

Легкие деньги

Если вам постоянно не хватает денег, можно их быстро заработать. Как только вы стали мастером All Materia, удалите ее и замените новой, продав прежнюю. Это кажется довольно глупым поступком, но каждая All Materia стоит 1,4 миллиона, а подняться до уровня мастера очень легко. Продайте парочку подобных Materia, и деньги у вас уже вряд ли кончатся.

Большая Materia

Чтобы получить большую Materia в Rocket Town, нажмите ●, ■, ✕, ✕ в качестве пароля.

Превышение уровня

Чтобы получить превышение лимита четвертого уровня, вам необходимо найти руководство для каждого из героев:

Cloud — потратьте 32 000 очков в Golden Saucer;

Tifa — в доме Tifa (Nibel area) сыграйте на пианино следующие ноты: ✕, ■, ▲, L1/R1 + ▲, L1/R1 + ■, ✕, ■, ▲, L1/R1 + ✕, ●, ✕, ■, ✕. Затем нажмите Start и проверьте листок с нотами;

Barret — вам даст его женщина в North Coral;

Aeris — на юго-востоке от Midgar есть маленькая пещера, в которой живет отшельник. Зайдите к нему, когда количество проведенных вами сражений будет оканчиваться на две одинаковые цифры (например, 122, 133, 244, 911). Он даст вам Mithril orb. Отнесите полученное к дому кузнеца на юге от Cosmo Canyon и обменяйте на необходимое руководство;

Red XIII — на втором этаже поместья в Nibel находится сейф. Кодовая комбинация — вправо 36, влево 10, вправо 59 и вправо 97;

Vincent — когда вы достигнете начала второго диска, приземлитесь около водопада и, используя зеленый, черный и золотой chocobo или подводную лодку, преодолите гору. Зайдите в водопад и узнайте о прошлом Vincent'a. Вернитесь на это место, когда вы будете уже на третьем диске, и вы получите не только руководство, но и новое оружие;

Cid — можно найти в одном из сундуков на Sunken Plane;

Yuffie — отправляйтесь в Wutai, зайдите Yuffie в замок, уничтожьте всех боссов, включая ее отца, и вы получите руководство и Leviathan Materia.

Quad Magic без Chocobo

Используйте High Wind и перемещайтесь в Mideel. Идите на север, пока не встретите небольшую скалу, больше похожую на лестницу. Доберитесь по краю до самой верхней ее точки и нажмите ✕, чтобы спуститься вниз, при этом нажимая ■ и ◀. После нескольких попыток герой окажется внизу. Теперь вы сможете достичь Materia cave без специально-го chocobo.

Final Fantasy VIII

Знакомство с лучшей ролевой игрой года правильнее всего будет начать с представления ключевых персонажей, в приключениях которых вам придется принять самое непосредственное участие.

Сквалл Леонхарт (Squall Leonhart)

Возраст: 17 лет

Рост: 177 см

День рождения: 23 августа

Оружие: Gunblade

Самый главный герой игры, Скволл, поначалу представляет из себя эдакого молчаливого незмоционального юношу-интроверта. Будучи студентом в военной академии Баламб-Гарден, он мало беспокоится о своих товарищах, и мало кто из них его понимает. В общем, одинокая и таинственная персона...

Суператака: «Рендзокукен» — Скволл взмывает в воздух, нанося удары лезвием Ганблейда, и временами заканчивает связку мощным добиванием, различающимся в зависимости от модели оружия. Сила атаки возрастает при точном нажатии кнопки «R1» во время ударов.

Риноа Хартилли (Rinoa Heartilly)

Возраст: 17 лет

Рост: 163 см

День рождения: 3 марта

Оружие: Wind Blaster

Главный женский персонаж восьмой «Фантазии». Совмещает ангельскую душу с натурой дьяволенка. Красавица. Встречается со Скволлом на праздничном балу в честь принятия в SeeD.

Суператака: «Совмещение» — Риноа вызывает Сан Анджело ди Рома, свою собаку, которая и нападает на врага. Новым трюкам псину можно выучить, регулярно читая журнал «Домашние животные». Приемы для Анджело появляются в окошке Special в меню, и для того, чтобы начать процесс тренировки, надо отметить их курсором. Чем больше шагов требуется на то, чтобы освоить атаку, тем хуже придется противнику.

Сейфер Алмази (Seifer Almasy)

Возраст: 18 лет

Рост: 188 см

День рождения: 22 декабря

Оружие: Cross Sword

Самый проблематичный студент Баламб-Гардена: силен, одарен, умен, хитер, но врожденная тяга к победе любой ценой, несмотря на затраченные средства, к победе не всегда честной, приводит Сейфера к конфликтам с другими студентами и преподавательским составом академии. Считает Скволла первейшим соперником и смертельным врагом.

Суператака: «Симацусукэн» — расстреливает ошарашенного врага зелеными лучами из своего Cross Sword.

Зель Динхт (Zell Dincht)

Возраст: 17 лет

Рост: 168 см

День рождения: 17 марта

Оружие: борцовские перчатки

Во всем старается походить на деда, известного военачальника. Недожинные амбиции и рвение позволили Зелю поступить в Баламб-Гарден в возрасте 13 лет. Однако, несмотря на желание стать серьезной и уважаемой фигурой, часто действует необдуманно, импульсивно и по-детски.

Суператака: «Дуэль» — Зель демонстрирует свои навыки в искусстве рукопашного боя, применяя неблолируемые связки ударов (комбо). Все комбо выполняются нажати-

ем определенных (указанных на экране) кнопок за определенное время. Новые приемы выучиваются из «Журнала бойца».

Квистис Трп (Quistis Trepe)

Возраст: 18 лет

Рост: 172 см

День рождения: 4 октября

Оружие: кнут

Попавшая в Приют в возрасте 5 лет, в 10 поступившая в Баламб, а в 15 лет принятая в ряды SeeD, Квистис стала отличным наставником для Скволла и его одноклассников. Очень требовательна как к себе, так и к подчиненным.

Суператака: «Вражеские умения» — выучивает приемы противника и использует их в бою.

Ирвин Киннеас (Irvine Kinneas)

Возраст: 17 лет

Рост: 185 см

День рождения: 24 ноября

Оружие: дробовик

Всегда уверенный в себе непревзойденный снайпер. Обожествляет свое учебное заведение, Гальбадия-Гарден, называет себя «стрелком номер один». Легко ко всему относится, юморной, не прочь пофлиртовать со всеми встречными существами женского пола.

Суператака: «Стрельба» — естественно, Ирвин стреляет. Из целого арсенала разного оружия, используя большую коллекцию разнообразных боеприпасов, приобретающихся в магазинах, отнимающихся у врагов. У каждого вида патронов свое действие.

Сельфи Тильмит (Selphie Tilmitt)

Возраст: 17 лет

Рост: 157 см

День рождения: 16 июля

Оружие: нунчаки

Сельфи — студентка Трабия-Гардена, добра, исполнительна, но временами слишком наивна. Может запросто отвлечься от поставленной задачи... нет, все равно очень хорошая девушка.

Суператака: «Атака на выбор» — Сельфи позволяет заклинаниям выбираться в случайном порядке за определенный промежуток времени.

Фудзин (Fujin)

Возраст: 17 лет

Рост: неизвестен

День рождения: неизвестен

Оружие: сюрикен

Спокойна и тиха, как украинская ночь. Или как могила. Серьезнее и мужественнее любого мужика, однако чувством юмора тоже не обделена, что выясняется ближе к концу игры.

Райдзин (Raijin)

Возраст: 18 лет

Рост: неизвестен

День рождения: неизвестен

Оружие: шест

Прямая противоположность Фудзин: громкогласный веселый балагур. Как и напарница, работает в школьном комитете под началом Сейфера.

Лагуна Луар (Laguna Loire)

Возраст: 27 лет

Рост: 181 см

День рождения: 1 марта

Оружие: пулемет

Человек с обостренным чувством справедливости, Лагуна считает своим признанием защиту слабых. Бывший солдат, сменивший винтовку на перо, он работает журналистом в «Тимберских маньяках». Неисправимый оптимист, душа любой компании.

Суператака: «Десперадо» — Лагуна бросает во врага гранату, попрыгивает вверх, поливая несчастную жертву огнем из всех стволов, и тут граната взрывается...

Вард Зарбак (Ward Zarback)

Возраст: 25 лет

Рост: 217 см

День рождения: 25 февраля

Оружие: гарпун

На лице носит шрам (похоже, в FFVIII это модно), а в руках — огромный тяжелый гарпун. Зело велик и неразговорчив.

Суператака: «Все в бункер» — Вард подбрасывает в воздух свой гарпунице, прыгает вслед, ловит его и приземляется с оружием в руках на головы бедных противников.

Кирос Сигал (Kiros Seagul)

Возраст: 23 года

Рост: 191 см

День рождения: 6 июля

Оружие: катар

Как и компаньоны, Лагуна и Вард, Кирос служит в гальбadianской армии. Души в друзьях не чаёт.

Суператака: «Кровавая боль» — за считанные доли секунды наносит оппоненту семь или восемь порезов своим оружием. Иногда добавляется Критический удар.

Эдея (Edea)

Возраст: неизвестен

Рост: неизвестен

День рождения: неизвестен

По слухам, эта ведьма не приносит ничего, кроме неприятностей. Рассказывают, что именно Эдея стоит за планами мирового господства, вынашиваемыми в Гальбании.

Сид Крамер (Sid Kramer)

Возраст: неизвестен

Рост: неизвестен

День рождения: неизвестен

В каждой игре из серии Final Fantasy присутствует персонаж с таким именем. На этот раз Сидом зовут самого директора Баламб-Гардена! Он любим как студентами, так и преподавателями. В отличие от предыдущих Сидов, совершенно не умеет обращаться с техникой.

Примечание: данное руководство написано до появления англоязычной версии игры, поэтому наш перевод (с японского) некоторых географических названий или имен героев может не совсем совпадать с «официальным». Уж простите!

Управление в игре На экранах локаций

Крестовина джойпада/левая аналоговая ручка — управляет передвижением команды героев.

▲ — отмена действия; будучи нажатой вместе с направлением на крестовине/ручке, заставляет героя перейти с бега на шаг.

✕ — кнопка подтверждения, активизирует выключатели, позволяет завести разговор с окружающими.

■ — позволяет вступить в режим карточной игры (подробнее см. ниже).

● — отображает экран меню или экран правил в режиме карточной игры.

Start — вызывает меню включения/отключения виброфункции джойпада Dual Shock.

На карте

Крестовина джойпада/левая аналоговая ручка — управляет передвижением команды героев.

Правая аналоговая ручка — управляет движением вперед/назад, когда команда внутри транспортного средства.

▲ — задний ход.

✕ — позволяет обыскивать локации, покидать или забираться в транспортное средство.

■ — движение транспортного средства вперед.

● — отображает экран меню.

R1 — двигает «камеру» по часовой стрелке.

L1 — двигает «камеру» против часовой стрелки.

R2 — переключает точки обзора «камеры».

Select — переключает режимы мини-карты.

Start — вызывает меню включения/отключения виброфункции джойпада Dual Shock.

В бою

Крестовина джойпада/левая аналоговая ручка — отмечает команды.

▲ — отменяет действия, закрывает окошки меню.

✕ — задействует выбранную команду.

■ — когда Хранитель выучивает умение «ассистировать», во время вызова Хранителя зажмите «Select», часто жмите ■, когда на экране появится курсор в виде пальца, и останьтесь, когда его перечеркнет красный крестик.

● — позволяет переключиться на другого персонажа с полностью накопившейся линейкой времени.

R1 — курок. Нажатая вовремя, она позволит увеличить урон, наносимый Ганблейдом Скволла или ружьем Ирвина.

L1 — позволяет отметить цель.

R2 и *L2* — нажатые вместе, позволяют сделать попытку убежать с поля боя. Не работает на боссах.

Select — будучи зажатой, скрывает все окошки меню и индикаторы.

Start — вводит игру в режим паузы, выводит экран помощи и меню включения/отключения виброфункции джойпада Dual Shock.

На экранах меню

Крестовина джойпада/аналоговые ручки — передвигают курсор на экранах Связки, Предметов, Магии, Хранителей, Умений и Карт.

▲ — отменяет команду и закрывает окошки меню.

✕ — задействует выбранную команду.

■ — показывает Суперприем персонажа или выученные умения Хранителя на экране статуса/отключает связанное с персонажем заклинание.

R1/L1 — переключают с персонажей или Хранителей.

Нововведения, куда же без них!

Из Final Fantasy VIII полностью исключена система навешивания на персонаж доспехов, отныне усовершенствованию подвергается исключительно носимое с собой оружие. Производится такой апгрейд в специальной мастерской (Junk Shop) после долгого и кропотливого сбора (или выбивания из врагов) необходимых материалов. По ходу игры вы не раз наткнетесь на выпуски журнала «Оружие», на своих страницах подробно описывающего, какие именно предметы необходимы для создания конкретной модели того или иного оружия.

Помимо этого, в игру введена абсолютно новая система обращения с магией и возможностями героев: система Связок (Junction System). Хотите узнать больше — оставайтесь с нами!

Система Связок (Junction)

Данная система как бы совмещает в одно целое систему Материи из FFVII и систему Занятий из FFV, позволяя смело «лепить» какого вам заблагорассудится персонажа, снабжая его по своему вкусу различными видами магии и пр. Экран Связок в меню опций выглядит следующим образом:

СВЯЗАТЬ УБРАТЬ ОПТИМИЗИРОВАТЬ УМЕНИЯ СВЯЗКИ

Окно помощи

(Портрет) (Магия/Хранители) (Команды/Хранители)

(Количество EXP)

(Требуется EXP для перехода на след. уровень)

HP	уст.заклинание (СМЕНИТЬ) С-Атака С-Защита Э-Атака Э-Защита
Атака —	Скорость —
Защита —	Ловкость —
Магия —	Точность —
Маг. защита —	Удача —

* С-Атака и С-Защита: статус-атака, статус-защита

** Э-Атака и Э-Защита: элементальная атака/защита

Вот как работает вся показанная система:

1. Вы зарабатываете Хранителей, вытягивая их из боссов, получая в подарок или побеждая в бою их самих.
2. Связываете их с персонажами (один персонаж может иметь в связке нескольких Хранителей).
3. Выбираете, как оптимизировать персонаж: по линии атаки, защиты или магии.
4. Выбираете Умения, которые этот персонаж должен выучить.
5. Если вы недовольны находящимися в Связке заклинаниями, выберите пункт Магия в меню Связок. Если хотите, смените заклинания или уберете их кнопкой ▲. Если у персонажа есть возможность связывать заклинания с элементальной или статус-атакой/защитой, сдвиньте экран Связок влево. Чем больше количество связанных с определенным параметром заклинаний (максимум — 100), тем лучше эффект.
6. На экране меню выберите опцию Хранителей. Нажмите «крестик» на экране статуса Хранителя и выберите умения, которых хотели бы выучить. Умения делятся на шесть разных классов: Связка, Команда, Персонаж, Партия, Хранитель и Меню.

Подробнее о классах Умений

Связка (Mug) — позволяет персонажу связывать заклинания со своими параметрами, улучшая бойцовские характеристики.

Пример: «НР С» позволяет герою связывать заклинания с параметром НР, то есть здоровья.

Команда — дает персонажу команды, используемые в бою.

Пример: «Магия» позволяет герою использовать в бою заклинания.

Персонаж — изменяет или добавляет особые условия во время боя.

Пример: «Захват» заменяет команду «Атака», позволяя захватывать у врагов предметы. «Автозащита» вводит персонажа в статус блокирования атак сразу же после начала боя.

Партия — добавляет полезные умения/возможности всей команде персонажей как в бою, так и вне его.

Пример: «Тревога» предотвращает внезапные атаки врагов. «Нахождение скрытых источников» позволяет обнаруживать невидимые источники магии и сейв-пойнты.

Хранитель — усиливает возможности Хранителя в бою.

Пример: «Магия вызова +40%» усиливает частоту появления Хранителя на 40 процентов.

Меню — открывает доступ к полезным возможностям через экран меню.

Пример: «Переработка магии Blizzard» позволяет создать заклинания Blizzard из конкретных предметов. «Вызов магазина» позволяет сделать доступным ассортимент любого магазина, встретившегося вам на пути.

Чутьочку о Хранителях

Хранители учат свои Умения, зарабатывая AP или используя предметы. Они могут увеличивать свое здоровье и силу, зарабатывая уровни развития определенных Умений. Однако, в отличие от AP, Хранители получают очки опыта (experience, EXP) от того персонажа, с которым находятся в связке. Таким образом, иногда полезно отключить сильных Хранителей для того, чтобы «поднакачать» более слабых. И заметьте: все новые Хранители обычно очень слабы.

Помимо этого, Хранители любят показывать свой нрав по отношению друг к другу. Красная линейка с цифрами на экране Хранителя показывает, как он любит/не любит своих соседей. Чем выше совместимость, тем быстрее их можно вызвать. Уровень совместимости растет от частого их использования или от применения заклинаний того же

элемента, что и Хранитель. То есть, если вы часто используете Blizzard, сиречь ледяную магию, вы тем самым понизите синхронизацию Ифрита, но повысите совместимость Шивы.

Учимся воевать

Боевая система

Итак, в окошке с боевыми командами мы видим следующие пункты:

Атака/Связка (Mug) → Суператака

Магия (или любая другая команда)

Вытянуть/Хранитель (или любая другая команда)

Предмет (или любая другая команда)

Первая команда позволяет вашему персонажу (сюрприз-сюрприз!) атаковать врага, а когда персонаж находится в критическом состоянии (осталась примерно четверть здоровья — критический статус!), появится альтернативный способ боя, более сильная и продолжительная Суператака (см. описание персонажей). А ниже приведен список того, к каким действиям надо прибегнуть, чтобы персонаж выучил новые версии своей Суператаки.

Скволл: все происходит после планового усовершенствования Ганблейда. Кстати, атака «Рендзокукен» вызывает специальное Лимит-окошко. Жмите «R1», когда волна желтого света заполнит второе слева отделение линейки — сила удара увеличится. Завершающий удар Скволл проводит в произвольном порядке, так что особо не беспокойтесь, если он не получился.

Риноа: атака совершенствуется при чтении журнала «Домашние животные» и просто при ходьбе. Вы сами можете выбрать вид атаки, проводимой ее собакой, Анджело.

Зель: читает «Король боя». При проведении его «Дуэли» на экране находится таймер, показывающий, в какой промежуток времени надо уместить нажатие указанных кнопок джойпада.

Квистис: иногда (далее подробно объясняется, при каких условиях) из врагов можно вытрясти полезные предметы, используемые девушкой: изучая их, она узнает новые приемы монстров. Всего таких приемов шестнадцать штук.

Ирвин: патроны можно приобретать в магазинах или использовать умение Ифрита «Переработка боеприпасов». Во время атаки надо нажать «R1», пока синяя линейка полна, чтобы оружие выстрелило.

Сельфи: ее Супер позволяет использовать заклинание несколько раз подряд и открывает доступ к шести заклинаниям, больше нигде в игре не встречающимся.

Сейфер, Лагуна, Кирос и Вард не умеют изменять свои Суператаки. А жаль.

«**Магия**» в бою используется очень просто: выбрал заклинание, нажал ● — персонаж его применил. MP отсутствуют, количество заклинаний ограничивается так же, как и количество предметов для использования.

Команда «**Вытянуть**» (*Draw*) доступна всем героям, находящимся в Связке. Нажав на нее, вы можете увидеть список заклинаний, которыми обладает враг. Выбрав нужное заклинание, вы увидите новое окошко. Первая функция — «Хранить» (*Stock*) — позволяет получить исковое заклинание для последующего использования, вторая — «Использовать» (*Cast*) — позволяет провести заклинание на ком угодно. Сила заклинания определяется параметрами «Магия» и «Удача» вашего героя. Обе описанные операции могут завершиться неудачей, а следовательно, потерей хода.

«**Хранитель**» (*G.F.*, от *Guardian Force*) — способность вызывать связанного с выбранным персонажем Эспера, у которого свой уровень развития, количество здоровья (HP) и Умения. Когда число HP Хранителя достигает нуля, персонаж теряет способность его вызова. Здоровье Хранителя можно восстановить, пользуясь лечебными снадобьями.

Использование «Предметов» также семи пядей во лбу не требует — выбрал, подтвердил, почувствовал желаемый эффект. При победе над противниками вы получаете очки EXP, EP и предметы. Методы зарабатывания денег изложены чуть ниже.

