

FINAL Fantasy 7

краткий путеводитель
и советы по прохождению



Как в любой классической RPG, в FF7 подготовка к бою не менее важна, чем само сражение. И чтобы игроки, впервые встретившиеся с таким типом игры, не почувствовали себя не в своей тарелке, мы объясним все основные моменты этого процесса.



Главное Меню

1. Item

Здесь вы можете просмотреть все предметы, которые у вас имеются. Те предметы, которые окрашены в белый цвет, в данный момент можно использовать, остальные доступны к использованию в других меню. Отсюда вы можете выбрать пополнение здоровья, вашей магии и специальные предметы, улучшающие ваши способности. Рекомендуем после каждого захода в это меню воспользоваться командой Arrange и рассортировать предметы по типам для простоты их поиска.

2. Magic

В этом меню вы можете ознакомиться со всеми доступными заклятиями и получить представление о природе их действия. Отсюда же вы можете полечить ваших героев, а также пополнить здоровье между битвами. Если у вас есть возможность вскоре попасть в любой город, лучше лечиться с помощью магии, а не с помощью предметов. Затем достаточно просто выспаться в любой гостинице чтобы полностью восстановить свои силы.

3. Materia

В этом меню вы можете как просмотреть действие вашей материи, так и «экипировать» ею свое оружие или одежду. Магическая система FF7, честно говоря, немного запутана. Практически на любом оружии или одежде имеются парные ячейки для Материи, на которых, собственно, и строится вся магическая система игры. Таким образом, существует возможность совмещать действие магии с каким-либо дополнительным эффектом. Самая простая комбинация, причем очень полезная, — совместить элементарную магию (например, Fire) с материей Enemy-All. Теперь вы сможете направить действие за-

клятья против всех врагов сразу. По мере роста материи Enemy-All у вас появится возможность использовать ее все чаще и чаще. Кроме этого, по мере роста Материи она может дать оружие, либо броне дополнительные возможности. Например, если экипировать Fire меч, приплюсвав к нему Added Affect, то вполне возможно в конце концов получить огненный меч. Если проделать то же самое с одеждой, то со временем у одежды появится возможность поглощать действие вражеских огненных заклятий.

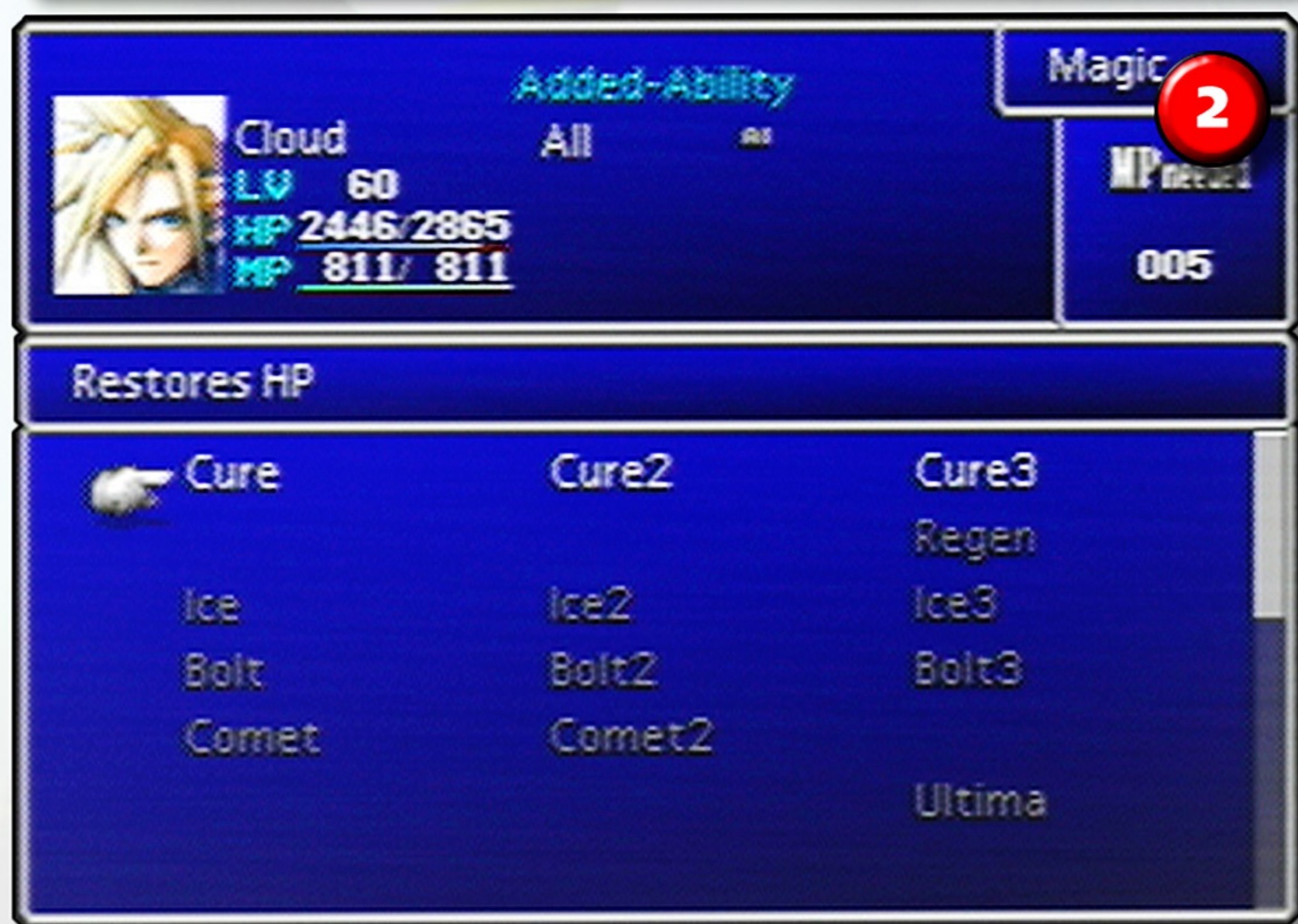
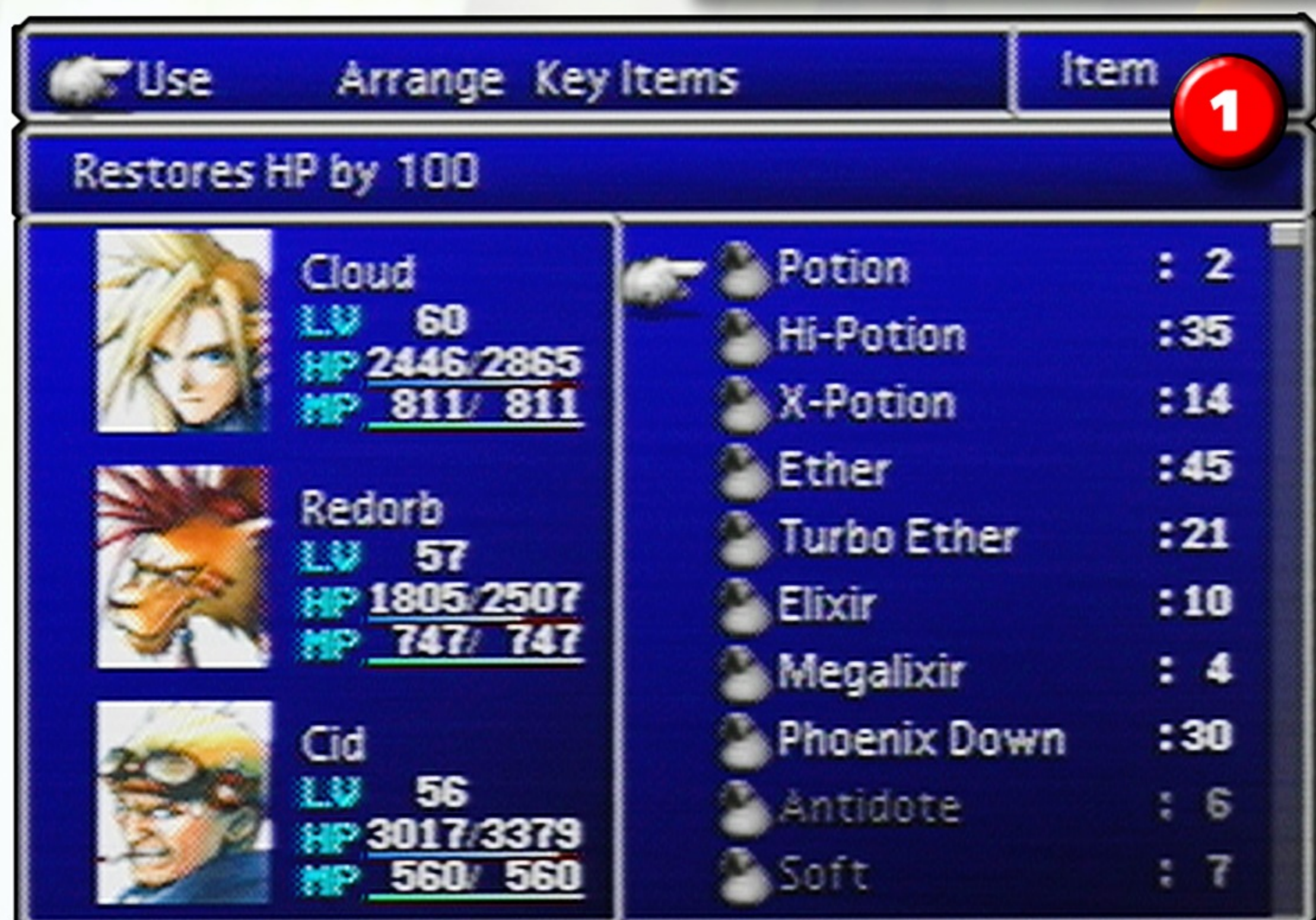
В этом же меню можно получить информацию об увеличении вашей материи и ее «перспективах».

Советую после каждого посещения этого меню пользоваться командой Arrange, чтобы вконец не запутаться во всех этих магических камнях.

И последнее. По мере роста материи, достигнув своего пика, она начнет делиться и производить на свет свой оригинал. Если он будет вам не нужен, можете спокойно его выкинуть или продать.

