

Данила Стрелков

VAGRANT STORY

Советы по прохождению игры



Vagrant Story можно вполне заслуженно назвать одной из лучших ролевых игр последнего времени. Это и не удивительно, Square умеет делать игры. В этом эпохальном произведении идеально сочетается все: сюжет, боевая система, разнообразие инвентаря и магии, огромное количество противников и возможность проходить игру снова и снова, не теряя к ней интереса, а, наоборот, приобретая его.

Сразу стоит сказать, что Vagrant Story — очень длинная игра, поэтому привести ее полное прохождение можно лишь заняв весь журнал (чего никто не позволит сделать). В этих советах я постарался описать тактику борьбы с боссами, встречающимися при самом первом прохождении игры. Но начать, пожалуй, стоит не с них, а с нескольких пояснений по возможностям Эшли Райота.

Средства уничтожения

Каждое оружие в игре имеет ряд характеристик, которые развиваются по мере использования и о которых стоит сказать подробнее.

Во-первых, по мере того, как вы глушите оружием один из классов врагов, у этого лезвия растёт уровень повреждений против подобного класса. В игре всего 6 классов противников: **Human, Beast, Undead, Phantom, Dragon** и **Evil**. В информации по оружию отражается уровень дополнительного урона, наносимого каждому

из классов, в виде цифр (плюс сколько-то или минус сколько-то). Если где-то показатель растёт, то в другом месте он будет уменьшаться, причем я заметил, что смежный с используемым класс уменьшается медленнее остальных. Отсюда возникает мысль: вы можете носить с собой лишь 3 единицы вооружения, каждая из которых будет натренирована на 2 класса врагов, соответственно **Human/Beast, Undead/Phantom** и **Dragon/Evil**. Так и место экономите, и оружие менять реже приходится.

Во-вторых, существуют показатели дополнительных повреждений от силы одного из

магических элементов: Огонь, Вода, Земля, Воздух, Свет и Тьма. За этими показателями я особо не следил. Даже если они не велики, их можно повысить специальной магией или постановкой некоторых бриллиантов.

И, наконец, каждое оружие имеет атрибуты, которые иногда дают дополнительную выгоду при атаке в определенную часть тела: **Piercing, Edged** и **Blunt** (колющие, режущие и тяжелые тупые предметы).

Все эти характеристики и атрибуты необходимо брать во внимание при борьбе с раз-

личными классами противников, иначе можно потерять больше, чем приобрести.

Break Arts

Но и это еще не все. У **Ashley** есть великолепная особенность — он постоянно вспоминает боевые приемы из давно забытой жизни наемного убийцы. Для каждого типа оружия Эшли может вспомнить четыре ступени так называемых **Break Arts**. В чем же их смысл? **Break Arts** — полумагические атаки, выполняемые с помощью определенного типа оружия. Они не дают повышения риска, однако имеют неприятный побочный эффект — после исполнения любого такого приема Эшли теряет фиксированный объем здоровья. Радиус поражения у **Break Arts** значительно шире, чем у обычных атак. Иногда особо резкого противника можно достать только при помощи этих способностей.

Атакующие комбы и защитные возможности

После победы над Минотавром Эшли вспомнит еще одну приятную особенность — оказывается, он умеет комбинировать удары в длинные цепи, а также защищаться с использованием своих хорошо натренированных навыков.

В меню, вызываемом кнопкой , объявляется подменю, в котором можно назначить атакующие и защитные умения на три кнопки джойстика. Все что вам нужно будет делать это нажимать на них по очереди в определенные моменты атаки на противника или защиты от его нападения. Моменты эти отмечаются восклицательным знаком, но нажимать надо точно в момент его появления, но если не попали, не унывайте, игра вам будет говорить — поспешили вы или опоздали, так что можно будет потренироваться и научиться делать все вовремя. При защите вы сможете применить лишь одно умение за раз, а вот атакуя... В принципе количество цепочек в атакующих комбинациях неограниченно, единственная преграда — расчет момента нажатия на ту или иную кнопку. Но как и в случае с **Break Arts**, существует и оборотная сторона медали. С каждой новой цепочкой в комбе растет и риск, причем чем больше цепочек вы делаете, тем быстрее он повышается, а значит падает процент удачных попаданий, уменьшается наносимый урон и появляется возможность быть убитым одним критическим ударом противника. Если где-то прибедет, то где-то и убудет.

Типы Оружия

В игре существует девять различных типов оружия, которое вы можете использовать (плюс, конечно, можно биться голыми руками). Ниже я опишу каждый тип с его сильными и слабыми сторонами.

Кинжал (Dagger)

Тип: *piercing*, для одной руки.

Силен против восставших из мертвых, однако несколько слабее в борьбе с классами **Beast**, **Evil** и **Phantom**. Радиус атаки — 1-2.

Меч (Sword)

Тип: *edged/piercing*, для одной руки.

Очень эффективное оружие против классов **Beast** и **Human**, однако в случае борьбы с Драконами может подкачать. Радиус — 3-4.

Тяжелый Меч (Great Sword)

Тип: *edged*, двуручный.

Замечательная вещь для шинковки огнедышащих тварей, зато на остальных применять не стоит, можно найти и получше. Радиус — 6-7.

Топоры и Булавы (Axe and Mace)

Тип: *edged/blunt*, для одной руки.

Средненький тип вооружения, который в принципе можно использовать против любых противников. Вот только с мертвецами придется повозиться, тут такое оружие не очень действенно. Радиус — 3-4.

Тяжелый Топор (Great Axe)

Тип: *edged*, двуручный.

Обычный середнячок (не по объему повреждений, а по плюсам в борьбе с тем или иным классом), ничего примечательного в этом оружии нет. Радиус — 6-7.

Посох (Staff)

Тип: *blunt*, для одной руки.

Приличная вещь для борьбы с ходячими мертвецами, а вот на людей действует похуже. Радиус — 3-4.

Тяжелая булава (Heavy Mace)

Тип: *blunt*, двуручная.

Крушить людей такой ударной мощью одно удовольствие, а на всех остальных действует средненько (естественно, по сравнению с уроном людям). Радиус — 6-7.

Коньё (Polearm)

Тип: *piercing/blunt*, двуручное.

Неплохое подспорье в битве с классом **Dragon**, хорошо колет в голову. Все остальное на среднем уровне. Радиус — 7-8.

Арбалет (Crossbow)

Тип: *piercing/blunt*, двуручный.

Великолепная вещь для битвы со зверьем, особенно летающим, хотя можно использовать против других классов, учитывая замечательный радиус поражения. Радиус — 8-9.

Безоружный бой

Тип: *blunt*, одна рука.

Хуже некуда. Я даже не знаю, стоит ли вообще пользоваться кулаками, когда игра изобилует вооружением. Радиус — 1.

Все это очень хорошо, однако, пожалуй, самым интересным элементом игры являются...

