

Стремись собрать всё!



Спасли всех драконов, одолели Гнасти – вот и приключению конец... если вы так решили, то изрядно ошиблись! Пока вы не соберёте все самоцветы и драконьи яйца, не видать вам прогресса в 100%. Руководствуясь таблицей ниже, попробуйте собрать все предметы. Кроме того, если сумеете найти все кристаллы в сокрытых уровнях, достигните прогресса в 120% и увидите настоящую концовку.

Уровень	Камни	Драконы	Яйца	Стр.	Уровень	Камни	Драконы	Яйца	Стр.
Зелёный Сад ДДом	100	4	—	10	Прежрасный Сад ДДом	300	2	—	80
1 Быстрая Погоня	200	4	1	14	1 Механодеревня	400	2	—	84
2 Ночная Площадь	100	3	—	18	2 Поломанная Дача	500	4	—	88
3 Город Полётов	200	4	1	22	3 Дерево Скорости	500	3	—	92
4 Чудесная Тыква	100	1	—	26	4 Железная Голова	500	1	—	96
5 Солнечное Небо	300	—	—	28	5 Дикое Небо	300	—	—	98
Боевой Сад ДДом	200	3	1	32	Сад Снов ДДом	300	3	—	102
1 Сухой каньон	400	4	1	36	1 Кошмарный Путь	500	5	—	106
2 Скальный Город	400	3	1	40	2 Пленённые Феи	400	3	—	110
3 Скользящая Пещера	400	5	—	44	3 Доспех-призрак	500	3	—	114
4 Доктор Кул	300	1	—	48	4 Чудо-Коробка	500	2	—	118
5 Ночное Небо	300	—	—	50	5 Ледяное Небо	300	—	—	120
Магический Сад ДДом	300	3	2	54	Мир Гнасти ДСердце Гнасти	200	2	—	124
1 Полётные Горы	500	4	1	58	1 Порт Гнасти	400	2	—	126
2 Поцелуй Феи	500	3	2	62	2 Мост Гнасти	400	2	—	130
3 Волшебный Пик	500	2	2	66	3 Гнасти Гнорк	500	—	—	134
4 Ураганная Шляпа	400	1	—	70	???	2000	—	—	138
5 Кристальное Небо	300	—	—	72					



Собирая кристаллы, круша сундуки и врагов, делайте пометки на карте. Тогда, будет удобно следить за собранным. Кроме того, благодаря цветным страницам, ими можно пользоваться как закладками.

Значки на карте

Рассыпанные на пути кристаллы.

1
 2
 5
 10
 25

Места, где драконы заключены в кристаллы. После спасения, появляется точка сохранения.

Стартовая позиция монстра.

Сундук.

Место, где стоит табличка.

Стартовая позиция вора.

Ключ.

Место, где рождается вихрь.

Сундук с жизнью.

Вихрь, что возвратит домой.

Стрекозиное яйцо.

Позиция пушки или ракеты.

Пристань баллониста.

Место, где есть много корма для Спаркса.

Место с феей.

Поверхность с супер-бегом.

Красный путь – перелёт, синий – супер-бег.

Зелёный Сад



Мир 1



Мир 1-Д

Зелёный Сад

Дом

Это называется «Дом». Тут собраны порталы, ведущие во все уровни. Если выполнить условие, то баллонист отправит вас в новый мир.

Находки	
Драконы	4
Камни	100
Яйца	3

Дабы полетать на воздушном шаре, необходимо спасти 10 драконов.

Здесь лежит ужалая тропа. Пройдите её проще простого.

Этот вход отперётся, если вернуться Домой через вихрь в каком-нибудь из уровней.

Не забудьте прихватить притаившиеся в углу кристаллы!



Мир 1-3
Гора Полётов С.22

Мир 1-4
Чувственная Тьма С.26

Мир 1-1
Выстрая Погоня С.14

Мир 1-5
Солнечное Небо С.28

Мир 1-2
Ночная Площадь С.18



Лётная тренировка

Не бойсь, Спайро. Стерва попрактикуйся в планировании – начни с пригорка позади меня. Не освоив этого, тебе не собрать всех самоцветов.

ПУНКТ 1

Нестор Зелнор



Заберитесь на вершину холма и нацельтесь на кристаллу. Прягните, стоя на самом краешке.



Прягните, нажав кнопку **W**. Превывая в высь, нажимайте её снова и улетя в кармане!



Первый серьёзный полёт

За мной стоит башня с вихрем. Я и сам думал вступить в неё, но мои ноги вдруг так задрожали... Знай, наверху тебя ждёт «Город Полётов», где полёт принесёт тебе кристаллы.

Толджер Зелхил
Алджер Зелнор

ПУНКТ 2



Довольно сложно планировать меж столь близкими разновысотными площадками.



Дабы приземлиться на нужную площадку, нажмите **W**, когда там будет тень Спайро. Пытайтесь до поверного.

Пересечь 5 платформ

Делджер Зелнор



Тебе это тоже показалось странным? Если пройдись по сим платформам в нужном порядке, откроется портал в «Лётное Небо». Постарайся не плюхнуться в воду. Лучше всего приминиматься за это состязание со здоровым Спарксом.

ПУНКТ 3

Сперва подберитесь к самой правой платформе на пруду. Затем, просто прыгните на неё.



Продолжайте перескакивать плиты по часовой стрелке. Если всё верно, они закрутятся, открыв тайный портал.



