

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

Разработчик

Square

Количество игроков



Рейтинг

75%

Легенда Маны — классическая японская ролевая игра с огромным количеством уровней, артефактов и персонажей. Компания “Square” издает в этом году не первую игру в этом жанре и каждое новое изделие всемирно известных японцев неизменно становится настоящим хитом. Знайки видели огромное количество игр, в которых забавный мультипликационный мир населен смешными большеголовыми существами и обаятельными супергероями, нарисованными в стиле аниме. Но каждое новое путешествие в земли цыплят-чокобо и говорящих предметов становится настоящим открытием. “Legend of Mana” не исключение.

Несколько рас мирно сосуществуют в этих ярких, разнообразных землях фантазии. Впрочем, вы скоро убедитесь, что там, где путешествует ваш герой, не так уж безоблачно.

Дерево волшебной силы, называемой Маной, было уничтожено десять веков назад. Чудесные камни стали необыкновенными предметами, артефактами, а мудрецы начали войну за обладание ими. Битва продолжалась тысячелетия. Многие не вернулись с нее, обитатели земли ожесточились и Мана понемногу начала убывать в чудесных предметах. Страх и безумие овладели людьми. Они забыли, что мирозданием правит Любовь.

Но первый, кого встречает ваш герой на пороге дома, маленький философ спрутлинг заявляет: «Люди с чистым сердцем способны пройти всю землю.» Именно это вам предстоит сделать. Соберите все артефакты, каждый из которых превратится на карте в новую местность. Помогайте всем, кто попал в беду: на пути к цели герою предстоит выполнить более шестидесяти опасных и забавных заданий. В конце пути вы воскресите дерево Маны, чудесное воплощение любви и жизни.



УПРАВЛЕНИЕ



направление
движения



Select

просмотр показателей,
снаряжения и свойств персонажа и его
спутников



разговаривать, вступить во взаимодей-
ствие, подтвердить выбор

Распределение кнопок перед боем:

Вы сами выбираете какие специальные приемы соответствуют кнопкам Δ и $\circ$. Для этого в меню просмотра способностей нажмите на X на третьей сверху иконке в левой части экрана.

Выберите два спецприема, которые хотите применить в ближайшем бою.

По умолчанию в бою действуют приемы:



быстрый удар



сильный удар



прыжок



защита

Новые спецприемы будут появляться в вашем списке способностей по мере накопления опыта. Не забывайте вовремя выставлять и использовать их.

Магия таким же образом распределяется между шифтами, но к началу игры вы ей не обладаете.

$\circ$ — выход из меню





LEGEND OF MANA

Вы выбираете одного из двух персонажей. Его имя и оружие, которым герой владеет лучше всего.

На большой карте вы наводите квадрат на одну из незатененных областей и определяете местность в которой будет происходить игра. Потом устанавливаете почтовый ящик на одном из светлых пятен маленькой карты и происходит первое чудо: возникает ваш дом. Легенда начинается.



Полное прохождение

Задания, которые вам дают можно выполнять в другом порядке. Важно учитывать то, что некоторые миссии недоступны без прохождения предыдущих, а к другим лучше не приступать, пока вы не набрали достаточно опыта, магии и оружия для их выполнения.

Начало игры



Вы просыпаетесь в собственном доме, в том месте, где установили почтовый ящик. Спуститесь на первый этаж и возьмите из сундука 100 луков (это местные деньги, суммы вполне хватит на приобретение недорогого меча). Правая дверь ведет в библиотеку. Можете просмотреть списки героев, чудовищ, артефактов, растений, материалов и боевых приемов. Правда, пока информации слишком мало. Попробуйте вернуться сюда после первого путешествия.

Снаружи поговорите со спрутлингом. Маленькое зеленое существо расскажет о мировоззрении своей расы и подарит вам

первый артефакт — Цветные Кубики.

Дорожка приведет героя к карте мира. Устанавливайте кубики на любое свободное поле и отправляйтесь в появившийся город, Домину.

Если вы поговорите с парнем, вошедшим в бар, потом он предложит вам отправиться на поиски пропавшей принцессы. Но лучше идите на север. На рыночной площади вам встретится толстый кролик. Он позовет героя очистить торговый путь от разбойников.



Приключение 1. Niccolo's Business Unusual (Необычная профессия Никколо)

Вернитесь ко входу в город. Войдите в оружейную лавку и в дальней комнате поговорите с Теапо. Вы найдете следующий артефакт, Колесо. Теперь покиньте город. Поместите волшебный предмет на свободном поле. Возникнет местность, которая называется Luon Highway (дорога Луон).



Отправляйтесь туда. Этот проход действительно охраняют разбойники. В середине пути герой встретится с Гаэусом, стражем земли.

Босс: Богомол-муравей

Гигантское насекомое скорее напоминает дракона, но вам не составит труда победить его. На прощание Никколо подарит герою еще один артефакт.

Совет: возвращайтесь домой после каждой миссии. Говорите с кактусом на втором этаже. Он будет вносить все новости в книгу. У постели вы можете сохранить игру.



Приключение 2. The Wisdom of Gaeus (Мудрость Гаэуса)

Отправляйтесь в Домену. Найдите в баре Даэну (Daena). Она попросит вас познакомиться с Гаэусом. Соглашайтесь. Мудрец ждет в конце восточной дороги Луона. Даэна подарит вам Запретное Кольцо. Обязательно поговорите с Гаэусом. Он расскажет герою про дерево, растущее у его дома. Возвращайтесь домой и приступайте к миссии "Сады Маны".

Приключение 3. The Mana Orchards (Сады Маны)

Вы не сможете выполнить эту миссию, пока не поговорите с Гаэусом. Обследуйте местность вокруг дома. Вам встретится несколько сорняков, с ними нужно разделаться. Пробудите дерево, оно даст герою возможность проращивать найденные семена. Попробуйте сразу посадить что-нибудь к западу от входа.

Совет: Попутчики, например, кролик Никколо, помогут вам победить в этом бою, если вы к этому моменту не доведете до конца предложенный ими поиск.



Приключение 4. The Lost Princess (Пропавшая принцесса)

Это задание предлагает Элазул, вздорный парень из Домены.

Вернитесь в бар и поговорите с девушкой-фейри. Она даст вам Неприготовленное Яйцо. Поместите артефакт на карте мира и отправляйтесь в пещеры Мекива (Mekiv Caverns). Элазул — прекрасный боец, он легко справится со встреченными врагами. На третьем этаже пещер женщина расскажет вам про Перл, и вы решите помочь ей.





Босс: Du'inke (Ду'Инк)

С этим боссом не так просто справиться. Старайтесь подходить к нему сзади, бить и отбегать, пока враг не оправится от удара.

Элазул и Перл покинут вас, но сначала вы получите Каменный Глаз и Лампу Светлячка.

Совет: размещайте эти артефакты подальше от дома. Враги в новых землях слишком опасны.

Если вас победят, но союзник останется цел, на экране появится зеленый индикатор. Когда полоса дойдет до конца, вы полностью вылечитесь.



Приключение 5. The Little Sorcerers (Маленькие волшебники)

Вы не сможете перейти к этому заданию, пока не закончите миссию Никколо.

У дверей дома героя будет ждать пеликан. Он принесет известие, что враги вторглись в Домину.

Быстрее отправляйтесь в захваченный город. Сверните на запад, а потом на север от парка. Вы столкнетесь с двумя детьми, мечтающими захватить мир.



Боссы: Bud and Lisa (Зародыш и Лайза)

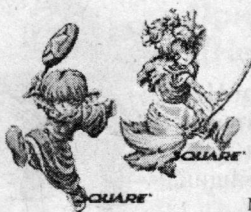
Это серьезная угроза. Старайтесь сражаться с боссами поодиночке. Если вы получите сильные повреждения, отступите и вернитесь к Зародышу и Лайзе, когда восстановите силы. Имейте в виду, у каждого из врагов по три линии жизни (зеленая, желтая и красная).

Проиграв, дети попросят героя научить их боевым искусствам. Соглашайтесь, они некоторое время проживут у вас дома, вы сможете брать учеников в наиболее опасные путешествия.

Приключение 6. Bud and Lisa (Глаз Горгоны)

Поместите Каменный Глаз на карту мира, и возникнет новая земля, Озеро Килма. Отправляйтесь туда. По пути вы столкнетесь с отрядом пингинов. Вместо пароля скажите им: "What?" ("Что?"), тогда птицы пропустят вас дальше.

Идите на запад, пока не увидите воинов, превращенных в камень. Сверните на северо-восток. Когда увидите перевернутую че-





репаху, помогите ей встать на ноги. Только после этого герой сможет встретиться с местными фейри. Эльфы расскажут вам про Глаз Горгоны и волшебный предмет маленького народа, способный возвращать жизнь окаменевшим существам. Идите на юго-восток. Скоро вам встретятся пингвины во главе с капитаном. Вы узнаете, что случилось с остальными птицами.

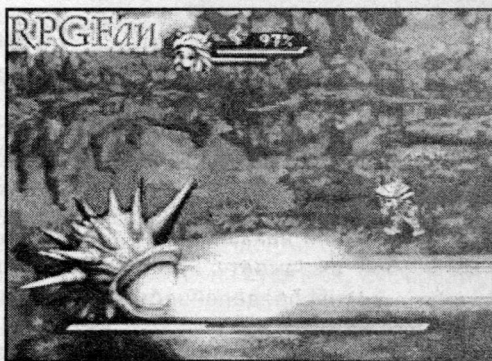
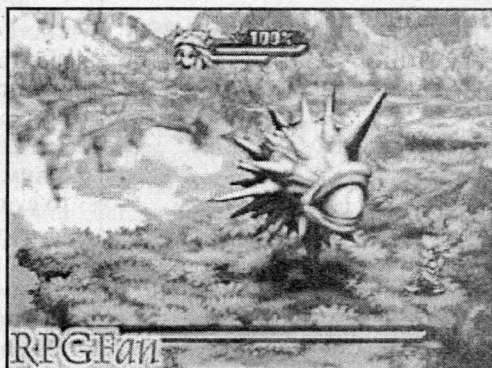
Идите на восток. У золотой статуи эльфа сохраните игру. На северо-востоке стоит еще несколько статуй. Оттуда сверните на север.

Вы окажетесь у утеса, с которого фейри сталкивают пингвинов. Герою придется последовать за ними. На берегу озера Килма вы встретите черепаху. Она предположит, что пингвины служат приманкой для монстра. Опровергните миф фейри о том, что они умрут вместе с Глазом Горгоны, победите врага.