4. Equip

Самое важное в FF7 — всегда экипировать героев самым лучшим оружием, одеждой и аксессуарами. При входе в это меню перед вами появится список всех тех предметов, на которые можно заменить имеющийся у вас в наличии. Самым главным критерием при замене одного на другое является рост силы и защиты, хотя в некоторых случаях можно пожертвовать каким-либо показателем, чтобы получить дополнительное преимущество. Экипироваться стоит КАЖДЫЙ РАЗ после битв, в которых вы получаете новые предметы, так как никогда не знаешь, какой предмет попадется. Не стоит и говорить, что проверять экипировку нужно и после посещения магазинов и нахождения новых предметов.





После смены оружия или одежды вам придется снова экипироваться Материей. Поэтому при составлении команды или первоначальной экипировке персонажа сначала позаботьтесь об оружии и одежде, а лишь затем о Материи.

5. Status

Эта опция выведет вас на экран, на котором можно просмотреть нынешнее состояние персонажа и все его характеристики. Это особенно необходимо только в двух случаях: при правильном подборе команды и при использовании специальных предметов, улучшающих возможности героев.

6. Order

Здесь можно поменять расстановку персонажей во время битвы. Существует две основных позиции: атакующая и защитная. В атакующей позиции (первый ряд) персонаж получает максимальный урон, но и наносит максимальное повреждение противнику. Во втором ряду и атака и действие врагов наносят гораздо меньший ущерб.

Но все это не распространяется на действие магии и оружия большого радиуса действия. Поэтому если вы намерены использовать только магию, то лучше всех героев сразу переместить во второй ряд. В противном случае неминуемы совершенно ненужные потери.

7. Limit

В этом меню можно как просмотреть действие своих специальных приемов, так и установить, какое из них вы будете использовать в бою. При увеличении опыта уровень вашего **Limit'a**



постепенно растет и новые специальные приемы уже наносят гораздо больший ущерб. Но не стоит забывать о природе этих приемов. Чтобы привести их в действие, придется перенести некоторый ущерб, и чем выше уровень **Limit'a**, тем больше нужно времени для его активации. Иногда бывает гораздо полезнее воспользоваться специальным приемом низкого уровня, но делать это чаще, чем ждать несколько десятков битв, пока он не соизволит наполниться вновь.

8. Config

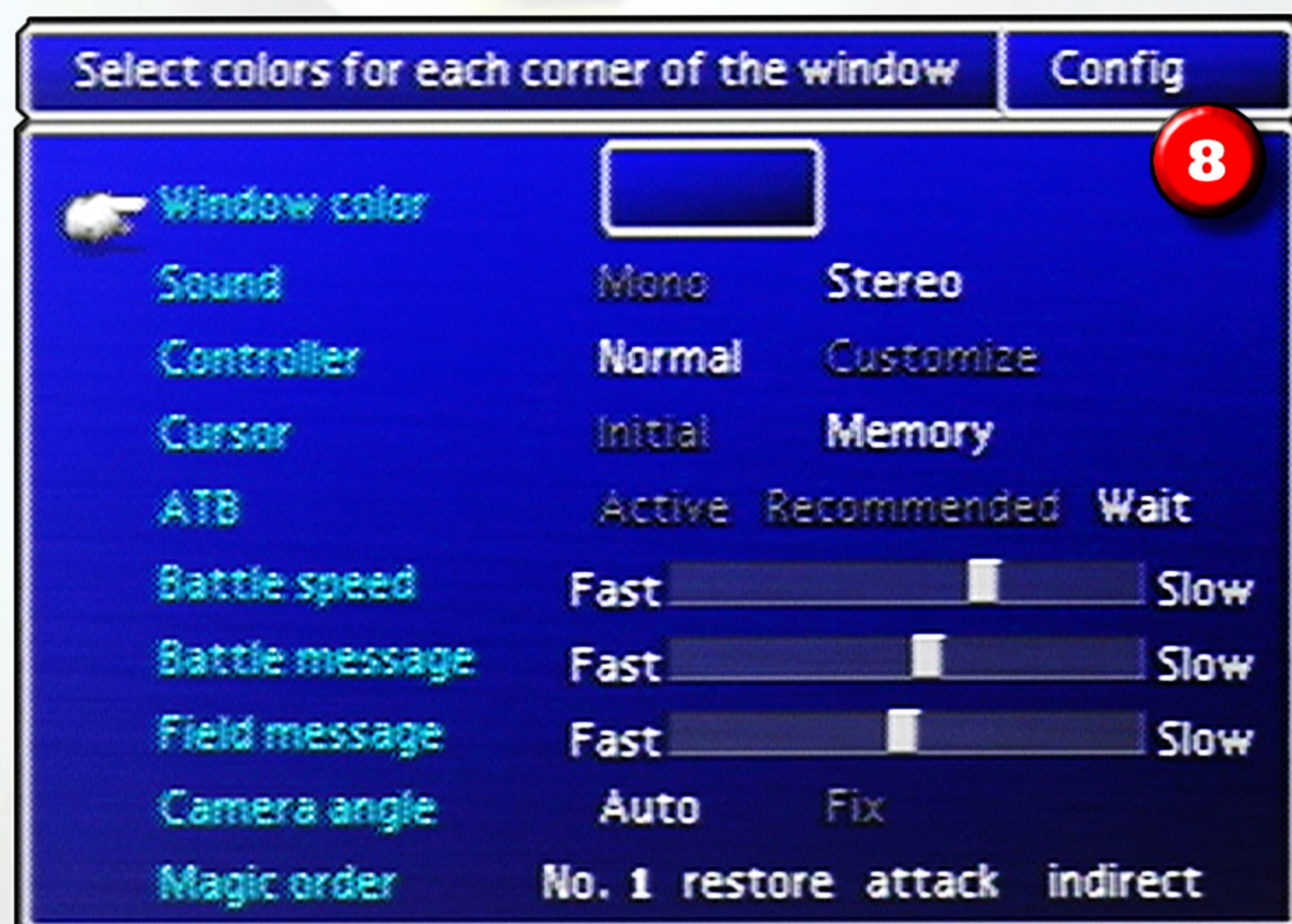
В этом меню вы можете поменять основные настройки. Самым главным выступает скорость битвы и тип ведения боя. И если первое более-менее понятно, то второе требует объяснения. Даже опытным игрокам я бы посоветовал играть в режиме **Wait**, когда во время поиска подходящей магии или предмета битва приостанавливается. Хотя для многих будет гораздо интереснее играть без таких остановок и периодически гибнуть, пока вы ищете в списке подходящий для использования предмет.

9. PHS

Эта опция доступна не всегда, а только в точках записи и за пределами городов. С ее помощью вы можете заменить членов команды. Этот аспект очень важен, так как персонажи, не участвующие непосредственно в боях, не получают дополнительного опыта. Поэтому рекомендуем как можно чаще менять состав команды.

10. Save

Запись. Работает только за пределами городов, либо в специальных точках.



Битвы

Основной момент в любой битве — научиться правильно управлять имеющимися ресурсами. К примеру, экипировав специальную Материю, вы сможете узнать практически все о своем противнике. Узнав это однажды, будет довольно легко это запомнить. Действие магии и вашего оружия также заранее известно. Поэтому всегда старайтесь так подобрать стратегию ведения боя, чтобы победить с наименьшими потерями, и в первую очередь магических сил. Таким образом, вы вскоре поймете, что гораздо выгодней несколько раз ударить врага мечом, чем за один раз уложить его магией и остаться в конце концов вовсе без нее.

Второй момент — это знание слабых мест противника. К примеру, все механические создания боятся электричества, поэтому магия, вызывающая гром и молнии, принесет больше ущерба, чем какая-либо другая. Ледяные создания боятся огня, а огненные — воды. Также, если какая-то зверюга начинает использовать против вас определенную магию, стоит попробовать контратаковать ее противоположной (то есть на огонь отвечать льдом).

Чтобы никогда не ошибаться более одного раза, при использовании определенной магии в первый раз посмотрите на ее эффект, а только затем приказывайте остальным членам команды повторить это.

И вообще, старайтесь не давать команды всем сразу. Подождите, пока один проведет свою часть боя, что на это ответит противник, и только затем начинайте атаку другим персонажем. Таким образом вы всегда успеете и вылечиться, и распознать сильные и слабые стороны врага.

При бое против нескольких противников, если только вы заранее не уверены в своей безоговорочной победе, стоит уничтожать их по одному. Если же босс состоит из нескольких частей или имеет при себе помощников, сконцентрируйтесь на самом боссе, либо на его главной части. Все остальные участники боя обычно умирают одновременно с гибелью главного.

Во время боя всегда можно поменять ряд, в котором вы находитесь, а также почти всегда сбежать с поля боя. Не стесняйтесь воспользоваться этой возможностью.

Отдельно стоит сказать о «воровской материи». Особенно в самом начале игры она способна вам очень помочь с приобретением предметов. Экипируйте ей одного из персонажей и постарайтесь «обчистить» как можно больше врагов.

