

FINAL FANTASY IX

Прежде чем приступить к описанию прохождения, позволю себе дать несколько полезных советов. Первый и основной — почаще сохраняйте игру. Очень обидно бывает переигрывать тот или иной эпизод целиком из-за одной нелепой ошибки и одного пропущенного save'a. Внимательно относитесь к распределению различных предметов экипировки — в конце концов, от этого зависят навыки ваших персонажей.

Помните о том, что даже в самом полном прохождении невозможно перечислить все дополнительные квесты и скрытые предметы, а значит, не стоит прекращать самостоятельные поиски. Надеюсь, игра доставит вам столько же удовольствия, сколько и мне...

Прохождение первого диска

Раздел 1: В представлении не нуждается...

Мы начинаем игру в абсолютной темноте. В верхней части комнаты можно найти **47 Gil** и **Potion**. После этого мы зажигаем лампу и выбираем имя для нашего персонажа (в прохождении будет использоваться его сюжетное имя — Зидан). К нам присоединяются остальные члены воровской шайки, и в этот момент в комнату вваливается какой-то тип в маске.

Бой обещает быть не слишком сложным, поэтому не стоит тратить на него какие-либо предметы или заклинания — достаточно просто атаковать. Стянуть у этого парня можно разве что какой-нибудь **Potion**. После того как он снимает маску, мы празднуем победу и знакомимся со своим главарем. В хитром плане похищения принцессы Гарнет Зидану отводится весьма важная роль — собственно, само по-

хищение (второй ответ). Интересно, почему эти ребята используют целый кукольный театр при подготовке такого преступления?

Раздел 2: Великий план

Теперь мы управляем самым настоящим черным магом. Прежде чем двигаться дальше, стоит подобрать пару полезных предметов, валяющихся неподалеку. За бочками мы находим **Potion**, в доме напротив бочек у кровати слева — **9 Gil**; под столом рядом с лестницей лежит еще один **Potion**, а в шкафчике наверху — **Fang Card**. Прогулявшись к югу от входа во дворец и обследовав дальние здания, мы находим карты **Lizard Man** и **Sahagin**. И, наконец, еще один **Potion** лежит слева, за корзинами с фруктами и хлебом.

Переходим в следующую часть города. В таверне в крайней бочке слева мы находим карту



pudding, затем заглядываем в освещенный проход для того чтобы получить **27 Gil**. Забрав очередной **Potion** из бочки справа, мы выходим из таверны и отправляемся к кассе, которая находится в центре площади. Так великолепно начавшийся день резко портится после того как контролер объявляет наш билет фальшивым. В качестве утешения он дает нам карты **Goblin Card**, **Fang Card** и **Skeleton Card** — но, конечно же, они не могут сравниться с королевским шоу.

Прежде чем попытаться придумать еще какой-нибудь способ проникнуть во дворец, стоит собрать еще несколько полезных предметов. Видите девочек со скакалкой? Давайте попросим их позволить Виви присоединиться к игре. **20** успешных прыжков принесут нам **30** золотых, за **50** мы получим





можем найти немного золота (три кучки, если быть точным). Закончив испытывать нервы Виви прогулками по хлипким досочкам, подвешенным на вполне приличной высоте, мы прячемся за спинами зрителей и готовимся смотреть шоу.

Представление начинается. Этот бой лишь с очень большой натяжкой можно назвать настоящим — урон, который получают персонажи на сцене, минимален. Избавившись от стражников, мы быстро побеждаем короля и переходим к очередной мини-игре. Сражаясь на мече перед сидящими в партере придворными, мы должны привлечь внимание как можно большего числа



зрителей, быстро и точно повторяя предложенные комбинации клавиш. Выбив 100 из 100, мы получаем в награду 1000 золотых. После этого мы вновь возвращаемся к Зидану, который уже находится в покоях королевского дворца...

Раздел 3: Королевский замок

Поднявшись по лестнице на второй этаж, мы сталкиваемся с очаровательной девушкой, которая куда-то очень спешит. Да это же прин-

цесса! Незадачливые похитители устремляются следом, а мы знакомимся с двумя шутами и начальником королевской стражи — рыцарем Адельбертом Штейнером. Им-то мы и будем управлять с этого момента, тщетно пытаясь отыскать пропавшую принцессу. Для начала стоит спуститься вниз по лестнице и заглянуть в ту комнату, где Зидан со своим напарником раздели двоих стражников. Отругав тунеядцев, мы просим мугла сохранить игру и находим в углу **Phoenix Down**. Поднимаемся наверх и заглядываем в тронный зал для того чтобы по-



лучить из рук самой королевы **Silk Shirt**. Вновь спускаемся вниз, идем прямо и спускаемся вниз по лестнице к выходу из замка. У фонтана поворачиваем налево, заходим внутрь сторожевой башни и по бесконечно длинной винтовой лестнице поднимаемся наверх. Здесь Штейнера ждет приятный сюрприз: он видит беглецов. Впрочем, радость длится недолго: ухватившись за веревку с флагами, принцесса прыгает вниз, а следом за ней этот трюк повторяет хвостатый похититель. Что остается делать верному рыцарю? Прыгать следом!

А управление тем временем переходит к Зидану. Принцессе в очередной раз удалось сбежать, но мы-то теперь на родном корабле, так что догнать ее не составит особого труда... если, конечно, нам не будут мешать. Кое-как отвязавшись от Руби, мы несемся вниз по лестнице и оказываемся в той самой комнате, где начинали эту игру. Принцессе надоело убегать — она признается в том, что она это она, и умоляет Зидана... похитить ее?! Этой девушке ни в чем нельзя отказать :). В дверь ломится почувствовавший неладное Штейнер, а мы тем временем выбегаем в со-



Sabotendar Card, Samurai Card — награда за 100 прыжков, и, наконец, 200 прыжков приносят нам довольно сильную карту **Alexander**. Мы уходим с дворцовой площади влево и знакомимся с уличным оборванцем. Похоже, это наш единственный шанс не пропустить сегодняшнее шоу. Придется соглашаться :).

Проследовав за нашим новым приятелем (повелителем, господином) в часовню, мы встречаем там мугла и могли. Мугл — своего рода местный поч-



тальон, он помогает нам доставлять послания и посылки, а также сохранять игру. Могли — это что-то вроде бродячего торговца, встретив его, стоит покупать все, что у него есть, — другого такого шанса может просто не представиться. Сохранив игру, мы находим **Tent** в цветах слева от входа и **Potion** справа, а затем поднимаемся на верх колокольни. Пробираясь вслед за оборванцем по крышам, мы

седнюю комнату и прыгаем в люк. Верному телохранителю принцессы везет куда меньше: один из стражников делает вид, что он застрелен в проходе, и Адельберту приходится искать обходной путь. Тем временем мы попадаем в двигательный отсек, бежим налево и... натываемся на Штейнера. Драка №1. Все очень просто: нам достаточно лишь атаковать начальника дворцовой стражи, и через некоторое время с ним произойдет небольшой конфуз. Бой заканчивается под аккомпанемент прыгающих по комнате оглопов, и мы выбегаем на сцену.

Представление продолжается, но на этот раз актерам приходится серьезно импровизировать. Внезапно появившаяся на сцене принцесса кидается в объятия к любимому Маркусу. Король в гневе: «Принцесса выйдет замуж за принца Шнейдера!» Но для этого «принцу» придется немного потрудиться. Драка №2. На этот раз в бою против «принца Шнейдера» нам помогает случайно оказавшийся на сцене Виви. После первого же огненного заклинания, запущенного грозным черным магом, оба стражника покидают своего начальника и спасаются бегством. Через некоторое время сдается и сам Штейнер, и летающий корабль медленно отчаливает от королевского замка Александрии.

Впрочем, у королевы Брахны на этот счет совсем другое мнение. Позабыв о том, что на корабле может находиться ее любимая и единственная доченька, правительница Александрии приказывает открыть по летающему театру огонь на поражение и задержать его любой ценой. Супероружие королевы — гигантская Бомба с радостно оскаленной физиономией — устремляется к летающему кораблю и зависает в воздухе за спи-



ной у Штейнера — готовится ко взрыву. Ничего не подозревающий телохранитель тем временем начинает **Драку №3**, которая мало чем отличается от всех предыдущих. Продолжая атаковать Штейнера обычным оружием и огненными заклинаниями, мы время от времени предлагаем ему обернуться и посмотреть за спину. Уф, наконец, подействовало. Однако гигантская Бомба выбрала как раз этот момент для взрыва. Огненное облако накрывает корабль. Королева торжествует... и напрасно, потому что летающий театр оказывается куда крепче, чем можно было предполагать. Изрядно потрепанный корабль величественно покидает Александрию, по дороге повалив уже знакомую нам колокольню.

Раздел 4: Злой лес

Королева Брахна снаряжает погоню за похитителями, а летающий корабль тем временем совершает аварийную посадку посреди глухого леса. Зидан, который ухитрился выпрыгнуть в момент приземления, подбегает к кораблю —



и у нас появляется возможность выяснить, что же случилось с пропавшей принцессой и магом Виви (в игре эта система называется **АТЕ** — в некоторых случаях мы можем наблюдать за событиями, одновременно происходящими в разных уголках мира). Ничего хорошего — судя по всему, кто-то собирается их съесть. Однако, прежде чем сломя голову мчаться на помощь, стоит слегка прокачать нашего персонажа. Подобрав лежащий рядом со сваленными в кучу жертвами кораблекрушения **Phoenix Down**, мы просим мугла сохранить игру и проходим через огромный полый ствол дерева в правом нижнем углу экрана.

Обитатели лесной чащи предоставляют нам великолепную возможность поднять уровень Зидана и заполучить некоторое количество весьма полезных в хозяйстве предметов. Практически у любого из них можно стянуть **Potion**, а если повезет, то и **Tent** — а еще у хвостатого ворихи имеется способность **Flee**, которая в случае опасности помогает ему сбежать от противника (правда, здесь таких ситуаций явно не предвидится). После того как уровень нашего персонажа поднимется как минимум до 5, можно бежать дальше для того чтобы сра-

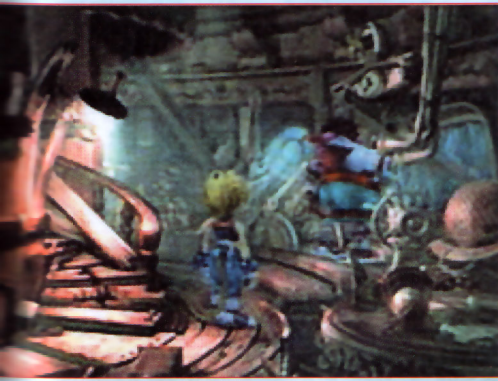


зиться с представителем местной разумной фауны, удерживающим принцессу в некоем подобии клетки у себя над головой. Тварь будет по максимуму пользоваться своим положением, время от времени вытягивая у принцессы жизненные силы — ну а нам придется внимательно следить за этим и изредка подлечивать Гарнет с помощью **Potion**. И, конечно же, бить морду лица противнику. Первый раз за все время игры Зидан входит в **Trance** и, по-



мимо более сильных атак, может использовать один из суперударов — **Free Energy**. Стоит это удовольствие всего **10 MP**, и пары таких атак вполне достаточно для того чтобы мерзкая тварь сбежала вместе с принцессой. Рано праздновать победу — несколько секунд спустя еще один «хышник» свешивается с дерева и хватается Виви. Теперь нам приходится спасать уже черного мага, правда, в отличие от принцессы, он не сидит сложа руки, а постоянно атакует врага своими огненными заклинаниями. Зидан давно уже вышел из транса, так что ему и Штейнеру придется просто атаковать противника и изредка подлечивать Виви (информация о том, сколько **HP** у него осталось, появляется на экране каждого нанесенного ему урона). Имея достаточный запас **Porion**, можно попытаться стянуть у врага **Broad-sword**, но это уже не принципиально. Тварь наконец-то издыхает, выпустив напоследок облако дыма в лицо Штейнеру и Виви.

Они приходят в себя уже на корабле — все еще не отошедший от пережитого ужаса Виви и рвущийся спасти принцессу Адельберт Штейнер. Оставим их на некоторое время... Зидан только что закончил весьма неприятный разговор с главварем своей шайки и получил строгий приказ носа не высовывать за пределы корабля. Что ж, это мы еще посмотрим. Достав из сундука, лежащего рядом с рулевым колесом, **Bronze Gloves**, мы спускаемся вниз по винтовой лестнице и просматриваем несколько **АТЕ**, из которых узнаем о Руби, о моральных терзаниях Адельберта Штейнера и о судьбе куклы, изображающей принцес-



су Гарнет. Возле двери слева стоит сундук, в котором находится **Wrist**. Заглянув в комнату справа, мы смотрим на спящего Виви, забираем из сундука **Ether** и поднимаемся на верхний ярус кровати для того чтобы найти **116 Gil**. После разговора с маленьким черным магом мы выходим из комнаты, и тут на Зидана находит черед воспоминаний... Черт возьми, но если она ему так нравится, почему бы просто не пойти и отыскать ее?! Поговорив с Блэнком, мы заходим в дверь слева и, достав из сундука **Ether**, спускаемся вниз по лестнице. В дальнем углу этой комнаты лежит **Rubber Helm**. Забрав его, мы заходим в дверь справа и начинаем будить босса. Конечно же, он не осуждает Зидана за желание спасти хорошенькую принцессу, но собирается основательно надрать ему задницу за нарушение приказа. На том и расстались... Зидан открывает стоящий рядом с полками сундук и достает оттуда **Potion**. После этого можно возвращаться в предыдущую комнату и приступать к дружеской разминке с боссом. Похоже, он не очень-то и хочет побеждать нас — то и дело спотыкается, атакует вполсилы. Вытащив у него **Iron Sword** и **Hi-Potion**, мы проводим несколько удачных атак и получаем официальное разрешение отправиться на поиски принцессы. Вот так бы сразу...

Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в комнату, где мирно спит Адельберт Штейнер, сжимая в руках куклу принцессы Гарнет. Разбудив ходячую грудку металлолома и вдоволь потрепав ему нервы, мы объявляем о начале совместного похода за принцессой — и отправляемся с этой радостной новостью к Виви. Нельзя сказать, что он в полном восторге от идеи о возвращении в лес, полный жутких монстров, но особого выбора у него нет. Спускаемся вниз по лестнице в ту комнату, где мы дрались с Баку, идем вниз и выслушиваем прощальное напутствие Блэнка. После этого мы вновь оказываемся за пределами корабля (нужно будет на секунду вернуться назад и забрать из стоящего рядом с Блэнком сундука **Leather Hat**). Попросив мугла сохранить игру, мы углубляемся в лесную чащу.

Мы еще не занимались процессом экипировки? Самое время сделать этой сейчас, когда у нас появилось так много новых и полезных предметов. Оптимизировав снаряжение всех членов отряда, мы возвращаемся к тому месту, где сражались с хищным растением, и идем дальше. После двух **АТЕ** мы оказываемся у лесного источника, вода из которого ПОЛНОСТЬЮ восстанавливает **HP** и **MP** всех наших персонажей. В пустом пне неподалеку прячется мугл. Нельзя упустить такую возможность — сохраняем игру и отправляемся на один-два экрана направо для того чтобы поднять уровень наших персонажей и получить массу полезных предметов. Вяжываясь во



все сражения с местными обитателями, мы вытягиваем у них многочисленные **Potion**, **Eye Drops** и тому подобные мелочи, время от времени возвращаясь к источнику для того чтобы сохранить игру и восстановить запас **HP** и **MP**. Небольшое замечание: большие летающие цветы будут стараться ослепить наших героев — не стоит этому противиться! Пускай себе развлекаются — все равно это никак не влияет на точность огненных заклинаний Виви и на новую способность Адельберта Штейнера — **Fire Sword**. После того как уровень большинства из наших персонажей поднимется до седьмого, мы в последний раз пьем воду из источника, используем **Eye Drops** для того чтобы вылечить слепоту, сохраняем игру и отправляемся обижать главного обидчика — очередное хищное растение, обитающее на третьем экране справа от источника.

Босс: Plant Brain

Уровень: 7
HP: 533
Gil: 486
MP: 1186
AP: 5

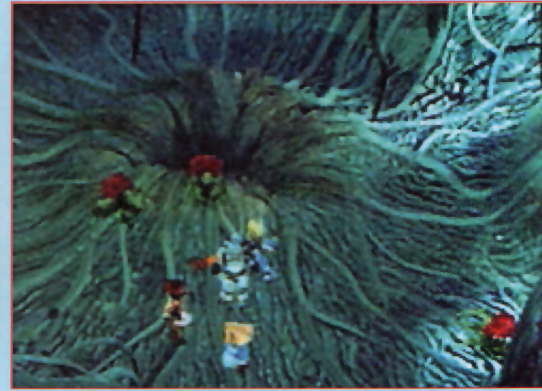
Предметы: 1 **Potion**, 1 **Phoenix Down**
Можно украсть: **Eye Drops**, **Iron Helm**
Атака: **Pollen**, **Thunder**, **Left Tentacle**, **Right Tentacle**
Слабость: **Fire**

В бою с этой тварью следует в основном полагаться на совместную атаку Штейнера и Виви — тот самый огненный меч. Вскоре к нам присоединяется Блэнк, который еще совсем



недавно высмеивал идею сражения с монстрами ради «какой-то девчонки», и совместными усилиями мы приканчиваем хищную тварь.

Самое время почувствовать себя героями, но не тут-то было — из дыры в земле внезапно появляются целые полчища зеленых пауков, и нам приходится спасаться бегством. Совсем избежать столкновений с ними не удастся, но пауки являются совсем уж несерьезными противниками для персонажей 7-го уровня. Другая проблема — их слишком много. К тому же вскоре оживает сам лес. Хищные когтистые лианы мчатся наперерез нашим героям, и

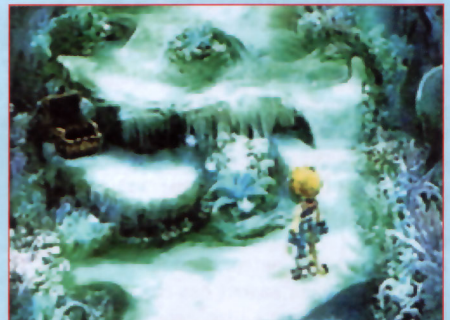


только каким-то чудом им удастся спастись. Не всем — Блэнк успевает кинуть Зидану полученную от капитана карту, а сам остается в окаменевшем лесу.

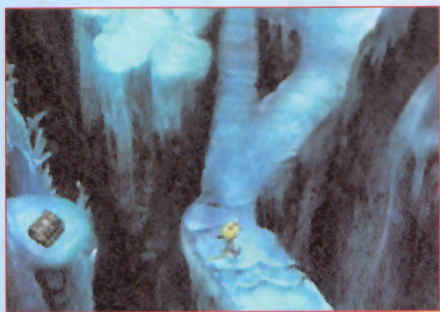
Путь назад закрыт — но у нас теперь есть карта, и, судя по ней, к югу от заколдованного леса находится какая-то пещера. Следующий день начинается с визита мугла — и мы наконец-то получаем первую часть справочной информации об игре. Стоит потратить несколько минут и внимательно изучить ее — даже вполне освоившись с управлением, в ней можно найти немало нового и полезного. После этого мы получаем в подарок особую флейту, с помощью которой можно призывать муглов, и оказываемся на карте континента **Mist**.

Раздел 5: Ледяная пещера

Прежде чем отправляться к пещере, стоит в очередной раз прокачать наших персонажей. Установив планку на **9-10** уровне, мы начинаем бродить по карте и сражаться с местными обитателями, набирая experience и полезные в хозяйстве мелочи. Время от времени стоит сохранять игру — для этого нужно сыграть на флейте (клавиша **■**) и вызвать мугла. Наконец, использовав один **Tent** для того чтобы восстановить **HP** и **MP** всем членам отряда, мы находим по карте Ледяную пещеру и заходим внутрь (для переключения режимов карты используется клавиша **SELECT**).



Стены из чистого льда, ледяные и цветы, и довольно кровожадные обитатели, которые больше всего на свете боятся огня. Соответственно, самыми полезными членами отряда оказываются для нас Виви с его огненными заклинаниями и Штейнер с огненным мечом. Больше всего ледяные твари любят насыпать на наших персонажей сон — это неприятно, но вполне терпимо; куда хуже заклинание под названием **HP-Switching** — в этом случае добрая сотня хит-поинтов отнимается у одного из наших персонажей и отдается и без того сильному монстру по фамилии **Wyerd**. Впрочем, если заканчивать каждый бой за две-три мощных атаки, проблем возникнуть не должно, а для того



чтобы избежать лишних столкновений, достаточно лишь внимательно следить за облачками белого пара и никогда не проходить сквозь них. Для того чтобы добраться до первого сундука, который попадаетеся нам на пути, нужно спрыгнуть вниз на одну ступеньку. Забрав **Tent**, мы переходим на следующий экран и идем направо. Здесь находится какая-то подозрительно выглядящая ледяная стена. Попросив Виви растопить ее огненным заклинанием, мы видим еще один сундук, в котором лежит **Ether**. Для того чтобы добраться до третьего сундука, нам необходимо обойти ледяные ступени справа и пройти под ними (осторожно — белый пар!). Забрав оттуда **Potion**, мы поднимаемся вверх по ступеням и переходим на следующий экран. Идем направо и поднимаемся вверх по ледяному бревну для того чтобы получить еще один **Potion**. Спускаемся вниз и приглядываемся к бревну повнимательнее. Виви удастся растопить лет так, что оно падает вниз, и мы получаем возможность добраться до нижнего сундука, в котором лежит **Mage Masher** (стоит сразу же вооружить им Зидана). Следующий сундук скрывается за ледяной стеной в верхней части экрана, в нем лежит **Elixir**.

Идем направо и переходим в следующий зал пещеры. В сундуке справа лежит **Phoenix Down**, левая дорожка приводит нас к ледяной стене, растопив которую, мы получаем возможность спуститься вниз к сундуку, в котором лежит **Leather Wrist** (стоит сразу же отдать его Виви). На следующем экране на развилке мы сворачиваем налево и, освободив из ледяного плена малютку-мугла, получаем следующую порцию справочной информации и возможность сохранить игру. Последнее, стоит отметить, будет совсем нелишним. Убедившись в том, что Зидан имеет максимальный запас **HP** и вооружен **Mage Masher**, мы возвращаемся к развилке и сворачиваем направо.

...Какой сильный ветер. Надо идти... идти... Но вот малыш Виви падает без сознания, следом за ним отключается Штейнер, принцесса. Зи-

дан сопротивляется дольше всех, но сил бороться с ледяным забытием у него явно не хватает... Его приводит в себя негромкий звук, напоминающий перезвон колокольчиков. Что это? Зидан медленно бредет к виднеющемуся справа проходу, и за ним его встречает **Black Waltz №1**.

Босс: Black Waltz №1

Уровень: 2

HP: 229

Gil: 339

MP: 9999

AP: 5

Предметы: 1 Hi Potion, 1 Phoenix Down

Можно украсть: Ether, Mythril Dagger

Атака: Fire, Thunder, Blizzard

Слабость: Fire

Босс: Sealion

Уровень: 3

HP: 472

MP: 9999

Можно украсть: Remedy, Silk Shirt

Атака: Wing, Blizzard, Tsunami

Слабость: Fire

Представьте себе малыша Виви в другой одежде, с крыльями и злобного до предела — именно с таким противником нам предстоит сразиться. Первый из черных магов, посланных королевой Брахной на поиски принцессы, не опускается до честного боя — он предпочитает воевать руками своих слуг. Вот и сейчас **Black Waltz №1** призывает себе на помощь ледяного гиганта **Sealion**, который способен одним ударом снести у Зидана до сотни **HP**. И что самое противное — драться с ним абсолютно бесполезно, потому что черный маг будет постоянно подлечивать его своими ледяными заклинаниями. Поначалу все атаки нужно сосредоточить на **Black Waltz №1**. Вытащив у него **Mythril Dagger** (он стоит небольшой задержки и нескольких потраченных **Potion**), мы наносим несколько мощных ударов и после гибели черного мага переключаем свое внимание на его любимого домашнего зверя. К тому времени Зидан наверняка должен уже войти в транс, а значит у него появится возможность использовать второй суперудар — **Tidal Flame**. С его помощью мы легко справляемся с ледяным гигантом и возвращаемся к своим друзьям, которые только-только начали приходить в себя. А где-то впереди нас поджидают еще двое **Black Waltz** — по крайней мере наблюдавшие издали за поединком королевские шуты в этом абсолютно уверены...

Поднявшись наверх, к выходу из пещеры, мы устраиваем короткий привал. Перед нами лежит небольшая деревушка Дали. Прежде чем спускаться туда, нам необходимо выбрать но-



вое имя для принцессы и научить ее выражать себя попроще. Ну вот, совсем другое дело, Даггер! Оказавшись на карте континента **Mist**, мы вызываем мугла и просим его сохранить игру — и затем отправляемся к виднеющейся на горизонте деревушке.

Раздел 6:

Большой секрет Дали

Деревенская гостиница находится в первом доме справа по главной улице. Разбудив портье, мы вчетвером занимаем единственный номер. Утром Зидан просыпается в одиночестве. Интересно, кто пел эту песню, которая его разбудила? Просмотрев **ATE**, в котором дети очень странно ведут себя по отношению к Виви, мы достаем **Antidote** из сундука в правом нижнем углу экрана и **Potion** из сундука, стоящего за цветами слева. Выходим в холл и сохраняем игру. Здесь нам предлагают посмотреть еще один **ATE**, в котором прин... Даггер пытается завести с пожилой леди светский разговор о жуках. Выходим из гостиницы — и нас ждет еще один **ATE**. Не зря мы не доверяли портье — похоже, этот парень узнал принцессу и собирается донести кому-то о подозрительных постояльцах. Мы отправляемся на поиски Виви. Куда же мог подеваться наш черный маг? Ах да, ведь он же так хотел посмотреть на ветряную мельницу. И действительно, мы находим Виви на северном конце деревни. Он кажется очень задумчивым и — вот чудо! — совсем не интересуется девушками. Договорившись встретиться с ним в гостинице, мы заглядываем в бар, который находится справа от ветряной мельницы, и закупаемся различными снадобрями. Еще один **ATE** — на этот раз Даггер пытается завести разговор с продавщицей в магазине, который находится напротив деревенской гостиницы. Скорее туда! Просим Даггера подождать нас в гостинице и покупаем себе еще один **Mage Masher**, а также лучшее оружие и доспехи для всех членов нашего отряда. Еще один **ATE** — весьма довольный собой портье, дожидаясь своих постояльцев, вновь укладывается на стойку и притворяется, что спит. Выходим на улицу и, подобрав лежащие под вывеской магазина **120 Gil**, возвращаемся в гостиничный номер. Даггер уже ждет нас там, а вот Виви почему-то нет... Как жаль, что Зидан не видел, как дети утащили куда-то нашего маленького мага. Тем временем нам показывают еще один **ATE**, в котором Адельберт Штейнер заканчивает уборку бара и спрашивает стоящую за стойкой девушку о том, как можно попасть из Дали в королевский замок Александрии.

Ролик заканчивается, а Виви все нет и нет. Придется пойти поискать его. Вернувшись на то место, где мы совсем недавно оставили маленького мага, мы никого там не находим. Что-то случилось! А тут еще эти странные звуки, доносящиеся из-под земли. И в самом деле похоже на чокобо. И вроде какой-то плач... Виви? Виви?! Что ты там делаешь? Кто-то посадил маленького мага в подземелье, и нам нужно срочно освободить его. Заходим внутрь ветряной мельницы и, забрав лежащий за жерновом **Aries**, открываем крышку люка и спускаемся вниз — сначала по лестнице, затем на «лифте». Сундук — а в нем лежат **156 Gil**. Забрав их, мы идем прямо — и сразу же прячемся за огромной бочкой для того чтобы подслушать весьма странный разговор... Виви уведат



на наших глазах — Даггер едва успела удерживать Зидана, который бросился ему на помощь. После того как дети уходят, мы возвращаемся на то место, где стоял Виви, и достаём из сундука **Potion**. В сундуке внизу справа лежат **Eye Drops**. Забрав их, мы переходим на следующий экран. Здесь в бочке прячется мугл. Попросив его сохранить игру, мы забираемся на пирамиду из ящиков и открываем стоящий сверху сундук, в котором лежит **Ether**. Спускаемся вниз и пинаем ногой старую лебедку. Сверху падает еще один сундук, в котором мы находим **Potion**. Перебираемся на следующий экран, взбегаем по лесенке слева, взбираемся на ящики и, пробежав по доске, достаём из сундука **Iron Helm**. Спускаемся вниз, из сундука, стоящего в центре комнаты, достаём **Leather Wrist** и переходим на следующий экран.

Что это?! Из ящика неподалеку от входа доносятся чей-то плач. Виви! Но зачем тебя посадили в эту коробку? Перед дверью в верхней



части экрана стоит сундук, в котором лежат **95 Gil**. Забрав их оттуда, мы открываем дверь и сражаемся с тремя довольно сильными тварями, которые неустанно кастанут на нас свои заклинания. Одержав победу, мы собираем трофеи в виде аж **33 Exp**, а также трех сундуков (один находится за машиной), в которых лежат два **Phoenix Down** и один **Potion**. Интересно, для чего все-таки предназначена эта машина? Вернувшись в главный зал, мы идем направо и видим, что конвейер приводит в движение чокобо, бегущий в колесе за подве-

шенным на нитке овощем. Час от часу не легче — и почему они не использовали обычный двигатель? Ответ мы получаем на следующем экране — из яиц вылупляются МАГИ!!! Внешне почти неотличимые от Виви, только иначе одетые и абсолютно неподвижные, они движутся над лентой транспортера. Куклы? Хотелось бы надеяться. Но пора где-нибудь спрятаться — кто-то идет. Спрятаться удастся внутри одного из механизмов, после чего нас всех пакует в ящики и собираются грузить на корабль.

Тем временем управление переходит к Штейнеру, который пытается узнать у старика, когда прибывает грузовой корабль. Так и не добившись ответа от этого упряма, мы сбегает вниз по лестнице и достаём из спрятанного за телегой сундука **Hi-Potion**. Старик неторопливо спускается следом и заходит в свой дом. Бежим следом. Чашечку кофе? НЕТ!!! Когда прибывает этот чертов грузовой корабль? Уже здесь?! Так почему же... ладно, спасибо. Мы мчимся на окраину деревни, где только что приземлился грузовой корабль, — но при виде закованного в броню Штейнера дети разбегаются, оставив его наедине... с говорящей бочкой! Обойдя ее со всех сторон, он совсем уже было собирается проткнуть ее мечом — когда бочка внезапно падает сама собой, и из нее выбираются Зидан, Виви и Даггер. Справившись с удивлением, Штейнер решает действовать хитростью и довольно неуверенно заявляет о том, что грузовой корабль отправляется в регентство Линдблум. Да-да, честно. А на погрузочной площадке тем временем появляется **Black Waltz №2**.

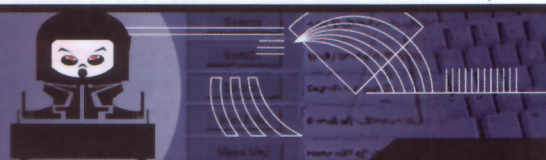


Босс: Black Waltz №2

Уровень: 6
HP: 1030
Gil: 441
MP: 3017
AP: 5
Предметы: Ether
Можно украсть: Leather Plate, Steepled Hat
Атака: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Teleport
Слабость: -

Он куда сильнее своего предшественника и, в отличие от него, довольно болезненно реагирует на магию — очень удивляется и говорит ласково: мол, смотрите как надо — после чего атакует нас куда более сильными заклинаниями. Соответственно, в этом бою Виви отдыхает, Штейнер использует магический меч, а Даггер лечит всех своей магией. Зидану поручается ответственное задание — стаять у **Black Waltz №2** два весьма полезных предмета экипировки — **Sleepled Hat** и **Leather Plate**. Одержав победу над весьма

В ПРОДАЖЕ С 18 ЯНВАРЯ



www.xaner.ru

NOVYI RELIZ!