СОВЕТЫ ПО ВЕДЕНИЮ БОЯ

* Большинство врагов в игре легко подвергаются воздействию изменяющих статус заклинаний вроде Sleep, Stop или даже Death. Этим надо пользоваться, особенно когда появится возможность связывать магию со статус-атакой. Экспериментируйте, насылая на супостатов всяческую порчу, кое-что работает даже на боссах!

* Когда хотите «накрыть» группу врагов магией или атакой Хранителя, используйте кнопку ▲ чтобы переключиться на конкретного героя, таким образом сэкономите время, а другие персонажи добьют врагов, если кто-то из них выживет.

* Удар в спину наносит в два раза больший урон, это относится к физическим (то есть не магическим) атакам как врагов, так и ваших персонажей.

* При успешном побеге с поля боя вы все равно получите некую сумму EXP-очков в зависимости от того, сколько вреда вы успели нанести противнику перед отступлением. Персонаж, убивший монстра, получает заметно больше очков, чем просто наносивший удары, имейте это в виду.

ЗАПИСКИ БЫВАЛОГО ФАЙТЕРА

В Final Fantasy VIII враги повышают свой уровень развития в тандеме с вами, так что вся приведенная в этом руководстве статистика по количеству HP боссов является приблизительной.

Ближе к концу игры придется очень часто полагаться на «Рендзокукен» Скволла. Вот способ, как эксплуатировать эту Суператаку с максимальной пользой:

1. Свяжите 100 штук заклинания Ultima с параметром «Сила» плюс выучите Умение «Сила +60%». Это поднимет уровень атаки Скволла до 255. Цербер пусть выучит Auto Haste.

2. Заполучите магию Aiga (вытягивается на островах Рая/Ада и из Сейфера в конце), магию Haste.

3. В бою подействуйте на Скволла Haste (не обязательно, если есть Auto Haste), на врага насылайте магию Meltdown, а на Скволла — Aiga.

4. Часто и быстро жмите ▲, чтобы активизировать Суператаку. Каждый удар «Рендзокукена», будучи усиленным кнопкой «R1», снимет у противника около 9000 HP. Если Скволл завершит прием «Концом сердца» (предварительно экипируйте «Львиное сердце»), Суператака избавит врага примерно от 234.000 HP.

Карты, деньги, два ствола Система карточной игры

Бродя по локациям, можно попробовать сыграть со встречаемыми-поперечными в карточную игру (для этого достаточно обратиться к прохожему не кнопкой ●, а ■. Карты можно выигрывать, получать в результате различных сюжетных событий, выбивать из врагов... некоторые редкие карты невероятно трудно найти. Как бы то ни было, процедура выглядит следующим образом:

1. Выиграйте карту или превратите в нее врага, используя умение «Карта» Кецалькоатля. Подыщите соперника;
2. Выберите 5 карт из своей колоды;
3. Случайным образом будет определен тот, кто сделает первый ход;

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION

4. Сражение происходит на доске размером три на три поля, голубые карты принадлежат вам, розовые — противнику;
5. На каждой карте четыре цифры, две из них в среднем ряду. Максимальное число, десять, обозначено литерой А;
6. Когда две карты соперников соприкасаются сторонами, происходит «бой»;
7. Компьютер присуждает победу более ценной карте. Вот пример (розовые карты нападают):

	8			2	
9		2	3		1
	7			4	

(Голубой)

(Розовый)

Цифры обозначают силу атаки: карты на каждой из ее четырех сторон. На схеме голубая карта (лежащая слева от розовой) вроде бы имеет большую сумму очков, однако цифра на ее правой стороне (2) меньше, чем цифра на левой стороне розовой карты (3). Таким образом, розовая карта побеждает, голубая меняет цвет.

8. Когда все девять полей накрыты, игрок, карт которого на столе больше, считается победителем.

В дополнение к правилам:

Надо сказать, что правила имеют тенденцию слегка изменяться в зависимости от местности, где идет игра. Упразднять всяческие отклонения от эталонных правил можно, один раз одержав победу над игроком данной местности или сыграв с Карточной Королевой на вокзале Баламб за 30.000 гиль. Специальные правила включают в себя следующее (во всех случаях голубая карта считается нападающей):

* **Равная цифра:** когда карта соприкасается с двумя или более картами и цифры на этой карте совпадают с цифрами на смежных картах, нападающая карта выигрывает.

	5			2	
1		3	3		4
	7			4	

(Голубой)

(Розовый)

	7				
2		6			
	1				

(Розовый)

Правая и нижняя цифры голубой карты совпадают с цифрами на соприкасающихся сторонах розовых карт (3 и 3, 7 и 7). Обе розовые карты должны изменить свой цвет на голубой.

* **Плюс:** когда карта соприкасается с двумя или более картами и сумма цифр на смежных сторонах одинакова, нападающая карта выигрывает.

	5			2	
1		3	4		1
	6			4	

(Голубой)

(Розовый)

	1	
1		3
	7	

(Розовый)

Если сложить цифры сбоку голубой и розовой карт, а также снизу голубой и сверху розовой, получится одно и то же число ($3+4=7$ и $6+1=7$). В данном случае обе розовые карты меняют цвет.

* **Равная цифра у стенки:** если две или три карты расположились вдоль горизонтального или вертикального края стола, а цифры на сторонах, которыми они обращены к стенке, одинаковы, нападающая карта выигрывает.

	7	
1		6
	2	

(Розовый)

	1	
1		3
	1	

(Голубой)

	5	
1		4
	9	

(Розовый)

Все три карты обращены к стенке единицей. Розовые карты меняют цвет.

* **Комбо:** когда карта меняет цвет по одному из вышеприведенных правил, ее цифры влияют на смежные с ней карты противоположного цвета. То есть может произойти так, что кто-то выложит карту, перевернет карты противника, а перевернувшиеся карты сыгряют против лежащих рядом с ними, тоже переворачивая их, и все это за один ход. Иногда удастся выкинуть нечто совершенно потрясающее!

* **Элементы:** некоторые карты (например, «Ифрит») подчиняются определенной стихии (в данном случае это Огонь). Когда она ложится рядом с другой картой Огня, цифры на всех сторонах автоматически увеличиваются на единицу. С другой стороны, если элементы не совпадают, цифры уменьшаются на единицу. При этом правила Плюса, Равной цифры и Равной цифры у стенки полностью игнорируют какие бы то ни было изменения ценности карт из-за элементов, учтите.

* **Открыть:** видны все карты.

* **Случайный выбор:** карты выбираются в случайном порядке.

* **Внезапная Смерть:** партия завершается ничьей. У игрока остаются только те карты, которыми он обладал на момент завершения предыдущей партии.

* **Условия обмена:** варьируются от возможности присвоить одну, две или все карты проигравшего.

Карты можно использовать, обменивая их через Кецалькоатля на полезные вещи, которые пригодятся при усовершенствовании оружия, навыков героев или Хранителей.

Получение нового ранга в SeeD

Из врагов деньги (гиль) выбить уже нельзя, это вам не старые добрые времена. Теперь вы работаете на SeeD, и таинственное начальство регулярно выплачивает вам заработную плату, пересылая ее на ваш счет в банке (то есть на карточку, естественно). Ставка определяется рангом, полученным вами после завершения боевой вылазки в Доллет в начале первого диска. Впоследствии в меню открывается опция «Тестов SeeD». Вот все ответы на них («Да»=Д, «Нет»=Н):

- Тест 1 : ДНДДДННДНН
- Тест 2 : ДНДДДНДДНН
- Тест 3 : ННДНДДДНДН
- Тест 4 : НДДДННДДНН
- Тест 5 : НННДДННДДД
- Тест 6 : ДНДДННДДНД
- Тест 7 : ДДДДДДНДДН
- Тест 8 : НДННДДННДН
- Тест 9 : НДННННННДД
- Тест 10: ДНННННННДН
- Тест 11: ДДНДДНДННД
- Тест 12: НДННДНДНДН
- Тест 13: ДНННДННННН
- Тест 14: ДДДДНДДНДН
- Тест 15: ДДНННННДНД
- Тест 16: ДННДНДННДН
- Тест 17: ДНННДННДНН
- Тест 18: ДНННДННННН
- Тест 19: ДННДНННННД
- Тест 20: ДДНДНДДДНН
- Тест 21: ДДДДННДДДН
- Тест 22: НННДНННДДН
- Тест 23: ДННННДДДДД
- Тест 24: ДДННДДНННД
- Тест 25: ДНДДДННДНН
- Тест 26: ДДНДНДНДНН
- Тест 27: НДННННДНДН
- Тест 28: ДННДДДНДНН
- Тест 29: НННДДНННДН
- Тест 30: НДННННДННН

Высший ранг, до которого может дослужиться Скволл, ранг А, несет с собой ставку в 30.000 гиль. Ранг можно повысить и другими методами: например, идеально выполняя конкретные задания или сражаясь, что называется, «на грани» (критический статус, постоянные Суператаки). Чтобы поддерживать заработанный ранг, сражайтесь, используя физические и магические атаки, вызывая Хранителей. Если постоянно сбегать с поля боя и увиливать от встреч с противником, ранг начнет понижаться.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Примечание: иногда по ходу игры вам будет предлагаться сделать выбор, от которого теоретически может зависеть какое-то событие дальше по ходу развития сюжета. Наиболее выгодные варианты развития ситуации отмечены по тексту звездочкой (). Плюс к этому в «опционные события», время от времени появляющиеся на вашем пути, действительно совсем не обязательно ввязываться, это, так сказать, факультативные ветви истории. Итак, начинаем!*

ДИСК 1

Баламб-Гарден

Посмотрев заставку, в которой показан тренировочный матч между Скволлом и Сейфом, превращающийся в дуэль, где оба соперника получают ранения, вы вступаете в игру.

Скволл просыпается в лазарете, доктор Кадоваки осведомляется, хорошо ли он себя чувствует. Варианты ответов:

- Да... *
- Лоб болит...

Доктор Кадоваки отправляется уведомить о пробуждении Скволла его наставницу. После заставки, знакомящей нас с Квистис, ученик и наставница отправятся в класс, где и будет объявлено об экзаменах на вступление в SeeD, проходящих позже в этот же день. Когда занятие окончится, Квистис напомнит Скволлу, что ему еще надо посетить Огненную Пещеру. Нелишним, кстати, будет проверить встроенный в парту компьютерный терминал. Там можно найти следующие опции:

1. Обучающий режим
2. Простейшие правила
3. О Гардене
4. Послание из Гардена
5. Площадь Гардена
6. Комитет школьного фестиваля (пока недоступно)

Изучив компьютер, вы получите двух первых Хранителей (или GF – от Guardian Forces), Шиву и Кецалькоатля. Выйдя из класса, в коридоре Скволл столкнется с Сельфи, недавно переведенной из Трабия-Гардена:

- Ты в порядке? *
- ...

Девушка спрашивает, не согласится ли Скволл показать ей Гарден.

- Конечно. *
- Я немного занят...

Отправляйтесь в сторону лифта, но прежде чем спуститься вниз, переговорите с мужичком, он передаст Скволлу первый набор из семи игральных карт. Теперь со многими встречными-поперечными можно сыграть в карточную игру, обращаясь к ним не посредством кнопки ✖, а ■. Приведите Сельфи к карте Гардена, большому щиту на южной стороне первого этажа. Вот что на нем изображено:

Общежитие

Кафетерий Автостоянка

Кампус Лифт Тренировочный центр

Лазарет Библиотека

Главный вход

Побегайте по Гардену, осваиваясь. В общаге можно отдохнуть и сохранить игру, в кафе вам точно попадет Сейфер в компании Фудзина и Райдзина, доктор Кадоваки не откажется сыграть в карты, а в библиотеке можно пополнить магию «Эсуна» и заполнить первый экземпляр журнала «Фанат оккультизма» (вторая полка слева на заднем плане). В Тренировочном центре вам делать пока нечего, поэтому, покончив с празднованием, отправляйтесь к Главному входу, где к вам присоединится Квистис.

Область Баламб

Примечание: сразу же экипируйте Хранителей и ни за что не убегайте с поля боя.

Квистис приведет вас к Огненной Пещере, это на востоке от Гардена, за лесом. На вопрос о том, за сколько времени вы справитесь с заданием (10, 20, 30 или 40 минут), советую для начала ответить, что за 30. Накопите побольше ледяной магии, ее легко вытягивать из Гухейсуаис (голубых летающих медуз, обитающих в северных скалах) или из Фаститокалон-Ф, живущих на баламбском побережье.

Огненная Пещера

Не такое уж трудное местечко, но из-за постоянно нападающих врагов есть риск не уложиться в выбранный промежуток времени. Путь разветвляется всего два раза, на первой развилке сходите вправо, чтобы заполучить несколько единиц огненной магии (Fire), и второй раз сворачивайте тоже направо. В конце пути вы встретите Иффрита.

Босс-Хранитель: Иффрит

НР: 1,068

Слабость: ледяная магия (Blizzard)

Не боится: огненной магии (Fire)

Можно вытянуть: Fire (2), Cure, Libra (Sense)

Будучи огненным существом, он слаб в борьбе с противоположной стихией, водой, во всех ее проявлениях. Вызывайте Шиву и проводите ледяные заклятья, но не забывайте лечиться при надобности.

Заполучив Иффрита с его картой, экипируйте его и возвращайтесь. Факультативно выбивайте из встречающихся на пути Бомб полезные карты. Попав на карту, покрутитесь по ней, накопив парочку уровней. Учтите, на дорогах враги на вас нападать не станут. Поднакачав Скволла, вернитесь в Гарден.

Баламб-Гарден

Время сдавать экзамен в SeeD. Зайдя в комнату Скволла в общежитии, переоденьтесь в школьную форму. Во внутреннем двореке вас определяют в команду с Зелем и Сейфером. Двигайте на стоянку.

Баламб-Сити

Примечание: во время поездки на автомобиле враги вас не атакуют.

Доезжайте до причала и забирайтесь в штурмовой катер. Ксу проведет брифинг, из которого станет ясно, что перед кадетами Гардена стоит задача освободить городок Доллет, оккупированный войсками вражеской Гальбадии. Команда В (то бишь вы) должна очистить от неприятеля подходы к центральной площади Доллета. Сейфер прикажет вам проверить ситуацию с наружной палубы:

— ...Так точно. *

— Нет уж.

Долет

Примечание: не общайтесь с членами Команд А и С, кроме Сельфи.

После того как катера вылетают на берег, люки открываются и Сейфер выводит команду на сушу. Квистис, остающаяся на катере, напоминает о необходимости разумно экипировать Хранителей. К Скволлу присоединяются Зель (8 уровень) и Сейфер (9 уровень).

Разбирайтесь с вражескими солдатами, пробираясь к центру городка. Проводите обычные атаки (лечебная магия понадобится вам позже), используйте функцию «критического удара» скволловского Ганблейда и сейферского Cross Sword (точно в момент удара жмите R1).

На площади последуйте приказу Сейфера и добейте солдат на аллее в верхнем правом углу. Далее идите через мост, начинайте взбираться в гору, миновав раненых гальбидианских солдат (гадина Анакондур боится льда, разбирайтесь с ней Шивой). У станции связи вы встретитесь с Сельфи, заменяющей унесшегося вперед Сейфера. Спрыгивайте со скалы.

Оptionное событие: из Гизардов (сероватые существа с розовым брюшком) можно выбить детали для улучшения вашего оружия.

Попав внутрь коммуникационной башни, полечитесь, вытяните магию Blind из источника и поднимайтесь на лифте наверх (не забудьте перед этим сохранить игру!).

Мини-боссы: Биггс и Видж

НР: варьируется

Слабость: Poison

Можно вытянуть (Биггс): Fire, Thunder, Blizzard, Esuna

Используйте Хранителей, но перед этим вытяните из солдат побольше магии, особенно пригодится Esuna. После того как Биггс и Видж будут побеждены, появится настоящий босс.

Босс: Элворет

НР: 2,872

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Thunder (2), Cure (2), Double, Siren

Вот его надо мочить всем, что есть под рукой. Пусть в дело идут Хранители, магия и предметы. Однако не стоит забывать и о поддержании собственного здоровья на достойном уровне. Из Элворета необходимо вытянуть нового Хранителя — Сирену. Опасайтесь «Штормового дыхания», снимающего по 70+ НР. После смерти гадина оставит недочитанный мартовский выпуск журнала «Оружие».

После небольшой сцены садитесь в лифт и уезжайте. Биггс из последних сил активизирует управление шагающим боевым роботом и направляет его по вашим следам.

Мини-босс: X-ATM092 «Черная вдова»

НР: 5,872

Слабость: Thunder

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Fire (2), Blizzard (2), Cure (2), Protect

Бейте его Thunder-ом, а потом обычными атаками. Если все делать быстро, «паук» завалится на спину, не успев провести атаку «Лучевая бомба». Как только это произойдет, убегайте с поля боя, зажав «R2» и «L2». Не рекомендуется использовать Кецалькоатля — птица-змея сильна, но уж больно долго длится заклинание. Чтобы временно завалить робота, обычно требуется отнять у него примерно 1500 НР. Победить его совсем можно при второй встрече, но только если Скволл и Зель находятся в критическом состоянии («отчаянные» атаки наращиваются быстрее) и Сельфи полностью совместима с Кецалькоатлем.

Отступайте по городским улицам, избегая схваток с X-АТМ092. Первый раз он попробует напасть на том месте, где Сельфи сверзилась со скалы (держите джойпад нажатым **⬆**), на следующем экране идите медленно, иначе снова попадете в драку. На мосту добежите до четвертого по счету фонаря («паук» через вас перепрыгнет), пододвиньтесь к фонарю слева (X-АТМ092 снова прыгнет), бегите от него вправо. На следующем экране доберитесь до собаки и быстро нажмите **⬆**, чтобы она освободила дорогу. В конце улочки, ведущей на пляж, игра переключается в режим видеоролика, из которого вы узнаете, зачем Квистис оставалась на катере у Большого Пулемета. Кстати, если на этой улочке забежать в бар, откуда ретировались члены Команды С, робот убежит и вы не только пропустите классную заставку, но еще и понизите свой ранг в SeeD. Так-то.

Баламб-Сити

Ознакомьтесь с местной портовой жизнью, заработайте парочку уровней и возвращайтесь в Баламб-Гарден.

Опционные события: из Байт Багов (синих мух) выбиваются магические камни, а Картерчипиллары (гусеницы в баламбских лесах) расстанутся в вашу пользу с паучьими жалами, которые позволят Квистис выучить атаку «Гипервибрация». В Баламб-отеле и у Зеля дома вам попадутся два выпуска «Тимберских маньяков», описывающих приключения пока малознакомого нам Лагуны Луара. Все выпуски «Маньяков» можно почитать, зайдя на домашнюю страничку Комитета школьного фестиваля в компьютерной сети Гардена.

Баламб-Гарден

Сид спросит у вас, как прошла битва:

- Все было здорово. *
- Ноги хорошо мне послужили.
- ...Ничего особенного.

Пройдите чуть направо, где Сейфера распекают за пренебрежительное отношение к подчиненным. По общей связи передадут, что всем участникам сегодняшних боевых действий следует собраться на втором этаже. Добравшись туда, переговорите с каждым встречным-поперечным, и когда Скволл уже вознамерится уходить, появятся учителя, оглашающие результаты экзамена. Скволла, Зеля и Сельфи объявляют официально зачисленными в ряды SeeD. Перед официальной церемонией приема переоденьтесь в новую черную форму. После речи Сиды подойдите к нему, получите ваш «Боевой табель», в котором фиксируется количество проведенных схваток и побегов с поля боя.

Система получения ранга в SeeD:

Дисциплина: передвижение — сразитесь с X-АТМ092 один раз, достигните берега Доллета за 5 минут. Не забегайте в кафе.

Дисциплина: рассудительность — пройдите Огненную Пещеру за 30 минут при 8 или 9 уровне у Скволла.

Дисциплина: храбрость — одержите 60 побед над врагами.

Дисциплина: стойкость — ни разу не убегайте с поля боя (кроме первой схватки с шагающим роботом).

Дисциплина: поведение — не общайтесь с Командами А и С, не пользуйтесь коротким путем к башне связи, достигните башню меньше чем за 18 минут и спасите собаку от X-АТМ092.

Если следовать всем приведенным здесь инструкциям, вы получите 8-й ранг в SeeD. 10-й ранг присуждается при победе над X-АТМ092. Теперь вам станут доступны и тесты SeeD в главном меню, Скволл должен быть развит минимум до 30-го уровня, чтобы по-

лучить доступ ко всем 30-ти спискам вопросов. Правильные ответы на список вопросов повышают ваш ранг на единицу. Подробный список ответов на вопросы приведен в начале нашего решения.