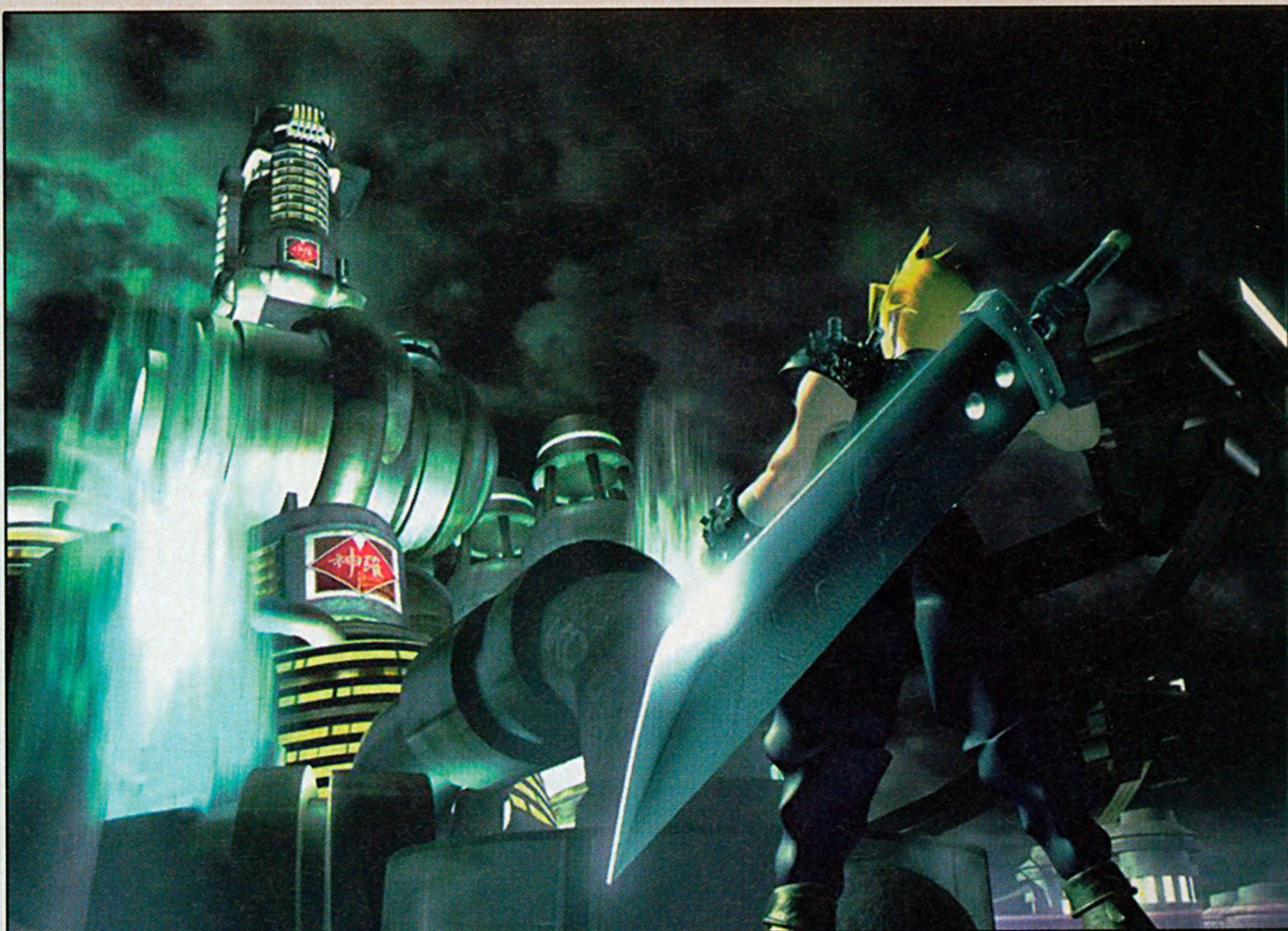
Общие Рекомендации

Говорите. Говорите со всеми, говорите хоть несколько раз, но никогда не теряйте возможность получить информацию.

Посещайте гостиницы. Это не только восстанавливает ваше здоровье, но и может натолкнуть на дополнительную информацию.

Запоминайте свое прохождение как можно чаще. Убил босса — запомнил, прошел пещеру — запомнил и т.д. ... Где бы ни была вам доступна эта возможность, не стесняйтесь ей воспользоваться. Создайте хоть 15 различных файлов, но всегда оставьте себе путь к отступлению.

Вот в общих чертах и все — остальное за вами.



Прохождение Final Fantasy 7

Нижеприведенное прохождение является описанием лишь малой части игры и должно вам помочь пройти ее самые основные моменты. Следуя этим советам, вы можете без особых проблем пройти игру наикратчайшим путем, но никак не узнать ее полностью.



Диск №1

Wall Market

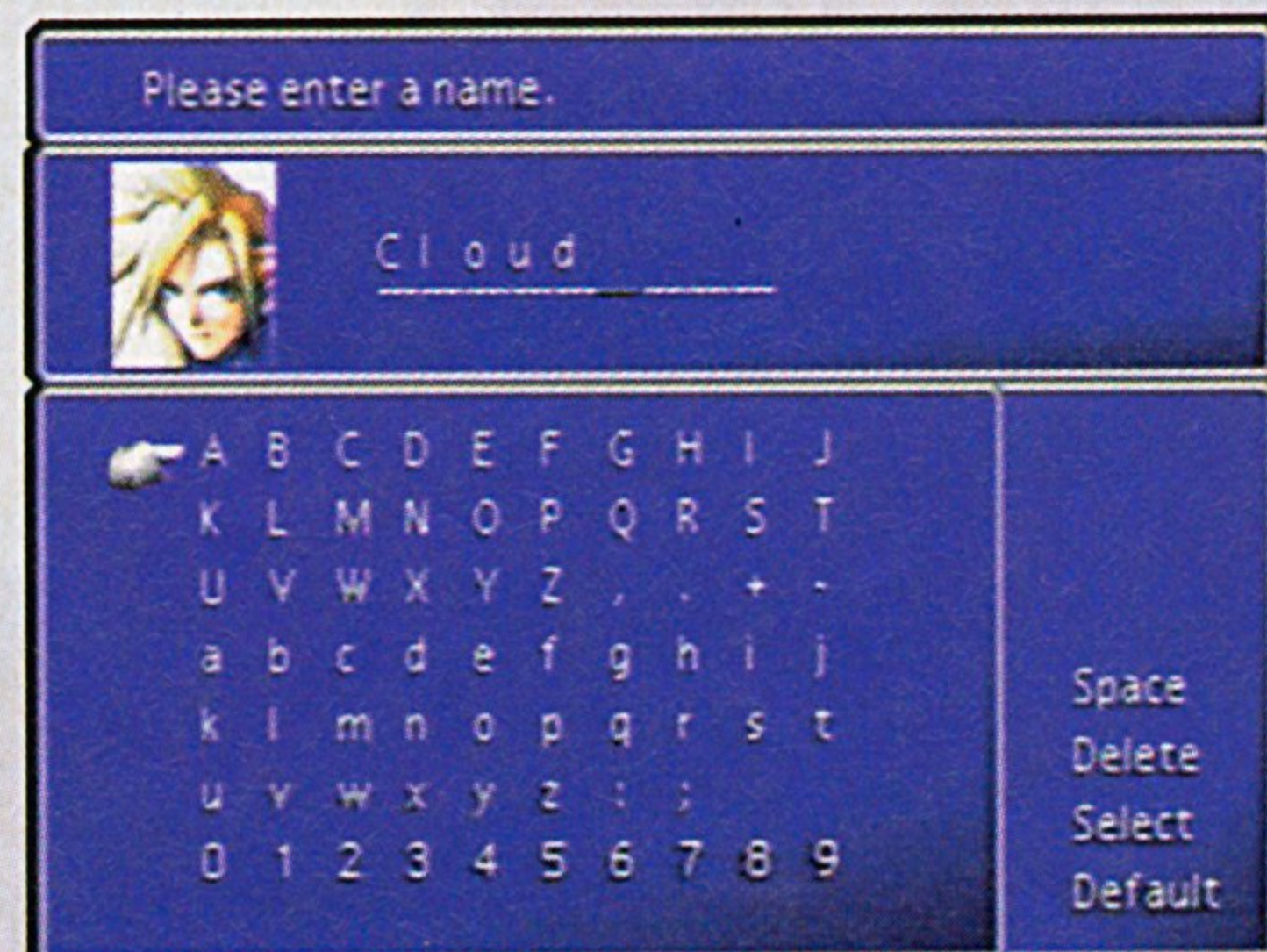
Первая трудная задача на вашем пути появится в тот момент, когда вы попадете на так называемый **Wall Market** внутри города **Midgard**. Вы увидите, что ваша подруга детства **Tifa** на повозке отправилась в дом в самом конце этого района. Надо ей помочь, но в этот дом пускают только лиц женского пола. Поэтому придется переодеть главного героя в женское платье и тайком пробраться в дом. Для этого сначала посетите магазин одежды. Затем надо поговорить с его хозяином, который сидит в баре в верхней части рынка. Поговорите с ним, и он вас будет ждать у себя в магазине. Там вы получите платье, но этого недостаточно. Еще одну деталь туалета вы можете получить в гимнастическом зале. Прodelайте упражнение быстрее боксера, и вы получите то, что хотите. Возвращайтесь в магазин и зайдите в примерочную, где **Cloud** и переоденется. Теперь можно спокойно войти в тот дом и спасти свою подругу.

Следующая небольшая проблема — битва с боссом на вершине вышки, когда власти решают разрушить весь сектор и обвинить во всех грехах вашу подпольную организацию. Этот босс использует заклятье, которое помещает героя в пирамиду. Не паникуйте, а просто разбейте ее с помощью любого другого персонажа.



Башня Шинры. Небоскреб в Мидгарде

Чтобы попасть внутрь, есть два пути. Первый — лезть напролом через главный вход. Здесь вас ждет множество битв, но вы должны прорваться. Второй путь — пройти левее и воспользоваться лестницей. Путь будет очень долгим, но без боев. Что предпочесть: набраться дополнительно-





го опыта, но с опасностью быть убитым, или долгий, но безопасный путь — решайте сами. Для того чтобы получить ключи от каждого этажа, постарайтесь поговорить со всеми, кто вам встретится. В конце концов вам кто-либо даст этот ключ. Остальные головоломки имеют элементарное решение (например, нужно восстановить макет города, добавив к нему недостающие части из сундуков, либо проползти по вентиляционным шахтам, где это возможно).

Ферма Чокобо

Покинув Мидгард, посетите близлежащий город, а затем идите на ферму. Поговорив с ее хозяином, вы можете купить специальный аксессуар, приманивающий Чокобо. Кроме этого, подойдите к стоящим в загоне животным и попытайтесь с ними поговорить. Они станцуют танец и подарят вам магическую Материю. Покиньте ферму и экипируйте одного из персонажей купленным аксессуаром. Погуляйте по следам Чокобо на карте мира, и в конце концов на вас нападут какие-либо монстры, у которых можно его отнять. Для этого их просто надо убить, а Чокобо оставить в покое. После этого, уже верхом на этом животном, пересекайте озеро, на другом краю которого есть пещера. Если же вы попытаетесь пойти туда на своих двоих, то вас обязательно настигнет водяная змея, победить которую на этом уровне просто невозможно. На Чокобо пересечь это озеро будет гораздо легче, но даже если вас настигнет эта змея — лучше сразу сбегайте с поля битвы, пока целы, и начните передвижение заново.



Парк развлечений Golden Saucer

Перво-наперво, перед тем как туда собратся, поднакопите денег. Вход туда стоит **3000** единиц. Далее, как обычно, не пропустите случая посетить все места и поговорить со всеми. После всех злоключений вам удастся оттуда выбраться, и вы получите первое средство передвижения, которое может преодолевать мелководье. С его помощью можно добраться до следующих городов.

Самолет в деревне Bronco

Здесь вы познакомитесь с персонажем по имени **Cid**. После очередных событий

вы окажетесь на борту его небольшого самолета, который, к несчастью, потерпит крушение. Но теперь его тоже можно использовать для путешествий по рекам и по мелкой воде, но не по глубокому океану. Покинуть его можно в любом месте, где есть пляж. Позже в игре он понадобится для путешествия к постройке, похожей на пирамиду инков. Забегая вперед: ключ от этой постройки находится в музее владельца парка развлечений.