Босс: Gorgon's Eye (Глаз Горгоны)

Лучшая тактика против этого монстра — бегать вокруг и вовремя наносить удары. Хорошо, если у вас есть лук. Драться мечом или топором будет гораздо труднее. Ждите, когда враг начнет телепортироваться. Будьте осторожны: он может возникнуть в любом месте. Старайтесь держаться ниже, когда в вас полетят лазерные лучи. Они наносят очень серьезные повреждения. И главное, имейте в виду, превратиться в камень лучше, чем начинать игру сначала.

Когда босс сам превратится в камень, вы получите медальон.



Приключение 7. Monster Corral (Загон монстра)

Пройти этот уровень совсем несложно. Используйте яйцо и то, что вам даст маленький воин. Потом спокойно возвращайтесь домой.

Приключение 8. Faeries' Light (Свет фейри)

Лампа Светлячка позволит вам создать на карте мира город Люмина. Войдите в него. Перемещайтесь на север, к лавке, где продаются лампы. Гилберт попросит вас помочь ему продать шесть светильников. Соглашайтесь, это можно сделать, бродя от дома к дому, или заплатив за все сразу из собственного кармана.

Единственная проблема — язык. Местные жители, псевдомедведи (Dudbears) говорят на каком-то странном наречии. Человек, который может научить вас медвежьему языку, живет в таверне, на втором этаже.





Язык псевдомедведей

DUB	да, здравствуй
DUD	нет, до свидания
DUBA	ты
DUDA	я
DUBBA	друзья
BUBU	псевдомедведи
GUGU	все, кроме псевдомедведей
DA	свет, звезда
BA	ночь
DADDA	лампа
DUBABABA	много, очень
DU	мало, несколько
BABA	музыка
DADA	пожалуйста, спасибо
GAK	выражает недовольствие или ненависть
BUB	выражает неопределенность

ного волшебника, который зачитает на вас заклинание и сообщит, что теперь вы не можете заблудиться. Возвращайтесь на восток, потом идите на север. Герой догонит второго охотника. Идите за ним, потом сверните на северо-запад.

Совет: если в это путешествие вы возьмете с собой Зародыша, вам встретится Розотти.

Герой встретит Роана, и тот попросит помочь найти его сестру во Дворе Дождя. Но это другая миссия. А пока вернитесь по тропинке, ведущей на юго-запад. Всю дорогу ко входу героя будут преследовать фейри. Отыщите худого охотника (его зовут Скиппи).

Согласитесь участвовать в охоте на редкого зверя. Толстого охотника по имени Хамсон вы найдете на севере. Примите и его предложение. Вернитесь и еще раз поговорите со Скиппи. Потом вы отправитесь на восток, в земли Дю'Кэта. После нескольких битв герой доберется до Звериного Источника.



Легче всего продать лампу медведю на первом этаже таверны. Дважды скажите ему: «Dud!», потом: «Dub!» и наконец: «Dada Dadda». Выйдите наружу, вернитесь и повторите операцию несколько раз.

Совет: если псевдомедведь скажет вам: «Gak!», вернитесь к переводчику на втором этаже. Разговор с ним восстановит доброе отношение разгневанного существа.

Вернитесь к Гилберту, он даст вам деньги и отведет в магазин Моники. Поговорите с присутствующими, потом выйдите и послушайте о чем говорят на балконе к западу от лавки. Проследуйте за Моникой, вы получите Дрожащую Ложку и Песочную Розу.

Приключение 9. Huntin' Du'Cate (Охота на Дю'Кэта)

Выложите медальон на карту мира. Когда появятся джунгли, войдите в них.

У входа вы встретите Элмера и двух охотников. Они надеются вернуть долг в несколько миллионов луков, поймав здесь редкого зверя Дю'Кэта.

Идите по дороге, на которой встретятся зомби и два колючих конуса. Через некоторое время один охотник похвастается, что знает секретную тропу, и убежит. Войдите в проход на западе. Вы увидите стран-





Босс: Du'Cate (Дю'Кэт)

Это огромный зверь. Он дышит огнем, нанося вам и вашим спутникам серьезные повреждения. Бейте его каждый раз, когда окажетесь справа или слева. Самое безопасное место — за спиной у Дю'Кэта. Вспомните об этом, если будете тяжело ранены. Жизнь зверя умещается на двух с половиной полосках. В этой битве серьезной подмогой окажутся ваши ученики.

Охотники предложат вам часть вознаграждения, 500 луков. Откажитесь, тогда вам достанется Granz Steel. К сожалению, это не артефакт.

Приключение 10. The Flame of Hope (Пламя надежды)

Из Пламени на карте мира получится город Гроты Гато. Отправляйтесь туда.

Вы столкнетесь со спрутлингом, который пожалуется и убежит. Бегите за ним. Через два экрана к северо-востоку бедняга появится снова. Впрочем, и на этот раз он убежит. Погоня приведет вас на северо-восток, к храму. Послушайте жалобы спрутлинга на больной живот и возвращайтесь к месту предыдущей встречи. Вам нужен парень с красными волосами, его зовут Рубенс. При повторном посещении храма вы обнаружите тело монахини. Инспектор Бойд, больше всего похожий на бульдога, уже спешит к месту преступления. Когда служитель правопорядка убедится, что монахиня жива, проследуйте за ним. Идите к утесу на северо-востоке города.

Рубенс и монахиня здесь. После потасовки монахиня похитит у парня драгоценный камень, ссылаясь на то, что тот лишен сострадания. Инспектор опоздает совсем ненадолго. Вернитесь к храму и согласитесь помочь Бойду.

Отправляйтесь в предместья Гротов Гато. В самый низ карты, а потом на запад. Вы окажетесь на Пути Аскетизма. Войдите в пещеру и двигайтесь на восток. Когда выберетесь наружу, идите на запад. Вы снова в черте города. Миновав водопад, вы снова встретите вашего друга спрутлинга. Вам достанется Пламя Надежды (драгоценность Рубенса). Инспектор тоже окажется здесь. Сандра, которая притворялась монахиней, сбежит на птице Канкун. А Бойд в знак благодарности подарит герою Древнюю Табличку и Кораллы.

Отправляйтесь в предместья Гротов Гато. В самый низ карты, а потом на запад. Вы окажетесь на Пути Аскетизма. Войдите в пещеру и двигайтесь на восток. Когда выберетесь наружу, идите на запад. Вы снова в черте города. Миновав водопад, вы снова встретите вашего друга спрутлинга. Вам достанется Пламя Надежды (драгоценность Рубенса). Инспектор тоже окажется здесь. Сандра, которая притворялась монахиней, сбежит на птице Канкун. А Бойд в знак благодарности подарит герою Древнюю Табличку и Кораллы.



Приключение 11. The Murmuring Forest (Бормочущий лес)

Для того, чтобы приступить к этой миссии, необходимо победить Дю'Кэта и найти Пламя Надежды.

Телепорт перенесет вас обратно в джунгли. В месте Forested Ruins (поросшие лесом руины) поговорите с Селки, и она присоединится к вам.

Дойдите до развилки и сверните на юго-запад. Фейри ищут новую королеву. Почему-то она должна быть человеком. Сами эльфы живут несколько десятков тысячелетий и убеждены, что люди умирают в 500 — 600 лет. Разумеется, ни одна из девушек не подходит им по возрасту.

Внезапно появляется длинноволосый воин и начинает рубить фейри.





LEGEND OF MANA

Он предупреждает, чтобы вы не вступали в конфликт с местными жителями, а лучше вообще покинули это место. Не обращайтесь на незнакомца внимания, идите на запад.

После нескольких битв вы столкнетесь с зеленым демоном, похожим на ящерицу. Начните разговор, и враг вступит в бой.

Босс: Punkmaster (Повелитель Гнилушек)

Просто бейте его. Особенно здесь помогут приобретенные боевые навыки. Лучше всего примените Iai Strike. Будьте осторожны, когда демон начнет вращаться.

Селки размышляет о причине конфликта между людьми и фейри. Может, дело в том, что Розииотти спит.

Приключение 12. Seeing Double (Поиски двойника)

Это приключение начнется не раньше, чем вы пройдете все предыдущие уровни.

Отправляйтесь в Домину. Войдя в город, вы увидите точную копию своего героя. Преследуйте двойника. Он движется против часовой стрелки. Минуйте церковь и доберитесь до тупика. Двойник снова на вашем пути. Он обижает спрутлингов.

Попробуйте поговорить со спрутлингом в центральной части города. Вы увидите, как собеседник обижен на вас. Обезьяна с патефоном просто убежит и догнать ее не удастся.

Войдите в дом Марка возле оружейной лавки. Дуэль и Теапо обвиняют друг друга в похищении тыкв. Снаружи вы убедитесь, что виноват снова двойник.

Бегите на запад. В тупике вы столкнетесь и выясните отношения с темной половиной героя.

Босс: Shadow Zero-One (Тень Ноль-Один)

Вам придется трудно, если рядом не окажется Зародыша. Атаки врага очень сильны. Особенно остерегайтесь удара в прыжке.

В лавке уже знают о зловещем двойнике. Теапо сокрушается, все обвинения Дуэли были напрасны.

Приключение 13. Reach For the Stars (Достать до звезд)

Песчаная Роза позволяет вам создать на карте Пустыню Дума. А теперь отправляйтесь туда.





Вы увидите группу девочек, похожих на волшебниц. Их предводитель Касинья ищет Мефианса, который похитил волшебную книгу и теперь может использовать магию для злых дел. Предложите волшебнице свою помощь.

Самое трудное здесь — определить, кто действительно учится у Касиньи (они всегда говорят правду), а кто помогает Мефиансу (разумеется, они все врут). Исследуйте северную и восточную дороги, рано или поздно вы найдете злодея.

Касинья окажется рядом, а Мефианс при помощи похищенной книги и пушки начнет создавать звезды и управлять ими.

Боссы: Axebeaks (Клевцы)

У этих врагов очень много жизненных пунктов и поразить их достаточно трудно. Как всегда, если боссов несколько, атакуйте их поодиночке. Тогда бой не покажется трудным. Последний залп из пушки обернется фейерверком. А вы получите от благодарной Касиньи Платину.

Приключение 14. Summer Lovin' (Лето любви)

При помощи Кораллов вы создадите Побережье Мадора. Этот артефакт может быть установлен только рядом с озером. Вы увидите Дэвида, который восхищенно рассказывает Валерии о жизни пирата, послушного только чистой любви. Возмущенная Валерия убегает на восток. Поспешите за ней.