На праздничном обеде и балу, устроенном в честь приема новых курсантов в SeeD, Скволлу впервые встретится Риноа. После танца с ней Квистис попросит вас встретиться с ней у Тренировочного центра. Переоденьтесь в свою обычную гражданскую одежду и отправляйтесь туда.

Тренировочный центр

Относительно короткий лабиринт, но и враги тут достаточно крепкие. Если от растенных-мутантов избавиться просто, то от Ти-Рекзавра лучше пока убежать (победив его, получите «кости динозавра», из них вырабатывается магия Quake). Так или иначе сохраните игру, когда получите такую возможность, и двигайтесь в сторону ближайшей двери.

Опционное событие: Ти-Рекзавра забить можно, для этого потребуется магия Blind, выкачанная из источника в Доллете. Засадите ею по динозавру, продолжите обработку Blizzard-ом и Шивой. Из растительных врагов добывается куча предметов, лечащих изменения статуса, они изрядно пригодятся вам далее по ходу игры.

Квистис откроет вам душу, расскажет, что ее понизили из-за слишком мягкого отношения к подчиненным. Скволл, однако, совершенно хамским образом бросит девушку одну. Сохранитесь, идите к выходу.

Босс: Гранальдо

HP: 1,538

Слабость: Wind

Можно вытянуть: Sleep, Shell, Blind

Боссы: Ральдо (3 шт.)

HP: 223

Можно вытянуть: Fire, Thunder, Protect

Гадину окружают мелкие созданыца, легко сносимые ударом Хранителя в самом начале. Повытягивайте из Гранальдо побольше магии, а затем прикончите несчастного. Удивительно слабый босс при условии, что его потомство сметено сразу.

Баламб-Гарген

В общежитии Зель скажет, что Скволл получил новую комнату. Отдохните, начните утро со апрельского номера «Оружия» (лежит на столе). Сид проведет брифинг по первому заданию, в котором вы выступаете в роли полноценных членов SeeD, и даст вам «магическую лампу» (для этого с ним надо заговорить повторно). В теории вам надо отправляться в город, но раз лампа у вас уже есть, обязательно сохранитесь и используйте ее, чтобы получить в свое распоряжение вырвавшегося Хранителя.

Босс-Хранитель: Диаблос

HP: варьируется

Слабость: Wind

Можно вытянуть: Cure, Demi (Demi)

При неосторожности можно хорошенько получить по ушам, так что все время помните о том, что необходимо лечиться как можно чаще. В самом начале битвы вытягивайте из Диаблоса Demi (последнее заклинание в списке) и используйте против него же. Libra позволит вам оценивать вражеский уровень HP в ходе боя. Понизив этот уровень до нескольких сотен очков, завершите дело вызовом сильного Хранителя. Диаблос, в свою очередь, пользуется тремя видами атак: кастует Demi (просто лечитесь через ход), насыпает Demi на всю команду (тут поможет Cure), а если чувствует себя хорошо, то и повторяет сильное заклинание

два раза подряд. Победив дракона и заполучив его в список Хранителей, развивайте первым делом следующие его особенности: Capture, Encounter Halved и Encounter Zero.

Баламб-Сити

Потратьтесь на билет (3000 гиль) и садитесь в поезд. Пройдя через турникет, следуйте за Зелем, по дороге он подберет выпуск «Домашних животных» и расскажет о Тимбере, маленьком государстве, захваченном Гальбадией 18 лет назад.

Сон, часть 1: Восточный Лес

Тройка персонажей (Вард, Кирос и Лагуна) наследуют характеристики вашей предыдущей команды, так что полечите раненых, если необходимо. Путешествие через джунгли будет на редкость прямолинейным. По поваленному дереву переберитесь на другой берег ручья, затем заберитесь в броневик.

Гальбадия: город Делинг

Закончив с парковкой, двигайтесь на юго-восток (на северо-востоке арка, пока там делать нечего). Ваша цель — отель «Гальбадия». Придя туда, сохранитесь и спуститесь по правой лестнице. В разговоре с официанткой, уговаривающей Лагуну занять свое место:

- Да я просто так тут околачиваюсь.
- Спасибо. *

Выбрав второй ответ, вы услышите игру Джулии на рояле. Когда та просит Лагуну встретиться с ней в ее комнате наверху, боец начинает заметно нервничать. Поднимитесь к стойке:

- Я ищу комнату Джулии. *
- Ничего не надо.

Молодые люди посвящают друг друга в свои мечты... однако беседа прерывается приказанием Лагуне явиться к дому президента для получения нового задания. Лагуна обещает Джулии, что они еще встретятся...

Тимбер

Скволл, Сельфи и Зель несказанно удивлены тем, что им снился один и тот же сон. Принимается решение рассказать об этом Сиду по завершении миссии. Человек на ступеньках потребует отзвона на пароль:

- Но муглы все еще здесь.
- Но чокобо все еще здесь.
- Но совы все еще здесь. *

Поезд Сопротивления

Заун и Уотс предстают как лидеры движения «Лесные Совы» и попросят разбудить «ее высочество». Следуйте в маленькое розовое купе, где Риноп вспомнит, что видела Скволла на балу, и поведет его в комнату для брифингов. Познакомьтесь с ее собакой, Анджело.

Поступила информация, что гальбадианский президент Винцар Делинг проедет через Тимбер на поезде. Оперативники SeeD решают захватить его. Поезда едут параллельно и существует возможность поменять вагоны. Схема выглядит следующим образом:

-----[пустой вагон]-[вагон Сопротивления (это мы!!)]---
---[локомотив]-[вагон охраны1]-[вагон президента]-[вагон охраны2]-----

Вам придется перепрыгнуть на вагон охраны 1, отцепить его от президентского, позволив двум вагонам вкатиться между ними, потом отцепить второй вагон с охраной, освобождая путь для отступления вагону Сопротивления с президентским, оставляя на их месте пустой вагон. Сохранитесь, подойдите к Уотсу (Скволл выдаст комментарий о плохо выполненных моделях вагонов), он спросит, готовы ли вы:

- Еще не совсем.
- ОК. *

Железнодорожная линия Тимбер: операция похищения

Сначала заскакивайте на крышу второго вагона с охранниками. Времени на все 5 минут, но после каждой неудачной попытки чуть-чуть времени вам будут добавлять (хотя при этом понизится ранг в SeeD). Перебегите на другой конец крыши. Иногда охранники будут выглядывать из окон, проверяя ситуацию. Если смотрит синий охранник – остановитесь, если красный – спокойно продолжайте бежать. Начинаем отцеплять первый вагон (см. схему). Зель и Сельфи наблюдают за охраной, как только они предупредят о приближении врага, поднимайтесь. Но пока надо спуститься на тросе (джойпад ◀). Риноп скажет пароль.

- ▲=4
- =3
- =2
- ✕=1

Таким образом, если пароль звучит как 1, 2, 3, 4, вам надо нажать ✕, ●, ■, Трехугольник (все за 5 секунд). Обычно успеваешь набрать два пароля из трех за одно «погружение» на тросе. Далее надо повторить процедуру при расцеплении второго вагона, только на этот раз вводить придется не три, а пять паролей. Если все получится с первого раза, повысите свой SeeD-овский ранг. Поговорите, сохранитесь, в розовом купе подберите второй номер «Домашних животных». Вскоре (присоединяется Риноп) команда готова встретиться с похищенным президентом Делингом, но их ждет жестокое разочарование.

Босс: ненастоящий Делинг

HP: 778

Можно вытянуть: Cure

Ничего сложного. Возможность поднакопить лечащую магию.

Босс: Герогеро

HP: 3,650

Слабость: Holy, Fire, Earth

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Esuna, Double, Berserk, Zombie

Обожает играть с вашим статусом, насылая порчу всевозможных видов. Исправляйте положение найденными ранее снадобьями. Самое интересное, что убивается сей гад элементарно, одним-единственным Phoenix Down-ом.

После схватки слегка обескураженные герои обсуждают план дальнейших действий. По слухам, Делинг планирует на днях выступить по тимберскому телевидению, соответственно, необходимо пробраться в телецентр. Выберите трех персонажей в команду.

Тимбер

Примечание: наконец-то присоединяется Риноп (11 уровень)

Вокруг кишмя кишит гальбадианскими патрулями, потяните из них пару-тройку заклинаний. В «Магазине питомцев» возьмите третий и четвертый выпуски «Домашних животных». В поезда на вокзале попасть пока нельзя. Доберитесь до «Совиных слез», хижинки на окраине города, где живут трое. Согласитесь с мнением старушки, за телеviso-

ром подберите 500 гиль (или полечитесь). На мосту у Тимбер-Отеля перекиньтесь парой слов с парнем, получите от него бесплатное снадобье (при условии, что у вас в команде есть девушка). Появляется этот друг не всегда, но при особом желании и терпении из него можно вырастить сколько угодно таких Potion-ов.

Можете посетить редакцию «Тимберских маньяков», где работал репортером Лагуна. Где-то на книжной полке тут можно подобрать экземпляр журнала для взрослых. Женщина из дома напротив расскажет об аллее за пабом, ведущей к телецентру. Двигайте в паб. Двое солдат-гальбadianцев будут разговаривать о карте, побейте их и эту самую карту изымите. Прежде чем зайдете в паб, закупитесь необходимыми вещами в находящемся неподалеку магазине. Черный ход из питейного заведения к телевизионной станции блокирует даже пьяный гражданин.

- Оглядеться вокруг.
- Поговорить с ним. *

Скволлу придется потратиться на опохмелку мужичку. После этого:

- Вынудить освободить дорогу.
- Заговорить о карте. *
- Ничего не делать.

Как только синячок услышит про карту, сразу же уберется с пути. Сохранитесь. Риноп, увидев, какие приняты меры безопасности, советует пробраться в телецентр другим путем, чем злит Скволла, которому не нравится переменчивость ее решений. Риноп требует объяснения.

- Хорошо, я скажу! *
- Забудем.

Потом появляется шанс прекратить неприятный разговор:

- Дай мне расставить все точки над «i»!
- Ладно, хватит. *

Обиженная Риноп убегает как раз в момент начала трансляции программы.

Винсер Делинг, президент Гальбадии, произносит запланированную речь. Он предстает свою соратницу-ведьму, но за секунду до того, как он объявляет ее имя, Сейфер и Квистис вырубает ретрансляторы. Немедленно бегите к телецентру. После происходящих там событий вам необходимо будет срочно убираться из Тимбера. Замаскированный Уотс говорит, что вот-вот с вокзала отправится экспресс в Доллет. Смените направление, встретитесь с переодетым в старика Зауном и заберите у него ваши билеты. Забравшись в поезд, поговорите с Зелем:

- Оставить его в покое. *
- Посмотреть.

И хотя по сюжету можно высадиться на станции Восточный Кампус, рекомендуется проехать весь путь до Доллета без остановок.

Доллет

Красивый курортный городок. В гостинице сразу поищите свежий номер «Маньяков». Далее, пройдя вниз по улице, поднимитесь на второй этаж бара и попробуйте обыграть в карты мужичка слева (при удачном раскладе он проведет вас в секретную комнату, где лежит второй том «Фанатов оккультизма», указывающий на существование Хранителя по имени Призрачный).

Область Тимбер: озеро Обель и лес Рошфол

В озере стоит странный субъект, разглагольствующий о пропавшей обезьянке, а в находящемся рядом лесу бродят Вендиги (безголовые монстры), из которых можно выбить «же-

лезные трубки». Если планируете скорый апгрейд оружия, соберите хотя бы шесть таких трубок. Если у врагов высокий уровень развития, вместо трубок попадаются «железные шапы». То и другое, впрочем, можно заполучить, используя умение «Смена карт» Кецалькоатля (для этого вам понадобится карта Вендиго и Невидимки (уровень 5, картинка похожа на коричневый стул). Теперь, чтобы усилить Ганблейд Скволла, требуется совместить железную трубку и четыре винта (не зря вы мучили Гизардов). А вот у лесных желтогрудых птичек Кокатрицесов желательно заполучить вещичку, позволяющую выучить еще одну атаку.

Станция Восточная Академия и Восточный Лес

Опушка леса располагается между двух скал на западе от вокзала. Ринопод удивится тому, как холодно Скволл относится к компаньонам.

Сон, часть 2: раскопки Центра

Снова под вашим управлением заблудившийся отряд Лагуны вгрызается в джунгли. После двух боев с эштарскими солдатами будет развилка, следуйте по ней направо. Дойдя до нового разветвления у шахт, поднимите «старый ключ», который Лагуна тут же благополучно потеряет. Повернув влево, переключите верхний правый рычаг в полу — поймаете врагов в ловушку. Вернитесь на один экран вправо, двигайте вверх. После развилки найдите бомбу на северной дороге, нажмите на ней красную кнопку (в японоязычной версии игры это второй вариант действия из предлагаемых трех), потом синюю (первый вариант) — вы снова избавитесь от врагов. Продолжайте двигаться, в двух экранах выше аккуратно толкните бульжничек кнопкой ✖.

На пути вверх сохранитесь, чуть севернее вашей тройке придется сразиться с целой толпой солдат (5 боев, если ловушки не активизировались, и 1 бой, если активизировались), атака последнего из них полностью «вынесет» Варда и Киросу (не забудьте вылечить раненых, получив впоследствии контроль над Скволлом). Лагуна предпринимает отчаянную попытку спасти друзей...

Опционные события: изредка вам будут попадаться Гесперы (гигантские синеголовые существа) и Невидимки. Из первого выбивается «черная дыра» (атака «Детонатор» для Квистис), а карту второго можно обменять на «железные трубки».

Восточный Лес

Скволл торопит команду, предлагая на какое-то время выкинуть из головы коллективные галлюцинации. Надо скорее добраться до Гальбадия-Гардена.

Область Гальбадия-Гарден

Попав сюда и встретив Бельхельмелей, летающих врагов в масках и с шипами, используйте функцию Дьяблоса «Захват» (Mug), чтобы украсть у них «лезвия пилы», необходимые для апгрейда оружия Ринопода. «Лезвия» надо совместить с восемью винтами.

Гальбадия-Гарден

Примечание: здесь к вам присоединяется Ирвин Киннеас (13 уровень).

Пройдясь по главному холлу и сопряженным с ним помещениям, вы непременно обнаружите источники с магией Haste, Life (в раздевалке у катка) и Double (лекционная аудитория), после чего идите на север и поднимитесь по лестнице в комнату для гостей. Произойдет интересный сюжетный разговор. Спуститесь в главный холл, перекиньтесь парой словечек с миленьким дуэтом Райдзина и Фудзина, встретьте Сейфера, кстати, приговоренного к смерти за покушение на Делинга. У главного входа начальник Гальбадия-Гардена, Додонна, проведет новый брифинг: вы получаете задание уничтожить ведь-

му Эдею. Ирвин прикомандировывается к вашей ударной группе в качестве снайпера. Рекомендуется сразу же улучшить его дробовик при условии, что у вас есть «железная трубка», «фрагмент бомбы» (обменивается на карту) и два винта. Садитесь на поезд и выежайте из Гардена восвояси (билет все еще стоит 3000 гиль).

Гальбадия: город Делинг

Дождитесь автобуса на первой же остановке, выйдите из него на следующей (кнопкой **✳**). Переговорите с привратником справа: требуется узнать пароль, выгравированный на клинке, что лежит в подземелье недалеко от города. Вам предлагаются следующие варианты ответа:

- Сказать пароль.
- Заплатить 3000 гиль за советы (может понизиться ранг SeeD).
- 5000 гиль за карту подземелья.
- Закончить беседу.
- Выехать из города.

Карта нам нужна, так что с требуемой суммой денег придется расстаться.

Область Гальбадия

Из Трустаэвисов (синие орлоподобные птицы) повытягивайте магию Levitate, затем отправляйтесь в подземелье, расположенное к северо-востоку от Делинга. Ищите лес со скалой.

Могилы Безымянного короля

Кнопкой «Select» вызывается карта, ваше местоположение на ней отмечено красным крестиком (ранг, правда, при пользовании картой упадет, но это не критично). Идите вверх и ищите голубоватый Ганблейд на полу. Осмотрите его и запомните выгравированный номер-пароль. Если хотите, уже можете возвращаться в Делинг.

Оptionное событие: рекомендуется все же воспользоваться возможностью и получить Хранителей-Братьев. От места, где найден Ганблейд, пройдите в восточную келью.

Босс-Хранитель: Священный

HP: 8,408

Слабость: Poison, Wind

Не боится: Earth

Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Life

Свяжите Aero или Tornado с элементарной атакой, а Quake с элементарной защитой. Особых проблем быть не должно.

Дойдя до северного водяного шлюза, активизируйте выключатель, изменяющий направление течения воды. В западной келье поверните водяное колесо. Завершив все процедуры, подберитесь к центру подземелья с юга: опустится мост, ведущий к боссу.

Босс-Хранитель: Священный

HP: 9,128

Слабость: Poison, Wind

Не боится: Earth

Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Life

Босс-Хранитель: Минотавр

HP: 7,095

Слабость: Poison, Wind

Не боится: Earth

Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Double

Используйте Levitate на себе и боссах: это не даст им провести комбинированную атаку или регенерироваться. Как всегда, к элементальной атаке привязывайте Aego. Сначала падет большой бычара (Священный), а затем и Минотавр. Особой угрозы они не представляют, если вовремя лечиться. Дух короля отправляется в мир мертвых, а Братья соглашаются стать вашими Хранителями. Плюс перепадают две отличных карты, не вздумайте их где-нибудь просадить.

Редкий враг — скелет с двумя мечами Запретный. Если его превратить в карту и обменять, он представит собой неплохое лезвие. Если его соединить с «черепашым панцирем» из врага Армадодо и четырьмя винтами, выйдет новое оружие для Скволла.

Гальбагия: город Делинг

Осчастливьте привратника паролем, встретитесь с полковником Карауэем (Риноа — его дочь). Он просит, чтобы Риноа не участвовала в покушении на ведьму. Вы делитесь на два подразделения:

Снайперская команда — Ирвин и Скволл,
Команда поддержки — Квистис, Зель, Сельфи.

Полковник объясняет план покушения:

1. Снайперы занимают позиции у президентского дома перед началом парада;
2. Команда поддержки занимает позицию внутри триумфальной арки;
3. Начинается парад, Эдея возглавляет шествие, снайперы пробираются в дом и принимают позицию для стрельбы;
4. В момент, когда паланкин Эдеи находится строго под аркой, вторая команда опускает решетки с обеих сторон монумента, блокируя ведьму внутри;
5. Снайпер открывает огонь по цели. В случае неудачи возможен близкий бой.

Особняк Карауэя

Риноа советует использовать древний магический артефакт, способный рассеять чары Эдеи, но Квистис яростно протестует, говоря, что не время играть в игры. Следуйте за Карауэем.

Триумфальная арка

Квистис раскаивается, что накричала на девушку, и решает попросить у нее прощения. Вернитесь в особняк (распределять Хранителей пока рано).

Дом президента

Риноа решает сбежать и принять участие в покушении. Сохраните игру и полезайте через люк в канализацию, где подберите майский номер «Оружия». Вернитесь к грузовичку и взберитесь по ящикам на крышу.

Особняк Карауэя

Играя за Квистис, осмотрите картину на стене около Сельфи, подберите с полки слева бокал и установите его на статую. Лезьте в открывшийся проход.

Дом президента

Получив бразды правления Скволлом, следуйте за Ирвином, сохранитесь, распределите между персонажами Хранителей, заберитесь по ящикам, как до вас это сделала Риноа, идите в комнату Эдеи.

Боссы: Игион (2 шт.)

HP: 1,747

Слабость: Earth, Holy

Не боится: Fire, Poison

Можно вытянуть: Esuna, Break, Carbunkle, (Cure)

Вытягивайте из ящерок Карбункула (последний пункт меню), а потом концентрируйте все силы на одной, иначе их комбинированная атака «Резонанс» долго не даст вам скучать. Очень хорошо их мочить Хранителями-Братками.

После боя вернитесь в коридор, откройте люк справа и спускайтесь. Возьмите винтовку слева.

Канализация

Примечание: не забудьте перераспределить Хранителей!

Данный лабиринт может показаться долгим и сверхзапутанным, на самом деле это не так. Опускайте лестницы, вертите колеса, открывайте некоторые воротца кнопкой ✖. Опишу самый короткий путь через канализацию.

