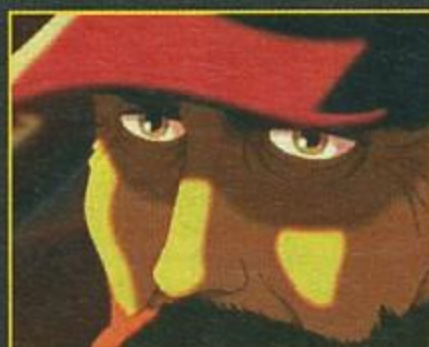
Ни для кого не секрет, что размер поклонения Final Fantasy в нашем подлунном мире достиг просто критических размеров. Вся игровая общественность с жадностью ловит малейшие новости о ходе разработок Final Fantasy VIII, аналитики гадают, какие игры будет делать «Square» для предстоящей «PlayStation 2» и на какой платформе выйдет FF9, а сама

«Square», не упуская возможности, спешно переиздает старые части (V и VI) сериала на PSX...

Однако у этого явления есть и отрицательные стороны. Например — откровенное забивание остальных проектов «Square». Уже стало притчей во языцех, что Brave Fencer Musashi продавался только из-за демо-версии FF8... И так практически со всеми последними работами — Sou Kai Gi, Bushido Blade 2 и даже с великолепным Einhander. Набрав приличное количество продаж в Японии (где все связанное со «Square» — свято), они не снискали в остальном мире особой популярности.

Ситуацию был призван изменить Parasite Eve, и кое-что ему удалось — продажи были весьма неплохи даже в США. Однако по окончании разработки вся команда авторов PE была срочным порядком распущена, и будет ли когда-нибудь вторая часть — бо-о-о-ольшой вопрос. И последней попыткой «Square» в 1998 году заработать денег на чем-то, кроме FF, стала ролевая игра Xenogears.

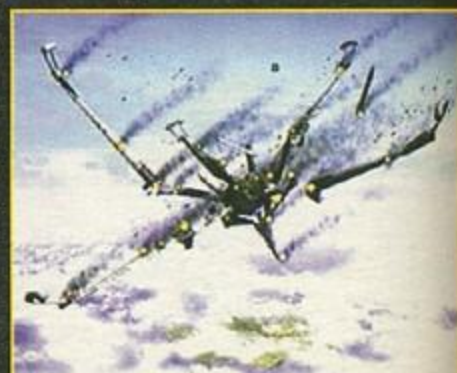
Даже простое перечисление задействованных в разработке имен должно вызывать у бывалых RPG-игроков священный трепет: продюсер — Хиромичи Танака (сериал Seiken Densetsu), композитор — Ясунори Мацуда (Chrono Trigger), главный программист — Киоши Йошии (сериал Final Fantasy)... Вот это действительно «dream team», команда мечты! И вот, 15 ноября все англоязычные владельцы Sony PlayStation на-



конец-то получили возможность оценить все потраченные на игру труды...

Начнем с того, что сомневаться в качестве игры — оснований нет. Это «Square», а значит — это роскошно. Окружающий мир показан с помощью полигонов в полном 3D, однако все герои сделаны по спрайтовой технологии (в восьми фазах анимации каждый). Поклонников аниме должен порадовать тот факт, что этот стиль представлен в XG не только дизайном героев, но и красивейшими заставками. Меломанов обрадовать сложнее. Несмотря на то, что действительно красивые мелодии в игре присутствуют, общий музыкальный фон достаточно бесцветен. Увы...

Дела же со сценарием обстоят гораздо лучше. Xenogears — одна из немногих игр, где по первым пяти минутам игры нельзя понять, кто же будет последним боссом. Объем сюжетной информации, поставляемой игроку в начале игры, довольно мизерен: в мире Игнас (Ignas) идет долгая и кровопролитная война между империей Кислев (Kislev, фанаты «Warhammer» напряглись) и королевством Аве (Aveh). Однако после многих сражений силы Аве начали истощаться, и все могло вскоре закончиться полной победой Кислева, если бы не вмешательство Святой Империи Солярис (Holy Empire of Solaris), которая пришла на помощь Аве. Имея огромное превосходство в технологиях, Солярис в корне изменил ситуацию, и вскоре сам Кислев оказался на грани тяжелого разгрома... Вам же выпала честь играть роль молодого человека по имени Фей Вонг (Fei Wong), одаренного двумя талантами — художника (баталиста-пейзажиста) и рукопашного бойца. Данный паренек при загадочных об-





стоятельствах попал в захолустную деревеньку Лахан (Lahan) и мирно жил там до того дня, когда пришел срок свадьбы его лучшего друга Тимоти (Timothy) с его невестой Элис (Alice)... Если учесть, что даже этот маленький кусочек выглядит довольно аппетитно, полностью весь сценарий «Xenogears» вполне тянет на очень неплохую книгу.

В стиле «японское фэнтези»... Но оригинальным сюжетом идеи авторов ХГ не истощились, и они перешли к созданию качественно новой системы боев под названием «No Menu Battle System». Во что это вылилось, сказать трудно. Но попробуем: у вашего героя есть некое количество



АР (Очки Атаки), которое он может распределить на три вида ударов (слабый, средний и сильный). А исполняются эти удары нажатием кнопок Δ , $\square$ и $\times$ соответственно. С развитием героев у них появляются новые умения (они развиваются на подобии Лимитов в FF7), которые исполняются на манер файтингов (заявление планировщиков из «Square», я бы постеснялся), например — $\square$, $\square$, $\times$, Δ . (Менюшка в бою, кстати, все-таки присутствует — в виде полупрозрачного круга в левой-верхней стороне экрана).

Кстати, чуть не забыл рассказать про одну из самых важных вещей в мире ХГ — про гиров (gears), пилотируемых роботах. Их появление в игре обосновано так: давным-давно, еще до появления Аве и Кислева, миром Игнаса правили совсем другие цивилизации с совершенно иным уровнем развития. От них не осталось практически ничего, кроме многочисленных захоронений гиров и другой робототехники. Раскапыванием и ремонтом оной техники занимается неправительственная организация «Этос» («Ethos»), которая имеет свои далеко идущие планы, отличные Кислева, Аве и Соляриса... На



игре же появление гиров отразилось разделением практически всего на две части — когда вы бродите внутри гира, и без него. Есть даже такой термин, широко применяемый в ХГ — «gear dungeon»...

Ну а теперь, когда у вас сложилось вполне приятное мнение об игре, я ее буду ругать. Немного, но метко. Начнем с того, что в погоне за сюжетом и за оригинальностью авторы «Xenogears» настолько углубились в это, что малость забыли про игру. В итоге все действие

проходит в примерно таком ключе: вы долго-долго бродили по какому-то достаточно корявому подземелью,

далее убили большого и страшного босса, а потом уселись на полчаса смотреть дальнейшее развитие сюжета. Причем, чем дальше в лес (то бишь в игру), тем больше времени уделяется объяснению внешне-политической обстановки. В итоге к концу второго диска вы будете заняты просмотром сюжетных перипетий часа, эдак, на полтора, с редким убийством внезапно появляющихся боссов. Из-за этого добрая половина вещей, что была вложена планировщиками в игру, просто теряется из-за ненадобности. Особенно в боевой части — за всю мою долгую практику игры в ХГ я с трудом вспоминаю случаи, когда я влезал в менюшку, дабы использовать что-то, кроме стандартных приемов...