FREE INET
новый способ

UPGRADE
комп за 600\$

ИНТЕРНЕТ
с чего все начиналось

VMWare
работай в 2 системах!

СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

ЯЩИК ДИВА НАХАЛЯВУ!

УЗН уже не начинается, а идет полным ходом. Так что хватить оттягиваться и начинай заниматься делом. А мы тебе, со своей стороны, максимально поможем превратить это "дело" в удовольствие.

Мы расскажем:

- Откуда есть пошел, взялся, протянулся и вообще возник Интернет
 - Как собрать комп за **600\$**
 - Как, с помощью **VMWARE**, работать в **Пинухе** из под Виндов
 - Как поиметь **халаявный инет!** (новый способ)
 - Все о нашем новом релизе **X-shares** или **Legion по-русски**
 - Как на своем сайте сделать **приватную зону** "для своих"
 - Как воевать в локальных сетях
 - Как устраивать заповядники в гостях
 - Кто такой **Дьявол** и почему он один из папиков Кваки
 - Как приколоться в военкомате
- Читай! И твои скринсейверы будут глючными и суними, даже в критические дни!**

удивленным черным магом, мы ненадолго возвращаемся в деревню.

Проверяем экипировку всех членов нашего отряда, лечимся и просим мугла в гостинице сохранить игру. Затем, миновав весьма удивленного тем, что нас еще не схватили, портье, отправляемся обратно на поле (справа от бара), а оттуда — к грузовому кораблю. Штейнер проявляет несвойственную ему расторопность и вызывается бежать договариваться с командой корабля. Подозрения Зидана и Даггер перерастают в уверенность — верный телохранитель солгал своей госпоже и собирается любым путем доставить ее обратно в королевский замок Александрии. Впрочем, Зидана, похоже, это волнует меньше всего — во всяком случае, когда корабль собирается улечь без них, он командует Виви и Даггер забираться на борт.

Итак, мы летим. Виви не очень хорошо чувствует себя на высоте. Он заходит в кабину,



Даггер идет следом — и почти сразу же выбегает обратно. Что случилось? Ничего особенного — вся команда корабля состоит из тех самых черных магов с конвейера, которые ведут себя как самые настоящие роботы: не дышат, не разговаривают и, кажется, не обращают ни на кого внимания. Малыша Виви все это очень задевает. Управление переходит к Зидану. Он бежит в дальний конец отсека и поднимается по лестнице на верхнюю палубу. Там на досках лежит Адельберт Штейнер, не переставший укорять себя за то, что он не смог выполнить свой долг. После того как мы сообщаем ему о том, что принцесса находится на борту корабля, он резко веселеет, сообщает Зидану о том, что теперь его непременно повесят — словом, предается радостным мечтаньям. Мы же бежим налево — в капитанскую рубку — и разворачиваем корабль. Команде это не нравится, и вскоре вокруг Зидана собирается целая толпа черных магов. Но и это пустяки по сравнению с **Black Waltz №3**, который внезапно появляется на верхней палубе и пытается обидеть Виви. Вот тут-то и происходит нечто странное — бесчувственные куклы, которыми все до сих пор считали созданных в Дали черных магов, внезапно встают на защиту своего живого собрата... и гибнут один за другим. **Black Waltz №3** не знает пощады и в считанные секунды расправляется с командой корабля. Покончив с этим, он переключает свое внимание на наш отряд.

Босс: Black Waltz №3

Уровень: 7

HP: 1128

Gil: 0

MP: 2080

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Linen Cuirass, Steeped Hat, Silver Gloves

Атака: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Thundara, Blizzara

Слабость: -

На этот раз с боссом будут сражаться все, кроме Даггер — принцесса остается в рубке для того чтобы управлять кораблем. По счастью, Виви очень вовремя входит в транс и может использовать свою суперспособность, которая позволяет ему кастовать заклинание дважды за один ход. В бою против черного мага крайне эффективен также огненный меч Штейнера — но с его использованием стоит повременить до тех пор, пока Зидан перетаскает у противника все полезные предметы. Враг использует довольно сильные магические заклина-



ния, которые наносят урон сразу всем членам нашего отряда, так что использовать Potion придется частенько. Как бы то ни было, бой так и не заканчивается нашим полным триумфом — побежденный, но не сломленный **Black Waltz №3** улетает для того чтобы занять место клоунов за штурвалом небольшого «истребителя» и продолжает атаковать наш корабль в одном из самых красивых роликов игры. Однако Виви удается отразить основную атаку противника, а после этого два корабля влетают в закрывающиеся Южные Врата, и вылетает оттуда только один из них — наш. Мы прибываем в регентство Линдблум — город размером с целую страну...

Раздел 7:

Регентство Линдблум

Оказанный нам прием никак нельзя назвать чересчур радушным — во всяком случае, поначалу стражник решительно отказывается признать принцессу Гарнет, и лишь своевременное появление министра Артании спасает наглеца от гнева Штейнера, а Линдблум — от международного скандала. Впрочем, стражника можно понять — не каждый день в замок прибывают на полуразвалившемся корабле принцессы в компании одного рыцаря, одного хвостатого оборванца и одного черного мага. Но как бы то ни было, нас ждет аудиенция у регента Сиды. Однако прежде чем последовать за министром, стоит сохранить игру. Для этого в зале с фонтаном нужно подняться по лестнице справа, сделать несколько шагов по балкону второго яруса, зайти в проход слева и вновь подняться вверх по лестнице в комнату для гостей. Забрав из двух сундуков (один нахо-

дится слева от мугла, второй — справа от кровати) **Ether** и **Glass Armlet**, мы просим мугла сохранить игру и возвращаемся в зал с фонтаном. Отсюда мы идем в проход, охраняемый двумя стражниками, и готовимся ко встрече с регентом Сидом.

В общем, этого не ожидал никто. Штейнер поначалу чуть было не прибил нахального жука, неведомо каким образом оказавшегося на регентском троне. По счастью, взбешенного телохранителя вовремя успокоила принцесса, унававшая огромные усы «дядюшки Сиды». Министр Артания в свою очередь прояснил ситуацию. Итак, полгода назад некто неизвестный проник во дворец, после чего жена регента была похищена, а сам он превращен в оглопа. Такая вот печальная история. Впрочем, обо всем об этом можно будет поговорить завтра, а пока нужно пообедать и хорошенько отдохнуть. Есть во дворце Зидан не желает, и потому он отправляется в городской трактир, где его ждет встреча с Фреей. Тем временем принцесса беседует с регентом Сидом, который признается, что это он приказал команде Баку похитить ее из Александрии, а заодно рассказывает правдивую историю о том, как он стал оглопом :).

Наутро Зидана ждет очередной урок муглов (на этот раз речь пойдет о комбинировании предметов) и визит Виви, который решил отправиться в самостоятельную прогулку по городу. Выходим в коридор и просим мугла, сидящего возле кровати в соседней комнате, сохранить игру. Спускаемся вниз по лестнице и за колонной в левом нижнем углу экрана находим **163 Gil**. После этого мы можем выйти на улицу и посмотреть **АТЕ**, рассказывающий о похождениях провинциального рыцаря в большом городе :). Заходим в здание, которое находится напротив гостиницы, и здесь нас настигает очередной **АТЕ**, из которого мы узнаем о том, как Виви ходил по магазинам. Похоже, нам стоит последовать его примеру. Прогулявшись по улице (по пути стоит попытаться заглянуть во все дома и магазины в поисках полезных вещей и бесхозных сундуков), мы сворачиваем направо возле торговки, которая недавно предлагала свой деликатес Штейнеру, и в конце пути (левый верхний угол экрана в самом конце улицы) находим магазин синтеза. Здесь из двух **Mage Masher** (один из них нужно изъять из экипировки Зидана) всего за **700 Gil** для нас с радостью изготовят грозное оружие под названием **Ogre**. Проводить этот обмен стоит лишь в том случае, если Зидан успел выучить все новые способности **Mage Masher**. Скомбинировав все доступные предметы, мы возвращаемся на вокзал — здание напротив гостиницы — и садимся в аэротакси, выбрав в качестве пункта назначения Промышленный район.

Прибыв на место, мы поднимаемся вверх по лестнице и слева от выхода находим бесхозный **Leather Wrist**. Поднявшись вверх по лестнице в верхней части экрана, мы заходим в самый дальний дом, на втором этаже которого нас ждут **Mimic Card** и **Steepled Hat**. В таверне нет ничего нового — мы возвращаемся к аэротакси и летим в Театральный район. На выходе нас ждет очередной **АТЕ**, в котором рассказывается о преимуществе паровых двигателей. После того как он заканчивается, мы

бежим в правый нижний угол экрана и находим там **127 Gil**. Заходим в ближайший дом и, спустившись вниз по лестнице, достаём из сундука **Ore**. Возвращаемся на площадь, спускаемся вниз по лестнице слева и заходим в дом с часами. После **АТЕ**, из которого мы узнаём о том, как весело проводит время принцесса Даггер, у Зидана появляется возможность собрать лежащие в трех сундуках **68 Gil**, **97 Gil** и **282 Gil**, а также забраться вверх по лестнице и найти на кровати **Mini-Burmesia**. После этого мы можем выйти из дома с часами — на улице нас ждет еще один **АТЕ**, на этот раз о жизни команды Баку — и, спустившись вниз по лестнице, познакомиться с театральными фанатками, ожидающими своего кумира. Возвращаемся к аэротакси, берем курс на Деловой район и просим мугла на втором этаже гостиницы сохранить нашу игру.

Теперь мы вновь возвращаемся к аэротакси и отправляемся в королевский замок. Прибыв на место, идем в нижнюю часть экрана, поднимаемся вверх по лестнице и из дока для воздушных кораблей выходим в уже знакомый зал с фонтаном. А в гостевой комнате (той, где живет мугл) нас ждет сюрприз — принцесса исчезла, и Адельберт Штейнер, вне себя от гнева, традиционно обвиняет во всех грехах Зидана. Возвращаемся в зал с фонтаном и пытаемся подойти к лифту. Не тут-то было — стражник не желает нас пускать. Доступ к лифту разрешен лишь членам королевской семьи и их гостям... а также другим стражникам. Вновь поднимаемся на балкон и спускаемся вниз по лестнице перед входом в гостевую комнату. На скамейке слева сидит усталый стражник — заставив его под каким-то предлогом в гостевую

больше диких зверей, которых специально доставили туда для фестиваля. За каждого убитого зверя начисляются очки, набравший наибольшее количество очков выигрывает. На все удовольствие отводится всего двенадцать минут, так что придется торопиться. Прежде всего нам необходимо попросить мугла в гостевой комнате сохранить игру — одержать победу в фестивале с первой попытки будет не так-то просто. После этого мы бежим к аэротакси (наверх из зала с фонтаном, затем налево и вниз по лестнице), которое отвозит нас к месту старта — в Театральный район. Отсчет времени начинается с того момента, как мы садимся в аэротакси.

Для начала — немного общей информации. Путешествие на аэротакси из одного района в другой занимает у нас порядка 8 секунд, использование **Potion** — порядка двух секунд (если делать все быстро). В этой игре каждая секунда ценится на вес золота, и потому стоит избегать режима **Trance** — анимация съедает слишком много времени, а любое существо (кроме самого главного) и так погибает после одного удара нашей новой алебарды **Ogre**. В случае, если необходимо остановиться и подумать о том, куда же бежать дальше, игру **ОБЯЗАТЕЛЬНО** нужно поставить на паузу. И наконец, совсем не обязательно уничтожать ВСЕХ перечисленных ниже существ — если ответное на охоту время уже заканчивается, а разрыв между Зиданом и Фреей не так уж велик, можно просто попытаться убить главного монстра — за него сразу дают много очков. Итак, начинаем (в скобках после названия района указано примерное время прибытия):

Театральный район (11-51)

Сразу на выходе из вокзала один из монстров нападает на старика; расправившись с ним, мы останавливаемся перед лестницей и ждем нападения птицы, затем спускаемся вниз и ждем вторую птицу перед входом в дом с часами. Возвращаемся на вокзал и летим в Промышленный район.

Промышленный район (8-30)

Первый монстр гоняется за кошкой вокруг статуи на площади; расправившись с ним, начинаем подниматься вверх по лестнице в дальней части экрана, и здесь на нас нападает второй монстр. Переходим на следующий экран и пытаемся зайти в таверну — нам навстречу выбегает третий монстр. Наконец, последняя тварь поджидает нас на пороге самого дальнего дома. Мчимся к аэротакси и летим в Деловой район.

Деловой район (5-30)

На улице перед гостиницей мы видим, как птица хватается одну из тварей и улетает. Она возвращается через несколько секунд и нападает на нас (нужно ждать ее точно в том месте, откуда она улетела; если птица не появляется, необходимо продвинуться немного вверх). Второй монстр выбегает нам навстречу из дома в правом верхнем углу этого же экрана. Расправившись с ним, переходим на следующий экран и нападаем на монстра, который расположился на обед слева от лотка торговли. Бежим прямо, переходим на следующий экран и спасаем от кровожадного зверя старушку, неведомо зачем отправившуюся на улицу во время фестиваля. Следующий монстр поджидает нас на пороге церкви — избавившись от него, мы должны вернуться к перекрестку и

немного помочь малышу Виви, который спасается бегством от очередной твари. После этого у нас должно остаться чуть меньше двух минут — этого хватит для того, чтобы добежать до магазина синтеза (направо и до конца улицы) и помочь Фрее в сражении с главным монстром, похожим на раскормленного кабана-переростка.

Одержав победу в Охотничьем фестивале, мы получаем в награду **5000 Gil**, которые будут весьма нелишними ввиду грядущих событий. Прямо во время торжественной церемонии награждения победителя в тронный зал вваливается посол Бурмеции и сообщает о том, что на его королевство только что напала армия черных магов. Правители Бурмеции просят помощи и поддержки у своего старого союзника — регентства Линдблума. Ну и, конечно же, наши друзья не могут остаться в стороне — Фрея, Зидан и малыш Виви, все они отправляются на бой с агрессором. Принцессе, к ее величайшей досаде, приходится остаться во дворце... впрочем, ненадолго — убе-

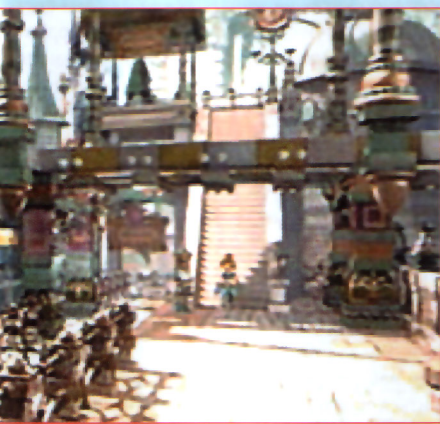


дившись в том, что другого выхода у нее нет, Даггер во время пира подсыпает в еду снотворное, которое она выпросила у Зидана. Засыпают все, кроме Адельберта Штейнера, который готов последовать за принцессой хоть на край света...

Наши друзья вскоре приходят в себя. Для того чтобы попасть на второй уровень дворца, нужно пройти вниз и воспользоваться лифтом. После этого можно в последний раз пробежаться по магазинам в поисках еще не купленного оружия (если у Зидана до сих пор нет **Ogre**, самое время приобрести его сейчас) и различных медикаментов, а затем нужно вернуться во дворец и спуститься на лифте на нижний уровень. Левый поезд доставляет нас к Воротам Дракона. Попросив мугла сохранить игру, мы делаем последние покупки у местного торговца и выходим на карту континента **Mist**.

Раздел 8: Болото Куины

Уже знакомое нам по урокам муглов болото находится к северу от Ворот Дракона и выглядит оно как странного цвета лес с каким-то сооружением наверху. Прогулявшись по мосткам, мы получаем возможность поговорить со старшим



комнату, мы получаем великолепные доспехи и возможность беспрепятственно воспользоваться лифтом.

Поднявшись наверх, избегаем вверх по очень длинной лестнице (слева) и находим принцессу на крыше замка. Да, эту прекрасную песню действительно пела она. Поговорив с ней, Зидан мчит к телескопу. На карте континента **Mist** нам предстоит отыскать несколько ключевых точек. Задача эта никак не ограничена по времени, так что можно, не торопясь, наслаждаться видом и обществом прекрасной принцессы. Наконец, у Зидана появляется идея — он добивается от принцессы обещания, что она согласится на свидание с ним, если ему удастся одержать победу в Охотничьем фестивале, который должен начаться в ближайшее время.

Пришло время охоты!!! Наша задача — найти и уничтожить на улицах Линдблума как можно

муглом и вновь просмотреть справочную информацию, после чего идем наверх и на следующем экране ловим одну из лягушек. Здесь же мы знакомимся с Куиной. Она (он, оно?) просто красавица, а? Больше всего на свете Куина любит лягушек, а значит завоевать ее расположение легче легкого — достаточно всего лишь отдать ей одну из них. После этого нас ждет разговор с учителем Куины, который просит Зидана показать глупой девочке мир. Соглашаемся — лишний член отряда нам сейчас не помешает — и отправляем нашу новую подопечную обратно к мосту ловить лягушек. Чем больше она их поймает сейчас — тем лучше, благо занятие это совсем несложное. Удовлетворив аппетит Куины, мы покидаем болото и сохраняем игру. Твари, обитающие в этой части карты, позволяют без особого труда прокачать всех наших персонажей до 15 уровня. Впрочем, сейчас это не так уж и обязательно. Наша следующая цель — грот Гизамалука.

Раздел 9: Грот Гизамалука

Вход в грот Гизамалука мы находим на карте континента Mist неподалеку от болота Куины. Черные маги королевы Брахны уже успели побывать здесь — об этом свидетельствуют тела, валяющиеся у вхо-

появится иконка с восклицательным знаком. Здесь находится тайник, в котором лежат **Mithril Gloves**. Балкон огибает пещеру, и мы спускаемся по лестнице слева, по дороге обнаружив второй тайник с **Magus Hat**. Проходим к центру пещеры и видим несчастную, которая пытается извлечь из-под гигантского колокола своего драгоценного супруга-мугла. В наших силах помочь ей — для этого Виви всего лишь придется расстаться с **Kupo Nut** из магазина в королевстве Линдблум. Маленький орешек творит чудеса: второй мугл вырывается на свободу, а мы получаем возможность достать из сундука, спрятанного под большим колоколом, третий **Gizamaluke Bell**. С его помощью нам нужно открыть правую дверь в дальней стене пещеры. Там мы находим двух уже знакомых нам муглов. Поговорив с тем, что стоит слева, мы соглашаемся, что орехи **Kupo Nut** — это, действительно, вещь. После этого просим мугла, стоящего справа, сохранить игру и направляемся к выходу. В этот момент нас догоняет первый мугл и вручает нам **Holy Bell**. Слева от большого колокола осталась еще одна таинственная дверь. Заглянем?

Прежде чем заходить внутрь, стоит основательно подлечить всех членов нашего отряда и еще раз оптимизировать экипировку. Да-да,

противником. Своей атакой **Water** он способен снести сразу до 300 HP, а значит, нам придется постоянно лечить всех членов нашего отряда (этим займутся Виви и Куина) и атаковать, атаковать, атаковать... После того как Зидану и Фрее с ее атакой **Jump** удастся одержать верх над Гизамалуком, мы переносимся к Южным Вратам Александрии, возле которых стоит верный телохранитель принцессы Гарнет с огромным мешком...

Раздел 10: Южные Врата

Похоже, это была не такая уж плохая идея — спрятать принцессу в мешке с пахучими линдблумскими солениями. Во всяком случае, стража Южных Ворот отказывается от деталь-



ного досмотра вещей странного незнакомца и, задав всего лишь несколько вопросов, пропускает его внутрь. Самое время выпустить Даггер из мешка... но нельзя же сделать это прямо посреди заполненной людьми площади! Справа есть укромный уголок — но и там стоят двое рабочих. Вежливость Штейнера позволяет легко избавиться от женщины, но инженер никак не желает покидать свой пост. Нужно его чем-то отвлечь... Ага! Поговорив с тунейдцем, наводящим глянец на сломанные ворота слева, мы сообщаем о нем инженеру, и тот бежит на разборку. Путь свободен! Но стоит Штейнеру завернуть за угол, как появляется стражник и приказывает ему вернуться назад... за пропуском?! Что ж, спасибо. За сундуком, стоящим на возвышении, Штейнер лезть отказывается (желающим заглянуть в него придется вернуться к Южным Воротам позже), так что мы можем смело заворачивать за угол и освобождать принцессу из заточения. После этого мы оказываемся на станции, где нас уже ждет поезд. Прежде чем отправиться в путь, стоит заглянуть в сундук слева (в нем лежит **Potion**), прикупить полезных мелочей в магазине справа и попросить мугла сохранить игру. После этого можно подниматься вверх по лестнице и садиться в поезд. Гарнет со своим верным телохранителем возвращается домой, а мы возвращаемся к отряду Зидана, который только что выбрался из грота Гизамалука.

Раздел 11:

Бурмеция: Королевство вечного дождя

Прежде чем отправиться на спасение короля Бурмеции, стоит подойти к Северным вратам, рядом с которыми в сундуках лежат **Potion** и **Tent**, и сохранить игру. На улицах Бурмеции нас поджидает множество довольно сильных монстров — лучше сократить перемещения по городу до необходимого минимума, для того чтобы не тратить время и силы на сражение с ними. На первой же улице за опрокинутой тележкой слева мы можем найти еще одну **coin**. Проходим улицу до конца и оказываем-



да. Переходим на следующий экран и разговариваем с тяжело раненым бурмецианским солдатом, лежащим справа. Он отдает нам свой **Gizamaluke Bell**. В гроте Гизамалука эти колокольчики служат своего рода ключами, позволяющими отпирать закрытые двери. На очереди — та, что перед нами. Звонит колокол в центре двери, колокольчик в руках Зидана рассыпается, и мы проходим внутрь для того чтобы встретиться... с любимыми клоунами королевы Брахны. А также с ее черными магами. В бою маги оказываются не самыми сильными противниками, что касается клоунов — они предпочитают выжидать на безопасном расстоянии, а после нашей победы и вовсе убегают. В центре пещеры нас поджидает еще парочка черных магов, после сражения с которыми мы получаем второй **Gizamaluke Bell** и возможность открыть с его помощью правую дверь в дальней стене пещеры.

Поднимаемся вверх по лестнице, стараясь не пропустить момент, когда над головой Зидана

нас ждет еще один босс — на этот раз сам Гизамалука, внезапно сошедший с ума и повернувшийся против своих союзников.

Босс: GIZAMALUKE

Уровень: 16

HP: 3175

Gil: 800

MP: 502

AP: 5

Предметы: -

Можно украсть: **Magus Hat, Elixir, Ice Staff**

Атака: **Silent Voice, Crash, Water**

Слабость: **Thunder**

Несмотря на достаточное количество весьма заманчивых предметов экипировки, которые «можно было бы» попытаться украсть, в бою с Гизамалуком лучше не отвлекаться вообще. Даже для персонажей 12-15 уровня (а зря мы их что ли тренировали?) он является весьма серьезным



ся перед домом с двумя балконами, на которых стоят очень удивленные клоуны королевы Брахны. Впрочем, они почти сразу же убегают, уступив место двум черным магам, с которыми нам и предстоит сражаться. Бой этот практически ничем не отличается от десятка ему подобных. Одержав победу, мы заходим в дверь, которая находится слева от балконов, и забираем из сундуков **Potion** и **Soft**. Поднявшись вверх по лестнице, мы убеждаемся в том, что дальше прохода нет, и возвращаемся обратно на улицу. Теперь нам нужно подняться вверх по лестнице, которая находится справа от балконов. Мы вновь оказываемся внутри дома. Позади лестницы, ведущей на второй этаж, спрятан еще один сундук, в котором лежит **Soft**. А вот сундук на балконе слева на самом деле таковым не является. Это существо называется **Mimic**, и сражение с ним представляет хорошую возможность заработать массу опыта для всех членов нашего отряда. Дело в том, что в бою, помимо обычных атак, мимик призывает себе на помощь магических тварей, которые умеют воровать у нас различные предметы. Для того чтобы покончить с любой из них, достаточно всего лишь одной атаки Зидана, а значит, мы можем упражняться в истреблении монстров до тех пор, пока жив сам мимик. Покончив с ним, мы идем налево и видим перед собой большую дверь, открыть которую Зидану не удастся. Еще один экран налево, и мы оказываемся на верхнем балконе уже знакомого зала. Переключаем нашего персонажа на режим ходьбы (**Walk**) и ШАГОМ идем налево, к сундуку. Достав оттуда **Gelmina's Boots**, мы возвращаемся ко входу, и кусок пола за нашей спиной обрушивается вниз. Возвращаемся к фасаду дома с двумя балконами и вновь заходим в дверь слева от них.



Поднимаемся вверх по лестнице и видим, что обрушившийся участок пола перегородил провал, и мы можем без проблем перейти на другую сторону зала. Сундук справа от двери — еще один мимик. Сразившись с ним, мы заходим в дверь и, миновав следующее помещение, перепрыгиваем с одного балкона на другой. За стеллажами слева спрятан **Ether**. Поговорив с раненым солдатом, лежащим справа, мы узнаем о том, где спрятан **Protection Bell**, и находим его под дальней кроватью. Теперь нам необходимо вернуться к большой закрытой двери и позвонить в колокольчик.

Мы оказываемся на большой лестнице, и здесь Фрея встречает одного из своих старых знакомых. Больше всего этот стражник озабочен спасением своей семьи, а потому на его помощь рассчитывать не приходится. Поднимаемся наверх и заходим внутрь здания. Здесь лежит еще один раненый стражник, которого Зидан спасает от упавшей статуи. Вернувшись на улицу и поднявшись вверх по лестнице справа, мы видим, что вместе с большой статуей упала и



маленькая, и по ней мы можем без труда перебраться на левый балкон. Внутри здания мы видим два сундука, в которых лежат **Phoenix Down** и **Tent**. Сундук в правой части помещения — это всего лишь еще один мимик. Сразившись с ним (если, конечно, на то есть желание), мы заходим в дальнюю дверь и оказываемся перед королевским дворцом. В домике слева Фрея находит великолепное копье **Mithril Spear**. В домике справа за спиной у могилы в сундуке лежит **Lightning Staff**, который как нельзя лучше подойдет Виви. Купив Стильскину **Soft**, **Hi-Potion** и **Ether** за 333 у.е., мы приобретаем у могилы новое оружие и экипировку для всех членов нашего отряда (не стоит жадничать, другой такой шанс представится еще не скоро), используем **Tent**, оптимизируем экипировку и просим могилы сохранить игру. После этого можно отправляться во дворец.

Брахна и Беатрис!!! Этого следовало ожидать, во всяком случае Фрея отнюдь не выглядит удивленной, увидев во главе армии захватчиков королеву Александрии и ее верного генерала. Через некоторое время на сцене появляется еще один персонаж — Куджа, который сообщает



Брахне о том, что король Бурмеции бежал в Клейру, где он рассчитывает найти безопасное укрытие. Как бы то ни было, способностей Куджа достаточно для того чтобы обойти вихрь, защищающий это королевство от вторжения, и привести за собой войска. В этот момент один из бурмецианских солдат пытается атаковать королеву, и нашим друзьям не остается ничего кроме как покинуть укрытие и мчаться на помощь смельчаку.

Босс: BEATRIX

Уровень: 14

HP: 3630

Gil: 0

MP: 3467

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Phoenix Down, Chain Plate

Атака: Sword attack, Shock, Stock Break

Слабость: -

В общем-то, в бою нам нечего противопоставить Беатрис. Эта очаровательная девушка способна убить любого из наших персонажей одной лишь атакой **Shock**, она обладает завидным запасом здоровья и чрезвычайно невосприимчива к магии. Нам не остается ничего кроме как использовать самые сильные атаки всех наших персона-



жей и ждать, пока кто-нибудь из них войдет в транс. Виви по причине своей полной бесполезности в качестве воина назначается главным лекарем. Наконец, устав играть с нами, Беатрис использует атаку **Stock Break**, уменьшающую количество HP всех наших персонажей до 1, и величественно отбывает вместе со своей королевой. Последним улетает Куджа, обронив загадочную фразу о том, что в будущем Зидан может стать для него проблемой, и оставив наших героев лежать на залитых дождем каменных плитах пола. Мы переходим на второй диск игры.

Продолжение следует...

PlayStation



Максим Заяц

FINAL FANTASY IX

Прохождение второго диска

Раздел 1: Верхняя станция

Мы возвращаемся к принцессе Гарнет и ее верному телохранителю, которые едут в поезде по направлению к Александрии. На станции пересадки им поневоле приходится покинуть вагон и отправиться в зал ожидания — по лестнице направо. Здесь можно потратить немного честно заработанных отрядом Зидана денег на покупку снаряжения и попросить Мугла сохранить игру. Служащий за стойкой слева сообщает о том, что наш поезд отправляется обратно в Линдблум, а поезд на Александрию должен скоро появиться на станции. В этот момент мы слышим очень знакомые голоса... Так и есть — неразлучные братья-разбойники Маркус и Чинна пропустили свой рейс и возвращаются в зал ожидания. Даггер пытается поговорить с ними, но не тут-то было! Подозрительный Штейнер просто уверен в том, что принцессу вновь собираются похитить, поэтому он старается всячески помешать разго-



вору. Даггер приходится даже хорошенько отчитать его перед всеми, после чего она может продолжить разговор с членами воровской шайки. Вскоре прибывает поезд. Покинув зал ожидания, мы бежим вверх и садимся в кабину. Здесь из разговора с Маркусом выясняется, что он отправляется в Трено, чтобы отыскать снадобье, способное излечить беднягу Блэнка. Нечего и говорить, что принцесса сразу же предлагает свою помощь в поисках. Смелая девочка... И как раз в этот момент — сюрприз! — поезд останавливает не кто иной, как **Black Waltz №3** собственной персоной. Слегка потрепанный, но все еще сильный духом, он по-прежнему горит желанием то ли вернуть принцессу во дворец, то ли уничтожить ее вместе со всеми.

Босс: BLACK WALTZ №3

Уровень: 9

HP: 1272

Gil: 864

MP: 344

AP: 5

Предметы: -

Можно украсть: Steeped Hat, Lightning Staff, Flame Staff

Атака: Hit, Fire, Thunder, Blizzard

Слабость: -

По-хорошему этот бой можно было бы назвать легкой разминкой. Маркус ворует у черного мага полезные предметы, Штейнер рубит



обидчика своим мечом, а принцесса Даггер защищает и лечит всю компанию. Вместе они без труда справляются с порядком ослабевшим **Black Waltz №3** и возвращаются в поезд, чтобы продолжить свой путь. Впрочем, до самого Трено поезд нас не довезет — придется немного пройти пешком. На развилке мы идем направо и, миновав небольшой мост, спускаемся вниз по лестнице, чтобы достать из сундука **1610 Gil**. Еще один экран направо — и вот мы уже предъявляем стражникам у ворот свой пропуск и оказываемся на карте континента **Mist**. Не исключено, что по дороге в Трено нам придется немного подражаться. Так вот, внимание: далеко не все обитающие здесь монстры враждебны по отношению к людям. Их появление сопровождается совсем иной музыкой, нежели обычное сражение, и прежде чем рубить сплеча, стоит посмотреть, не попросит ли у нас очередное чудище какой-нибудь из предметов



в обмен на **AP**. Закончив общение с обитателями Бентинийской возвышенности, мы подходим к воротам города Трено.