Мастерские

В этих комнатах вы можете делать из находящихся у вас предметов новое оружие, броню и щиты. Все что от вас требуется — это разобрать на части имеющиеся у вас средства тотального уничтожения и потом соединить два металлических куска в новый. Количество комбинаций просто умопомрачительно, ни в одной игре я такого не видел. Этот процесс сразу затягивает, поскольку постоянно хочется получить что-то более мощное, более красивое. Кстати, можно ме-

нять не только вид оружия или доспехов и его тип, при перековке существует вероятность получить новый металл. По степени прочности и силы типы металла располагаются следующим образом: **Bronze** (самый слабый), **Iron**, **Hagane**, **Silver**, **Damascus** (еще есть **Leather** на доспехи и **Wood** на щиты). Все это можно переплавлять для получения новых средств разрушения живой и неживой материи. Правда, вот при первоначальном прохождении игры вы не сможете сделать себе лучший меч из **Damascus**, поскольку у вас не будет мастерской, в которой вы сможете плавить все материалы.

Собственно мастерских всего шесть и расположены они на разных уровнях игры:

Work of Art

Catacombs, зайти можно из *The Withered Spring*.

В самой первой мастерской можно работать со следующими материалами: **Wood**, **Leather**, **Bronze**.

The Magic Hammer

Town Centre West (северная сторона), войти в него можно из *The Rene Coastroad*.

Все для работы с **Bronze** и **Iron**. Именно в этой мастерской можно первый раз сделать себе оружие и доспехи из металла **Hagane**. Чем быстрее вы обзаведетесь таким типом вещей, тем лучше.

Keane's Crafts

The Keep, вход со стороны *The Warrior's Rest*.

В этой мастерской вы сможете поработать с **Bronze**, **Iron** и **Hagane**.

Junction Point

Town Centre East, зайти из *Rue Crimnade*.

Здесь есть инструменты для обработки **Wood**, **Leather**, **Bronze**, **Iron** и **Hagane**, вот только нужно иметь **Cattleya Sigil**, чтобы открыть дверь.

Metal Works

Town Centre East, вход со стороны *Rue Fisserano*.

Обработка **Silver** и **Damascus**.

Godhands

Undercity West, зайти из *Bite The Master's Wounds*.

Поработайте с **Wood**, **Leather**, **Bronze**, **Hagane**, **Silver** и **Damascus**, но только после первого прохождения игры.

Магия

Ну как ролевая игра может обходиться без магических способностей. Вот и Эшли дали возможность бить врагов не только оружием, но и различными видами заклинаний.

В игре присутствуют 4 класса заклинаний, каждый из которых служит своей функции.

Shaman — этот класс содержит в себе разнообразные лечащие и восстанавливающие заклинания. Возможно, именно ими вам придется пользоваться чаще всего.

Warlock — здесь есть все заклинания для создания мелких пакостей или, наоборот, помощи. Открыть магический замок, наслать



проклятье на врага или увеличить свою ловкость — все это может магия данного класса.

Enchanter — ваше оружие не наносит достаточно повреждений? Ваши доспехи не выдерживают магических атак? Тогда используйте заклинания из этого класса, они помогут.

Sorcerer — а вот здесь содержится атакующая мощь любого мага: молнии, метеоры, взрывы, да все что душе угодно. Кастуйте это на врага, и мало ему не покажется.

Ну а теперь пора перейти к главной части этого описания, а именно к тактике борьбы с самыми злыми и трудно убиваемыми врагами в игре — боссами.

ВВЕДЕНИЕ

The Manor Chapel

Тренировочный Босс: Wyvern

HP 83 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Fire Breath

Судя по торчащим отовсюду копиям, этой зверюге уже знатно досталось ото всех. Соответ-



ственно, это чудовище очень слабое и много ударов не вынесет, нескольких хороших ударов в область головы хватит для отправки его в мир иной. Да, и даже не надейтесь, что все остальные Виверны будут такими же слабыми, остальных до вас никто не кромсал.

WINE CELLAR

The Gallows

(вход из Blackmarket of Wines)

Босс: Minotaur

HP 275 / MP 5

Класс: Beast

Специальные атаки: Giga Rush

Получаете: Chamomile Sigil, Grimoire Guerir (Заклинание Shaman, Heal), Grimoire Debile (Заклинание Sorcerer, Degenerate)

Класс этого существа подразумевает использование оружия, которым вы били летучих мышей и волков. Огромная дубина Минотавра достанет вас в любой части комнаты, поэтому сразу бегите к нему и начинайте атаковать.

Даже вблизи вам с трудом будут удаваться попадания в другие части тела Минотавра, кроме ног. Однако у него на ногах самая мощная защита, поэтому старайтесь целиться в руки или в голову, в зависимости от того, каков процент попаданий. Если монстру удастся хорошо понизить ваше здоровье, используйте лечащий предмет (с атрибутом Cure), причем делайте это через клавишу **12**, так значительно быстрее.

На самом деле этот босс не такой и сложный, если вам удастся избежать его специальной атаки **Giga Rush**. Бейте его сильнее, и долго он не протянет.

The Hero's Winehall

(вход из The Greedy One's Den)

Босс: Dullahan

HP 180 / MP 30

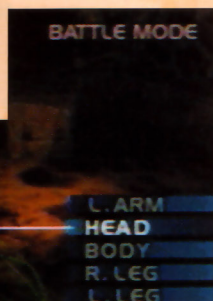
Класс: Evil

Специальные атаки: кастует Degenerate

Получаете: Elixir of Queens, Elixir of Mages, Grimoire Lux (Заклинание Warlock, Spirit Surge)

У этой ходячей консервной банки явные проблемы со средней частью корпуса (**abdomen**), однако все зависит от оружия, которым вы пользуетесь. При использовании оружия с атрибутом **Piercing** наносится больший ущерб, но процент удачных попаданий значительно ниже. Если вы не можете попасть в **abdomen**, бейте в любую часть тела, у консервных банок везде проблемы с колющими предметами.

Лучше не использовать комбы, если не проходит первый удар. При использовании комб очень быстро растет показатель риска (**RISK**), что приводит к получению большего урона от длинного меча **Dullahan'a** (помогают предметы, уменьшающие риск). Также неплохо попробовать **Impact Guard** в качестве защитной способности, это в два раза уменьшит повреждения (если, конечно, нажать кнопку в подходящий момент). Если



здоровье падает ниже середины, используйте магию Heal, благо она тратит мало MP.

CATACOMBS

The Beasts' Domain (вход из Hallway of Heroes)

Боссы: 2 Lizardmen

Lizardman 1

HP 240 / MP 25

Класс: Dragon

Получаете: Glaive (B), Knuckles (I), Grimoire Antidote (Закливание Shaman, Antidote), Elixir of Queens

Lizardman 2

HP 240 / MP 25

Класс: Dragon

Получаете: Spear (I), Cuirass (L), Lily Sigil
Специальные атаки: нет

Ничего сложного, просто бейте этим тварям в область головы и вы прикончите их довольно быстро. Старайтесь не выпускать их из радиуса действия вашего оружия и бейте, бейте, бейте...

SANCTUM

Hall Of Sacrilege (вход из Hallowed Hope)

Босс: Golem

HP 240 / MP 15

Класс: Evil

Магическая принадлежность: Земля (Earth)

Специальные атаки: Granite Punch

Получаете: Cure Bulb x 2, Elixir of Dragoons, Grimoire Ameliorer (Закливание Sorcerer, Prostaasia)

Здесь есть два варианта действий:

1. Заманите Голема к ступеням и бейте оттуда, так вы получите больше возможностей для прицеливания в различные части тела.
2. Просто бегите к нему сразу после начала боя и бейте по ногам и рукам. Долго он не протянет.