МОНСТРЫ

Гюрк-вор

С них не выпрясти все самоцветы, не протаранив или не обжёгши трижды. Как только нанесли удар – мердлите со следующими!



Гюрк-трус

У Гнасти собралось изрядное число трусливых приспешников. Чутьок подкрадитесь к ним, рогоните в рыкве, а затем подпадите или бодните.



Не поспранствовав по другим мирам, портал к «Чудесной Тыкве» не открыты!





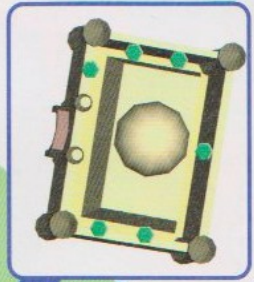
Мир 1-1

Зелёный Сад

Быстрая Погоня

Две-то тут носятся воры, стащившие драконьи яйца. Как ухватить смех – готовьтесь к погоне. Попробуйте пройтись по окрестному травяному высокодолью и стенам замка.

Находки	4
Драконы	200
Камни	200
Яйца	1



Проверьте замок не только внутри, но и снаружи.

ПУНКТ 2

В скоплениях деревьев затерялось немало самоцветов.



В колодце

А колодец-то непрост.

НАЧАЛО

ПУНКТ 1

ПУНКТ 3

За колонной укромно притаился кристалл.





Мир 1-1

Зелёный Сад

Быстрая Погоня

Без ключа не отпёрёшь

До тех пор сундук будет покинута на дне колодца.

ПУНКТ 1

Гавин Зелма



Двигаясь по бордюру, взгляните вниз. Там вы увидите широкий пляж.

Астор Зелпух



Когда захотите вернуться с побережья в сад – воспользуйтесь вырвом. Он сам доставит вас наверх.

Прошли к побережью за замком. Но смотри, коль захочешь воротиться домой, ключик тоже вернётся восвояси.

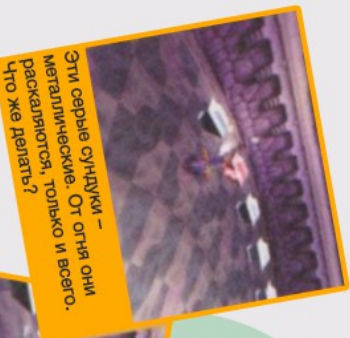
Линдар Зелнор

ПУНКТ 2



ЧУДНОЙ СУНДУК

Серый сундук покорежен будет, а? Но ты больно не гадай, возьми да проломи его головой. Тут это не должно быть сложно, а вот если такие встретятся на узких столбах, это другое дело.



Эти серые сундуки – металлические. От огня они раскаляются, только и всего. Что же делать?!



Пробуйте их головой, и бодро несите разой! Ломать их один за другим – весёлое занятие.

ПУНКТ 3

Гилдас Зелто



Догонялки:

На старт, внимание, марш! Когда ты проходил тоннель, связывающий две поляны, довелось ли услышать голос вора? На самом деле, этот гад над тоннелем. На правой поляне возведена башня, с которой можно перелететь на холм. Там тебе будет где разгуляться.



Поднимитесь в вихре на башню и слетайте на холм. Соориентироваться поможет табличка вдали.



Старайтесь не столько преследовать вора, сколько держаться внутреннего круга. Облизавшись, атакуйте пламенем.

МОНСТРЫ



Резвый козёл

Стоит приблизиться, и он тут же метнётся в вашу сторону. Подгадите и опалите его, хотя, можно победить и просто бодаясь!



Горный пастух

Стоит чуть подойти, и он выставит палку в изгойке. ещё шаг – и он атакует. Расправьтесь с ним огнём или рогами.



Мир 1-2

Зелёный Сад

Ночная Площадь

Здесь появляются монстры, невосприимчивые к пламени Слайро. Сам по себе уровень не очень сложен, но для полной его зачистки придётся овладеть техникой скольжения.

Находки	
Драконы	3
Камни	100
Яйца	0



Не забудьте перелететь отсюда налево. Там лежит кристаллик.

Осмотрите на А, сориентируйтесь и запрыгивайте на другую платформу.

Тут ключ от сундука в начале мира.

ПУНКТ 1

ПУНКТ 2

ПУНКТ 3

НАЧАЛО



Мир 1-2

Зелёный Сад

Ночная Площадь

Используй голову!

Что ж, хотя я и сказал "используй голову", не стоит готовиться к чему-то невероятному. Попробуй ударить головой в рылке, нажав . Особой броней этих тарней пламя не страшно. Ох, вот я бы им задал...



Бандзер Зелма

ПУНКТ 1



Попробуй атаковать Металло-Гнорка – он защитится стальным щитом. Попробуй другие приемы.



Не страшась тарней гнорков с ножами. Хороший удар – залог победы.

Дариас Зелпух

ПУНКТ 2



Перебегни отсюда к освещенной желтым площадке. Старайся прыгнуть с самого края.



В полёте, удерживай кнопку выправа. Так ты и полетишь по дуге.

Встречаем! Полёт по дуге

Когда взберёшься по лестнице и спланируешь в сторону, сможешь достать кристаллы с выскока. Пролетая по дуге, с непривычки можно и сплоскаться. Но не стоит расстраиваться, продолжай до победного.

ПУНКТ 3

Оже Зелхил



На высокой ступеньке нечего опасаться удара. Стоит подождать, когда враг повернётся спиной.