Раздел 2: Трено — город знати

В самом начале пути наш отряд разделяется, и все благодаря несносному характеру Штейнера. Принцесса в одиночку отправляется изучать городские достопримечательности и искать загадочный **Supersoft**, Маркус идет на встречу с боссом — словом, все бросили беднягу-телохранителя, предоставив его самому себе. И сразу же на выбор нам предлагают два **ATE**. Стоит выбрать первый ролик и вместе с Даггер познакомиться со старой доброй традицией Трено (небольшое примечание: если в момент появления иконки с восклицательным знаком нажать на кнопку **X**, просмотр ролика обойдется принцессе на **500 Gil** дешевле). После этого мы подходим к фонтану в левой части экрана и начинаем бросать в него монетки по **10 Gil**. Примерно на тринадцатой монете у нас появляется возможность достать из воды один из медальонов **Stellazzio** — **Gemini**. Идем налево (**ATE**) и вслед за принцессой спускаемся вниз по лестнице в башне с красной крышей. Еще один **ATE**, после которого мы идем наверх и заходим в первый дом



слева. И тут нам навстречу идет тот самый карманник, который «не видел прекрасную девочку с длинными волосами и не брал у нее никаких денег». В итоге этот трус отдает Штейнеру **Power Belt** и убегает, а мы проходим дальше, для того чтобы заглянуть в магазин синтеза. Усовершенствовав имеющееся в запасе оружие, мы покидаем магазин и идем наверх — к дому Стеллы. Слева от него мы находим **Ether**, после чего можно зайти внутрь и отдать владельцу **Zodiac Room** имеющиеся у нас **медальоны-Stellazzio** — за соответствующее вознаграждение, разумеется. Покинув дом Стеллы, мы проходим до конца вниз, затем направо — мимо Игрового дома — и поднимаемся вверх по лестнице в башне. Поднимаемся до конца вверх (по дороге можно заглянуть в большую

дверь справа — это оружейный магазин), и вот мы уже стоим перед зданием, где проходит аукцион. Прежде чем зайти внутрь, стоит подобрать лежащие слева от входа **2225 Gil**. Внутри мы наконец-то находим Даггер, которая увлеченно следит за ходом торгов, попутно пытаясь вспомнить, где она могла видеть выходившего на балкон Куджа. Вновь оказавшись на улице, мы можем вернуться на аукцион и купить что-нибудь полезное. Покончив с этим, мы спускаемся на один экран вниз идем направо, к пьянице, напугавшему принцессу.



Из прохода вылетает Мугл, за которым гонится щенок. Сохранив игру, вновь идем направо и проходим мимо пьяницы вниз. На следующем экране мы спускаемся по приставной лестнице справа и закупаемся снадобрями в небольшом магазинчике. После этого нужно заглянуть в сундук в правом нижнем углу экрана (там лежит **1 (!) Gil**) и забрать спрятанный за магазинным медальон **Taurus**. Еще один сундук стоит справа от лестницы. Достав из него карту **Yeti**, мы взбираемся наверх и заходим в трактир слева. Там нас уже ждет Маркус. Сказав ему о том, что мы готовы совершить преступление века, Даггер отправляется на встречу с Баку, полностью проигнорировав возмущенные вопли Штейнера. После этого нас ждут сразу два ролика: Куджа, беседующий с аукционером, и само ограбление, которое неожиданно заканчивается встречей старых друзей — принцессы и профессора Тота. Договорившись с ним о встрече, наши герои спешно покидают особняк. Вернувшись на площадь с фонтаном, мы вновь бежим налево — на этот раз уже до конца. Миновав небольшую лесенку, мы забираем из сундука слева **Mythril Dagger** и заходим в дверь справа (теперь она открыта). Поднявшись по винтовой лестнице на верх башни, наши герои получают от профессора **Tota Supersoft**. Теперь дело за малым: нам нужно как можно скорее добраться до Александрии. Тот любезно предлагает нам свою помощь. Все дело в том, что между Трено и Александрией имеется секретный подземный туннель, вход в который находится как раз справа от сломанного глобуса. Закончив разговор с профессором, мы прыгаем в люк и сразу же просим Мугла сохранить игру.

Для начала мы бежим налево, забираем из двух сундуков **Chain Plate** и **Phoenix Down** и поворачиваем рычаг. Не нужно торопиться покидать это подземелье — каждый бой с местными обитателями приносит нашим героям огромное количество опыта, что позволяет буквально за считанные минуты поднять уровень всех персонажей примерно до пятнадцатого (выгоднее всего сражаться с червячками **Crawler**: парочка этих тварей без проблем убивается четырьмя ударами и приносит нам **320 очков опыта**). Закончив прокачку персонажей, мы вновь просим

Мугла сохранить игру, а затем бежим направо. Сверху находится цепь с рукояткой, потянув за которую мы вызываем страшного жука с тележкой. Для того чтобы остановить его, нам нужно повернуть рычаг внизу слева. После этого профессор желает нам счастливого пути, все забираются в тележку и мчатся в Александрию. Правда, в пути нас ждет небольшая остановка — и все потому, что некой хищной твари внезапно вздумалось пообедать нами.

Босс: RALVURAHVA

Уровень: 13

HP: 2296

Gil: 0

MP: 3649

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Bone Wrist, Mythril Fork

Атака: Devil's Kiss, Blizzara, String

Слабость: -

Неизвестно откуда у этой змеюги имеются столь полезные в хозяйстве мелочи, однако не стоит упускать шанс стянуть их у нее. После того как Маркус успешно заканчивает свою работу, они со Штейнером принимаются обрабатывать хищную тварь своими мечами, и, не дождавшись конца боя, она спешно ретируется. После этого мы получаем возможность продолжить путь... и оказаться в плену у Зорна и Торна, которым поручено доставить принцессу к Брахне, хочет она того или нет...

Раздел 3: На пути в Клейру

Тем временем мы возвращаемся к нашим остальным героям. Вновь оказавшись на карте континента **Mist**, мы идем по направлению к гигантской песчаной воронке, за которой скрывается Клейра, и сохраняем игру рядом с ней. После очередного ролика мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Здесь необходимо повернуть рычаг, поднявшись по лестнице справа от закрытой двери. Дверь открывается, и мы идем дальше. Начиная с этого места, у наших героев появляется некоторый шанс заблудиться, поэтому стоит в точности повторять следующий порядок действий. Идем наверх, по пути достав из сундука **Phoenix Down**. Переходим на следующий экран. В нижней части экрана спрятан сундук, в котором лежат **Magician Shoes**. Переходим в верхнюю часть экрана и видим своего рода водопад из песка, рядом с которым спрятан сундук с **Ice Staff** (его скрывают листья дерева). Отыскав его, мы бежим направо и переходим на следующий экран. Бежим наверх до следующего экрана и копаемся в сундуке в поисках **Ether**. Немного ниже в стене имеется небольшое отверстие. Засунув туда руку, Зидан ухитряется запустить какой-то механизм, благодаря кото-





рому оживает новый «водопад» песка слева от нас. Мы возвращаемся на предыдущий экран и убеждаемся в том, что путь назад отрезан: внизу дорогу нам преграждает стена песка. По счастью, стена рядом с этим местом увита ветвями какого-то растения. Взобравшись по ним наверх, мы заходим в комнату, заполненную песком. Идем налево и переходим на следующий экран.

Здесь прежде всего мы уходим налево и достаем из сундука **Needle Fork**. После этого можно подняться наверх. Здесь в сундуке лежит **Tent**. Теперь перед нами находится развилка: два ее пути ведут в левый и левый верхний угол экрана. Сперва мы бежим налево и просим Мугла сохранить игру. После этого мы возвращаемся обратно к развилке, поднимаемся наверх и переходим на следующий экран. Здесь дорога снова раздваивается. Сначала мы бежим наверх и достаем из сундука **Flame Staff**, затем возвращаемся к развилке и идем по другому пути. Пройдя по мосту, мы переходим на следующий экран. За деревом в центре здесь спрятан сундук, в котором лежат **Desert Boots**. Слева вверху от этого места можно увидеть скрытый проход, в котором Зидан находит **Mythril Vest**. Наконец, в сундуке в правой части экрана лежит **Remedy**. Собрав все полезные предметы, мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Достав из сундука **Mythril Gloves**, мы бежим дальше до тех пор, пока не видим перед собой рычаг, который нам необходимо повернуть. Справившись с этим ответственным заданием, мы возвращаемся к дереву, за которым был спрятан сундук с **Desert Boots**, и на этот раз бежим в левый верхний угол экрана. На следующем экране мы достаем из сундука **Potion**. Путь снова раздваивается! На развилке мы сворачиваем направо и в конце пути достаем из сундука **Elixir**. Возвращаемся к развилке, бежим налево и переходим на следующий экран.

В верхней части экрана находятся два сундука, путь к которым преграждают три песчаных «водоворота». Упав в один из них, мы должны часто-часто нажимать на клавишу (X), если хотим избежать сражения с довольно сильными тварями, обитающими в этом месте. Стоит обратить внимание на следующую деталь: после того как Зидан падает в водоворот, он начинает вращаться, по мере того как песок затягивает его. На клавишу (X) нужно нажимать именно в тот момент, когда Зидан повернется лицом к той точке, куда нам нужно попасть. Все остальное не имеет значения: сколько бы раз мы не нажимали на кнопку после этого, мы выпрыгнем из водоворота точно в заданном направлении. Ну и, конечно, ловушки можно обойти без особого труда. Достав из

двух сундуков **900 Gil** и **Hi-Potion**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Заворачиваем за угол и видим перед собой лестницу. Прежде чем лезть по ней наверх, стоит отыскать **Gysahl Green** в левом углу экрана. Взобравшись вверх по лестнице, мы попадаем в Клейру.

Раздел 4: Клейра

У входа нас приветствуют двое оракулов. Один из них сопровождает Фрею на встречу с королем Бурмеции, второй предлагает нам ознакомиться с местными достопримечательностями. Соглашаемся и вместе с нашим экскурсоводом посещаем местный водоем, рынок, ветряную мельницу, обсерваторию (или, скорее, бесед-



ку, позволяющую всем желающим любоваться песчаным штормом) и, наконец, резиденцию верховного жреца — собор. После этого мы возвращаемся обратно к входу и, наконец, обретаем некую свободу действий. Поднимаемся вверх по лестнице слева (в это время нам показывают два **ATE**, из которых мы узнаем о том, как проводят время Виви и Куина), затем на развилке идем направо и переходим на следующий экран. Справа спрятан кусочек **Ore**. Забрав его, поднимаемся вверх по лестнице, и здесь нас ожидает встреча с уже знакомым нам бурмецианским солдатом Деном и его семьей. У этого парня имеется с собой неплохая коллекция боевого снаряжения. Закупившись всем необходимым, мы заходим в дом, перед которым стоит Ден. Это местная гостиница. На первом этаже в дальнем левом углу спрятан **Echo Screen**, в правом нижнем — **1250 Gil**. Потратив всего **100 Gil**, мы можем немного отдохнуть. После этого нужно подняться на второй этаж, достать из ящика, стоящего рядом с правой кроватью, **Ether** и попросить Мугла сохранить игру.

Мы покидаем гостиницу и поднимаемся вверх по лестнице справа (по пути стоит поднять лежащий под сломанной лестницей **Remedy**). Просмотрев еще два **ATE**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Рядом с тем местом, откуда мы появились, спрятан **Phoenix Pinion**. Подобрав его, мы знакомимся со **Star Maiden Nina** и покупаем у нее различные снаряды. После этого по лестнице слева



мы спускаемся к водоему и ищем спрятанные рядом с табличкой **Thunder Gloves**. Возвращаемся к **Star Maiden Nina** и поднимаемся по лестнице наверх. В траве справа от собора валяется **Echo Screen**, рядом с покосившимся указателем — **Gysahl Green**. Собрав все полезные предметы, мы заходим в собор и разговариваем с оракулами, которые передают нам сообщение от Фреи. Похоже, нам придется подождать ее в гостинице. В левом нижнем углу этого помещения можно найти **Yellow Scarf**. Забрав его, мы возвращаемся в гостиницу и перед входом видим запыхавшегося бурмецианского солдата, который сообщает оракулам о том, что некий **Antlion** пытается растерзать ребенка. Местные служители культа на помощь явно не торопятся: доложим начальству, оно подумает, а там, глядишь, проблема сама собой разрешится. Некогда думать! Бежим спасать дитя. :) Правда, перед этим стоит на секунду забежать в гостиницу и сохранить игру. Вслед за солдатом мы возвращаемся к входу в поселение и бежим направо, чтобы увидеть здоровенную хищную тварь, терзающую старого знакомого Виви — хвостатого оборванца с улиц Александрии, а по совместительству еще и наследного принца Бурмеции, Пака. Во всяком случае, именно так называет



его Фрея, которая присоединяется к Зидану вместе со всеми остальными членами отряда. **Antlion** внезапно понимает, что сейчас его будут бить, отпускает ребенка и готовится защищаться.

Босс: ANTLION

Уровень: 16

HP: 3938

Gil: 1616

MP: 3950

AP: 5

Предметы: **Ether**, **Annoyntment**

Можно украсть: **Mythril Vest**,

Annoyntment, **Gold Helmet**

Атака: **Trouble Mucus**, **Fira**, **Sandstorm**

Слабость: **Wind**

Этот бой лучше не затягивать надолго: атака **Sandstorm** представляется событием крайне неприятным и болезненным. Лечиться придется много и часто, особенно если есть желание стянуть у противника все полезные предметы. Пока Зидан промышляет воровством, все остальные члены отряда прилагают максимум усилий, чтобы как можно скорее покончить с врагом: Виви кастует все изветсные ему заклинания второго уровня (**Thundara**, **Blizzara** или **Fira**), Фрея использует **Rei's Wind**, для того чтобы все могли понемногу восстанавливать свое здоровье, и затем бьет врага с помощью атаки **Lancer**. После нашей победы Пак снова сматывается, а мы присутствуем при об-

щении Фреи и короля Бурмеции. Верховный жрец предлагает Фрее принять участие в церемонии усиления песчаного шторма, и она с радостью соглашается. Довольно необычный танец, не правда ли? Но заканчивается все это весьма и весьма печально: внезапно рвутся струны на магической арфе, и шторм, многие века защищавший Клейру от вторжения извне, утихает. Город беззащитен перед врагом.

На короткое время мы переносимся в Александрию и видим Штейнера и Маркуса, сидящих в подвешенной под потолком клетке, а также принцессу, готовящуюся к нелегкому разговору со своей матерью. Да, с тех пор как в замке появился Куджа, все сильно изменилось... Зорн и Торн появляются в покоях принцессы и ТРЕБУЮТ, чтобы она проследовала за ними на аудиенцию к королеве. Похоже, мнением Даггер никто особо не интересуется. Оказавшись наконец перед своей матерью, принцесса спрашивает ее, зачем она напала на мирное королевство. Ответ Брахны обезоруживает своей простотой: «Чтобы они не напали на нас». После этого у Даггер появляется возможность а) поверить и б) не поверить ей. Впрочем, в этом нет никакой разницы, потому что на сцене появляется Куджа, который без особых усилий погружает принцессу в глубокий транс. Брахна не возражает — более того, она приказывает Зорну и Торну извлечь из принцессы ее эйдоны. Без них Даггер не сможет больше быть суммонером. Надо ли говорить, что королевские клоуны с радостью берутся за выполнение поставленной перед ними задачи?

Мы вновь возвращаемся в Клейру. Посовещавшись, Зидан с Фреей решают отправиться вниз, с тем чтобы понять, что же произошло. Однако перед этим нужно вернуться в отель. На втором этаже стоит наш старый знакомый Стилзкин, который на этот раз предлагает на продажу **Hi Potion**, **Ether** и **Phoenix Pinion** за **444 Gil**. Заключив сделку, мы сохраняем игру и отправляемся к входу в поселение и встречаемся там с остальными членами нашего отряда. После этого нам предстоит проделать весь путь внутри гигантского ствола Клейры обратно по направлению к выходу. По дороге нам будут попадаться... александрийские солдаты?! Что ж, теперь нет никаких сомнений в том, что вторжение началось. Правда, как-то странно: всего несколько солдат, пробирающихся по лабиринту ходов внутри ствола. Это отличается от обычной тактики королевы Брахны. Как только мы подходим к мосту, нас догоняет Пак и кричит, что на город совершенно нападение. Так значит, этими солдатами просто пожертвовали, чтобы заманить нас в ствол?! Появившаяся на другой стороне моста Беатрис подтверждает это предположение, но Зидан ее уже не видит — весь наш отряд мчится по направлению к городу.

Одной из первых жертв черных магов становится бедолага Ден. Мы ничем не можем ему помочь. Около входа в поселение нам самим придется сражаться с черными магами, причем на этот раз несколько более сильными, чем раньше. Одержав победу, мы бежим направо — к тому месту, где еще совсем недавно сражались с **Antlion**. Здесь спрятались Стилзкин и Мугл из гостиницы. Попросив последнего сохранить игру, мы возвращаемся к входу в поселение и сражаемся с солдатами, напавшими на оракулов, а затем вновь с черными магами. После то-

го как наступает минутная передышка, мы взбегаем вверх по лестнице и видим чудом уцелевших оракулов, которых неплохо было бы спасти. Нам всего лишь нужно указать им направление для побега, ну и желательно проводить миролюбивых философов, чтобы никто не обидел по дороге. Для начала предлагаем им пойти направо, затем поднимаемся по лестнице наверх и видим семью Дена, которой также не помешает наша помощь. Приказываем им идти налево и бежим следом. Как раз вовремя: на нас нападает черный маг и с ним еще два солдата. Покончив с ними, мы бежим налево и вновь встречаемся с нашими подопечными. Предлагаем им пойти направо и перейти через мост. Нам придется отбить нападение трех александрийских солдат. Последовав за семьей Дена и оракулами, мы сообщаем детям о том, что до безопасного места мы еще не добрались. Двое клейринцев сидят в беседке. Неужели никто из них даже не попытается сразиться? Приказав всем подниматься наверх, к собору, мы бежим следом — и попадаем в окружение. Отбить нападение сразу трех черных магов так, чтобы они не успели при этом никому навредить, нам явно не удастся. За нас это делает некий таинственный незнакомец, который оказывается...



сэрм Фратли. Да-да, тем самым, ради которого Фрея оставила свой дом и которого она искала так долго и безуспешно. Однако что-то не так. Уже внутри собора выясняется, что Фратли не только не помнит Фрею, он даже не узнает своего короля! Впрочем, прибегавший Пак сообщает, что она нашел Фратли во время своих путешествий, и поначалу тот не помнил вообще ничего — даже собственного имени. Через некоторое время сэр Фратли уходит, оставив безутешную Фрею рыдать на полу собора, а вместо него на сцене появляется Беатрис, которая нахально выковыривает мечом волшебный камень из арфы и преспокойно уходит. Мы бросаемся вслед за ней. В следующем зале нас ждут все те, кого мы спасли во время нападения. Поговорив с каждым из спасенных (со всеми, кроме детей), мы получаем от него в подарок какое-нибудь снадобье (**Remedy**, **Phoenix Down**, **Elixir**, **Ether** и **Phoenix Pinion**). После этого мы готовим своих персонажей к бою, просим Мугла сохранить игру и покидаем собор.

Босс: BEATRIX

Уровень: 17

HP: 4736

Gil: 0

MP: 3694

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: **Phoenix Down**, **Thunder Gloves**, **Ice Brand**

Атака: **Thunder Slash**, **Shock**, **Stock Break**

Слабость: -

Ну разумеется, Беатрис не собиралась никуда от нас убежать — как-никак, это ниже ее достоинства. Нижний предел, до которого она способна опуститься — это использовать лечение во время боя (и делает это она весьма эффективно). Как и в прошлый раз, справиться с ней будет нелегко. Беатрис по-прежнему убивает наших персонажей атакой **Shock**, но теперь вдобавок использует еще и **Thunder Slash**. Фрея должна скастовать на всех членов отряда регенерацию **Rei's Wind** и использовать атаку **Lancer**. Виви остается кастовать заклинания второго уровня, а все остальные атакуют Беатрис до тех пор, пока ей не надоест этот бой и она не использует **Stock**



Break, снижающий здоровье всех наших персонажей до **1 HP**. После этого она величественно исчезает, использовав одного из черных магов в качестве телепортера. Похоже, это наш шанс! Мы можем последовать за ней, также использовав черных магов. Так поступают все, кроме... Куины, которая решает остаться в Клейре. Мы вновь встретимся с ней позже в игре, ну а пока наши герои благополучно прибывают на борт «Красной розы», личного корабля королевы. Брахне не терпится использовать эйдолон, отнятый у принцессы, и она призывает Одина, для того чтобы уничтожить Клейру. В мгновение ока чудесный городок стирается с лица земли. После того как ролик заканчивается, нашим героям приходится спрятаться за лестницей, где они невольно подслушивают разговор, который Беатрис ведет сама с собой. Верный генерал своей королевы, она не понимает, зачем той понадобилась использовать столь могущественную и разрушительную силу, как черные маги и эйдолон, если для захвата Клейры вполне хватило бы одних только ее солдат. Вспомнив напоследок слова Штейнера, она от-



правляется к королеве. Теперь наши герои покидают свое укрытие. Взбегаем вверх по лестнице и крадемся следом за Беатрис. Вскоре мы становимся свидетелями весьма любопытного разговора. Вместо того чтобы поблагодарить своего генерала за отлично проделанную работу, Брахна приказывает ей найти оставшиеся камни и казнить принцессу по прибытии во дворец. Все это буквально шокирует Беат-



рис, но еще больше беспокоится Зидан, который хочет спасти Даггер во что бы то ни стало. Но для этого ему нужно попасть во дворец раньше королевы — а это не самая простая задача, если учесть, что они находятся на одном и том же воздушном корабле. Впрочем, у Виви, похоже, есть какая-то идея. Бежим следом за ним и спускаемся вниз по лестнице. Как раз в этот момент наверху появляется Мугл, который бежит в то место, откуда мы подслушивали разговор Брахны и Беатрис. Возвращаемся назад и просим его сохранить игру, после чего вновь спускаемся вниз по лестнице и бежим вниз. Виви говорит, что мы можем воспользоваться телепортерами, для того чтобы попасть в Александрию. Что ж, похоже, нам придется последовать его совету. Вперед и только вперед!

Раздел 5: Побег из Александрии

Тем временем не только Маркусу, но даже сверхлюбяльному Штейнеру как-то надоедает сидеть в клетке, и они вместе сочиняют план побега. Он довольно прост: а) раскачать клетку; б) обрушить ее вниз; в) там посмотрим. По команде мы начинаем раскачивать клетку. Поначалу стоит делать это следующим образом: нажимаем одну из стрелок, дожидаемся, пока клетка на долю секунды зависнет в мертвой точке, и нажимаем противоположную стрелку. По мере того как мы будем раскачиваться все сильнее и сильнее, нужно нажимать на одну и ту же стрелку два, три и даже четыре раза подряд, пока клетка движется в одном направлении. Наконец, наша тюремная камера с жутким грохотом стучится об стену и падает вниз. Бежим налево, стараясь увернуться от бросающихся наперерез александрийских солдат (в противном случае с ними придется драться). Вскрабавшись вверх по очень высокой лестнице, мы бежим налево, и здесь Маркус бросает Штейнера и отправляется спасать Блэнку. Тут же позади донелъза возмущенного рыцаря появляется Зидан с друзьями, который сообщает ему о готовящейся казни принцессы. Штейнер не верит, но ему приходится сделать это, после того как единственный авторитет в нашем маленьком отряде, мастер Виви, повторяет слова Зидана. До прибытия корабля коро-

левы осталось всего 30 минут. За это время нам нужно успеть спасти принцессу.

В следующем коридоре мы встречаем Маркуса, который закрывает решетку перед носом александрийских солдат, после чего он окончательно покидает нас, направляясь в Злой лес. У каждого своя дорога. Мы бежим вниз и затем вверх, к входу в замок. Если не задерживаться нигде надолго, солдаты не успеют догнать нас и нам не придется с ними драться.

Кто живет в библиотеке

Сразу же оговорюсь: этот квест не является обязательным. Более того, кроме нескольких более-менее ценных предметов экипировки и огромного количества опыта, он не принесет нам никаких дивидендов, кроме первой возможности сразиться с по-настоящему сильным противником. В холле замка, не поднимаясь по лестнице, мы бежим налево, в библиотеку. Бежим вниз вдоль рядов книжных полок и, немного не доходя до александрийского солдата, видим лежащую на одной из них книгу. Прислушавшись к тому, что она говорит, мы соглашаемся сразиться с ней.

Босс: TANTARIAN

Уровень: 41

HP: 21,997

Gil: 4,472

MP: 1,456

AP: 30

EXP: 12,584

Предметы: Running Shoes, Ramuh Card

Можно украсть: Demon's Mail, Silver Fork, Elixir, Ether

Атака: Paper Storm, Doom, Edge, Poison

Слабость: -

Поначалу этот босс выглядит как огромная закрытая книга. Она способна наносить всем нашим персонажам огромный урон своей атакой **Paper Storm**, убивать любого из них с по-



мощью **Doom** или просто очень сильно атаковать (**Edge**). Все наши атаки, наоборот, весьма малоэффективны (Зидан, вооруженный **Ogre**, наносит ей урон всего около 40 HP). Однако, после каждой нашей атаки книга открывается на странице, соответствующей числу потраченных ею HP. В случае, если Зидан атаковал ее и нанес урон 40 HP, книга откроется на сороковой странице. После этого на экране появляется сообщение: «На этой странице ничего нет». Следующая атака — и на этот раз при выборе страницы полученный урон суммируется с предыдущим. К примеру,

следующим книгу атаковал Штейнер, который нанес ей урон 50 HP. В результате книга откроется на странице 90. Всего в книге 200 страниц, достигнув последней, мы начинаем все сначала (то-есть, суммировав все предыдущие атаки (к примеру, 170) и добавив к ним следующую (например, 50), мы оказываемся на двадцатой странице). Однако, в промежутке между 150 и 200 страницами чаще всего скрывается некая хищная тварь, которую очень легко и приятно обижать. Главное в начале боя — не атковать слишком часто. После того как нам удастся обнаружить реальную форму монстра, любая физическая атака приводит к тому, что книга захлопывается и отсчет начинается сначала — следовательно, атаковать следует только дождавшись результата предыдущей атаки. После появления реальной формы все физические атаки следует немедленно прекратить. В ход идет магия. Закливание **Fira**, которое должен кастовать Виви, сносит у монстра почти 2000 HP, ну а Штейнер должен использовать **Fira Sword**, который наносит урон порядка 1000 HP. В отличие от самой книги, живущий в ней демон способен лишь кастовать на наших персонажей **Poison** (к этому времени у большинства из них уже должна быть защита от этого заклинания). К сожалению, через некоторое время монстр говорит всем «До скорого», книга захлопывается и все начинается сначала — до нашей победы или до нашего поражения. Не стоит заикливаться на прохождении этого квеста, однако, награда стоит того чтобы сделать хотя бы пару попыток.

В холле замка мы избегаем вверх по лестнице, затем бежим вниз, на следующем экране поднимаемся по лестнице слева — и вот мы уже в том месте, где Зидан впервые столкнулся с принцессой Гарнет. На этот раз здесь нет стражников. Открыв дверь в верхней части экрана, мы попадаем в покои королевы Брахны. Принцессы здесь нет. Осмотрев зеркало в левом верхнем углу комнаты, мы находим рычаг и поворачиваем его. В стене открывается секретный проход, миновав который, мы попадаем в башню. Прямо перед нами находится вращающийся участок пола. Здесь все очень просто: дождавшись пока платформа повернется к нам, мы нажимаем (X) и перепрыгиваем на нее, после этого нам необходимо нажать (X) еще раз для того чтобы оказаться рядом с двумя сундуками. Достав из них **Tent** и **Ice Brand**, мы вновь встаем на вращающуюся платформу для того чтобы добраться до правой части экрана и бежим вниз по бесконечно длинной спиральной лестнице. Оказавшись внизу на круглой площадке (один из участков пола отсутствует), мы бежим вверх, в часовню. Там нас встречают Зорн и Торн, позади которых без сознания лежит Даггер.



Босс: ZORN и THORN

ZORN

Уровень: 16

HP: 4896

MP: 9999

Можно украсть: Partisan, Stardust Rod

Слабость: Ice

THORN

Уровень: 16

HP: 2984

MP: 9999

Можно украсть: Mythril Armor, Mythril Armlet

Слабость: Ice

Gil: 0

AP: 0

Предметы: -

Атака: Meteorite, Flare, Charge up

Мечты сбываются — первый раз за всю игру нам удастся встретиться с двумя клоунами ли-



цом к лицу. Кстати, не так ж они и сильные. Время от времени Торн (красный шут) передает Зорну (голубому шуту) свою способность **Meteorite**, а Зорн, в свою очередь, может передавать Торну **Flare**. Главное — не распылять свои силы и сконцентрировать все атаки на одном из противников. Позволив Зидану вытягивать у шутов полезные предметы, мы атакуем одного из них магией Виви и магическим мечом Штейнера. Бой заканчивается очень быстро, после чего побежденные но несломленные клоуны гордо убегают за подмогой. Мы подходим к Даггер. Она кажется мертвой... но нет, сердце все еще бьется! Она просто без сознания. Подхватив Даггер на руки, Зидан бежит вниз. Там нас уже ждет мугл. Попросив его сохранить игру, мы по спиральной лестнице возвращаемся обратно в покои королевы Брахны. Уложив принцессу на кровать, Зидан разговаривает со Штейнером — и как раз в этот момент в комнате появляются весьма довольные собой шути вместе с Беатрис. И вновь нам предстоит сразиться с ней...

Босс: BEATRIX

Уровень: 19

HP: 5709

Gil: 0

MP: 4203

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Phoenix Down, Thunder Gloves, Ice Brand

Атака: Thunder Slash, Shock, ClimHazzard

Слабость: -

Как и во всех предыдущих сражениях мы бьем ее всеми подручными средствами, позволив



Зидану воровать полезные предметы, до тех пор, пока она не использует на нас свою новую атаку — **ClimHazzard** — которая также оставляет всем нашим персонажам жалкий **1HP** здоровья. Но Беатрис уже не та что раньше. После сражения Зидан напоминает ей о том, что ее долг — защищать принцессу Гарнет и свое королевство, а то чем она занимается сейчас, мягко говоря, является действием прямо противоположным. После этого Беатрис видит лежащую без сознания принцессу и осознает всю глубину своих заблуждений. Она пытается просить прощения у всего народа Бурмеции в лице Фреи, а затем с помощью своей магии оживляет принцессу. Тем временем в покоях появляется сама Брахна, которая приказывает Зорну и Торну бросить принцессу в тюрьму. Но на этот раз против них выступают Фрея и... Беатрис! Все очальные члены нашего отряда вместе с принцессой уходят в секретный проход, а два рыцаря разных королевств, два бывших врага сражаются блечом к плечу с милой собачкой — **Bandersnatch** — которую шути вызвали себе на подмогу. Все-таки приятно сражаться вместе с Беатрис! Одной ее атаки **ClimHazzard** достаточно для того чтобы от собаки остались одни воспоминания. Тем временем наши герои с боями спускаются вниз по спиральной лестнице. Им противостоят очередные прототипы черных магов и все те же **Bandersnatch**. Внизу Штейнер покидает нас и мчит на помощь Беатрис и Фрее, попросив (!) Зидана заботиться о принцессе. После этого мы вновь переключаемся на Беатрис и Фрею, которые сражаются с собаками, и вскоре видим, как к ним присоединяется Адельберт Штейнер. В это время Зидан вместе с остальным отрядом наконец-то оказывается на круглой площадке с выщербленным краем. Отсюда нам нужно бежать вниз. Спустившись по лестнице, наши герои попадают в ловушку, как некогда Даггер, Маркус и Штейнер. Однако на этот раз нам на помощь приходит сам Марку — и Блэнк! Шути получают по увесистой затрепашке, после чего решетка опускается и мы получаем возможность вновь прокатиться на жуке до Трено. Однако, согласно хорошей традиции, примерно посередине пути нас останавливает очередная змея.

Босс: RALVUIMAGO

Уровень: 18

HP: 3352

Gil: 1404

MP: 584

AP: 7

Предметы: Ether

Можно украсть: Phoenix Down, Adamant Vest, Oak Staff

Атака: Stab, Ultra Sound Wave, Thundara

Слабость: Ice

В ПРОДАЖЕ С 21 ФЕВРАЛЯ

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

www.mobilecomputers.ru 02 / 05 / 2001

PDA
что внутри?