Сейф в городе Nibelheim

Попав в большой дом на краю города, вы найдете в одной из комнат сейф. Для того чтобы его открыть, попробуйте ввести следующий код за **20** секунд: **36** вправо, **10** влево, **59** вправо. **97** вправо. Если код сработает (он точно работает в японской версии игры, но почему-то отказался работать в незаконченной американской) то сейф откроется и придется сразиться с монстром. После победы, возьмите ключ из сейфа и Материю с пола и направляйтесь в подвал. Там, не доходя до библиотеки, будет закрытая дверь. За ней, в гробу, вы найдете секретного героя.

Второй секретный герой — Yufi

Ее можно повстречать в лесных районах. После того, как вы ее победите, она попытается вас обмануть или ограбить. Чтобы получить ее в свою команду нужно как можно меньше уделять ей внимания. Для тех, у кого проблемы с английским: нужно просто выбрать из ответов в диалогах соответственно второй, первый, второй, первый и второй ответ. Если ошибетесь, то ее можно будет встретить на своем пути еще не раз.

Деревня Bone. Как получить Luna Harp и разбудить лес

Эта деревня расположена на северном континенте. Лес за этой деревней, в который можно попасть через пещеру, называется «Спящий Лес». Пока он



спит, вы не сможете найти в нем дорожку, но всегда можете оттуда вернуться. Чтобы его разбудить, понадобится лунная арфа, которая зарыта как раз в этой самой деревне. После того, как главная героиня покинет вас чтобы спасти мир в одиночку, археологи, ведущие в деревне раскопки, предложат ее найти. Для этого надо поговорить с человеком у входа в лес, а затем с их главным, и попросить найти именно **Luna Harp**. Для начала вы должны нанять человека и поставить его в определенную точку. Наймите как можно больше людей и каждого из них поставьте в различные точки в деревне и детонируйте взрывчатку. После этого посмотрите,

где сходятся их взгляды, и прикажите им вести раскопки в этом месте. Если все будет удачно, то на утро в сундуке вы обнаружите лунную арфу. Если нет — придется начать все сначала. Также здесь вы можете попросить найти различные предметы, если на это есть деньги.

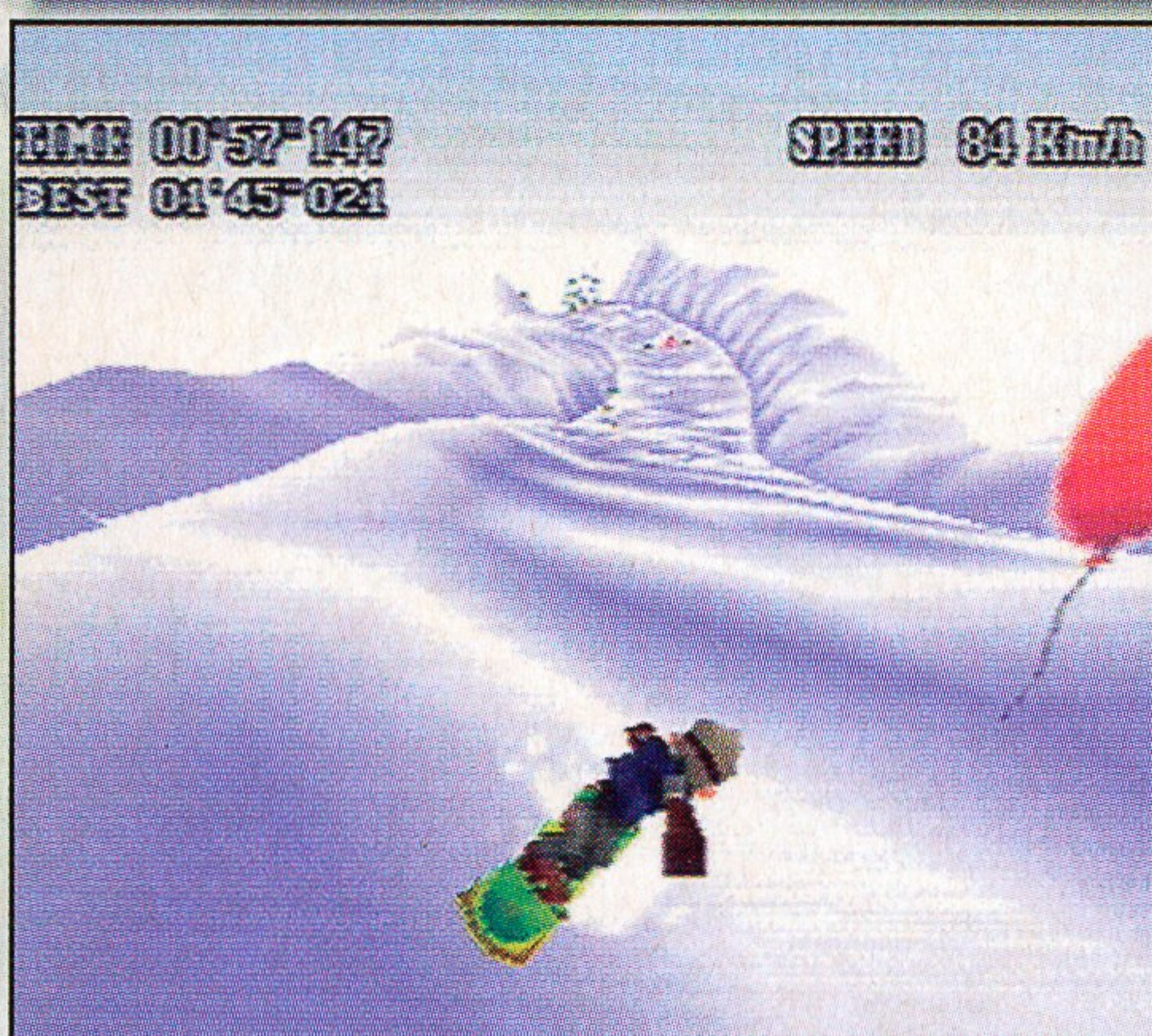
Пройдя лес, вы окажетесь в древней заброшенной столице. Для начала исследуйте все слева, а затем справа. Там же, когда вам это предложат, ложитесь спать и во сне вас позовет главная героиня. Теперь можете смело идти по центральной дороге и спуститься в подземный дворец. Далее все пойдет как по маслу.



FINAL FANTASY VII

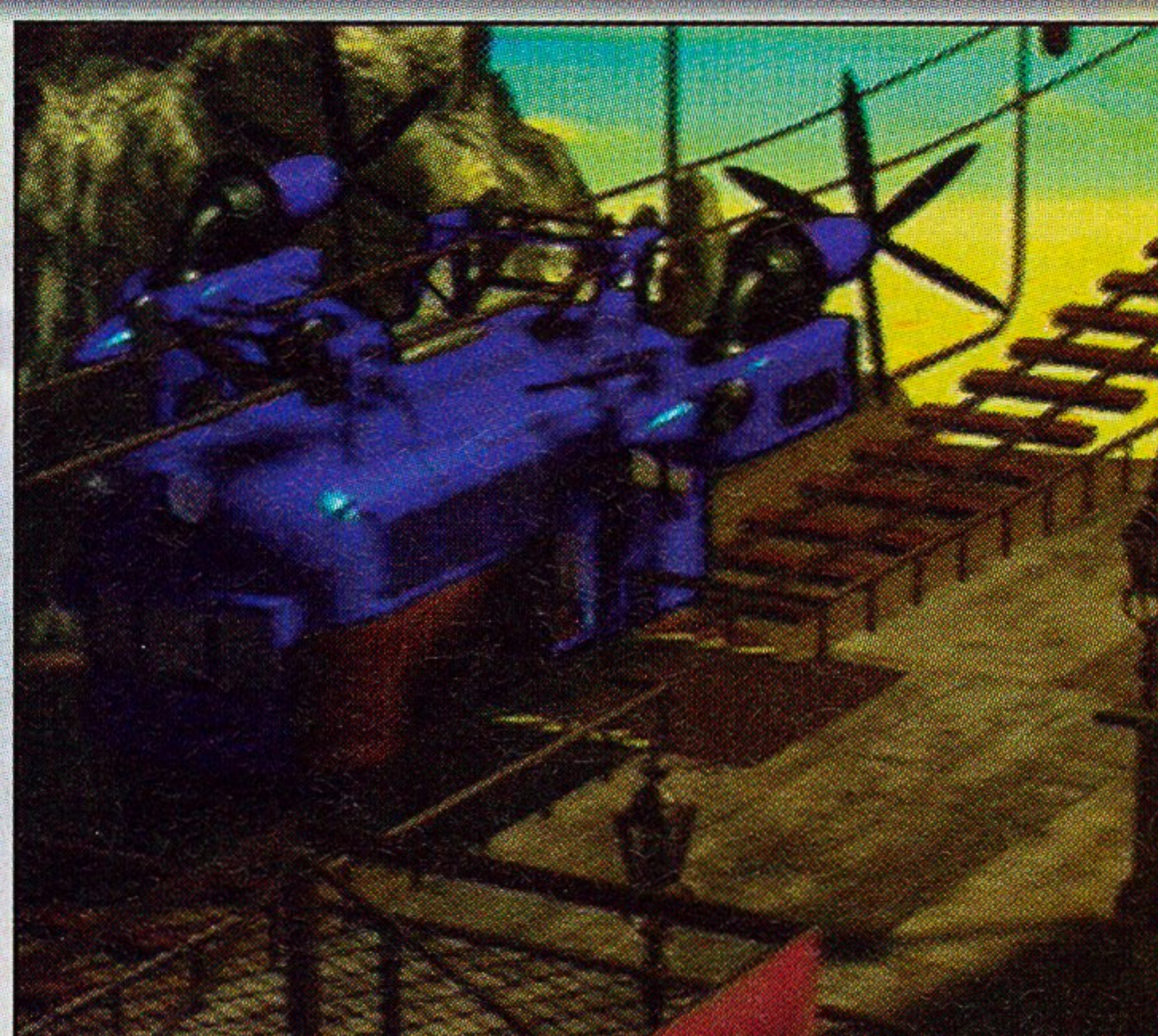


Диск №2



Снежная равнина

После «прогулки» на сноуборде вас выбросит на бесконечную снежную равнину. У вас есть карта, но она вряд ли поможет вам здесь разбраться. Тем не менее, если вы сориентируетесь, то сможете потихоньку исследовать эту область. Независимо от этого, после определенного времени, проведенного на холоде, вы не выдержите и упадете. И, конечно, вас спасут. Многие считают, что для этого нужно оказаться в определенном месте, но, скорее всего, все зависит только от времени, проведенного на этой равнине. Лично я ходил сразу налево и по периметру вверх (по крайней мере, я так себе это представлял — сориентироваться на местности практически невозможно), пока не достиг горы с развилкой. Из трех дорог я вы-