Можно скитрить, и не атакуя подожждать под боком. Но прошигнуть под боком, его разок, ради самоубийства, его стоит одолеть.

Увалень – не проблема

Ключ от сундука в начале – лежит в подземе! Небось, увальни в металле пугают не на шутку. Да брось, они отбрасывают назад своим пузом не нанося вреда! Успокойся?

МОНСТРЫ

Металло-ГНОРК

Гнорк, отражающий драконье пламя стальным щитом. Сражайте его ударом головой в рылке, по кнопке .



Гнорк-Увалень в металле

Кажется, что этот силан полностью закован в броню... но на самом деле спина его гола. Когда он отворачивается, контратакуйте огнём или рогами.



Крупный ГНОРК

Подпалить его издали не составит труда. Пугает только размер бою гад. В ближнем сшибе, так что не спешите его таранить!





Мир 1-3

Зелёный Сад

Город Полётов

"Полёт" в названии этого уровня указывает, что разница высот здесь подчеркнута, как ни в одном другом мире. Поэтому, не научившись хорошо планировать, далеко не продвинешься. Да и хорошее приземление приятно само по себе.

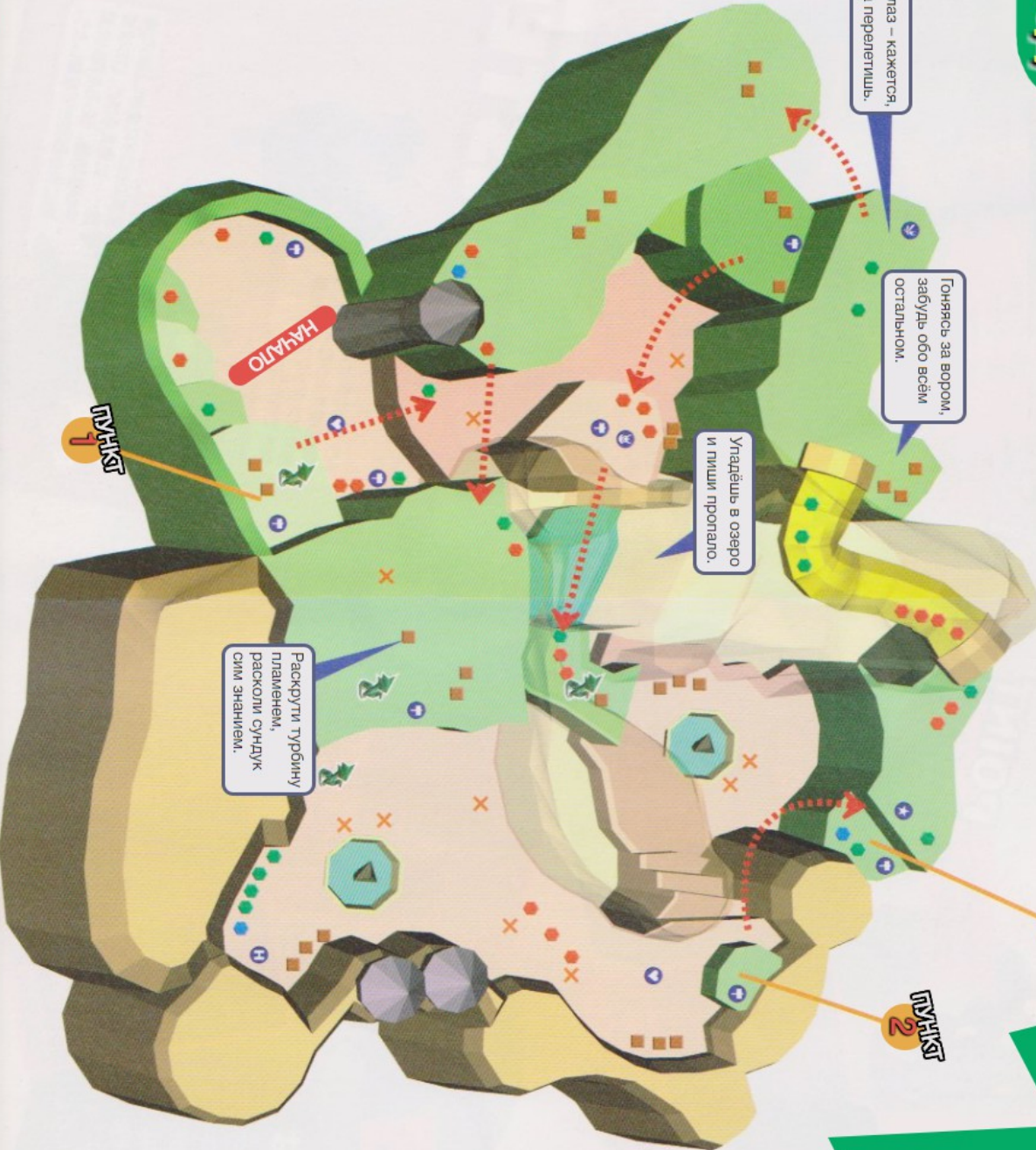
Находки	
Драконы	4
Камни	200
Яйца	1

На глаз – кажется, едва перелетишь.

Гоняясь за вором, забудь обо всём остальном.

Упадёшь в озеро и пиши пропало.

Раскрути турбину пламенем, раскопи сундук с им знанием.