Скоро вы доберетесь до пещер. Войдите внутрь и двигайтесь на северо-восток. Сверните в западный проход, ведущий к Пещерам Королевы. Через некоторое время вам встретится сердитый краб, возмущенный убийством собратьев. На юго-востоке ждет грозный босс.

Босс: Full Metal Haggar (Большой Железный Хаггар)

Лучше всего атаковать Хаггара со спины. Не забывайте про специальные приемы, они будут здесь очень полезны. Когда враг лишится глаз, перейдите к толчкам, отнимающим большое количество пунктов жизни.

Дэвид извинится перед Валерией и пообещает, что больше не будет пиратом. Но, похоже, девушка не очень рада. Она просит Дэвида не забывать о своей мечте повидать мир. На прощанье Валерия дарит вам серебряный артефакт (Lorant Silver).



Приключение 15. Diddle's Letter (Письмо Диддла)

Вернитесь в Домину и зайдите в бар. Вы встретите обезьяну по имени Капелла, разгневанную тем, что ее друг Диддл был похищен какими-то птицами. Выходите из бара и отправляйтесь в западные предместья города. От пеликана вы узнаете, что похищенного нужно искать на Пути Луны. Вам пора туда. Поговорите с Бойнком. Он переправит вас к развилке, на которой вы снова встретите Капеллу.





Прочитайте письмо и идите на юг и запад, пока не доберетесь до пещеры. Диддл должен быть здесь, Капелла тоже неподалеку. Когда вы вернетесь к началу, Диддл заявит, что он разочарован и снова отправится в пещеру. Чтобы попасть туда, обратитесь к Бойнку. Пещера Чобина Гуда не слишком длинная. Идите на юг, а потом на запад. Впереди опасное чудовище.

Босс Giga Rex (Гигантский король)

Если вы не подняли свой уровень, сражаясь против лучников, вам будет трудно. Босс бьет только вблизи, но его атаки впечатляют. Без помощника здесь не обойтись.

Вы не найдете Диддла в пещере. Он сам отправился на поиски Капеллы. Возвращаясь в Домину, и спасенное существо подарит вам Шкуру Гатора.



Приключение 16. Niccolo's Business Unusual (Необычная профессия Никколо) Часть 2

Отправляйтесь в Гроты Гато. В лавке, к северу от входа в город, вы найдете старого знакомого Никколо.

Путешественник предложит вам принять участие в поиске Зеленых Шаров, которые стоят бешеных денег. Соглашайтесь и идите на запад, к водопаду.

Ждите, когда появится фейри, и поговорите немного. Никколо даст вам связку Зеленых Шаров, волшебную Сломанную Куклу и 500 лукуров. Драться здесь не придется.

Приключение 17. The Infernal Doll (Адская кукла)

Сломанная кукла на карте превратится в Junkyard (Двор Отбросов). Берегитесь, это очень сложный уровень.

Вам придется разговаривать с игрушечными лошадками, куклами, чертиками из коробок, плюшевыми мишками. У каждого своя печальная история.

Войдите в проход, в котором ждут чертик из коробки, медвежонок, кукла, еще один чертик и лошадь-качалка. Вы окажетесь в Акрополе Хлама. На востоке находится скрытый проход в Комнату Луи. Кукла-мумия расскажет много нового о войне между людьми и фейри и других не менее важных вещах. Узнав все, вернитесь в Акрополь Хлама и отправляйтесь на юг. Встретив плюшевого мишку, чертика и куклу, вы окажетесь на прежнем месте. Но теперь проход на север открыт. Этот путь приведет вас к боссам уровня.





Боссы: две проклятые куклы, шахматный конь и призрачный ящик

Целых четыре врага! Вы помните стратегию борьбы со многими боссами? Тогда за дело! В результате, у вас окажутся Книга Волшебных Предметов и Лунное Зеркало. Вернитесь к Луи. Он поблагодарит вас за то, что теперь игрушки сломаны, а их души могут отдохнуть.

Приключение 18. Professor Bomb's Lab (Лаборатория профессора Бомбы)

Пройдите два экрана на северо-восток от входа во Двор Отбросов. Большой волосатый шар — профессор Бомба. Это он сделал все артефакты этого странного места.

Соглашайтесь найти Павлова (Pavlov). Отправляйтесь на Озеро Килма. Оказавшись там, сверните налево. Вы столкнетесь со смеющимся големом. Следуйте за ним. За несколькими свалками герой узнает, что голем собирается использовать игрушки для уничтожения мира. Воспользуйтесь самым мощным оружием и самыми эффективными приёмами, чтобы разделаться со злоумышленником как можно скорее. Берегитесь лазера.

Вернитесь к профессору. Он собирается перепрограммировать голема.

Приключение 19. The Looking-Glass Tower (Зеркальная башня)

Лунное Зеркало позволит вам создать на карте Башню Лейреса.

В начале уровня вы увидите, как Перл медленно поднимается к башне. Позвольте ей идти с вами. Обратите внимание, что у девушки меньше ста жизненных пунктов. Берегите ее во время сражений.

Оказавшись внутри, идите на восток и поднимитесь на второй этаж. Выйдите наружу, следующая лестница приведет героев на третий этаж. Продолжайте подъем через восточный или западный проход. Вы окажетесь на пятом этаже. На западе находится место, где вы можете сохранить игру. Идите на юг, потом на восток. Скоро будет восьмой этаж. Найдите на юге двойные двери. Воспользуйтесь телепортом и поднимитесь на десятый этаж. На двенадцатом находится Дверь Судьбы, которую ищет Перл.

Войдите внутрь. Станный человек скоро превратится в железного кентавра.

Босс: Iron Centaur (Железный кентавр)

Это фактически бой один на один. Перл мало чем может помочь вам. Следите за скачками кентавра и старайтесь синхронизировать с ними собственные движения. Атакуйте врага сзади, лучше двуручным мечом. Пожалуй, это самый сильный босс из тех, с которыми вы встречались, не считая Дю'Кэта.

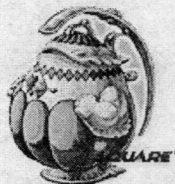
Появится Элазул и спросит у Перл, вспомнила ли она свое прошлое. Похоже, еще нет. Идите за Элазулом.

На первом этаже герой снова встретится с похитительницей драгоценного камня. Сандра требует сокровище Перл и насылает на вас нового босса.

Босс: Jewel Beast (Ювелирный Зверь)

Эта битва очень похожа на предыдущую. Прием Lunging Arc в сочетании с двуручным мечом может отнять у врага половину его жизни. Если вам не добраться до спины, цельтесь в голову босса.

После сражения Сандра опять скрывается. Перл беспокоится о Элазуле. На прощанье она дарит вам Замерзшее Сердце.





Приключение 20. Teatime of Danger (Опасное чаепитие)

Установите на карту Древнюю Табличку и возникнут Руины Миндаса. У входа вы встретите Дуэль, оглядывающегося в поисках Теапо. Оказывается, она вошла в руины и до сих пор не вернулась.

Идите на северо-восток. Три женщины из фловерингов ждут героя. Поговорите с верхней и нижней, фловеринги поменяются местами. Тогда побеседуйте со средней. Ворота откроются.

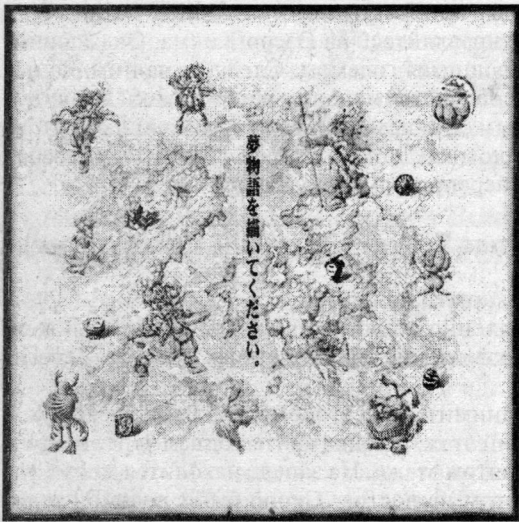
Двигайтесь по восточной дорожке. Дойдите до ворот и вернитесь к фловерингам. Сначала стоит поговорить с верхней женщиной, потом со средней. Ворота, до которых вы успели дойти откроются. За ними все лежит в руинах. Женщина-фловеринг ответит: «Я чувствую это!» и откроет среднюю панель в полу. Войдите туда.

Вы в подземелье. Единственный путь ведет на запад. Скоро вы отыщете Теапо. Та пребывает в растерянности и недоумении: почему до сих пор никто не пришел ей на помощь. Казалось бы, миссия выполнена, но тут появляется босс.

Босс: Count Dovula (Граф Довула)

Используйте заклинания света и золота. В этом вам поможет прихваченное снаряжение. Постарайтесь применять Power Attack (мощную атаку) там, где это будет возможно. Берегитесь заклинаний тени.

После победы герой получит немного Путеводного Серебра и вернется ко входу вместе с Теапо и Дуэлью.



Приключение 21. Can't Look Back (Не оборачивайся!)

Из Замерзшего Сердца на карте возникнут Заснеженные Равнины Файг.

Оказавшись там, вы узнаете про сокровища фейри. Пройдите несколько экранов на запад и север, герой доберется до Поля Невинности. Это место, где вы можете сохранить игру. Сделав это, отправляйтесь на северо-восток.

Впереди лагерь Мефианса. Вас ждут новые сведения о сокровищах фейри и о ледяных ведьмах. Поговорите с Мефиансом и он убежит. Вернитесь на Поле Невинности, оттуда выйдите в юго-западном направлении. На следующем экране сверните на юго-восток.

Проход снова приведет вас к Мефиансу. Рядом окажется ледяная ведьма. Она расскажет герою о брате Мефианса, который был превращен в зверя и сможет успокоиться только когда кто-нибудь победит его. К чудовищу ведет восточная дорога. Сверните на север, а на развилке выберите западное направление.



Босс: Du'Mere (Дю'Мер)

Как и большинство чудовищ, Дю'Мера лучше всего бить сзади. Прием Lunging Arc в этой битве отнимает у противника на 60% больше здо-



ровья. Остальные суперудары тоже действуют достаточно эффективно.

После победы Мефианс поблагодарит вас и подарит Ржавый Якорь.

Приключение 22. Drowned Dreams (Затонувшие сны)

Ржавый Якорь на карте мира превратится в Гавань Полпота, это новый город. Найдите в нем прибрежный трактир. Служащий расскажет вам про призрака, поселившегося внутри. Согласитесь помочь справиться с этой напастью.