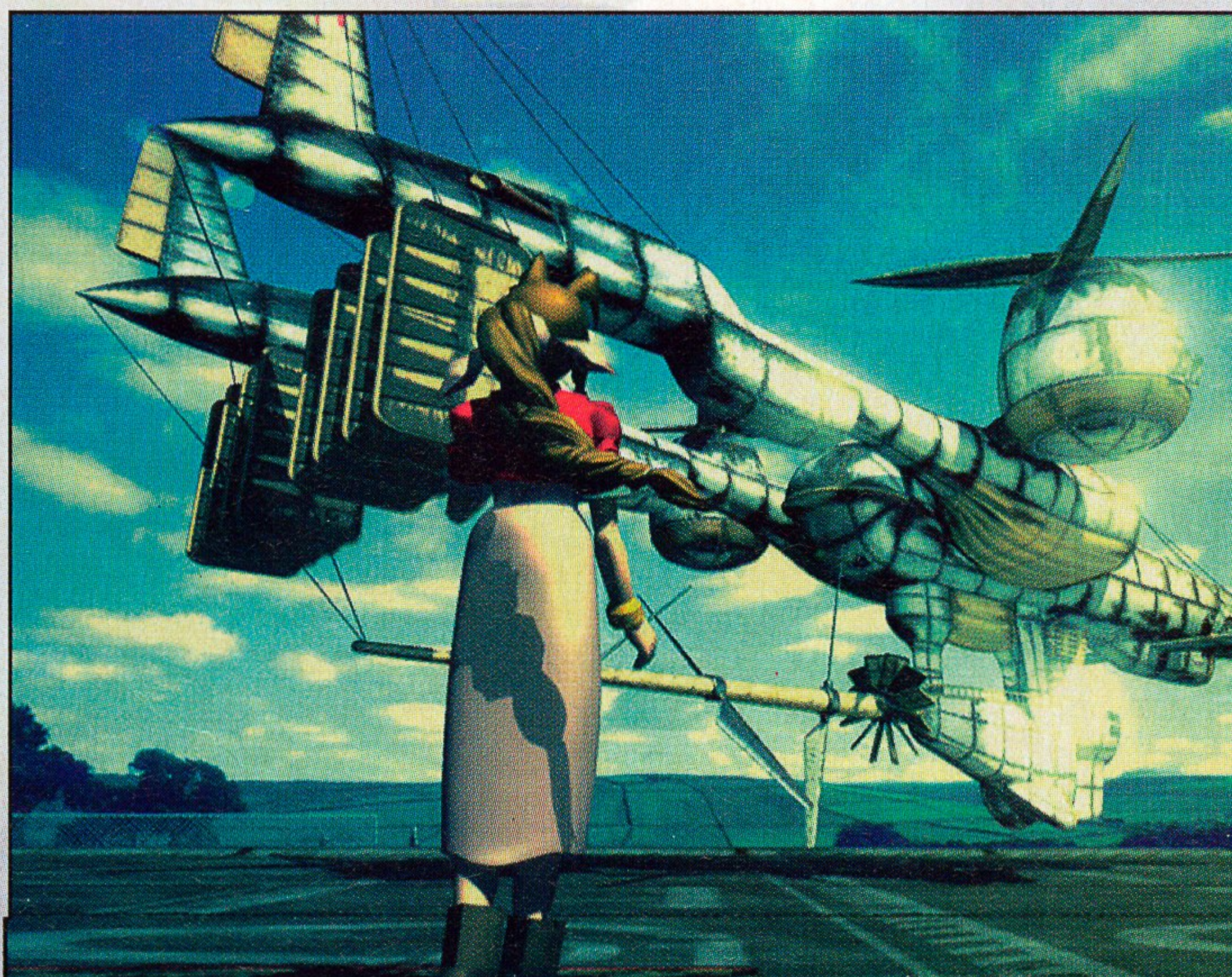
бирал крайнюю и после определенного времени падал, хотя, быть может, мне повезло, и я случайно натолкнулся на разрешение этой действительно тупой головоломки. К счастью, второй раз вам не придется гулять по этой равнине. Человек, который вас спасет, объяснит, как дальше идти и вы будете карабкаться по отвесным скалам. Чтобы не замерзнуть, придется на каждом выступе согревать себя, бешено нажимая на соответствующую кнопку. Последняя, по-настоящему дурацкая головоломка на этом уровне ждет после встречи с боссом в пещере. Убив его, вы выйдете на выступ в горе, за которым ничего нет. Чтобы залезть на эту гору, встаньте справа от входа в пещеру, и в одной из точек вам удастся ухватиться за скалу. Этого пути, к сожалению, просто не видно.



Побег из города Cannon

После всего происшедшего в пещере вы потеряете ненадолго Клауда и попадете в плен. После некоторых событий Тифу посадят в газовую камеру, чтобы провести показательную казнь. Когда начнется тревога, не пытайтесь спасти ее с помощью Баррета, а бегите к аэропорту вместе со странным котом-игрушкой.

После столкновения морского чудовища с городом у вас появится шанс самому освободить Тифу. Для этого сначала нажмите на кнопку, отвечающую за движение ног, и сползите вниз, пока не возьмете ключ. После этого одновременно нажмите на кнопку головы и ног, затем головы и руки и т.д. Путь к спасению теперь открыт.





Поиски Клауда

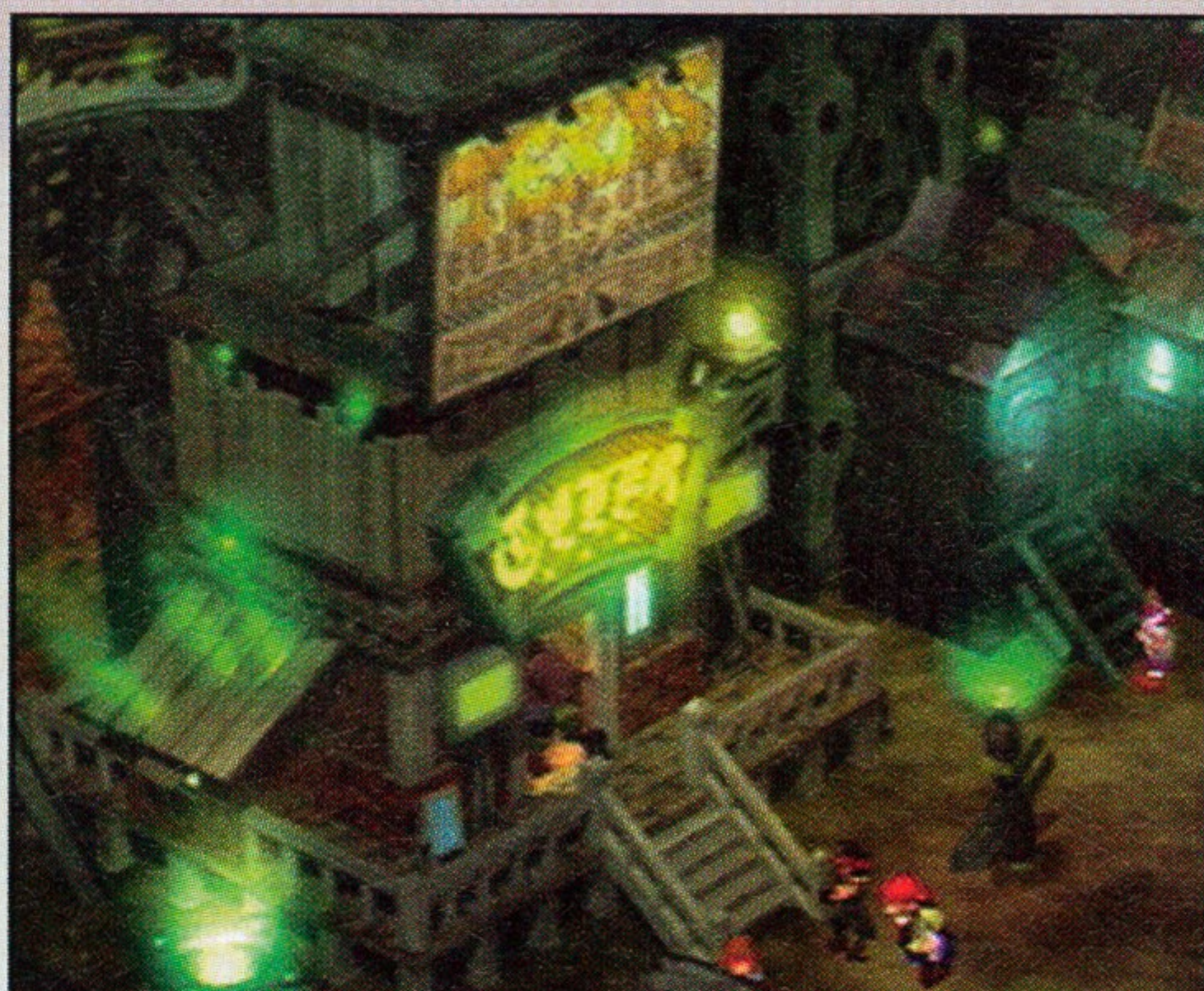
После всех этих событий у вас появится летучий корабль. С его помощью теперь можно добраться до юго-восточного острова, где вы его и найдете в городе.

В это же время появится возможность вырастить и натренировать своего Чокобо. Для этого вернитесь на ферму и купите там место для этого животного. Затем поочередно летайте от фермы на главном континенте к заброшенной ферме в Арктике. Странный человек потихоньку откроет тайну, как и где можно поймать и взрастить специальных Чокобо для путешествий по горам и морям. Но все это стоит денег, поэтому можно оставить это занятие до лучших времен.