Мир 1-3

Зелёный

Сад

Город Полётов



Найлс Зелнор

ПУНКТ 1

Летим- планируем

Когда не знаешь куда идти дальше, подумай, куда можно попасть, ежели полетать? С твоими-то крыльями стоит воспорхнуть свысока, и в скольжении перед тобой откроются новые пути. Осматривайся на **A**.



Так высоко не допрыгнуть. Печально, ведь кажется, будто наверх можно попасть.



Однако, слева можно заметить пригодную для полёта площадку. Для начала, проследуем туда.



Место приземления отсюда не увидеть. Встань на самый-самый край и прыгни высоко! высоко!



Заворачивай направо – начнёт виднеться место приземления. Оно широко, так что должно

ПУНКТ 2

Делбин Зеллух

Куда

приземлиться?

Да уж, полетаешь тут. Наверняка боязно лететь туда, не зная куда. Не страшись, зажми стрелку вправо и вылетай. Не забывай делать как можно более высокий прыжок.

Этот мерзкий синий гад! О-о, Сайро. Не выдал поблизости ржяного в синее вора?

ПУНКТ 3

Балджер Зеллух
Тоа Зелхил



Говорю тебе, этот ворликка улизнул в дом. Скорей догони его! Коль потеряешь мерзавца из виду, вернись к месту, где впервые того заметил.



Прежде чем бросаться в погоню, подойди поближе. Стойко и аккуратно.



Начав погоню, орду переходи на рыбок. Будучи в здании, старайся держаться стен.

МОНСТРЫ



Боевой Бык

Грохный и яростный бык, чьи рога смазаны красным. Отнём его атаковать – безопаснее, но рогами – повеселее.



Гноок-маттадор

Несчастные маттадоры. Если преследуемые быками, то радостно одолеть быка, то радостно ополеться. В сей момент их и стоит атаковать.



Мир 1-4

Зелёный Сад

Чудесная Тыква

В каждом мире, в 4-м уровне предстоит сразиться с Боссом. Пусть Босс и на изумление трусоват, но вот другие монстры представляют серьёзную опасность.

Находки	
Драконы	1
Камни	100
Яйца	0

МОНСТР


Горный пастух

Как всегда, он на изготовке. Пастух не сдвинется с места, так что прежде разберитесь с другими противниками.



Подбирайте выпавшие с Босса кристаллы и продолжайте погоню!

Перед самым боем с Боссом – сохранитесь.

Не забывайте про , чтобы аккуратно пройти узкую дорожку.

БОСС МОНСТР

Чудесная Тыква

В первую очередь

Одолеем давящих Двупсов в сравнении с ними – Босс тот ещё хилак. Охраняющие территорию позы представляют куда большую угрозу. Что ж, ты согласишься со мной, когда узнаешь, каков его истинный лик. Ветп, нанеси урон – выбей кристаллы и преследуй его.



Невин Зелма



МОНСТР

Давящий двупс

Действительно грозный враг. Подпалите ему нос, а когда тот атакует, увернитесь прыжком. Добейте вторым ополохом огня.





Мир 1-5

Зелёный

Сад

Солнечное Небо

В каждом мире, 5-м по счёту идёт бонусный полётный уровень. Здесь за отведённое время нужно собрать кристаллы, ломая вдребезги арки, пирожские самолёты и прочие цели.

Разок пройдя бонусный уровень, откроется испытание на время.



Находки	0
Драконы	0
Камни	300
Яйца	0

Цели	сундук
	врата
	паровоз
	самолёт





Мир 1-5

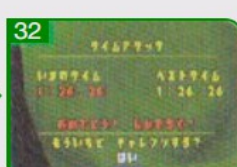
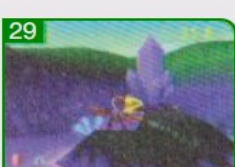
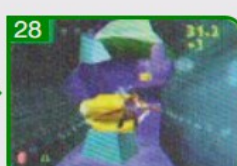
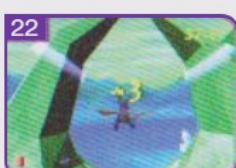
Зелёный Сад

Солнечное Небо

Держитесь центра намеченного маршрута!

На этом уровне обратите внимание на паровозы и самолёты. Паровозы следуют на определённом удалении друг от друга, курсируя по острову. Часть истребителей иногда берут курс на эти пути. Но в то же время, держа их на мушке, они летают лишь по небольшой территории.