Visor Platinum
Инфракрасный порт
Olympus C990/2040

ROVERBOOK

+

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Развеем миф о защите GSM-телефонов от прослушивания.

На рынке карманных компьютеров может появиться новый крупный игрок.

Европейское представление коммуникатора Trium Mondo.

Три новые модели Compaq iPaq Pocket PC

Consumer Electronics Show 2001. Все новинки мира карманных компьютеров.

Обзоры:

Handspring Visor Platinum, TRGpro

Отказоустойчивость PDA

Обзоры ПО для КПК

Русский Palm

Мобильные телефоны с ИК-портом

SMS: что это такое

и как этим пользоваться

Olympus Camedia

C-990ZOOM/C-2040ZOOM

C-Pen 600 - новый претендент на

звание "цифрового помощника"



Сражаться с ней — все равно что отнимать конфету у ребенка. Все дело в том, что после любой атаки змея сворачивается в клубок и не атакует нас, если мы не трогаем ее в этом состоянии. Соответственно, тактика боя выглядит приблизительно так: нанести один сильный удар, дожидаться пока змея свернется, стянуть у нее что-нибудь нужное и полезное, дожидаться пока змея развернется, повторить все сначала. В итоге этот бой можно закончить практически без потерь... вот только после того как мы снова усадимся в кабину, змея погонится за жуком и он от испуга пронесется мимо Трено, забросив нас на какие-то скалы.

Тем временем в Александрии шуты впадают в немилость за то что позволили нам убежать, а королева назначает охоту за талисманом Даггер, а также за головами Виви и Зидана. За дело берутся два опытных охотника, ну а сама королева отбывает на своем корабле в неизвестном направлении.

Раздел 6: Башенные скалы

Вскоре после нашего удачного приземления появляется некий летающий старик, который называет



свое имя — Раму — и рассказывает принцессе об эйдолах, которые в данный момент находятся в жадных руках королевы Брахны. После этого она предлагает нашим героям пройти небольшое испытание в обмен на свою помощь. В лесу нам предстоит отыскать пять частей одной героической саги. После этого, сложив их воедино в правильном порядке, мы можем надеяться на то, что Раму станет новым эйдоном принцессы. После этого мы расходимся. Как только управление отрядом вновь оказывается в наших руках, необходимо вернуться на предыдущий экран. Там нас ожидает первая часть истории — **Hero**. Прослушав ее, мы идем вниз и просим Мугла сохранить игру. После этого мы идем вниз по тропинке и находим скрытый сундук, в котором лежит **Mythril Vest**. Заходим в озеро и слушаем вторую часть истории — **Human** — после чего уходим налево. На этом экране видны два сундука. Когда мы пытаемся подойти к тому что находится слева, проявляется третья часть истории — **Cooperation**. Прослушав ее, мы достаем из сундука **Ogre**, идем наверх по тропинке справа и переходим на следующий экран. В конце мы слушаем четвертую часть истории — **Silence**. Осталось найти

еще одну. Возвращаемся на предыдущий экран и поднимаемся вверх по зеленой тропинке. На развилке дем наверх, сворачиваем и идем до тех пор, пока над головой Зидана не появится иконка. Спрыгнув на камень, на котором стоит сундук, мы находим **Mythril Armlet**. После этого нам остается только спрыгнуть вниз. Вновь поднимаемся вверх по зеленой тропинке, но на этот раз на развилке идем вниз и переходим на следующий экран. Здесь мы находим последнюю часть истории — **Beginning**. После того как мы нашли все части истории, можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. После этого нужно вернуться к тому месту, откуда мы спрыгивали вниз на камень с сундуком (от развилки наверх). На этот раз, проигнорировав появившуюся над головой персонажа иконку, мы проходим налево до конца и видим самого Раму, который просит нас сложить из отдельных частей выразительную историю. Необходимо использовать только четыре части — например, **Beginning, Cooperation, Silence, Hero**. После этого Раму спрашивает Даггер о том, почему она поставила часть **Hero** в конец истории и, выслушав ответ, дает ей оливин. К тому же, у принцессы теперь есть свой эйдолон. После этого Раму говорит о том, что его решение не зависело от ответа принцессы и наши герои переходят на следующий экран. Спрыгиваем вниз со скалы, и после этого нам показывают ролик о том, как «Красная роза» атакует Линдблум. У города нет ни единого шанса, особенно после того как Брахна использует еще один эйдолон — Аметист. Отныне Линдблум является владением Александрии...

Раздел 7: Захваченная столица

Перед входом в город наш отряд разделяется — Даггер и Зидан отправляются дальше, Виви предпочитает остаться. Прежде всего нам необходимо зайти в гостиницу (первая дверь слева на улице), подняться на второй этаж и попросить Мугла сохранить игру. После этого мы проходим улицу до конца и возле завала находим карту **Lindblum**. Поворачиваем направо, проходим до конца улицы и встречаем там министра Артанию, который провожает нас к регенту Сиду. Здесь к нам присоединяется Виви, которого отловили бдительные линдблумские солдаты и сгорая чуть не удушили на месте. После этого следует долгий разговор, в ходе которого все как-то внезапно выясняют, что источников всех бед является Куд-



жа, и именно с ним необходимо вести непримиримую борьбу. Увы, воздушный корабль в Линдблуме нанять не удастся — одним из условий капитуляции города был переход всего воздушного флота под командование королевы Брахны. Было еще и второе условие — она забрала у Сиды **Falcon Claw**. Зачем? Этого никто не знает. В итоге, для того чтобы добраться до континента **Outer**, нам придется воспользоваться довольно опасным путем, который начинается на болоте к северу от Линдблума. По

окончании разговора Сид выдает нам **3000 Gil** на мелкие расходы и предлагает закупить в городе снаряжение.

Мы вновь оказываемся возле фонтана на городской площади. Заглянув в оружейный магазинчик справа и поговорив с его хозяином, мы получаем скидку на все товары. Слева от входа в магазин стоит женщина, которая торгует снадобьями. Пополнив запас, мы заходим в магазин синтеза (он находится слева под аркой) и создаем для Зидана новое оружие. Вернувшись в гостиницу (по пути нам покажут еще один **ATE**) и сохранив игру, мы подходим к стоящему возле фонтана человеку регента Сиды и говорим ему о том, что мы готовы к путешествию. Еще один **ATE**, после которого мы спускаемся вниз на лифте и получаем из рук Сиды национальное сокровище — древнюю карту мира. После этого на скоростной вагонетке мы отправляемся к Воротам Дракона. Закупившись у местного торговца (если по какой-то причине не сделали этого раньше) и попросив Мугла сохранить игру, мы выходим на карту континента **Mist**.



Болото к северу от Линдблума, а? Уж не пора ли нам вновь наведаться в гости к Куине? Мы находим ее (его) на прежнем месте — возле кишашего лягушками ручья позади двух муглов. Поговорив с Куиной, мы идем наверх к дому, и перед входом поворачиваем направо. Здесь Куина замечает какую-то лягушку и гонится за ней, случайно обнаружив вход в шахту. Перед нами лежит путь, который приведет нас к дальнему континенту...

Раздел 8: Шахта

Спустившись по лестнице ко входу в шахту **Fossil Roo**, мы проходим мимо закрытой решетки, которая с грохотом распаивается у нас за спиной, выпуская... робота. **Armodullahan** радостно гонится за нами на протяжении нескольких экранов — а мы, соответственно, столь же радостно убегаем от него. Задача осложняется тем, что на пути периодически попадают некие лезвия-маятники — урона они не наносят, но вот движение замедляют довольно сильно. В случае, если роботу удастся догнать нас, приходится в темпе обижать его и мчаться дальше. Маленькая проблема заключается в том, что уничтожить его совсем наверняка не удастся — через несколько мгновений после очередного поражения бесформенная груда деталей отскребает себя от пола пещеры и целеустремленно мчится вслед за нами. Все заканчивается на третьем экране, где нашему небольшому отряду удается перепрыгнуть через провал, в который благополучно сваливается не заметивший ловушки робот. А на следующем экране нас уже поджидает некая красotka с топором, представившаяся Лани, охотницей за людьми. Она была одной из тех

кто получил от королевы Брахны задание доставить медальон принцессы... и похоже, ей все равно с какого тела снимать его — с живого или с мертвого.

Босс: LANI

Уровень: 19

HP: 5708

Gil: 0

MP: 4802

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Coral Sword, Gladius, Ether

Атака: Aera, Water, Fira, Thundara

Слабость: -

Девушка далеко не так сильна как кажется. Помимо большого топора и непомерной самоуверенности, у нее имеется несколько полезных предметов, стянуть которые поручается Зидану. Пока он работает над этим, Виви упражняется в использовании черной магии, Куина машет вилкой, а Даггер лечит всю компанию своими заклинаниями.



После того как все полезные предметы экипировки у Лани заканчиваются, ее можно обижать по-крупному — читай, с использованием Зидана. Несколько ударов вполне достаточно для того чтобы девушка покинула нас быстрым шагом. Продолжаем экскурсию... На следующем экране мы наблюдаем за тем, как по потолку деловито проносится дикий жук-гаргант. В левой части экрана растут довольно милые желтые цветы. Сорвав один из них, мы приманиваем жука (в подходящем для этого месте над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). На этот раз путешествовать придется без удобств — на диких жуках корзинки для пассажира не предусмотрены. Нежно обхватив гарганта за шею, мы перемещаемся на следующий экран. Идем наверх. Оказывается, эта шахта вполне обитаема — во всяком случае, по ней шляется огромное количество разнообразных охотников за сокровищами. Одного из них мы встречаем на следующем экране. Распросив аборигена здешних мест о том как можно добраться до Внешнего континента, мы начинаем решать гигантскую головоломку с жуками. Все очень просто: гарганты путешествуют по всему лабиринту пещер, но они ненавидят воду и никогда не пойдут по пути, заблокированному небольшим водопадом. Все что от нас требуется — управлять этими водопадами с помощью рычагов, меняя маршруты движения гаргантов. Приступаем к делу. Бежим наверх-направо, переходим на следующий экран и срываем цветок для того чтобы подманить гарганта. Жук переносит нас в другую пещеру. Бежим направо, переходим на следующий экран и поворачиваем рычаг. Миникарта, появившаяся в правом верхнем углу экрана, наглядно демонстрирует нам изменение маршрута.

Возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука. Оказавшись в новой пещере, мы бежим налево, поднимаемся вверх по лестнице и затем бежим наверх. В сундуке на следующем экране нас ждет **Ether**. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лестнице и вновь бежим наверх — на этот раз в правый верхний угол экрана. По извилистой дорожке мы перебираемся на следующий экран и нажимаем на рычаг **#2**. Возвращаемся к тому месту куда нас доставил гаргант и вновь подманиваем жука.

Он доставляет нас в уже знакомую пещеру. Бежим направо и вновь нажимаем на рычаг **#1**. После этого возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука цветком. Теперь нам нужно вернуться к тому охотнику за сокровищами, который рассказывал нам о гаргантах и переключателях. От него мы идем вниз и встречаем... Стилзкина, а с ним еще одного Мугла. На этот раз неутомимый путешественник предлагает нам приобрести **Phoenix Pinion**, **Remedy** и **Ether** по сходной цене **555 Gil**. Оформив покупку, мы просим Мугла сохранить игру и идем вниз, на следующий экран. Подманив жука, мы перемещаемся в новую пещеру. Стоящий здесь охотник за сокровищами с радостью поможет нам раздобыть несколько полезных вещей — за соответствующую плату, разумеется. Разобравшись с покупками, поднимаемся вверх по лестнице и нажимаем на рычаг **#4**. Бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь нам необходимо подманить очередного гарганта, который доставит нас в новую пещеру. Оказавшись на месте, бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь в сундуке нас дожидается **Lamia's Tiara**. Забрав ее оттуда, мы возвра-



щаемся на предыдущий экран и на жуке мчимся обратно к рычагу **#4**. Нажав на него еще раз, мы вновь бежим направо и вновь подманиваем к себе жука. На этот раз мы попадаем в довольно милую пещеру с водопадом — она находится справа от того места, куда нас доставил жук.

Вскарбавшись вверх по лианам, оплетающим каменную стену, мы пытаемся сместиться немного правее. Неудачно — сильная струя воды сбрасывает Зидана вниз, в озеро. Для того чтобы выбраться из него нам необходимо нажать на клавишу **ⓧ**. Поднимаемся вверх по откосу справа и вновь карабкаемся по лианам — на этот раз к проходу, который находится вверху справа. Перебравшись на следующий экран мы попадаем в пещеру, где очередной охотник за сокровищами активно сокрушает киркой каменную стену. Он с радостью одолжит нам свой инструмент на неопределенное время всего лишь за один **Potion**. Соглашаемся на эту сделку, и через минуту мы уже стоим с киркой в руках, и жажда наживы постепенно

заволакивает сознание :) Ну будем увлекаться. Прежде всего необходимо продолбить стенку в правой верхней части экрана. После доброго десятка ударов из нее вываливается мугл, которого мы просим сохранить игру. Затарившись снадобьями в могшопе, мы начинаем долбить центральную скалу. Если долго мучаться, что-нибудь сломается... Время от времени к нам в руки сваливаются различные полезные предметы — начиная от банальных **Potion** и заканчивая весьма полезными предметами экипировки. Вдоволь наработавшись, мы возвращаем кирку владельцу и идем в проход в правом нижнем углу экрана. На следующем экране нам необходимо забраться в левый нижний угол, где скрыт сундук с **Survival Vest**. Забрав его с собой, мы возвращаемся на предыдущий экран, а оттуда — к озеру. И вновь мы карабкаемся вверх по лианам — на этот раз в левый верхний угол экрана, где находится последний рычаг. Нажав на него, мы цепляемся за лианы и карабкаемся направо, стараясь вновь попасть под струю водопада. Выбравшись из пруда идем направо и, не поднимаясь вверх по откосу, идем в проход в пра-



вой нижней части экрана. Последняя поездка на жуке — и мы выбираемся из шахты для того чтобы вдохнуть воздух Внешнего континента. Добро пожаловать!

Оказавшись на карте, мы бежим вперед до тех пор, пока не видим над головой нечто вроде моста с каким-то сооружением посередине. Пробега под ним, стоит уделить особое внимание местным обитателям, с которыми нашему отряду, вероятно, предстоит сразиться. Знакомьтесь — этого малютку-кактуса зовут **Cactuar**, и большую часть времени он проводит в земле. Пока он там находится ни в коем случае нельзя атаковать его — в ответ кактусенок применяет атаку **1000 Needles**, которая сносит у одного из наших персонажей, соответственно, **1000 HP** — по одному на каждую иголку. Итак, до тех пор пока из земли торчит лишь макушка кактуса, мы ждем и строим планы мести. Но стоит ему показаться на поверхности — и можно применять грубую физическую силу. В награду за победу в каждом из таких боев наши персонажи получают



более **1000 Exp** — отличный шанс немного поднять уровни всех членов отряда. Обогнув холм справа, мы забираемся на верх по поло- гому склону и бежим к мосту. Странное сооруже- ние на проверку оказывается не менее странной деревушкой...

Раздел 9: CONDE PETIE

Прежде чем познакомиться с местными обита- телями, нашим героям придется научиться правильно выговаривать их приветствие: «**Rally-Ho!**». После того как с формальностя- ми будет покончено, нам покажут **АТЕ**. Камен- ная арка закрывает от нас небольшой участок экрана. Если покопаться за ней в темном углу слева, мы сможем достать из сундука **2700 Gil**. После этого мы с чистой совестью бежим наверх и заходим в дверь, возле которой стоит один из местных жителей. На следующем экра- не нам покажут еще один **АТЕ**, и у нас появит- ся возможность заглянуть в одну из двух две-



рей слева (обе они ведут в деревенскую гости- ницу). Внутри нас ждет еще очередной **АТЕ**, из которого мы узнаем об основной проблеме ма- ленькой деревушки — таинственных ворихках, специализирующихся исключительно на про- довольствии. Отдохнув в гостинице, мы выхо- дим обратно на улицу, бежим наверх и подни- маемся вверх по лестнице. Еще один **АТЕ**, пос- ле которого мы спускаемся в нижнюю часть ог- ромного зала и разговариваем с Виви. Очеред- ной **АТЕ** настигает нас сразу после разговора, после чего мы бежим в правый нижний угол экрана и спускаемся вниз по лестнице. Это ма- газин и в нем стоит... черный маг?! Он убегает прежде чем мы успеваем хорошенько рассмот- реть его. Виви мчит за ним, Зидан бежит следом — и на выходе сталкивается с Даггер. Всем отрядом они несутся к выходу из дерев- ни, но все напрасно — черному магу удается сбежать. Местный абориген с готовностью сообщает нам, что «острые шапки» приходят из леса, который находится к юго-востоку от **Conde Petie**. Похоже, туда-то нам и придется отправиться. Однако перед этим стоит вер- нуться в магазин и пополнить запас различных снадобий. Попросив стоящего неподалеку Муг- ла сохранить игру, мы пробегаемся вдоль ниж- него края экрана в поисках скрытого сундука,



в котором лежит **Phoenix Pinion**, а затем бе- жим направо и переходим на следующий экран. Здесь находится еще один магазин, в котором мы можем обновить оружие и снаря- жение наших персонажей. Покончив со собра- ми, мы возвращаемся к выходу из деревни и покарте Внешнего континента бежим на юго- восток, туда где у подножия холма виднеется огромный лес. Нам придется пройти его до конца для того чтобы добраться до поселения черных магов.

Раздел 10:

Поселение черных магов

Однако, прежде чем попасть непосредственно в поселок нам придется еще раз погоняться за тем самым черным магом. В тот момент когда мы подходим к развилке, он скрывается в прав- ном верхнем углу экрана. Бежим туда... триж- ды, потому что каждый раз мы будем возвра- щаться на тот же самый экран. Индикатором того куда нужно бежать дальше служит сова, которая пролетает между кронами деревьев всякий раз, когда нам нужно двигаться напра- во. Итак, три раза мы уходим в правый вер- хний угол экрана, на четвертый нам нужно бе- жать в левый верхний угол. После этого в прав- ом верхнем углу вновь появляется черный маг. Последовав за ним, мы видим, как он сни- мает заклинание, укрывающее лесной поселок от посторонних глаз.

Кому-то это может показаться странным, од- нако произведенные на заводе черные маги умеют говорить... более того, они даже боятся нас и убегают при появлении нашего отряда. Все разбредаются по поселку: Виви — общать- ся с соотечественниками, Даггер — осматри- вать достопримечательности, Куина — искать еду. Зидан остается в полном одиночестве. Просмотрев **АТЕ**, мы заходим в дом слева и за- купаемся новым оружием и снаряжением. По- кинув магазин, мы направляемся в правый верхний угол экрана (не поднимаясь на дере- вянную платформу). Миновав стоящего перед мельницей Мугла, мы заходим внутрь, прос- матриваем очередной **АТЕ** и разговариваем с Куиной, которая собирается съесть яйцо чоко- бо. Поговорив с черными магами, охраняющи- ми яйцо от прожорливого гурмана, мы нахо- дим спрятанный в этом помещении **Gysahl Green** и выходим наружу. Попросив Мугла сохранить игру, возвращаемся ко входу в пос- елок. Здесь, поднявшись на деревянную платформу в верхней части экрана, мы уходим налево.

На следующем экране мы видим два дома. Для начала можно зайти в тот что находится спра- ва и пополнить запас снадобий. Вернувшись на улицу, мы заходим в левый дом и разгова- риваем с Даггер, которая безуспешно пытается убедить черных магов в нашей полной без- обидности. После того как Даггер отправ- ляется на поиски Виви, мы получаем возмож- ность покопаться в спрятанном слева сундуке и достать оттуда **2000 Gil**. Вскрабавшись по лестнице на крышу, в верхней части экрана мы находим еще один сундук, в котором лежат **843 Gil**. После этого можно спуститься вниз и завести знакомство с обитателями этого дома, который на поверку оказывается магазином синтеза. Собрав новое оружие для членов на- шего отряда, мы покидаем магазин синтеза и на улице видим Виви, который забегает в ма-



газин снадобий. Бежим следом за ним и выхо- дим из магазина через заднюю дверь. Мино- вав небольшой деревянный мостик, мы попа- даем в местную гостиницу. Зидан разговари- вает с Виви и вскоре к ним присоединяются Даггер и Куина. Всей компании предлагают немного отдохнуть. Что ж, неплохая идея. Ночью Виви уходит из гостиницы, оставив там своих друзей. Даггер беспокоится о нем, но Зидан объясняет ей, что маленький черный маг просто ищет место, которое он мог бы на- звать своим домом. После этого хвостатый во- ришка рассказывает принцессе небольшую ис- торию из своей жизни и благополучно засы- пает. Тем временем Виви обсуждает с одним из черных магов вопрос, который с недавних пор занимает его больше всего...

Потру один из черных магов сообщает Даггер весьма полезную информацию. Куджа и его се- ребристого дракона видели в северной части континента, в том месте, которое обитатели **Conde Petie** называют Убежищем. Похоже, нам стоит отправиться туда — но перед этим стоит завершить еще пару дел в поселке черных магов. Прежде всего нам стоит вернуться в гости- ницу и покопаться в сундуке, стоящим возле кровати, для того чтобы достать оттуда **Virgo Stellazio**. После этого мы отправляемся в ма- газин синтеза, вновь поднимаемся на крышу и, пробравшись в нижнюю часть экрана (поближе к улице) подслушиваем разговор двух черных



магов о продавце магазина снадобий, у которо- го можно купить нечто «обычное». Спускаемся вниз, переходим в магазин, который находится справа и просим хозяина продать нам... в об- щем, «как обычно». Хозяин покидает стойку и начинает копаться в своих ящиках, предоставив нам великолепную возможность забраться на второй этаж магазина и стянуть из сундука над кроватью **Black Belt**. Завершив все пригото- вления, мы покидаем поселок черных магов и по карте возвращаемся в **Conde Petie**.

Продолжение следует

PlayStation



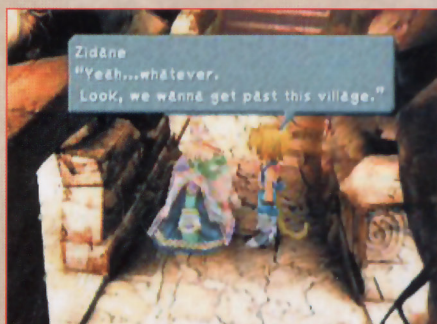
FINAL FANTASY IX

Максим Заяц

Прохождение второго и начало третьего диска

Раздел 11: Conde Petie

Вновь оказавшись в деревне, мы направляемся напрямик к гостинице и на этом экране поднимаемся вверх по лестнице. Оказавшись в огромном зале, мы общаемся со стражником, который стоит в правом верхнем углу, и узнаем у него, что попасть в Убежище может лишь тот, кто прошел некую загадочную «церемонию». Более подробную информацию о ней нам может дать Его Святейшество. Вернувшись к гостинице, мы видим разгуливающего перед ней старика, который представляется отцом Давидом. Из его слов следует, что «церемония» представляет собой законное бракосочетание двух неравнодушных друг к другу людей. Разумеется, Зидан не может упустить случая предложить принцессе выйти за него замуж... и что самое смешное, она соглашается! И практически сразу же начинается церемония бракосочетания. Правда, поцелуя



Подобнейшая карта мира
Final Fantasy IX

новоиспеченный муж в итоге так и не удостоился, но это уже мелочи. Теперь мы имеем полное право отправиться в Убежище. Одна маленькая проблема: Виви и Куину туда пускать никто не собирается. А если поженить их тоже?! И сразу же следует еще одна брачная церемония, в ходе которой ни один из виновников торжества так и не проронил ни слова. Впрочем, Куина, похоже, была растрогана. Сообщив стражникам возле оружейного магазина о том, что теперь наш отряд состоит исключительно из молодоженов, мы готовимся проследовать дальше... но как раз в этот момент мимо нас вихрем пронесется маленькая девочка и Мугл. Жители деревни наконец-то отыскивали своих воришек... но догнать их так и не смогли. Во всяком случае, на следующем экране погоня прекращается, и мы вступаем на горный перевал.

Раздел 12: Горный перевал

Воришкам не удалось убежать далеко. Маленькая девочка зацепилась одеждой за ветку, и испуганный Мугл улетел без нее. За ним побежала Куина, которая почему-то решила, что Муглы должны быть весьма недурны на вкус. У Зидана же появилась возможность освободить девочку и познакомиться с ней. Итак, маленькую воришку зовут Эйко, и она живет по другую сторону перевала. Нечего и говорить о том, что весь наш отряд немедленно вызывается проводить ребенка до дома. Вновь заполучив управление в свои руки, мы бежим налево и карабкаемся вверх по лианам, чтобы добраться до сундука, в котором лежит **Remedy**. После этого, не спускаясь вниз, мы бежим направо и переходим на следующий экран. К этому времени на нас уже наверняка кто-нибудь успеет напасть, и во время боя выяснится, что Эйко — самый настоящий маг-суммонер, такая же как Даггер. Вытащив из статуи синий ка-



мень (**Blue Stone**), мы возвращаемся на предыдущий экран и спускаемся вниз по лианам. Бежим вниз, затем направо и на следующем экране снова взбираемся вверх по лианам. Бежим налево, переходим на следующий экран и достаем красный камень (**Red Stone**) из статуи и **Tent** из сундука. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лианам и бежим дальше. Миновав следующий экран, мы бежим наверх и вновь встречаем Стилькина. На этот раз он предлагает нам приобрести **Magic Tag**, **Tent** и **Ether** за **666 Gil**. Совершив покупку, мы просим Мугла сохранить игру.

От этого места вниз ведут три дороги: центральная, по которой мы пришли, и две других. Бежим по правой дороге и на следующем экране устанавливаем в статую два найденных недавно камня: синий и красный. Возвращаемся к Муглам, бежим по левой дороге и взбираемся вверх по лес-

нице. На следующем экране мы бежим вперед до тех пор, пока нам не покажут ролик с огромным и очень красивым деревом. После этого мы бежим направо и готовимся к сражению с боссом.

Босс: HILGIGARS

Уровень: 28

HP: 8106

Gil: 2136

MP: 908

AP: 9

Предметы: **Tent** Можно украсть: **Fairy Flute**, **Mythril Fork**, **Phoenix Down**

Атака: **Earthquake**, **Hiphop**, **Knock Down**, **Curaga**

Слабость: **Thunder**

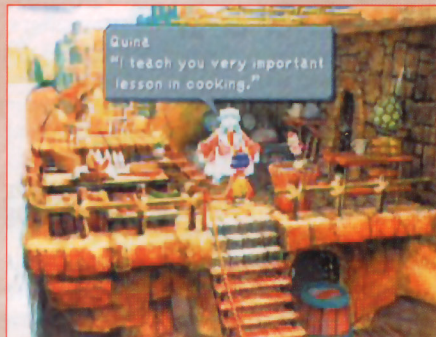


Этот бой стоит закончить как можно быстрее. Воровать у этого гиганта фактически нечего, а своими атаками **Earthquake** и **Hiphop** он может доставить немало неприятных минут всем членам нашего отряда. К тому же он умеет еще и лечиться! Действуя по привычной схеме — Зидан и Виви атакуют врага, девушки занимаются лечением, — мы быстро избавляемся от **HILGIGARS** и расспрашиваем Эйко об эйдолонах и о дереве, которое называется **Iifa Tree**. Вытащив из статуи желтый камень (**Yellow Stone**), мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет развилка. Выбираем правый путь и на следующем экране извлекаем из очередной статуи зеленый камень (**Green Stone**). После этого можно вернуться обратно к развилке идти по левому пути (о камнях мы позаботимся немного позднее). Через некоторое время мы оказываемся на карте Внешнего континента по другую сторону горного перевала. Теперь наша задача — проводить Эйко домой. К северу от выхода с перевала находятся странные руины, которые при ближайшем рассмотрении оказываются деревней суммонеров — **Madain Sari**.

Раздел 13: Madain Sari

Едва мы заходим в развалины, как откуда ни возьмись со всех сторон слетается целая стая Муглов. Все они радостно приветствуют Эйко, следом за которой мы переходим на следующий экран — на площадь с фонтаном. Здесь маленькая магесса усаживает Зидана на скамейку и учиняет подробный допрос обо всех сферах его увлечений и интересов. Под конец разговора Даггер даже начинает слегка ревновать хвостатого воришку. Эйко отправляется готовить обед, а мы, просмотрев **ATE** о душевных терзаниях Виви, вместе с Зиданом отправляемся познакомиться с местными достопримечательностями. Вначале стоит заглянуть за фонтан — там спрятан **Libra Stellazzio**. За спиной у Даггер находится скрытый сундук, в котором лежит **Tent**. Собрав таким образом все полезные предметы, мы идем налево и, оказавшись на следующем

экране, разговариваем с Виви. После этого нам показывают еще один **ATE** (на этот раз про Даггер), и мы пытаемся зайти в дверь дома Эйко. Мугл не пускает нас внутрь, мотивируя это тем, что обед еще не готов. И практически сразу же нам показывают еще один **ATE**, из которого мы как раз узнаем о процессе приготовления обеда. Итак, похоже, что, несмотря на свой достаточно юный возраст, Эйко положила глаз на Зидана и всерьез надеется очаровать его своей стряпней. Что ж, путь к сердцу мужчины лежит через его желудок. Но для этого еда и в самом деле должна быть приготовлена достойно. Решено: сегодня на обед у нас будет картошка с рыбой. Раздав Муглам задания (помогать на кухне, ловить рыбу и копать картошку), Эйко начинает готовить, а мы с Зиданом возвращаемся на площадь с фонтаном. Отсюда мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Мугл, охраняющий проход, отказывается пропустить нас в «запретную зону». Ну и пожалуйста, не очень-то и хотелось... Внезапно на скале появляется Куина. Она заявляет о том, что в деревне нет ничего съедобного, кроме камней и песка, есть которые она не хочет, после чего прыгает вниз, в воду. Вылавливать Куину из реки мы не будем. Вернувшись назад к дому Эйко, Зидан пытается еще раз заговорить со стоящим в дверях Муглом, и на этот раз он соглашается показать нам Стену Эйдолонов. Мы вновь отправляемся к входу в «запретную зону», по дороге просматривая еще один **ATE**.



На этот раз перед Эйко и ее Муглом стоит чисто математическая проблема: на сколько персон готовить обед? Выбираем любое число больше 10 и решительно отказываемся добавлять в блюдо оглопа, найденного Эйко (в конце концов, далеко не все любят жуков). После этого мы оставляем Мугла хозяйничать на кухне, и Эйко бежит к его приятелю, который только что поймал в реке огромную рыбу по имени Куина. После **ATE** Зидан разговаривает с Муглом перед входом в «запретную зону» и, узнав о Стене Эйдолонов, хочет позвать на экскурсию Даггер. Вернувшись к фонтану, мы бежим вниз и переходим на следующий экран. Поговорив с Даггером, мы вместе с ней возвращаемся к входу в «запретную зону» и отправляемся смотреть на Стену Эйдолонов. Даггер узнает многие изображения на фресках и хочет рассмотреть их поподробнее. Мы уводим Зидана из «запретной зоны» и смотрим еще один **ATE**.