Поиски Большой Материи

Первая Большая Материя находится в башне, на вершине которой расположено гнездо гигантской птицы. Направьтесь туда и поговорите со стариком. Он попросит защитить гнездо от посягательств Шинры. Здесь вам понадобятся деньги, так как придется поиграть в примитивную стратегическую мини-игру. Наняв солдат и расставив их по местам, придется ими покомандовать. Но не расстраивайтесь — даже если проиграете, вы сможете поправить положение, сразившись с боссом. После победы из яйца вылупится птенец, а старая птица умрет. Теперь можно выбраться на вершину горы и подобрать там обычную Материю. Большую же Материю даст старик, который просил о помощи.

Вторая Большая Материя ждет в городе Corel, из которого вы обычно попадаете в парк развлечений. Направляйтесь в сторону реактора по той дороге, по которой впервые попали в этот город. Но вы немного опоздали, и придется на дрезине догонять поезд с Большой Материей. Поочередно нажимая клавишу вверх и треугольник, не сбиваясь с ритма, можно быстро догнать поезд и, уложив несколько врагов, остановить его.



Если это не удалось с первого раза, лучше сбросить игру и повторить все заново, так как кроме Большой Материи могут дать очень мощную магию, но только если все пройдет как надо.

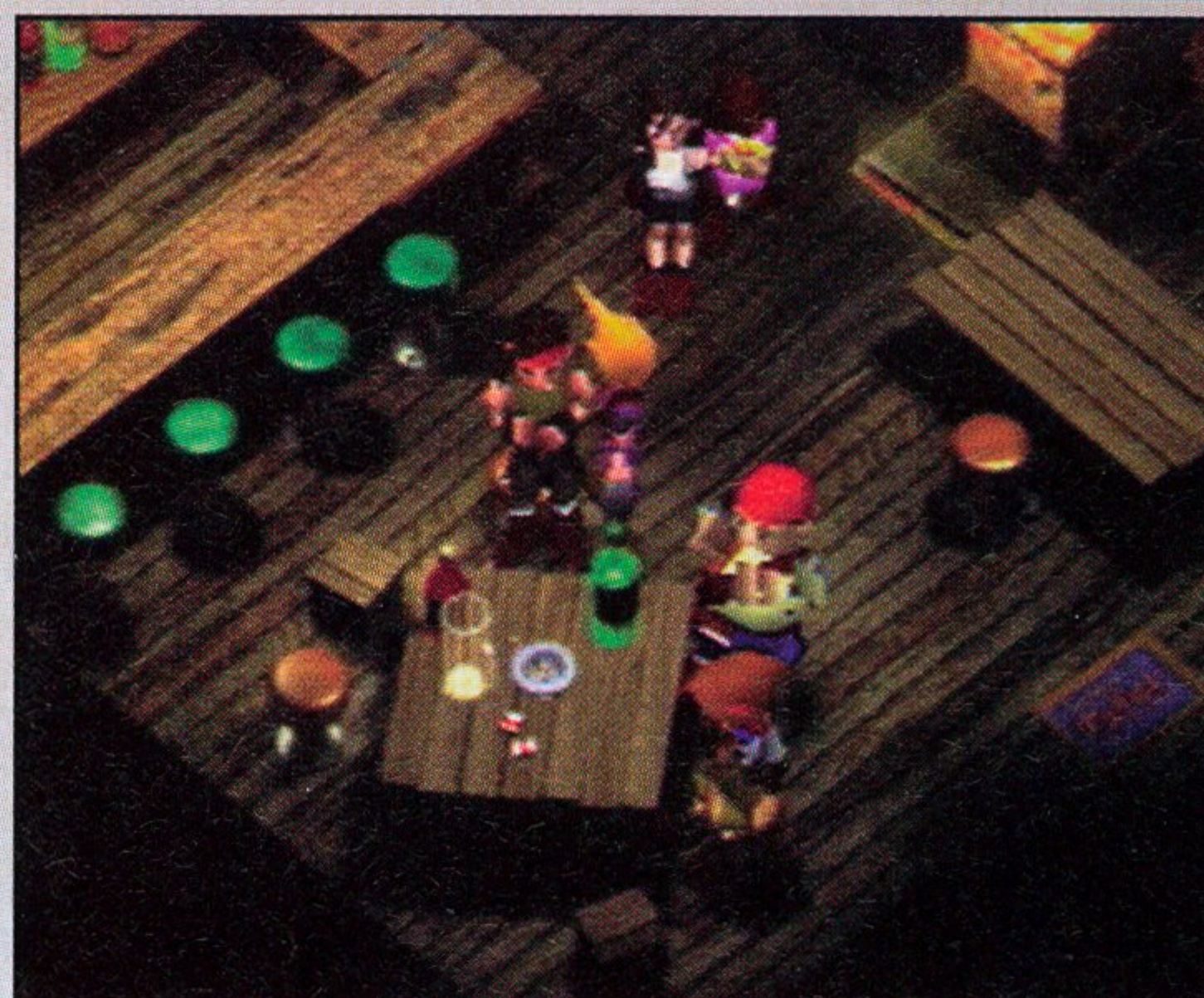
После этого вернитесь к Клауду, и вы узнаете его реальную историю.

Третья Большая Материя ждет в городе Cannon. Для этого вам придется спуститься в подводную часть города через проход, который был ранее закрыт. Это приведет вас к подводной лодке и небольшому сражению под водой. Здесь очень важно не пропустить ни одного сундука.



После этого снова придется посетить аэропорт, но вы не успеете и самолет с Большой Материей уже улетит. Теперь нужно вернуться в родной город Сиды, где находится космический корабль. Здесь надо сесть в ракету и попытаться предотвратить ее столкновение с метеоритом.

Чтобы забрать Большую Материю нужно за 3 минуты подобрать код (еще одна дурацкая голово-



ломка) но мы уже это за вас сделали. Код следующий:

Круг, Квадрат, X, X.

Возрождение Аэрит

После этого и еще нескольких классных заставок нужно вернуться в родной город Red XIII, Cosmo Canyon. После того, как вы оставите там Большую Материю у летающего старика, вам придется вернуться в древнюю столицу, где погибла Аэрит. Нужно пойти налево, и у мертвого фонтана дед скажет, что еще нужен ключ, который можно найти там, куда не попадают лучи солнца.

Поиски ключей, Большой Материи и предательство Юфи

Если вы вернетесь в Мидгард, то гуляющий у входа в город человек расскажет о том, что он потерял ключ от города. Вернитесь к тому месту, где вы вели раскопки и попросите археологов найти какой-либо простой предмет. Поиск будет долгим, но как и Лунная Арфа, так и ключ от Мидгарда в конце концов благополучно находится.

Если вы вместе с Юфи вернетесь в ее родную деревню (китайского вида город, расположенный на краю юго-западного континента), она сбежит практически со всей материей. После долгих поисков вы ее наконец настигнете, но она попадет в плен к одному из ваших старых знакомых. Чтобы пробраться к нему, вам придется ударить в колокол — тогда откроется тайная дверь. Затем надо отправиться в горы, где пригодится один предмет, который вы нашли у подводной лодки. После недолгих приключений Юфи окажется снова в команде и вернет всю Материю. Теперь можно пойти с ней в дальнюю пагоду, где ей придется сразиться один на один с несколькими соперниками, и вы узнаете ее историю, а заодно можете получить какой-либо предмет.





Теперь возвратитесь к городу Cannon. Рядом с ним будет ждать ваша подводная лодка. Садитесь в нее и обследуйте подводный мир. В одной из пещер вы найдете гигантский ключ, а в одном из тупиков — разбившийся самолет. Зайдите в самолет и обследуйте его. Предупреждаю сразу: в этом самолете живут самые страшные монстры в игре, и победить их будет не очень легко. Внутри самолета вы найдете мощную магию и несколько полезных предметов.

Там же, под водой, возможно, лежит и последняя, пятая Большая Материя, но ее поиск я оставляю вам. Скорее всего, ее держит огромный подводный монстр, которого мне ни разу пока не удалось убить.



Воскрешение Аэрит. Часть 2

Вернитесь к летающему деду и отдайте ему ключ. Теперь вы снова увидите Аэрит, но ее полному воскрешению мешает главный злодей.

Покинув древнюю столицу вы узнаете, что на Мидгард направился огромный монстр, и что правительство уже приготовило для защиты свою главную пушку.

Летите в сторону Мидгарда, высадитесь около города, но в него не входите. Когда монстр почти приблизится к городу, нападите на него, побейтесь немного, и вы увидите, что будет дальше.

Город Мидгард

После всего происшедшего, теперь ваша задача — остановить действия сумасшедшего ученого. Для этого придется на летучем корабле подлететь к Мидгарду и на парашютах спуститься в город.

Тут особых проблем куда идти не будет, так как путь вам кто-нибудь укажет. Здесь вам встретятся несколько боссов, а под конец и сам профессор. Он поочередно будет принимать три различные формы. Первые две уничтожьте простой магией и оружием, а последнюю — самыми мощными заклятиями. Приготовьтесь к тому, что между этими тремя боссами у вас не будет передышек.

Ну, в общем все, пора расправляться с самым главным злодеем.



Диск №3

Если вы уверены в своих силах — можете сразу рваться в бой. В противном случае можно пройти на корабль и слетать набраться опыта, а когда уже будете до конца в себе уверены, снова вернуться к кратеру на северном континенте.

Дорога к последнему боссу достаточно сложна. Советую в боях ограничиться применением оружия и обойтись (по возможности) без магии. Запомните внутри этой пещеры можно только однажды, причем это место вы должны выбрать сами.

Перед тем, как достигнете практически дна пещеры, ваша команда разобьется на две части. Разницы, где идти, нет, а особо ценных предметов на пути не встретится. Затем вы окажетесь у развилки с двумя пещерами. Одна ведет вверх, другая — вниз. Идите вниз, если не хотите снова возвращаться туда, откуда пришли. Где-то здесь я бы посоветовал записаться, потому что второй такой возможности уже может и не быть.

Теперь у вас будет ПОСЛЕДНИЙ шанс поменять членов своей команды перед встречей с боссом. Сделав свой выбор, направляйтесь дальше в глубь пещеры.

На своем пути теперь вы встретите гораздо более сильных оппонентов. Лечитесь почаще и используйте любую доступную магию.

Битва против Jenova

Используйте всю возможную сильную магию, и через 5-10 минут ей придет конец. Также не забывайте почаще лечиться.

Битва с Сельфиротом. Часть 1

Следите за тем, чтобы все были всегда здоровы. Команду Клауда экипируйте самой сильной магией. Сельфирот сложен лишь тем, что он постоянно восстанавливает по 6000 очков своего здоровья. Сначала выведите из строя «руки», затем сфокусируйтесь на его голове, а когда появится возможность, то только на торсе. Не стоит атаковать его нижнюю часть вовсе. Через минут 20-30 все закончится.