Бонус-уровень



- 01 Вначале, когда перед вами предстанут 2 ~ моста, поворачивайте направо и сближайтесь с паровозом. Затем, перед самым тоннелем разрушите его и разворачивайтесь налево, продолжая лететь на той же высоте.
- 02
- 03
- 04 Вскоре покажется 2-й паровоз. Уничтожив его, пройдите сквозь зелёные ворота прямо по курсу.
- 05
- 06 Далее, направляйтесь направо. К моменту, когда вы увидите скалу, приблудет 3-й паровоз.
- 07
- 08
- 09 Теперь наступает переломный момент. Подорвав 3-й паровоз, двигайтесь налево к самолётам, и сбейте 2 самых близких.
- 10
- 11 Продолжая лететь влево, пройдите во 2-е ворота. Они стоят низко, так что будьте осторожны.
- 12
- 13
- 14 После врат, вернёмся к скале. Там должен идти последний паровоз. Пройдите арку, встретитесь с ним и подорвите.
- 15
- 16
- 17 Сразу после этого двигайтесь налево, там ~ в сторону Спайро будет лететь целая группа самолётов. Палите огнём вверх и вниз, первым делом сбивая встречные самолёты. Облетите маяк против часовой стрелки.
- 18
- 19
- 20 Сзади подлетят 3 оставшихся машины.
- 21 Старайтесь держаться меньшего внутреннего радиуса, чтобы наверняка сбить их. Если точно подгадать момент, все самолёты будут подбиты, и впереди покажутся 3-е врата.
- 22
- 23 Пролетите через показавшиеся впереди врата. Держитесь как можно правее, чтобы сэкономить время.
- 24
- 25 Как обнаружите справа синий кристалл, знайте ~ последние врата близко. Далее накренились вправо, чтобы залететь в пещеру, после чего плавно выправитесь налево. Заметив сундук перед Спайро, двигайтесь вперёд и готовьтесь к точным манёврам.
- 26
- 27
- 28 Подлетите прямою к сундуку в центре и ~ сломайте его.
- 29
- 30
- 31
- 32 Остальное уничтожьте облетая по часовой стрелке внутреннюю сторону.

Результат полёта на время **1:26:26**



Цвет цифр на картинке соответствует цветным стрелкам на странице карты.



СпецСпаркс Справочная



«Спайро» ещё интересней с PocketStation!

Спаркс всегда рядом со Спайро и помогает в приключении. Но знаете ли вы, что кроме него есть и другие стрекозы? При наличии PocketStation их можно будет взять с собой.

Заполучив стрекозиное яйцо в игре на PlayStation, вырастите его в PocketStation игре "Спецтренировка! Спаркс".

Если развить стрекозу до достаточно взрослой, то её можно будет взять с собой в приключение вместо Спаркса. Если получится воспитать сильную или умную стрекозу, то и сбор самоцветов станет необычайно весёлым! Надеемся, что играя в "Спайро", вы непременно повеселитесь и на PocketStation.

На PlayStation...

На PocketStation...

ШАГ

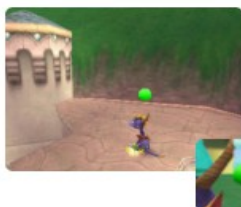
1 Скачайте "Спецтренировка! Спаркс"



Вначале, подключите PocketStation к PlayStation и включите его. После, скачайте миниигру через меню на стартовом экране.

ШАГ

2 Соберите стрекозиное яйцо



При подключенном PocketStation в игре появятся стрекозиные яйца. На всех уровнях, кроме бонусных, спрятано по одному такому.

ШАГ

5 Смените стрекозу и продолжайте сбор



Загрузите данные по выращенным стрекозам из PocketStation в приставку и возобновите игру. В точка сохранения появится возможность сменить Спаркса новыми стрекозами. С хорошо натасканными стрекозами и уровни проходить весело. Да и окрас у них разный!



ШАГ

3 Откройте яйцо на PocketStation



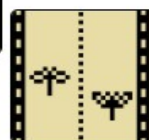
Найденные в приключении яйца сохраняются в данных PocketStation. Они укладываются в мешок, откуда их можно перенести в стрекомнаты. Там яйца вскоре вылупляются, и на свет появляется личинка. Несколько позже она сбросит оболочку, после чего начнётся её путь как стрекозы.

ШАГ

4 Вырастите сильную стрекозу



Продолжайте кормить, тренировать и выгуливать юных стрекоз, пока они не станут достаточно сильными.



Устроив свадьбу паре стрекоз, можно получить яйцо. Из него вылупится превосходная стрекоза, унаследовавшая способности родителей. Кроме того, используя ИК-порт, другу с PocketStation можно либо передать стрекозу, либо посоревноваться с его.