Старайтесь держаться к Голему как можно ближе, поскольку в этом случае он не использует магические атаки и просто бьет вас своими ручищами. Держите здоровье на приемлемом уровне и старайтесь не особо повышать показатель риска.

The Cleansing Chantry (вход из Advent Ground)

Босс: Dragon

HP 480 / MP 0

Класс: Dragon (с чего бы вдруг)

Специальные атаки: Thermal Breath, Tail Attack
Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Sages, Grimoire Analyse (Закливание Sorcerer, Analyze)

Несмотря на то, что драконы в основном вывают огнедышащими, этот не имеет магической принадлежности даже к Огню (Fire), а соответственно, и магия Воды (Water) не наносит против него дополнительного урона. Разумнее всего в данном случае использовать чисто физические атаки. У всех драконов слабыми местами являются голова и хвост, туда-то и надо метить. Стоит сказать, что оружие с атрибутом Piercing наносит дополнительный вред при ударе в голову Дракона, а Edged — в

хвост, правда, вот добраться до хвоста довольно проблематично, поскольку подлый дракон частенько прерывает ваш бег своей атакой, в результате чего вновь оказывается к вам лицом.

Вам вряд ли удастся убить эту тварь при помощи одной цепи комб, поэтому не используйте в одной атаке более 2-3 комб, а лучше просто бейте по одному разу. Если показатель риска сильно повысится, используйте предметы, понижающие его уровень, иначе вам несдобровать.

Постарайтесь держаться под головой этого дракона, в этом случае он не будет использовать свою магическую атаку огнем, поскольку вы ближе минимального радиуса, а все остальные его атаки наносят относительно небольшой урон, и тот только физического плана.

Также постарайтесь уменьшать вред от Tail Attack при помощи защиты Impact Guard, только нажимать соответствующую клавишу надо не в момент, когда хвост пронесется над вашей головой, а когда он делает небольшой виток и опускается прямо на вас. Правильное нажатие приведет к уменьшению довольно большого вреда. Для справки, этой защитной способностью вам придется довольно часто пользоваться на протяжении всей игры.

TOWN CENTRE WEST (Северный берег)

Tircolas Flow (вход из Rue Mal Falde)

Боссы: Father Duane, Sarjik и Bejart

Класс: Human

Специальные атаки: Poison Mist (Duane)

Father Duane, Crimson Blade cleric lieutenant

HP 250 / MP 100

Получаете: 'Magnolia Frau' (S) Wizard Staff, Wizard Robe, Crimson Key, Grimoire Demolir (Закливание Warlock, Explosion), Grimoire Clef (Закливание Sorcerer, Unlock)

Sarjik, Crimson Blade swordsman

HP 180 / MP 70

Получаете: Rapier (I), Mana Root x 3

Bejart, Crimson Blade halberdier

HP 190 / MP 55

Получаете: Guisarme (B), Cure Root x 3

Противники здесь поступают довольно умно:

Sarjik и Bejart подбегает, делают по одному удару и отходят, а Duane держится на достаточно большом расстоянии и использует заклинания. Тактика убийства данных индивидов предельно проста, сначала заманите вниз мечников и там их разделайте по одному (к этому моменту у меня была в наличии атакующая способность к парализации, которую я с радостью включал в цепь комбинаций). Затем поднимитесь вверх и прикончите Duane несколькими комбинациями ударов. Кстати, он будет использовать заклинание Poison, так что либо лечитесь, либо добивайте его пока действует яд. Главное не допускать критического понижения здоровья.



ABANDONED MINES B1

The Battle's Beginning (вход из The Suicide King)

Босс: Wyvern

HP 340 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Fire Breath

Получаете: Hyacinth Sigil, Cure Tonic, Grimoire Ignifuge (Закливание Enchanter, Pyro Guard)

Стоит сказать, что эта тварь, в отличие от остальных представителей данного класса, менее устойчива к оружию с атрибутом Blunt. Однако это не означает, что ее трудно убить другими типами лезвий. Действуйте так же, как вы поступали с предыдущими крылатыми врагами — бейте в голову или хвост. Будет трудно, но никто и не обещал легкой прогулки.

The Smeltry (вход из Everwant Passage)

Босс: Fire Elemental

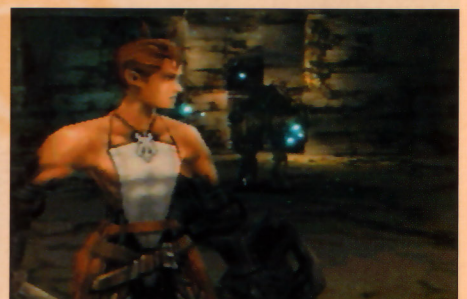
HP 320 / MP 140

Класс: Phantom

Специальные атаки: Fireball

Получаете: Grimoire Flamme (Закливание Warlock, Flame Sphere), Elixir of Queens, Mana Tonic

Наденьте Salamander Ring для повышения сопротивляемости Огню (Fire) и, соответственно, Fireball'ам. На оружие необходимо прикрепить бриллиант Undine Jasper, что даст дополнительную силу Воды (Water) и увеличенную мощь против Огненных существ. В дополнение к этому используйте заклинание Frost Fusion из раздела Enchanter, чтобы дать оружию еще больше мощи. И не забывайте, что всегда необходимо кастовать заклинание Analyse для определения слабых сторон противника. Выбирайте цель для атаки в соответствии с результатами анализа — найдите баланс между объемом наносимого





урона и процентным показателем удачных попаданий.

Traitor's Parting (вход из Pray To The Mineral Gods)

Босс: Ogre

HP 540 / MP 35

Класс: Beast

Специальные атаки: использует заклинание Degenerate

Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Kings, Grimoire Rempart (Заклинание Enchanter, Terra Guard)

Не смотрите на то, что это чудо похоже на гуманоида, сразу доставайте оружие против зверей (Beast) и на всякий случай используйте на себя заклинание Prostaia для повышения защитных и атакующих качеств.

Огре очень быстро передвигается, его тактика проста до безобразия — сблизиться, ударить и быстро выйти из зоны поражения. Рекомендуем несколько раз долбануть его со всего маху по ногам, чтобы уполонинить скорость перемещения. После этого метьте в голову и руки, именно эти части тела Огре наиболее уязвимы. Да, и не пытайтесь крутить против него комбы, он к ним крайне устойчив, и вы скоро заметите, что постоянно промахиваетесь уже на второй цепи комбинации. Лучше бить отдельными ударами или Break Arts. Чем быстрее вы его завалите, тем лучше.

UNDERCITY WEST

Underdark Fishmarket

Босс: Giant Crab

HP 420 / MP 0

Класс: Beast

Магическая принадлежность: Вода (Water)

Специальная атака: Aqua Bubble



Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Queens, Grimoire Sylphe (Заклинание Enchanter, Luft Fusion)

Для начала вставьте Undine Jasper в щит. Этот краб-переросток очень не любит все, что касается Огня, однако не стоит утруждать себя применением Flame Sphere, поскольку туша этого монстра очень большая, и вы не сможете повредить больше 2-х частей за раз. Также наблюдается небольшая слабость против магии Воздуха (Air), поэтому Break Arts категорий Огня, Воздуха и Молний (lightning) будут наносить очень ощутимый урон.