«Рыба по имени Куина» могла бы помочь Эйко в приготовлении обеда — если ее об этом попросить, конечно. В первую очередь она дает совет усилить огонь плиты с помощью магии Виви. Мы с Зиданом возвращаемся к дому Эйко, и на этот раз нам удается войти внутрь. Начинается долгожданный обед, в ходе которого Эйко рассказывает о том, как она стала единственной обительницей **Madain Sari**. После обеда все благо-

дарят хозяйку, а Зидан даже соглашается пробовать ее стряпню каждый день... может быть. И почему она обиделась? Как бы то ни было, Зидан получает задание отнести на кухню грязные тарелки. Не будем торопиться. В столовой находятся целых два сундука. В том, что находится справа, лежит **Ore**, за ним спрятан еще один. Для того чтоб добраться до второго сундука, нам придется обойти стол. Заполучив **Phoenix Pinion**, мы собираем со стола грязную посуду и благополучно относим ее на кухню. Здесь нам удастся распросить Эйко об **Iifa Tree**. Оказывается, в этом дереве заключен один из эйдолонов, причем настолько могущественный, что для того чтобы удержать его, пришлось создать специальный магический барьер, снимать который маленькая магесса не соглашается ни под каким видом. Убедившись в том, что уговаривать ее бесполезно, мы возвращаемся обратно в столовую, где один из Муглов предлагает нам отдохнуть. Ночью Зидан и Виви ведут откровенный разговор о жизни... который подслушивает Эйко. Маленькая девочка все больше убеждается в правильности своего выбора. :) На следующее утро она заявляет о том, что готова снять магический барьер вокруг **Iifa Tree**, и весь наш отряд автоматически оказывается на карте Внешнего континента. Двигаясь на юг, мы возвращаемся к горному перевалу и проходим его насквозь, на этот раз выбравшись на равнину неподалеку от гигантского дерева.

Раздел 14: Древнее Дерево Жизни

Прежде чем начать восхождение, рекомендуется сохранить игру. Путь обещает быть долгим — хотя бы потому, что буквально на каждом шагу нам будут попадаться далеко не самые слабые монстры. Итак, по предположению Зидана **Iifa Tree** является источником загадочного тумана **Mist**. После нескольких неудачных попыток пробить барьер и попинать его ногами, мы обращаемся за помощью к Эйко. Маленькая магесса за две секунды освобождает путь, получив в итоге **Ruby Gem**, и мы начинаем долгое восхождение по корням гигантского дерева.

Через некоторое время нам на пути попадается Мугл. Попросив его сохранить игру, мы продолжим свой путь до тех пор, пока не приходим к круглому подъемнику, который опускает нас в недра **Iifa Tree**. Здесь, в темноте, наш путь становится еще более извилистым. На первой же развилке стоит засунуть руку в дупло и нажать там на какой-то рычаг, после чего почти нам на голову падает сундук с **Phoenix Down**. По дороге нам попадутся еще два сундука (с **Hi-Potion** и **Lamia's Flute**) и дупло, в котором спрятан **Ether**. Третий сундук спрятан слева от того, в котором лежала **Lamia's Flute**, и в нем находится **Remedy**. Наконец, наш отряд прибывает в очередное малосимпатичное место, в полном составе грузится на огромный зеленый лист и стремительно опускается на нем куда-то вниз. По дороге выбравшийся из кармана Эйко Мугл заявляет о том, что он чувствует присутствие множества живых существ внизу. А затем откуда ни возьмись появляются зомби. Отбив первую атаку, мы разговариваем с Виви, который вспоминает фабрику по выпуску черных магов в Дали. После этого нас ждет еще один бой и наконец-то относительно твердый пол под ногами.

Оказавшись внизу, мы спускаемся вниз по лестнице справа. Сразу за лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его оттуда,

мы обегали ствол слева и заходим за него, чтобы найти еще один скрытый сундук — на этот раз с **Brigandine Vest**. Поговорив с Эйко, мы романтично наблюдаем вместе с ней за зеленым свечением, а затем бежим в левый нижний угол экрана, и после того как над головой Зидана появляется иконка с восклицательным знаком, нажимаем на кнопку (X). Стена... движется?! Что-то прилетает сверху — и как раз в этот момент Даггер падает. Мы бежим к ней и, убедившись что все в порядке, знакомимся с **Soulcage** — беспринципной, но поразительно правдивой тварью, которая равнодушно сообщает нам о том, что это она является источником тумана, который послужил причиной многих войн на разных континентах. Куджа использует **Mist** для создания различных монстров, чему **Soulcage**, естественно, никак не препятствует. Одним словом, уничтоже-



ние этой гадины, несомненно, должно возглавить список добрых дел, уже совершенных нами.

Босс: SOULCAGE

Уровень: 26

HP: 9765

Gil: 3800

MP: 862

AP: 9

Предметы: **Elixir**, **Phoenix Down**

Можно украсть: **Brigandine**, **Magician Cloak**, **Oak Staff**

Атака: **Level5 Death**, **Fire Blades**, **Shockwave**, **Mustard Bomb**, **Leaf Swirl**

Слабость: -

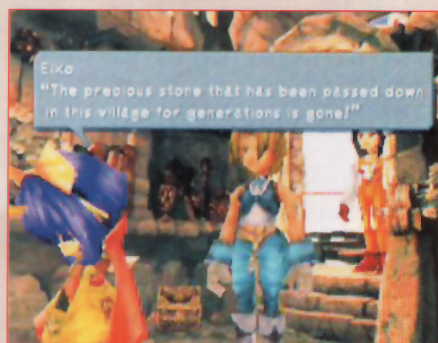
Напрасно, ох, напрасно **Soulcage** был настолько уверен в собственной победе. Конечно же, он силен... и даже очень. К примеру, атака **Level5 Death** убивает всех наших персонажей, уровень которых кратен 5 (то есть, 30, 25, 30 и т.д.), ну а **Mustard Bomb** в свою очередь убивает всего одного персонажа — зато с малой степенью вероятности. Одно радует: по классу своему **Soulcage** относится к нежити, а значит, обидеть его проще простого: девушкам достаточно всего лишь «подлечивать» его белой магией **Cure** и **Curaga**, в то время как Зидан будет заниматься вытягиванием предметов. Ну а для того чтобы моментально закончить бой, достаточно бросить в противника



всего один **Elixir**. Одержав победу, мы покидаем ствол дерева и наблюдаем за тем, как оно освобождается от тумана. Сидя возле входа, мы злобно поджидаем Куджу и утешаем Виви, который твердо убежден в том, что отныне все черные маги возненавидят его за то, что он принял участие в уничтожении единственного источника их существования. Через некоторое время к Эйко подбегает один из ее верных Муглов, который сообщает о том, что в **Madain Sari** произошло похищение какого-то очень важного предмета. Эйко немедленно отправляется назад, и весь наш отряд следует за ней. В конце концов, Куджа может и подождать... Вновь оказавшись на карте Внешнего континента, мы проходим по горному перевалу и спешим по направлению к **Madain Sari**.

Раздел 15: Madain Sari

Муглы торопят Эйко, и мы бежим следом за ней по направлению к ее дому. Заходим внутрь, из кухни бежим в нижнюю часть экрана, спускаемся вниз по лестнице и заглядываем в небольшую комнатку внизу. Из сундука был украден камень, который маги-суммонеры передавали из поколения в поколение. Нужно искать вора... но Эйко отправляется к Стене Эйдолонов — ей необходимо помолиться предкам и попросить у них прощения. Она выходит на улицу, и вскоре мы слышим ее испуганный крик. Вбежавший в комнату Виви сообщает о том, что Эйко схватила та самая девушка, с которой мы дрались в шахте **Fossil Roo**. Прежде чем отправиться на встречу с Лани, мы инспектируем сундуки Эйко: в том, что стоит справа, лежит **Survival Vest**, в сундуке, скрытом за пределами экрана слева, лежит **Phoenix Down**. Собрав все это, мы отправляемся к Скале Эйдолонов. Перед входом в «запретную зону» дежурят взволнованные Муглы. Поговорив с одним из них, мы просим его восстановить **HP** и **MP** всех членов нашего отряда, после чего осторожно заглядываем внутрь. Лани держит Эйко на вытянутой руке за лямки платья и, похоже, ждет нашего появления. Не будем ее разочаровывать. Второй Мугл отдает нам найденное им сокровище — **Exploda** и **Elixir**. После этого мы осведомляемся у Мога, не собирается ли он помочь нам в операции по спа-



сению хозяйки, и, получив от напуганного Мугла отрицательный ответ, заходим внутрь. Лани на время усыпила Эйко и теперь требует у нас медальон принцессы. Похоже, у нас нет выбора... Но в тот момент, когда Виви уже собирается передать охотнице медальон, на сцене появляется второй охотник — тот самый красноволосый тип, которому королева Брахна поручила добыть голову Зидана — и спасает Эйко. Лани вне себя от гнева, но выбора у нее нет, и она убегает. Красноволосый в свою очередь заявляет, что он отнюдь не собирается дружить с нами, и вызывает Зидана на поединок.

Босс: SCARLET HAIR

Уровень: 22

HP: 8985

Gil: 4790

MP: 5865

AP: 9

Предметы: Tent

Можно украсть: Poison Knuckles, EtherАтака: обычное оружие

Слабость: -

Единственное преимущество охотника — его скорость. За то время, которое требуется Зидану, чтобы сделать один ход, красноволосый успевает сделать два. Помимо этого он может очень быстро перемещаться по экрану, что, по идее, должно заставить нас чаще промахиваться. Однако на этом все его преимущества заканчиваются. Вытащив у красноволосого все полезные предметы, мы проводим несколько обычных атак и празднуем победу. После боя Зидан приказывает охотнику вернуть украденное и затем решительно отказывается прикончить поверженного противника. Вот этого красноволосый уже точно не может понять. Он покидает Стену Эйдолонов, оставив нас с пришедшей в себя Эйко. Вслед за ней мы возвра-



щаемся в комнатку под кухней. Оказавшись дома, Эйко просит нас взять ее с собой. Да, она обещала своему дедушке не покидать деревню до своего шестнадцатилетия, но она действительно хочет пойти с нами. «ОК» — соглашаемся мы. Обрадованная девочка решает взять только что возвращенный камень с собой, и превращает его в **Memory Earring**. После этого появляется Мог, и мы выходим из дома Эйко. Подойдя к тому месту, где в прошлый раз стоял Виви, мы видим появившуюся над головой у Зидана иконку с восклицательным знаком. Нажав на клавишу **X**, мы слышим обрывок знакомой песни. Спустившись вниз, к лодке, мы разговариваем с принцессой. Зидан рассказывает ей историю о путешественнике Ипсоне, после чего садится в лодку, и они вместе отплывают от берега. Вскоре они слышат ту же самую песню, которую поет другой женский голос. И Даггер вспоминает... Деревня в огне... Девочка с матерью плывет на лодке по бушующему океану... Огромный глаз взирает с небес на хаос и разрушение... Даггер жила в **Madain Sari** до шести лет, и она покинула свой дом в тот день, когда деревня была уничтожена магическим торнадо — покинула на лодке вместе со своей настоящей матерью. Вспомнив все это, принцесса теряет сознание.

Придя в себя, Даггер принимает решение вернуться в Александрию и поговорить обо всем с профессором Тотом. Однако перед этим нам предстоит еще раз наведаться к **Iifa Tree** и пооб-

щаться там с Куджа. Весь наш отряд собирается у выхода из деревни. Муглы слетаются попрощаться с Эйко... а затем появляется тот самый красноволосый охотник, который так и не смог понять, почему Зидан подарил ему жизнь. Хвостатый воришка предлагает ему присоединиться к нашему отряду. Итак, теперь у нас есть новый боец. Его зовут Амарант, он способен, кроме обычных скоростных атак, метать во врагов различные предметы нашей экипировки и восстанавливать **HP** и **MP** всем членам нашего отряда. Сформировав отряд из четырех человек, мы покидаем деревню и через горный перевал отправляемся к **Iifa Tree**.

Раздел 16: Iifa Tree

На этот раз по прибытии мы сразу видим Куджа и его серебряного дракона. Повторяя свой путь вверх по корням деревьев, мы не без помощи Амаранта запрыгиваем на ствол, после чего довольно долго слушаем оскорбительные замечания Куджа, дожидаясь прибытия флота королевы Брахны. Королева оказалась настолько глупа, что она решила завоевать Внешний континент и уничтожить Куджа. Отдав черным магам приказ объединить усилия в одном заклинании, она готовится к атаке, а Куджа тем временем призывает двух тварей, с которыми нам предстоит сражаться. После боя (довольно легкого, надо признать) мы наблюдаем за дальнейшим развитием событий. Даггер пытается спасти свою приемную мать. Расспросив Эйко, она бежит вниз, к спрятанному у подножия дерева эйдолону. Нам ничего не остается, кроме как последовать за ней (перед этим стоит попросить Мугла, прячущегося вверху за стволом дерева, сохранить игру). По дороге нам предстоит сразиться еще с парочкой монстров, после чего мы видим Даггер, призывающую новый эйдолон. Она получает **Leviathan**, который атакует врагов приливной волной. Использовать его, не причинив вреда



александрийскому флоту, невозможно. Все усилия оказались напрасными.

Королева Брахна тем временем призывает свое самое мощное оружие — короля драконов, эйдолон **Bahamut**. Однако всей его мощи хватает лишь на то, чтобы оставить одну аккуратную царапину на лбу Куджа. А после этого в небе появляется огромный глаз, в мгновение ока уничтоживший всех черных магов королевы, и раненый **Bahamut** довершает разрушение, атакуя «Красную розу». Королеве удается спастись на небольшой шлюпке, и она даже успевает еще раз поговорить с Даггер — поговорить как мать с дочерью, как мать, которой она была еще совсем недавно. После этого наши герои возвращаются в Александрию, и мы видим, как принцесса укладывает венки на могилу Брахны, видим Штейнера и Беатрис, отдающих честь своей новой королеве, видим докто-

ра Тота и один из самых красивых роликов, которым завершается второй диск игры.

Диск 3

Раздел 1: Александрия

Мир и спокойствие воцарились в Александрии, но Зидан, похоже, совсем не рад этому. Он попросту не знает, что ему теперь делать, и не может жить без принцессы Гарнет... В баре, где он сидит, собралась вся команда «Танталус», но даже верным друзьям не удастся поднять Зидану настроение. Наконец, Руби предлагает всем отправиться в ее театр, и все бегут за ней следом... все, кроме Зидана. На улице Блэнк едва не сбивает с ног Виви, который шел по направлению к бару. Перекинувшись с ним парой слов, мы вместе с Виви заходим в местное питейное заведение. Зидан не желает разговаривать ни с кем, даже с Виви... ну а девушка за стойкой рассказывает маленькому черному магу о том, куда отправилась вся команда «Танталус».

Мы покидаем бар и отправляемся бродить по городу. Прежде всего, нам стоит посетить знакомую колокольню. Помимо первого мугла внизу нас ожидает Стилькин собственной персоной. На этот раз он предлагает нам приобрести **Phoenix**



Pinion, Hi-Potion и **Elixir** всего за **777 Gil**.

Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и взбираемся вверх по лестнице. Позвонив в колокол, мы находим тайник Гиппаула, целых пять карт: **Ironite Card, Goblin Card, Fang Card, Shiva Card** и **Ramuh Card**. Покинув колокольню, мы возвращаемся в предыдущий район города и смотрим **ATE**. После этого наступает время шоппинга. Нам необходимо посетить все местные магазины и по максимуму закупиться снадобрями, новым оружием и снаряжением. Нужно обязательно посетить магазин синтеза и проагрейдить имеющееся оружие, если это не было сделано раньше. Во время похода по магазинам нам покажут еще один **ATE**. Закончив с покупками, мы отправляемся в театр. Он находится в подвале на той самой улочке, где Виви с Паком некогда воровали лестницу. Поговорив со стоящим у входа Блэнком, мы спускаемся вниз и готовимся смотреть представление. Тем временем нам показывают принцессу Гарнет, которая находится в королевских покоях замка, окруженная повышенным вниманием со стороны придворных. Штейнер явно не в восторге от идеи о новой встрече с Зиданом, так что принцессе придется подождать. Тем временем в комнату заходит доктор Тот, который возвращает принцессе эйдоконы, некогда отнятые у нее королевой Брахной — опал, топаз и аметист. После этого принцесса отправляется переодеваться, а мы видим Эйко, стоящую в холле дворца. Она в восторге от того, что теперь Зидан целиком и полностью принадлежит ей, и готовится написать ему любовное

письмо. :) Вернее, писать его будет доктор Тот, который имел неосторожность не вовремя спуститься с лестницы и попасться на глаза упрямой девчонке. Впрочем, встреча эта оказывается взаимовыгодной: увидев рог маленькой магессы, доктор Тот вспоминает тот день, когда он впервые увидел приемную дочь королевы Брахны — будущую принцессу Гарнет. Она лежала на дне лодки, принесенной штормом, и при ней был точно такой же рог. Есть ли здесь какая-нибудь связь? Он непременно выяснит это позднее, ну а пока письмо для девочки из **Madain Sari**.

Мы на секунду переносимся в покои принцессы, для того чтобы оценить, как она выглядит в новом платье, а затем возвращаемся к Эйко, которая с гордостью держит в руках написанное Тотом письмо. Из холла ей нужно на секунду вернуться в комнату стражи, где остался доктор Тот, и попросить стоящего там мугла сохранить игру.



После этого мы возвращаемся на предыдущий экран и бежим в главный зал. Эйко уже почти подошла к главной лестнице, когда на нее внезапно налетел Баку. Он такой неуклюжий! В результате девочка висит на балконе второго этажа, зацепившись платьем за ограждение, а письмо лежит на полу первого. Эй ты, верзила, можешь доставить его Зидану? Ну, хоть что-то он может сделать...

После этого мы видим Баку, стоящего возле фонтана перед королевским дворцом, и Штейнера, совершающего профилактическую пробежку со своими подчиненными. Рыцарь приказывает предводителю воровской шайки убираться с территории дворца, и во время спора с ним Баку случайно роняет письмо на землю. После этого он уплывает на лодке, а Штейнер уходит... Возле фонтана появляется Беатрис. Она находит письмо и думает, что его написал Штейнер, назначив ей свидание.

Тем временем вся шайка «Танталус» возвращается в бар, где тоскует Зидан, и с помощью Виви уговаривает его встретиться с принцессой. Мы выходим из бара и, просмотрев **АТЕ**, бежим к билетной кассе. С этого экрана мы уходим наверх и на пристани разнимаем уже готовых подраться Фрею и Амаранта. Фрея также очень недовольна поведением Зидана. Все вместе они садятся в лодку и отправляются в замок на аудиенцию к будущей королеве Александрии. Навстречу им выходит Штейнер, несущий в руке вопящую и упирающуюся Эйко. В последующей сцене верный телохранитель доходчиво объясняет всей компании, что им абсолютно нечего делать во дворце, и лишь своевременное вмешательство Виви спасает положение. Да, принцесса и в самом деле стала другой: на смену веселой и непосредственной Даггер пришла холодная и расудительная особа королевской крови. Впрочем,

она все еще помнит своих друзей... и в знак этой дружбы с удовольствием обменивается с Эйко эйдолонами. Неиссякаемое красноречие очень не вовремя покидает Зидана, и за время этой встречи он так и не произносит ни слова, о чем впоследствии очень жалеет.

Тем временем продолжается история с письмом. Обиженная на Зидана за его чувства к принцессе, Эйко, тем не менее, с наступлением темноты приходит к фонтану — так же, как и Маркус с Блэнком, у которого тоже назначено здесь свидание. :) При их появлении Эйко прячется в левом углу экрана. Вскоре к фонтану приходит бдительный Адельберт Штейнер, и Маркусу с Блэнком также приходится прятаться — в правом углу экрана. Во время бегства Блэнк роняет письмо, которое немедленно находит телохранитель принцессы. Любное письмо?! Кто же мог написать его? Быть может... Беатрис? И тут она сама появляется возле фонтана... Наметившуюся было романтическую сцену бесцеремонно прерывает чихающий Баку, которого неизвестно зачем принесло в то же место, что и остальных. Наконец, мы переносимся в бар, где доктор Тот просит Эйко ответить на несколько его вопросов. Та выдвигает встречное условие: отвечать она будет в домашней уютной обстановке, в башне доктора в городе Трено. К ним присоединяются Зидан, Фрея, Виви и Амарант, после чего вся компания грузится в корзинку гарганта и покидает Александрию. Последний **АТЕ** этого раздела показывает нам ныне безработных шутов Зорна и Торна, готовящихся покинуть город.

Раздел 2: Большой карточный турнир

Итак, мы снова в Трено, в гостеприимной башне доктора Тота. Все наши друзья разбрелись по городу, оставив Зидана одного. Последуем за ними. По дороге нам предстоит просмотреть множество **АТЕ**, но в прохождении мы не будем останавливаться подробно на каждом из них. Покинув башню доктора Тота, мы отправляемся в город. Первая цель нашего визита — дом Стеллы, где Зидан избавляется от нескольких новоприобретенных



Stellazzio. После этого стоит прогуляться по местным магазинам, потратив заработанные деньги на закупку снадобий и синтез оружия. После того как с экипировкой будет покончено, мы просим мугла, дразнящего щенка перед магазином, сохранить игру и отправляемся на Карточный стадион, для того чтобы принять участие в большом чемпионате (в одном из последних **АТЕ** мы получаем **Chimera Armlet**).

TETRA MASTER

Прежде чем зарегистрироваться в качестве участника чемпионата, давайте поговорим немного об основных правилах карточной игры. По сравнению с **Final Fantasy VIII** разработчики реши-

ли сделать ее значительно проще и доступнее. Итак, вначале мы выбираем из имеющейся у нас коллекции пять карт (можно даже одинаковых). На каждой из них имеется изображение одного из игровых объектов — чаще всего какого-нибудь монстра, — а также ряд знаков наподобие: «**1P10**». Первая цифра означает силу атаки данной карты, буква — тип атаки («**P**» **physical** или «**M**» **magical**), вторая цифра означает физическую защиту, а третья — магическую. Также на карте есть несколько стрелок, которые могут иметь до восьми направлений. Расположение стрелок может быть различным даже на двух одинаковых картах.

Для того чтобы начать карточную игру, мы должны обратиться к выбранному персонажу, используя клавишу **[L]**. В данном случае игра начинается автоматически, после того как мы регистрируемся у стойки слева и заходим внутрь Карточного стадиона. Название «**TETRA**» означает «четыре» — и действительно, игра проходит на квадратном поле, состоящем из шестнадцати клеток, **4x4**. В начале каждого раунда компьютер блокирует часть клеток и выбирает, кто из игроков будет ходить первым. Наша задача — к концу раунда завоевать как можно больше карт противника, обеспечив перевес на игровом поле хотя бы в одну карту. Правила игры чрезвычайно просты: выбрав одну из пяти карт, мы укладываем ее в любую свободную ячейку. В случае если любая из стрелок этой карты указывает на пустую сторону карты противника, мы завоевы-



ваем эту карту, и она окрашивается в наш цвет. В случае если любая из стрелок нашей карты указывает на стрелку карты противника, начинается сражение карт. Рассмотрим простой пример: наша карта **1P10** атакует карту противника **6P89**. Исход боя предreshen: наша карта имеет силу физической атаки **1**, но ей противостоит карта с силой физической защиты **8**. Наша карта проигрывает. Если бы тип атаки нашей карты был определен как «магическая» (**1M10**), в этом бою ей противостояла бы сила магической защиты карты противника — **9**. Последний вариант — буква «**X**» (**1X10**), означающая, что в бою будет выбран тип атаки, соответствующий наименьшей защите противника (в данном случае — физический => **8**). В любом случае наша карта проигрывает. Самое неприятное заключается в том, что остальные карты, на которые указывают ее стрелки, при этом также переходят к противнику («комбо»). Ему и принадлежит следующий ход.

Основная стратегия игры довольно проста: не бояться атаковать, не оставлять открытыми незащищенные стороны карты, точно рассчитывать комбо, никогда не действовать наобум. По окончании каждого раунда компьютер подсчитывает количество карт каждого цвета и позволяет победителю забрать ОДНУ (!) из карт противника.

Все остальные возвращаются к своим владельцам. Если количество карт остается равным, объявляется ничья. По мере того как одна и та же карта принимает участие в различных сражениях, ее уровень (а с ним и основные характеристики) может повышаться. Нам же за определенное число побед присваивают очередной ранг карточного игрока.

Зарегистрировавшись у стойки слева от входа, мы заходим внутрь стадиона, и игра начинается автоматически. У нас есть неограниченное число попыток, чтобы победить первых двух противников. После этого глашатай предлагает нам сохранить игру. В третьем бою у нас будет всего лишь один шанс победить чемпиона. Вновь навестив мугла, летающего перед магазином снаряжения, мы возвращаемся на стадион. Следом за нами туда заходит победительница прошлого чемпионата — очаровательная девушка Эрин, а с ней... регент Сид! Все карты Эрин представляют собой оглопов, и этот бой обещает быть куда более сложным, чем два предыдущих. Впрочем, у нас всегда есть шанс перезагрузить игру для новой попытки. Одержав победу, мы получаем в награду **Rebirth Ring**. На этом хорошие новости заканчиваются... Подбегавшая к входу на стадион Эйко сообщает, что в Александрии происходит нечто ужасное. Мы срочно возвращаемся обратно на борту корабля **Hilda Garde 2**.

Раздел 3: Гибель Александрии

Итак, Куджа продолжает осуществление своих черных планов. Стоя за статуей и искренне наслаждаясь всем происходящим, он призывает **Bahamut**. Мы видим ролик, в котором дракон начинает разрушать город. Принцессе Даггер приходится командовать Рыцарями Плуты. Главное — отдать правильный приказ. Всего у нас есть четыре задания: собирать информацию, защищать жителей, бежать за подкреплением и готовить пушки — и еще нам необходимо правильно распределить их между солдатами. За подкреплением отправятся **Breireicht** и **Lauda**, **Weimar** и **Haagen** будут защищать горожан, **Blutzen** и **Kohel** займутся сбором информации, а **Dojebon**



и **Mullenkedheim** начнут готовить пушки. Если все задания были распределены верно, принцесса получит от Беатрис **Angel Earrings** (за два правильных ответа нам дают **Elixir**, за один — **Ether**). После того как солдаты уходят, Даггер пытается обратиться за советом к своей матери, но в этот момент висящий у нее на шее медальон начинает светиться, и она теряет сознание.

Тем временем на городских улицах появляются чудовищные порождения тумана. Беатрис и Штейнер сражаются бок о бок, добросовестно очищая городские улицы от хищных тварей. Последние в бою не представляют собой ничего особенного, и для быстрой победы достаточно лишь

использовать магические способности Беатрис. Постепенно продвигаясь в южном направлении и безуспешно пытаясь поговорить друг с другом, наши герои наконец останавливаются неподалеку от фонтана, где сражения следуют уже непрерывной чередой. А затем мы вновь возвращаемся к Даггер, которая приходит в себя в холле дворца. Теперь нам необходимо добраться до покоев королевы Брахны. Впрочем, внутрь заходить не стоит. Миновав дверь на верхнем этаже, неподалеку от которой впервые встретились Зидан и Даггер, перед входом в королевские покои мы сворачиваем налево и поднимаемся вверх по лестнице на крышу. Статуи стражников со звоном скрепят мечи за спиной у принцессы, и затем мы видим ролик, в котором у александрийского замка появляется еще одна башня. Поднявшись наверх, мы бежим до тех пор, пока Даггер не оказывается на площадке, в центре которой изображен Глаз. Игра на время переключается на



отряд Зидана, который находится на борту **Hilda Garde 2**. Подобно медальону Даггер, медальон Эйко внезапно начинает светиться, после чего она слышит голос принцессы и прыгает (!) с летающего корабля. В следующем ролике мы видим, что приземление прошло благополучно. Эйко и Даггер, объединив усилия, призывают нового эйдолон — **Alexander**. В ролике мы видим, как белоснежные крылья защищают Александрию от огненных атак короля драконов, после чего страж города сам переходит в наступление и изгоняет **Bahamut**. Однако Куджа это ничуть не смущает. Любуясь новым эйдолоном, он призывает Невидимого. Огромный глаз загорается в небе... и с этого момента что-то идет не так. Незнакомец в черном плаще, находящийся внутри Невидимого, говорит о Куджа и о Зидане. Кажется, его зовут Гарланд, и Куджа бесконечно удивлен и раздосадован его появлением. Интересно, о каком плане говорит незнакомец?

Тем временем наши путешественники прибывают во дворец. Бежим в башню, на помощь Даггер. Но, остановившись возле последней лестницы, Зидан настаивает на том, что дальше он должен идти один. Хвостатый вориска успевает как раз вовремя: **Alexander** не в силах противостоять Невидимому и становится пленником этого загадочного существа/устройства (?)... а через несколько мгновений после этого чудовищная волна энергии уничтожает Александрию. Зидан успевает спасти Даггер, ну а Эйко приходится выкручиваться самостоятельно. :) Как бы то ни было, наши герои успевают убежать из разрушенного города. Новым домом для них становится королевство Линдблум...

Раздел 4: История одного заклатья

Эта глава начинается с того, что регент Сид приказывает Блэнку найти Зидана. Блэнк отправляется обратно в королевскую резиденцию, а

наш главный герой тем временем просыпается в гостевых покоях дворца. Самое время заглянуть в стоящий неподалеку сундук — а вдруг за время нашего отсутствия в нем появилось что-нибудь полезное? Ну так и есть: из сундука мы достаем **Egoist's Armlet**. Поднимаемся по лестнице к муглу и просим его сохранить игру, а затем достаем из стоящего слева сундука **Elixir**. Возле выхода из комнаты мы сталкиваемся с Блэнком и спрашиваем его о том, где сейчас может находиться Даггер. На обзорной площадке? Отлично! Мы отправляемся к лифту, по дороге просмотрев **ATE**, в котором стражники вылавливают из залива странную рыбу по имени Куина :)

Поднявшись на верхний уровень дворца, мы выходим из лифта и сразу же сворачиваем налево. Поднявшись вверх по лестнице на смотровую площадку, Зидан действительно застает там Даггер. Несмотря на все попытки подбодрить ее, принцесса все время молчит, и под конец даже у Зидана опускаются руки. Мы возвращаемся обратно к лифту. После очередного **ATE** мы встречаем Блэнка, который, оказывается, забыл сообщить нам о том, что регент Сид ожидает Зидана в королевских покоях. От лифта идем прямо, в следующем зале поднимаемся вверх по ступеням и, немного побеспокоив стражника, отправляемся на аудиенцию к регенту. Разговор не затянется надолго — все остальные уже ждут нас в зале для совещаний. Министр Артанья отправляется туда вместе с Зиданом (вход в зал для совещаний находится рядом с лестницей, ведущей к коро-



левским покоям). В зале мы находим всех, кроме Даггер. Даже Штейнер не знает, где она сейчас может находиться. Эйко отправляется за ней на смотровую площадку, а мы, просмотрев очередной **ATE**, начинаем совещание. Регент Сид торжественно докладывает о том, что Куджа удалось сбежать из разрушенной Александрии на корабле **Hilda Garde 1**, и в этом ему помогли уже знакомые нам черные маги. Виви просто вне себя... После этого нам показывают еще один **ATE**, из которого мы узнаем о том, что шуты Зорн и Торн очень быстро нашли себе нового господина, и затем приступаем к обсуждению очередного вопроса повестки дня: как превратить регента Сиды обратно в человека, так чтобы он продолжил работу над созданием третьей модели **Hilda Garde**? Самое время спросить об этом кого-нибудь очень умного — доктора Тота, например. Именно его министр Артанья пригласил на сегодняшнее совещание. Однако вошедшего в зал доктора едва не сбивает с ног Эйко, которая сообщает всем присутствующим ужасную новость: принцесса Даггер потеряла голос! Вслед за ней Зидан, Штейнер и доктор Тот бегут в комнату для гостей. Да, нет никаких сомнений: от переживания последних дней принцесса действительно потеряла голос. Доктор Тот высказывает предположение о том, что через некоторое время (меся-

цы... может, годы) принцесса вновь сможет говорить, ну а пока ей нужен покой. Оставив безутешного Штейнера рыдать возле кровати Даггер, мы возвращаемся в зал для совещаний, где Тот предлагает использовать для исцеления Сиды микстуру, состоящую из трех эликсиров — **Unusual Potion, Beautiful Potion и Strange Potion**. Прежде они встречались довольно часто, но сейчас стали довольно большой редкостью. А искать их, разумеется, придется нам вместе с Зиданом. Просмотрев **ATE**, мы идем к лифту и спускаемся на средний уровень дворца. Миновав причал для воздушных кораблей, спускаемся вниз по лестнице и садимся в аэротакси, следующее в Театральный район.