Однако это все по большей части придирки человека, в свое время переигравшего в Final Fantasy VII. Xenogears захватывает игрока с первых минут и не оставляет его до самого конца. Прекрасный сюжет, легкие в проведении бои и общая красота мира заставят вас надолго (часов на 50-70) оторваться от мирских проблем и оттачивания дрифта в Ridge Racer 4. Если вам по душе долгие и качественные ролевые игры на PSX, и вы давно думали, куда бы потратить небольшое количество денег, купите «Xenogears». Получить за 100 с небольшим рублей пятьдесят часов непрерывного удовольствия, право дело — стоящее вложение...



Хенодгеарс и её герои



Мария Бальтазар (Maria Balthazar)

Возраст — 13
Место рождения — Шеват
Отец — Николай Бальтазар
Мать — неизвестна
Стиль боя —
пацифистка
Гир — Сиебзен
(Siebzehn)



Ситан Узуки (Citan Uzuki)

настоящее имя —
Хьюга Рикду
(Hyuga Ricdeau)

Возраст — 29
Место рождения — Солярис
Отец — неизвестен
Мать — неизвестна
Стиль боя — каратэ
Гир —
Хеймдал (Heimdal)



Билли Ли Блэк (Billy Lee Black)

Возраст — 16
Место рождения —
неизвестно
Отец — Джэсиа Ли Блэк
Мать — Рэйчел Ли Блэк
Стиль боя — стрелок
Гир — Ренмазуо
(Renmazuo)



Сигурд Фатима

Фей Вонг (Fei Wong)

Возраст — 18 лет
Место рождения —
неизвестно
Отец — Хан Вонг
Мать — Карен Вонг
Стиль боя — кемпо
Гир — Велталл (Weltall)



Бартоломью Фатима (Bartolomew Fatima)

Возраст — 18
Место рождения — Бледавик
Отец — Эдбарт Фатима Четвертый
Мать — неизвестна
Стиль боя — использует кнут
Гир — Бригандир (Brigandier)



Элихаим Ван Хутэн (Elehaym Van Houten)

Возраст — 18 лет
Место рождения — Солярис
Отец — Эрик ван Хутен
Мать — Медина ван Хутен
Стиль боя — неопределяем
Гир — Вирдж (Vierge)



Рикардо Бандерас (Ricardo Banderas)

Возраст — 30
Место рождения —
Кислев
Отец — неизвестен
Мать — неизвестна
Стиль боя — рэстлер
Гир — Стьер (Stier)



Lord XXX Hanta

Xenogears

Прохождение. Главы 1 — 4. Начало в предыдущем номере



иней другой культовой RPG — «Chrono Trigger»...

Покиньте Лахан в северном направлении — вы попадете на горную тропу, ведущую к дому доктора. Вскоре добредете до пацана, который боится прыгать — от него аккуратно упадите на восток, ваша цель — дерево, в кронах которого вы найдете гнездо. Возьмите оттуда яйцо (Bird Egg), хотя за это вас больно будет клевать в череп птица. Перед самым выходом из ущелья с последнего дерева таким же способом снимите паука — «Spider».



«Stand tall and shake the heavens!»

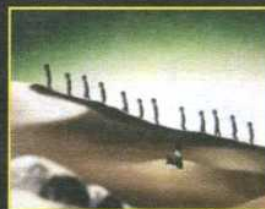
ГЛАВА ПЕРВАЯ:

«Вот кто-то с горочки спустился...»

К вам в руки управление перейдет в момент, когда Фей закончит свою очередную картину. Найдите угол с паутиной (Spider Web) и, подпрыгнув, возьмите ее. Также поговорите со служанкой — она расскажет, как Фей попал в Лахан. Поднимитесь наверх и попробуйте воспользоваться дверью — оттуда выскочит Дэн (Dan), придется с ним поговорить. Выйдя на улицу, найдите дом, у дверей которого стоит женщина — она пропустит вас внутрь. Поднимитесь наверх и поговорите с Элис, которая уже готовит подвенечное платье... Она попросит Фею одолжить у живущего в горах доктора фотокамеру. В местном баре побеседуйте с пьянствующим



дяденькой и на его вопрос ответьте: «Drinking won't help matters» (мол, водкой горю не поможешь) — получите «Mermaid Tear». В одном из домов найдите мужчину, до неприличия увлекшегося игрой в RPS (аналог нашей «камень-ножницы-бумага»). Если вам удастся победить его пять раз подряд (засейвайтесь сначала и приготовьтесь потратить на это час-два), то он наградит вас «RPS Badge». Кроме этого в здании с деревянной крышей вы можете поговорить с Люккой — геро-



ное. Сам Ситан Узуки починает «Land Crab» — крабообразное средство передвижения. Посетите его сарайчик, а потом отужинайте с семьей доктора. Увы, фотоаппарат вам не доверят, так что придется вернуться в Лахан с пустыми руками.

Но дойдя до подвесного моста Фей увидит, что по направлению к деревне летит эскадрилья Гиров... К счастью враги ночью в этих горах



спят, и это позволит вам быстро вернуться в Лахан. Там вас ждет целый ряд сцен, включая две «аниме»-заставки, знакомство с вашим первым Гиром — «Велталлом» (Weltall), первая же битва на Гирах, а также очень много горьких эмоций...

Управление вам вернут, когда Фей окажется на общей карте,

около пепелища, что раньше называлось деревней Лахан. Альтернативы у вас нет — идите в Черно-лунный Лес (Blackmoon Forest). Побродив пару минут, вы найдете здоровенный булыжник, который закрывает проход дальше. Чтобы не выглядеть слишком подавленным (в прямом смысле), дотроньтесь до каменюги и быстро отойдите в сторону, а потом смело шагайте в образовавшийся проход. Там вас постигнет новое ани-

ме и встреча с новым героем (вернее, героиней) нашего рассказа — Эльхаим Ван Хутэн (Elhaum Van Houten). После того как Фей спасет девушку от нападения монстров, она присоединится к вашей скромной компании. А тут вы ее и разделите... В прямом смысле — ее экипировку можно будет вскоре продать за 2,5 тысячи монет! Тем более что вскоре, после очередной сцены (и еще





「ゼノギアス」(スクウェア) 発売予定/1997年冬
 龍崎勇生によるキャラクター準備イラスト。
 田中久仁彦氏による決定版との違いをシッカリ増減下さい♡

одного аниме), Элли неблагоприятно пойдет дальше одна, и на нее нападет ОЧЕНЬ большой динозавр... Опять оказавшись в гордом одиночестве, общитесь сначала местность (найдите «Arcane Rod»), а потом бегите спасать Элли.

* БОСС: «Rankar Dragon», 480 HP.



ного Гира, положить динозавра — вопрос двух минут... Трофей — «Scales».