1. Прокатитесь на колесе слева. Следуйте по первому пути, пока не достигнете лестницы, которую можно сбросить. Если ее пересечь, достигнете источника магии Cure.

2. Дальше на пути команде встретится невращающееся колесо, потом опять вращающееся. Если перед ним свернуть налево, найдете источник магии Zombie. К югу расположен источник Bio.

3. Переехав на другую сторону, пересеките еще одно колесо, к югу проедьте еще на двух.

4. Свалите следующую лестницу, и окажетесь там, откуда начинали путешествие. Идите направо к колесу.

5. Проедьте по нему, сохранитесь и взбирайтесь на верхний этаж триумфальной арки.

Опционные события: Крипсы, черные красноглазые тени, оставляют после себя два вида сокровищ: некоторые роняют «проклятые когти», а некоторые — «фрагменты черепа»; и то, и другое ведет к новым атакам для Квистис. У скорпионообразного Гранд Мантиса можно украсть «острые гвозди», позволяющие улучшить оружие Квистис (2 «магических камня», два «гвоздя») и Сельфи (2 «магических шара», 1 «гвоздь»).

Параг

По команде Зея Квистис обрушивает две тяжелые решетки арки, запирающие Эдею внутри. Выстрелу Ирвина, однако, не удастся преодолеть магический барьер, вовремя поставленный предусмотрительной ведьмой, и Скволл, воспользовавшись паникой, на автомашине спешит завершить покушение (распределите Хранителей).

Босс: Сейфер

HP: 1,150

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Fire, Cure, Life

К элементальной защите лучше всего привязывать Fire. Тяните из Сейфера магию Cure. Обрушивайте атаки Хранителей и орудуйте своим Ганблейдом.

Босс: Эдея

HP: 7,000

Можно вытянуть: Cura, Dispell, Life, Double

В арсенале ведьмы различные элементальные заклинания 3 уровня, так что минимизируйте вред магией Shell. Советую вызывать Карбункула: Эдея будет тратить ход, про-

вода Dispell, снимающую установленную им защиту. Не забывайте эксплуатировать вытягиваемые Cigs 2, и победа у вас в кармане. Наши вам поздравления: первый диск успешно пройден!

ДИСК 2

Сон, часть 3: Уинхил

Лагуна промышляет изгнанием монстров из местной деревеньки. Он узнает, что Вард нашел работу в тюрьме, Джулия вышла замуж за какого-то майора Карауэя. С присоединившимся Киросом совершите дежурный обход деревни. Дойдя до конца улицы, посетите паб, послушайте там Рейн, возвращайтесь в комнату Лагуны.

Песчаная тюрьма

Зель приходит в сознание в одной тюремной камере с Квистис и Сельфи. Помогите Мумбе.

Камера пыток

Сейфер допрашивает еле живого Скволла о планах и назначении SeeD. Наш мученик повторяет лишь зазубренную фразу о том, что SeeD — это элитная группа, состоящая из лучших выпускников Гардена. Вам придется сделать выбор:

— Дайте умереть спокойно! *

— Я не могу умереть.

Тюремная камера

Зель сподвигает всех на побег. Распределите Хранителей. Зель поднимется на этаж выше (восьмой), распугает охранников, вернет команде оружие, и тут покажутся старые знакомые.

Мини-боссы: Биггс и Видж

HPs: варьируется

Слабость: Poison

Можно вытянуть (Биггс): Fira, Thundara, Regen

Покачайте Regen (хорошо работает в связке с HP), добейте Хранителями.

Теперь у вас есть выбор: спускаться или подниматься.

7 этаж: здесь вы начинаете.

6 этаж: тут можно сохранить игру.

5 этаж: мужик ждет, когда с ним сыграют в карты.

4 этаж: в одной из камер возьмите Тент.

3 этаж: а тут сокровища.

2 этаж: и тут тоже...

1 этаж: сейв-пойнт, тупик, где лежит журнал «Король боя 001».

Соответственно, начинаем карабкаться вверх.

8 этаж: дядька-торговец полезными и ненужными вещами.

9 этаж: источник магии Berserk.

10 этаж: можно сохраниться или перекинуться в картишки.

11 этаж: источник Thundaga, снова карты.

12 этаж: пусто.

13 этаж: отсюда поднимайтесь в камеру пыток, где томится Скволл.

Опционные события: из желтых GIM47N добываются «железные сферы», а из синих GIM52A — «ракеты» (атака для Квистис). В случае выигрыша у мужичка на пятом этаже у вас изменится система Battle Records в режиме Tutorial.

Зель поможет управлять Рукой, нажмите красную кнопку по его команде. Попав в тупик, вернитесь к Руке. Зелю придется убежать от тюремщиков, перед этим перераспределите Хранителей. Шестерка героев встретится, и тут же снова придется делиться на две группы. Команда Скволла будет просто пробиваться наверх, ирвиновская же — вниз. Достигнув 14-го этажа, воспользуйтесь умением Сирены отыскивать невидимые сейв-пойнты и сохранились. Да, и не забывайте общаться со всеми встреченными соплеменниками Мамбы: они с радостью расстанутся в пользу Скволла с несколькими неплохими вещичками.

На 15 этаже бегите вправо и вниз.

Босс: Элитный штурмовик

HP: 1,100

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Fira, Blizzara, Thundara, Libra

Боссы: GIM52A (2 шт.)

HP: 5,000

Слабость: Thunder, Earth, Water

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Haste, Slow, Dispell

С элементарной атакой свяжите Thunder, добейте первым штурмовика. GIM52A надо охаживать Кецалькоатлем. Опасайтесь атаки «микроракетами», снимающими половину здоровья персонажа. Аура-статус врагов снимается использованием вытянутым из них же Dispell.

Вернитесь на предыдущий экран к контрольной панели в верхнем правом углу. Ирвин проинструктирует Скволла. После этого снова двигайте направо. Песчаная тюрьма начнет погружаться, быстро маневрируйте Скволлом на бегу вправо (его отрезет от остальных). Избежав всех передряг, команда вскоре окончательно покинет тюрьму на украденных песчаных багги.

Первые ракеты, цель которых Трабия-Гарден, уже стартовали. Следующий на очереди — Баламб-Гарден. Снова надо разделить: Скволл отправляется предупредить Сиду о надвигающейся угрозе, а группа Сельфи попробует предотвратить непосредственно пуск ракет. Слабых персонажей лучше выделить Скволлу: его сценарий сложнее и представляет собой исключительную возможность заработать необходимые уровни.

Сценарий Скволла, часть 1: станция в пустыне Гальбадия

Проберитесь в поезд слева.

Ракетная база

Примечание: база находится к северо-западу от Песчаной тюрьмы.

Доехав до базы, заберитесь в строение слева. Сохранитесь и идите к терминалу между двумя дверями. При воздействии на него левая должна отпереться. Входите внутрь. Сельфи и компания встретят охранников; выберите вторую опцию, чтобы продолжить путь, и вскоре достигнете нового сейв-пойнта. Идите в нижнюю левую часть экрана (слева от лестницы есть проход). Справа пообщайтесь с парой солдат, вернитесь к предыдущему сейв-пойнту и следуйте в дверь справа, объясните охране, что их присутствие срочно требуется в генераторном зале (1-я опция в разговоре). Вернитесь к парочке солдат, они пропустят вас в Центр управления.

Сельфи помучается с клавиатурой управления (выберите 1-й вариант действий, 2-й, а потом молотите по клавишам кнопкой ■), отключая энергопитание. На выходе придется объясняться я с охраной. Вернитесь к двери шахты запуска, два раза выберите первую опцию, чтобы ее отпереть. Станьте между двумя солдатами и часто жмите ■. Идите к

контрольным панелям под красной лампой у двери. Определив параметры запуска (ракеты BAG0003A, цель), установите величину погрешности (Error Ratio) на максимум, загрузите информацию на основной терминал. Выйдите, сохранитесь, идите в Центр управления.

Мини-боссы: солдаты (2 шт.)

HPs: варьируется

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Blizzard, Silence, Confuse

Мини-босс: командир

HP: варьируется

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Thunder, Confuse, Slow, Reflect

Наверняка они попытаются менять ваш статус, защититься поможет Reflect.

Осмотрите консоли слева, справа и в центре зала — откроется дверь. Проходите, активизируйте систему уничтожения с терминала сверху слева (если ставить время на 20 минут, откроется краткий путь к выходу). Сохраняйтесь и выходите.

Босс: BGH251F2

HP: 8,400

Слабость: Thunder, Earth, Water

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Shell, Protect, Stop

С элементарной атакой вяжите Thunder, Quake или Aqua двум «наступающим» героям, третий пусть полагается на Кецалькоатля. Разрушив четыре бака, берегитесь лучевой пушки этого танка. Вытягивайте Protect или Shell. Выведя из строя танк, вам останется разобраться с тремя Командирами, встречавшимися ранее. Опять же, если кто-то из персонажей хорошо синхронизирован с мощными Хранителями, беды случиться не должно. Наградой станет июньский номер журнала «Оружие» и повышение ранга SeeD.

Сценарий Скволла, часть 2: Баламб-Гарден

Разговор с привратником Гардена (выбирайте второй ответ) превращается в легкий бой. Встретившиеся Райдзин и Фудзин объясняют, что Мастера решили взять власть над Гарденом в свои руки. Надо искать Сида (осмотр начинайте по часовой стрелке), не забудьте поправить силы и сохраниться в комнатке Скволла в общежитии. Внимание: среди врагов могут попасться волне крепкие орешки, например, Ти-Рекзавр в Тренировочном центре (ослепляйте его Blind и обрушивайте Death Sentence или Blizzard) и Гранальдо. При наличии достаточно высокого уровня развития у последнего можно вытянуть Rain. Многие студенты будут отдавать вам полезные вещи. Перед боями всегда выбирайте первую опцию в разговоре.

Возвратившись в главный холл, Скволл заметит Сью, входящую в лифт. Следуйте за ней на второй этаж и расскажите о предстоящей ракетной бомбардировке, на что она скажет, что Сид, скорее всего, на третьем этаже. Вперед. Поговорив с наставником, спускайтесь глубоко вниз.

Подвалы Баламб-Гардена

После остановки лифта проверьте контрольную панель. Проследовав по прямому пути, вы рано или поздно доберетесь до колеса, которое надо повернуть за 10 секунд (часто нажимая кнопку ■), после чего надо вернуться на предыдущий экран и спуститься. Окажетесь около источника Full-life и сложной структуры явно технического предназначения. Зайдя влево, позвольте Скволлу сделать очередной выбор:

— Давайте посмотрим вместе.

— Я пойду. *

— Может, кто-то другой?

Спуститесь по лестнице, активизируйте панель управления. Нажмите на зеленую лампочку — откроется проход вниз. Спуститесь, сохраните игру, откройте ворота и готовьтесь к встрече с противником.

Боссы: Масляный (2 шт.)

HP: 4,998

Слабость: Fire

Не боится: Water

Можно вытянуть: Esuna, Blind, Cura, Confuse

Особо легко с ними расправляется Ифрит, если предварительно шустрых гадин тор-знуть заклинанием Slow.

Двигайтесь вперед, через дверь, вниз по лестнице, налево. Задействуйте среднюю панель, и дело в шляпе.

Баламб-Гарден

Поднявшись в командную рубку Гардена на третьем этаже, пообщайтесь со Ксу. Если у вас в команде есть Риноа, ждите дополнительный видеоролик. Вернитесь в главный холл. Привратник проинструктирует Скволла, как добраться до комнаты Мастера для аудиенции с ним; садитесь в лифт, идущий вниз.

Подвалы Баламб-Гардена

Примечание: настоятельно рекомендуется сохранить игру.

Мастер разгневан провалившейся попыткой покушения Скволла и обвиняет команду в том, что ракеты на Гарден посланы именно из-за их непрофессиональных действий.

Босс: Серуто Хисаари (ядро)

HP: 2,000

Не боится: Thunder, Poison

Можно вытянуть: Cura

Босс: Сорутто Хисаари (правый шар)

HP: 3,385

Не боится: элементальной магии

Можно вытянуть: Dispell, Confuse, Slow

Босс: Сагуто Хисаари (левый шар)

HP: 3,385

Не боится: элементальной магии

Можно вытянуть: Thundara, Life, Bio

Босс: Норг

HP: 12,200

Слабость: Wind

Не боится: Poison, Thunder

Можно вытянуть: Shell, Protect, Esuna, Leviathan

Мастера Норга сначала не достать. Но этого и не нужно, вместо это пусть двое членов команды следят, чтобы шары не становились красными (в этом состоянии они способны нанести серьезный вред), а Скволл пусть занимается центральной частью машины, ядром. Советую захватить оба «глаза» — получите неплохие предметы, изрядно расширяющие ваш магический потенциал. Когда разрушится ядро, настанет черед самого Норга. Сначала вытяните из него очередного Хранителя, Левиафана, затем атакуйте ледяной магией или Demi.

Баламб-Гарден

Сида нет в его апартаментах, вы обнаружите его в лазарете, где Скволл хорошенько расспросит начальника Гардена о цели создания SeeD, о Мастере Норге, ведьме Эдее и о планах на будущее. После обстоятельной беседы встретитесь в главном холле со Ксу, идите в док второго этажа, куда пришвартовался неизвестный корабль.

Члены SeeD на борту судна просят Скволла найти Эллон (она в библиотеке). На вопрос про сны о Лагуне Эллон отвечает, что они пришли из прошлого...

Рыбацкий горизонт

Спуститесь вниз по совершенно незаметной леснице, пообщайтесь с пожилым господином, слегка расстроенным столь внезапным появлением Гардена. Вежливо извинитесь — заполучите третий том «Фэнов оккультизма».

Вернитесь на первоначальную дорогу, залезьте на кран. Дом мэра находится в самом центре тарелки, но сначала лучше побродить по улицам справа. На фабрике возьмите номерок «Маньяков», второй номер дожидается своего обладателя на втором этаже гостиницы. Сохранитесь, встретитесь с начальником станции Дорпом, который окажет вам холодный прием и выкинет вас из дома. Позаботьтесь о том, чтобы вытянуть Ultima из источника неподалеку.

Как только Скволл двинется к выходу, на Рыбацкий горизонт нападут части гальбадианской армии. Вернитесь к дому начальника станции, сохранитесь, нарвитесь на пару боев с SAM08G (у них можно украсть элементы для атак Квистис). Выйдя на привокзальную площадь, помогите Дорпу (первый вариант из предлагаемых).

Босс: BGH251F2

HP: 7,800

Слабость: Thunder, Earth, Water

Не боится: Poison

Можно вытянуть: Shell, Protect, Stop

Пользуйтесь Кецалькоатлем и магией Thunder. Крадите «адамантин». В теории бой представлять трудностей не должен.

На этом месте команда объединяется с персонажами, совершавшими вылазку на ракетную базу во главе с Сельфи. Следуя обратно в Гарден, поговорите с пожилым женщиной, давшим вам третий том «Оккультизма», встретитесь с ним в гостинице, посмотрите голограмму, загляните в магазинчик старьевщика. На фабрике станьте свидетелями сцены между гальбадианским солдатом и хозяином — поговорив с последним, получите Mega Phoenix.

Баламб-Гарден

Найдите в садике Кампуса Сельфи.

— Утешить ее. *

— Пусть разбирается Ирвин.

Встретитесь с Сидом, он передаст Скволлу командование.

Рыбацкий горизонт

Друзья Скволла решают поднять тому настроение, устроив небольшой концерт. Вы можете сделать выбор из трех мелодий и восьми инструментов:

— Акустическая гитара

— Саксофон

- Электрогитара
- Рояль
- Скрипка
- Флейта
- Бас-гитара
- Чечетка

Мелодия А: акустическая гитара, скрипка, флейта, чечетка *

Мелодия В: электрогитара, бас-гитара, саксофон, рояль

Мелодия С: любое сочетание инструментов, не названное выше

Баламб-Гарден

Риноа приглашает Скволла на концерт (оба раза — первый ответ), отправляйтесь в Рыбацкий горизонт.

Рыбацкий горизонт

Чтобы сменить вид на сцену, жмите кнопку ■. Когда надоест созерцать выступление сего инструментального ансамбля, идите вправо. Выбранная ранее мелодия определяет тон разговора между героями.

Мелодия А (фолк): легкий и приятный разговор, Скволл и Риноа находят общий язык.

Мелодия В (баллада): присутствует некоторое недопонимание.

Мелодия С (кто во что горазд): оба молодых человека чувствуют себя неудобно.

Баламб-Гарден

Теперь на командный мостик на третьем этаже, а затем — в Баламб-Сити. Здесь надо переговорить с Ниидой.

Уинхил

Этот тихий городок расположен на юге гальбадианского континента, неподалеку от Песчаной тюрьмы и Тимбера.

Тут есть интересное опционное событие — сбор обломков горшка. Для того чтобы получить это задание, пообщайтесь на лестнице с владельцем особняка в северной части города.

1-й обломок: несколько раз подряд осмотрите доспехи слева от большого цветочного горшка. Маленький чокобо отдаст вам кусочек. Чтобы продолжить поиски, необходимо войти в особняк другим мужчиной, то есть это должен быть не Скволл.

2-й обломок: следуйте за старушкой в ее цветочный магазин и на вопрос, нравятся ли вам цветы, ответьте утвердительно (первый вариант). На переднем плане найдите среди растений второй кусок горшка.

3-й обломок: около знака с чокобо посреди городка можно погоняться за такой «птичкой», нажимая кнопку ●. Каждый раз чокобо будет оставлять различные предметы, и одним из них обязательно окажется искомым обломок.

4-й обломок: вернитесь в апартаменты Рейн. Скволл должен дважды переговорить с новым владельцем на втором этаже, прежде чем вернуться в бар, расположенный на первом. Поройтесь среди посуды, появится призрак Рейн, и вскоре вы найдете последний фрагмент горшка. За все четыре обломка вы получите от владельца особняка десять «священных камней».

Опционные события: Руки Байсидзи — редкие враги, нападающие на путников на задворках Уинхила. Они используют сильные заклинания вроде Meteor, Tornado и Quake, но атака Сирены «Тихий голос» поможет с ними расправиться.

У правой Руки крадите «кольца жизни» (при использовании способности «Пополнение жизненной магии» той же Сирены каждое кольцо обратится в 20 заклинаний Life). Связывайте их с защитой статуса или HP.

Тимбер

Спасите девочку, играющую на рельсах, от приближающегося поезда. В «Совиных слезах» потормозите полку позади телевизора — разживетесь суммой в 500 гиль.

Баламб-Сити

Примечание: желательно брать в команду Зеля.

Гальбадианская стража пропустит Скволла, когда тот скажет, что обладает ценной информацией об Эллон. Осмотрите дома, прежде чем идти в гостиницу. Выяснится, что надо найти Капитана. Пообщайтесь с солдатами в доках, узнайте, что разыскиваем фрут только что отбыл на рыбалку. В нижнем левом углу доков за машинами прячется паренек, который за определенную сумму расстанется с информацией, но это понизит ваш ранг в SeeD.

Вернувшись в дом Зеля, отдохните, сохраните игру и снова направляйте ваши стопы в порт. Собака поведет Скволла к Капитану (а это ни кто иной, как Райдзин).

Босс: Райдзин

HP: 8,800

Слабость: Poison

Не боится: Thunder

Можно вытянуть: Thunder, Thundara, Shell, Protect

Избавьтесь от мелких врагов, вызвав Хранителя, и концентрируйте атаки на боссе. Райдзин хорош в нападении, но его приемы легко контратакуются: на себя кастуйте Protect, а на него — Blind.

Босс: Райдзин

HP: 11,600

Слабость: Poison

Не боится: Thunder

Можно вытянуть: Thunder, Thundara, Shell, Protect

Босс: Фудзин

HP: 8,700

Слабость: Poison

Не боится: Wind

Можно вытянуть: Aero, Cura, Life, Pandemona

Из Фудзин сразу же вытяните Хранителя-Пандемона, а на Райдзина найдите Blind. Первым надо «вынести» именно Райдзина. Будьте внимательны — у Фудзин есть атака, уменьшающая ваше здоровье до 1 HP. К элементальной атаке лучше подключить Bio. Кстати, у боссов можно стащить Str. Up (Райдзин) и Megaixir (Фудзин), а после победы вам в целости достанется «Король боя 002».