Оказавшись на улице, первое, что мы видим — влюбленную парочку, некогда спасенную нами в Бурмеции. Эти двое не теряли времени даром — во всяком случае, такому количеству детей остается только позавидовать. Просмотрев **ATE** и познакомившись с подрастающим бурмецианским поколением, мы отправляемся в дом художника (вход расположен в правой части экрана). Поговорив с художником и получив у него разрешение порыться в мастерской на предмет одного из эликсиров, мы разворачиваем активные поиски в левой части комнаты и через некоторое время находим **Strange Potion**. Неподалеку лежит еще и **Lapis Lazuli**. Забрав все ценное, мы покидаем гостеприимный дом и отправляемся к дому с часами, в котором до недавнего времени находилась штаб-квартира Танталус. Спустившись вниз по лестнице (слева от входа в здание вокзала), мы видим всю нашу шайку за работой по восстановлению здания. Забрав у Цинны **Unusual Potion**, мы возвращаемся на вокзал и садимся в аэротакси, следующее в Деловой район.

Оказавшись на улице, мы идем наверх и переходим на следующий экран. Здесь слева спрятан очередной медальон **Stellazzio — Sagittarius**. Забрав его, мы идем направо и возле фонтана находим девушку по имени Алиса, которая отдает нам **Beautiful Potion**. Теперь, когда у нас есть все необходимые для приготовления целебной микстуры ингредиенты, можно возвращаться во дворец... Впрочем, перед этим стоит навестить местные магазины и сохранить игру у мугла на втором этаже гостиницы.

Вернувшись во дворец, мы отправляемся прямоком в королевские покои и торжественно вручаем микстуру доктору Тоту. Но, похоже, древний рецепт был составлен бо-о-о-льшим шутником. Испытав на себе воздействие чудодейственного средства, регент Сид действительно превращается — но только не в человека, а в лягушку! :) Все, больше никаких экспериментов. Необходимо найти обожаемую супругу регента и любым способом упротить ее вернуть неверному мужу человеческий облик и свою благосклонность. Ну а нас ждет очередное собрание в зале для совещаний. Виви предлагает вернуться в деревню черных магов, для того чтобы выяснить, почему они последовали за Куджа, ну а у Сиды рождается весьма неплохая идея использовать для этого путешествия трофейный александрийский корабль. Нам необходимо добраться до гавани, которая находится на нижнем уровне дворца. Просмотрев **ATE**, в котором Куина знакомится с местными деликатесами, мы спускаемся вниз на лифте (при желании можно ненадолго вернуться в Деловой район города и спасти Куину от разгневанной торговки, заплатив за съеденное **100**

Gil). Сев в правую вагонетку, мы добираемся до Змеиных ворот.

В верхней части экрана спрятан **Chimera Armlet**. Забрав его, мы бежим вниз и разговариваем с министром Артанья, который сообщает нам о том, что все уже ждут нас на борту корабля. Что ж, к отплытию! Все действительно в сборе, даже Блэнк. Самое время выбрать членов нашего отряда (впрочем, при желании это можно сделать и во время пути, вернувшись на мостик корабля и обратившись к регенту Сиду). Небольшой комментарий. Несмотря на то что в большинстве случаев мы выбирали Даггер, сейчас у нас появился серьезный повод взять вместо нее Эйко. Недавняя трагедия добавила принцессе одно весьма неприятное качество: во время боя она будет часто отвлекаться и, задумавшись, пропускать (!) ход. Зачастую это бывает очень неудобно, и нам, похоже, придется искать другого лекаря... Сформировав новый отряд, мы оказываемся на карте континента Mist и управляем александрийским кораблем. Все очень просто: шифтами перемещается камера, клавиша **ⓧ** — движение вперед, **Ⓜ** — назад, **Ⓢ** позволяет высадиться на берег, а **ⓐ** — вернуться на мостик. Основной плюс этого способа передвижения заключается даже не в скорости: просто пока мы на-



ходимся на борту корабля, никто (!) не может на нас напасть. Ориентируясь по карте, мы отправляемся к поселению черных магов (к югу от него как раз находится пригодный для высадки берег). Миновав густой лес, мы находим деревню практически пустой...

Раздел 5: Кого боятся черные маги

Оказавшись в деревне, Виви первым делом отправляется на поиски, и мы бежим следом за ним на кладбище (слева от магазина синтеза). Здесь мы находим одного черного мага, который говорит Виви о том, что все остальные последовали за Куджа, потому что тот пообещал продлить им жизнь. В деревне остались всего трое: он и еще два черных мага, присматривающих сейчас за яйцом чокобо. Заглянув на мельницу, мы видим не просто яйцо — очаровательного новорожденного цыпленка размером примерно с Виви. За ним присматривают еще два черных мага. Поговорив с ними, мы выходим на улицу. Тут нам наконец сообщают о том, где сейчас находится Куджа. Его дворец укрыт в зыбучих песках в восточной части континента.

Пришло время нанести нашему главному врагу дружеский визит. Покинув деревню черных магов, мы грузимся на корабль и направляемся в восточную часть континента. Высадившись на берег неподалеку от пустыни, мы видим четыре песчаных воронки, в одной из которых находится дворец Куджа, а в трех остальных живут злые и голодные **Antlion**ы. Поиски лучше начать с

дальней от берега воронки. :) Через некоторое время мы находим Пустынный дворец — и сразу же попадаем в плен. Зидан и Сид сидят в одной комнате, а Куджа любезно демонстрирует им свои технические возможности: по его команде пол в комнате разъезжается, демонстрируя раскаленную лаву внизу. После этого вежливо просит Зидана сделать ему небольшое одолжение — в обмен на жизнь друзей, разумеется. Выбора у нас нет — придется согласиться. Дверь комнаты открывается, и Зидан с Сидом выходят наружу. Сид остается возле камер, так как надеется со временем освободить остальных. Зидан идет вниз и, следуя приказу Куджа, встает между двумя черными магами, которые телепортируют его в покои своего нового господина. Подойдя к Куджа, мы узнаем у него детали сделки. Нам предстоит отправиться в место под названием **Oeilvert** и отыскать там некий **Gulug Stone**. Куджа рад бы отправить туда самостоятельно, да вот беда: особый магический барьер защищает это место и не позволяет использовать там заклинания. Ну а для Зидана с отрядом это раз плюнуть, не так ли? Быстренько сгонять туда и обратно, принести камень и спасти тем самым своих друзей — положительно, Куджа сегодня чересчур добр. В качестве дополнительного одолжения нам даже позволяют взять с собой троих друзей и воспользоваться новым кораблем Куджа — **Hilda Garde 1**. Формируем новый отряд, не забывая при этом о том, что пользоваться магией нам не придется. В идеале нам нужно взять с собой еще двоих бойцов и одну из девушек, которая будет лечить всю эту компанию целебными снадобьями. После этого весь наш отряд телепортируется в новое помещение. Поднявшись вверх по лестнице, мы видим многострадальный корабль регента Сиды. Погрузившись на борт (по дороге нам придется немного повздорить с местными ограми), мы отправляемся в путь.

Кораблем управляют черные маги, однако завязать с ними разговор не удастся — отчасти благодаря тому, что вместе с нами на борту находятся Зорн и Торн. Прибыв на Забытый континент, мы покидаем корабль и сразу же сохраняем игру. Теперь у нас есть два пути: разыскивать **Oeilvert** пешком или поймать чокобо в лесу неподалеку. Определившись с выбором, мы отправляемся к югу от корабля, время от времени сверяясь с большой картой (нажать на клавишу **Ⓢ** два раза). Присмотревшись повнимательнее, мы замечаем, что к цели ведет светло-коричневый путь — даже не дорога, а просто земля особого цвета. В этом месте легко заблудиться, а обитающие повсюду монстры не дадут соскучиться одинокому путешественнику. Чего стоят одни только



кактусы, растущие здесь по четыре штуки! Но рано или поздно мы все-таки попадаем в таинственное место, доступ в которое закрыт даже для Куджа...

Раздел 6: OEILVERT

Оказавшись внутри, первое, что мы видим — это мугл. Закупившись у него новым снаряжением и сохранив игру, мы переходим на следующий экран и оказываемся перед большой дверью. Поначалу она не желает поддаваться усилиям Зидана, но затем внезапно распаивается сама. Мы заходим в главный зал **Oeilvert**. Отсюда ведут три пути: направо, налево и вверх по лестнице. За лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Remedy**. Забрав его оттуда, мы поднимаемся наверх и достаем из второго сундука **Rising Sun**. К этому времени обитающие здесь твари по имени **Epitaph** должны уже проявить себя. **Epitaph** — это своего рода каменный комод, который вызывает отражение одного из наших друзей. Фантом сначала безумно удивляется, а потом пытается убить сначала «второго себя», затем всех остальных членов нашего отряда. Пресекать подобное безобразие следует решительно и безжалостно, наплевав на сантименты и добавив героям способность **Stone Killer**. Спустившись вниз по лестнице, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас уже дожидается вечный путешественник Стилзкин, который готов продать **Hi-Potion**, **Emerald** и **Elixir** за **888 Gil**. Оформив покупку, мы просим стоящего рядом мугла сохранить игру, возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь в двух сундуках лежат **Diamond Sword** и **Shield Armor**. Забрав их оттуда, мы спускаемся вниз по лестнице в левом нижнем углу экрана.

Два желтых прожектора и сундук справа, в котором лежит **Power Vest**. Поднимаемся по лестнице в верхней части экрана и видим еще два желтых прожектора и еще один сундук — на этот раз с **Feather Boots**. Проходим в левый верхний угол экрана и поднимаемся вверх по лестнице. Чем дальше мы идем, тем более странным становится это помещение. И вот мы видим большой черный шар, который так же, как и желтые прожектора, никак не реагирует на наше прикосновение. Идем налево и, оказавшись в знакомой комнате, возвращаемся к муглу. Стоит еще раз сохранить игру: обитающие здесь монстры порой могут доставить немало неприятных минут, особенно когда мы не можем пользоваться магией. Здесь как нельзя более кстати приходится способность Даггер, которая называется **Healer**. Способность эта позволяет восстанавливать **HP** при атаке, так что вместо того чтобы тратить дефицитные снадобья, достаточно просто почаще приказывать Даггер «атаковать» остальных членов нашего отряда.

Ознакомительную экскурсию можно считать законченной. Мы возвращаемся в главный зал, поднимаемся вверх по лестнице и идем налево. Оказавшись на следующем экране, внимательно изучаем голубой шар, который при нашем прикосновении становится красным. Слева от него находится сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его, мы возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь мы видим изображение планеты. Вернувшись к желтым прожекторам, мы включаем их в следующем порядке: верхний левый, верхний правый, нижний правый, нижний левый (для первых двух нужно подняться по лестнице, затем спуститься вниз). Мы наблюдаем своего рода эволюцию корабля под названием «Невидимый». Вновь поднявшись по лестнице, мы добиваемся до большого черного шара и включаем

его. В воздухе появляется изображение города. Возвращаемся к муглу. Справа от него, в центре большого зала, есть круглая площадка, на которую можно спуститься по ступенькам справа. Оказавшись в центре, мы пытаемся активизировать очередной непонятный механизм (нажимаем на клавишу **X**), после того как над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). После этого мы переходим в правый верхний угол экрана и достаем из сундука **Gaia Gear**, а затем возвращаемся в главный зал.

Идем налево и в левом верхнем углу следующего экрана заходим в синюю дверь. Это своего рода библиотека, хранящая память планеты Терра. Лица на стене будут долго говорить с нами, после чего мы вновь должны вернуться к муглу. Сохранив игру, мы идем направо и видим в воздухе новое изображение — две планеты, сливающиеся в одну. Мы идем направо наверх и переходим на следующий экран. Сступив на зеленый круг, мы с помощью клавиши **X** активизируем механизм подъемника и после небольшого ролика оказываемся прямо перед вмонтированным в постамент **Gulug Stone**. Однако забрать его будет непросто. Нас ждет встреча с местным Стражем...

Босс: ARK

Уровень: 38

HP: 20002

Gil: 5964

MP: 1374

AP: 11

Предметы: Ether, Pumice Piece

Можно украсть: Holy Lance, Power Vest, Elixir

Атаки: Photon (снижает Hp до 1), Propeller Wind, Whirlwind, Boomerang

Слабость: Shadow

Этот бой нельзя было бы назвать простым, даже если бы мы могли использовать магию. Босс весьма силен и отнюдь не собирается сдаваться без боя. Одна из любимых атак **Ark'a** — **Whirlwind**. Она придает всем нашим героям статус **Confused** (если, конечно, не включить заблаговременно способность **Clear Headed**). В идеале через некоторое время Зидан должен войти в состояние транс, и тогда можно использовать его самую сильную суперспособность, для того чтобы нанести противнику **9999 HP** урона. Но это в идеале. Если заблаговременно не ускорить процесс вхождения в транс (способность **High Tide**), придется долго и мучительно отрабатывать на **Ark'e** все известные нашим бойцам



приемы рукопашного боя и лечиться, лечится, лечится... Одержав победу, мы на время переключаемся на остальных членов нашего отряда, томлящихся в заточении в Пустынном дворце.

Раздел 7:

Побег из Пустынного Дворца

Куджа честно пытается сдержать свое слово и, поборов искушение убить всех сразу, дает Зидану целых десять минут, для того чтобы вернуться из **Oeilvert**. Сид вне себя от гнева. Лягушка или нет, но он просто обязан спасти своих друзей! Подслушав разговор двух черных магов о ловушках (х-м, а маги-то колеблются), мы прыгаем вниз, а затем направо и переходим на следующий экран.

Пожалуй, это самая забавная мини-игра в **Final Fantasy IX**. Ключ от механизма песочных часов подвешен возле клетки монстра, который то ли



просто нелюдим от природы, то ли питается лягушками — одним словом, реагирует на Сиду весьма странно. Сид, естественно, боится страшного зверя и убегает из комнаты, стоит тому лишь зарычать. У нас есть всего шесть минут, для того чтобы переключить часы. Большую часть этого времени придется потратить на то, чтобы незамеченным подобраться к клетке. Как? Очень просто: стоит монстру отвернуться, и мы начинаем нажимать на клавишу **○** — четыре-пять раз, не больше, — а затем вновь превращаемся в статую под пристальным взглядом зверя. Главное — никуда не торопиться, благо времени у нас более чем достаточно. Стоит монстру заметить наше движение, и он начинает рычать. Сид сразу же выбегает из комнаты, и нам приходится начинать все сначала. Медленно и неторопливо добравшись до клетки, мы забираем ключ и уже спокойно переходим к весам, стоящим у дальней стены в левой части экрана. Нам нужно уложить три гири на первую чашу весов, для того чтобы Сид мог вскарабкаться на вторую и добраться до песочных часов. Соответственно, гири нужно выбрать потяжелее — лягушка у нас упитанная. Укладываем на первую чашу глиняную, каменную и железную гири («В», «С» и «D» — без последней, деревянной, обозначенной буквой «А»). После этого запрыгиваем на вторую чашу весов и с помощью ключа отключаем механизм песочных часов. Наши друзья спасены. Однако отключить ловушки — это еще полдела. Нам нужно как-то выбраться из Пустынного дворца.

Хотя нет, неверно — для начала в Пустынный дворец нужно войти. Потому что темница, как ни крути, дворцом считаться не может. Покинув камеры, наши герои живо объединяются в отряд, и мы идем налево. Переходим на следующий экран, поднимаемся вверх по лестнице, и вот мы уже на пороге дворца Куджа. Здесь обитают довольно сильные маги и смешные ребята-светофоры. Последних нужно обижать очень внимательно, так как один из них уязвим только для обычных атак, а второй — только для магических, а еще периодически они меняются. :) Перед входом во дворец стоят две статуи ангелов. Зажи-

гаем лампу рядом с левой статуей, и перед правой появляется светящаяся красная сфера. Присмотревшись к ней повнимательнее, мы получаем **Promist Ring**. После этого можно подниматься вверх по лестнице.

Новая коллекция статуй в холле дворца... Внимательно изучаем сперва правую горгулью, затем левую, а под конец статую женщины в центре и слушаем весьма пространное описание головоломки замка. Идем (в смысле, идем шагом) влево и, не переходя на следующий экран, бродим перед горгульей до тех пор, пока за женской статуей не появится прозрачная голубая лестница (возмо-



но, для этого придется еще раз изучить все статуи). Взобравшись вверх по этой странной лестнице, мы переходим на следующий экран и зажигаем лампу в конце. После этого можно возвращаться в главный холл. Спустившись по голубой лестнице, от статуй мы идем налево и на этот раз переходим на следующий экран.

Поднимаемся наверх и зажигаем все три лампы, до которых можем дотянуться. В дальней стене открываются две двери. Заходим в левую дверь и перебираемся на другую сторону этого зала. Здесь есть еще три лампы. Зажигаем их все, и в результате исчезают статуи, стоящие слева. Теперь гасим правую верхнюю и правую нижнюю лампы. В результате две двери по-прежнему открыты, и мы можем вернуться на другую сторону зала. Зажигаем две лампы в центре (раньше проход к ним перегородивали статуи). В результате исчезают статуи, стоящие справа. Теперь мы можем свободно перемещаться по залу, не пользуясь обходным путем. Зажигаем все лампы — три справа, три слева, две в центре и последнюю в нижней части экрана. В результате в верхней части экрана появляется еще одна светящаяся сфера, из которой мы получаем **Anklet**. Забрав его, мы переходим в правый верхний угол экрана и заходим в открывшуюся дверь.

На следующем экране нам необходимо зажечь свечу рядом со статуей женщины. В результате появляется еще одна красная сфера, в которой мы находим **Shield Armor**. Забрав доспехи, мы идем наверх, поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Зажигаем свечу на верхней лестничной площадке и идем дальше до тех пор, пока не попадаем в библиотеку. Это помещение состоит из трех ярусов. Прежде всего, нам необходимо зажечь свечу слева на первом ярусе. В результате справа появится лестница, по которой мы должны забраться на третий ярус. Зажигаем свечу, и в результате открывается секретная дверь, за которой находится очередная красная сфера с **N-Kai Armlet**. Забрав его, мы возвращаемся в библиотеку и спускаемся вниз по лестнице. Вторая лестница позволяет нам забраться на второй ярус. Здесь мы также за-

жигаем свечу и заходим в открывшуюся дверь. Идем налево, поднимаемся вверх по лестнице, по дороге зажигая две свечи, а затем возвращаемся обратно в библиотеку и спускаемся на первый ярус. Теперь на первом ярусе нам необходимо зажечь свечу, которая находится справа. Открывается еще одна дверь. Мы заходим внутрь, зажигаем стоящую там свечу и возвращаемся в библиотеку. Что это? Звук, очень похожий на тот, что издают муглы, доносится откуда-то слева. И в самом деле, в левой части экрана появился проход, в котором нас встречает мугл. Сохранив игру, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы видим каменную горгулью с двумя свечами. Зажигаем правую свечу и, обратив внимание на то, в какую сторону отклонилась тень статуи, заходим в дверь. Миновав небольшой проход, мы оказываемся на противоположной стороне зала возле каменной горгульи, очень похожей на ту, что находится справа. Правда, здесь на стене висит картина, перед которой стоит еще одна свеча. Зажигаем ее и получаем подсказку: «**Dare not follow those of evil. Strive to follow those of good.**» Если изучить повнимательнее обе статуи, выясняется, что та, которая находится справа, изображает «апостола подземного мира», а та что находится слева — «посланника небес». Что ж, послушаемся совета и будем следовать силам Добра — пусть даже таким странным способом. Пусть тени от обеих статуй будут наклонены влево, в сторону «посланника небес». Для этого нам достаточно всего лишь зажечь правую свечу возле левой статуи. В результате в центре зала появляется еще одна светящаяся голубая лестница. Прежде чем подниматься по ней, проведем небольшой эксперимент и зажжем обе свечи возле каждой из горгулий. Наши старания будут вознаграждены появлением **Venetia Shield** (слева) и **Black Hood** (справа). После этого мы вновь гасим левые свечи возле каждой из статуй и поднимаемся вверх по лестнице. Здесь нас ждет сражение с охранной системой дворца, которая крайне опечалена исчезновением предметов из красных сфер...

Босс: VALIA PIRA

Уровень: 36

HP: 12119

Gil: 4089

MP: 9999

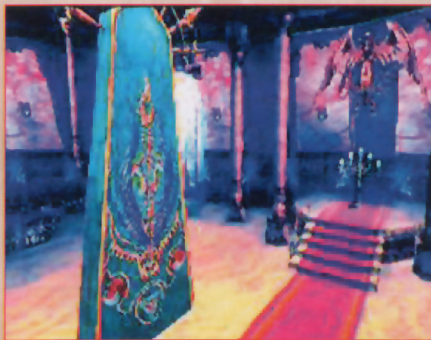
AP: 11

Предметы: Elixir

Можно украсть: ?

Атака: Thundaga, Blizzaga, Reflect, Firaga

Слабость: Water



Опечалена недаром — ведь именно из них она должна была черпать дополнительную силу (**Magic Power, Elemental Defense, Physical Defense, Evasion, Magic Defense и Magic Evade**). Интеллект у этой летающей плиты ос-

твляет желать лучшего: она просто атакует всех, кто попадает под руку (не обращая внимания даже на заклинания типа **Reflect**), не умеет обороняться и в результате довольно скоро оказывается побежденной.

Закончив сражение, мы проходим вперед и зажигаем свечу у дальней стены. После этого нужно вернуться немного назад и, встав в центр светящегося на полу узора, нажать на клавишу **X**. Игра переключается на отряд Зидана, корабль которого только что прибыл в Пустынный дворец. Бежим направо, поднимаемся вверх по лестнице, спускаемся вниз и затем используем телепорт, который переносит нас к входу в покои Куджа. Тот заявляет, что дальше Зидан должен идти один. Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в покои. Куджа приветствует нас (насколько это возможно) и демонстрирует Зидану его друзей, лежащих без сознания на нижнем ярусе. Побег не удался?! Нет, это всего лишь очередная милая шутка Куджа, который показал нам обычных кукол. Ну а настоящие, живые «заключенные» как раз в этот момент встречаются с остальными членами отряда Зидана перед входом в покои, и все вместе они отправляются спасать нашего главного героя. Эйко идет последней, и как раз перед ней захлопывается входная дверь. Девочку коварно похищают шуты Зорн и Торн. Куджа весьма удивлен: пленникам удалось сбежать. Впрочем, он не сильно расстраивается по этому поводу: теперь у него есть Эйко и камень **Gulug**, который он отнимает у Зидана. Через некоторое время Куджа исчезает, а мы формируем новый отряд, забираем из-под стола с книгами **Namingway Card** и возвращаемся к тому месту, где находится **Hilda Garde**. Находился... Куджа удалось опередить нас, и он вновь сбежал. От причала идем наверх, переходим на следующий экран — и тут Сид предлагает преследовать Куджа на александрийском корабле. Идея кажется весьма



неплохой. Пинаем рычаг, спускаемся вниз по лестнице и бежим вверх до тех пор, пока не оказываемся на карте мира Гайя.

Раздел 8: Убежище леди Хильды

Забавная картина: в воздухе парит **Hilda Garde 1**, а под ним бороздит морские просторы **Blue Narciss**. Но путешествие вскоре заканчивается. Мы высаживаемся на берегу, формируем новый отряд и сохраняем игру. К западу от нас находится непонятное сооружение под названием **Esto Gaza**. Заходим внутрь. Больше всего это место похоже на некий монастырь. Это предположение подтверждается, после того как мы заходим в первый же дом и знакомимся с епископом **Esto Gaza**. Итак, мы находимся на святой земле, и недавно здесь была целая толпа черных магов, один из кото-

рых тасил за собой маленькую девочку. Все они отправились к **Mount Gulug** — древней, священной горе. После разговора нам в очередной раз предлагают сформировать отряд — на этот раз с обязательным участием Зидана и Виви. Добавив к ним Штейнера (ради магического меча) и одну из девушек в качестве лекаря мы выходим из дома и сразу же возвращаемся обратно. Теперь здесь полно людей! Можно поговорить с епископом, и он предложит всем членам нашего отряда отдохнуть всего за **100 Gil**, но прежде нам необходимо заглянуть на экран справа. В здешнем магазине можно найти кучу полезной экипировки, которую, не жалея денег, необходимо сразу же купить. После того как с покупками будет покончено, можно обойти магазин сверху (ориентироваться нам поможет иконка в виде руки, которая появляется над головой нашего персонажа при нажатии клавиши **ctrl**): там справа за стойкой мы находим **Wing Edge**. Возвращаемся к епископу и следом за Куджа & Со поднимаемся вверх по лестнице. Попросив мугла сохранить игру, мы идем направо и вскоре видим перед собой вход в **Mount Gulug**.

Оказавшись внутри горы, мы идем прямо, проходим через первый дом и вскоре видим перед собой колодец. Присмотревшись повнимательнее к веревке, мы спускаемся по ней вниз и



идем направо. Поговорив с муглом, мы просим его сохранить игру и в правом нижнем углу комнаты находим **Wing Edge**. После этого мы идем направо, заходим в дверь и продолжаем идти вперед до тех пор, пока не оказываемся в тупике. Здесь мы находим **Gaia Gear**, после чего с чувством выполненного долга возвращаемся обратно к колодцу (по дороге назад нам предстоит сразиться с парочкой красных драконов). От колодца мы идем налево, переходим на следующий экран и заходим в дом. Внутри справа можно найти **Demon's Mail**. Забрав доспехи, мы выходим из дома и идем в проход, который находится прямо перед ним. Поднимаемся вверх по лестнице, пополняем у мугла свой запас снадобий и в очередной раз сохраняем игру. Поднимаемся дальше по лестнице и идем прямо до маленького домика, внутри которого мы находим **Elixir** и еще одного красного дракона. Возвращаемся к колодцу.

Направляемся к рычагу, который находится слева от колодца и трижды опускаем его вниз (**pull down**). После этого мы можем спуститься по веревке на нижний ярус, где нам придется сразиться с еще одним красным драконом. Одержав победу, мы проходим сквозь проделанный в стене хищной тварью пролом — и видим Зорна и Торна, которые как раз пытаются провести с Эйко уже знакомый нам ритуал извлечения эйдононов. Пытаются безуспешно: девочке еще не исполни-

лось шестнадцать лет, а это является одним из обязательных условий проведения ритуала. Однако стоящий неподалеку Куджа не желает вдаваться в подобные тонкости и приказывает извлечь эйдононы любой ценой — даже если девочку для этого придется резать на части. Известно, чем бы все это закончилось, если бы не Мог... Верный мугл появляется из ниоткуда и отважно бросается на защиту хозяйки. А затем... затем происходит нечто очень странное. Мог прощается с Эйко и затем словно входит в транс, превращаясь... в эйдонон, который все это время верой и правдой служил своей хозяйке под видом мугла. Эйко приходится в одиночку сражаться с Зорном и Торном, но с помощью своего нового эйдонона и его атаки **Terra Homing** она побеждает их в считанные секунды. После боя Мог исчезает, вернув Эйко ленточку, которую она когда-то подарила ему (**Ribbon**). Куджа чрезвычайно удивлен всем происходящим, но новые идеи, теснящиеся в голове, заставляют его торопиться. Виви безуспешно пытается расспросить его о черных магах, после чего нас ждет очередное сражение с Зорном и Торном, на этот раз объединившимся в одно существо...

Босс: MELTIGEMINI

Уровень: 42

HP: 24348

Gil: 6428

MP: 1570

AP: 11

Предметы: Vaccine

Можно украсть: Demon's Vest, Golden

Hairpin, Vaccine

Атака: Viral Smoke, Bio, Venom Powder

Слабость: Mini

За время игры малыши явно подустали, и даже теперь, объединившись в мегамонстра, они не представляют серьезной опасности. Предоставив Зидану вытягивать у них ценные предметы



экипировки, мы постоянно атакуем противника и вскоре уже навсегда избавляемся от бывших советников королевы Брахны. После боя к нам подходит Виви в сопровождении двух черных магов, которые искренне раскаиваются в содеянном и приносят свои глубочайшие извинения. Во время разговора мы слышим женский голос и вскоре уже знакомимся с очаровательной супругой регента Сиды. Леди Хильда благодарит нас за то, что мы избавили ее от общества Куджа, и после этого вся компания возвращается обратно в Линдблум.

Раздел 9: Королева Линдблума

Ну разумеется, леди Хильда далеко не сразу простила своего ветреного мужа, однако после самых искренних и прочувствованных извинений с его стороны она соглашается вернуть

ему человеческий облик. Поцеловав лягушку, леди Хильда превращает ее в человека. Трогательная сцена :) Через некоторое время один из линдблумских солдат будит Зидана и сообщает ему о том, что леди Хильда приглашает его в зал для совещаний. Попросив мугла сохранить игру, мы поднимаемся на верхний уровень замка и знакомимся с настоящим регентом Сидом... который, впрочем, до сих пор го-



ворит как лягушка. Наконец, леди Хильда начинает собрание — но тут выясняется, что куда-то пропала Даггер. Штейнер отправляется на поиски, а следом за ним нашу компанию покидает регент Сид — ему необходимо срочно заняться конструированием **Hilda Garde 3**. Наконец, леди Хильда сообщает нам о том, что Куджа прибыл сюда из другого мира, который называется Терра. Он надеется использовать мир Гайа для того чтобы получить силу. Ее рассказ прерывает **АТЕ**, в котором принцессе ищет уже вся команда Танталус, после чего мы узнаем о Мерцающем острове и о барьере, преграждающем путь к нему. Единственным местом, в котором этот барьер отсутствует, является старый замок в северной части Забытого континента. Мы будем называть его Замок Ипсена. После просмотра очередного **АТЕ** наш отряд начинает готовиться к путешествию, но в этот момент появляется Штейнер, который сообщает о том, что ему не удалось найти Даггер даже с помощью команды Танталус. Зидан просит всех подождать его и, покинув замок, отправляется на поиски принцессы. Есть только одно место где она может находиться...

Члены команды Танталус продолжают поиски, а Зидан и Баку отправляются к причалу александрийского дворца, где они встречают... Беатрис! Правда, сначала Зидану приходится изрядно побегать за ней, но в итоге Беатрис сама подходит к Баку. Тот извиняется перед ней за давнее похищение принцессы, Беатрис прощает его и передает **Garnet Gem** для того чтобы мы отдали его принцессе. Даггер ждет нас у могилы королевы Брахны. Она снова может говорить! После короткого разговора с Зиданом она забирает у него нож, после чего мы видим ролик, в котором принцесса обрезает свои роскошные волосы. Пора раздумий закончилась. Вскоре мы оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Все бесконечно рады тому, что к Даггер вернулась способность говорить. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к Забытому континенту. Замок Ипсена обозначен на карте, так что заблудиться будет практически невозможно...

Окончание следует

PlayStation



Максим Заяц

FINAL FANTASY IX

Прохождение третьего и четвертого дисков

Раздел 8: Убежище леди Хильды

Забавная картина: в воздухе парит **Hilda Garde 1**, а под ним бороздит морские просторы **Blue Narciss**. Но путешествие вскоре заканчивается. Мы высаживаемся на берегу, формируем новый отряд и сохраняем игру. К западу от нас находится непонятное сооружение под названием **Esto Gaza**. Заходим внутрь. Больше всего это место похоже на некий монастырь. Это предположение подтверждается, после того как мы заходим в первый же дом и знакомимся с епископом **Esto Gaza**. Итак, мы находимся на святой земле, и недавно здесь была целая толпа черных магов, один из которых тащил за собой маленькую девочку. Все они отправились к **Mount Gulug** — древней, священной горе. После разговора нам в очередной раз предлагают сформировать отряд — на этот раз с обязательным участием Зидана и Виви. Добавив к ним Штейнера (ради магического меча) и одну из девушек в качестве лекаря, мы



выходим из дома и сразу же возвращаемся обратно. Теперь здесь полно людей! Можно поговорить с епископом, и он предложит всем членам нашего отряда отдохнуть всего за **100 Gil**, но прежде нам необходимо заглянуть на экран справа. В здешнем магазине можно найти кучу полезной экипировки, которую, не жалея денег, необходимо сразу же купить. После того как с покупками будет покончено, можно обойти магазин сверху (ориентироваться нам поможет иконка в виде руки, которая появляется над головой нашего персонажа при нажатии клавиши **SELECT**) — справа за стойкой мы находим **Wing Edge**. Возвращаемся к епископу и следом за Куджа & Co поднимаемся вверх по лестнице. Попросив мугла сохранить игру, мы идем направо и вскоре видим перед собой вход в **Mount Gulug**.