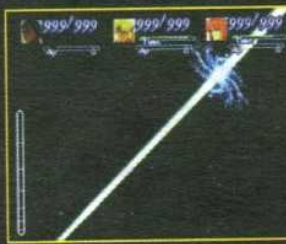
После гибели чудища и ночного разговора Элли оставит вашу скромную компанию, зато к ней присоединится доктор Узуки, и поутру герои покинут Черно-лунный лес, по пути заметив пролетающий в небе боевой крейсер Геблера... Очутившись в пустыне, пройдите немного в глубь ее, пока не найдете город Дазил (Dazil).

В городке вас интересует большой шатер со стилизованным крестом — филиал «Этоса». Но, увы, цепь зажигания для новейшего Кислевского Гира они вам не продадут... Совершив необходимые покупки в двух местных магазинах, можете посетить бар, в котором вы первый раз встретитесь с Большим Джо (Big Joe) — пародией на Элвиса. В северной части города найдите халупу, рядом с которой стоит нечто, похожее на БМП — это контора по прокату «Sand Buggy». После разговора с ее владельцем Ситан отправится искать запчасти для Велталла в одиночку...



ГЛАВА ВТОРАЯ:

«Ээээ, Фатима, какая у тебя Фатима...
 Ща, Фатима, мы с тобой тапнем! Водочки!»
 — Агент КГБ Петр Соколов



Покиньте Дазил и двигайтесь в западную часть пустыни, пока не набредете на дюны и двух Гиров, что пролетят над вашей головой. Смело шагайте вперед, по пути лицезряя кучу бронетехники из Аве, и вскоре Фей позаимствует у одного из солдат мотоцикл. Покатавшись немного, Вонг попадет на глаза Авехскому патрулю и вынужден будет вступить в бой, используя Велталла, которого в очередной раз вовремя привез доктор Узуки. Однако после этого появится таинственный «Искаатель Силы» по имени Граф (Graht, какой у него Гир... просто сказка!) и вызовет серьезного противника...

* БОСС: «Wyrn», 200 HP

Несмотря на мизерное количество хит-пойнтов, Вирм имеет полный иммунитет к обычным ударам, так что вам придется либо использовать «Guided Shot», либо «Reppu»-комбо. Трофей — «Eyeball».

Но победа над песчаным монстром не принесет вам ничего хорошего, кроме очередной поломки Велталла и армейского патруля... Оказавшись в камере, поговорите с Ситаном, пока он не станет дипломатично молчать, и ложитесь отдыхать.



В это время из недр пустыни вынырнет зловеющая пиратская песчаная лодка и торпедирует ваш транспорт... Тот быстро пойдет ко дну, и вам придется его в темпе покинуть, если вы не хотите стать жертвой нежелательного притока песка в легкие. Пройдя через три палубы (по пути найдите «Extra Ar+1» и «Leather Vest»), вскарабкайтесь вверх по стреле крана, и герои окажутся в безопасности. Однако продлится она не долго...

* БОСС: «Brigandier», 800 HP.

В самом начале боя вы наверняка получите повреждение камеры («Wild Smile», снижение процента попаданий), но особо трагизма в этом нет — сам по себе «Бригандир» довольно слаб... Трофей — отсутствует.

Добить красный Гир вам не дадут — пустыня скажет свое дуэлянта окажется сначала в



веское слово, и оба горезыбухих песках, а потом в сталактитовой пещере, на проверку явившейся заброшенным местом раскопок. Здесь вы познакомитесь с пилотом «Бригандира» и по совместительству командиром пиратов — Бартоломеем Фатимой (Bartolomew Fatima).



Двигайте на юг до огромного булыжника — Фей с Бартом совместными усилиями его отодвинут. В следующем помещении возьмите «Gold Nugget» и шагайте по длинному коридору, пока не увидите заброшенного, но еще живого Гира, и от него двигайте на восток. Вскоре появится функционирующая дымовая труба, а это значит только одно — ЛЮДИ!!! В пещерке живет таинственного вида старик Бальтазар (Balthasar) — он расскажет вам много интересного и, в том числе, способ выбраться из пещеры. Перед уходом советую потратить деньги на полный апгрейд Гиров — мало ли что... Первый сенсор давления песка можно найти, поднявшись от лачуги Бэла на север и до упора пройдя по длинным коридорам и мостам. Второй датчик находится на западе от виденного вами Гира, а рядом с ним примостился сундук с «Iron GWhip». Вернитесь к старику, и он после очередной мистической сцены откроет ворота. В открывшейся части пещер найдите гондолу подвесной дороги — она доставит вас к местному распределительному щитку, через который можно включить подачу энергии. Теперь найдите большой транспортный лифт и спуститесь на нем к выходу из подземелья, вокруг которого летает большой синий Гир. Если думаете, что это спасательная команда, вы, как бы это помягче сказать... ошибаетесь.

* БОСС: «Calamity», 2500 HP.

В самом начале боя используйте бартовский «Wild Smile» — это значительно сократит процент попадания в вас. После этого просто атакуйте всеми возможными способами, и рано или поздно неуклюжий Гир взорвется. Трофей — отсутствует.



Фей добьет врага своей «Infinity»-атакой (увы, такая штука появится в вашем арсенале нескоро...), после чего просто покиньте опостылевшие пещеры, и вскоре герои окажутся на той самой лодке, что торпедировала транспорт Аве. На самом деле это песчаный крейсер «Иггдрасиль» (Yggdrasil), флагман (читай — единственный корабль) Бартоломея Фатимы, последнего потомка древней королевской династии Фатима, свергнутой текущим правителем Аве — Шаханом (Shakhan).

В XG «Иггдрасиль» играет роль постоянного командного центра, в который вы будете возвращаться довольно часто — что-то типа Хайвинда из FF7. Посему постарайтесь запомнить, куда какие двери ведут, дабы в будущем не блуждать. Вот наиболее полезные места для посещения:

— в ангаре для Гиров есть небольшая постройка, в ней с хорошей периодичностью появляются новые запчасти для Гиров.

— если поговорить с механиком, обслуживающим нужные вам Гир, можно этот Гир переименовать.

— в рубке сидит дельфин-акустик Франц (Franz), у него можно послушать все звуки из игры.

— кроме этого в рубке висит карта мира, правда города и веси отмечаются на ней только после вашего их посещения.

Когда вам надоест бродить по крейсеру, отправляйтесь в командирскую рубку и по-



говорите с Сигурдом (Sigurd) — одноглазым соратником Барта. Какая у них, однако, странная офтальмологическая традиция... По прибытии на базу партизанствующей династии, следуйте за Мэйсоном (Maison, сверх-деликатный наставник Барта) в местную столовую, где вас ждет громадный разговор на историко-политические темы. После этого идите за Бартом и Ситаном в компьютерный центр, где вам покажут целое слайд-шоу. Найдите комнату Бартоломея (она имеет на двери устрашающую вывеску) и возьмите внутри «Iron Whip». При выходе, правда, вы наткнетесь на самого владельца комнаты, но он вас не заметит... Далее посредством лифта вернитесь к «Иггдрасиль» и попробуйте в него войти — вас опять заловит Барт. Воспользуйтесь другим лифтом, чтобы попасть в ангар, где механики восторженно сообщат Фей, что его Гир необычен. А то мы не знали... Теперь просто найдите на верхнем этаже базы комнату для отдыха, засейтесь и ложитесь спать.