Оружием с атрибутом Blunt хорошо бить краба по панцирю, а вот Piercing больше всего годится для его разросшегося рта.

Чуть было не забыл, если на вас надето кольцо Salamander Ring, вам лучше его побыстрее снять, иначе крабовое заклинание Aqua Bubble будет существенно портить вам настроение.

SNOWFLY FOREST

Return to the Land (вход из Fluttering Hope)

Босс: Earth Dragon

HP 510 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Acid Breath, Tail Attack

Получаете: Bronze Key, Grimoire Parebrise (Заклинание Enchanter, Aero Guard), Vera Potion

Похоже, тут создатели игры переборщили с бронированием монстра. Этот дракон получает очень мало повреждений от любых видов оружия, и на него плохо действуют атаки Воздуха и Молнии, хотя его магическая принадлежность заявлена как Земля (Earth). Опять же оружием с Piercing эффективнее бить его по голове, а с Edged — по хвосту. Магия Earth Dragon значительно сильнее, чем у встречавшихся ранее на этом уровне Василисков. Выбор остается за вами: либо используйте защиту Terra Guard для уменьшения наносимого Драконом вреда, либо применяйте Luft Fusion в попытке быстро его прикончить. В любом случае используйте одно из заклинаний и вдобавок пытайтесь уменьшать урон от Acid Breath при помощи способности Terra Ward.



Hewn From Nature (вход из The Secret Path)

Сидни в этой битве ваш друг, а не враг, поэтому концентрируйте внимание на Grissom'e и вызванном им хранителе.

Босс: Father Grissom, Crimson Blade cleric commander

HP 350 / MP 100

Класс: Human

Специальные атаки: Очень много заклинаний

Получаете: 'Shillelagh' (H) Wizard Staff, Swan Song accessory, Grimoire Annuler (Заклинание Sorcerer, Magic Ward), Grimoire Gnome (Заклинание Enchanter, Soil Fusion)

Если сможете, используйте против Гриссома комбинации с высасыванием маны или оглушением, поскольку если он начнет читать заклинания, вам мало не покажется. Его физические атаки очень слабы, парню пришлось пожертвовать силой ради магии. Чем быстрее вы прикончите его, тем лучше для вас.

Босс: Dark Crusader

HP 380 / MP 80

Класс: Evil

Специальные атаки: Prostaia, Degenerate, Tarnish

Получаете: 'Angel Wing' (H) Katana, Grimoire Deteriorer (Заклинание Sorcerer, Tarnish), Elixir of Queens

Этот ходячий кусок брони будет постоянно использовать заклинание Prostaia на себя и Гриссома перед тем, как атаковать вас своим огромным мечом (а силищи у него полно, все-таки держит двуручную катану одной рукой). Против него лучше всего использовать Break Arts и магию Воздуха, похоже, именно от них он получает максимальные повреждения. Есть и другой путь — бить оружием с Piercing в область abdomen, однако это очень рискованный тип атаки, можно не достичь цели.

Партнер: Sydney Losstarot

HP ??? / MP ???

Сидни сражается на вашей стороне, если, конечно, вообще можно сказать, что он сражается. Он будет постоянно использовать на вас магию Prostaia и Heal, что, несомненно, помогает и в некотором роде облегчает задачу. Им также можно пользоваться как живым щитом для отражения атак Крестоносца.

THE KEEP

Мини-босс: Jan Rosencrantz, бывший Рискбрэкер





HP 400 / MP 100

Класс: Human

Специальные атаки: Break Art (Vile Scar, Cherry Ronde)

Против данного противника не будет работать большинство комбинаций и магических атак, так что даже не пытайтесь проводить что-либо суперкрасивое. Это обычная дуэль двух Рискбрэкеров, поэтому берите лучшее оружие с самым высоким показателем атаки против людей и Розенкранца своими Break Art и небольшими комбами с упором на повреждения. Учтите, что этот гадский гад может подлечивать себя заклинанием Heal. Все что вам надо сделать, это нанести определенный уровень повреждений противнику, тогда он тихо мирно уйдет, правда, ничего после себя не оставив. Кстати, если будете пытаться использовать против него заклинание Analyze, никогда не попадете, он к нему устойчив.

IRON MAIDEN B1

Spanish Tickler (вход из The Whirligig)

Босс: Wyvern Knight

HP 520 / MP 0

Класс: Dragon

Специальная атака: Flame Breath

Получаете: Elixir of Dragoons, Elixir of Queens, Chest Key

Магических атак у этого существа нет, хотя оно обладает очень высоким уровнем INT (150 очков это совсем не мало), отсюда и высокая сопротивляемость всем видам заклинаний. Лучшее, что можно придумать, это атаковать при помощи грубой физической силы, используя самое мощное оружие. Оружие с атрибутом Blunt наиболее хорошо подходит для атак в голову, тогда как Edged наносит большие повреждения шее и торсу. Если у вас в запасе есть что-либо типа копья, вам есть смысл попытать счастья в атаках на хвост противника, ибо там располагается слабое место против лезвий с Piercing.

Burial (вход из Bootikens)

Босс: Iron Golem

HP 420 / MP 0

Класс: Evil

Специальная атака: Granite Punch

Получаете: Columbine Sigil, Elixir of Dragoons

Этот вариант семейства Големов не должен доставить вам никаких хлопот. У него в запасе не появилось никаких новых атак, единственное, чем он может похвастаться, это более мощной защитой.

Берите в руки оружие с атрибутом Blunt, используйте Break Art и магию Воздуха, и все должно закончиться благополучно.

UNDERCITY WEST

Fear of the Fall (вход из The Cornered Savage, City Walls East)

Босс: Dark Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Dark Chant

Получаете: Cattleya Sigil, Grimoire Meteor (Заклинание Warlock, Meteor)

На этого Элементала почти не действует оружие с атрибутом Piercing, и уж тем более он устойчив к Черной (Dark) магии и оружию такого же типа. Лучше всего использовать Break Art с принадлежностью к Свету (Light), например, Spirit Surge. Можно, конечно, надеяться на грубую физическую силу и просто взять оружие против сил Тьмы, но для этого у вас должны быть просто отличные показатели по физическому урону.

ABANDONED MINES B2

The Miner's End (вход из Gambler's Passage)

Босс: Air Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Lightning Bolt

Получаете: Grimoire Foudre (Заклинание Warlock, Thunderburst), Mana Bulb

Используйте Soil Fusion для нанесения значительных повреждений этому существу. Если у вас есть бриллианты со словами Gnome и Sylph в их названиях, то обязательно вставьте их в оружие и щит соответственно. Этот Элементал будет постоянно кидать в вас своим заклинанием Lightning Bolt, поэтому вам надлежит поста-

вить на одну из кнопок защитное умение Windbreak и использовать его как можно чаще, иначе вам грозят серьезные повреждения и скорая отправка туда, откуда возвращаются только при помощи меню Load Game.