Оptionные события: чтобы выбраться за пределы города во время комендантского часа, заговорите с охранником около пункта проката автомобилей, но НЕ закрывайте окошко диалога. Наблюдайте за окружающей деятельностью, и вскоре увидите, как мальчишка преодолевает пост контроля (с ним, кстати, тоже следует поговорить). Для того чтобы это случилось наверняка, расспросите о мальчишке соседей Зеля. Второе опциональное событие касается Зеля напрямую. Побродите с ним по Баламб-Гардену, затем идите в Баламб-Сити. Иногда Зелю сообщают, что в гостинице его ждет девушка. Если провести там ночь, наутро получите «Король боя 003». Это происходит после того, как

Баламб-Сити будет освобожден. В завершение всего зайдите в Тренировочный центр Гардена, там лежит июльский номер «Оружия».

Деревня племени Шуми

Деревенька находится на самом северном континенте планеты, и если вы общались с владельцем фабрики на Рыбацком горизонте, она будет заранее отмечена на карте. Зайдите в строение, похожее по форме на гигантского паука.

Трое Шуми охраняют магический источник, и только для того, чтобы им воспользоваться, придется потратить 5000 гиль. Оно того, однако, стоит, ведь вытягивается здесь сильнейшее боевое заклинание Ultima. Старайтесь при любой okazji возвращаться сюда и пополнять его запас. Двигайтесь дальше, к лифту.

Первое строение, попадающееся вам по пути, — гостиница. В ней можно сохранить-ся и подобрать выпуск «Тимберских маньяков». Следующий дом можно смело пропускать, зато в третьем обосновался Вождь, к которому сразу идти не надо. Пойдите в мастерскую слева, где народ делает статую Лагуны. Вот оттуда-то вас и пошлют к Вождю. Выдержав аудиенцию, вернитесь в мастерскую: рабочему нужно пять камней, без которых статую ну никак не завершить. Снова играем в охотников за сокровищами. Итак, расположение нужных камней:

Камень неба: позади и чуть левее статуи Лагуны, среди обломков гранита;

Камень воздуха: среди булыжников слева от гостиницы;

Камень жизни: в большом дереве, растущем около обиталища Вождя. Проверьте на-выки верхолаза;

Камень тени: поднимитесь на лифте и осмотрите круг напротив источника Ultima. Найдете в верхнем правом углу;

Камень воды: в умывальнике дома, ближе всех стоящего к заводу.

Отдайте все пять камней рабочему, и начальник презентует Скволлу «перо Феникса», позволяющее во время боя вызывать Хранителя-Феникса, оживляющего павших членов команды и проводящего огненную атаку средней силы убойности.

Развалины Центра

Острова на юге карты. Если не считать островок с тремя скалами, торчащими прямо из воды, все остальные острова расположены по кругу. Ищите желто-коричневый ромбовидный предмет на юго-восточном островке, входящем в вышеописанное кольцо. Процедура поиска руин может отнять достаточно много времени, сверяйтесь с картой.

На то, чтобы выследить и победить Одина, у вас есть ровно 20 минут, так что разви-вайте отпугивающую врагов способность Епс-None Дьяблоса. Держите под рукой заклинание Ауа, или пусть статус Скволла будет критический (в любой момент можно выпол-нить «Рендзокукен»). Поспешая, торопитесь. Для удобства дальнейший путь в руинах разбит на точки.

1. Начало. Двигайтесь вглубь.
2. Поднимитесь по ступеням.
3. Круглую статую надо обойти по часовой стрелке; спуститесь по лестнице, поворачи-вайте направо.
4. Дойдите до двери на заднем плане.
5. Спуститесь на платформу, выполняющую функции лифта.
6. По левой лестнице забирайтесь вверх, зайдя в проход, активизируйте переключатель.
7. Вернитесь вниз, нажмите на переключатель, идите вправо.
8. По спиральным ступеням доберитесь до круглой платформы. Заберитесь вверх по короткой лесенке, справа вытащите у статуи из глазницы красный самоцвет.

9. Спуститесь, идите по пути, ведущему вправо и вверх.

10. Возбравшись на зеленый купол, вставьте в статую красный камень — получите пятнадцатичный пароль. Вытащите оба камня.

11. Вернитесь к первой статуе (пункт 8), установите в ее глазницы камни и введите ранее полученный пароль.

12. Внизу откроется дверь. Входите и готовьтесь к бою.

Босс-Хранитель: Один

HP: 18,400

Можно вытянуть: Stop, Death, Double, Triple

При условии, что все это время Скволл терпеливо ожидал, когда ему будет позволено применить свой «Рендзокукен», вы без труда победите Одина. Тем более что он не будет атаковать вас, пока не закончится время. Если есть лишняя минутка, можно «затариться» запасом заклинаний Triple.

Опционные события: обязательно попробуйте связаться в бой с несколькими Тонбери (маленькие грызуны с фонариками) — они облюбовали круглую статую из пункта 3. Перед боем, разумеется, сохраняйтесь и быстро забивайте их «Рендзокукеном» Скволла. Наградой станут «кухонные ножи», необходимые дальше по ходу игры на третьем диске. Далее, к востоку от развалин, вам обязательно попадется кусочек земли, именуемый пещерой Кактуара. Ходячие кактусы Кактуары, обитающие здесь, будучи побежденными, приносят в ваш актив 20 AP. Необходимо иметь очень высокий рейтинг по скорости и точности атаки, но оно того стоит. Почаще сюда возвращайтесь, чтобы наращивать способности Хранителей. Кстати, «колючки Кактуара» (с помощью умения Ифрита создавать боеприпасы) можно переделать в 40 пуль для специального приема Ирвина.

Трабия-Гарден

Примечание: проверьте карту.

Следуйте за Сельфи, встретившийся ее одноклассник поблагодарит Скволла за то, что тот присматривал за девушкой:

— Не стоит благодарности. *

— Извлечь выгоду из ситуации.

Теоретически вам надо воссоединиться с остальными героями на баскетбольной площадке (сверните влево у статуи, снова влево у бараков), но перед этим можно побродить по развалинам Трабия-Гардена и поговорить со спасшимися после ракетной бомбардировки.

В сцене воспоминаний, имеющей место на баскетбольной площадке, надо управлять Скволлом. Пройдите на север, к пляжу. В следующей сцене пообщайтесь с детьми прежде, чем уйти вправо и вверх. Всплывает давно забытый и шокирующий всех факт: Эдея была их воспитательницей в детском приюте...

Опционные события: на кладбище можно подобрать номер «Маньяков». Чтобы разжиться еще и августовским выпуском «Оружия», расспросите студента справа от бараков, и, отмерив пять шагов от статуи гаргульи, ищите на земле. У подружки Сельфи около статуи есть игральная карта Сельфи, а на разрушенной сцене расположен источник магии Аура.

Область Трабия

Новые враги — Месмерайз (розовые единороги) и Гейра (черные летающие создания). Первые являются источником «клинков», вторые — заклинания Meltdown. Гейры теряют также «тайнственную жидкость», а это новая атака для Квистис. «Клинки» Месмерайз с помощью способности Карбункула можно переработать в Mega-Potion'ы, лечащие каждого члена команды на 1000 HP.

Разные разности, часть 1

Следующее приключение весьма насыщено разнообразными битвами, посему давайте разберемся, как мы можем усовершенствовать наше оружие. Плюс к этому порекомендуем, какие предметы стоит раздобыть, чтобы не сесть впоследствии впросак.

Скволл: должно уже быть доступным «Наказание» (*Punishment*). Для этого усовершенствования Ганблейда вам нужны «кухонный нож» (вытрясенный из Тонбери в руинах Центра), два «фрагмента звезд» (обмениваются на карты 5-го уровня, выбитые из четырех Железных Гигантов — синих монстров с большими мечами), «черепаший панцирь» (крадется у Армадодо в Могиле Безымянного короля) и восемь винтов (побейте Гизардов в районах Тимбера или Гальбадии).

В качестве альтернативы подойдет более слабое «Двойной резак» (*Twin Lance*), требующее наличия «кости динозавра» (Ти-Рекзавр в Тренировочном центре), двух «красных когтей» (вытягиваются из Химер в пустыне Кашкабальд, Центра) и 12 винтов.

Зель: для его «Рукавиц» (*Gauntlet*) надо приплюсовать к «шкуре дракона» (победите сильных Анакондуров в лесу Рошфол к северу от Тимбера) «частичку ярости» (модифицируется из 4-х карт Синих Драконов четвертого уровня).

Ирвин: чтобы создать «Бисмарка» (*Bismarck*), требуется «стальная трубка» (крадется у Вендиго в гальбадианской пустыне или меняется на карту Эластоида 5 уровня), четыре «динамо-камня» (переработайте четыре карты металлических воинов Блиц 4 уровня или победите Крипсов (уровень 30+) в канализации Делинга) и восемь винтов.

Квистис: совместите два «шупальца Очу» (гигантские зеленые растения в лесу Рошфол) и две «шкуры дракона» — получится «Красный скорпион» (*Red Scorpion*).

Риноа: чтобы вышел «Кардинал» (*Cardinal*), нужно «перо Кокатриса» (крадется у Кокатрисов в лесах Тимбера), «клинок» (у Месмерайз в области Трабии) и «острый шип» (вытрясается из скорпионообразного монстра Гранд Мантиса на лестнице, ведущей в канализацию из особняка полковника Карауэя в Гальбадии).

Сельфи: сейчас ее «Перекрестное желание» (*Crescent Wish*) еще недоступно, но обязательно украдите для нее «кольцо жизни» из Левши, обитающего в районе Уинхила, и четыре «острых шипа» Гранд Мантиса.

Квистис («Синяя магия»): можно выучить вражескую атаку «Аква-дыхание» (*Aqua Breath*), победив на берегах Баламба оранжевую рыбу Фаститокалон-Ф или Химер в пустыне Саботендера (получите «ледяные кристаллы»). Если вы еще не успели этого сделать, обменяйте карты 1 уровня Геспера (синеголового гиганта) на «Детонатор» (*Detonator*).

Карты, совершенно не обязательные, но полезные предметы:

- * «Пандемон» берется у мужичка, иногда стоящего снаружи Баламба-отеля.
- * Карта Квистис находится у одной из двух учениц-поклонниц Квистис (Гере Groups) в аудитории на втором этаже Баламба-Гардена.
- * Карту Зеля можно выиграть у его матери в Баламба-Сити, при этом сам Зель должен обязательно быть в команде.
- * Если проиграть генералу Карауэю карту Ифрита, в следующий раз он поставит на кон карту дочери. «Ифрита» можно отвоевать у Мартина, сидящего снаружи дома начальника станции на Рыбачком горизонте.
- * У начальника станции Доба есть карта Кецалькоатля.
- * Пацанчик, бродящий на первом этаже Баламба-Гардена, обладает картой МиниМоба.
- * Игрок на втором этаже бара в Доллете держит в активе карту Сирены.

Область Центра

Идите от Баламб-Гарден к Приюту (руководствуйтесь картой), где и произойдет встреча с Гарденом Эдеи.

Баламб-Гарден

Примечание: придется частенько перераспределять Хранителей, или просто воспользуйтесь «Нулевым контактом» Дьяблоса, чтобы враги не так докучали.

Скволлу докладывают о появлении в поле видимости Гальбадия-Гардена. Необходимо отдать команды студентам, возникающие на экране варианты приказаний приведены ниже.

- Это все.
- Мои чувства, конечно.
- Курс Гардена.
- Подготовка к атаке.
- Защитные приготовления.
- Позвать моих товарищей.
- Что делать с хот-догами?
- Позаботиться о безопасности младших студентов.

Распоряжения придется отдавать в следующем порядке: определите курс Гардена, начните подготовку к атаке, затем — защитные приготовления, позаботьтесь о безопасности спутников, младших студентов и все.

Встретьтесь с другими персонажами и после видеоролика идите в садик Кампуса. Здесь Зель командует войсками, а Скволл говорит, что Ринопла должна быть повнимательнее. Поднимитесь на третий этаж. Столкновение двух Гарденов началось.

Получив контроль над командой Зеля, двигайтесь к Главному входу, встретитесь с остальными и создайте команду из трех человек: Скволл плюс...

- ...Сельфи и Квистис
- ...Сельфи и Ирвин
- ...Ирвин и Сельфи

Вернитесь в Гарден, сохранитесь на сейв-пойнте слева. На лифте поднимитесь в класс на втором этаже и сражайтесь с авангардом из четырех гальбадианских десантников. Они достаточно быстры, пронырливы и используют магию Demi. Обрушивайте на них Хранителей и Специальные приемы. Переговорите со спасенной преподавательницей и детьми.

Забрав на мостик третьего этажа и поделившись грустными прогнозами о дальнейшем ходе битвы, следуйте на второй этаж — искать потерявшегося ребенка. Как только вы обнаружите мальчика в дальнем коридоре, дверь разлетится под напором десантника на реактивном каркасе, сбивающего Скволла на пол. Нажав ●, вы увидите окошко с тремя вариантами действий, сразу же выберите третий (Скволл заметит аварийный рычаг), затем немедленно жмите ● и выбирайте вторую опцию, чтобы открыть люк наружу. Далее следует небольшой файтинг.

Управление:

- Удар рукой — ✕
- Удар ногой — ▲
- Блок — ■

Специальный прием (появляется позже) — ●

Сначала перевес будет на стороне гальбадианца, у него здоровья больше, чем у Скволла (см. красные линейки внизу экрана), но при должном тренинге и небольшой доле везения вы сможете побеждать его просто и без особого труда.

Метод 1: Долбите ✖ как дятел с самого начала поединка. Если будете действовать достаточно быстро, Скволл просто не даст противнику очухаться. Если десантник начнет часто блокировать, пинайте его ногами без пощады.

Метод 2: Зажмите блок, пока не появится возможность провести Специальный прием, снимающий две трети жизненной энергии агрессора. Повторите при надобности.

Гальбадия-Гарден

Коварный враг-десантник повержен, Риноа спасена. Спустившись на землю, бегите налево. Оказавшись в сравнительной безопасности, Риноа поблагодарит молодого человека за спасение ее жизни. Назовите свой амулет (*Тривер*) и забирайтесь вместе с бесстрашной девушкой внутрь Гальбадия-Гардена.

Сохранитесь, реорганизируйте команду, перераспределите Хранителей. Идите вправо, на следующем экране снова вправо, до лестницы. Поднявшись, встретитесь со «сладкой парочкой»: Райдзин и Фудзин решают оставить Сейфера правосудию, то бишь Скволлу с товарищами. Отсюда двигайтесь влево, войдите в правую дверь, чтобы получить у студента первый ключ-карту. Возвратитесь к сейв-пойнту, поверните налево, зайдите в левую дверь. Пересеките каток, выйдите через правую дверь (за левой — источник магии Life). Пройдите еще один экран и снова, переговорив со студентом, получите ключ второго уровня. Опять вернитесь к точке сохранения.

По лестнице, где до этого вам встретились Райдзин и Фудзин, заберитесь на третий этаж. Спрыгнув на теннисный корт, следуйте налево. Далее пойдет знакомая местность, просто идите вниз (не обращая внимания на попадающиеся лестницы), пока не достигнете Главного холла Гардена. В центре команду уже ждут.

Босс-Хранитель: Цербер

HP: 10,000

Не боится: Wind, Thunder

Можно вытянуть: Quake, Double, Triple

Обожает «кастовать» на себя Triple (боритесь с таким произволом магией Dispell), а на вас — Quake (связывайте Quake с элементарной защитой или проводите заклинание Levitate). Бейте гада Demi или любой другой не ветровой магией.

Заполучив Цербера в качестве Хранителя, направляйтесь к юго-западному выходу. На следующем экране сверните влево, пообщайтесь со студенткой — получите карту-ключ третьего уровня. Вернитесь к пропущенной лестнице, взберитесь по ней на второй этаж. Слева лифт, залезайте в него, а на выходе обязательно сохранитесь.

Босс: Сейфер

HP: 10,000

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Fira, Thundara, Dispell, Haste

На этот раз победить парня немного сложнее. Можно посоветовать снизить ущерб от его приемов заклинанием Protect (кстати, Сейфер явно атакует Скволла чаще всех). Когда его здоровье сократится наполовину, Сейфер начнет использовать сильнейшую атаку «Замах демона», направленную на одного из героев. Двое персонажей пусть лечат основного нападающего — чаще всего это Скволл, ибо его Ганблейд позволяет наносить «Критические удары».

Отмочалив противника, вернитесь на второй этаж, у лестницы сверните направо. Чуть дальше вы найдете невидимый сейв-пойнт. Сохранившись и полечившись, входите в лекционный зал, расположенный справа.

Босс: Сейфер

HP: 7,400

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Fira, Thundara, Dispell, Haste

Он уже не так силен, как в предыдущей схватке, но и вам расслабляться ведь в промежутке между боссами полечиться не удастся.

Босс: Эдея

HP: 15,000

Можно вытянуть: Blizzara, Demi, Esuna, Alexander

Сразу же вытяните из ведьмы Хранителя Александра, а на свою команду наводите заклинание Shell. У Эдеи в распоряжении несколько неслабых заклятий, меняющих статус, плюс Death. Постоянно вызывайте Дьяблоса и будьте готовы в любой момент оживить героя, попавшего под магию Death. Разобраться с Эдеей надо быстро, затяжная битва скорее всего закончится не в вашу пользу. Заметьте, что Карбункула отныне призывать бесполезно: Эдея ответит Reflect-ом и отразит все заклинания. Пробивайте такой барьер магией Dispell.

Альтернативный метод: на Эдею насылайте одно за другим заклинания MeltDown (из Гейлов из Трабии), а на Скволла — Aura. Один-единственный «Рендзокукен» при подобном раскладе — все, что требуется, чтобы «завалить» ведьму.

ДИСК 3

Баламб-Гарден

Зайдя на мостик, сформируйте команду из трех человек (находящаяся без сознания Ринопс сюда войти не может) и ведите ее в сторону Приюта.

Опционные события: Если вы до сих пор этого не сделали, подберите в Тренировочном центре июльский номер «Оружия».

Пршот Эгеи

Эдея просит прощения за все, объясняя свое поведение тем, что ее контролировала Ульгимеция, могущественная ведьма из будущего. Артемисии нужна сила Эллон, чтобы достигнуть главной ее мечты — одновременно править миром в различных временных эпохах, тело же Эдеи было для нее лишь одним из многих инструментов, помогающих достигнуть цели. Эдея предупреждает, что Ульгимеция хочет пробудить Адель, первую из ведьм. После беседы с Эдеей и Сидом (кстати, он ее муж) Скволл возвращается в Гарден.

Опционные события: на полу в здании Приюта лежит выпуск «Тимберских маньяков», а у Эдеи и Сиды можно выиграть карты Эдеи и Сейфера соответственно.

Баламб-Гарден

Обрисовав остальным сложившуюся ситуацию, Скволл направляется в лазарет.

Сон, часть 4: Трабия

Лагуна, в ходе странствий израсходовавший все свои финансовые сбережения, попался в актеры. В дешевом фильме он должен сыграть рыцаря, защищающего возлюбленную от дракона, роль которого, в свою очередь, исполняют такие же безденежные Кирос и Вард. Однако уже в процессе съемок происходит досадная накладка: дракон что-то подозрительно похож на настоящего...

Управление:

Защита — ■

Атака — ▲

Есть единственный метод выиграть данную мини-игру: один раз жмите кнопку атаки, затем сразу же принимайте защитную стойку, чтобы блокировать удар чудовища.

Когда Лагуна парирует удар, пусть сразу же атакует снова. Продолжайте повторять такую нехитрую последовательность движений раз за разом, и одолеете супостата.

После того как Лагуна воссоединится с боевыми товарищами, выберите вторую опцию, чтобы отступить влево, сохраниться и переустановить Хранителей. Теперь можно встретить дракона на равных!

Босс: Рубиновый Дракон

HP: 19,218

Слабость: Blizzard, Holy

He боится: Fire, Wind

Можно вытянуть: Aero, Firaga, Demi

Вызывайте Шиву или Александра, а третий герой пусть непрерывно наносит удары (если хотите, можете связать Blizzard с элементальной атакой) или лечит. Зверюгу не так уж трудно победить. Не забудьте стащить у него «красный коготь» или «коготь огненного дракона» — второй предмет позволяет Квистис выучить атаку «Огненное дыхание» (*Fire Breath*) или служит материалом для третьего оружия Сельфи, «Перекрестного желания» (см. список оружия в первой части «Разных разностей»).

Приют Эгеи

Лагуна ищет в Приюте Эллон, но узнает, что ее увезли с собой эштарцы.