Но толком поспать вам не дадут — отряд Геблера устроит налет на базу.

Этих оперативников — Броейра, Гельмгольца, Страцки, Ренк и Вэнса (Broyer, Stratski, Renk, Helmholtz, Vance) вы еще не раз увидите... Для того чтобы стать свидетелем их драки с пиратами, просто спуститесь вниз на лифте...

* БОСС: «Swordknight», 700 HP.

Несмотря на то, что спутник сверх-элитного пилота Геблера (к тому же накачанного боевым наркотиком «Драйв») выступит Барт с двумя офицерами, само рубило будет до смешного легким. Если оно продлится больше трех раундов, срочно обратитесь к врачу — у вас руки не там выросли. Примечание: за этого и за трех последующих боссов трофеи не выдаются.

* БОСС: «Aegisknight», 700 HP.

Против этого Гира будет драться уже сам Ситан Узуки на новеньком «Хеймдале» (Heimdall). Кто бы знал, что мирный ухо-горло-нос способен на такое... Кстати, после победы вы услышите голос доктора.

* БОСС: «Wandknight», 2 штуки по 620 HP каждый.

«Хеймдал» и «Бригандир» против двух безнадежно остальных дебилов. Без комментариев.

* БОСС: «Clawknight», 600 HP.

Вот это уже поинтересней — Фей опять поддался чувствам и кинулся защищать детей. В принципе понять его можно — на таком Гире, как «Велталл», без особых проблем можно защитить кого угодно...

* БОСС: «Schpariel», 4649 HP.

Наконец-то что-то боеспособное... Правда, вид у этого аппарата будет весьма странный — видно дизайнеры Геблера вдохновлялись чем-то вроде консервной банки... Но имея в руках мощь Гиров Фей, Барта и Ситана, вскрыть оный агрегат — всего лишь вопрос времени. Трофей — «Beam Coat».

После того как атака Геблера будет отбита, Фей долго будет уговаривать принять участие в спасении Маргариты (Marguerite). Священную Мать Нисанской Секты, которую Шахан держит в плену. В итоге его уговорят... Поговорите с Сигурдом (он в рубке), и «Иггдрасиль» окажется в вашем полном распоряжении. Плывите к центру пустыни — нас интересует город Бледавик (Bledavik), столица Королевства Аве.





ГЛАВА ТРЕТЬЯ.

«Баба-яга в тылу врага» — русск. народн.

В отличие от поселков городского типа, где вы доселе бывали, Бледавик отличается своими размерами, вследствие чего имеет локальную мини-карту. По прибытии вас ждет много сюжетных сцен, в которых увидите трех важных персон — Карана Рамзуса (Kahran Ramzus), шефа Агентства внешних сношений Империи Солярис, его подругу Мианг (Miang) и Марджи (Margie) — искомую пленницу. Кроме этого вы также познакомитесь с самим премьер-министром Шаханом и генералом Вандеркаумом (General Vanderkaum), которые еще не раз встанут у вас на пути...



Оказавшись на рыночной площади, пройдите чуть вперед, и вас настигнет женщина, которой надо сказать, что вы еще не знаете, где остановиться — она покажет вам гостиницу. Далее вы вольны исследовать город по собственному усмотрению:

— несмотря на обилие лавок покупать в них откровенно нечего, зато можно выгодно продать несколько «Eyeball» и «Scales», которые у вас завалились.

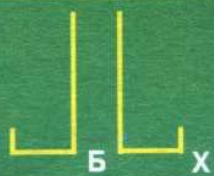
— найдите продавщицу, у которой во время разговора дети упрут товар. Идите за ворами и дайте им на прокорм 1000 монет. Зачем? Я так сказал!

— в этом же закутке, где прятались дети, в углу стоит ребенок — поговорите с ним и соглашайтесь поиграть в «Hide & Seek» (прятки, бишь). От вас требуется найти его четыре раза. После каждого нахождения, чтобы не покидать Бледавик лишний раз, просто войдите и выйдите в любое помещение.



1. Оказавшись ЗА северными воротами, покрутите камерой: пацан — в одном из углов. 2. Найдите скопление бочек к югу от гостиницы (юго-западный угол рынка) — ребенок будет среди них.

3. В этот раз он спрячется в двух шагах на юг от ресторана — за небольшой аркой. Внимательно обследуйте местность камерой, и рано или поздно...



Б — бабка, что советовала вам гостиницу
Х — искомый пацан

После того как проигравший мальчик отдаст вам «H&S Badge» (второй уже шеврон Победителя Тупых Игр), смело идите в гостиницу — там вы встретите монашку из секты города Нисана (Nisan), которая тоже прибыла в Бледавик освобождать Маргариту. Получив с владельца отеля скидку (скажите ему: «I have a recommendation» и «I don't know») за постой, идите в комнату монашки, и там герои будут строить План. Далее покиньте отель, рынок и двигайтесь в «South Shakhhan Square» — вы попадете на ярмарку, где можно свершить кучу подвигов: попить пивка (ПИВО!!!), узнать свою судьбу и купить всякой безделицы — в общем, развлекайтесь сами. Пройти дальше Барт откажется (конспирация, паимайш...) так что придется идти в «Fatime Castle» вдвоем. Около замка уже вовсю кипит подготовка к ежегодному «Турниру» лучших рукопашных бойцов — и у Ситана родится великая идея отвлечь охрану цитадели участием Фея... Идите к одной из двух стоек регистрации и выбирайте себе псевдоним (Ponytailed Slacker... это звучит гордо!).



Вернитесь на рынок, поговорите с сидящим у колодца мужиком, а потом с монашкой в отеле. Опять побазарьте с дядькой и скажите ему: «Rescue Margie» или «Steal from the castle» — получите ключ от водостока, который ведет напрямик к цитадели Шахана. Еще раз посетите монашку-заговорщицу, и Барт с Ситаном покинут ваше скромное общество. Можно сразу же поговорить с братьями по оружию и ложиться спать, а можно вернуться на ярмарку и в большом шатре развлечь себя мини-играми (довольно оригинальными, кстати). Когда наиграетесь, бредите в отель и ложитесь спать — очнетесь вы уже в день «Турнира»...

Направьте свои стопы в «Fatime Castle» и проберитесь к самому рингу, оставив в толпе доктора Узуки. В восточном шатре для участников вы найдете... Дэна, который прибыл на турнир отомстить Фею. Вот такие дела... Когда действие переключится на Барта, идите к одному из двух в Бледавике колодцев и открывайте его — камера вернется на турнирную площадь, где лысый дядька Шахан объявит 338-й Турнир открытым. Далее вы сможете узреть, как Каран откажется смотреть «gay revelry» (фраза-то какая!), и оставит вместо себя Мианг, которая чуть не лишится чувств при виде Фея на ринге... Система турнира такова: вы будете попеременно играть за Барта, плаывая по водостоку, и за Фею, выходя на ринг. Чем дольше вы будете драться и меньше мутить воду, тем меньше охраны встретит на своем пути Барт.