Вернитесь на улицу и доберитесь до рынка на западе. Поговорите с людьми, на экране появится русалка Фламеш. Она скажет, что все это шутка.

На северо-западе лежит залив Полпота. Вы встретите рыцаря по имени Тома. Он расскажет герою о призраке и корабле. Вернитесь в гостиницу. После недолгого диалога разгневанная рыба убежит от вас. Спуститесь по лестнице, которую загораживает массивная раковина.

Вы в гавани. Бойд захочет выслушать новости, а потом расскажет о Сандре, похитительнице драгоценностей. Солдат, которого вы встретили у залива, кажется собеседнику подозрительным, он хочет испытать незнакомца.

На юго-западе войдите в ресторан. Тома спрашивает про кораблекрушение и уходит. Следуйте за ним. Вы найдете рыцаря и Бойда за левой дверью в гостинице. Тома расскажет историю полностью. Оказывается, в деле замешана морская ведьма. Рыба тоже поделится информацией о том, что разбогатела благодаря Синему Камню.

Похитительница Драгоценностей успеет стащить сокровище рыбы и скрыться, но управляющий гостиницей все равно подарит вам Пиратский Крюк и Духа в Бутылке в знак благодарности.



Приключение 23. Daddy's Broom (Папина метла)

Вы не можете приступить к этому заданию, пока не обнаружите, что верного кактуса нет на месте. Скорее всего, это произойдет после уровня «Адская кукла».

Вернувшись домой, вы узнаете, что Лиза потеряла свою метлу. Кактус вернется после нескольких разговоров и расскажет о том, что метла, скорее всего, оказалась во Дворе Отбросов. Когда вы спуститесь на первый этаж, Зародыш поведает, что Лиза убежала.

Вы помните, как добираться до Двора Отбросов по уровню «Адская кук-





LEGEND OF MANA

ла». Войдите в Акрополь Хлама. Через южный проход вы попадете в восточную часть храма. Идите на северо-запад и вступите в восточный проход.

Лиза здесь. Она нашла метлу, но столкнулась с серьезными неприятностями. Поговорите с ребятами об их отце. Впереди бой с маленьким, но неприятным боссом.

Босс: Gremlin (гремлин)

Гремлин похож на других врагов со Двора Отбросов, но победить его гораздо труднее. Зародыш будет рядом, берегите ученика.

После боя вернитесь домой.

Приключение 24. Enchanted Instruments

(Зачарованные инструменты)

Идите в мастерскую к северо-западу от вашего дома. Молодой волшебник расскажет вам про инструменты, могущество маны и попросит о помощи. Соглашайтесь.

Вы окажетесь в месте, населенном несколькими призраками. Примените Темную Арфу. Вам достанется немного серебра.

Вернитесь в мастерскую. Маг научит вас делать музыкальные инструменты и даст Бронзу Меноса и еще немного серебра.

Приключение 25. Gilbert: School Amour

(Гилберт: школьная любовь)

Обязательно возьмите в это путешествие Лизу или Зародыша.

Из Книги Магии возникнет новая земля (Geo), отправляйтесь туда.

В северном дворце вы встретите старых знакомых: Хамсона, Скиппи и Сосерби. Это место, где вы можете просто поупражняться в боевых искусствах, сражаясь против компьютера или второго игрока. Приятно встретить друзей, но вам нужно быть на Аллее (Mall Avenue).

Учащиеся по каким-то причинам не хотят посещать школу. Возможно, они думают, что магия используется только для ведения войны или не хотят, чтобы кто-то копался в их сознании. Здесь вы можете купить очень полезное снаряжение. Сделав это, отправляйтесь в западную часть города.



Гилберт предпринял некоторые шаги в отношении Касиньи и был превращен ею в камень. Отправляйтесь в Магическую Академию и спуститесь в библиотеку. Поговорите с мальчиком и он вернется к учебе.

Потом сделайте то же самое с остальными учениками в библиотеке, на Аллее и в кафе к северу от лестницы, где разговаривали Гилберт и Касинья. Если у вас все получится, волшебница вернет своему поклоннику прежний облик.





Приключение 26. Golem Go Make`Em (Как делают големов)

Идите в мастерскую за домом. Профессор Бомба поведает об изготовлении и использовании големов. Вы узнаете про логические блоки и жизненные шары, необходимые для создания искусственной жизни. Прочитайте книгу про големов. Потом профессор устроит для вас викторину. Главное, не выбирайте нижний из возможных ответов.

На прощание бомба даст вам жизненные шары, логические блоки, несколько минералов и предложит продолжать исследования.

Приключение 27. Li'l Cactus (Кактус Лил)

Вернитесь домой. Зародыш говорит, что он очень устал, но Лиза предполагает, что ее брат болен. Отправляйтесь в Домину. Гадалка на рынке расскажет вам, что вылечить мальчика может только кактус. Вернувшись домой, вы убедитесь, что Ли'лла нет на месте. Он отправился повидать Гаэуса. Значит вам тоже нужно идти на Дорогу Луон.

Когда вы найдете мудреца, тот сообщит, что кактус отправился за помощью к Селки. Идите в город Гео.

Вы найдете Брауни напротив входа в школу. Поговорите с ним и узнаете, что пират Дэвид может рассказать про болезнь и лекарство.

Установите на карте Крюк Пирата. Возникнет Судно Корсаров. Войдите на корабль и спуститесь на нижнюю палубу. Один из пингвинов говорит: «Пират не должен влюбляться, парень.» Значит второй - Дэвид. Он расскажет, где находится Амалетт. Идите на главную палубу в центре корабля. Поговорите с капитаном и снова окажетесь на карте мира. Вернитесь в Домину. К западу от парка вы встретите Амалетт. Поговорите с ней и отправляйтесь домой. Проверьте почтовый ящик и получите письмо от Ли'л. Окажется, он нашел лекарство.



Приключение 28. Mine Your Own Business (Шахты – это ваше дело)

Установите на карте Бутылку с Духом и войдите в возникшую местность, Шахты Улкан. На втором экране сверните в ближайший северо-восточный проход. Вас ждет еще один мудрец, Покиел. Если Зародыш с вами, произойдет длинный и интересный диалог. В любом случае, вы получите задание найти в глубинах шахт Ваттса.

Выберите проход, ведущий вниз, и на западе обнаружите место, где сможете сохра-



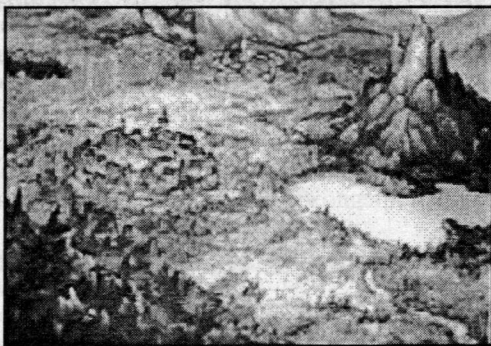
LEGEND OF MANA

нить игру. Пройдите псевдомедведя, пару лестниц, ведущих вверх, и пару, ведущих вниз. Когда зазвучит другая музыка, вы найдете Ваттса. Сверните на запад и поговорите с ним. На потолке появится босс уровня.

Босс: Лабейнн (Labanne)

Так как Лабейн сидит на потолке, справиться с ним совсем непросто. Кроме того, получая повреждения, он не только теряет пункты жизни, но и отбрасывает часть тела, способную биться самостоятельно. Не наносите ударов по боссу, пока не прикончите оторвавшийся кусок. Применяйте к наиболее крупным из них спецприемы. Остерегайтесь вражеских заклинаний.

После победы сообщите Ваттсу, что с монстром покончено. Вернитесь туда, где стоит Покиел, и получите Платину.



Приключение 29. Where's Putty? (Где Путти?)

Снова войдите в Шахты Улкан. На этот раз обратите внимание на надпись, псевдомедведь подскочит и возьмет вас с собой.

Вы сможете подслушать разговор двух пингвинов, планирующих вторжение. Они захватили лидера Путти, и вы не успели спасти его. Где еще обитают пингины-пираты? Правильно, на Корабле. Найдите Дэвида и войдите в левую от него дверь. Обследуйте странный бочонок, и Путти окажется на свободе.

Теперь доберитесь до Гавани Полпота. На утесе в западной части города псевдомедведи отблагодарят вас за помощь.

Приключение 30. Watts Drops the Hammer (Ваттс уронил молоток)

Поговорите с Ваттсом, когда спасете его из шахт. Он попросит найти молоток. Спуститесь по пути псевдомедведей в их пещеры. Обыщите землю у подножия утеса. Найдите предмет и верните его хозяину. Позже Ваттс научит вас кузнечному ремеслу.

Спецприключение. S.S. Buccaneer Sub-Quests (Задания пиратов)

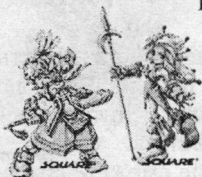
На корабле поговорите с Рамтайгером. В зависимости от того, что вы ответите, пингвин предложит вам разные задания.

Задание пиратов: The Treasure Map (Карта кладов)

Бегите за пингином. Согласитесь на предложение капитана помочь в поиске карты. После исследований в пещере Мекива вы столкнетесь с необходимостью найти восемь медведей, хранящих части карты. Вернитесь на корабль и капитан даст вам Краба.

Задание пиратов: The Quiet Sea (Спокойное море)

Рамтайгер расскажет вам, что ветер больше не дует. Выйдите и вернитесь ко входу на корабль. Вы увидите пингвина, занятого рыб-





ной ловлей. Поговорите с ним, выйдите и вернитесь. Еще раз поговорите с рыбаком, тогда он откроет бутылку. Наружу выскочит призрак.

Спуститесь туда, где встречали Дэвида. Поговорите с моряком в бочке. Он не решится покинуть убежища. Тогда поднимитесь в кают-компанию и повидайтесь с капитаном. Вернитесь к бочке, моряк отдаст вам бутылку и убежит. Следуйте за ним на верхнюю палубу. Впереди — битва с призраком.

Босс: Gova (Гова)

Это тяжелый бой. Призрак часто использует магию и на некоторое время становится неуязвимым. Приеняйте боевые приемы как можно чаще.

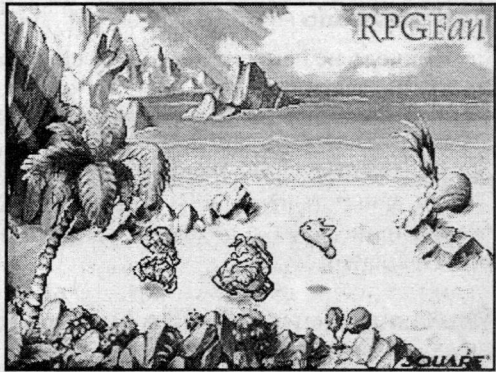
Когда вы победите, капитан даст вам еще одного Краба и серебро.