Баламб-Гарген

При пробуждении Скволлу в голову приходит мысль, что Риноа может быть спасена, если вернуться назад во времени. Эдея должна что-то знать, так что — вперед!

Приют Эгеи

Эдея чувствует местонахождения корабля Эллон («Белый SeeD») и вручает Скволлу рекомендательное письмо.

Область Центра: найти «Белый SeeD»

К северу от Приюта кольцом располагается группа островов. Корабль находится где-то на юго-западе. Чтобы его заметить, придется изрядно повертеть «камерой».

«Белый SeeD»

Скволл рассказывает о своих намерениях, команда разрешает ему встретиться с капитаном. Здесь, кстати, вы встретите Уотса (помните деятеля из «Лесных сов?»), у него можно выиграть карту Анджело. Если пойти за Зауном на корабельный мостик, можно у него обменять журнал для взрослых, подобранный вами в редакции «Тимберских маньяков», на карту Шивы (1-я опция в разговоре). Вдобавок тут лежит последний номер «Маньяков». Если вы все делали как надо, то должны были подобрать все их выпуски в следующих местах:

1. Баламб-отель/вокзал
2. Редакция «Маньяков»
3. Гостиница Тимбера (2 этаж)
4. Гостиница Доллета (2 этаж)
5. Бар в Доллете
6. Гостиница в Гальбадии (2 этаж)
7. Мастерская на Рыбацком горизонте
8. Гостиница Рыбацкого горизонта (2 этаж)
9. Гостиница/дом Артизана племени Шуми

10. Кладбище Трабия-Гардена

11. Приют Эдеи

12. На борту «Белого SeeD»

Всех их можно перечитать через компьютерный терминал в классной комнате на втором этаже Баламб-Гардена.

Оказывается, незадолго до прибытия Скволла корабль попал в район боевых действий между гальбadianскими и эштарскими войсками и Эллон уплыла на спасательной лодке. Сейчас она где-то на территории Эштара, куда попасть можно только по хайвею, ведущему от Рыбацкого горизонта. Оказавшись в Эштаре, вы потеряете возможность посещать другие районы карты на достаточно длительный период времени, так что советую перед этим выполнить несколько мини-квестов.

Итак, *опционные события*:

Развалины Центра

Тут вы сражались с Одином. Возьмите с собой Квистис и Скволла, только смотрите, чтобы у обоих был критический статус (здоровье почти на нуле, готова к применению Суператака). Дойдите до третьего экрана, где установлена статуя Тонбери — с оными зверушками придется драться. Ваши усилия не будут вознаграждены очками experience, зато после двадцатого побежденного грызуна изрядно вырастут шансы на то, что на сцене выступит сам Король Тонбери! Появляется он случайно, не исключено, что придется пожить целую тьму врагов с фонариками, чтобы встретиться с монаршей особой. Другое дело, что совершенно не обязательно изничтожать вагон и маленькую тележку Тонбери за раз, можно периодически выбираться на карту — сохраниться и поправить здоровье, при этом счет побежденных грызунов обнуляться не будет.

Босс: Король Тонбери

HP: 90.000+

Можно вытянуть: Death, Curaga, Full-life

Тяните Full-life, на него действуйте Meltdown-ом, а Скволл пусть проводит свой блистательный «Рендзокукен». Ну и Квистис пусть помогает чем может.

В случае удачного исхода битвы вы получите Тонбери-Хранителя, обладающего полезными способностями Lev Up/Lev Down, влекущими за собой возможность повышать или понижать уровень развития врагов (вы ведь заметили, что из одних и тех же гадов вываливаются разные предметы в зависимости от их уровня). И если в будущем вам встретится крепенький противник, Тонбери поможет уменьшить его уровень до половины (на боссах сия тактика, к сожалению, не сработает). Хранитель Александр пусть учит «медицинские знания», из которых проистекает умение повышать силу действия лекарств, а оно изрядно поможет при борьбе с Саботендерами в одноименной пустыне.

Чокобинные леса

Так называются небольшие леса в виде эдаких зеленых куполов, разбросанные по континентам Трабия и Сентра, но один из таких лесов расположен в скалистой области на северо-востоке карты — туда надо ехать на чокобо из Трабии, перебираясь через неглубокие водоемы.

В лесу вам встретится мальчик, у которого можно разжиться «чокобиным сонаром» и «чокобиной сетью». Сонар задействуется нажатием кнопки ■ в определенных местах (следите за красной линейкой). Жмите ✕, чтобы маленький чокобо свалился. Повторное нажатие заставит его вернуться. Процедуру следует выполнять до тех пор, пока на экране не останется только один маленький чокобо (в каждом лесу их бывает несколько). Об-

ратитесь к нему, и он вызовет большого чокобо, который вас и повезет. Альтернативный способ заключается в банальной передаче мальчику 1200 гиль за ловлю и взнуздывание бегающей птицы. Однако при этом вы не заполучите «свидетельства расположения» чокобо, а ведь за шесть таких «свидетельств», отданных парню, он приведет вас в Святой Храм Чокобо, где лежит карта «Кочокобо»! Вот местоположение шести лесов, где можно поймать чокобо:

1. К западу от Трабия-Гардена
2. На северо-восток от Трабия-Гардена (отсюда вас могут подвезти к Святому Храму)
3. На северо-запад от деревни племени Шуми
4. На северо-восток от развалин Сентра
5. К востоку от Приюта Эдеи
6. К югу от пустыни Саботендера

Примечание: все чокобо легко пересекают неглубокие водоемы.

Группа картежников

После того как Скволл наберет достаточное количество карт, открывается возможность участвовать в Карточных приключениях: с вами согласятся играть различные члены знаменитой группы картежников Баламб-Гардена. Укажем места, где они обычно тусуются.

Шестерка: шатается вокруг карты Гардена на первом этаже.

Трефа: изволит бродить в северной части первого этажа.

Бубны: две дегушки, стоящие около карты на первом этаже.

Пика: мужчина около лифта на втором этаже (появляется не всегда).

Червь: Ксу в Командном центре третьего этажа.

Король: победив ксу, поговорите с Нидой и доктором Каловаки (все кнопкой **■**), ложитесь спать в комнатке Скволла. Появится возможность сыграть. Если не выиграете, можно попробовать переиграть на третьем этаже, в Командном центре. Заметьте, чтобы Король продемонстрировал свое присутствие, Скволл должен быть один в помещении.

Джокер: иногда появляется в Тренировочном центре, помимо игры в карты, продает разные предметы.

У всех семерых в наличии очень редкие и сильные карты, вдобавок у Червей можно выиграть карту Карбункула, у Короля — карту Гилгамеша, а у Джокера — Левиафана. Если все это у вас уже в наличии, выиграйте у парнишки в синем, крутящегося на первом этаже Гардена, карту МиниМога.

Разные разности, часть 2

Прежде чем отправляться в Эштар, убедитесь, что обладаете шестью «железными трубками» и шестьюдесятью снадобьями Remedy. Используя возможности Александра Medicine Data и Medicine Level Up, превратите снадобья в шесть Remedy Plus. Эти предметы впоследствии будут необходимы для «зарабатывания» новых Хранителей. Советую также развить способность Тонбери «вызывать магазин» (Call Shop), вещь, в дальних странствиях весьма полезную.

Рыбацкий горизонт

Прилетайте сюда. Скволл заберет из лазарета бесчувственную девушку (Риноа все еще страдает от последствий конфронтации с Эдеей).

Континентальный хайвей

Опосля очередного сюжетного разговора следуйте вперед, навстречу судьбе.

Область Эштар

Эдею можно взять в команду (у ведьмы 31 уровень). Не стоит накачивать ее характеристики, потому как присоединилась она к нам на непродолжительный период. Однако, извлечь выгоду из ее отличного умения обращаться с Хранителями все же стоит — навесьте на нее самых важных, не забудьте распределить заклинания. Идите к озеру.

Великое Соленое озеро

Определите членов команды и поднимайтесь на экран наверх и дальше, мимо источников Meteor и Thundaga. На краю скалы жмите ●, чтобы спрыгнуть и продолжить путешествие по снегу на север. На следующем экране сверните направо, сохраните игру. В двух экранах влево вас ждет встреча с боссом.

Босс: Абадон

НР: 17,010

Слабость: Fire, Holy

Можно вытянуть: Cure 2, Esuna, Dispell

Двое пусть вызывают Ифрита и Александра, третий персонаж пусть лечит или атакует огненной магией. Если ваш Левиафан уже выучил функцию регенерации (Recover), примените ее на Абадоне — снимете 9999 НР. Иногда враг будет вставать с земли, это для вас передышка: атаки против него не работают, а на то, чтобы полечиться, время есть.

Двигайтесь на северо-восток. Скволл осмотрит странно выглядящий пейзаж и откроет отверстие прямо в воздухе. Полезайте внутрь.

Эштар

Идите направо, помучайте панельку слева, если хотите, проходите в дверь на северо-востоке. Садитесь в лифт и любуйтесь столицей Эштара, самым большим городом на планете.

Сон, окончание: исследовательский центр Лунатик Пандоры

Пообщайтесь с обоими эштарскими воинами, затем заведите разговор с Мумбой и еще одним мужичком, в результате которого подеретесь с солдатами (учтите, темный эштарец весьма силен). Вскоре появятся Кирос и Вард, распределите между персонажами Хранителей и магию (первая опция), на вас нападут Гесулаа и еще двое эштарских молодцев. Избавьтесь от них. С помощью правого лифта доберитесь до нижнего этажа, можете подслушать беседу профессора Одэйна с ассистентами, а можете просто уйти направо, к выходу. Снаружи сохранитесь, вернитесь в Исследовательский центр.

На полу подберите последний (или первый, это как посмотреть) выпуск журнала «Оружие». В подвале сразитесь с посланными профессором гадами (из Невидимки вытрясите «лазерную пушку!»), возьмите самого Одэйна за шкирку и выпытайте всю информацию: Эллон заперта в его лаборатории.

Лаборатория профессора Одэйна

Круглый объект в центре помещения — лифт. Поднимайтесь, заходите на втором этаже в переднюю дверь. Побейте подлых эштарцев, проникновенно гляньте сквозь синее стекло, осмотрите контрольную панель справа и возвращайтесь на первый этаж. Проходите в дверь на заднем плане (теперь она открыта) и скорей освобождайте Эллон.

Эштар

Садитесь в машину, езжайте на встречу с Одэйном в президентском доме. Тот согласится помочь Скволлу и друзьям, но при условии, что Риноа останется у него для про-

ведения нормального медицинского обследования. Между прочим, у Одэйна есть карта Варда. Из здания можно выйти, спустившись вниз и повернув направо, к платформе-лифту. Эштар — на самом деле гигантский и запутанный сверж всякой меры город, так что наиболее научным методом блуждания по нему является метод блуждания с картой, но даже она не всегда способна дать ответ на вопрос «где я нахожусь и куда мне деваться?».

Некоторые магазины открыты, но есть и постоянно закрытые, вроде «Магазинчика Шерил». Повторные визиты за покупками в определенный магазин влекут за собой ценные подарки от хозяев. Если ваш Тонбери научился «запоминать лица» (Familiar), можно будет приобрести все оставшиеся журналы «Домашние животные» и «Оружие». В одной из лавочек купите «силовой браслет» (Force Armlet), необходимый для финального усовершенствования оружия, которым владеет Риноа. Есть еще «Магазинчик Джонни», упорно старающийся показаться запертым, однако это не так: упорно ломитесь, и вам все-таки откроют. Тут продаются редкие лечащие снадобья, такие как X-Potion, Mega Phoenix и Megalixir.

Область Эштар

Побегайте по эштарскому континенту (не по дорогам!), чтобы встретиться с Месмерайзами и Мальборо. Последние имеют дурную привычку проводить атаку «Мерзкое дыхание», посылающую на команду всевозможные изменения статуса, но драться с ними все равно надо, и вот как: один из героев пусть будет экипирован командой Mug, а к статус-защите всей партии пусть будут привязаны заклинания Confuse и Berserk. Встретив Мальборо (противное зеленое растение с черной пастью), готовьтесь к тому, что он вас усыпит. Ждите физической атаки, пусть она придется по персонажу с возможностью захвата, и тяните из Мальборо все, что можете унести. Вам требуется насобирать таким образом девять «щупалец Мальборо», одно из них пусть использует Квистис, чтобы выучить упомянутое «Мерзкое дыхание». В качестве альтернативы можно украсть у Мальборо предмет, развивающий умение Пандемона Initiative, позволяющее персонажу всегда вступать в бой с наполненной линейкой времени.

У вас должен иметься доступ к пяти локациям: столице Эштара, Лаборатории Лунастик Пандоры, Лунным вратам, Мемориалу ведьм и Слезному месту. Свергьесь с картой и отправляйтесь в последнюю из названных локаций, находящуюся на юго-востоке (если хотите, можете воспользоваться взятой напрокат машиной)

Слезное место

Надо пройти внутрь. Сразу перед гигантской статуей в центре Слезного места лежит сверкающий предмет — «кольцо Соломона» (Solomon's Ring). Прежде чем применить его на экране опций и тем самым получить нового Хранителя — Призрачный Поезд, вы должны заполучить шесть «щупалец Мальборо», шесть «железных трубок» и шесть снадобий Remedy Plus.

Лунные врата

Следуйте за эштарцем к взлетающей капсуле, он расскажет вам детали предстоящего космического путешествия, предупреждая Скволла, что вояж может оказаться весьма опасным:

- ...Космос? Я подумаю об этом.
- ...Я сделаю все, что требуется. *

Надо создать команду, куда войдут Скволл, Риноа, и еще один герой (но не Зель или Эдея, они останутся на планете). После отлета друзей возвращайтесь в столицу.

Эштар

Закупитесь нужными предметами, лекарствами и идите в президентский дом, где Зелю вручат четвертый том «Фэнов оккультизма». Двигайте в лабораторию Одэйна. Проехав на лифте, вы встретитесь с самим профессором, который расскажет, что гальбadianцам удалось заполучить Лунатик Пандору, которая во время своего полета трижды зависнет над разными точками Эштара:

15:00–12:00 — центр города. У вас от 5 до 8 минут, чтобы туда успеть.

10:00–5:00 — развязка, помеченная на карте литерой X. Пандоре туда лететь 10–15 минут.

3:00–0:00 — на север от торгового комплекса, в туннеле. Постарайтесь там оказаться за 17 минут.

1. Выходите из лаборатории.
2. Попад на хайвей, два раза сверните вправо. Пройдете мимо знаков «Левая сторона» и «Правая сторона».
3. После второго поворота направо идите вверх.
4. Заберитесь по лестнице слева.
5. Вы должны достигнуть центра города, дом президента по идее виднеется вдали. Дождитесь появления Пандоры, забейте нескольких гальбadianских солдат и лезьте внутрь.

Лунатик Пандора

В самом начала вы наткнетесь на источник магии Meteor (очень быстро заполняющийся снова). Поднимитесь вверх, подберите на полу «Король боя 005», садитесь в синий лифт 02. Проехав на нем, дойдите до развилки и следуйте влево.

Достигнув красного лифта, поезжайте на нем. Он должен привезти вас обратно в холл. Слева садитесь в зеленый лифт 01. Выйдя из него, найдете источник Holy, сейв-пойнт. После разветвления следуйте на север, и вас бесцеремонно вышибут из Пандоры.

Космическая база

Скволл очутится на Палубе прибытия. Следуйте за Пиет в лазарет, Риноп останется там. Сохранитесь, идите в Рубку управления. Осмотрите панели справа, поговорите с Пиет, выбрав вторую опцию, расспросите о происхождении Эллон. У Пиет, кстати, есть карта Александра, но выиграть ее будет не просто благодаря свирепствующему тут правилу Случайного выбора.

Выйдите, спуститесь вниз и откройте в дверь. В туннеле пообщайтесь с девушкой (будет сцена, представляющая Адэль), пройдите до конца коридора. За южной дверью вас ждет Эллон, но прежде чем говорить с ней, выиграйте у нее карту Лагуны (будучи переработанной, она превращается в 100 «геройских лекарств»). Вскоре произойдут непредвиденные события, в результате которых надо срочно бежать в лазарет. Риноп явно находится под чьим-то воздействием, и остановить ее Скволл не в силах. Вернувшись в Рубку, проверьте панели после того, как там появится Риноп. Теперь следуйте за девушкой в комнату со скафандрами, надевайте один из них. Дойдя до шлюза слева, снова возвращайтесь в Рубку. После короткого совета сохранитесь, спустившись на лифте, займите место в одной из спасательных капсул.

Спасательная капсула

После того как Эллон продемонстрирует Скволлу несколько сцен из прошлого, тот решит, что Риноп должна быть спасена во что бы то ни стало. Выбравшись из капсулы, вы сыграете в своеобразную мини-игру: используя крестовину джойстика и корректируя

свое положение кнопкой **X**, надо добраться до места, где девушка одиноко плывет в своем скафандре. Воссоединившись, молодые люди попадут на большой космический корабль.

Рагнарек

Активируйте переключатель на панели слева, закрывая шлюз, проследуйте на два экрана наверх. Оказывается, вы здесь не одни! По Рагнареку бродит целая компания чужаков, обладающих способностью к регенерации. Всего их восемь, делятся они на четыре пары — желтую, красную, зеленую и малиновую, и побеждать их нужно попарно. Чтобы монстры исчезали навсегда, надо последовательно уничтожать тварей одного цвета. Атакуют они в тот момент, когда вас замечают, так что будьте готовы быстро и незаметно проскользнуть под носом у врага неподходящей раскраски. Охоту на чужих начните, повернув вправо и спустившись вниз (не забудьте связать героев с Хранителями и магией). В основании лестницы притаился малиновый гад.

Босс: Пропагатор

HP: 3.800

Можно вытянуть: Thundaga, Esuna, Life, Curaga

У всех чужаков одинаковые характеристики, они любят баловаться заклинаниями Thunder и Silence, вовремя защищайтесь. Неплохо связать Sleep со статус-атакой — Пропагаторы ее очень не любят.

Впереди появятся двери, входите в ту, что слева. За ней бродит красный чужак, мимо него надо аккуратно пробежать, опять к левой двери. За ней сидит второй малиновый Пропагатор. Победив его, вернитесь и забейте красного, а вернувшись туда, где дрались с первым малиновым, и поднявшись по лесенке справа, одержите победу над еще одним красным монстром. Спуститесь на первый этаж, идите в труднозаметную дверь в верхнем левом углу, расправившись с зеленым Пропагатором, сохраните игру. Теперь в двух экранах левее от того места, где встретили первого красного, вы можете найти и побить второго зеленого гада. Осталась парочка желтых чужаков: первый сидит за дверью слева, а по пути к шлюзовому отсеку вам попадется и второй. Спуститесь на лифте, который охранял второй зеленый Пропагатор, забирайтесь в рубку Рагнарека и наблюдайте романтическую сцену.

Специально для особо «задвинутых» фэнов серии Final Fantasy, а также для всех любителей пения караоке приводим здесь полный текст песни, играющей в столь важный момент:

Eyes on Me

Слова и музыка Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu)

Исполняет Фэй Вонг (Faye Wong)

Whenever sang my songs

On the stage, on my own

Whenever said my words

Wishing they would be heard

I saw you smiling at me

Was it real or just my fantasy

You'd always be there in the corner

Of this tiny little bar

My last night here for you

Same old songs, just once more

My last night here with you?

Maybe yes, maybe no

I kind of liked it your way
 How you shyly placed your eyes on me
 Oh, did you ever know?
 That I had mine on you
 Darling, so there you are
 With that look on your face
 As if you're never hurt
 As if you're never down
 Shall I be the one for you
 Who pinches you softly but sure
 If frown is shown then
 I will know that you are no dreamer
 So let me come to you
 Close as I wanna be
 Close enough for me
 To feel your heart beating fast
 And stay there as I whisper
 How I loved your peaceful eyes on me
 Did you ever know
 That I had mine on you
 Darling, so share with me
 Your love if you have enough
 Your tears if you're holding back
 Or pain if that's what it is
 How can I let you know
 I'm more than the dress and the voice
 Just reach me out then
 You will know that you're not dreaming

Рагнарек

После того как Риноп покинет вас, идите в кают-компанию корабля, где Квистис примется распекаать Скволла за то, что тот отпустил только что обретенную любовь прямо в руки эштарцам. Проследуйте в кокпит, поднимайте Рагнарек в воздух. Надо сказать, что у корабля есть функция автопилотирования; чтобы ее задействовать, вызовите кнопкой «Select» карту и укажите курсором пункт назначения.