4. Схема. Примечание: бывали случаи, что для того чтобы начать игру, требовалось найти около одного из двух колодцев в городе мальчика и с ним поговорить. Правда, тогда искать ребенка придется пять раз, но первым из них как раз и будет тот, когда вы встретили его в убежище воров.

Вот такие дела... Когда действие переключится на Барта, идите к одному из двух в Бледавике колодцев и открывайте его — камера вернется на турнирную площадь, где лысый дядька Шахан объявит 338-й Турнир открытым. Далее вы сможете узреть, как Каран откажется смотреть «gay revelry» (фраза-то какая!), и оставит вместо себя Мианг, которая чуть не лишится чувств при виде Фея на ринге... Система турнира такова: вы будете попеременно играть за Барта, плаывая по водостоку, и за Фею, выходя на ринг. Чем дольше вы будете драться и меньше мутить воду, тем меньше охраны встретит на своем пути Барт.





В целях удобства я сначала дам список противников Фея на ринге, а потом уж карту канализации.

Итак, боссы! Первые три ничем особым не отличаются, посему тратить на них лишнее время мы не будем:

1. — «Gonzales» (400 HP, Трофей — «Survival Tent»); 2. — «Big Joe» (912 HP, «Metal Vest»);

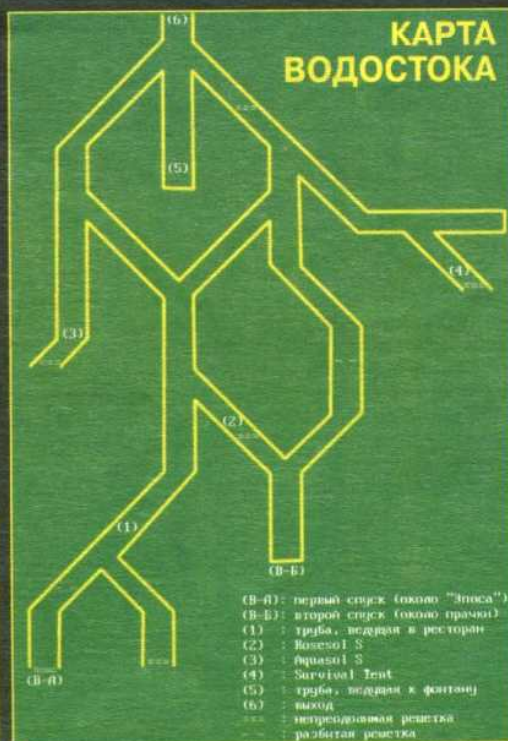
3. — «Scud» (300 HP, «Samson's Hair»). А вот дальше следует поговорить поподробнее...

* БОСС: «Dan», 450 HP.

Для начала определите свое отношение к Дэну. Его можно либо убить (долгого боя он не выдержит), либо оставить в живых. Последнее делается так: просто выбирайте все время «Defense», по мере надобности возвращая потерянное здоровье, и через несколько десятков раундов Дэн устанет, опять выльет на Фею ушат грязи и, оставив вам на память «Wedding Dress», убежит...

* БОСС: «Wiseman», 999 HP.

А вот и то таинственное существо, что вы встретили в шатре. Чем-то оно мне напомнило нечто в плаще, что принесло полумертвого Фею в Лахан... Победить его Фея не в силах, посему просто атакуйте его несколько раундов, после чего «Мудрец» сбежит с поля боя, и Фея объявит победителем турнира! Жаль, что призывы у них отсутствуют как класс... Во время заплывов главным врагом Барта будет течение. Когда оно достигнет апогея, просто прижмитесь к стене и переждите — иначе вас будет здорово сно-



* БОСС: «Ramsus», 400 HP.

Марджи и Мианг в это бою будут стоять в тени, изредка подлечивая своих защитников. Легче всего выиграть этот бой, накопив полное «Combo», помня лишь об одном: когда Каран встанет в стойку «Mirror Stance», бить его нельзя — контратака будет весьма чувствительной.

Веселье прервет Фей, который, прыгнув с корабля на бал, двинет Рамзусу в череп, чем вызовет у того болезненные воспоминания...

* БОСС: «Ramsus», 800 HP.

Дабы уравновесить присутствие Фея, Марджи станет вас лечить гораздо хуже, Мианг, наоборот, плюс Карана нельзя будет потравить. Действуйте по накачанной схеме — лечение плюс копленое и отыгрывание «Combo», и Рамзус рано или поздно скинет ласты.

Несмотря на то, что вам удастся лишь сбить Карана с ног, этого хватит, чтобы убежать посредством лифта. Приехав вниз, пройдите по коридору, и вы окажетесь... около громадного крейсера, из недр которого уже бежит охрана.

Скрыться от преследователей вам поможет Элли — она даст вам стартовый код к Гиру. Но вот лететь с Феем Элли не захочет...

После разговора с новоспасенной Марджи спуститесь вниз — дорогу к рубке «Иггдрасиля» вам преградит странная кукла. Найдите комнату Маргариты (рядом со входом в ангар), где выяснится, что это не кукла, а живой зверь, и произойдет сверхугарная сцена признания в любви к Фею. Если вы отловили в горах Лахана паука, то можете скормить его Чу-Чу (если вы не переименовали зверюгу), получите «Ether Veiler». Шагайте в рубку и поговорите с Сигурдом — он подскажет следующее место назначения — островное государство Нисан.

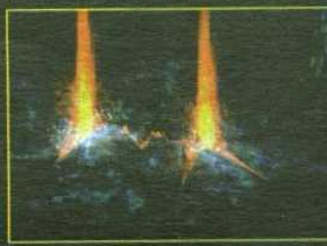


сать. В общем план таков: доберитесь до трубы, ведущей в ресторан, она приведет вас к сундуку, в котором лежит «Gold Nugget». Потом кратчайшим путем плывите к выходу. Выбравшись на сушу, засейтесь и поднимитесь по лестнице — вот и долгожданная цитадель, где Шахан держит Марджи. Дворец представляет из себя прямоугольное трехэтажное здание, в котором имеется куча комнат и некоторое количество охраны. Целиком описывать прохождение Замка Фатимы я не буду — меня и так убьют за огромный размер текста, так что просто методично обследуйте все, что можно, найдете «Cobra Cracka», четыре «Iron Mail» и кучу мелочевки. Искомая Маргарита находится в Восточной Башне, в комнате на третьем этаже рядом с неработающим лифтом. Поговорив с Марджи, опять сохранитесь — при попытке покинуть комнату вы наткнетесь на Рамзуса и Мианг.



ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. «Мадонна, с ребенком неизвестного автора»

Чтобы попасть на родину Марджи, найдите на северо-западном побережье континента одиноко стоящее дерево — оно отмечает подземный путь к секретным докам в Нисане. После швартовки «Иггдрасиля» и радостной встречи Марджи с родственниками Феи с друзьями отправится исследовать город. Самое интересное в нем — магазин, где торгуют ОЧЕНЬ полезными вещами, но по душераздирающим ценам (например, «Ether Doublet» стоит 38 тысяч монет). Пооблизывавшись на товар (я умудрился накопить такие деньги к этому моменту, но это стоило больших трудов), найдите большое здание с нестандартной дверью — там вы сможете посмотреть заседание старейшин Нисана, которые уже планируют войну с Аве... У северного выхода уже ждет Марджи, она поведет вас на экскурсию в монастырь.