СпецСпаркс карта экранов



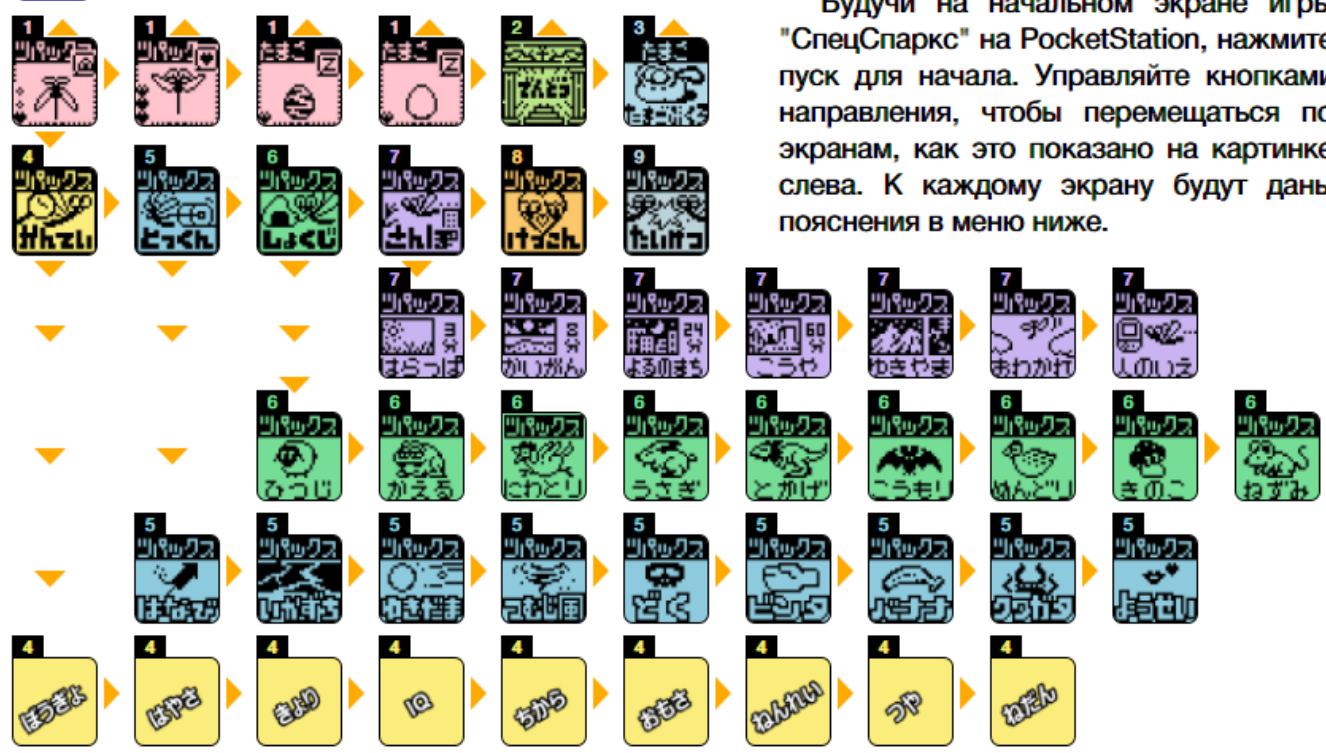
Можно соревноваться через ИК-порт!



4А
СЫ

Помогут сберечь ваше время

Нажмите пуск и вперед!

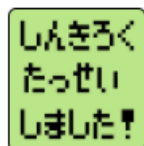


Будучи на начальном экране игры "СпецСпаркс" на PocketStation, нажмите пуск для начала. Управляйте кнопками направления, чтобы перемещаться по экранам, как это показано на картинке слева. К каждому экрану будут даны пояснения в меню ниже.

Справочное меню



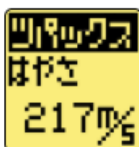
1 Стрекомната
Если не перенести яйцо сюда, то из него не удастся ничего вырастить. Всего есть 4 стрекомнаты, поэтому можно одновременно воспитывать 4 стрекозы. Следите, чтобы у вас была свободная стрекомната, когда принимаете стрекозу от друга.



2 Зал славы
Здесь чествуют выдающихся стрекоз. Чемпионы по "силе", "скорости" и прочим способностям удостоивают записи. Если ваша стрекоза превзойдет рекорд, то официально займет почетное место в зале славы и оставит там свое имя.



3 Склад яиц
Собранные на PlayStation яйца первым делом попадают сюда. Уже по одной форме и узору можно предположить с какими способностями из него вылупится стрекоза. Возьмите приглянувшееся яйцо и отнесите его в стрекомнату.



4 Сводка
Давайте изучим способности стрекоз через это меню. Полный список состоит из 9 пунктов, где перечислены такие навыки как "защита" и "скорость", из которых формируется уникальные "счёт" и "очарование". Первые 5 пунктов имеют практическое значение.



5 Тренировка
Вам не обойтись без этого меню, если вы собираетесь вырастить сильную стрекозу. Каждая из типов тренировок по-своему влияют на способности. Постарайтесь мудро подойти к повышению характеристик, чтобы получить желаемый эффект (подробности на стр. 142).



6 Еда
От тренировок и с течением времени HP убывают, поэтому стоит восстанавливать их едой. Остерегайтесь переедания – оно плохо сказывается на здоровье. Еда, полученная на этапе личинки, становится любимой и в будущем станет улучшать настроение (подробности на стр. 143).



7 Прогулка
Выведите малоподвижных стрекоз на прогулку. Это не только восстановит HP, но и поможет сбросить "вес". Ещё, так можно прогнать надоевшую стрекозу или передать её другу, используя ИК порт (подробности на стр. 143).



8 Свадьба
Жизнь стрекоз весьма коротка. Если кажется, что одна вот-вот умрёт, приведите к ней сюда пару и сыграйте свадьбу. Пускай они обе исчезнут, но на их месте окажется 1 прекрасное яйцо, унаследовавшее способности родителей.



9 Состязание
Воспитав сильную стрекозу, неплохо бы столкнуть её в поединке с друзьями, используя ИК порт. Характеристики проигравшего поубавятся и их доля перейдет победившей стрекозе. Проиграв, можно даже оказаться съеденным стрекозой-противником.



Способности стрекоз



Какая же
вылупится стрекоза?



Если посмотреть на имя стрекозы, то можно узнать, насколько изначально развиты её способности. Начиная с первого слога и далее по порядку, они отвечают за – "защиту", "скорость", "охват", "IQ" и "силу". Каждый слог соответствует определённому диапазону, раскрывая тайну имени. Нагляднее всего сравнивать способности с теми, что обладает Спаркс. Бывают стрекозы, у которых от рождения низкие характеристики, но зато им проще совершенствоваться через тренировки. Так что не спешите их прогонять, а лучше попробуйте воспитать. А ещё, сосватав состарившихся стрекоз, неплохо было бы навестить места, где вы нашли их яйца. Ведь там можно найти новые яйца.



●Фея!?