Задание пиратов: The Nordic Snowfield (Заснеженная северная равнина)

Оказавшись в центре карты, помогите капитану найти сокровища.

Единственный путь ведет через снежные завалы к Полю невинности. Обязательно найдите Лакешми и Алкиона, иначе не доберетесь до нужных уровней. Запишитесь в Полях невинности на случай, если отношения с фейри начнут складываться не так удачно, как хотелось бы. Эрланг находится на севере и поможет вам найти сокровища.

В награду герой получит от капитана последнего краба.



Приключение 31. Two Torches (Два факела)

Отправляйтесь в город Гроты Гато. Найдите на северо-западе храм исцеления и вернитесь ко входу. Женщина-кошка Даэна впустит вас. Вы встретитесь с Эскад и Матильдой. Выслушайте их истории. Выйдите наружу и убедитесь, что опять опоздали: Матильду похитила поддельная монахиня. Бегите к утесам. Найти Комнату Размышлений достаточно сложно, придется пройти не одно подземелье. Рано или поздно вы столкнетесь с боссом.

Босс: Spriggan (Спригган)

Враг летает и вызывает скелетов и других более слабых существ. Сначала бейте помощников босса. Против самого Сприггана лучше всего действует земная магия. Когда босс погибнет, Эскад и Матильда начнут спорить о демонических способностях Ирвина. Вы получите Сталь.

Приключение 32. The Blessed Elixir (Благословенный эликсир)

Одна из пещер приведет вас к двум монахиням, которые пожалуются, что какой-то кролик выпил их священный эликсир. Только вода из Оазиса поможет им приготовить новый. Снаружи вы столкнетесь с Николом. Так вот кто этот кролик! Элисиор оказал на торговца довольно странное действие. Теперь вам придется сражаться с ним.





Босс: Никколо

Никколо не наносит настолько сильных ударов, чтобы представлять серьезную опасность. Вы легко победите пьяного кролика.

Вернитесь внутрь. Монахини попросят принести немного воды из Оазиса.

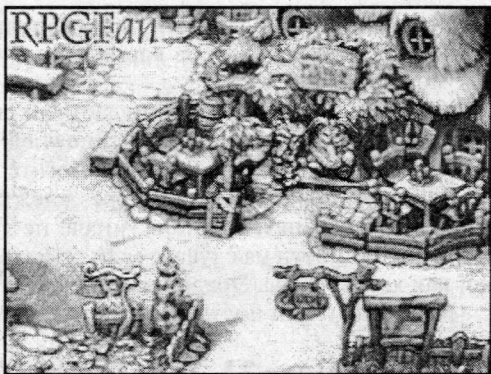
Отправляйтесь в Гео, поговорите с человеком за баром. Потом идите в Лумину. Найдите в западной части города бармена. Дважды ответьте ему «да», чтобы получить бочку. Теперь ваш путь лежит в Пустыню Дума. Оазис находится в восточной части местности. Сверните на запад, а потом на север. Бочонок наполнится сам, можете возвращаться в храм исцеления.

Приключение 33. The Lucky Clover (Клевер удачи)

В одиночку (без Зародыша и Лизы) идите в Домину. В баре поговорите с Элазулом. Парень присоединится к вам.

При выходе вы столкнетесь с Перл. После беседы дождитесь дня гнома и отправляйтесь в Гео.

В городе вы столкнетесь с Эсмеральдой. Если нет — выйдите и войдите еще раз. Доберитесь до бара и ждите дня джинна. Идите в школу, поговорите там с Эсмеральдой. Элазул предположит, что в день ундины или гнома Эсмеральда расскажет больше. Дождавшись нужного времени, вы найдете ее в библиотеке. Эсмеральда присоединится к вам. Мефианс преподает в день дриады, поговорите с ним. Поднимитесь в помещение над классной комнатой. Вам нужен драгоценный камень.



Идите в гостиницу, поговорите с трактирщиком. Он будет все отрицать, поэтому сначала обыщите дворец. Вернувшись в трактир, вы по-прежнему ничего не получите. Когда вы покинете город, Эсмеральда предложит еще раз переговорить с трактирщиком. Обыщите гостиницу. Третий камень у вас! Эсмеральда расскажет чайнику грустную историю. И тут появится Сандра. Похитительница сокровищ захватит Эсмеральду. Как только появится инспектор Бойд, бегите за Элазулом. Потом отправляйтесь во дворец. В подвале поговорите со статуей, и окажетесь на поле боя.

Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

Этот зверь немного сильнее, чем первый, вызванный Сандрой. Но Элазул настолько сильный боец, что вы этого не заметите.

Вы опоздали: Сандра снова успела сбежать. Статуя Диана даст вам Золота Визела. Вернитесь домой. Элазул захочет рассказать обо всем Перл, но не сможет.



Приключение 34. Cosmo (Космо)

После приключения «Клевер удачи» Элазул поведает вам, что Перл похищена. Помогите ему. Проследите, куда летит письмо. Скорее всего,

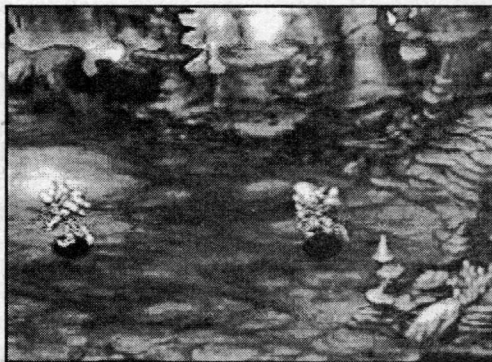


вам нужно идти в Пещеры Мекив. Идите на северо-восток и говорите со всеми, кого встретите. Скоро вы наткнетесь на Сандру и Перл. После недолгого разговора о джуми похитительница сокровищ набросится на Элазула и стащит у него камень.

Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

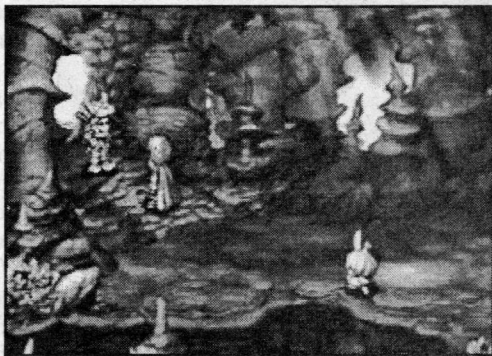
Перл, которую вы так бережно защищали в башне, вдруг станет самым сильным бойцом. Можете не принимать участия в сражении, а просто следить за ее атаками.

Когда битва закончится, Перл и Сандра покинут вас, а Элазула придет отправить домой. Некоторое время он не сможет участвовать в ваших похождениях.



Приключение 35. In Search of Faeries (Поиски фейри)

Отправляйтесь в Гроты Гато. Идите на север, в храм исцеления. В дальней комнате вы найдете Матильду. Поговорите с ней, Матильда попросит найти Даену. Идите в Заросшие Лесом Руины. На северо-западной дороге вы найдете Розииотти. Мудрец предположит, что поиски стоит продолжить на озере Килма. Идите на север и запад. Вы встретите Тоута. Он расскажет, что Даена собралась вступить в круг эльфов, чтобы стать фейри. Пройдите еще несколько экранов. Герой встретит Даену, но та убежит. Следуйте за ней на юго-запад и юг. Найдите двух фейри.



Ирвин и Даена поговорят с вами и исчезнут. Пройдите чуть дальше на юго-запад. Даена похищена эльфами.

Вернитесь к месту предыдущей встречи. Вас ждет босс.

Босс: Boreal Hound (Арктическая собака)

От молний босса почти невозможно увернуться. Когда он копит энергию, становиться псу за спину и атакуйте сразу после разряда.

Вы снова увидите Матильду. Расскажите ей про Даену.

Приключение 36. Niccolo's Business Unusual (Необычная профессия Никколо) часть 3

Отправляйтесь в Лумину. В лавке на севере найдите Никколо. Он хочет увидеть Фловирингов, способных передвигать предметы на расстоянии. Они жвут в Руинах Миндаса. Отправляйтесь туда.

Доберитесь до строения, в которое входили, выполняя миссию «Опасное чаепитие», и двигайтесь мимо. Ваш путь лежит на запад. По-





говорите с нижним фловерингом, потом со средним фловерингом. Выберите юго-западный путь. Скоро вы столкнетесь с фловерингом, которого Никколо хотел похитить, чтобы потом показывать за безумные деньги. Фловеринг успеет убежать и на этот раз вам ничего не достанется.

Приключение 37. Niccolo's Business Unusual (Необычная профессия Никколо) часть 4

Отправляйтесь в Гео. В баре, где встречались с Касиньей, вы найдете Никколо. Он попросит довести его до магазина Ваттса. Идите в Шахты Улкан, к месту где видели кузнеца. Никколо попытается обмануть хозяина на несколько луков. Войдите в пещеру и выйдите из нее. Отдайте шкуру гатора, найденную в одном из путешествий. Ничего не случится, правда, Никколо убежит, прихватив с собой часть товаров.

Приключение 38. Niccolo Calls it Quits? (Никколо называет это выходом?)

Отправляйтесь в Гео, войдите во Дворец Искусств. У его обитателей проблемы, похоже, они обанкротились. Хамсон и Скиппи задолжали Никколо десять миллиардов луков за лекарство для Кристи.

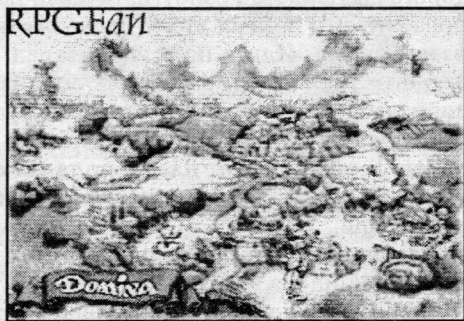
Идите в Полпоту. Вы найдете кролика в западной части города, на побережье. Похоже, Никколо ничего не помнит. Он должен присоединиться к вам, если вы пришли в одиночку. Если нет — поищите других приключений и вернитесь за бродячим торговцем в следующий раз. Когда Никколо согласится идти с вами, отправляйтесь в Гео.

Найдите охотников на прежнем месте. В первый раз кролик согласится дать лекарство бесплатно. Теперь идите в Домину. Никколо скажет: «Кто-то зовет меня» — и убежит. Вы снова отыщете его в Полпоте на западном берегу.