Tomb of the Reborn (вход из Fool's Gold, Fool's Loss)

Босс: Earth Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Vulcan Lance

Получаете: Grimoire Gaea (Заклинание Warlock, Gaea Strike)

Вам лучше надеть Gnome Bracelet для получения лучшей защиты. Придется выбирать между хорошей защитой в виде Terra Guard и хорошей атакой с применением Luft Fusion, однако я бы посоветовал побыстрее прикончить этого элементала — меньше здоровья положите. Кстати, есть возможность испытать на нем такую замечательную вещь, как ваше заклинание первого уровня Thunderburst, которое так услужливо оставил вам предыдущий Элементал. Помимо Thunderburst'a, используйте различные Break Art с принадлежностью к Воздуху, а уж потом входите в свои излюбленные комбы.

Dining in Darkness (вход из Bandits' Hollow)

Босс: Sky Dragon

HP 675 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Tail Attack, Thunder Breath

Получаете: Tearose Sigil, Grimoire Demance (Заклинание Warlock, Drain Mind), Elixir of Queens



Не забудьте снять **Gnome Bracelet**, иначе мало не покажется. Вместо него советую надеть **Sylphid Ring**, которое очень даже поможет. Используйте оружие с **Piercing** для причесывания головы Дракона или с **Edged** — для подрезания хвоста. Неплохо бы еще украсить ваше оружие бриллиантом **Dragonite** и для верности наколдовать заклинание **Soil Fusion**. Против магической атаки **Thunder Breath** лучше всего себя показало защитное умение **Windbreak**, которое уменьшает повреждения ровно в 2 раза. Постарайтесь не входить в длинные комбы, иначе ваш уровень риска резко повысится, и вы можете получить колоссальные повреждения от единичных ударов босса.

UNDERCITY EAST

Place of Free Words (вход из Hall To A New World)

мент остановить биение сердца Рискбрэка. Единственное, что радует, Гарпия использует **Banish** только в случае, когда ее HP очень малы. Старайтесь не оставлять Гарпию при смерти, если взялись, то добивайте до конца, иначе конец может наступить вам.

Bazaar of the Bizarre (вход из Place of Free Words)

Босс: *Lich*
HP 130 / MP 110
Класс: *Evil*
Специальные атаки: все виды магии
Получаете: *Summoner Baton (I), Agales' Chain, Eulelia Sigil, Mana Tonic, Elixir of Mages*
Призовая способность: *Телепортация (Teleport)*

Тихое мирное начало боя не предвещает

вать бить Лича в момент его очередного появления в одной из точек телепортации, то вероятнее всего сможете его победить малой кровью.

Gemsword Blackmarket (вход из A Knight Sells His Sword)

Босс: *Nightstalker*
HP 260 / MP 110
Класс: *Evil*
Специальные атаки: *Solid Shock, Заклинания класса Sorcery*
Получаете: *Melissa Sigil, Grimoire Eclairer (Заклинание Sorcerer, Enlighten), Angelic Paeon*

Ходячая броня, усовершенствованный вариант. Эта гадость характеризуется отличными показателями брони, так что не стоит ждать нанесения громадных повреждений вашим оружием. Он очень любит пробовать



Мини-босс: *Harpy*
HP 210 / MP 160
Класс: *Beast*
Магическая принадлежность: *Тьма (Dark)*
Специальные атаки: *Blasphemous Howl, Banish (!!!), Devitalise*
Получаете: *Grimoire Intensite (Заклинание Enchanter, Herakles), Angelic Paeon x 5, Cure Tonic*

Вроде бы Гарпия принадлежит к классу мини-боссов и не обладает большой физической силой и достойным количеством HP, однако за такой внешностью скрываются воистину смертоносные свойства.

Во-первых, эта гадость периодически использует на вас заклинание **Blasphemous Howl**, которое приводит к Проклятию (**Curse**), в результате чего все ваши характеристики падают до определенной черты. Лечится это либо заклинанием **Blessing**, которое дается ближе к концу игры, либо при помощи предмета **Angelic Paeon**, который с Гарпий, собственно, и подбирается.

Во-вторых, Гарпия владеет заклинанием **Banish**, которое не просто так обозвали «заклинанием смерти». Если ваш уровень риска высок или если, не дай Бог, у вас высок показатель принадлежности к Свету (**Light**), это заклинание способно в один мо-

больших сложностей, однако стоит начать медлить, как Лич станет просто засыпать вас магией, причем той, которая поражает сразу несколько частей тела. Самому Личу магические атаки не страшны, так что не утруждайте себя чтением мощных заклинаний, хотя, возможно, вы и не сможете этого делать, т.к. на вас сразу используют заклинание **Silence**. Все что от вас требуется — вовремя себя подлечивать, сконцентрироваться и постараться не сдохнуть. И еще эта подлая тварь, восставшая из мертвых, обладает способностью телепортации, что сильно осложняет проведение подряд нескольких достойных физических атак. Все это выводит Лича в разряд самых смертоносных противников в **Vagrant Story**. Если вы позволите показателю риска подняться достаточно высоко, вы очень быстро будете поджарены самыми современными методами магии и колдовства.

Единственное слабое звено в защите этого Лича — неустойчивость к физическим атакам. Вставляйте в оружие бриллианты **Talos Feldspar** и **Titan Malachite** и бейте Лича в голову или в руки, поскольку вся его броня на этих частях тела служит лишь поднятию параметра **INT**. Также старайтесь перехватывать магические атаки при помощи защитных умений, чтобы значительно уменьшить наносимый ими вред. Если вы будете успе-

на вас свое мощное заклинание **Solid Shock**, так что постоянно используйте на себя **Magic Ward** для отражения такой атаки (в принципе **Solid Shock** наносит урон и физического плана, поэтому можно уменьшать повреждения защитными умениями). Неплохим ходом является постоянное чтение заклинаний **Herakles** и **Prostasia** для блокировки того, что он на вас кидает. В моем случае дошло до того, что он постоянно кастовал на меня вредные заклинания и не бил меня мечом, а мне оставалось только заблокировать эффект своей магией и потихоньку разобрать его на запчасти. Еще можно кастовать на него **Degenerate** и **Tarnish**, вот только имейте ввиду, что сразу за этим надо атаковать, иначе он быстро снимет с себя магический эффект ваших заклятий при помощи своей магии или предметов **Snowfly Draughts**, которых у него огромное количество.

UNDERCITY EAST входя из CITY WALLS NORTH

The Greengrocer's Stair на пути обратно

Боссы: *Lady Neesa* и *Sir Tieger*
HP: неизвестно / MP неизвестно (в сумме порядка 800 HP)
Класс: *Human*
Магическая принадлежность: *Огонь (Fire)*

(Ha Neesa надето кольцо *Salamander Ring*), Вода (*Water*) (*Tieger* обзавелся *Undine Bracelet*).

Специальные атаки: Разнообразные *Break Art*, лечащие и восстанавливающие заклинания.

Все что от вас требуется это положить одного из противников, тогда они признают свое поражение и смотаются. По всей видимости, нужно нанести порядка 800 очков урона для победы.

Настоятельно рекомендую использовать *Magic Ward* для отражения магических атак, так будет много легче сражаться. Для лечения можете использовать как магию, так и лечащие предметы, которых у вас должно быть уже достаточно много.