Полечитесь и готовьтесь к последнему бою.

Сельфирот. Часть 2

После победы над первой версией злодея вас ждет встреча с его второй инкарнацией.

Этот бой будет легче предыдущего, но все равно не стоит расслабляться. Этот Сельфирот любит использовать замедляющую магию и лишать противника магических способностей.

В случае победы вас ждет красивый конец. Желаю удачи.



FINAL FANTASY VII

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

В прошлом номере мы уже рассказывали вам об основных моментах в тактике прохождения этой великолепной игры. Конечно же, обо всем поведать было просто невозможно, и даже основные моменты прохождения игры были представлены выборочно, упомянуты лишь в связи с какими-либо особо сложными загадками **Final Fantasy 7**. Во второй части наших советов мы постараемся не возвращаться более к сюжетной линии и собственно к игровым моментам, а сосредоточимся на более полном описании скрытых секретных эпизодов игры, а также приведем полный список материи с указанием мест и способов, где подобную материю можно приобрести. Все это вполне может стать для вас основанием еще разочек-другой пройти игру, теперь уже с новой, не найденной ранее магией и секретными персонажами.

Доступная материя в **FF7** подразделяется на четыре основных вида по способу применения и методу действия. Зеленая материя - чистая магия. В список «зеленых» заклинаний входят всевозможные воздействия на врагов или на героев, не носящие предметного характера. Это всяческие молнии, холодные ледовые заклинания, лечащая магия и так далее.

Fire (доступны практически с самого начала игры)

Ice

Lightning

Restore - Реактор #1

Fire - 7-й сектор, магазин

Poison - 67-й этаж Shinra Corp.

Earth - Магазин в Kalm

Heal - Магазин в Kalm

Revive - Магазин в Junon

Seal - Магазин в Junon

Transform - Mt. Corel
Mystify - Магазин в Gongaga
Time - Магазин в Gongaga
Gravity - Пещера Gi
Destruct - От Sephiroth в Shinra Mansion
Barrier - Магазин в Rocket Town
Exit - Магазин в Rocket Town
Comet - Forgotten City
Full Cure - Спрятана в магазине Cosmo Canyon
Contain - Белый Chocobo в Mideel
Ultima - North Corel (доступна после остановки поезда)
Shield - Last Dungeon
Master Magic - Cosmo Canyon
Желтая материя - командная. Делает доступными некоторые умения героев. Различные проявления желтой материи могут помочь герою заполучить какой-либо предмет, находящийся у врага (Steal), выяснить его магические и физические характеристики (Sense), применить против него его собственные особые приемы (Enemy Skill) и многое другое.
Steal - Midgar Sewers
Sense - Игровая площадка в шестом секторе
Enemy Skill - 68-й этаж в Shinra Corp.
Throw - Вербовка Yuffie
Manipulate - Вербовка Cait Sith
Deathblow - Gongaga Reactor с черного хода
Morph -

Temple of the Ancients

Double Cut - Sunken Shinra Air Ship

X - Summon - Необходимо получить 64,000 BP на Battle Square а парке Gold Saucer

Slash All - **Ancient Forest** - Необходимо победить Shadow Beast

Mime - **South of Wutai** - **Пещера** - Необходим зеленый Chocobo

X - Magic - **Final Dungeon** / **Над Command Counter**

X - Item - **Underneath Midgar**

Синяя материя - вспомогательная, поддерживающая. Это материя всевозможных бонусов, которые добавляют эффекта уже имеющимся в вашем распоряжении заклинаниям и предметам. Самый полезный и распространенный вид синей материи - **All**, позволяющий, будучи вставленным в один отсек вместе с активной материей, воздействовать ею на всех доступных оппонентов (на всех врагов или всех героев).

All - Магазин в 7-м Секторе

Elemental - 62-й этаж Shinra Corp.

Added Effect - Пещера Gi

MP Absorb - **Wutai Item Shop** - Chest

HP Absorb - Wutai Cat House

Added Cut - Great Glacier

MP Turbo – Whirlwind Maze
Steal As Well – Горы в Wutai
Magic Counter – Подарок на Chocobo Racing
Final Attack – Подарок на Chocobo Racing
Quadra Magic – South of Wutai – Cave – Зеленый Chocobo
Sneak Attack – Босс Battle Arena в парке Golden Saucer
Counter – Final Dungeon
Красная материя – заклинания, призывающие на помощь в битве всевозможные волшебные существа, способные нанести весомый урон противнику. Заклинания этого класса как раз в большей степени, чем другие, рассованы в игре по всяческим

ставанию, так как просто в магазине ее купить не удастся. Вызываемые монстры действительно могут очень хорошо помочь, однако существует ограничительное правило, что красная материя может работать лишь один раз в течение всего боя.

Choco/Mog – Ферма Chocobo – Получить от Chocobos
Shiva – Junon – Получить от Priscilla
Ifrit – Корабль Shinra – Необходимо победить Jenova Birth
Ramuh – Ипподром Chocobo в парке Golden Saucer
Titan – В реакторе Gongaga
Odin – Находится в сейфе в Shinra Mansion

Kjata – Sleeping Forest
Bahamut – Cetra Shrine – Необходимо победить красного дракона
Alexander – Great Glacier – Победить Snow Level
Neo Bahamut – Whirlwind Maze
Leviathan – Wutai Pogoda – Необходимо победить Godo
Phoenix – Fort Condor
Hades – Shinra Plane / Сонный, затопленный (?)
Bahamut Zero – Big Blue Materia
Typhoon – Ancient Forest – Победить Ultimate Weapon
Knights of the Round – Пещера на северо-востоке острова – Необходим Золотой Chocobo

Еще существует независимый класс материи, не относящейся ни к какому из видов. Это в основном также материя бонусов, однако выраженных, как правило в численном эквиваленте. Например, такая-то прибавка здоровья, определенный бо-



нус при беге, увеличение магических способностей, и так далее. В полном соответствии со своим описанием, дается также исключительно в качестве бонусов при прохождении ряда труднодоступных или просто сложных мест.

Cover – Сад Aeris

Chocobo Lure – Можно купить на ферме Chocobo

Long Range Attack – Mythril Cave – Необходимо забраться наверх по веревкам

Counter Attack – Горы в Nibelheim – Победить Хранителя Материи

Enemy Lure – Получить 250 ВР на Battle Square в парке Gold Saucer

Speed Plus – Получить 4000 ВР на Battle Square в парке Gold Saucer

MP Plus – Магазин в Cosmo Canyon

HP Plus – Магазин в Cosmo Canyon

Luck Plus – Temple of the Ancients

Magic Plus – Пещера в Corral Valley

Gil Plus – Получить 10,000 GP на Battle Square в парке Gold Saucer

Pre-Emptive – Парк Gold Saucer



таинникам.

Красная материя появится в вашем распоряжении позже остальных, только к середине первого диска. Как правило, чтобы получить такую материю, необходимо предпринять активные действия по ее до-



Exp. Plus – Получить 2,000 GP на Battle Square в парке Gold Saucer

HP <- -> MP – Пещера в северной части North Corel – Необходим черный/золотой Chocobo

Mega All – Final Dungeon

Underwater – Kalm Traveler

Секретные персонажи

Как получить в команду **Yuffie Kisaragi**. Чтобы встретить ее, необходимо немножко поспоняться по лесу, и она обязательно появится. **Yuffie** – не только является девушкой-ниндзя, но вдобавок к этому прекрасно умеет воровать материю, так что необходимо быть осторожнее. Когда вы ее встретите, сперва необходимо с ней, конечно, подраться, а после вашей над нею победы, необходимо завести разговор. Вот список правильных реплик:

1. **Yuffie** предлагает сразиться еще раз.

«not interested...»

2. Yuffie говорит, что вы просто боитесь ее.

«petrified...»

3. Когда она собирается уходить, остановите ее.

«wait a srcond...»

4. Yuffie предложит присоединиться к вам в качестве компаньона.

«that's right...»

5. Yuffie соглашается.

«let's hurry on...»

Теперь у вас новый персонаж.

Как завербовать Vincent Valentine

Найти его очень просто – он находится в **Shinra Mansion** в **Nibelhelm**. Вот что необходимо сделать. Сперва откройте сейф, комбинация такова: направо до 36, налево до 10, направо до 59, направо до 97. Когда сейф будет открыт, придется сразиться с боссом, после битвы вы сможете взять ключ, лежащий в сейфе. Идите к секретному проходу, который ведет в подвал. Спуститесь по спиральной лестнице, откройте дверь и найдите гроб. Теперь вы увидите



те **Vincent'a**. Расскажите ему о **Sephiroth'e**, после чего он уснет. Разбудите его снова и скажите свое имя. **Vincent** уснет снова, но когда вы покинете дом, он присоединится к вашему отряду.



Лимиты

Использование лимитов очень отрицательно сказывается на состоянии противника, поэтому их можно считать весьма полезной вещью. У каждого из ваших персонажей имеется по крайней мере четыре вида лимитов, а у одного – целых девять.

Каждый из них совершенно уникален. Поначалу доступны будут только лимиты первого уровня, но по мере прохождения



игры, к ним будут добавляться все новые и новые типы. Некоторые виды лимитов в игре хорошенько спрятаны и добраться до них нелегко. Вот только некоторые.

Cloud – Omnislash

Идите на **Battle Arena** в парке **Gold Saucer** и продолжайте драться до тех пор, пока не получите как минимум 32000 очков. Эти-то очки и могут быть обменяны на новый лимит.

Barret- Catastrophe

После того как **Sephiroth** создаст метеор, вернитесь в **North Corel** и поговорите с женщиной в доме, который находится в западной части города.

Tifa- Final Heaven

Вернитесь в **Nibelheim** и возьмите **Tifa** в дом, где находится пианино. Сыграйте следующую мелодию: X, квадрат, треугольник, R1/L1+ треугольник, R1/L1+ квадрат, X, квадрат, треугольник, R1/L1+X, O, X, квадрат, X. После исполнения мелодии нажмите на **Start**. Поищите в нотах и получите новый лимит.

Aeris – Great Gospel

Вернитесь в **Junon** и поговорите с дремлющим стариком, но только если последние две цифры количества ваших битв





одинаковы, например, 144, 133, 166. Старик даст вам кусок **Mithril**, который может быть обменян на лимит.