Теперь отправляйтесь в Гато. Прodelайте путь на запад и север, к гнезду птицы Канкун.

Никколо даст еще немного лекарства. Вернитесь к Кристи.

Еще раз доберитесь до гнезда. Поговорите с кроликом. Потом найдите его на любимом месте в Полпоте. Торговец пошлет вас во дворец в Гео. Пора вернуть долг, кролик получает Дворец Искусств, а Кристи и Сосерби становятся его управляющими.



Приключение 39. Pokhiel: Dream Teller (Похиэль: толкователь сновидений)

Войдите в Шахты Улкан. Выслушайте историю Похиэля и проследуйте за ним. Учитесь у него при каждой встрече, во второй раз ответьте: «да». Восстановите сознание Эскада, скажите ему, что вы на его стороне.



Приключение 40. The Path of the Blacksmith (Путь кузнеца)

Вернитесь домой и зайдите в мастерскую. Если вы выполнили задание Ваттса, он окажется внутри. Вы будете обучаться ремеслу кузнеца около трех недель. На прощанье Ваттс подарит вам серебро Лоранта.

Приключение 41. The Fallen Emperor (Свергнутый император)

Используйте Дрожащую Ложку, чтобы создать на карте Подземный Мир. Потом войдите в него. Не берите с собой помощника.

Вы встретите призрака. Подойдите к ужасной гробнице и голос предложит вам испытать силу. Вы увидите Ларка и Дракона из Драконилов. Соглашайтесь пройти испытание. Следуйте за Ларком, пока тот не скажет, что вам предстоит встретиться с Олбоном, мудрецом и хранителем мертвых. Он разрешит герою принять крещение огнем. Поговорите с призраком и идите в Палаты Крещения. Жара там достигает нескольких тысяч градусов. Но это не страшно: вы и так уже мертвы.

Пройдите несколько экранов вниз. Войдите в следующую багровую пещеру и спуститесь еще на несколько этажей. Единственный путь приведет героя на дно. Ларк спросит, готовы ли вы послужить его повелителю. Скажите, что да, и готовьтесь к бою.

Босс: Hitodama (Хитодама)

Это хитрый враг. Когда Хитодама материализуется, он бьет далеко, когда исчезает, в вас летят разряды его черной магии. Оставляйтесь в углу, чтобы спастись от атак.

Победив, вы окажетесь на Кафедре Вечного Огня. Дракониис предложит вам победить трех драконов. Ларк даст вам Череп-Светильник, очередной артефакт.



Приключение 42. Star-Crossed Lovers (Несчастливые влюбленные)

Отправляйтесь в Гроты Гато. Войдите в заднюю комнату храма исцеления. Даэна предложит Матильде добраться до Страны Фейри, чтобы продлить ее жизнь. Всю дорогу до Руин Миндаса вас будут защищать заклинания Матильды.

Там идите на запад. Вам придется решать головоломки флюверингов. На юго-западе вы встретите Никколо и вместе доберетесь до храма ветра. Сохраните игру и поднимайтесь вверх. Впереди ждут Эскад и Даэна. Сражаться придется, что бы вы не предпринимали.

Босс: Даэна

Справиться с ней совсем несложно. Главное, вовремя уклоняйтесь от быстрых атак.

После победы над Даэной вы еще раз поговорите с Матильдой и узнаете про Конец Света и Древнюю Войну.





Приключение 43. Heaven's Gate (Врата небес)

Выполнив предыдущее задание, вернитесь в Гато, в храм исцеления. Вы выслушаете еще одну историю про Конец Света и участие Ирвина в этом событии. Эскад хочет остановить Ирвина, Матильда дарит вам Брошь Любви.

Новый артефакт создаст Люсемию. Войдите туда. Длинный путь приведет вас наверх. На развилке сверните на восток и выйдите через Аллею.

Снаружи вы встретите Сельву. Поговорите и карабкайтесь наверх, скоро вы окажетесь в пещере «Разветвления древности».

У развилки сверните на северо-восток. Не обращайте внимания на предупреждения Сельвы, продолжайте свой путь.

Единственный путь приведет вас в Распад Судьбы. Впереди вы увидите Ирвина (или Даэну?). Пройдите на запад и поговорите со встречным. Ирвин превратится в огромного демона и нападет на вас.

Босс: Irwin (Ирвин)

Враг бросает в вас огненные шары и на время становится неуязвимым. Обязательно применяйте магию и специальные приемы.

После битвы Люсемиа начнет рушиться. Птица Канкун успеет подхватить вас. Увы, Матильда мертва. Но вы еще услышите голоса Ирвина и Матильды из Подземного Мира.

Приключение 44. The Guardian of Winds (Страж ветров)

Когда вы положите на карту мира Череп, появятся Северные Пики. Идите туда.

Внутри Ларк заметит женщину-дракона. Ее зовут Сьерра. После разговора идите за ней через вершины.

Вы окажетесь в Деревне Ветра. Вокруг много драконов, похожих на птиц. Побеседуйте с группой возле правого верхнего прохода. Когда Ларк распугает всех, продолжайте движение. Пройдите на север и восток два экрана. Скоро вы столкнетесь с первым боссом.



Босс: The Windcallers (Призывающий Ветер)

Берегитесь воздушных заклинаний. Отвечайте на них магией земли или мощными ударами.

Поднимитесь на пик. Не входите в проход, который закрывает статуя, иначе вам придется повторить восхождение.

Босс: The Windcallers (Призывающий Ветер)

Этот босс ничем не отличается от предыдущего.





Теперь идите на запад и сразитесь с третьим боссом на противоположной стороне. Подойдите к статуе. На этот раз она исчезнет. Продолжайте подъем. Одним выстрелом Ларк разгонит отряд Призывающих Ветер. Идите на запад.

Босс: Akravator (Акраватор)

Теперь все зависит от уровня, который вы успели получить к этому моменту. Это самый сильный босс из всех, с которыми вам приходилось встречаться. Он сыплет отвратительными заклинаниями и прекрасно блокирует многие ваши атаки. Старайтесь комбинировать два или несколько спецприемов. После победы Ларк даст вам Кость Дракона.

Приключение 45. The Field Trip (Путешествие по полям)

В Костяной Крепости, возникшей на карте из Кости Дракона, вы услышите про экспедицию, отправившуюся в поля из Магической Академии. Герой должен помочь одному из студентов найти три компонента. Это Волшебные Шкалы, Звездные Брызги и Серебряный Гриб. Вам достанется препарат, а потом семя.

Приключение 46. The Ghost of Nemesis (Призрак Немезиды)

Ларк поможет вам в этом путешествии. Идите в Полпоту. Найдите западный вход за магазинами. Вы столкнетесь с Томой и он расскажет вам про какое-то существо в Костяной Крепости. Отправляйтесь туда. Поговорите со студентами о странных звуках, доносящихся из цитадели. Идите на восток. Тома рассердится из-за того, что вы привели с собой дракона и уйдет.

Босс: Skeletal Soldier (Воин-скелет)

После сражения с Акраватором этот бой покажется вам совсем легким. Просто атакуйте самыми сильными ударами и заклинаниями.

Потом вам понадобится третий компаньон: монстр или голем. Вернитесь за ним домой и снова отправляйтесь в Костяную Крепость. Найдите вход в рот черепа и проникните внутрь. Впереди ловушка. Вы остались без спутников. Обойдите несколько экранов, наружу никак не выбраться.

В Зале Вертабра поговорите с пламенем или с черепом. Они помогут вам. Пробежитесь в секретную комнату и побеседуйте со статуей воина. Он откроет еще одну дверь и вы снова встретите своих спутников. Теперь двигайтесь по главному проходу. Нажмите на два переключателя и северная дверь откроется. Оказавшись в подъемнике, выберите третий этаж.

Босс: Sierra (Сьерра)

Это быстрый и сильный враг. Если голем или монстр, которого вы взяли с собой, не может справиться с Сьеррой, берегитесь. Используйте самые быстрые атаки и имейте в виду, у противника очень много жизненных полосок. Подберите ключ и вернитесь к лифту. Спуститесь на второй этаж, пройдите несколько экранов на запад и встретите Ларка. Поговорите с ним подольше.

Снова поднимитесь на третий этаж. Идите на запад к массивной лестнице. Поднимитесь к ней и окажетесь у моста. Скоро сюда придет чудовище, приносящее смерть.





Босс: The Deathbringer (Приносящий Смерть)

Это сильный враг, но двое союзников вам помогут. Главное, выбирайте самые мощные атаки. На следующем экране к востоку вас ждет новый бой.

Босс: Jajara (Джайара)

Возможно, это самый красивый босс во всей игре. К сожалению (или по счастью), его боевые показатели не соответствуют внешнему виду. Это еще не все — впереди финальный босс.



Босс: Jajara (Джайара) – вторая битва

Враг очень мощно атакует спиной, также берегитесь его ударов по потолку. Ларк долго будет говорить с героем, а потом отдаст артефакт Зеленый Тростник.

Приключение 47. The Dragon Princess (Драконья принцесса)

Это путешествие вы тоже проделаете вместе с Ларком. При помощи Зеленого Тростника вы создадите Белый Лес. Войдите в него, вам предстоит найти Вадиса, Белого Дракона. Доверьтесь инстинктам Ларка, он поведет героя правильным путем.

Вы окажетесь возле Древнего Древа. Там окажется Сьерра, рядом появится Вадис. Белый Дракон даст Ларку Камень Маны, надеясь, что тот скоро изменит свое мировоззрение. Вы получите немного Платины. У Вадиса есть какие-то планы на ваш счет, но сначала дракон захочет испытать силы героя.

Боссы: Vadise and Sierra (Вадис и Сьерра)

Вам придется сражаться против двух врагов. Хорошо, если рядом есть прихваченный из дома голем или монстр. Нижний индикатор жизни принадлежит Вадису. Верхний — Сьерре, но здоровья у нее гораздо больше чем кажется. Будьте осторожны, уклоняйтесь от огненного дыхания дракона и комбинированных ударов Сьерры. Проиграв, Вадис попросит вас следовать за Ларком.



Приключение 48. Diddle Had It! (У Диддла это было!)

Завершив поход в страну драконов, отправляйтесь в Лумину. Зайдите в бар и поговорите с Капеллой. Выйдите из города и вернитесь в него снова. Капелла убежит. Теперь вам пора в Подземный Мир.

По пути к вам может присоединиться Сьерра, но если вы хотите перейти к приключению «Семь мудрецов», лучше возьмите с собой Зародыша.