Внутри просто идите за Маргаритой, и в итоге она приведет вас в комнату, где висит портрет Софии, пять сотен лет назад основавшей Нисанскую Секту и этот монастырь. Но почему-то она очень напоминает Элли... Посетите кабинет настоятельницы (этажом ниже), она расскажет вам историю этой картины, и покиньте монастырь — в Нисане вас уже ожидает Мэйсон. Пройдите за ним в дом, и там Сигурд расскажет Барту и Фей то, что в корне перевернет их представление об обстановке в мире...

Найдите на заросшем растениями мосту Барта, все еще переваривающего признание Сигурда и, поговорив с ним, шагайте в зал для собраний (куда вы подсматривали недавно) — там вся компания во главе доктором Узуки будет строить План свержения Шахана, который состоит в том, что Барт с соратниками проникают во дворец, пока два отряда добровольцев (на границах Аве с Империей и Нисаном) будут отвлекать силы Геблера. Фей согласится вести отряд к Кислеву... Если дел в Нисане у вас не осталось, следующим утром поговорите с Бартом и соглашайтесь начать операцию. Вскоре вы увидите одну из немногих «силиконовых» заставок в игре, после чего вам придется управлять одним Ситаном. Поднимитесь на наружную палубу «Иггдрасиля» и приготовьтесь посмотреть несколько сюжетных сцен подряд (особое



внимание уделите кошмару Карана и последующему разговору Мианг и Графа). Обратно на Фей камера переключится, когда он с командой генерала Майтреи достигнет перевала, за которым начинается Кислев. Поднимайтесь все выше и выше в горы (по пути найдите «Magnetic Coat», «Gold Nugget» и два «Extra Ar+2»), пока не допрыгаете до одинокого «Repair Bot»-а (ремонтного Гира), который за умеренную плату подлатает «Велталла». Покинув пещеры, вы наткнетесь на группу старых друзей из Геблера (Бройер, Ренк, Страцки, Гельмгольц и Вэнс), которую возглавляет не менее старая подруга Фей...

* БОСС: два «Wandknight»-а по 620 HP каждый. Пока вы улучшали ваш Гир за скопленную наличность, люди из Геблера даже и не думали об апгрейде. Технически все машины этого взвода остались на том уровне, когда они пытались штурмовать убежище пиратов Барта. Трофей — «Extra Ar+2».

* БОСС: «Swordknight» — 700 HP; «Aegisknight» — 700 HP; «Clawknight» — 600 HP.

Несмотря на магическую формулу «3 против 1», вам даже не придется ставить «Booster». Сначала отключите «Swordknight»-а, а потом разделайтесь с оставшимися. Трофей — «Extra Ar+2».



Но и сменя с пути безнадежную пятерку (они мне все время напоминали отряд Турков из FF7), вы не избежите схватки с Элли, которая не устояла перед дозой «Драйва»...

* БОСС: «Vierge» — 2400 HP. Даже если предыдущие противники вас немного измотали, бой с «Вирджем» не будет отличаться особой сложностью. Переменяя диалоги с Элли с постоянными атаками, Фей в итоге умудрится лишить ее подвижности...

После очередной грустной беседы с лейтенантом Эльхаим Ван Хутэн Фей двинется дальше. Полечите «Велталла» у одного «Repair Bot»-а, засеиваетесь и карабкайтесь вверх по скальным уступам догонять Майтрею и его людей.

В это время Барт будет готовить солдат к штурму цитадели Шахана. Когда инструктаж будет закончен, вскарабкайтесь по лестнице. Там вас ждет сюрприз... Вернувшись после этого сюрприза на «Иггдрасиль», покиньте кают-компанию, и действие опять переключится на Фей, который в одиночку начнет прорываться к флагману песчаной флотилии — «Кефейнзелу» (Kefeinzel), на борту которого обосновался адмирал Вандеркаум. Сам прорыв представляет из себя мини-игру, во время которой вам надо упорно двигать Велталла на запад, избегая мин, плотного огня артиллерии и вражеских Гиров.

* БОСС: «Main Gun» — 1800 HP; два «Small Gun» — по 590 HP каждый.

Не обращайте внимания на маленькие турели и злое отсчет до залпа главного орудия — с таким скромным количеством хитов оно не продержится более 5-6 раундов. Трофей — «Gold Bullion».

Но несмотря на природную тупость, Вандеркаум так легко не сдастся...

* БОСС: «Dora» — 3000 HP.

Вот это уже посложней, несмотря на то, что к вам присоединятся два Гира из отряда Майтреи. Сначала вам надо простыми ударами снести «Доре» броню — на это потребуются девять ударов, и всеми силами идти в атаку. С одним условием — когда ваши соратники окажутся в клешнях этого стального монстра, переждите это время в обороне. Трофей — «Extra Ar+3».

Но даже сейчас не спешите праздновать победу — слишком давно мы не видели Графа, «Искателя Силы»... Не буду портить вам удовольствие пересказом следующих сюжетных сцен, в конце которых Барту придется сразиться с невиданным доселе Гиром, кроваво-красного цвета и небывалой мощности.

* БОСС: «?» — 99999 HP.

Уж если сверх-крутой «Вайверн» Карана Рамзуса не сумел справиться с таинственным Гиром, вам этот бой не выиграть и по-прежнему. 19998 хитов урона за один удар «Бригандиру» будет более чем достаточно...

Сигурд, потратив последние остатки энергии «Иггдрасиля», использует эффект Бернулли и придет на помощь молодому Мастеру, но этого будет недостаточно... Спаситься с гибнущего песчаного крейсера удастся только Ситану, которого почти насильно запихнут в спасательную капсулу. Оставшись один в безграничной пустыне, доктор Узуки вскоре увидит то, что осталось от «Доры». Вот что значит обидеть Фей Фонг Вонга...

Далее вам предложат засеиваться — сделайте это и потом выберите «Continue». Наша история еще только начинается...

Lord Hanta

Долгожданное продолжение рассказа о прекрасной игре, но, к сожалению, не являющееся солюшеном. Это всего лишь описание некоторых проблемных мест игры, которые могут привести к головным болям, и некоторое количество секретов, способных придать игре больший интерес.

ДИГГЕРЫ

Первый затор в прохождении может случиться в Нортуне, столице империи Кислев. Точнее, в его канализации. Так что берем фонарик и вперед.

После спуска на первый этаж канализации возьмите карту (1). Побродив еще немного по этажу, почитав кровавые надписи (2) и пололившись в дверь (3), можете смело идти на второй этаж (4). На нем можно так



этом неприятности не закончатся. Откуда ни возьмись появится новая большая тварь, но вовремя призванный гир Billy спасет отряд от верной смерти.

• БОСС: «Giant Wells», 7000 HP.

Просто так его не возьмешь.

По началу вызывайте Бартом «Иггдрасиль». От этого сила босса будет возрастать, но и его защита станет слабее, открывая путь для комбо.