Мемориал Вегьм

Местечко это расположено, естественно, на эштарском континенте, южнее Исследовательского центра Лунатик Пандоры. Забежав в холл, затерроризируйте рабочий персонал и освободите девушку.

Рагнарек

Счастливая Риноп просит прощения за все неприятности, что причинила команде. Теперь вам необходимо добраться до Приюта Эдеи, чтобы подготовить свое финальное выступление, но перед этим рекомендуется выполнить нижеследующие мини-квесты.

Пустыня Кактуара

К востоку от пустыни Кашкабальд на континенте Сентра лежит небольшой островок. По нему туда-сюда бродит огромный Кактуар. Сажайте Рагнарек и ввязывайтесь в драку.

Босс-Хранитель: Кактуар

НР: 100,000

Слабость: Water

Можно вытянуть: Demi, Tornado

Хлебом этого кактуса не корми — дай свалиться вам на голову или выстрелить в вашу команду «Иглами», отнимающими 10.000 НР, так что сразу положитесь на заклинания Life и Phoenix Down-ы. Свяжите Ауга с элементарной атакой и держите наготове Левиафана. Если вражеские «Иглы» попали по Скволлу, оживите его, но не лечите, а воспользуйтесь возможностью влечь противнику «Рендзокукен».

Глубоководный исследовательский центр, часть 1

Хотя он и не отмечен на карте мира, расположен данный остров в океане на юго-западе. Приземляйтесь и идите внутрь строения. Умудритесь проникнуть внутрь синего силового поля (оно спадает на долю секунды), двигайтесь к синему «ядру». Подойдя в упор, осмотрите его и выберите первую опцию.

Босс: Рубиновый Дракон

НР: варьируется

Слабость: Blizzard, Holy

Не боится: Fire, Wind

Можно вытянуть: разное

На этот раз дракоша намного сильнее, атака «Дыхание» способна снять заметное количество ваших НР. Насылайте на него Meltdown, Скволл пусть проводит Суператаку. Если в процессе боя заполучите «коготь огненного дракона», Квистис сможет выгучить «Огненное дыхание». Перед сражением неплохо связать Firaga с элементарной защитой. Одержав победу, повторно осмотрите «ядро», выберите вторую опцию и снова сразитесь с Драконом. На этот раз вы начнете схватку, повернувшись к нему спиной, так что будьте внимательны! Проверив «ядро» в третий раз и выбрав третью, невидимую опцию, вы накличете на себя нового босса.

Босс-Хранитель: Багамут

НР: 65,200

Не боится: Poison, Thunder, Wind

Можно вытянуть: Flare, Curaga, Full-life, Dispell

Не затягивайте бой, иначе Багамут воспользуется приемом, «снимающим» до 4000 НР у каждого героя. Пользуйтесь теми же тактиками, что и в драке с Рубиновыми Драконами, и все должно получиться в лучшем виде. Победенный, этот босс даже расстанется в вашу пользу со своей картой, и ее можно обменять через Кецалькоатля (умение Card Mod) на 100 Megalixir-ов. Вообще Багамут станет одним из лучших Хранителей, не забудьте научить его умению «Редкий предмет» (Rare Item).

Возвратившись на Рагнарек, переговорите со всеми членами команды, особенно с Зелем. В ближайшем населенном пункте (Уинхил) закупите лечащие снадобья и магию, перегруппируйте (если надо) команду и сохранитесь.

Глубоководный исследовательский центр, часть 2

Примечание: в команде должен быть Зель.

Переговорите со всеми в кокпите Рагнарека, и откроется возможность завершить этот мини-квест.

В том месте, где зияла дыра, висит толстая лиана, спуститесь по ней. Место заброшенное, там необходимо восстановить электропитание: 4 из 20 батарей уйдут на то, чтобы отпереть первые ворота.

Осмотрев компьютер этажом ниже, отойдите от люка, использовав еще 2 батареи. На следующем экране вас ждут две двери, управляемые компьютерами. Если Зель с вами, не обращайте внимания на левую и отируйте дверь справа (1 батарея). Спускайтесь глубже. На каждом из следующих этажей расходуйте по одной батарее. Воспользуйтесь лифтом, почините машину — откроется шлюз с левой стороны. Чуть дальше вы сможете сохранить. Достигнув самого глубокого помещения острова, вы найдете еще один (на этот раз невидимый) сейв-пойнт и красную консоль управления.

Босс: Ульгима-Оружие

HP: 100,000

Можно вытянуть: Regen, Dispell, Ultima, Eden

Первым делом вытягивайте Хранителя по имени Эдем. Несмотря на полное отсутствие оборонных приемов, Ульгима-Оружие может за раз отнимать у одного персонажа до 9999 HP — налегайте на оживляющие средства! Двое героев пусть занимаются активным лечением, а Скволлу вновь достанется роль с «Рендзокукеном» (не забудьте предварительно «кастануть» на босса Meltdown, а на себя Aura).

Победив, получите 100 «Ульгима-камней» и карту Эдема. Сохраняйтесь и отправляйтесь восвояси.

Опционные события: здесь встречаются очень мощные враги: Гиганты, Рубиновые Драконы, Бегемоты. В схватках с ними не раз выручит умение Тонбери понижать уровень противника. В противном случае просто избегайте контактов с ними, пользуясь соответствующим умением Диаблоса.

Деревня племени Шуми

Пресловутую статую Лагуны уже должны завершить. Пообщайтесь с Шуми, их Вождем и гостями с Рыбацкого горизонта. На четвертом диске вы сюда попасть не сможете (равно как и в любой другой город), поэтому пополняйте запас заклинаний Ultima, пока есть такая возможность.

Места встречи с НЛО

Иногда прямо во время боя вы будете замечать, что Скволл смотрит на какого-то невидимого противника — в воздухе будет появляться и исчезать летающая тарелка! Вот четыре локации, где случаются подобные фокусы:

1. *Восточные берега континента Тимбер (ближайший к Рошфолу пляж, Mandy Beach);*
2. *Область Уинхила;*
3. *Остров к востоку от Трабия-Гардена (Trabia Heath Peninsula);*
4. *Большая пустыня Кашкавальд (Сентра).*

Став свидетелем появления НЛО в четвертый раз («тарелки» прилетают, даже если включен Encounter None), летите к скалам на севере от Храма Чокобо и сажайте Рагнарек. Побродите некоторое время, на вас нападет эта самая тарелка, одолейте ее. Двигайтесь в район Баламба и во время новой встречи в НЛО используйте на ПуПу пять эликсиров, чтобы заполнить его карту. Данную карту можно обменять на «голодный горшочек» (Hungry Cookpot), потом переработать с помощью умения Сирены Tools Refinement в «камень шамана» и в итоге, пользуясь умением Эдема G.F. Ability Med. RF, переделать в «камень Розетты», в четыре раза ускоряющий работу Хранителей в связке!

Острова Рая и Ага

Остров Рая лежит рядом с Храмом Чокобо на северо-востоке от Эштара. Адский остров расположен юго-западнее Делинга. Оба они покрыты сеткой источников, где можно разжиться заклинаниями Flare, Holy, Meteor, Aura, Full-life, Triple, и Ultima. Восстановли-

ваются источники относительно быстро, черпайте оттуда всю необходимую сильную магию. Но не забывайте, что враги на островах все, как на подбор, сотого уровня. Это Молборы, Рубиновые Драконы, Гексадраконы, Ти-Рекзавры. Лучше с ними не встречаться.

Озеро Обель

Попав сюда, можно свистнуть, а можно кинуть в воду камешек. После свиста тень в озере заговорит с вами, попросит Скволла найти обезьянку. Летите в лес к западу от Доллета, набегавшись, вы заметите искомое животное. Рапортуйте об успехе тени — узнаете о существовании четырех каменных табличек. Чтобы получить более подробную информацию о местонахождении табличек, умендритесь бросить камешек так, чтобы он шесть раз отскочил от поверхности воды, прежде чем звать тень снова. Итак, четыре локации:

1. *Берега Баламба. Скала с надписью на ней;*
2. *Остров к востоку от Тимбера, к северу от моста;*
3. *Скалы южнее Гальбадия-Гардена (вернее, места, где он когда-то стоял). Рагнарек надо сажать на скалу над водопадом;*
4. *Лес западнее Доллета.*

Собрав все таблички, вы узнаете о захороненном на северных эштарских равнинах сокровище. Отправляйтесь туда и обыскивайте местность (кнопка ✖). На пути попадетесь целое стадо говорящих камней (!), так вот вам нужен красный — идите в направлении, противоположном тому, о котором он упомянет. Упорные поиски увенчаются находкой, умением под названием Expendx3-1, позволяющим Хранителям подряд использовать три заклинания по цене одного. Если все-таки не можете найти эту штуковину, внимательно осматривайте юго-восточную часть равнины, но особо не удаляйтесь от центра.

Приют Эгеи

Примечание: в команде обязательно должна присутствовать Риноа.

Следуйте за Анджемо в сад, это слева от входа в Приют. После романтического эпизода, когда Скволл обещает своей возлюбленной победить Ультимецию (вот откуда слова в начальном ролике игры), встретитесь с Эдеей.

Опционные события: если вы до сих пор этого не сделали, выиграйте у Эдеи и Сиды карты (Эдеи и Сейфера).

Эштар

В результате космического инцидента город наводнен монстрами. Как можно быстрее доберитесь до президентского дома. Сойдя с лифта, идите всю дорогу влево. Встретившись, наконец, с президентом Эштара — чуть постаревшим Лагуной, Скволл сможет обсудить с ним четыре темы.

- Как можно одержать победу над Ультимецией.
- Где Эллон?
- О Рейн.
- О том, почему он здесь (поддержите разговор, выбрав первый вариант ответа).

Опционные события: у Лагуны, возможно, самая сильная карта во всей игре — карта Скволла. Обязательно выиграйте ее. По Эштару бродит существо по имени Эльнойль (похож на Элворета, с которым вы давным-давно сражались с ним в Доллете, помните?). Встретить его можно в случайном порядке, а можно — подойдя к черному силуэту, сидящему на одном из хайвеев (точка Z на карте). При попытке заговорить рассмеется вам в лицо и ввяжется в драку. У Эльнойля можно красть «лунные камни» или, при победе, получить из него «энергетические кристаллы», которые перерабатываются в сильнейшие Pulse Ammo для Ирвина.

Рагнарек

С Лагуной-президентом на борту вылетайте к Лунатик Пандоре, зависшей прямо над Слезным местом на юго-востоке континента. Попав туда, вы автоматически закроете доступ к другим локациям, следовательно, если желаете, усовершенствуйте оружие, накопите магию и подберите предметы, которые могли пропустить.

Разные разности, часть 3

* Начнем с оружия. Вам надо посетить остров Длинный Рог, что простирается у северо-западу от Доллета. Из черепахообразных Адамантуа вытягивайте «Шепот ветра» (Whisper) и «адамантин» (последний позволяет через умение Багамута «Редкий предмет» выучить умение Vitality +60%).

В области Эштара вы найдете похожих на леопардов Торамасов, гигантских малиновых Бегемотов и синих Железных Гигантов. Получите из них «оживляющие кольца» (Regen Rings), «барьеры», пять «фрагментов звезд». Иногда понадобится прибегать к умению Тонбери завышать уровень противника, потому что некоторые из указанных предметов могут нести только высокоразвитые монстры. Кстати, «оживляющее кольцо» можно переработать умением Сирены Life Mgc Refinement в 20 заклинаний Full-life, отлично работающих в связке с HP.

Скволл: для создания на базе Ганблейда «Львиного сердца» (Lion Heart) требуется одна часть «адамантина», четыре «когтя дракона» (крадутся у Синих Драконов на Адском острове) и 12 «пульсирующих пуль» (переработайте два «энергетических кристалла» или «лазерные пушки», которые теряют Бельхельмели у бывшего места расположения Гальбадия-Гардена). «Конец сердца», завершающий прием «Рендзокукена» с «Львиным сердцем», — самая сильная атака игры.

Риноа: чтобы вышла «Падающая звезда», совместите две «мельницы» (крадутся у синих Трустаэвисов в Тимбере), одно «оживляющее кольцо», одна «силовая поручь» (Force Armlet, купите ее в «Магазине питомцев» в столице Эштара) и два «энергетических кристалла» (теряются Эльнойями 40+ уровня в Эштаре).

Зель: «Эргеиц» требует одной части «адамантина», четырех «драконьих шкур» (теряются высокоразвитыми Анакондурами в лесу западнее Доллета) и одной «части ярости» (берется у Синих Драконов на Адском острове).

Квистис: для освоения ею атаки «Снасти королеву!» необходимо связать два «щупальца Мальборо», четыре «острых гвоздя» (выбиваются из Гранд Мантисов в лесах континента Сентра) и четыре «энергетических кристалла».

Сельфи станет обладательницей «Странного видения» (Strange Vision), если взять одну часть «адамантина», три «фрагмента звезд» и два «проклятых шипа» (забираются у Крипсов в канализации Делинга).

Ирвин: для переоборудования дробовика в «Экзетер» (Exeter) понадобятся две «кости динозавра» (Ти-Рекзавры), «лунный камень», два «фрагмента звезд» и восемнадцать винтов.

* Окончательно разобравшись с оружием, смотрим новые атаки Квистис («Синяя магия»). «Барьер», украденный у Бегемота, используем для получения «Могучей защиты» (Mighty Guard), а «Шепот» (Whisper) Адамантуа — для получения «Белого ветра» (White Wind). Высокоразвитые Блицы в лесах Сентры теряют «силовые генераторы», дающие Квистис возможность использовать «Лучевую бомбу» (Ray Bomb). В завершение соберите сто «проклятых клыков» у Крипсов, с помощью умения Сирены переработайте их в последнюю атаку Квистис, «Пульсар ударной волны» (Shockwave Pulsar).

* Встретившись со всеми членами Команды картежников, вы сможете померяться силами с Карточной Королевой, сидящей снаружи вокзала Баламб-Сити, и пополнить свою коллекцию редких карт.

* Вы почти в конце игры, поэтому надо максимально развить систему Связок. Требуется идеально сбалансировать героев и их Хранителей. Не забудьте приобрести несколько экземпляров «травы забвения» (Amnesia Greens) в «Магазине питомцев».

* Необходимо, чтобы у каждого персонажа магия была связана с пятью основными параметрами: HP, Атака, Защита, Магия, Защита от магии. Покупайте нужные предметы в магазинах Эштара. Ниже следует рекомендация, какую магию с каким параметром следует совмещать:

HP: Full-life

Атака: Ultima, Meteor или Aura

Защита: Meltdown

Магия: Ultima, Triple или Pain

Защита от магии: Reflect

Из всех заклинаний только три нельзя достать на островах Рая и Ада: Meltdown вытягивается из высокоразвитых Гейра в области Трабии; Pain получается при переработке «проклятых клыков» Крипсов; Reflect вытягивается из высокоразвитых синих Блобр в Могиле Безымянного короля.

Лунатик Пандора

Поговорите с Сельфи и, если вы готовы, десантируйтесь на лифте внутрь Пандоры.

Босс: Райдзин

HP: 22,200

Слабость: Poison

Не боится: Thunder

Можно вытянуть: Thundara, Thundaga, Shell, Protect

Босс: Фудзин

HP: 17,900

Слабость: Poison

Не боится: Wind

Можно вытянуть: Aero, Curaga, Full-life, Tornado

Райдзин ослепляется магией Blind и выводится из игры «Рендзокукеном». Фудзин любит пользоваться ассистирующей магией вроде Haste, обнуляйте ее действие заклинанием Dispell. Опять же поможет Суператака Скволла.

Следуйте за «сладкой парочкой» внутрь. На следующем экране пройдите вверх, прежде чем сворачивать влево — встретите еще двух старых знакомых, Биггса и Виджа. Сохранитесь. Следующая часть Пандоры вам уже знакома по вылазке из столицы Эштара. Ценные источники Meteor и Holy никуда не делись, извлекайте выгоду. Извлекая, садитесь в зеленый лифт.

Отойдя от лифта, вы набредете на сейв-пойнт. Займитесь необходимыми приготовлениями, сохранитесь и двигайте на север.

Босс: Мобильное оружие Type 8 BIS

HP: 46,400

Слабость: Thunder

Можно вытянуть: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare

Босс: Ассистент Type L

HP: 9,100

Слабость: Thunder

Можно вытянуть: Curaga, Demi

Босс: Ассистент Type R

HP: 9,100

Слабость: Thunder

Можно вытянуть: Curaga, Esuna

Будучи переключенной в режим контратаки, машина будет сполна отвечать на все физические атаки, поэтому положитесь на Thundaga, Кецалькоатля и Эдем. Войдя в режим ассистирования, гадина применит «Корону», уменьшающую HP всей команды до единицы — вызывайте Цербера, делающего Triple, и лечитесь Curaga или Megalixir-ом. К элементарной атаке привяжите Thundaga.

Отступите на экран назад, сохранитесь и шествуйте на встречу с Сейфером в драчном плаще. Он грязно наорет на пытающихся его образумить Фудзин с Райдзином и примется за вас.

Босс: Сейфер

HP: 34,500

Слабость: Poison

Можно вытянуть: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura

Начните, вытянув несколько заклинаний Aura. Если терпеть физические атаки врага совсем уж невозможно, положитесь на Protect. Когда его здоровье изрядно сократится, Сейфер применит неслабый прием «Кровавое пиршество»: будьте внимательны и лечитесь вовремя. Если вы вызываете Одина, это последняя для него битва — далее его заменит могучий Гилгамеш.

Гилгамеш способен появляться в любой момент схватки (в отличие от Одина, материализовывающегося лишь в начале) и проводить одну из четырех атак: (??? Во-первых, ниже приведены только три атаки, а не четыре; а во-вторых, вторая атака отличается от первой только названием. По-моему, что-то здесь не то.)

Масамунэ: взмах мечом, «снимающий» у всех врагов среднюю сумму HP.

Экскалпур: взмах мечом, «снимающий» у всех врагов среднюю сумму HP.

Экскалпур: взмах мечом, «снимающий» у всех врагов 1 HP.

В конце сражения Риноп попадет в руки Сейфера. Распределите должным образом магию и Хранителей заменяющей ее Квистис.

ДИСК 4

Лунатик Пангора

Если внимательно осмотреться, справа вы заметите конструкцию, ведущую на верхние этажи Пандоры. Взберитесь по первой лесенке, избежите наверх. Сверните направо и идите на следующий экран. Воспользовавшись умением Сирены Move-Find, найдите скрытую точку сохранения.

Босс: Адэль

HP: 60,000+

Можно вытянуть: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare

Жертва: Риноп

HP: варьируется

Можно вытянуть: Esuna, Dispell, Regen

У вас две цели, причем Риноп ни в коем случае не должна погибнуть. У Адэль неплохой арсенал магических атак, вдобавок она будет лечиться, вытягивая из девушки HP (обязательно «кастуйте» на нее Regen в начале боя). Ни Ultima, ни «Рендзокукен», ни Хранителей использовать нельзя — Риноп получит от них свою долю урона. Насылайте на Адэль Melt-down и всецело полагайтесь на физические атаки. Часто лечите бедную девушку.

Вскоре Эллон начнет процесс сжатия времени. После небольшого путешествия вы окажетесь в Начальной комнате. Сохранитесь и проберитесь вперед по коридору со мно-

жеством сейв-пойнтов. Вамп придется сразиться с ведьмами разных времен, каждый бой будет происходить на новом поле.

Боссы: Колдунья А (6 шт.)

НР: 3,940

Можно вытянуть: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Боссы: Колдунья В (5 шт.)

НР: 5,496 Можно вытянуть: Haste, Double

Пользуйтесь Ultima и Meteor, особых проблем тут не предполагается.

Босс: Последняя Колдунья

НР: 50,000+

Можно вытянуть: Flare, Holy

У барышни есть прием, «снимающий» под тысячу НР, а когда отсчет времени заканчивается, она начинает баловаться Ultima. Чтобы этого не произошло, используйте комбинацию Meltdown-Auga-»Рендзюкукен», в то время как другие герои вызывают сильных Хранителей вроде Багамута и Эдема.

Пршот Эгеи

Поднимитесь, сверните вправо, полюбуйтесь величественным Замок Артемисии. Следуйте на север, пересеките толстую металлическую цепь. Дойдя до трех порталов, проходите сквозь левый верхний. Вот куда они ведут:

Верхний левый: район около Храма Чокобо;

Средний левый: район около Развалин Центра;

Нижний левый: район около Делинга.

Из ниоткуда...