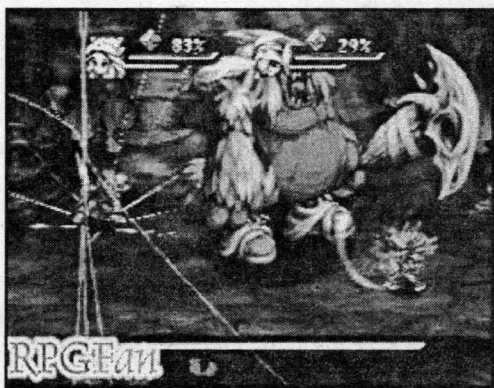
Чтобы войти, обследуйте гробницу. Спу-



ститесь на самое дно. Задача здесь — подняться наверх так, чтобы ни одна из теней не поймала вас. Если вы попадетесь, путешествие на поверхность придется начинать сначала. После самого длинного перехода вы найдете Дидла и Капеллу.

Босс: Ape Mummy (Мумия обезьяны)

Справиться с ней совсем не сложно. Мумия владеет несколькими удачными приемами и бросками, но это едва ли надолго задержит вас. После победы вы сразу окажетесь на поверхности.



Приключение 49. The Crimson Dragon (Багровый дракон)

Спуститесь в Подземный Мир. На поверхности Сьерра будет искать своего брата Ларка, возьмите ее с собой.

Отряд монстров нападет на вас, но Сьерра без труда разделается с ними. Спуститесь как можно глубже. На дне вы столкнетесь с Драконисом и Ларком. Когда брат Сьерры узнает, что был обманут, он захочет драться с врагом. Но Драконис превратит его в кентавра. Теперь сражаться придется вам.



Босс: Larc the Centaur (Ларк-кентавр)

Главное, следите за своим здоровьем и атакуйте со спины. Остальное получится само собой. После победы вы окажетесь перед Порталом Огня. **ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАПИШИТЕСЬ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИДТИ ДАЛЬШЕ.** Пока герой не выполнит миссию, он не сможет выбраться наружу. Войдите в Адский Дворец.

Босс: Zenoa (Зеноа)

Здесь от вас не потребуется ничего большего, чем в предыдущей битве. Когда враг упадет, Синий Кристалл разрушится и откроет вам доступ в несколько вертикальных коридоров.

Босс: (Небесный дракон)

Убить его трудно и это, пожалуй, все, что можно сказать о небесном драконе. Идите вниз и найдете следующего босса.

Босс: Land Dragon (Земной дракон)

Когда вы победите этого босса, все проходы откроются. Идите на четвертый этаж, через двойные двери, которые охраняют два призрака. В конце пути герой отыщет Дракониса.





Босс: Драконис

Это самый сильный босс во всей игре. Применяйте все, что только сможете, и будьте предельно осторожны. Вы победили. Драконы и мана возвращаются на землю. Но это еще не конец игры.

Приключение 50. The Cage of Dreams (Клетка сновидений)

Когда завершите все предыдущие задания, вернитесь домой. Вы увидите много спрутлингов. Сверните к мастерской. Там стоят Нунузак и Белла. Оказывается, Нунузак опасается новой войны Маны и отправляет всех спрутлингов в другое измерение. Выйдите наружу и увидите Похиэля. Он просит Нунузак освободить спрутлингов. Вам придется телепортироваться в другое измерение.

Оказавшись там, идите на юго-запад, потом выберите восточное направление. Встречный спрутлинг даст вам Меч Маны.



Приключение 51. Catchin' Lilipeas (Охота на лилиписов)



Вернитесь в Белый Лес. Там вас ждут старые знакомые Сосерби, Хамсон и Скиппи. Чтобы вернуть долг, они решили переловить редких существ, лилиписов. Ваша задача — спасти существ от охотников. Обнаружив бочонок или ловца, обследуйте их, пойманные лилиписы окажутся на свободе. Всего их пять. Трое в ловушках и двое у охотников.

Если вам нужна помощь, имейте в виду, Сьерра находится в нескольких экранах к юго-востоку от входа. Она с радостью присоединится к вам.

Приключение 52. Legend of Hamson, Legend of Skippie (Легенда Хамсона, легенда Скиппи)

Еще два задания вы получите от охотников. Войдите в деревню лилиписов, поговорите с местными жителями и преподобным Ноувеллом. Священник уйдет на запад. Проследовав за ним, вы увидите существо с птицей на голове. Это старейшина лилиписов. Следующая задача — разделиться с чудовищем.



Босс: Hegg Ant (Главенствующий муравей)

Это сильный, но очень медленный враг. Бейте его сзади самыми сильными ударами, оставайтесь у босса за спиной, когда он перейдет в наступление.



После победы старейшина даст вам платину. Вернитесь к Сосерби.

Приключение 53. Two Pearls (Две Перл)

Доберитесь до Башни Лейриса. Элазул должен быть там. Он не может найти Перл и нуждается в вашей помощи.

Путь через башню не стал легче. Поднимитесь по лестницам на седьмой этаж. Найдите двойные двери и воспользуйтесь кристаллом телепортаций, чтобы оказаться на десятом этаже. Лестницы приведут вас на одиннадцатый этаж. Войдите в Двери Судьбы. Имейте в виду, Элазул не сможет открыть их сам.

Внутри вы увидите сразу двух Перл. Саму принцессу и леди Блэкперл. Злодейка хочет принести девушку в жертву, чтобы спасти джуми.

Босс: Lady Blackpearl (леди Блэкперл)

Леди вооружена молотком средней тяжести. Будьте очень внимательны к ее ударам. Впрочем, справиться с боссом вдвоем не так трудно. А если с вами идет помощник (монстр или голем) — совсем просто. На прощанье леди Блэкперл скажет, что оставит принцессу в покое... на время.

Приключение 54. Alexandrite (Александрит)

После сражения в Башне Лейриса отправляйтесь в Домину. Элазул и Перл окажутся там. Элазул собирается в Гео, идите и вы туда.

Оказавшись в городе, доберитесь до Дворца Искусств и спуститесь в подвал. Вы найдете ключ. Поговорите со статуей Дианой, скажите, что у вас есть план. Потом встретитесь с Кристиной и Сосерби, вы узнаете, как вернуть статую к жизни.

Для этого вам необходимы три ключа. Идите в магазин инструментов и отыщите на первом этаже круглый стол. Там должен быть ключ. Потом идите в Академию, к Мефиансу. Он позволит вам обыскать кабинет. Ключ найдется на столе, справа. Последний ключ — под местом, где вы можете сохраняться, прямо на лестнице.

Вернитесь во Дворец Искусств. Прodelайте путь к Боевой Арене и подойдите к Диане. Статуя снова станет девушкой. Она расскажет вам про джуми, и тут, как обычно внезапно, появится Сандра. Похитительница камней поразит Диану и схватит ее драгоценность.

Приключение 55. Fluorite (Флюорит)

Вернитесь в Гео, зайдите в ювелирный магазин. Внезапно вы переместитесь в другое измерение.

Вы встретите Флорину, единственную из джуми, которая может плакать исцеляющими слезами. Чуть позже появится Белла. Вы получите задание избавить Флорину от дурных сновидений.

Теперь герой путешествует по черно-белому миру сновидений. Най-





жаться к боссу со спины, так, чтобы он не мог вас ударить.

После победы Элазул найдет Перл, а вы сможете вернуться в реальный мир. Страшные сны больше не будут мучить Флорину.

Приключение 56. Teardrop Crystal (Плачущий кристалл)

Закончив миссии «Александрит» и «Флюорит», вернитесь в Домену.

В северо-восточной части города вы найдете инспектора Бойда. Расскажите ему про Элазула и Перл, согласитесь найти в городе Гео заброшенный ювелирный магазин, где, возможно, остались следы похитительницы сокровищ. Добравшись до места, вы ничего не обнаружите, но снаружи вас будут ждать Элазул и Перл. Друзья помогут герою. В правой части магазина откройте яркий сундук, вы окажетесь в комнате Флорины. Перл снова превратится в леди Блэкперл. Вы узнаете много нового о ее трагическом прошлом и получите Жезл Джуми.

Флорина умирает. Вам с Перл или Элазулом предстоит отправиться в Город Беджевельд. Создать его на карте поможет Жезл Джуми.

Внутри пройдите по круговой дороге, начинающейся на севере. В каждом доме вы найдете сапфир, топаз, изумруд или рубин. У двойных дверей с двумя пьедесталами появится младший босс.

Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

Опять он! Драться с этим боссом не сложнее, чем раньше. В бою Перл превращается в леди Блэкперл, если вы выбрали этого спутника, девушка окажет вам серьезную поддержку.

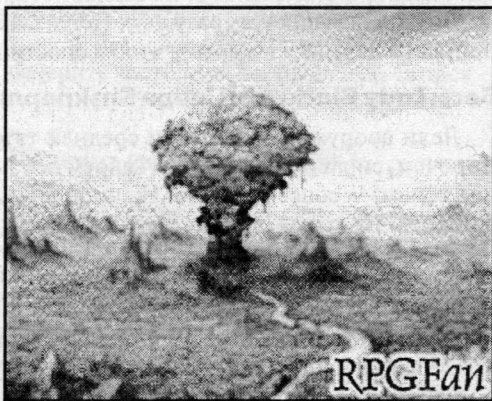
После победы опустите сапфир и топаз на пьедесталы. Двери откроются, вы можете попасть на следующий уровень.

Двигаясь по кругу, вы найдете аметист и аквамарин. Они помогут открыть следующую дверь. Внутри — очередной зверь.

дите Никколо и следуйте за ним. Вы столкнетесь с толпой рыб, поговорите с ними и идите дальше. Побеседуйте с кактусом, а потом с Никколо. Он возьмет вас к Леди Блэкперл и Элазулу. Один из разговоров с кроликом позволит герою добраться до псевдомедведей, второй — снова найти Элазула и леди Блэкперл. Идите на запад. Рано или поздно вы встретите Сандру. Как всегда, она скроется, оставив ювелирного зверя.

Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

Бой в мире снов отличается от привычного. Но вам по-прежнему нужно прибли-





Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

Разделаться с ним еще проще, чем с предыдущим.

Прежде чем продолжать путешествие, вернитесь на первый этаж и войдите во все двери. Если вы найдете несколько драгоценностей, возьмите их. Всего должно набраться семь камней.

Слева направо расположите красный, зеленый и синий. Дверь откроется. Еще раз вернитесь на первый этаж и возьмите камни соответствующих цветов.