Больших проблем у вас возникнуть не должно, поскольку класс этих противников, а именно *Human*, подразумевает использование оружия, которое вы без сомнения уже очень хорошо прокачали (у меня к этому моменту был *Silver Shamshir* собственной сборки с гордым названием *Ultimatum* и параметрами: *Human 73, Physical 35*). Старайтесь больше использовать *Break Art* и магию для поддержания риска на минимально возможном уровне, однако если можете слепить комбы из цепочек с вытягиванием маны или вводом в состояние *Silent*, выводите противников на чисто физический бой, что, несомненно, значительно упрощает дело. А уж если пройдет вариант с парализацией, то бой можно считать практически выигранным. У них еще есть небольшая слабость к магии определенных элементов, но лично я не увлекался экспериментами и просто бил их мечом так, чтобы наверняка.

Обидно, что не будет фактической победы и полагающихся призов, единственное, чего вы добьетесь этим боем, это возможность пройти дальше.

LIMESTONE QUARRY

Dream Of The Holy Land (вход из *Dark Abhors Light*)

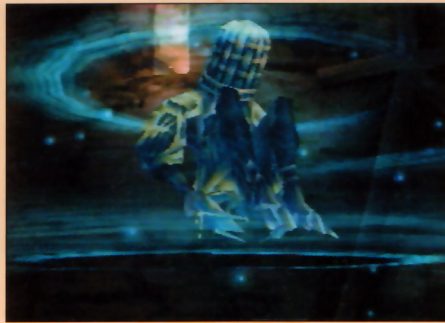
Босс: *Water Elemental*

380 HP / 160 MP

Класс: *Phantom*

Специальная атака: *Aqua Blast*

Получаете: *Grimoire Avalanche* (Заклинание *Warlock, Avalanche*), *Elixir of Sages*, *Acolyte's Nostrum*



Сразу стоит надеть на себя *Undine Bracelet* и вставить в щит *Undine Jasper*. Совершенно понятно, что оружие с высоким показателем *Phantom* подойдет в этом случае больше всего, однако для пущей верности можно добавить в него *Salamander Ruby* и заодно прочитывать заклинание *Spark Fusion* для максимизации мощи.

Используемая Элементом атака *Aqua Blast* наносит повреждения только одной части тела, поэтому можно легко уменьшить повреждения при помощи защитного умения *Aqua Ward*. Самим вам стоит попробовать использование заклинания *Flame Sphere*, которое при умелой постановке может нанести значительные повреждения разным частям «элементарного» тельца. Желательно, как и всегда, держать уровень риска низким, однако даже при его завышении вы вполне можете отражать атаки и выживать, главное не забывайте лечить себя до уровня 2/3 здоровья.

Torture Without End (вход из *Stone and Sulphurous Fire*)

Босс: *Ogre Lord*

HP 560 / MP 110

Класс: *Beast*

Специальные атаки: *Tornado*, может кастовать *Degenerate*, *Surging Balm*

Получаете: *Shiavona (I)* с *Power Palm*, *Braveheart*, *Morlock Jet*, *Agales' Chain*, *Elixir of Queens*, *Mana Tonic x 3*, *Cure Potion*

Свое *Tornado* он использует довольно редко, в основном он будет кастовать на вас *Degenerate* и убегать. Вам нужно просто использовать заклинание *Herakles* для избавления от негативного эффекта. Лучше всего как можно быстрее лишить его магической силы при помощи заклинания *Drain Mind*, поскольку против комб он крайне устойчив, и вам просто



не удастся дойти до нужной цепочки.

В лихом физическом бою его меч наносит вам ощутимые повреждения, но можно не дать ему его использовать, если постоянно заставлять повторять вредные заклинания. Чаше кастуйте контрзаклинания, и он будет так занят своей магией, что совсем забудет про меч, а вы, не теряя времени, бейте его с любым *Break Art*.

Hall of the Wage Paying (вход из *Dust Shall Eat The Days*)

Босс: *Snow Dragon*

HP 720 / MP 0

Класс: *Dragon*

Специальные атаки: *Tail Attack*, *Frost Breath*

Получаете: *Grimoire Barrer* (Заклинание *Enchanter, Aqua Guard*), *Panacea*, *Elixir of Queens*

Повторение — мать учения. С этим драконом все абсолютно так же, как и с предыдущими: *Piercing* для хвоста или *Egged* для головы. Пробовать *Flame Sphere* не имеет смысла, поскольку Дракон большой и повреждения поймут лишь одной части тела, так что просто повышайте свою защиту от магии Воды и давайте оружию дополнительные свойства Огня. Если на оружии осталось место для еще одного камня, то смело вставляйте *Dragonite* и рубите Дракона изо всех сил. Стоит ли напоминать, что чем ближе вы к нему, тем лучше.

TEMPLE OF KILTIA

Hall of Prayer (вход из *The Dark Coast*)

Мини-босс: *Last Crusader*

HP 480 / MP 240

Класс: *Evil*



Специальные атаки: Заклинания класса *Sorcery*

Получаете: *Agria's Balm accessory*, *Grimoire Purifier* (Заклинание *Shaman*, *Clearance*), *Alchemist's Reagent* x 3

Последний представитель расы металлических упаковок держит одной рукой огромных размеров *Damascus Rhomphaia*, так что старайтесь держать риск низким, иначе один его удар будет сносить больше половины вашей жизненной энергии. Если вы собираетесь отражать его атаки, то имейте в виду, что у него их 2 типа: медленный режущий удар и быстрый выпад, так что точнее рассчитывайте время нажатия кнопки.

Несмотря на то, что противник может кастовать заклинания, его уровень **INT** достаточно низок, так что вы вполне можете поджаривать его своими магическими атаками. Можно действовать по следующей схеме: кастуйте на Крестоносца *Degenerate* и *Tamish*, затем сразу *Silence*, чтобы он не мог снять действие магии

быком и вбивайте в его тупую голову мысль о его быстром поражении. Если правильно использовать наличествующие **Break Arts**, то все должно закончиться быстро и без особых проблем.

Chamber Of Reason (вход из Those Who Fear The Light)

Босс: *Kali*

HP 500 / **MP** 500

Класс: *Human*

Специальные атаки: *Raven Eye (poison)*, *Caesar's Thrust (paralysis)*

Кали очень устойчива к магии, особенно к заклинаниям с множественными точками повреждений, однако физические атаки способны отравить ее в мир иной очень быстро, причем использовать можно любой тип оружия.

Берите лезвие, которым вы щекотали всех рыцарей, лепите на него бриллиант *Haeris*, одевайте *Titan's Ring* и идите в атаку. С таким обмундированием вы будете наносить макси-

Fusion для облегчения задачи (только учтите, что в случае недостаточности природной защиты от Воды, вам лучше отказаться от **Spark Fusion** в пользу магической защиты). Да, и еще, лучше не используйте оружие с **Edged**, Марид к нему достаточно устойчив.

Truth and Lies, B1 (вход из Struggle For the Soul, B1)

Босс: *Ifrit*

HP 500 / **MP** 180

Класс: *Phantom*

Специальные атаки: *Fireball*, *Fire Storm*

Получаете: *Elixir of Queens*, *Grimoire Flamme*

Ифрит является аналогом Марида, только для Огненных Элементалов, так что действуют те же приемы, что и в предыдущем случае, только меняйте местами вещи с направленностью Воды и Огня.