Оказавшись внутри горы, мы идем прямо, проходим через первый дом и вскоре видим перед собой колодец. Присмотревшись повнимательнее к веревке, мы спускаемся по ней вниз и идем направо. Поговорив с муглом, мы просим его сохранить игру и в правом нижнем углу комнаты находим **Wing Edge**. После этого мы идем направо, заходим в дверь и продолжаем идти вперед до тех пор, пока не оказываемся в тупике. Здесь мы находим **Gaia Gear**, после чего с чувством выполненного долга возвращаемся обратно к колодцу (по дороге назад нам предстоит сразиться с парочкой красных драконов). От колодца мы идем налево, переходим на следующий экран и заходим в дом. Внутри справа можно найти



Demon's Mail. Забрав доспехи, мы выходим из дома и идем в проход, который находится прямо перед ним. Поднимаемся вверх по лестнице, пополняем у мугла свой запас снадобий и в очередной раз сохраняем игру. Поднимаемся дальше по лестнице и идем прямо до маленького домика, внутри которого мы находим **Elixir** и еще одного красного дракона. Возвращаемся к колодцу.

Присмотревшись повнимательнее к рычагу, который находится слева от колодца, мы трижды опускаем его вниз (**pull down**). После этого мы можем спуститься по веревке на нижний ярус, где нам придется сразиться с еще одним красным драконом. Одержав победу, мы проходим сквозь проделанный в стене хищной тварью пролом... и видим Зорна и Торна, которые как раз пытаются провести с Эйко уже знакомый нам ритуал извлечения эйдолонов. Пытаются безуспешно: девочке еще не исполнилось шес-

тнадцати лет, а это является одним из обязательных условий проведения ритуала. Однако стоящий неподалеку Куджа не желает вдаваться в подобные тонкости и приказывает извлечь эйдолоны любой ценой — даже если девочку для этого придется резать на части. Неизвестно, чем бы все это закончилось, если бы не Мог... Верный мугл появляется из ниоткуда и отважно бросается на защиту хозяйки. А затем... затем происходит нечто очень странное. Мог прощается с Эйко и затем словно входит в транс, превращаясь... в эйдолон, который все это время верой и правдой служил своей хозяйке под видом мугла. Эйко приходится в одиночку сражаться с Зорном и Торном, но с помощью своего нового эйдолона и его атаки **Terra Homing** она побеждает их в считанные секунды. После боя Мог исчезает, вернув Эйко ленточку, которую она когда-то подарила ему (**Ribbon**). Куджа чрезвычайно удивлен всем происходящим, но новые идеи, теснящиеся в голове, заставляют его торопиться. Виви безуспешно пытается расспросить его о черных магах, после чего нас ждет очередное сражение с Зорном и Торном, на этот раз объединившимся в одно существо...

Босс: MELTIGEMINI

Уровень: 42HP: 24348

GP: 6428

MP: 1570

AP: 11

Предметы: Vaccine

Можно украсть: Demon's Vest, Golden Hairpin, Vaccine

Атака: Viral Smoke, Bio, Venom Powder

Слабость: Mini

За время игры малыши явно подустали, и даже теперь, объединившись в мегамонстра, они не представляют серьезной опасности. Предоставив Зидану вытягивать у них ценные предметы экипи-



ровки, мы постоянно атакуем противника и вскоре уже навсегда избавляемся от бывших советников королевы Брахны. После боя к нам подходит Виви в сопровождении двух черных магов, которые искренне раскаиваются в содеянном и приносят свои глубочайшие извинения. Во время разговора мы слышим женский голос и вскоре уже знакомимся с очаровательной супругой регента Сиды. Леди Хильда благодарит нас за то, что мы избавили ее от общества Куджа, и после этого вся компания возвращается обратно в Линдблум.

Раздел 9: Королева Линдблума

Ну, разумеется, леди Хильда далеко не сразу простила своего ветреного мужа, однако после самых искренних и прочувствованных извинений с его стороны она соглашается вернуть ему человеческий облик. Поцеловав лягушку (да-да, совсем как в сказке), леди Хильда превращает ее в человека. Трогательная сцена. :) Через некото-



рое время один из линдблумских солдат будит Зидана, прервав сон, в котором явно фигурировала принцесса Даггер, и сообщает ему о том, что леди Хильда приглашает его в зал для совещаний. Попросив мугла сохранить игру, мы поднимаемся на верхний уровень замка и знакомимся с настоящим регентом Сидом... который, впрочем, до сих пор говорит, как лягушка. Наконец, леди Хильда начинает собрание, но тут выясняется, что куда-то пропала Даггер. Штейнер отправляется на поиски, а следом за ним нашу компанию покидает регент Сид — ему необходимо срочно заняться конструированием **Hilda Garde 3**. Наконец, леди Хильда сообщает нам о том, что Куджа прибыл сюда из другого мира, который называется Терра. Он надеется использовать мир



Гайя, чтобы получить силу. Ее рассказ прерывает **ATE**, в котором принцессе ищет уже вся команда Танталус, после чего мы узнаем о Мерцающем острове и о барьере, преграждающем путь к нему. Единственным местом, в котором этот барьер отсутствует, является старый замок в северной части Забытого континента. Мы будем называть его Замок Ипсена. После просмотра очередного **ATE** (постройка нового корабля почти новым монархом :) наш отряд начинает готовиться к путешествию, но в этот момент появляется Штейнер, который сообщает о том, что ему не удалось найти Даггер даже с помощью команды Танталус. Зидан просит всех подождать его и, покинув замок, отправляется на поиски принцессы. Есть только одно место, где она может находиться...

Члены команды Танталус продолжают поиски, а Зидан и Баку отправляются к причалу александрийского дворца, где они встречаются... Беатрис! Правда, сначала Зидану приходится изрядно побегать за ней, но в итоге Беатрис сама подходит к Баку. Тот извиняется перед ней за давнее похищение принцессы, Беатрис прощает его и передает **Garnet Gem**, для того чтобы мы отдали его принцессе. Даггер ждет нас у могилы королевы Брахны. Она снова может говорить! После короткого разговора с Зиданом она забирает у него нож, после чего мы видим ролик, в котором принцесса обрезает свои роскошные волосы. Пора раздумий закончилась. Вскоре мы оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Все бесконечно рады тому, что к Даггер вернулась способность гово-

рить. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к Забытому континенту. Замок Ипсена обозначен на карте, так что заблудиться будет практически невозможно...

Раздел 10: Таинственный замок

Первое, что мы должны сделать, оказавшись внутри Замка Ипсена, — сменить оружие у всех наших персонажей. По какому-то неведомому капризу природы здесь его следует выбирать по принципу «чем слабее, тем лучше». В покоях Замка самый простой кинжал нанесет противнику куда больший урон, чем самое мощное и совершенное оружие. Мы меняем экипировку: в ход идут, казалось бы, уже давно забытые кинжалы, мечи и посохи (если вы уже продали их, не беда: у нас будет время заняться поиском новых). Но для начала наш отряд вновь разделяется. Амарант заявляет, что он отправится на поиски в одиночку, и мы отпускаем его. Выбрав себе спутников и сменив экипировку, мы поднимаемся вверх по лестнице в Замок Ипсена.

Слева от нас находится сундук, в котором лежит **Dagger**. Забрав его, справа мы находим очередную медальон — **Stellazio** — **Aquarius**. После этого мы идем вперед и заходим в дверь. Оказавшись во внутреннем дворе замка, мы проходим по галерее в правый вер-



хний угол экрана и достаем из сундука **Cat's Claws**. После этого можно познакомиться с местным муглом и попросить его сохранить игру. Закупившись всем необходимым в **Mogshop**, мы подходим к дыре справа, хватаемся руками за столб и поднимаемся вверх. Здесь в двух сундуках лежат **Mage Staff** и **Fork**. Забрав их, мы спускаемся во двор, а затем вниз до конца. Поднимаемся вверх по лестнице в правом верхнем углу, а затем идем налево по балкону и переходим на следующий экран. На следующем экране мы идем прямо и направо, в очередной проход. В этом замке довольно легко заблудиться, так что давайте для удобства пронумеруем лестницы. Та, что сейчас находится перед нами, получает **#1**. Спускаемся по ней вниз и бежим направо (по дороге нам, вероятно, придется познакомиться со злобными **Tornberry**). Поднимаемся вверх по каменным ступенькам, а затем по металличе-



кой лестнице, которая получает #2. Оказавшись на следующем экране, мы прыгаем с лестницы и идем направо. По дороге мы пройдем мимо лестницы #3. В конце пути нас ждет сундук, в котором лежит **Rod**. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице #1 и поднимаемся по ней наверх. Миновав проход, через который мы попали в этот зал, поднимаемся еще немного выше. Теперь мы можем прыгнуть в любую сторону — вправо или влево. Сперва прыгаем влево и находим оружие для Фрей — **Javelin**. Возвращаемся на лестницу и на этот раз прыгаем направо. Здесь мы находим **Broad Sword**. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице #3 (она находится сразу за второй, и мы еще ни разу не пользовались ей) и поднимаемся по ней наверх.

В следующей комнате у дальней стены находится своеобразный лифт. Воспользовавшись им, мы поднимаемся наверх и видим Амаранта, который чрезвычайно горд тем, что смог доказать, что одиночка может добиться лучших результатов, нежели команда. Амарант уходит, а мы подходим к дальней стене и забираем оттуда четыре зеркала. На каждом из них имеется особая надпись: **Wind Mirror** «My power is protected behind a tornado»; **Water Mirror** «My power is protected underwater, surrounded by the earth»; **Fire Mirror** «My power is protected high atop a fiery mountain»; **Earth Mirror** «My power is protected under the shaking ground». Поломав голову над очередной загадкой, мы готовимся к сражению со Стражем Замка...

Босс: TAHARKA

Уровень: 46HP: 29186

GP: 8096

MP: 1776

AP: 11

Предметы: -

Можно украсть: Orichalcon, Mythril Claws, Elixir

Атака: Curl, Chop, Blizzaga, Ram

Слабость: -

Этот босс довольно силен, но бой с ним обещает быть весьма стандартным. В то время как Зидан



ворует у **Taharka** полезные предметы экипировки, все остальные члены отряда должны добросовестно атаковать противника, причем преимущественно магическими заклинаниями, потому что он очень хорошо защищен от обычных атак. Окончив бой, мы слышим от побежденного врага весьма странную фразу: «One is all, all is one», — после чего покидаем эту комнату. В южной части комнаты с лифтом справа находится весьма странная дверь. Давайте попытаемся открыть ее. Итак, толкаем (**Push**), затем бьем (**Pound**), затем думаем (**Think**). Снова толкаем и бьем, а затем отчаиваемся на решительный поступок («**Try something Drastic**»). Зидан ударяет по двери ногой с разбега, но ей это, похоже, ни-

почем. Разбегаемся и бьем снова, затем немного передохнем (**Rest**)... и как раз в этот момент дверь открывается сама собой! Пройдя через нее, мы оказываемся на балконе в первом зале Замка и находим там **Barette**. После этого можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. На обратном пути мы замечаем люк-ловушку в полу. Вверху справа от него находится еще один, точно такой же. Наступив на него, мы падаем вниз и достаем из сундука **Maiden Prayer**. Спрыгнув вниз, мы возвращаемся к муглу и идем налево, в первый зал Замка.

В центре дальней стены между колоннами появился еще один проход и лестница, ведущая наверх. Поднявшись по ней, мы проходим следующие два экрана, встаем на подъемник в центре и спускаемся вниз. Здесь в сундуке мы находим **Golem's Flute**. Забрав ее, стоит присмотреться повнимательнее к двум горшкам, стоящим на столиках слева и справа от гигантского светящегося меча на стене. Центральный столик пуст. Для удобства мы пронумеруем горшки: тот, что стоит слева, получает номер «1», а второй — соответственно, номер «2». Единственная имеющаяся у нас подсказка гласит: «**To obtain my power... work against the flow of time**». Что ж, попробуем переставить горшки...

* переставляем второй горшок с правого столика на центральный

* переставляем первый горшок с левого столика на правый

* переставляем второй горшок с центрального столика на левый

* переставляем первый горшок с правого столика на центральный.

Электрическое свечение, окружавшее меч, переносится в правый горшок (горшок номер «1») и исчезает. Заглянув внутрь, мы получаем **Ancient Aroma**. После этого мы возвращаемся к подъемнику и поднимаемся наверх. В сундуке слева лежит **Air Racket** (Даггер получает способность **Scan**). Забрав ее, мы покидаем Замок. Снаружи нас ожидают все члены нашего отряда... кроме Амаранта. Похоже, ему так и не удалось выбраться из Замка. Зидан отправляется на поиски в одиночку. Миновав мугла, мы спускаемся вниз через дыру в полу и слышим некие загадочные звуки. Амарант лежит в нижней части экрана. Он чрезвычайно удивлен тем, что Зидан пришел его спасать. Похоже, только сейчас он начинает понимать, что значит работать в команде. Вместе мы возвращаемся к выходу из Замка, после чего мы еще раз изучаем надписи на зеркалах и их положение на настенной карте. После этого мы вновь оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Здесь наши герои принимают решение разделиться на пары, каждая из которых получит по одному зеркалу. Во время полета мы возвращаемся на мостик и раздаем всем нормальное оружие (Зидану и Куине — со способностью **Auto-Float**). Один из членов команды предлагает нам помочь в поиске необходимых точек на карте, но мы без труда должны справиться сами.

Раздел 11:

Огонь, вода и медные трубы

Первый пункт назначения — Храм Воды. Он находится неподалеку от берега к югу от Замка Ипсена. Подлетев к нему, мы нажимаем на клавишу (●) и выгружаем Эйко и Даггер. Наша следующая цель — Храм Огня, который находится в горах к северо-востоку от **Esto Gaza**. Нас покидают Фрея и Амарант, и мы делаем следующий



ход. Курс на **Oeilvert**! К юго-востоку от этого места в горах находится небольшая пещера, которую не так-то легко найти (для того чтобы увидеть ее, необходимо развернуть нос корабля к югу). В пещере находится Храм Ветра, и здесь нас покидают Штейнер и Виви. Никто, кроме рыцаря в его тяжелых доспехах, просто не смог бы передвигаться при таком сильном ветре. Похоже, Виви будет в надежных руках. :) И вот остается только последняя пара — Зидан с Куиной. Мы отправляемся к Пустынному дворцу и к югу от него находим место, где дрожит земля. Приземляемся, добавляем Зидану способность **High Tide** и бегаем вокруг корабля, сражаясь с разными монстрами и дожидаясь того момента, когда индикатор ожидания транс Зидана достигнет почти до конца. После этого мы вызываем мугла и просим его сохранить игру. Грузимся на корабль, подлетаем к Храму Земли и нажимаем на клавишу (●).



Вот мы и внутри. Похоже, Куина начинает с огромной скоростью влюбляться в нашего хвостатого воришку. :) Идем налево и затем на следующем экране случайно активизируем ловушку. Для того чтобы гигантская плита не размазала нас по потолку, необходимо нажать на клавишу (X) в тот момент, когда над головой у Зидана появится иконка с изображением восклицательного знака. Эту процедуру придется сразу же повторить со второй плитой, после чего игра ненадолго переключится на Даггер и Эйко, которые увораиваются от падающих ледяных глыб. Снова Зидан с Куиной. Они прибывают к постаменту, на который необходимо установить зеркало. Зидан делает шаг вперед, и в этот момент кто-то начинает разговаривать с ним. Фрея и Амарант. Фрея пытается установить зеркало на постамент, но в этот момент появляется Страж Огня. Зидан и Куина видят Стража Земли. После непродолжительной дискуссии Фрея и Амарант вступают в бой со Стражем (это происходит без нашего участия). Виви и Штейнер. Маленький черный маг боится не попасть своим заклинанием в быстрого Стража Ветра, и Штейнер собирается отвлечь внимание противника на себя. Наконец, игра в последний раз переключается на Зидана и Куину, и мы вступаем в бой со Стражем Земли...

Boss: EARTH GUARDIAN

Уровень: 54

HP: 20756

Gil: 4512

MP: 2234

AP: 11

Предметы: Phoenix Pinion

Можно украсть: Rubber Suit, Avenger

Атака: Earthquake, Firaga, Blizzaga, Double Slash

Слабость: Wind

Этот бой никак нельзя отнести к разряду легких. Каждая атака противника сносит у наших персонажей от **1000** до **2000 HP**. По счастью, мы заранее снабдили Зидана и Куину способностью



Auto-Float, которая поможет им избежать урона от крайне неприятной атаки **Earthquake**. Идея украсть что-нибудь у Стража является почти самоубийственной. Необходимо дожидаться того момента, когда Зидан войдет в транс, и использовать самую сильную атаку — за **60 MP**. Еще один вариант сражения со Стражем Земли — использовать способность Куины **Bad Breath**, после чего противник будет уменьшен, замедлен и ослеплен, сделавшись если не легкой, то вполне доступной добычей. В целях экономии времени и нервов на лечение в этом бою стоит потратить несколько **Elixir`ов**. Одержав победу, мы возвращаемся на борт корабля, попутно отметив, что Даггер так и не смогла ответить на вопрос Эйко, любит ли она Зидана.

Раздел 12: Небольшая передышка

Прежде чем отправиться с дружеским визитом на планету Терра, нам стоит немного передохнуть, почистить перышки, а главное — купить новое оружие и снаряжение. Для этой цели как нельзя лучше подходит местечко под названием **Daguerreo**. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к югу от **Oilvert** и там на большом острове видим вход в пещеру между двумя водопадами. Приземлившись, мы заходим внутрь. В главном холле «читатели ученых познаний» мы сворачиваем направо и ищем в воде очередной медальон — **Stellazzio** — **Capricorn** (справа внизу). После этого мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх на лифте. Именно здесь обитает эксперт по синтезу оружия и снаряжения, который с радостью поможет нам обно-



вить амуницию. Однако для этого нам может понадобиться оружие рангом пониже, и именно его поисками нам предстоит заняться в первую очередь (лучше составить список всего необходимого). Не спускаясь вниз, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы нажимаем на выступ на каменном постаменте (он с шумом проваливается вниз), а затем поговорить с ученым, который ищет книгу об эйдолонах в шкафу слева. Покопавшись в стопке книг в правой части экрана, мы находим нужную книгу и сообщаем об этом ученому. Он освобождает проход между двумя шкафами, позволив нам спуститься на второй ярус главного холла и отыскать там два спря- танных **Elixir`а** (по углам справа и слева).

Возвращаемся в библиотеку. Стоящий слева мужчина предлагает нам отдохнуть — так же, как и в гостинице. Вернувшись на первый ярус главного холла, мы изучаем плиту на стене в центре. При желании с ее помощью можно обменять **5 Ore** на **Aquamarine**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и повнимательнее приглядываемся к трем рычагам на стене. Нажим-



маем на левый рычаг до тех пор, пока левый подъемник не опустится вниз, и изучаем открывшуюся в стене позади него дыру. Справа от рычагов у стены стоит палка — вставив ее в эту дыру, мы блокируем левый подъемник. Теперь с помощью правого рычага мы опускаем вниз правый лифт и поднимаемся вверх к гиппопотаму, который предлагает нам большой выбор хорошего оружия и снаряжения. Закупившись у него по списку, мы возвращаемся к эксперту по синтезу и превращаем хорошее оружие в отличное!

После этого мы покидаем **Daguerreo** и отправляемся в **Esto Gaza**. Мерцающий остров находится к юго-востоку от нее. Просмотрев ролик, в котором наши герои улетают с палубы корабля по какому-то светящемуся туннелю, мы переносимся на планету Терра...

Раздел 13: Обреченный мир

Мир древний, мир обреченный, непохожий ни на что из виденного нами ранее... Сразу после прибытия на Терру, Зидана встречает уже знакомый нам человек в черном — Гарланд. Он предлагает нам увидеть этот мир своими глазами и исчезает вновь. В очередной раз сформировав отряд, мы отправляемся в путь. Идем направо, перебираемся на следующий экран, и здесь Зидан встречает девушку, очень похожую на него самого! Наличие у этой странной особы хвоста недвусмысленно указывает на то, что наш хвостатый воришка наконец-то отыскал своих родственников. Однако, прежде чем идти знакомиться, стоит спуститься вниз по лестнице, перейти на следующий экран и, пропрыгав по висаящим в пустоте островкам, забрать из двух сундуков **Coronet** и **Dragon Wrist**. Добравшись до тупика, мы возвращаемся обратно к лестнице, поднимаемся по ней и бе-



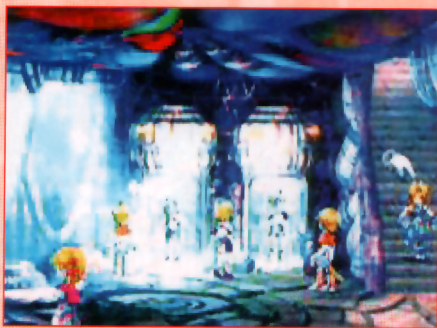
жим вслед за девушкой. К тому времени у нас уже должна появиться возможность познакомиться с местными «инопланетными монстрами», которые являются весьма неплохими магами. Продолжая идти вверх вслед за загадочной хвостатой обитательницей Терры, по дороге мы забираем **Elixir** из сундука слева. Миновав пару экранов, мы спускаемся вниз по паутине справа — и сразу же спускаемся еще раз для того чтобы забрать из стоящего внизу сундука **Remedy**. Поднимаемся на один (только на один!) уровень



вверх и идем налево. Здесь нам нужно перепрыгнуть через провал, забрать из полускрытого за стеной сундука **Mythril Racket**, а затем вернуться к провалу и спуститься вниз по паутине. Забрав из сундука **Demon's Vest**, мы вновь следуем за девушкой. Оказавшись на следующем экране, мы проходим по синему мосту и поднимаемся вверх по лестнице. На первой же площадке нужно зайти за стену (для того чтобы легче было ориентироваться, можно вызвать специальную иконку в виде руки с помощью клавиши **SELECT**), и спускаться вниз до тех пор, пока мы не увидим сундук. Забрав оттуда **Minerva's Plate**, возвращаемся назад и продолжаем подниматься по лестнице. На следующем экране мы оказываемся перед входом в **Bran Bal**. Девушка говорит Зидану: «Добро пожаловать домой»...

Раздел 14: Мир кукол

«Невидимый»... Этот корабль внезапно появляется перед нами, и Даггер вспоминает... вспоминает ту ночь, когда она убежала со своей настоящей матерью из горящего **Madain Sari**... а с неба на это смотрел огромный немигающий глаз... «Невидимый». Во время этого отдыха Эйко пытается поговорить с людьми снаружи. Наконец, мы вновь получаем возможность управлять Зиданом, выходим на улицу и заходим в следующий дом (в верхней части экрана). Здесь стоят еще несколько хвостатых обитателей **Bran Bal**. Поговорив с ними, мы спускаемся по лестнице, которая находится в правом верхнем углу экрана...



Шок — это невозможно назвать по-другому. Из разговора с девушкой, за которой мы следовали с момента появления на планете Терра, Зидан узнает о том, что все хвостатые обитатели поселка были СОЗДАНЫ с некой таинственной целью и являются по сути бездушными куклами наподобие первых черных магов из мира Гайа. И сам он — всего лишь один из геномов, пусть и наделенный чувствами и эмоциями. Он — «особенная» кукла... Как?! Почему?!! Но время ответов на эти вопросы еще не настало... Забрав спрятанный в нижней части экрана **Elixir**, мы поднимаемся вверх по лестнице и вновь встречаем девушку, которая сообщает нам о том, что истинные обитатели этого мира сейчас погружены в сон, а геномы должны стать «сосудами» для их душ, после того как превращение будет завершено и Гайа станет новой Террой. Ну а сейчас нас ожидает Гарланд...

Отвлечемся ненадолго от Зидана. Даггер приходит в себя и просит Эйко найти его. После этого нам показывают **ATE**, в котором Куина сначала пытается съесть голограмму, а затем разговаривает с Зиданом... который теперь ведет себя точно так же, как и остальные жители **Bran Bal**. Управление переходит к Эйко. Покинув дом, мы видим еще один **ATE**, в котором уже Виви пытается разговаривать с геномом — так же безуспешно, как и все остальные. Затем появляется Зидан — и мы видим, как под влиянием услышанного он постепенно превращается в бесчувственную куклу. После **ATE** мы уведим Эйко вправо и переходим на следующий экран. Здесь нам показывают еще один **ATE** — на этот раз разговор Зидана и Амаранта. После этого мы заходим в дверь в верхней части экрана и оказываемся в уже знакомом доме. Нам показывают последний **ATE** — девушка приводит Зидана к телепортеру, который должен доставить его к Гарланду в замок Пандемониум.

Поговорив с Куиной (которая теперь присоединяется к Эйко), мы выходим из дома через дверь, которая находится в правом нижнем углу экрана, и заходим в следующий дом справа. Присматриваемся повнимательнее к голубой вазе в дальнем конце комнаты. Похоже, внутри сидит мугл! Освободив его, мы получаем возможность заку-



питья поистине великолепным снаряжением! Покончив с экипировкой нашего отряда и попросив мугла сохранить игру, мы достаем из стоящего неподалеку сундука **Wing Edge** и выходим из дома, а затем сразу же заходим в него вновь. Теперь внутри нас встречает неутомимый путешественник Стилкин, который предлагает на продажу **Diamond, Elixir и Ether** за **2222 Gil**. Совершив сделку, мы выходим из дома и идем вниз. Поговорив с Виви (теперь и он присоединяется к нашему отряду), мы вновь идем вниз и налево вдоль озера синего света. На развилке к нашему отряду присоединяется Амарант, и все вместе мы бежим наверх — в проход, залитый зеленым светом. Миновав мост, мы встречаем ту самую девушку, которая провожала Зидана к телепортеру. Она излагает нам весьма сокращенную версию того, что сказал Зидан, отправляясь на встречу с Гарландом, после чего изумленная Эйко возвращается рассказать об этом остальным.

Раздел 15: «Место, где обитают демоны»

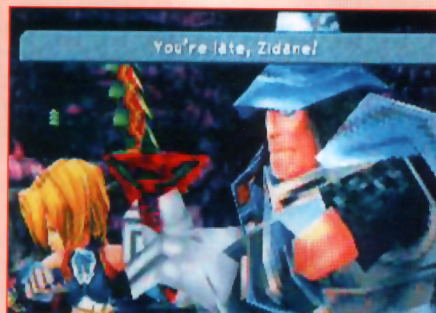
Мы возвращаемся к Зидану, который только что вышел из телепортера в замке Пандемониум. Идем вперед, встречаемся с Гарландом и готовимся выслушать очередную порцию шокирующих новостей. Итак, двенадцать лет назад хозяин замка потерял одного из своих лучших геномов — Зидана, но есть еще один, очень похожий на него. Сейчас Гарланд трудится над тем, чтобы как можно скорее превратить Гайу в новую Терру.

Постепенно человек в черном плаще начинает удаляться от нас, и мы идем за ним следом. Начиная со следующего экрана, мы перемещаемся по висающим в пустоте платформам, напоминающим раковины. Гарланду проще — он может телепортироваться в любое место, Зидану же приходится перепрыгивать с одной платформы на другую. Итак, геномы являются всего лишь «сосудами», телами, место в которых предстоит занять душам обитателей Терры. Однако помимо Зидана есть еще один очень сильный геном. Его зовут Куджа, и они с Зиданом похожи как братья. :) На следующем экране Гарланд рассказывает нам о том, что единственная цель Куджа — сеять семена раздора в мире Гайа и всячески способствовать возникновению там войн и конфликтов. Напуганный тем, что появился геном, более сильный, чем он сам, Куджа похитил Зидана и бросил его в мире Гайа.

Мы вновь следуем за Гарландом, и он говорит о том, что желает ускорить процесс исхода душ из мира Гайа, для того чтобы души обитателей Терры могли занять свое новое место. Для этого и было создано гигантское дерево **Iifa**. Хозяин замка приводит Зидана в обсерваторию, из которой можно наблюдать за процессом «слияния» двух планет — превращения Гайи в Терру, — и сообщает о том, что вскоре Куджа умрет и его место должен будет занять другой геном — Зидан. Однако у нашего героя есть веские причины, для того чтобы отказаться от подобного предложения. Он любит мир, в котором прожил последние годы, он любит своих друзей и отнюдь не желает их гибели — зато желает уничтожить Терру. Словом, Гарланд получает довольно резкий отказ... после чего Зидан теряет сознание.

Мы наблюдаем за прибытием Куджа на Терру. Жажда силы и власти полностью захватила его, и он хочет противостоять Гарланду и Зидану! Нам показывают «Невидимого», а затем игра вновь пе-

реключается на Зидана, вернее, на его мысли. Он не помнит о том, кто он такой, не помнит своих друзей, не помнит прошлой жизни... Друзья появляются в его мыслях и разговаривают с ним, ну а затем мы видим уже настоящих Виви и Эйко, которые пришли в Пандемониум, для того чтобы спасти Зидана. Он проходит мимо них и называет их дураками. Эйко и Виви пытаются бежать за ним следом, но путь им преграждает решетка, и они оказываются в ловушке в том зале, где очнулся Зидан. На следующем экране нам ожидает сражение с одним из местных монстров. Мы атакуем мерзкую



тварь до тех пор, пока к нам не присоединяются Фрея и Амарант. С их помощью бой быстро заканчивается... но Зидан все также проходит мимо своих друзей. На следующем экране мы встречаем Штейнера и Куину, которые сражаются со вторым монстром. Зидан вступает в бой — но не для того чтобы помочь своим друзьям, а просто потому что он проходил мимо и монстр оказался у него на пути. Одержав победу, Зидан говорит о том, что больше не хочет быть ни для кого обузой, и медленно бредет на следующий экран. Здесь нас ожидает третий монстр, в арсенале которого имеется способность **Smash** (количество **HP** нашего персонажа уменьшается до 1). В сражении с ним на помощь Зидану приходит Даггер, которая полностью излечивает нашего главного героя и помогает Зидану прикончить монстра. После боя Зидан разговаривает сначала с Даггер, затем со Штейнером и Куиной и понемногу приходит в себя. Он извиняется перед всеми, а затем они бросаются на помощь тем, кто остался позади. Зидан извиняется перед каждым из своих друзей и клянется никогда больше не оставлять их.