Войдите на третий этаж. За белой дверью победите голема и возьмите белый камень. Впереди еще зверь.



Босс: Jewel Beast (Ювелирный зверь)

Этот босс немного сильнее, чем предыдущие два. На третьем этаже вы встретите Флорину и ювелира Алекс. Перл и Алекс обретут свои истинные сущности. Одна станет леди Блэкперл, другая — Александрой. Обратите внимание: имя Александра состоит из «Сандры» и «Алекс». Ювелир и похитительница камней — два воплощения одной личности. Берегитесь Повелителя Драгоценных Камней 999, оказывается, сокровища нужны были Сандре для того, чтобы спасти Флорину.

Босс: Lord of Jewels 999 (Повелитель Драгоценных Камней 999)

Конечно, это прекрасная возможность отдохнуть от надоевших ювелирных зверей, но чудовище оказывается слишком сильным. С Элазулом его фактически не победить, но мгновенные спецприемы леди Блэкперл помогут вам. Делайте героя невидимым и наносите самые сильные удары. Сандра жертвует последним камнем, чтобы довести их число до тысячи. Теперь создание завершено и перед вами последний босс.

Босс: Lord of Jewels 1000 (Повелитель Драгоценных Камней 1000)

Этот бой настолько же трудный, как предыдущий. Применяйте испытанные приемы, однажды приведшие вас к победе.

Вы сами превращаетесь в камень, но джуми спасают вас, создав из ваших слез Плачущий Камень. Возвращайтесь домой, поговорите с Лизой и Зародышем.

Приключение 57. The Seven Wisdoms (Семь мудрецов)

Обязательно возьмите на поиски семи служителей Маны Зародыша.

Розиотти: Идите в Джунгли и телепортируйтесь в Порошное Лесом Руины. На северо-западе вы найдете трон, а на нем мудреца.

Тутт: Идите на Озеро Килма. На севере, перед местом, где вы боролись с Глазом Горгоны, вас ждет второй мудрец.

Гаэус: На дороге Луона идите на восток. Скоро вы встретите Гаэуса.

Похиэль: Отправляйтесь в Шахты Улкан. На втором экране сверните в первый проход, ведущий на северо-запад. В конце пути вы найдете Похиэля, еще одного мудреца.





LEGEND OF MANA

Сельва: После приключения «Поиски фейри» вы сможете найти Сельву в Гротах гат-то. В следующий раз он окажется в Люсемии, за Аллеей.

Олбон: Идите в Подземный Мир тем же путем, что и в приключении «Свергнутый император». Вам не добраться туда, пока увы не выполните все задания Ларка.

Это всего шесть мудрецов. Увы, седьмой мертв. Поговорите с каждым из оставшихся и вернитесь домой. Не забудьте, что Зародыш все это время должен быть рядом.

Приключение 58. A Siren's Song (Песня сирены)

Выполнив все предыдущие задания, отправляйтесь в Полпоту. Возможно, вы встретите Тому. Если нет — продолжайте свое путешествие.

Идите в Люмину. Загляните в трактир, проделайте путь на запад и север, сверните в оружейную лавку. Тома и его рыцари ищут магазин, в котором продаются лампы. Вой-

дите в него. Вернитесь в Полпоту. Доберитесь до гостиницы на севере города, спуститесь по восточной лестнице. Слдаты хотят поймать Монику, но потом решают забрать вместо нее другую сирену. Отправляйтесь на западное побережье. Трое солдат строят планы поимки сирены. Немного поговорите с ними и идите на Побережье Мадора. Отправляйтесь по западной дорожке, у пещер сверните на север. Вы окажетесь у маяка.

Выслушайте все истории про сирен и затонувшие корабли. Найдите русалку Фламышу. Она сердится. Идите в правый конец экрана, но не покидайте его. Русалка нырнет, а вы сможете проникнуть за дверь, которую она охраняла. Если не получится, попробуйте еще раз.

Босс: Tropicallo (Тропикалло)

Еще один очень сильный босс. Если вам не справиться с ним самостоятельно, позовите на помощь леди Блэкперл. Вы найдете ее на третьем этаже замка джуми. Отрубленные части монстра сражаются с вами. Держитесь подальше от тех, которые победили. Они еще могут пустить смертоносную волну.

Враг побежден и Элли свободна.



Приключение 59. Gilbert: Resume for Love (Гилберт: Итог любви)

Отправляйтесь в Гео.

Во Дворце Искусств спуститесь в подвал. Вы увидите статую Гилберта. Даже окаменев, он говорит о Монике.



Поднимитесь по лестнице и побеседуйте с Сосерби. Он никак не может найти покупателя статуи Гилберта.

Идите в Шахты Улкан, воспользуйтесь дорогой псевдомедведей.

В пещере, на правом столе вы найдете книгу стихов. Почитайте их, тогда появится Роджер и выставит вас наружу. Вернитесь внутрь, спуститесь по лестнице до конца, пройдите на запад и войдите в северную дверь. В покинутой комнате стоит статуя Гилберта. Поговорите с несчастным и вернитесь на карту мира.

Отправляйтесь в Лумину, в магазин Моника. Внутри вы найдете хозяйку лавки, Элли и Фламышу. Внимательно выслушайте слова заклинания, способного снять с Гилберта заклинания Касины.

Вернитесь в Шахты Улкан, к статуе. Моника попросит вас помочь с заклинанием. Как только вы закончите, Гилберт оживет. Моника будет счастлива.



Приключение 60. Diddle Kidnapped? (Диддл похищен?)

В Домине идите на северо-восток, в храм Маны.

Вы столкнетесь с Роджером и его псевдомедведями. Отправляйтесь в парк. Медведи схватили Диддла, но забыли его инструмент. Один из похитителей вернется за ним.

Идите в Белый Лес. Выберите проход на запад и север. Обязательно говорите со всеми встречаемыми псевдомедведями, иначе окажетесь снаружи. Всего их должно быть шесть или семь.

В конце пути вы найдете Роджера, Диддла и Капеллу. Предводитель медведей натравит на вас чудовище.

Босс: Chimera Lord (Предводитель химер)

Не становитесь напротив монстра. Он бьет лазером, отнимающим много жизненных пунктов и превращающим вас в камень. Пользуйтесь специальными приемами только со спины. Если вам перед битвой удастся найти Сьерру, победить будет намного легче.

В конце Диддл заявит, что он был счастлив, когда его похитили.

Приключение 61. Rachel (Рашель)

Вы можете выполнить это задание, если в Домине поднимитесь по лестнице оружейной лавки и застанете там Марка и Рашель. Дождитесь дня гнома и вернитесь на это же место. Рашель исчезла, Марк вспоминает, что последнее время она много говорила о магии.

Отправляйтесь в Гео. В день саламандры войдите в подвальную библиотеку Академии Магии. Поговорите с присутствующими и вернитесь в Домину.

Правильные ответы

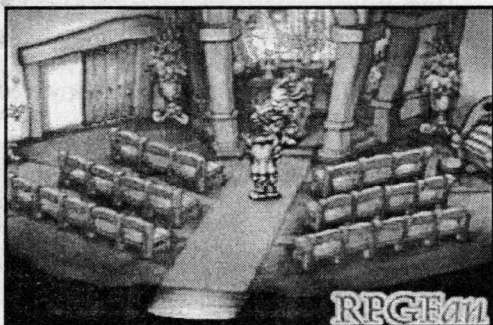
1. Earth with life...(земля и жизнь)
2. The ancient memories (древняя память)
3. Of Mother Earth fill (Мать-земля наполняется)
4. The truth that (истина это)
5. Of energy for all (энергия для всех)



LEGEND OF MANA

Рашель вернулась домой, но она сильно изменилась. Найдите мать девушки в магазине на рынке (дверь рядом с местом, где сидит гадалка). Поговорите с ней. Выйдите и вернитесь в оружейную лавку в день гнома. Еще раз побеседуйте с Рашелью. Потом снова доберитесь до матери девушки, если ее не окажется на рынке, дождитесь другого дня. Когда вы в последний раз войдете в дом Марка, там окажется Дуэль, мальчик-луковица.

Поднимитесь по лестнице и выслушайте удивительную историю о волшебстве.

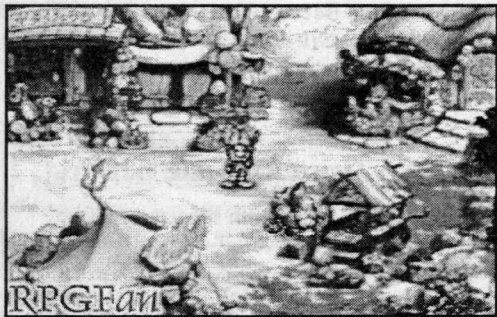


Приключение 62. Buried Treasure (Закопанные сокровища)

Это четвертое задание пиратов. Но сначала доберитесь до Побережья Мадора. По пути на восток постарайтесь ударить как можно больше крабов. Свенте на север, потом на запад. Путь будет долгим. Когда доберетесь до одинокого сварливого краба, возвращайтесь к карте мира.

На пиратском корабле найдите Рамтайгера, потом пройдите на запад, север и снова на запад, в каюту капитана. Согласитесь помочь ему. Капитан даст вам 15 монет.

На Побережье Мадора снова медведи. Дайте монету среднему псевдомедведю в восточной части экрана, и он уйдет. Пройдите несколько экранов к востоку и проникните в пещеру. Отдайте ближайшему псевдомедведю три монеты. Вы получите три бутылки. Отдайте одну в правом нижнем углу экрана и сможете пройти дальше. Единственный путь ведет на восток, к следующей группе медведей. Отдайте оставшиеся бутылки псевдомедведю, стоящему в круге света. Взамен вы получите две раковины. Идите на север. Получив раковину, медведь исчезнет.



Оказавшись снаружи, двигайтесь на запад и войдите в следующую пещеру. Отдайте оставшиеся раковины псевдомедведю, охраняющему северо-западный вход. Вы в сокровищнице, но Роджер не дремлет. Медведей, которые схватят вас, придется подкупить монетами капитана.

Вернитесь на корабль. Капитан даст вам еще одного краба и Серебро.

Заключительное Приключение. Legend of Mana (Легенда Маны)

Меч Маны позволит вам создать Дерево Маны. Отправляйтесь туда, внутри вас встретит Похиэль. Начинайте восхождение. Единственный путь защищают враги, но ведет он прямо к вершине.

Босс: Goddess of Mana (Богиня Маны)

Сражение будет очень длинным, но вы многому научились. Применяйте специальные приемы, бейте врага со спины. Мужайтесь, скоро начнется финальный ролик.