В этом случае просто замечательно работает заклинание 2-го уровня *Avalanche*, наносящее повреждения нескольким частям тела. Вам,



(у него нет антимагических предметов); после этого позаботьтесь о защите, используя *Herakles* и *Prostasia*, и бейте противника как можно сильнее в **abdomen** (отлично подходят разные **Break Art**). Другой способ состоит в постоянном кастовании на него заклинаний из класса *Sorcerer*, и пока он пользуется своей магией для их нейтрализации, нападайте со всей мощью. Чуть не забыл, он достаточно хорошо блокирует ваши комбы, так что не пытайтесь сделать более 2-х ударов за раз и учтите, что он слаб против оружия с атрибутом **Edged**.

The Chapel of Meschaunce (вход из Those Who Drink The Dark)

Мини-босс: *Minotaur Lord*

HP 540 / **MP** 0

Класс: *Beast*

Специальная атака: *Giga Rush*

Получаете: *Titan's Ring*, *Elixir of Queens*, *Alchemist's Reagent* x 3

Все, чем глава всех минотавров отличается от своих собратьев, это только сила. В остальном все опять сводится к стандартному физическому сражению без каких-либо премудростей. Берите оружие против зверюг с атрибутом **Edged**, быстро сближайтесь с этим полу-

мальный объем повреждений, главное — бейте по рукам.

Для справки, ей почему-то очень не нравится заклинание *Leadbones*, поэтому используйте его почаще для отвлечения от физических атак.

THE GREAT CATHEDRAL

Order & Chaos, B1 (вход из Struggle For the Soul, B1)

Босс: *Marid*

HP 500 / **MP** 180

Класс: *Phantom*

Специальные атаки: *Avalanche* lv 3, *Aqua Blast*

Получаете: *Elixir of Queens*, *Grimoire Avalanche*

Вообще, Марид является главой Водных Элементалов, так что в этом бою стоит использовать по максимуму увеличение огненной атаки оружия и защиты от Воды. Хорошо работают такие вещи, как *Flame Sphere*, бриллианты с направленностью Огня (для атаки) и Воды (для щитов), и различные заклинания из раздела **Enchanter**.

Если вы не можете нанести сколь либо достаточных повреждений, от стоит кастовать **Spark**

вероятно, придется выбирать между магической оптимизацией атаки при помощи **Frost Fusion** и увеличением защиты с использованием **Pyro Guard**, однако учтите, что атака *Fire Storm* очень сильна, поэтому без надобности не снимайте защиты от Огня.

Sanity and Madness, B1 (вход из Truth and Lies, B1)

Босс: *Iron Crab*

HP 375 / **MP** 0

Класс: *Beast*

Специальные атаки: *Aqua Bubble*, *Tidal Rush*

Получаете: *Valens wine*, *Elixir of Kings*

Добавляйте **Frost Fusion** к противозвериную оружию и бейте краба изо всех сил. На полную катушку используйте **Break Arts** из разряда магии Огня и Воздуха (лучше Воздуха). Как и других крабов, бейте этого металланта по «губам» оружием с **Piercing** или **Edged**, а если есть оружие с атрибутом **Blunt**, то стоит попробовать расколоть его панцирь. Не стоит бояться его специальных атак, если только вы случайно не надели предметы со словом **Salamander** в названии.

The Flayed Confessional, L1 (вход из Hieratic Recollections, L1)



Босс: Djinn
 HP 500 / MP 180
 Класс: Phantom
 Специальные атаки: *Lightning Bolt, Thunderburst*
 Получаете: *Elixir of Queens, Grimoire Foudre*
 (Заклинание *Warlock, Thunderburst*)

Самое лучшее, что вы можете сделать, это организовать защиту при помощи предметов с *Sylph* и увеличить мощь оружия магией *Soil Fusion* и бриллиантами типов *Gnome* и *Dao*. Также можно просто взять мощное оружие, предназначенное для борьбы с призраками, и оборудовать его бриллиантами *Trinity*.

Из магии стоит развлечься *Gaea Strike*, однако в случае плохого соотношения процента удачных попаданий и наносимых повреждений лучше оставить ману для других нужд.

The Hall of Broken Vows L2 (вход из Abasement From Above, L2)

Мини-босс: *Flame Dragon*
 HP 750 / MP 0
 Класс: Dragon
 Специальные атаки: *Searing Breath, Tail Attack*
 Получаете: *Calla Sigil, Sorcerer's Reagent*

Очень интересный экземпляр драконьего племени. Практически любая часть его тела восприимчива к ударам оружия с атрибутом *Piercing*, а хвост к тому же не переносит *Edged* (если, конечно, сможете забежать Дракону за спину). Плюс к этому данный Дракон принадлежит к магии Огня, поэтому наденьте Огненные бриллианты на щит и Водные — на оружие (если есть бриллианты против Драконов в целом, то можно прикрепить и их).

Если у вас отсутствует щит, то необходимо использовать защитную способность *Fireproof*, а если щит есть, неплохо воспользоваться *Pyro Guard*. *Frost Fusion* в случае чего позволит вам



наносить дополнительные повреждения, однако лучше концентрироваться на обороне и отражении атак, поэтому не забудьте поставить на одну из защитных комбинаций *Impact Guard* для борьбы с укусами и ударами хвостом.

A Light In The Dark, L1 (вход из Poisoned Chapel, L1)

Мини-босс: *Arch Dragon*
 HP 785 / MP 0
 Класс: Dragon
 Специальная атака: *Divine Breath*
 Получаете: *Acacia Sigil, Acolyte's Nostrum*

Магическая принадлежность этого чудовища — Свет (*Light*), что делает битву достаточно сложной, ибо вам не встречалось много подобных существ, и ваше снаряжение не очень приспособлено к битве. Плюс к этому у вас нет заклинаний направления Света и Тьмы для увеличения показателей оружия и брони. И что совсем плохо, *Divine Breath* отнимает у вас не только жизненную энергию, но и ману.

Самое эффективное решение — стоять на минимальной дистанции от Дракона, чтобы он мог использовать только физические атаки. В любом случае экипируйте оружие бриллиантами *Morlock Jet* и *Dragonite*, в щит поставьте *Angel Pearl* и постарайтесь убить дракона как можно быстрее.

В числе хороших моментов можно отметить использование заклинания *Drain Heart*, которое имеет большую силу против существ Света, с его помощью можно пополнять здоровье, одновременно уменьшая его у противника.

Глава Драконов неустойчив против оружия с атрибутом *Edged* и *Break Arts* с Темной направленностью, их-то и надо использовать по максимуму.



Hopes Of The Idealist L3 (вход из нижнего уровня The Heretic's Story, L3)

Босс: *Dao*
 HP 500 / MP 180
 Класс: Phantom
 Специальная атака: *Vulcan Lance*
 Получаете: *Palm Sigil, Elixir of Queens, Grimoire Gaea*

Главная шишка всех Земляных Элементалов страшно не выносит любые атаки с направленностью Воздуха, как и оружие с атрибутом *Blunt*, а раз это так, то вам надлежит это все использовать.