Из хорошо запрятанного на уровне 5-4 яйца вылупляется фея! К сожалению, её нельзя взять с собой в приключения, но всё равно, она очень редка.

Тайна имени

Например, рассмотрим стрекозу с именем **スピークム** (Сбикум). Если сравнивать со Спарксом (**スパークス**), то у неё ниже "скорость", но куда выше "сила".

Защита

Значение	Эффект	Слог 1
~99	1 раз	ブ
100~199		
200~299	2 раза	シ
300~399	3 раза	ス
400~499	4 раза	ズ
500~599	5 раз	グ
600~		ブ

Скорость

Значение	Эффект	Слог 2
~99	медленнее	ビ
100~199		バ
200~299		パ
300~399		ピ
400~499	быстрее	ベ
500~599		ル
600~		レ

Охват

Значение	Эффект	Слог 3
~99	ближе ↑ ↓ дальше	シ
100~199		ー
200~299		ア
300~399		ウ
400~499		イ
500~599		ル
600~	ミ	

IQ

Значение	Эффект	Слог 4
~499	нет	ク
500~799	указует самоцвет	ス
800~		ア

Сила

Значение	Эффект	Слог 5
~99	ничего не ломает	ス
100~199	сундуки	ツ
200~299	+металлические	ク
300~399	+высочки	ズ
400~499	+фейерверки	ブ
500~599	+вертушки	ル
600~699	+бронированные	ン
700~		ム

Пояснения параметров

Параметр	Объяснение
Защита	Показывает, сколько вражеских атак можно выдержать. Максимум, можно уберечь Спайро от 5 ударов.
Скорость	Способность шустро двигаться. Если она высока, то Спаркс не будет отставать от Спайро даже при рывке.
Охват	Область сбора кристаллов.
IQ	Сообразительность. Повысьте её, и сможете видеть направление, где лежит кристалл.
Сила	Сила ломать сундуки. Мощная стрекоза сокрушит все сундуки, кроме запертых на ключ и с жизнью, и подберёт с них кристаллы.
НР	Здоровье стрекозы. Уйдёт в 0 – больница, а в минус – смерть. Ориентируйтесь по числу значков сердец.
Вес	При повышенном значении природ способностей будет ниже, да и вообще, можно попасть в больницу. Проявляется предупредительным значком (!) в стрекомнате.
Возраст	С возрастом повышается предел НР. Растёт и вероятность выстоять в сложных тренировках.
Настроение	Отображается в стрекомнате, рядом со стрекозой. С плохим настроением сложнее достичь успеха в тренировках.
Долголетие	Стрекозы-долгожители отмечаются в зале славы. Удлинить жизнь можно поедая жареные грибы и переживая прогулки по заснеженным горам.
Очарование	Умелые стрекозы обаятельны. Непосредственно к игре это не имеет отношения, но значимо для "счёта".
Счёт	Осведомляет о совокупной ценности стрекозы. Это не продать и не купить, но высоким счётом можно похвастать перед друзьями.



Будни стрекоз



Вырастим сильного союзника!



Весьма сложно заботиться о стрекозах, однако будучи хорошо воспитанными, они станут верными помощниками Спайро. Изыскивайте лучший путь поднять их способности – как никак это спецтренинг. Не забывайте подлечивать кормёжкой уставших и потерявших HP стрекоз, а если те растолстеют, выводить их на прогулку сбросить "вес". Внимательно подходите к исполнению этих 3х правил.

•Тренируем

По мере прохождения уровней появляются новые разновидности тренировок. Выберем же ту, что повысит интересующие нас способности у стрекозы. Будьте осторожны, ведь провал повлечёт потерю большого количества HP, да и способности ухудшит.

Область выбора уровня тренировки



Следите за рулеткой и вовремя выберите уровень тренировки и шанс успеха. Главное – нажать кнопку в нужный момент.