же найти несколько баррелей кровушки (1), SAVE! и недееспособного робота (2). После этого направляйтесь на последний этаж канализации через двери (3). Там первым делом найдите некоего Gramps-a (1), после подваливайте к запертой двери (2), к которой требуется ключ. Для отыскания этого предмета поднимитесь на этаж выше, и ключ обнаружится в поломанном роботе. Теперь обратно, открывать дверь. Оказывается, в подсобке никого нет. Зато имеется «Bell amulet», звуки которого нравятся монстрику. Бегом к стоку (3) и бейте в колокол.

• БОСС: «Redrum», 4300 HP.

Ничем выдающимся не отличается. Правда, может напустить пелену сомнений на вашу команду и убить парой ударов. Так что дубасьте его и не лечитесь до максимума(!). Кстати, он тоже может это делать «Кровавым дождем».

GHOSTBUSTERS

Следующая заминка может произойти сразу после вливания Билли в ваш отряд. Крейсер «Иггдрасиль» наткнется на пустой транспортник. При наборе команды советую принять Барта. Поднявшись на борт, помечитесь в темноте первого отсека (найдите «Penguin Coat»), поднимайтесь на палубу по лестнице. Спустившись во второй отсек, найдите тумблер и откройте дверь «В». В каютах много полезных вещей, включая «Cabin Key» и тепленький душ. Теперь та самая заминка. Ключ на дверь подействует, но она останется на месте. Чтобы пройти дальше, с разбега вышибите дверь! Поднимитесь на палубу, обязательно засейтесь и прыгайте в любезно открывшийся люк.

• БОСС: «Bloody», 4242 HP.

Двойник Redrum-a. В общем, многое зависит от вашего уровня прокачки. Босс в начале убьет двоих, но в дальнейшем просто будет «собирать» ваши удары. Особенно хорошо подходит как мишень для Билли. Но на



Id

Примерно на двадцать четвертом часе игры на вашем пути встанет, в прямом смысле этого слова, нечто по имени Id. Это будет, наверное, самый жаркий спарринг в игре.

• БОСС: «Id», 3000 HP.

Сам по себе силен, но подводит малое количество хит-пойнтов. Поэтому уход в

глухую оборону будет проигрышным вариантом. Также очень желательно, чтобы у вас в команде был Билл. В начале боя кастуйте на Билла ускоритель, а после увеличьте мощность его оружия. И никаких накапливаний комбо, только deathblows.

Когда отправитесь в Sargassovo, то попадете в разветвленную систему подводных тоннелей. Самый короткий путь выйдет, если сначала свернуть направо, а потом влево. Причем мощный встречный поток надо преодолевать прыжками. Набредете на пещеру, в которой два сундука, экран сотрясает. Это сигнал, что теперь можно пройти в недавно виденный вами, заросший водорослями туннель. А там вас ждет новый босс Crescent.

Security

В красивом и летающем Шевате вам придется защищать его четыре реактора, распределив охрану. Но до того вам нужно будет посетить ангар, пройдя туда аварийными туннелями. Так вот, перед этим ОБЯЗАТЕЛЬНО установите своим гирам новые запчасти.

Сами поединки при хорошей прокачке не причинят много мук, если знать: 1) они ведутся с вашей стороны только одним гиром; 2) на первый и второй поединки не отряжайте лучших бойцов, там справится и второй ударный эшелон вашей команды (например, Ситан и Барт); 3) третий бой — более сложный, так как враг может нанести довольно мощный удар, а добавят до



стрые соратники. Выжить поможет накопление уровня на Wetta (е; 4) самый сложный противник, но забить удалось его даже Билли, просто у главного врага прилично энергии и скоростные союзники, да и его атака много значит.

Solaris Lab

В коммуникационных лабиринтах Соляриса имеется дверь, которая открывается на звуковой код. Попробуйте следующий: Up, Down, Up, Left, Right. А в японской версии игры должен получить подтверждение такой: Down, Left, Right. Но у меня английская.



рый приведет вас в комнату с переключателями и заполненной водой ямкой. Воды в ней на десять отметок. Вам надо понизить уровень воды до пяти, а переключатели за раз могут понизить или повысить уровень на семь или на три отметки за раз. Действуйте так: опустите уровень на 7 до отметки 3; потом добавьте 3, получите 6; прибавьте еще 3 и будет уже 9; понизьте уровень на 7, а потом поднимите на 3. Получится искомым, равный 5! Вуаля, теперь через озеро можно идти!! Идти к боссу Hamar-y.

DISC 2

Anima Relic 1

В этом подземелье есть два места, которые проходятся при помощи секретных паролей. Первый вводится после прохода всех дверей «А». На панели, которая пылится в углу наберите код: 0320. А теперь с другого терминала откройте дверь «В». Через не-



которое время, спустившись на лифте, попадете в помещения с четырьмя компанами, помеченными буквами «А-Д». Задайте следующие значения: А=2; В=4; С=8; D=5. Это откроет проход к четырем боссам.



Anima Relic 2

Здесь уже не пароли, а головоломки. Первая будет находиться возле SAVE за глыбой камня. Отодвиньте его и сможете пройти в маленькую пещерку с тремя столбами. В общем, вся инфа о разгадке этой головоломки написана на стенах, это ключи. Осмотрите все столбы. От первого столба пройдите на юг четыре шага и потом на запад десять. Вы упретесь в стену. Нажмите X, и с потолка свалится камень. Спихните его в соответствующее углубление. После осмотра западного столба, и от этого свалится еще одна плита. Ее не надо куда двигать, а заберитесь на нее и прыгайте на средний столб. Упадет очередной камень.



Вот теперь можете столкнуть камни в оставшиеся углубления. Все, выходите и прыгайте дальше по уступам. Попад в помещение с озером, которое пока невозможно форсировать, выйдите из роботов и пройдите в следующую комнату с тремя ямами. Провалитесь в самую дальнюю, прижимаясь к восточной стене. Там скрытый проход, кото-

рым приведет вас в комнату с переключателями и заполненной водой ямкой. Воды в ней на десять отметок. Вам надо понизить уровень воды до пяти, а переключатели за раз могут понизить или повысить уровень на семь или на три отметки за раз. Действуйте так: опустите уровень на 7 до отметки 3; потом добавьте 3, получите 6; прибавьте еще 3 и будет уже 9; понизьте уровень на 7, а потом поднимите на 3. Получится искомым, равный 5! Вуаля, теперь через озеро можно идти!! Идти к боссу Hamar-y.

• Босс: «Hamar», 48000 HP.

Ваш старый знакомый решил помахать кулаками. Честно говоря, он мне не нравился с самого начала. Так и ждал от него заподлянки. Дождался. Убивать его не обязательно, но за победу над ним можно получить редчайший приз «Trader Card». Самое главное УСПЕТЬ его замочить. Для этого, кроме Фея, в команду рекомендуется взять быстрых бойцов (Ситана и Иммеральду, например). Экипируйте «Holy Pendat» и, желательно, чтобы Фей был не ниже 70 уровня. Сразу примените «Booster». И накопите у Фея уровень атаки 3. Обрушьте на противника «System Id», а потом все самое мощное. Этого должно ему вполне хватить. Будет сложно уложиться в отведенное время, но это того стоит.