После того как у нас вновь появляется возможность управлять нашими персонажами, мы идем направо — к тому креслу, на котором очнулся Зидан. Присмотревшись к нему повнимательнее, мы находим **Holy Miter**. После этого мы идем налево и возвращаемся на предыдущий экран. Закупившись у мугла максимальным возможным количеством снадобий, мы просим его сохранить игру и бежим налево до конца. Слева от того экрана, где Зидан сражался вместе с Даггер, мы находим комнату, на полу которой установлено множество небольших башенок. После того как мы нажимаем на кнопку в верхней части экрана, включается таймер и на вершинах башенок начинают загораться огни. Нам необходимо быстро пройти мимо них, не касаясь светящихся башен (в противном случае нам придется сражаться с монстром). Бежим налево, переходим через мост, и вскоре мы видим перед собой довольно мерзкий пульт с изображением платформы. Очередная головоломка? Точно. Нам необходимо установить направление («**Heading**») движущейся платформы, которая находится на следующем экране. Мы устанавливаем первое значение — «3» — и бежим налево. Весь следующий зал представляет собой высокий колодец, в котором находятся три

уровня платформ. Ниже приведена довольно условная схема каждого из них (платформы пронумерованы в порядке возрастания):



НИЖНИЙ УРОВЕНЬ



СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ



ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ



Мы установили переключатель в позицию «3»? Поднимаемся к платформе #2, перебираемся на движущуюся платформу и поднимаемся на ней наверх — к платформе #5. Отсюда мы бежим направо наверх (для удобства можно вызвать иконку в виде руки над головой персонажа с помощью клавиши **SELECT**) и поднимаемся на верхний ярус. Забравшись на платформу #8, мы вновь вызываем движущуюся платформу, поднимаемся на ней наверх и достаем из сундука **20007 Gil**! После этого нам необходимо спуститься вниз (проделав все те же операции в обратном порядке) и, вернувшись к переключателю, установить его в положение «4». После этого мы вновь возвращаемся на экран с платформами. Теперь мы встаем на платформу #3, вызываем движущуюся платформу и поднимаемся на ней к платформе #6. Отсюда мы бежим налево и поднимаемся на верхний ярус — к платформе #7. Поднимаемся наверх («go up») и в круглом зале бежим наверх и налево, к телепортеру. Он переносит нас в небольшой лабиринт, все платформы которого соединены разноцветными телепортерами. Заблудиться здесь довольно сложно, так что давайте просто обозначим местоположение сундуков и их содержимое: в центральной части экрана — **Elixir**, посередине в нижней части экрана — **Carabini Mail** (дает своему владельцу способность **Auto-Regen**). Наконец, мы используем розовый телепортер, который переносит нас обрат-

но в круглый зал. Теперь мы бежим вниз и используем третий телепорт — он переносит нас в другую часть уже знакомой нам комнаты с сундуками. Бежим направо, запоминаем место развилки и выбираем нижний путь. Миновав несколько телепортеров, мы оказываемся возле сундука, в котором лежат **Battle Boots**. Забрав их, возвращаемся к развилке и на этот раз бежим наверх. Пройдя еще несколько телепортеров, мы оказываемся рядом с муггом и просим его сохранить игру. После этого мы добавляем всем нашим персонажам способность **Man Eater**, лечим всех, подгоняем снаряжение и бежим направо. Мугг деликатно предупреждает нас о том, что впереди ждет опасность...

И в самом деле, нас уже дожидается Гарланд. Он в последний раз спрашивает Зидана о том, кто он такой, и после этого призывает серебряного дракона, который, по идее, должен нас немедленно уничтожить...

Босс: SILVER DRAGON

Уровень: 58
HP: 24055
Gil: 5240
MP: 9999
AP: 13
Предметы: Wing Edge
Можно украсть: Kaiser Knuckles, Dragon Mail, Elixir
Атака: Claw, Aerial Slash, Twister
Слабость: -

Для того чтобы разобраться с этим красавцем, нам не потребуется много времени. Используя обычные атаки и магию **Thunder**, мы довольно быстро приканчиваем дракона (в идеале перед этим Зи-



дан должен вытянуть у него все ценные предметы). После боя нас ждет еще один короткий разговор с Гарландом, который говорит, что создан, чтобы возродить Терру, а затем атакует нас...

Босс: GARLAND

Уровень: 62
HP: 40728
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Dark Gear, Ninja Gear, Battle Boots
Атака: Psychokinesis, Stop, Flare, Wave
Слабость: -

Крайне приятно сознавать тот факт, что в бою Гарланд совершенно не обращает внимания на мелочи вроде заклинания **Reflect**, скастованного на всех наших персонажей, и продолжает атаковать их своей магией. :) Это решает полдела. Пока Зидан ворует у противника ценные предметы экипировки, все остальные члены нашего отряда



непрерывно атакуют (недаром же мы добавляли им способность **Man Eater**) и лечатся (потому что и без магии Гарланд остается вполне серьезным противником). Наконец, покончив с воровством, Зидан присоединяется к своим друзьям, и все вместе они довольно быстро одерживают победу. После этого на сцене появляется «Невидимый», на борту которого находится Куджа. Этот любитель дешевых театральных эффектов снова говорит о своем величии и о способности контролировать силу всех душ, ну а затем просто атакует нас...

Босс: KUJA

Уровень: 64
HP: 42382
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Light Robe, Carabini Mail, Ether
Атака: Demi, Thundaga, Ultima, Flare Star
Слабость: -

В общем-то, этот бой мало чем отличается от сражения с Гарландом — разве что Куджа упорно отказывается попадаться на удочку с **Reflect** (пока есть хотя бы один незаколдованный персонаж, все атаки концентрируются на нем). Пока ситуация не станет угрожающей, Зидан таскает у противника полезные предметы, все остальные члены нашего отряда атакуют лучшего генома Терры и неперестанно лечатся. Куджа неперестанно насмехается над нами, а как только запас его HP подходит к критической отметке, входит в транс и обрушивает на нас всю мощь магии **Ultima**. Противостоять ей не в силах никто, и бой



заканчивается, едва успев начаться. После боя Куджа любезно рассказывает нам о том, что войти в транс он научился у Мора в **Mount Gulug**, и что сейчас он использует силу всех душ, захваченных «Невидимым». Лениво порассуждав о том, какие великолепные колонны для его нового замка можно будет сделать из наших героев, геном лениво пинает Гарланда и сбрасывает его в пропасть. И после этого — совершенно неожиданно — все слышат голос Гарланда, который говорит о том, что жить Куджа будет недолго, и вообще, Зидана уже давно готовили ему на сме-

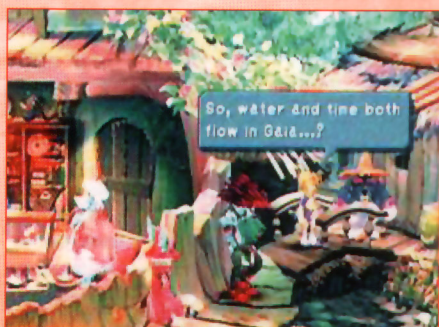
ну. Будущий повелитель двух миров в шоке: по началу он не верит, затем падает духом, а под конец решает, что раз уж ему суждено умереть, то этот мир должен умереть вместе с ним — иначе это будет просто несправедливо. И Куджа начинает уничтожать Терру. Зрелище довольно жуткое, даже с учетом всего, что обитатели этого мира хотели сделать с нами. Но теперь у нас есть немного времени, чтобы убраться с этой планеты. Для этой цели как нельзя лучше подходит «Невидимый». Наши друзья бегут на корабль, ну а Зидан вместе с Даггер (которая хочет быть уверенной в том, что он никогда больше не оставит их) бегут спасать остальных геномов. Мы бежим вверх, затем спускаемся вниз по лестнице и бежим направо по светящемуся мосту. Вскоре перед нами появляется довольно необычный телепорт с глазами, воспользовавшись которым мы перенесемся в **Bran Bal**. Игра ненадолго возвращается к остальным персонажам, которые бегут к кораблю. Куина, донельзя расстроенная отсутствием вкусной еды на Терре, пытается сожрать глаз с пульта управления платформой, но и в этом терпит неудачу. Снова Зидан и Даггер. От телепортера они бегут вниз по мосту, через залитые зеленым светом ворота и разделяются, для того чтобы как можно быстрее обежать весь поселок. Их друзья тем временем оказываются на борту корабля и начинают разбираться с управлением. Зидан разговаривает с дедушкой в подземной лаборатории и узнает ее имя — Микото. Он убеждает ее попытаться самой отыскать смысл жизни генома, ну а для этого нужно сначала хотя бы убраться с этой планеты. Вместе они бегут к «Невидимому», и после этого нам показывают ролик, в котором корабль медленно улетает с охваченной огнем Терры.

«Невидимый» появляется над океаном в мире Гайя. Наши герои понимают, что главный бой еще впереди, ну а затем Штейнер взволнованно зовет всех на мостик. Мир Гайя вновь окутан туманом — на этот раз полностью... Нам предлагают сохранить игру, и после этого мы переходим на четвертый диск.

ДИСК 4

Раздел 1: Деревня черных магов

Четвертый диск игры начинается для наших героев с посещения деревни черных магов. На кладбище Виви, а потом и Зидан благодарят местных жителей за то, что они согласились приютить геномов, после чего мы наблюдаем несколько сцен из новой жизни поселка: геном, испугавшийся чокобо по имени Бобби Корвен; Куина, объясняющая устройство мироздания одному из хвостатых собратьев Зидана («в мире есть два типа вещей: одни можно есть, другие нельзя» :); мирно беседующие черный маг и геном, Фрея и Амарант... Наконец, наши герои собираются у входа в поселок и принимают неизбежное решение еще раз бросить вызов Куджа. Микото пытается убедить



их в бесплодности попыток, но даже один шанс из миллиона — это лучше, чем ничего. Мы покидаем деревню черных магов, и отныне в нашем распоряжении оказывается быстрый, надежный и удобный корабль, с помощью которого мы можем облететь весь мир Гайя, завершить неоконченные второстепенные квесты, прокачать героев, купить снаряжение. После того как все приготовления будут окончены, мы должны отправиться к мрачной громаде Iifa Tree и вступить в последний бой с Куджа в его цитадели...

Раздел 2: Неоконченные дела

Стоит сразу оговориться: большинство квестов, описанных в этом разделе, являются второстепенными, и выполнять их совсем не обязательно, но практически каждый из них способен значительно облегчить нам жизнь в последних сражениях игры. Прежде всего, нам стоит поднять уровень всех наших персонажей (или хотя бы основного отряда) примерно до **55-ro**. Для того чтобы сделать это быстрее, достаточно отправиться на равнину перед **Daguerreo** и поохотиться там на **Grand Dragon** — за убийство каждого из этих монстров мы получаем чуть меньше **9000 Exp**. Второй вариант — небольшие существа **Yan**, во множестве обитающие на большом острове к юго-западу от **Iifa Tree**. За их уничтожение мы получаем больше **14000 Exp**, но внешний вид этих существ довольно обманчив, и бой с ними никак нельзя назвать легкой разминкой. Покончив с прокачкой персонажей, мы возвращаемся на корабль и летим в Трено. В горах к западу от города (если пройти



через лес) имеется неприметная пещера. Именно в ней когда-то жил Виви со своим дедушкой. Забравшись внутрь, мы проходим до конца первого экрана и спускаемся вниз по ступеням, для того чтобы забрать из сундука **Ether**. После этого в левом верхнем углу экрана мы спускаемся вниз по веревке и пьем воду из источника, для того чтобы восстановить запас **HP** и **MP** всех членов нашего отряда (заодно снимается воздействие всех нежелательных заклинаний статуса). После этого мы идем направо и достаем из сундука еще один **Ether**. Немного левее от него в земле спрятан очередной **медальон-Stellazio** — **Scorpio**. Забрав его, мы поднимаемся вверх по веревке, идем направо и переходим на следующий экран. Если хорошенько поискать, мы можем увидеть здесь записку дедушки Куана. :) Забравшись вверх по лестнице слева, мы находим еще один **Ether**. Стоит вернуться сюда с отрядом, в составе которого будут находиться Виви и Куина: после целой череды забавных видений мы сможем достать из часов на экране справа **Running Shoes**, которые дают нашим персонажам весьма полезную способность **Auto-Haste**. После этого мы возвращаемся в Трено. В этом городе у нас осталась еще масса неоконченных дел. Для начала давайте пополним коллекцию **Stellazio** королевы Стеллы.

Вот полный список этих медальонов:

Название	Место
Capricorn	Первый экран в Daguerreo , искать справа в воде.
Aquarius	Первый зал Замка Ипсена
Pisces	Необходимо вернуться на мостик корабля «Невидимый» (во время полета — клавиша ▲), пройти вниз на следующий экран и открыть сундук слева.
Aries	Позади жернова на мельнице в Дали.
Taurus	Позади палатки-магазина в Трено (спуститься по лестнице напротив гостиницы).
Gemini	Возле городского входа в Трено, бросить 13 монеток по 10 Gil в фонтан слева, после чего на дне появляется медальон.
Cancer	На втором экране в Бурмеции, позади ящика слева.
Leo	Александрийский замок, Зал Нептуна (западная башня, деревянная дверь слева от входа). Нужно искать в правом углу зала.
Virgo	Гостиница в деревне черных магов, рядом с кроватями.
Libra	За фонтаном в Madain Sari .
Scorpio	Рядом с Восстанавливающим Источником в жилище дедушки Куана.
Sagittarius	На третьем экране после входа в Линдблум с карты, слева (становится доступным после разрушения города).
Ophiuchus	Тринадцатый медальон — секретный. Отдав Стелле двенадцать обычных Stellazio и поговорив с ней, мы на время получаем их все обратно и возвращаемся в жилище дедушки Куана. Ophiuchus находится неподалеку от источника, в том самом месте, где недавно лежал Scorpio .

Награда за каждый медальон:

- 1-й Stellazio = 1000 Gil
- 2-й Stellazio = Phoenix Pinion
- 3-й Stellazio = 2000 Gil
- 4-й Stellazio = Blood Sword
- 5-й Stellazio = 5000 Gil
- 6-й Stellazio = Elixir
- 7-й Stellazio = 10,000 Gil
- 8-й Stellazio = Black Belt
- 9-й Stellazio = 20,000 Gil
- 10-й Stellazio = Rosetta Ring
- 11-й Stellazio = 30,000 Gil
- 12-й Stellazio = Robe of Lords
- 13-й Stellazio = Hammer

Желающим испытать свои воинские навыки предоставляется прекрасная возможность сразиться с монстром, который сидит в клетке под оружейным магазином в Трено. На четвертом диске игры туда загнали **Behemoth**, который является вполне достойным противником, если учесть, что одному из наших персонажей придется драться с ним один на один... В награду за победу в этом бою мы получаем от владельца магазина **Circlet**.

И еще один квест... Заглядывая на аукцион Трено, мы уже могли убедиться в том, что порой там

продают весьма полезные вещи. Теперь нам необходимо приобрести с молотка четыре предмета: **Une's Mirror**, **Doga's Artifact**, **Griffin's Heart** и **Rat Tail** (для этого придется заходить на аукцион не один раз), а затем продать их следующим людям:

Предмет	Покупатель	Макс. цена (торг)
Une's Mirror	Богач (толстяк рядом с кафе)	15,000 (торг с 12000)
Doga's Artifact	Старик в магазине синтеза	10,000
Rat Tail	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	25,000
Griffin's Heart	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	10,000

После этого на аукцион будет выставлен весьма дорогостоящий предмет под названием **Magical Fingertip**. Купив его, мы отправляемся в **Daguerreo**, от входа бежим направо, переходим на следующий экран и поднимаемся на лифте к муглу. Бежим налево, переходим на следующий экран и пытаемся заговорить со стариком, который стоит слева. Отдав ему **Magical Fingertip**, мы получаем в итоге отличный меч для Штейнера — **Excalibur**.

К сожалению, в этом разделе невозможно рассказать обо всех доступных квестах: так, например, мы ни словом не упомянули о чокобо, об их дворце и о поиске сокровищ, а также о коллекционировании карт... но, увы, этого не позволяют сделать размеры журнала. После того как все приготовления будут закончены, мы выбираем на карте последний пункт назначения — **Iifa Tree**. Оказавшись возле портала, мы нажимаем на клавишу **○**, и после этого нам показывают один из самых красивых роликов игры: сотни серебряных драконов атакуют «Невидимого», и кажется, спасения нет, но из-за облаков внезапно вырывается воздушная армада Линдблума, и корабли регента



Сида приходят на помощь нашим друзьям. «Невидимый» уже практически добегает до портала, когда становится ясно, что несколько драконов все-таки успеют настигнуть его, прежде чем он исчезнет. На этот раз положение спасает «Красная роза» под командованием Беатрис. Александрийский корабль встает на пути у драконов, предоставив нам возможность беспрепятственно двигаться дальше. Но в этот момент одна из тварей все-таки нападает на нас...

Босс: NOVA DRAGON

Уровень: 67
HP: 54940
Gil: 9506
MP: 9999



AP: 13

Предметы: Ether, Wing Edge

Можно украсть: Grand Armor, Dragon Wrist, Remedy

Атака: Aerial Slash, Psychokinesis, Shockwave, Tidal Wave, Twister

Слабость: -

Далеко не самый легкий противник... впрочем, других больше не предвидится. Дракон силен, своими бесконечными атаками он может изрядно потрепать нервы и здоровье всем членам нашего отряда. Наверное, это не самый лучший кандидат, для того чтобы потренироваться в применении воровских навыков Зидана — дракона лучше прикончить как можно быстрее. Одержав победу, мы переносимся в загадочное место, которое скрывалось по ту сторону портала...

Раздел 3: Ожившие воспоминания

Перед входом в таинственный замок Зидан слышит голос Гарланда, который говорит ему о том, что это место называется Мемория... место, созданное нашими воспоминаниями. Для того чтобы узнать правду, нам необходимо двигаться дальше. Сформировав отряд, мы движемся вперед и переходим на следующий экран. В правом нижнем углу экрана над головой нашего персонажа загорается иконка с вопросительным знаком. Отсюда мы можем в любой момент вернуться на палубу «Невидимого» — если возникнет такая необходимость, конечно... Мы поднимаемся наверх и подходим к светящейся сфере, которая в



этом странном месте позволяет нам сохранить игру, использовать **Tent** или сформировать новый отряд. Сохранив игру, мы идем дальше, но прежде чем зайти в дверь, ведущую на следующий экран, стоит поискать справа от нее спрятанную **Kain's Lance**. Мы переходим на следующий экран. В левом нижнем углу над головой у нашего персонажа загорается иконка: здесь, нажав на кнопку **■**, мы можем сразиться в карточной игре с **Master Phantom**.

Обойдя комнату по кругу, мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице (стоит обратить внимание на то, что самые опасные из местных обитателей — синие гиганты с мечом — легко уязвимы для магии **Thunder**). На

самой верхней площадке можно найти небольшой узкий балкончик, на котором справа спрятано новое оружие для Зидана — **Tower**. Забрав его и добавив нашим персонажам способность **Devil Killer**, мы переходим на следующий экран, где нас ждет сражение с первым из Стражей Стихий...

Босс: MALIRIS

Уровень: 72

HP: 59497

Gil: 8532

MP: 3381

AP: 10

Предметы: Phoenix Pinion

Можно украсть: Masamune, Ultima Sword, Genji Armor

Атака: Mustard Bomb, Sword Quiver, Flame Clash, Raining Swords

Слабость: Ice, Water

Этот бой можно назвать небольшой разминкой перед грядущими испытаниями, и если не делать совсем уж явных ошибок (к числу которых относится использование огненной магии, восстанавливающей здоровье этой твари), он не должен затянуться надолго. Единственное замечание: ближе к концу сражения стоит основательно подлечить всех наших персонажей, так как последняя атака этого Стража — **Raining Swords** — наносит довольно большой урон. Одержав победу, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь мы видим первое из оживших воспоминаний — уничтожение Александрии. После того как шок заканчивается, у нас появляется воз-



можность подойти к «развалинам» в центре экрана. Поднявшись вверх по ступенькам, слева мы находим **Angel Flute** для Эйко, а справа — спрятанную сферу, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем направо, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по полукруглой лестнице. На следующем экране начинается дождь. Отыскав спрятанную иконку слева, мы можем сразиться в карточной игре с **Defense Phantom**. Оказавшись на мосту справа, Зидан видит внизу маленькую девочку, убегающую вместе со своей матерью из горящей **Madain Sari**. Но это же воспоминания Даггер! Гарланд! Почему это происходит? Ответа нет... Мы поднимаемся наверх и начинаем взбираться по лестнице к огромному немигающему глазу, смотрящему на нас с неба. По дороге нам предстоит сразиться со вторым Стражем Стихий...

Босс: TIAMAT

Уровень: 72

HP: 59494

Gil: 8820

MP: 3381

AP: 10

Предметы: Wing Edge

Можно украсть: Grand Helm, Feather Boots, Blood Sword

Атака: Twister, Absorb MP, Absorb Magic, Float, Snort, Jet Fire, Absorb Strength, Silent Claw, Twister
Слабость: Earth

Единственной проблемой в бою с этим боссом может стать его атака **Snort**, посредством которой он навсегда (то есть до конца сражения) выводит за пределы арены одного из членов нашего



отряда. Соответственно, чтобы не создавать себе лишних проблем, со вторым Стражем нужно закончить как можно быстрее, не размениваясь на мелочи типа воровства ценных предметов экипировки. :) Одержав победу, мы ненадолго спускаемся с лестницы, возвращаемся немного назад и в левой части экрана находим **Rune Claws** для Амаранта. После этого мы вновь карабкаемся по лестнице и проходим сквозь глаз на следующий экран. Вверх уходит длинная лестница. Примерно посередине нее справа находится скрытая ниша, в которой мы можем сохранить игру. Поднявшись наверх, мы переходим на следующий экран, спускаемся вниз по нескольким ступеням и в бочках справа находим еще одного любителя карточной игры — **Strong Phantom**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице, уходящей в небо. На следующем экране нам демонстрируют столкновение двух планет. Гарланд говорит, что это слияние двух миров — Терры и Гайа. По каменному мосту мы поднимаемся наверх, к странному перевернутому замку. Оказавшись внутри, мы видим еще одну сферу. Используя **Tent** и сохранив игру, мы идем дальше — спускаемся вниз по лестнице и проходим сквозь водопад. На следующем экране мы словно попадаем на морское дно. Куина даже начинает плавать и видит разноцветных рыбок — ну а еще секунду спустя до нее доходит, что дышать под водой нельзя, и она немедленно начинает задыхаться. Зидану не без труда удается убедить ее в том, что вода вокруг — всего лишь фантом, мираж, плод воображения, как и все здесь. После этого мы заходим за коралловый риф справа (не поднимаясь по лестнице) и бродим там, периодически нажимая на клавишу (X), пока чей-то голос не осведомляется грозно о том, кто осмелился побеспокоить его. Теперь у нас есть два варианта на выбор: уйти... или не уходить. Пожалуй, останемся еще ненадолго...



Босс: HADES

Уровень: 92
HP: 55535
Gil: 9638
MP: 9999
AP: 30

Предметы: Wing Edge, Elixir
Можно украсть: Robe of Lords, Battle Boots, Running Shoes, Reflect Ring
Атака: Judgement Sword, Cleave, Curse, Doomsday...
Слабость: -

Сразу оговорюсь: это сражение является сложным и необязательным, хотя и хорошо вознаграждается в результате. Противник очень силен, а его атаки гарантированно выводят из строя персонажей ниже **50-ro** уровня. Чего стоит хотя бы **Curse**, кастующая на всех членов нашего отряда целую кучу далеко не самых полезных заклинаний статуса (ослепление и т. д.). В этом бою главным нашим козырем является скорость. Hades довольно медлителен, и у нас есть шанс победить его постоянными быстрыми атаками, особенно если хотя бы одному из наших персонажей удастся войти в транс. Правда, предметы... уж очень велик соблазн потаскать у противника и в самом деле наиболее полезные предметы экипировки — но тут есть риск потерять все. Подобные



попытки стоит предпринимать с персонажами уровня **70-ro**, никак не ниже, всем остальным рекомендуется просто атаковать, стараясь как можно скорее истощить невеликий запас **HP** противника. Одержав победу, мы узнаем о том, что нам только что довелось подраться с легендарным синтезистом, который в качестве награды соглашается создать для нас сверхмощное снаряжение — не бесплатно, конечно, но результат того стоит.

Одержав победу и закупившись в новом магазине синтеза (или потерпев несколько поражений и убедившись в бесплодности дальнейших попыток), мы поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет еще одна лестница, в верхней части которой скрывается третий Страж Хаоса...

Босс: KRAKEN

KRAKEN

Уровень: 72
HP: 59496
MP: 3380
Можно украсть: Glutton's Robe, Wizard Rod, Genji Helmet
Слабость: Fire

LEFT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18169

MP: 3339
Слабость: -

RIGHT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18168
MP: 3338
Слабость: -
Gil: 17,376
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Атака: Freeze, Ink, Water-Gun, Waterga

Далеко не самый сложный, но весьма и весьма продолжительный бой. Не размениваясь на отстригание отдельных щупалец, мы сосредотачиваем



свои атаки на теле третьего Стража, и после каждой из них он контратакует нас своим **Water-Gun** или **Ink**. В идеале перед этим боем стоит раздать всем членам нашего отряда экипировку, черпающую силу из магии Воды — в этом случае противник будет полностью беспомощен, и любая его атака всего лишь восстановит **HP** наших персонажей. **Kraken** нетороплив, и у нас есть возможность потаскать у него экипировку и подлечиться в случае необходимости. Ну и, разумеется, стоит поупражняться в применении магии **Thunder** — это должно немного ускорить процесс. Одержав победу, мы переходим на следующий экран и видим перед собой часы с множеством стрелок. В дальнем правом углу экрана находится скрытая сфера, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем налево, поднимаемся вверх по лестнице и заходим в дверь (на балконе справа можно сыграть в карты с **Card Master Empress**).

Оказавшись на следующем экране, мы видим сцену рождения планеты Гайа. После короткой лекции Гарланда мы карабкаемся вверх по лестнице. На следующем экране мы видим перед собой еще одну лестницу. Слева от нее спрятан **Mace of Zeus** — самое сильное оружие для Виви; справа скрывается еще один из призраков, с которым мы можем сыграть в карты — **Dark Phantom**. Поднявшись наверх, мы оказываемся в комнате с тремя дверями. Добавив каждому из наших персонажей способность **Undead Killer**, подходим к центральной двери и готовимся к сражению с последним из Стражей Хаоса...

Босс: LICH

Уровень: 71
HP: 58554
Gil: 8436
MP: 9999
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Можно украсть: Black Robe, Siren's Flute, Genji Gloves

Атака: Stop, Doom, Earth Shake, Earthquake, Venom Powder...

Слабость: Thunder, Wind

Последний, самый сильный из Стражей, может доставить нам немало неприятных минут. Пожалуй, одним из самых эффективных защитных заклинаний в этом бою будет **Float** (или способность **Auto-Float**), которое позволит нам избежать урона от заклинаний магии Земли. Не размениваясь на воровство экипировки, мы атакуем противника всеми доступными средствами, для того чтобы как можно быстрее закончить этот бой. Пожалуй, это один из редких случаев, когда ради экономии времени и нервов мы можем расходовать свой неприкосновенный запас **Elixir`ов**. Одержав победу,



мы идем налево и с помощью скрытой сферы сохраняем игру. Теперь нам нужно пройти через центральную арку. После непродолжительного путешествия по космосу мы прощаемся с Гарландом и вступаем в мир Кристалла. Перед тем как исчезнуть, Гарланд объясняет нам, что с самого начала мироздания память передается от родителей к детям, именно поэтому у всех героев могут быть общие воспоминания. Кристалл — центр мироздания, и мы должны защитить его от Куджа. Что ж, попробуем... Мы долго бредем по хрустальному мосту среди сверкающих кристаллов, от тех пор пока не подходим к сфере — на этот раз уже последней. Сохранив игру, готовимся к финальному сражению. При желании можно воспользоваться командой «**Teleport**», для того чтобы вернуться к входу в Меморию, а затем и к «Невидимому» (вот только возвращаться обратно будет не вполне удобно: нам придется вновь пройти через весь замок). Покончив с последними приготовлениями, мы проходим вперед и вновь встречаемся с Куджа, который для разминки напускает на нас самого сильного из своих монстров...

Босс: DEATHGUISE

Уровень: 74

HP: 55535

Gil: 8916

MP: 9999

AP: 0

Предметы: Wing Edge, Ether

Можно украсть: Duel Claws, Black Belt, Elixir

Атака: Meteor, Close, Spin, Twister, Open, Demon Claw

Слабость: -

Достойный противник, ничего не скажешь. Одна атака **Meteor** наносит такой урон, что поневоле начинаешь задумываться о применении **Elixir`ов**. По счастью, количество **HP** этого монстра ничем не отличается от четырех побежденных нами Стражей, а потому есть шанс довольно быстро закончить этот бой (в идеале, подгадав



для этого момент, когда хотя бы один из наших персонажей будет находиться в состоянии, близком к трансу). Одержав победу, мы получаем возможность вернуться к сфере, залечить раны с помощью Tent и сохранить игру (сейчас это нужно сделать едва ли не в обязательном порядке). После этого мы возвращаемся к Куджа и бросаем ему последний вызов...

Босс: TRANCE KUJA

Уровень: 76

HP: 55535

Gil: 0

MP: 9999

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Rebirth Ring, White Robe, Ether

Атака: Flare, Reflect, Holy, Flare Star, Ultima, Curaga

Слабость: -

Куджа находится в трансе — это означает, что сей милый молодой геном может без труда доставить нам максимум неприятностей в минимальное количество времени. Готовимся лечить всех наших персонажей едва ли не каждый ход (опять-таки экономии времени ради используя **Elixir`ы**) и атаковать, атаковать, атаковать... В идеале кто-то из наших персонажей должен довольно быстро войти в транс, и в этом случае у нас появляется шанс закончить этот бой всего за несколько мощных атак. В любом случае всем членам нашего отряда не повредит способность



Man Eater... равно как и **Auto-Haste**, **Auto-Regen** и **Auto-Reflect**. После того как мы одерживаем победу, Куджа напоследок использует заклинание **Ultima**, и все наши персонажи остаются лежать без сил с жалкими **1 HP** здоровья. И в это время в игру вступает Некрон. Это существо (робот?) существует с самого начала мироздания ради одной лишь единственной цели — вернуть вселенную к первородному хаосу. Сейчас он как никогда близок к своей цели, и единственным препятствием на пути остаются наши герои... У нас не будет возможности сохранить игру перед этим боем. Мы выбираем четырех членов отряда, и оставшиеся четыре персонажа отдают им свою силу, всю, до капли — и исчезают. После этого мы в последний раз проверяем

экипировку и готовимся сражаться с Некроном за жизнь этого мира...

Босс: NECRON

Уровень: 69

HP: 54100

Gil: 0

MP: 9999

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: 3 Elixirs

Атака: Grand Cross, Blue Shockwave, Protect, Shell, Holy, Flare, Neutron Ring, Curaga, Firaga, Blizzaga, Thundaga

Слабость: -

Небольшое жульничество со стороны разработчиков игры: они не стали делать финального босса сверхсильным, они просто сделали его очень быстрым. Даже если у всех наших персонажей имеется способность **Auto-Haste**, за то время, пока они успевают сделать один ход, Некрон делает два, а то и три, причем весьма и весьма существенных. В бою с ним у персонажей ниже **50-go** уровня практически нет никаких шансов. Однако теперь мы можем позволить себе использовать весь запас **Elixir`ов** на лечение, дожидаясь, пока кто-нибудь из наших персонажей войдет в транс (и ждать, скорее всего, придется недолго — противник атакует нас без передышки). Ну а после этого пять быстрых атак — и можно считать, что мы только что спасли целую вселенную...

Раздел 4: Встреча старых друзей

С этого момента игра превращается в один большой ролик. Мы видим, как приходит в движение дерево **Tifa** и как Зидан прощается со своими друзьями, отправляясь на помощь Куджа; мы видим улетающий корабль **Hilda Garde 3** и нашего главного врага, который внезапно (и, наверное, слишком поздно) понял, в чем мог бы заключаться смысл его жизни; мы видим, как ожившие корни дерева нападают на Зидана и Куджа и все скрывает темнота... Ну а затем игра переносит нас в Александрию. Все влюбляются и радуются жизни — Фрея и сэр Фратли, Штейнер и Беатрис, Амарант и Лана... даже у Виви откуда-то появляется добрый десяток детей (!). Но к этой радости примешивается грусть — нашим друзьям очень не хватает Зидана. И он появляется —



появляется в конце представления театра Танталус. Принцесса бежит к нему через толпу, обнимает его... и после этого мы слышим главную песню игры — «**Melodies of Life**». Этот мир больше не нуждается в нашей помощи, и мы прощаемся с ним и с нашими героями... но впереди нас ожидает следующая часть бесконечной Последней Фантазии...

PlayStation