Типы и эффекты спецтренировок

Разновидность	Эффект	Уровень	Результат	Защита	Скорость	Охват	IQ	Сила	HP	Добывается
	Защита↑ Сила↓	1	Успех	+4	0	0	0	-3	-1	Есть изначально
			Провал	-2	0	0	0	-3	-2	
		2	Успех	+8	0	0	0	-5	-1	
			Провал	-4	0	0	0	-5	-3	
		3	Успех	+20	0	0	0	-10	-1	
			Провал	-12	0	0	0	-10	-4	
	Скорость↑ Охват↓	1	Успех	0	+4	-3	0	0	-1	Есть изначально
			Провал	0	-2	-3	0	0	-2	
		2	Успех	0	+8	-5	0	0	-1	
			Провал	0	-4	-5	0	0	-3	
		3	Успех	0	+20	-10	0	0	-1	
			Провал	0	-12	-10	0	0	-4	
	Охват↑ Скорость↓	1	Успех	0	-3	+4	0	0	-1	Ice Cavern
			Провал	0	-3	-2	0	0	-2	
		2	Успех	0	-5	+8	0	0	-1	
			Провал	0	-5	-4	0	0	-3	
		3	Успех	0	-10	+20	0	0	-1	
			Провал	0	-10	-12	0	0	-4	
	Скорость↑ Сила↑ Защита↓ Охват↓	1	Успех	-2	+2	-2	0	+2	-1	Alpine Ridge
			Провал	-2	-1	-2	0	-1	-2	
		2	Успех	-4	+5	-4	0	+5	-1	
			Провал	-4	-3	-4	0	-3	-3	
		3	Успех	-8	+10	-8	0	+10	-1	
			Провал	-10	-6	-10	0	-6	-4	
	Защита↑ Охват↑ Скорость↓ Сила↓	1	Успех	+2	-2	+2	0	-2	-1	Beast Makers Home
			Провал	-1	-2	-1	0	-2	-2	
		2	Успех	+5	-4	+5	0	-4	-1	
			Провал	-3	-4	-3	0	-4	-3	
		3	Успех	+10	-8	+10	0	-10	-1	
			Провал	-6	-10	-6	0	-10	-4	
	Сила↑ Защита↓	1	Успех	-3	0	0	0	+4	-1	Terrace Village
			Провал	-3	0	0	0	-2	-2	
		2	Успех	-5	0	0	0	+8	-1	
			Провал	-5	0	0	0	-4	-3	
		3	Успех	-10	0	0	0	+20	-1	
			Провал	-10	0	0	0	-12	-4	
	IQ↑ Защита↓ Скорость↓ Сила↓	1	Успех	-2	-2	0	+10	-2	-1	Tree Tops
			Провал	-2	-2	0	-5	-2	-2	
		2	Успех	-4	-4	0	+20	-4	-1	
			Провал	-4	-4	0	-10	-4	-3	
		3	Успех	-8	-8	0	+50	-8	-1	
			Провал	-10	-10	0	-30	-10	-4	
	Защита↑ Скорость↑ Сила↑ IQ↓	1	Успех	+2	+2	0	-10	+2	-1	Dream Weavers Home
			Провал	-2	-2	0	-10	-2	-2	
		2	Успех	+5	+5	0	-20	+5	-1	
			Провал	-5	-5	0	-20	-5	-3	
		3	Успех	+10	+10	0	-40	+10	-1	
			Провал	-15	-15	0	-50	-15	-4	
	IQ↑ Охват↑ Сила↓	1	Успех	-2	+2	+2	+10	-2	-1	Lofty Castle
			Провал	-2	-2	-2	-5	-2	-2	
		2	Успех	-4	+5	+5	+20	-4	-1	
			Провал	-4	-5	-5	-10	-4	-3	
		3	Успех	-8	+10	+10	+40	-8	-1	
			Провал	-10	-15	-15	-25	-10	-4	

●Кормим

От типа корма зависит то, насколько вырастут HP и "вес". Среди прочего есть и такой, что может повысить характеристики. Так же, любой корм, кроме овец, даёт разный эффект в зависимости от того, поджарит его Спайро или боднёт. Пища, скармливаемая на этапе личинки, становится любимой. Поэтому внимательно подходите к её выбору.



Спустя какое-то время стрекоза может проголодаться. В этом случае, в углу экрана появится характерный значок.

Типы и эффекты корма

Корм	Способ готовки	Защита	Скорость	Охват	IQ	Сила	HP	Вес	Долголетие	Добывается
Овца	Жарка	0	0	0	0	0	+2	+5	—	Есть изначально
	Бодание	0	0	0	0	0	+2	+5	—	
Жаба	Жарка	0	0	0	0	0	+4	+8	—	Dark Hollow
	Бодание	0	0	0	0	0	+4	+12	—	
Петух	Жарка	0	0	0	0	0	+6	+12	—	Town Square
	Бодание	0	0	0	0	0	+6	+20	—	
Кролик	Жарка	0	+5	0	0	0	+4	+15	—	Peace Keepers Home
	Бодание	-10	0	0	0	-5	+2	+5	—	
Ящерица	Жарка	-5	-5	-5	-10	-5	+5	+5	—	Cliff Town
	Бодание	+2	+2	+2	+20	+2	+5	+5	—	
Летучая мышь	Жарка	0	0	+5	0	0	+2	+15	—	Ice Cavern
	Бодание	-5	-5	+5	0	-5	+6	-15	—	
Курица	Жарка	0	0	0	0	0	+7	+20	—	Beast Makers Home
	Бодание	0	0	0	0	0	+10	+20	—	
Гриб	Жарка	0	0	0	0	0	+2	+5	+1	Deam Weaver Home
	Бодание	-3	-3	-3	0	-3	+2	-5	-4	
Крыса	Жарка	-5	0	0	-5	-5	+8	+15	—	Gnasty's World
	Бодание	0	+5	+5	0	0	+10	+15	—	

●Выгуливаем

Стрекозы со значком (!) - слишком растолстели. В таком случае их стоит вывести на прогулку. Это не только сбавит "вес", но и восстановит HP! А если удастся благополучно вернуться с прогулки по заснеженным горам, то и способности несказанно поднимутся. Однако берегитесь, есть опасность не вернуться из такого похода.



"Людской дом" не доступен без второго PocketStation. К тому же, на его экране должна быть выбрана "стреколовка".

Типы и эффекты прогулок

Место	Длительность	HP	Вес	Особенность	Добывается
Поле	3 мин.	+2	-10		Есть изначально
Побережье	8 мин.	+4	-15		Sunny Flight
Ночной город	24 мин.	+6	-20		Night Flight
Пустыня	60 мин.	+8	-40		Town Square
Заснеженные горы	240 мин.	+10	-50	Можно умереть	Wild Flight
Прощание	∞	???	???	Исчезновение	Есть изначально
Людской дом	20 мин.	+10	±0	ИК-порт	Есть изначально