Yuffie – All Creation

Вернитесь в родной город **Yuffie** и сразитесь с **Godot**, ее отцом, на крыше пагоды Пяти Великих Богов.

Cid – Highwind

После того как получите субмарину в **Cannon Town**, поищите разбитый корабль у берега **Gold Saucer**. Внутри вы сможете получить лимит для **Cid'a**.

Vincent – Chaos.

Можно получить только при наличии субмарины или золотого **Chocobo**. Идите к **Lucrecia Cave**, которая находится на северо-востоке карты, за водопадом возле **Nibelheim**. Посетите пещеру вместе с **Vincent**, пока будете на втором диске. Когда дойдете до диска #3, зайдите в пещеру опять и получите лимит.

Red XIII – Cosmo Memory

Когда попадете в **Shinra Mansion**, откройте сейф и сразитесь с боссом, лимит получите после того, как расправитесь с ним.

Супероружие

Каждый из ваших героев может получить самое лучшее для себя оружие, самое мощное, емкое и приносящее наибольший вред врагу. Однако найти его также довольно сложно.

Cloud – Ultima Weapon

Чтобы получить это оружие, необходимо пролететь над кратером в восточной части континента и сразиться с **Ultimate Weapon**, чтобы заполучить его для себя.

Barret – Missing Score

Найти можно в **Midgar**, перед битвой с **Hojo**, **Missing Score** будет лежать на ступеньках лестницы.

Tifa – Premium Heart

После того как вы получите ключ к пятому сектору, вернитесь к разбитому торговому ларьку. Там и находится супероружие для **Tifa**.

Aeris – Princess Guard

Когда вы попадете в храм Древних, сможете найти оружие в комнате с часами.

Red XIII – Limited Moon

После того как отправите **Bugenhagen** в **Shell Village**, вернитесь в **Cosmo Canyon**, где встретите его в ужасном состоянии. Поговорите с ним и получите **Limited Moon**.

Cait Cith – HP Shout

Когда будете находиться в здании **Shinra, Inc** на 64-м этаже, идите в медицинскую комнату.

Yuffie – Conformer

Когда получите субмарину, отправьтесь к разбитому кораблю и в комнате с генератором сможете получить **Conformer**.

Cid – Venus Gospel

Вернитесь в **Rocket Town**, когда ракета будет уже запущена, и поговорите с пожилым человеком снаружи магазина. Если ему как следует поднадоесть бесконечными разговорами, то он отдаст вам **Venus Gospel**.



Vincent – Death Penalty

Необходимо сначала заполучить золотого **Chocobo** или субмарину, пройти в **Lucrecia Cave** сначала будучи на втором диске, а потом уже на третьем.

Сложно проходимые монстры

The Two Weapons

Этих вообще практически нельзя уничтожить, так как у них здоровье равно миллиону поинтов.

Emerald Weapon

Если вы будете плавать на субмарине около **Cannon Town**, то обязательно его найдете. **Emerald Weapon** – сильный противник, вооружен лазерами, съедающими по 7000 здоровья за раз. Просто так его уничтожить невозможно. Прежде всего вам понадобится **Underwater** материя, чтобы не испытывать трудностей с 20-минутным лимитом пребывания под водой. Далее, крайне полезно будет приобрести **W-Summon** или **Mime Materia**, позволяющие призывать **Knights of the Round** два или четыре раза подряд.

Очень важно иметь много **Turbo Ether**, вос-

становливающей магические способности, так как монстр выкачивает из вас магию так же хорошо, как и здоровье. После победы над ним вы получите **Earth Harp**.

Ruby Weapon

Может быть найден в пустыне за **Golden Saucer**. В битве против него есть одна особенность. Если вы атакуете **Ruby Weapon** в тот момент, когда его конечности находятся над поверхностью, он постарается применить свою фирменную атаку, чтобы вывести ваших героев из битвы. Поэтому бить его надо только тогда, когда лапы под песком, использовать лучше всего **Bahamut**, так как **Knights of the Round** в данной ситуации не подействует. Еще весьма полезным может оказаться, если оснастить **Revive** материей **Final Attack**. После победы над этим монстром вы получите **Desert Rose**, необходимую для получения золотого **Chocobo**.

Ну вот, пожалуй, пока все. Раскрывать секреты **Final Fantasy 7** можно практически бесконечно, настолько их много в этой игре. Думаю, что и нам удалось покрыть лишь в лучшем случае десять процентов того, что скрыто в **FF7**. Думаю, что тема еще далеко не закрыта, так что к этой игре мы еще вернемся.





FINAL FANTASY VII

РАЗВЕДЕНИЕ И СЕЛЕКЦИЯ СНОСОБОВО

В одном из предыдущих номеров вы уже, наверное, прочитали прохождение игры Final Fantasy 7. Но, к сожалению, в статье не была затронута такая интересная тема, как Чособо. А ведь эти птицы могут помочь главному герою добраться до таких мест, куда в одиночку не добраться. Но Чособо на дороге не валяются. Поэтому, по вашим просьбам, мы расскажем где найти этих могучих птиц и как вырастить из них верных друзей и помощников.

Чтобы получить Чособо, идите на Chocobo Farm (ферма) и купите Chocobo Lure Materia. Затем посмотрите, где находятся следы Чособо. Там вы и найдете птиц. Найдя Чособо, убейте всех врагов вокруг него — и он ваш. Но иногда Чособо может убежать, когда вы будете драться с монстрами. Чтобы не допустить этого, бросьте ему немного зелени, которую можно приобрести на ферме. Теперь вы можете ездить на вашем питомце. Также его можно оставить на ферме за 10000. Но при этом не забывайте его кормить и следить за его состоянием. Состояние Чособо может меняться:

Wonderful — великолепное

Great — отличное

Good — хорошее

Above Average — выше среднего

Average — среднее

Poor — удовлетворительное

Weak — слабое

Состояние зависит от качества пищи.

Кроме фермы ее можно приоб-



рести в других местах. И качество пищи будет разное. Вот список зелени, которую можно достать:

Gysahl — повышает выносливость

Krakka — повышает интеллект

Tantal — повышает скорость, интеллект и выносливость

Pahsana — повышает интеллект

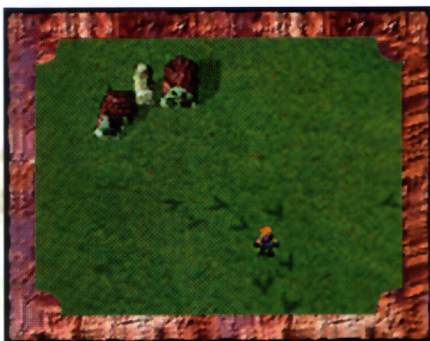
Curiel — повышает скорость и выносливость

Mimmet — повышает скорость и выносливость

Тренировка также имеет большое значение. Вы можете менять состояние Чособо при помощи пищи, а можно тренировать его в гонках, которые проходят в Golden Saucer. Если ваш Чособо станет великим гонщиком, то его детеныш будет так же хорош. При известной тренировке ваш питомец когда-нибудь достигнет статуса «S-class», что позволит вам соревноваться с лучшими и вывести новые виды Чособо.



Чтобы заняться селекцией, вам необходимы: самец с самкой (не обязательно одного вида) и орехи(nuts). Прежде чем начать скрещивать ваших Чособо, убедитесь в наличии свободного места на ферме и не забудьте сохраниться



(желаемый результат не всегда получается сразу). Когда вы начнете разведение, вам будет дан следующий список орехов:

Pipelo nut — 100

Luchille nut — 200

Saraha nut — 400

Lasan nut — 600

Орехи сильно влияют на будущее потомство. Фактически, чем дороже орех, тем лучше Chocobo. Кроме орехов, которые можно купить, существуют еще и дикие орехи. Например, в Chocobo Sage's house есть дракон, у которого можно украсть орехи, которые помогут вывести черного Chocobo.

Когда вы будете в доме Chocobo Sage, не забудьте поговорить с ним об уходе за Chocobo. Он может сообщить вам много полезной информации о цветных Chocobo, продать орехи и зелень:

Pram Nut — 1500

Porov Nut — 2000

Reagan Greens — 3000

Sylkis Greens — 5000

В игре существуют

Chocobo, вывести которых довольно трудно. Но они обладают некоторыми важными свойствами.

Синий (пересекает реки) и **Зеленый** (пересекает горы) **Chocobo**

Чтобы их вывести, вам нужны самец и самка Walking Chocobo и самец с самкой Running Chocobo. Walking



Chocobo вы найдете рядом с Golden Saucer, а Running Chocobo можно найти на острове, где Cloud лежал в коме. Поймайте самца и самку каждого вида. Затем отправляйтесь за орехами в дом Chocobo Sage. Там есть небольшой островок травы — на нем и остановитесь. Здесь жи

вет большой красный дракон (остальные враги только белки). Прежде, чем драться с ним, вооружитесь Steal Materia. А затем во время драки украдите орехи (их там три).

Затем отправляйтесь к ферме и перед входом не забудьте сохранить. В разговоре с мальчиком выберите опцию «Breed Chocobo» (разведение Chocobo). Возьмите самку Running Chocobo и самца Walking Chocobo. Возьмите добытый у дракона орех (в меню он второй снизу) и используйте его в разведении. В случае успеха (а это произойдет не сразу) вы получите зеленого Chocobo. Для того, чтобы получить синего Chocobo, скрестите самца Running Chocobo и самку Walking Chocobo, используя те же самые орехи о той же самой схеме.

Черный Chocobo (пересекает реки и горы).

После выведения синего и зеленого Chocobo у вас должен остаться один орех. Убедитесь в том, что ваши Chocobo противо-

положного пола, и вы ведите черного по вышеописанной схеме.

Ваш черный Chocobo может пересекать реки и горы, поэтому для вас станет доступной пещера, которая находится на том же самом континенте, что и Golden Saucer.

Золотой Chocobo (пересекает горы, реки и океан)

Поймайте Dashing Chocobo (Северный континент). Он должен быть противоположного пола с вашим черным Chocobo. Затем участвуйте в гонках, пока они не достигнут статуса «S-class». Затем доста-

таньте необходимый орех. Он находится на острове в северо-западном углу карты. На этом острове есть лес, в котором живут гоблины с боксерскими перчатками. У них и

нужно украсть необходимый орех. А затем вам остается только пойти на ферму и скрестить черного и Dashing Chocobo, используя добытый орех (в списке он будет значиться перед «Never Mind»).

Chocobo, используя добытый орех (в списке он будет значиться перед «Never Mind»).