Вы материализуетесь в береговой черте около Храма. Заполучите в свое распоряжение чокобо, поезжайте в сторону пустыни Саботендера. На юго-востоке пустыни есть пляж, ведущий на континент. Ближе к центру пустыни вы обнаружите Рагнарек. Заметьте, что за исключением подземелий и чокобиных лесов, все остальные локации недоступны. С барьерами, окружающими города, ничего не поделаешь. Следует, кстати, сгонять на острова Рая и Ада и поднакопить там нужной магии. Попаив на свой корабль, побродите внутри, если хотите, можете отыскать всех членов Команды картежников. Ведите Рагнарек к порталу над пустыней Саботендера. Взабегайте по цепи и готовьтесь окунуться в последний лабиринт Final Fantasy VIII (сохранитесь!).

Замок Ультимеции

Попав непосредственно в замок, вы увидите, что потеряли целых восемь функций: нельзя использовать предметы, магию, Хранителей, вытягивать магию, учить командные умения, делать Суператаки, оживлять побежденных компаньонов и сохраняться. Для того чтобы вернуть себе эти возможности, надо одержать победу над восемью боссами, рассеянными по Замку. Работать придется, разделившись на две команды. Рекомендуется следующая формация:

Основная группа: Скволл, Риноа, Зель;

Вспомогательная группа: Квистис, Сельфи, Ирвин.

Здесь придется распределить Хранителей и магию. Любителям пользоваться умение Диаблоса уменьшать частоту встреч с врагами (Enc-Half, Enc-None) следует помнить, что Диаблоса необходимо будет постоянно перемещать между группами.

В разных местах Замка попадаютися вертящиеся зеленые Точки Переключения. Если стать на такую Точку, появится выбор:

- Переключиться между группами;
- Поменять героев в группах (обе группы должны стоять на одной и той же Точке);
- Ничего не делать.

Теперь, когда вы имеете первичное представление о том, что происходит, начнем.

Основная группа: выдвигайтесь из главного холла на север, на лестнице вступайте в конфронтацию с первым серьезным противником:

Босс: Сфинксаур

HP: 15,000+

Так как сейчас у вас есть лишь функция атаки, правильно свяжите героев по параметрам HP и атаки. Не забывайте о возможности Ганблейда усиливать удар кнопкой «R1», и победа ваша. Сразу же «отоприте» функцию «Магия» и расставьте заклинания.

Основная группа: взберитесь по ступеням, не обращая внимания на дверь спереди, сверните направо. Пройдите в дверь на юго-востоке. Попав в Восточное крыло Замка, бегите направо и спускайтесь. Позвоните в колокол (кнопка *), пройдите через дверь на заднем плане и около зеленой Точки Переключения. По всем признакам, вы должны оказаться в картинной галерее. Посмотрите на каждое из четырех полотен на первом этаже (игнорируя самую большую картину слева), поднимитесь по лестнице справа, осмотрите оставшиеся восемь картин (тут, кстати, есть источник Shell). Вот их названия:

Ignus (Огонь) Inandantia (Потоп)

Iudicium (Судилище) Intervigilium (Сон)

Vigil (Наблюдатель) Vividarium (Сад)

Viator (Посланец) Venus (Любовь)

Xiphias (Рыба) Xerampelinae (Красное одеяние)

Xustus (Развилка) Inaudax (Трусость)

Вернитесь к большой картине и введите слова «Vividarium», «Intervigilium» и «Viator».

Босс: Травма

HP: 28,809

Слабость: Wind

Можно вытянуть: Flare, Leviathan

Босс: Драма

HP: 2,518

Слабость: Wind

Можно вытянуть: Esuna, Dispell

На Травму насылайте Meltdown и «мочите» всевозможными физическими атаками. Можете еще воспользоваться Tornado вкупе с Triple, накроете помощничка. К элементальной атаке вяжите Tornado. Победив, сделайте доступной функцию Суператак. Теперь у вас снова есть «Рендзокукен». На зеленой Точке чуть впереди смените команду.

Вспомогательная группа: если желаете, экипируйте Дьяблоса, чтобы постоянно не подвергаться назойливым нападениям мелких врагов. Поднимитесь по лестнице, войдите в северную дверь. Сверзившись с потолка на люстре, очутитесь в банкетном зале. Найдите люк, спуститесь в винный погреб, где вас ждут.

Босс: Троекотие

HP: 22,000

Слабость: Fire

Не боится: Thunder

Можно вытянуть: Haste, Tornado, Bio, Siren

Этот монстр контратакует «Мега-вспышкой» (3000 HP) при каждой вашей атаке, поэтому свяжите перед схваткой Thundaga с элементальной атакой. Поливайте его Firaga,

он не так силен, как может показаться. Народовавшись в виктории, «отоприте» возможность вызывать Хранителя или сохраняться. Вернитесь в банкетный зал, пройдя в дверь на заднем плане, верните контроль над первостепенными героями.

Основная группа: При условии, что стала доступна функция сохранения, взберитесь по лестнице слева и в конце коридора доберитесь до сейв-пойнта, который теперь можно использовать по прямому назначению. В противном случае просто идите в подвал. Оказавшись там, сверните в левую дверь, которая за вами благополучно заперта. Хватайте ключ из руки скелета.

Босс: Красный Гигант

HP: 30,000

Можно вытянуть: Demi, Pandemona

Оборону твари сложно пробить, неплохо действует только «Рендзокукен» в связке с Meltdown-ом. Еще попробуйте использовать Demi и вызывать Дьяблоса с Саботендером. Больше никаким образом Гиганта не проймешь. «Отоприте» оставшуюся функцию, вернитесь к зеленой Точке у входа в подвал, меняйте состав игроков.

Вспомогательная группа: оказавшись в саду с фонтанами, двигайтесь к двери на заднем плане (не обращая внимания на ответвление вправо). В церкви можно сыграть на органе, после чего следует подняться по лестнице с правой стороны экрана. Возбравшись на деревянный мостик, пробегитесь к сверкающему предмету, а свалив его вниз, вернитесь к Точке в саду.

Основная группа: возвратившись в подвал, справа подберите ключ от оружейной, отпирите им ранее запертую правую дверь.

Босс: Гаргантюа (голова)

HP: 10,626

Слабость: Holy

Можно вытянуть: Esuna, Haste, Bio

Босс: Гаргантюа (левая рука)

HP: 6,884 Слабость: Holy

Можно вытянуть: Shell, Protect

Босс: Гаргантюа (правая рука)

HP: 6,884

Слабость: Holy

Можно вытянуть: Bio, Demi, Quake, Regen

Вызвав Сирену, остановите ход их заклинаний, затем просто добейте гадов Александром.

Босс: Гаргантюа (весь)

HP: 15,000

Можно вытянуть: Flare, Bio, Quake, Libra, Cerberus

Усиьте статус-защиту, этот босс любит играть с различными изменениями статуса персонажей. Почаще лечитесь и применяйте Суперприем Скволла. «Освободите» функцию использования предметов или возрождения павших компаньонов.

Вспомогательная группа: из сада вернитесь в главный холл и следуйте в дверь на втором этаже, где еще не были. Спуститесь налево, пройдите мимо первой зеленой Точки и задействуйте вторую, что расположена около лифтов.

Основная группа: заберитесь о лестнице слева, пройдите мимо сейв-пойнта в лифт.

Вспомогательная группа: поднявшись на второй этаж, в комнатке слева подберите ключ от водного шлюза. Вернитесь в лифт и переключитесь.

Основная группа: снова вернитесь в подвал Замка. Пусть Скволл дернет рычаг за дверью слева, регулируя уровень воды. Теперь вы можете забрать блестящий предмет из

фонтана в саду, это ключ от кладовой. Войдя в банкетный зал, станьте на Точке Переключения справа — так люстра не опустится.

Опционные события: прежде чем направляться в банкетный зал, загляните в церковь. Зажмите все восемь клавиш органа одновременно. Вернитесь к фонтану и идите направо — открылся новый путь (ранее закрытый стальными воротами), в конце его вы найдете «камень Розетты» и короткую дорогу в подвал.

Вспомогательная группа: отступив на экран назад, слева в темном коридоре отыщите еле заметную дверь. Внутри кладовой находятся четыре гроба. Начинайте осмотр.

Босс: *Катобленас*

HP: 31,500

Слабость: *Earth, Water*

Не боится: *Thunder*

Можно вытянуть: *Meteor, Alexander*

С элементарной атакой свяжите Quake или Auga и вызывайте Братьев и Левиафана. Комбинация Meltdown-Auga-»Стрельба» (Суператака Ирвина) тоже работает неплохо. Сделайте доступной еще одну функцию меню и возвращайтесь в главный холл. Снова, уже в который раз, взберитесь по лестнице, пройдите через северную дверь, по висящей смиренно люстре. На балконе вас встречает свеженький противник.

Босс: *Криста*

HP: 12,000

Не боится: *Blizzard*

Можно вытянуть: *Holy, Carbuncle*

Любит контратаковать на каждом ходу. Проводите Суператаки. Под конец Криста может выкинуть сюрприз — внезапную Ultima, будьте к этому готовы. «Отоприте» функцию вытягивания магии и идите в Точку Переключения в главном холле.

Основная группа: в церкви заберитесь наверх по лестнице справа, перейдите деревянный мостик, войдите в левую дверь (лестница справа ведет в тупик). На первом этаже часовой башни находится невидимый сейв-пойнт. Добравшись до раскачивающегося колокола, запрыгните на него (кнопка ●), а оттуда переберитесь на наружный край башни.

Босс: *Тиамат*

HP: 89,800

Не боится: *Fire, Thunder, Wind*

Можно вытянуть: *Flare, Eden*

Серьезный соперник, «снимающий» некоторыми приемами по 4000 HP (это при том, что у вас правильные Связки!). В начале сражения укрывайтесь за Shell и быстро полощите его комбо Meltdown-Auga-»Рендзокукен». Если успеете провести упомянутые приемы два раза подряд, считайте, что избежали крупных неприятностей. Цербер, кстати, может помочь с Auto-Haste. После победы сделайте доступной последнюю из ранее отнятых функций, вернитесь на колокольню, заберитесь с колокола на вьющуюся дорожку наверх. На развилке потяните из источника магию Stop и двигайтесь на юг.

Основная группа (продолжение): пробегите по стрелкам часов, спуститесь, пройдите вправо, еще раз спуститесь по лестнице. Мост, на котором оказалась команда, ведет прямо в зал Ультимеции. Сохранитесь, закупите все необходимое (поможет Тонбери с его «вызовом магазина»), проведите поледнюю проверку Связок магии и Хранителей. В добрый путь!

Опционные события: в Замке прячется еще один жутко крутой босс, Омега-Оружие. В отличие от своего младшего братца, Ульги́ма-Оружия, он, простите, дерет задницу настолько профессионально, что многим игрокам могут потребоваться долгие месяцы, чтобы одержать над ним верх.

Для тех, кто все-таки уверен в себе, приведем список необходимых причиндалов: 20 «геройских лекарств» (обмениваются на карту Лагуны), заклинание Death, связанное с защитой статуса (при условии, что у кого-то в вашей команде уровень делится нацело на пять — lv. 65, 70 или 100), заклинание Meltdown, десять «Ауга-камней» (или магия Ауга) плюс высокий защитный рейтинг и максимум HP (255 и 9999) у Скволла.

Для того чтобы обратить на себя внимание Омега-Оружия, возьмите первую группу персонажей и установите ее на Точке Переключения в саду с фонтаном снаружи церкви. Пусть члены второй группы идут в Восточное крыло Замка, к колоколу рядом с картинной галереей. Звоните один раз и быстро становитесь на ближайшую зеленую Точку. Основной группой идите в цехов, где уже сидит...

Особый босс: Омега-Оружие

HP: 750,000+

Не боится ничего

Можно вытянуть: Flare, Holy, Meteor, Ultima

В его распоряжении приемы вроде «Пламени Мегидо» (отнимает 9998 HP у каждого героя), «Столба Света» (9999 HP) и сверхмощного «Террабрейка», избавляющего жертву примерно от 12.000 HP. К счастью, «геройское лекарство» позволяет успешно бороться с вышеописанными ужасами, делая одного из персонажей неуязвимым. Победив босса, вы получите опцию «Доказательства Омеги» в обучающем режиме игры.

Простой метод: в самом начале Омега проведет Death 5-го уровня, защититесь от этого заклинания. Зель и Риноа пусть прибегают к помощи «геройского лекарства», а Скволл должен будет провести свой излюбленный Meltdown. На следующем ходу последует Meteor, будет шанс полечить Скволла обратно до 9999 HP (умение Левиафана «Восстановление» придется как нельзя кстати). Кто-нибудь еще может навести на Скволла Haste, но сам Скволл должен оставаться с полностью накопленной линейкой времени. Омега, скорее всего, уменьшит здоровье Скволла до 1 HP «Факелом пыток». Делайте «Рендзокукен» и кормите парня «геройским лекарством». Теперь вашей основной задачей остается поддерживать всех в режиме неуязвимости, а Скволл будет постоянно обрушивать на босса свою Суператаку.

«Другой» метод: специально для игроков, у которых отсутствует запас труднодоступного «геройского лекарства». Разумеется, все ваши герои должны быть развиты до 9999 HP, иметь кучу лечащих и восстанавливающих заклинаний, плюс нужны очень мощные и хорошо накачанные Хранители (Эдем, к примеру). Карту Багамута можно поменять на 100 Megalixir-ов.

Омега всегда вступает в бой с магией Death 5 уровня, от которой следует защищаться в первую очередь. Вызовите Цербера, пусть все войдут в режим Triple, проведите комбинацию Meltdown-Ауга-«Рендзокукен». После того как босс сделает Meteor, лечите всех до максимальных 9999 HP. «Факел пыток» вновь уменьшит здоровье членов группы до 1 HP, но не лечитесь сразу. До того, как получите по шее Demi, все должны исполнить свои Суператаки и быстро восполнить здоровье. Далее начинайте вызывать Хранителей с высокими показателями здоровья, пусть примут на себя часть «Террабрейка». Если можете, снова повторите Суператаки. Омега опять примется за Demi, продолжит нападение «Омега лучом» — кто-то из вашей команды погибнет. Верните его (ее) к жизни заклинанием Full-life и снова лечите всех до максимума. Далее атаки Омеги перестают быть предсказуемыми, и вам придется полагаться лишь на собственную интуицию, угадывая, когда следует делать Суператаку, а когда лечиться. Удачи!

Вернемся же к основным событиям игры. Ультимеция придет в бешенство из-за того, что SeeD вмешивается в ее планы пространственно-временного господства над миром. И грянет сражение. Участники (включая Скволла) выбираются в свободном порядке, по-

этому следите за балансом своих Хранителей. Погибших Ульгимеция будет убирать с поля боя, вызывая «Ангела». Подряд необходимо победить несколько инкарнаций ведьмы, и если у вас в наличии «геройские лекарства», пришел черед их активно применять (в конце концов, это финальная битва!)

Босс: Ульгимеция

HP: 43,000

Слабость: Poison

Не боится: Holy

Можно вытянуть: Haste, Slow, Reflect, Demi

Первая и самая легкая форма Артемисии «выносятся» давно испытанной комбинацией Meltdown-Auga-«Рендзокукен». В пылу сражения не забудьте, впрочем, «навесить» на свою команду связку из Triple, Protect, Shell, Haste, Regen (подойдет спецприем Квистис «Могучая защита»), а затем Auga, если возможно. Ульгимеция попытается расстроить вашу формацию, использовав Quake и прием «Буря» (изменения статуса и ошутимая потеря HP), ответьте на это дружным поглощением Megalixir-ов (меняйте карту Багамута).

Босс-Хранитель: Гривер

HP: 110,000+

Не боится: Earth, Poison

Можно вытянуть: Bio, Quake, Tornado

Гривер любит играть со статусом противника, воровать заклинания. Часто пользуется Demi и «Смертным приговором». От последствий второго заклинания избавляйтесь, тратя Remedy Plus или Megalixir, и «мочите» зверя «Рендзокукенами» (не забывая обнулить вражескую защиту Meltdown-ом). Еще хорошо работает связка Ultima+Triple, но предварительно стоит выучить умение Эдема Expendx3-1. Начиная с этого босса, дальнейшие инкарнации Ульгимеции смогут убивать ваших Хранителей одним ударом, следовательно, их вызов теряет всякий смысл.

Босс: Ульгимеция-Гривер

HP: 160,000+

Можно вытянуть: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Ульгимеция в связке с Гривером — гремучая смесь. Третья форма босса пользуется Tornado и Meteor, плюс иногда «отключает» какое-либо заклинание у одного из персонажей (представьте, что лишились возможности использовать 100 штук Full-life! Страшно стало?), это влечет за собой и потерю Связки (если Full-life были связаны с HP, например). Иногда прилетают маленькие «помощнички» (9000+ HP), из которых можно тянуть Esuna. Придерживайтесь тактики Meltdown-Auga-«Рендзокукен», и рано или поздно она падет (если часть босса отвалилась — значит, близка ваша победа!).

Финальный босс: настоящая Ульгимеция

HP: 250,000+

Можно вытянуть: Holy, Flare

Босс: Ульгимеция (нижняя половина)

HP: 16,000+

Можно вытянуть: Apocalypse

Ульгимеция в своей финальной ипостаси имеет намного больше наступательных приемов, нежели защитных. Атака «Адский суд» оставляет у всех ваших персонажей по одному HP. Это, однако, позволяет легко проводить Суператаки, Скволла можно поднимать на ноги «геройским лекарством» и постоянно пользоваться его «Рендзокукеном». Еще Ульгимеция не преминет кинуть в вас Ultima и Flare, а когда в активный боевой процесс вступит ее нижняя половина, она начнет оттуда тянуть Apocalypse, снимающую у

всей команды примерно 3500 HP. Еще эта гадина будет практиковать изъятие у вас всего списка дозволенной к использованию магии. Поэтому положите на народную комбинацию Meltdown-Aura-«Рендзокукен» и лечитесь сразу же после того, как ведьма проведет очередной «Адский суд» — следующим ее ходом вполне может стать Ultima. Постарайтесь сбросить со счетов ее нижнюю часть как можно быстрее — это бой, который затягивать нельзя.

Одержав верх над Ультимецией, вы станете зрителем потрясающей по красоте финальной заставки, служащей достойным венцом такой отличной игры, как Final Fantasy VIII.

Firo and Klawd

Любимейшая тема американских боевиков — два принципиально разных напарника, которые вынуждены объединиться волею обстоятельств (и против всякого желания!) для того, чтобы разоблачить преступную организацию и спастись самим. Теперь перед нами своеобразная пародия на эти мотивы. Орангутанг Firo, один из лучших офицеров города New Yak City, оказывается перед необходимостью объединить усилия с котом по имени Klawd. Оба персонажа хорошо знают город и законы улиц. Оба вооружены до зубов, и оба понимают, что в случае неуспеха их предприятия им обоим грозят очень серьезные неприятности. Но те, на кого отважные борцы с преступностью подняли мохнатые лапы, вовсе не собираются так просто отказаться от легких денег, которые они делают на улицах New Yak City. Нашим героям будут противостоять около трех десятков типов оппонентов, у каждого из которых свой собственный стиль и характер. Вам предстоит частым гребнем прочесать пронизанный нитями коррупции город от широких аллей центрального парка до заполненных мусором задних дворов. Повсюду на детективов будет сыпаться град пуль. В конце концов оба персонажа окажутся в таинственном особняке Kingpins Mansion, где им предстоит встретиться с главой преступного синдиката города.

Пароли уровней

Back alley	MOOMIN
Back street	MOONPIG
Back street B	MOONPINGEON
Back roof	SNUFFKIN
Main street	LITTLE_MI
Main street B	LITTLE_MO
Vinnie's scrap yard	SOUP♦RAGON
Vinnie's scrap yard B	SUPER♦RAGON
Construction	CBOBUNAABAASY65X

Советы

В Beer's Bar разберитесь со всеми нормальными противниками, но не трогайте красную мышь. Запрыгните на сцену, заберите плакат и двигайтесь к дальней стене. Идите вверх и немного вниз, пока вы не получите жизнь. Теперь спрыгните со сцены и подойдите к крайнему правому углу стойки бара. Ударьте собаку, сидящую там. Теперь вы сможете без проблем выйти на центральную улицу вместо того, чтобы уходить дворами.

И еще один совет: всегда проверяйте те места, которые вы не можете видеть. В большинстве случаев, если туда удастся зайти, то сможете взять там дополнительную жизнь или еще что-нибудь приятное.