First and Last

Дошли! Но радоваться еще рано, впереди шесть довольно сложных боссов. Вокруг главного гада будут вращаться четыре переливающиеся сферы. Это его приспешники. И если сначала перебить эти



сферы, то последний босс останется с 48000 HP и без специальных атак. Но если поленитесь и соорудите из себя героя, то придется уже биться с врагом, имеющим 84000 HP и до кучи четыре мощнейших атаки.

Вам решать. Но советую не спешить и разобраться со всеми в следующем порядке. В качестве первой жертвы наметьте Sundel, располагает 54000 HP и не представляет собой опасности. В следующую очередь ваше внимание должно сосредоточиться на

Marlute с 54000 HP в запасе. Очень прост, и не отнимет у вас много сил. И не беспокойте Chu-Chu, пригодится для следующих битв.

Осталось всего два приспешника. Забейте Harlyte. У него 45000 HP и поддается на простые атаки. Берите в партию Chu-Chu для лечения героев, так как от этого не тратится топливо. И теперь к последней сфере. Самый, наверное, сложный из четверки Metatron. Хотя у него только 45000 HP, но хлопот много. Экипируйтесь «Speed Shoes» и GR 50. Атакуйте, в основном, одноуровневыми комбо. Наличие пушистого зверька в команде тоже пригодится. И теперь остался один единственный и неповторимый...

• Босс: «Deus», 84000-48000 HP.

Экипируйте на Xenogears «Speed Shoes», «Holy Pendat», GR50X2 и HP 30/50. Все зависит от того, сколько его соратников уже пало к вашим ногам. Если не все, то опасайтесь его супер-атак и приготовьтесь к довольно затяжной битве. Если же перебили всех, то поединок должен пройти без особых проблем. Как бы там ни было, но после его гибели не будет вам покоя, так как персонально для Фея и его Xenogears-а припасен еще один серьезный противник.



THAMES и SHEVAT находятся в постоянном движении и не имеют постоянного местоположения

• Босс: «Uroboros», 50000 HP.

Будет очень легок, так как Xenogears полностью восстановил запасы топлива и энергии. Но все равно не расслабляйтесь, убить он может, если захочет. За один удар может освободить вас от 7000-8000 HP, поэтому держите их на уровне десяти тысяч. А так применяйте комбо и не забывайте лечиться.

END

За прохождение игры вы будете вознаграждены прекрасной концовкой в виде аниме-мультфильма.



*** СЕКРЕТЫ И СОВЕТЫ ***

— При битве с боссами на гирах, применяйте «Booster».

— При поединках на гирах в Kislev-ском турнире хорошие плоды приносит поочередное применение блока и одиночного удара рукой.



— Кроме простых ударов, у героев есть еще «Deathblow» (кроме Марии). Разучиваются они по ходу игры, и схема примерно такова. Каждый «Deathblow» начинается с определенной кнопки (треугольник, квадрат, крест). Когда во время боя вы

бьете простыми ударами, то учатся те спец. приемы, что начинаются на кнопку, которой вы атакуете. Вроде так. Посмотреть на уже выученные приемы можно в меню. Но что-то там зависит еще и от уровня персонажа.

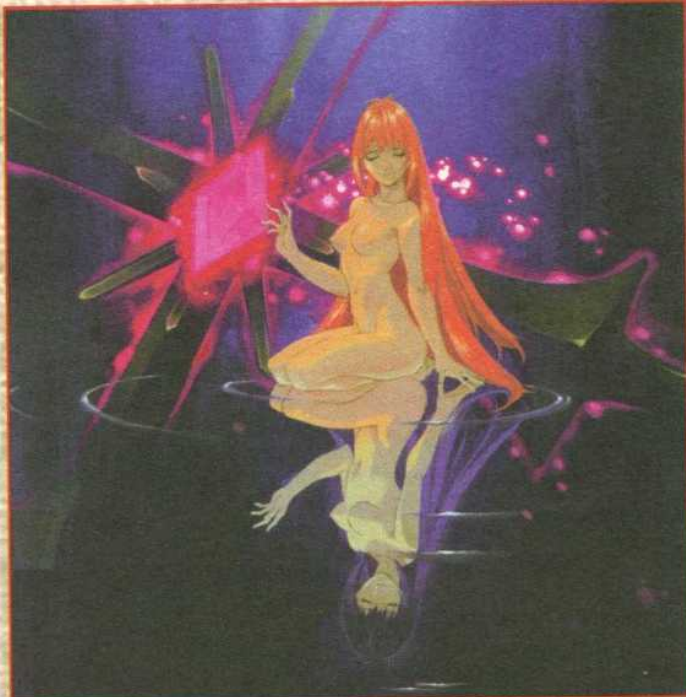
— У гиров комбо развиваются наравне с персонажем, им управляющим.

— В Shevat-e можно разжиться кучей полезных предметов (это ценно при первом визите в город). Но для начала требуется найти три камушка. Первый находится на глобальной карте города, к юго-западу от статуи. Второй — в старой столице, в доме с зеркалом, где достаточно просто подойти к кукле. Третий отнимет времени побольше. В магазине, где полно Чу-Чу, поговорите с той, что на плафоне. Затем в этом же магазине найдите лифт, который доставит вас к фонтану. Пройдите в проход от старушки, и вы окажетесь на балконе. Побеседуйте со стариком о рыбной ловле и купите у него леску. Заберитесь на фонтан и ловите рыбку.



Вскоре вы и поймаете искомый камень. Заполучив три брызжника, найдите на нижнем уровне старой столицы лифт (до этого не работавший). Он-то и доставит вас к сокровищнице.

— И в этом мире есть место, где можно помериться силой за небольшое вознаграждение (аналог Battle Square из мира FF7).



Если вернуться в Kislev и сразаться на ринге выбрав пункт mode 2, можно драться уже не только за победу, а также за очки (BP). Их можно потратить там же на очень полезные вещи.

— Есть на планете до жути интересное место. Это Lighthouse

(маяк). Является секретной локацией и содержит до фига интересных моментов. Попасть мне туда удалось только на втором диске. Для большего результата от посещения, примите в команду Иммеральду. В глубине карты на одном из пустырей (это автостоянка) Фей предложит спешиться. Вспомните, где у вас регулируется яркость телевизора, и вылезайте из гиров. Найдите пролом в земле, который приведет вас в подземку. Через некоторое время вы сможете наблюдать интересную сюжетную сцену, после которой Emeralda вырастет. Кроме этого, в городе найдете одно из лучших оружия для Billy и сможете узнать немного о давно исчезнувшей цивилизации.



— Если хотите больше проникнуться сюжетом Xenogears, то как-нибудь посетите дом Ситана, имея в команде повзрослевшую Иммеральду, и обследуйте обломки музыкальной машины. Полезность чисто эстетическая.

— Если поискать на острове к северо-востоку от основного континента, то в лесу будет Tora's House. Хозяин хижинки одарит вас броней, а в округе будут водиться враги, из которых можно повыбивать «Speed Shoes».



C.J.C.

Большое спасибо:
Fierfox, Александру
Ножкину, Mac Fank,
Eler Cant,
Lord Hanta