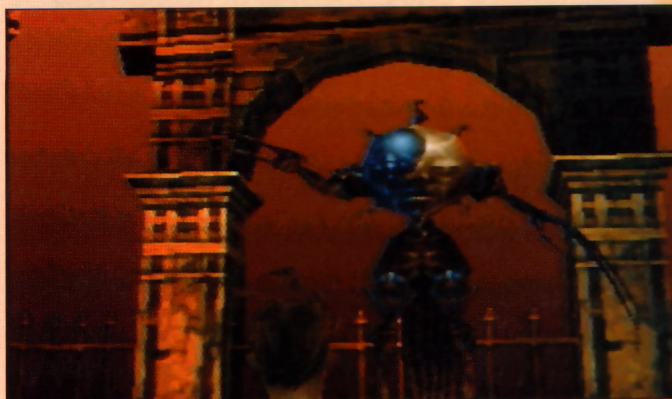
Усиьте магическим путем ваше оружие или броню при помощи *Luft Fusion* и *Terra Guard* соответственно. Также можете опробовать заклинание второго уровня *Thunderburst* или *Break Arts* с направленностью Воздуха. Заметьте, что *Dao* будет улетать от вас в малодоступные уголки комнаты, если вы нанесете ему достаточно повреждений. В таком случае постарайтесь заманивать его в ту часть, где нет ящиков, тогда он окажется в ловушке, и вам не составит труда его прикончить.

What Ails You Kills You L2 (вход из The Melodics of Madness L2)

Босс: *Nightmare*
 HP 500 / MP 180
 Класс: Phantom
 Специальные атаки: *Meteor lvl 3, Dark Chant, Curse*
 Получаете: *Grimoire Meteore (Warlock Spell, Meteore), Elixir of Dragoons*

Кошмар является повелителем всех Элементалов Тьмы и поэтому очень страдает от атак с направленностью Света. Используйте против него *Spirit Surge* и оружие с бриллиантом *Angel Pearl*, а на щит закрепите





пите **Morlock Jet**. К сожалению, у вас нет магии для усиления оружия и брони, поэтому придется обходиться обычными методами борьбы. Старайтесь не затягивать бой и прикончите Кошмар в предельно сжатые сроки.

THE ATRIUM, GREAT CATHEDRAL L4

The Paling, Great Cathedral's dome

Финальный Босс, Часть Первая:

Guilbernstern

HP 500 / MP не выяснено

Класс: *Evil*

Специальные атаки: *Stun Cloud, Poison Mist, Degenerate, Tarnish, Last Ascension*

Надо же, этот гад убил свою подругу — надо его за это наказать, причем сильно.

Похоже, против этой инкарнации Кардинала лучше всего действует оружие с атрибутом **Edged**. Не используйте магию из раздела **Warlock**, она абсолютно бесполезна против врага, лучше попытаться с магией **Sorcerer**.

Когда у Гильденштерна закончится мана (вы ли ее вытянете или он ее всю израсходует сам), он прибежит к **Last Ascension** — мощнейшей атаке, исполняемой при помощи его «**Holy Win**» из стали **Damascus**. Очень больно!

Финальный Босс, Часть Вторая:

Guilbernstern, Dark Angel

HP 700 / MP неизвестно

Класс: *Evil*

Специальные атаки: *Degenerate, Tarnish, Psychodrain, Leadbones, Gravity, Judgment, Apocalypse, Bloody Sin (!!!)*.

Подобраться вплотную к Гильденштерну будет очень и очень сложно: вам придется стоять на самом краю круга и постараться нанести как можно больше повреждений, как только враг окажется в зоне поражения. Гоняться за ним абсолютно бесполезно, он крайне быстро передвигается, и шанс попасть в него у вас будет только в моменты, когда он собирается атаковать. Если вы будете стоять точно в центре круга, Гильденштерн не сможет использовать на вас больше половины

своей магии, достать вас в центре могут только **Apocalypse** и **Bloody Sin**.

Вроде бы логичным кажется использование арбалета или длинного двуручного оружия, но это не так. Если вы снимете щит, и ваш риск поднимется, любая мощная атака Кардинала убьет вас на месте. Лучше использовать оружие в комбинации со щитом и постараться доставать Гильденштерна своими **Break Arts** Светлой направленности. Обычные удары имеют очень маленький шанс попадания, а уж цепи комб не проходят практически никак.

Однако есть несколько маленьких хитростей для борьбы с последним из врагов. Как я уже сказал, используйте **Break Arts**, причем в таком варианте: подбегаете к краю круга, делаете 2 удара и возвращаетесь обратно в центр для полномасштабного лечения и использования полезных заклинаний. Старайтесь держать риск на нуле для максимизации наносимого урона.

Другой хороший прием подразумевает умение переносить большие повреждения. Некоторые сильные атаки Гильденштерна, похоже, имеют такой же эффект, как и ваши — они повышают его риск: в него намного легче попасть после исполнения **Bloody Sin**, если, конечно, вам удастся выжить.

Если вы продержитесь достаточно долго, то у Кардинала кончится мана, и вы сможете нанести подряд много повреждений, пока он копит ману для своих заклинаний **Degenerate** и **Tarnish**.

THE BLOODY SIN

Гильденштерн не станет использовать свою основную атаку, пока вы не уменьшите его здоровье хотя бы наполовину. Вам будет не сложно понять, что он начинает выполнение **Bloody Sin**, поскольку сразу начнется анимация и быстрая смена камер. Держите палец на кнопке **12**, поскольку в момент возвращения камеры назад вы получите управление буквально на секунду. Используйте это время для восстановления здоровья до максимума и понижения риска до нуля и обязательно возьмите в руки щит!

В этот же момент вы можете прицельно в Гильденштерна, пока он пролетает над ареной. Это несколько неспортивный прием, зато он спасает вас от больших проблем: главное — уметь правильно пользоваться кнопкой **12**, если вы будете быстро нажимать ее и отпускать, то получится что-то вроде покадровой развертки; если вы при этом находитесь на пути его полета, то в одном из таких кадров вы его увидите и сможете атаковать магией или **Break Arts** (я использовал в такой момент **Spirit Surge**); какой бы слабой ни была атака, она отменит выполнение **Bloody Sin**, что, собственно, вам и нужно.

Даже если вам не удастся использовать приведенный выше прием, вы вполне можете пережить **Bloody Sin**. Повреждения от этой атаки могут быть уполовинены или даже частично отражены в противника при помощи защитных свойств. Плюс к этому, **Bloody Sin** принадлежит к элементам Тьмы, поэтому не стоит украшать щит бриллиантом **Angel Pearl**, если, конечно, не хотите быть поджаренным заживо. Лучше используйте **Morlock Jet** или **Berial Blackpearl**, однако надо быть осторожным, поскольку Гильденштерн может вместо **Bloody Sin** исполнить **Judgment**.

Еще хочется отметить, что оружие с атрибутом **Piercing** очень плохо действует на босса, лучше замените его на что-нибудь другое. И еще, если вы постоянно будете кастовать на себя **Herakles** и **Prostasia**, это спровоцирует Гильденштерна на использование заклинаний **Degenerate** и **Tarnish**, что, несомненно, отвлечет его от более мощных атак.

Как только Гильденштерн окончательно отдаст концы, вы сможете насладиться движковой заставкой и отличными картинками во время титров. Полученная запись **Game Clear Data** дает возможность начать игру заново с сохранением всего арсенала и всех статистик, причем только в этом случае вы сможете найти все ключи и открыть все локации. Удачи!